



LÊ KHẮC THÀNH (Tổng Chủ biên) – TRỊNH ĐÌNH THẮNG (Chủ biên)
NGÔ THỊ TÚ QUYỀN – HÀ NGỌC TUẤN – VŨ VIỆT VŨ

TINH HỌC

VN
TINH HỌC. IO. VN
5



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 đổi 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 đặt 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!

Tiếp nối sách giáo khoa **Tin học 3** và **Tin học 4**, sách **Tin học 5** tiếp tục là người bạn đồng hành với các em trong học tập, rèn luyện môn Tin học ở cấp Tiểu học nhằm phát triển năng lực tin học, đồng thời góp phần phát triển phẩm chất và năng lực theo mục tiêu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Sách gồm 6 chương với 31 bài học, mỗi chương là một chủ đề: Máy tính và em; Mạng máy tính và Internet; Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số; Ứng dụng tin học; Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính. Các nội dung về tìm kiếm và trao đổi thông tin, bản quyền nội dung thông tin, soạn thảo văn bản, lập trình Scratch,... được tiếp tục phát triển, tăng trưởng cả về nội dung và yêu cầu tư duy.

Mỗi bài học gồm nhiều hoạt động được thiết kế phong phú, đa dạng, gắn với thực tế, trình bày sinh động, hấp dẫn; kênh hình và kênh chữ được phân bổ hợp lý với các hình ảnh đẹp, câu chữ ngắn gọn, dễ hiểu, giúp các em dễ dàng thực hiện trong học tập.

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

NHÓM TÁC GIÀ

CHƯƠNG
1

MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1

MÁY TÍNH GIÚP EM HỌC TẬP



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận được ví dụ máy tính giúp em học tập.
- ❖ Sử dụng được một phần mềm học tập cụ thể để học tập môn học phù hợp.



MỞ ĐẦU

Em đã biết sử dụng máy tính để truy cập Internet tìm kiếm thông tin, tạo bài trình chiếu, soạn thảo văn bản. Máy tính còn giúp em những việc gì nữa? Chẳng hạn, có thể giúp em học tập được không?

Bài học hôm nay giúp các em tìm hiểu về vấn đề đó.



KHÁM PHÁ

Em đã biết máy tính có thể giúp em học tập như: tạo chương trình Scratch, luyện tập gõ bàn phím, tạo bài trình chiếu, xem video tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

Ngoài ra, máy tính còn giúp em học tập các môn học khác bằng phần mềm và cách thức học tập khác nhau như: học tiếng Anh, tiếng Việt, học trực tuyến,...

Phần mềm **OpenView** là phần mềm học toán dành cho trẻ em mầm non và tiểu học, có địa chỉ vtoan.openview-edu.com. Để có tài khoản truy cập vào trang vtoan.openview-edu.com em sẽ được thấy cô hướng dẫn.

1 Kích hoạt phần mềm OpenView

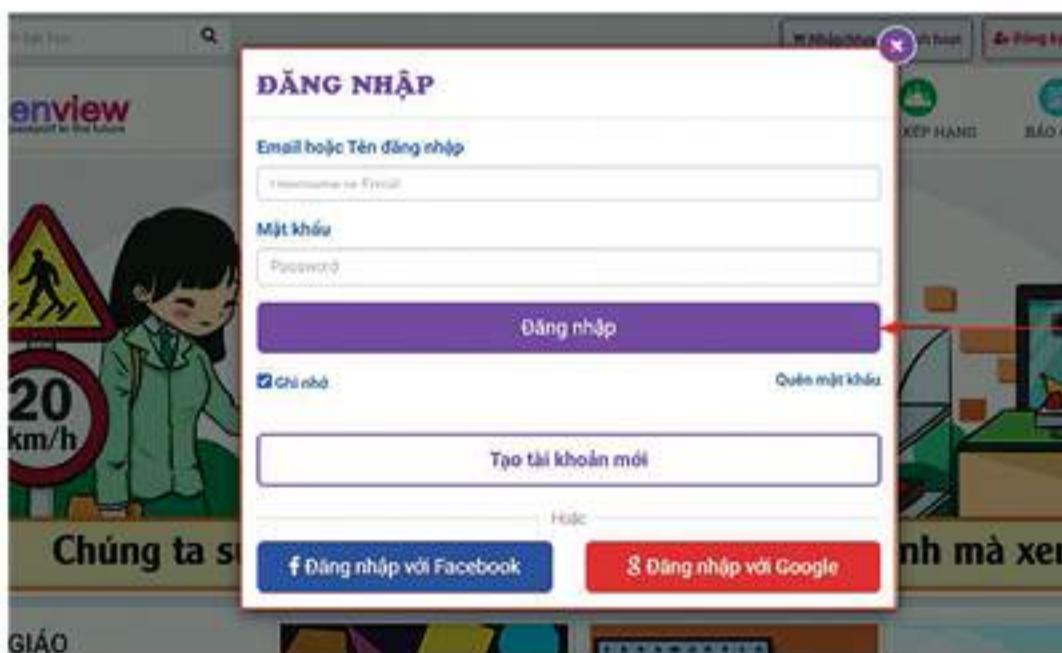
👉 Em cùng bạn thực hiện theo hướng dẫn để sử dụng phần mềm học toán OpenView:

[1] Kích hoạt trình duyệt **Google Chrome**;

[2] Gõ địa chỉ vtoan.openview-edu.com vào ô địa chỉ rồi gõ phím **Enter**. Màn hình phần mềm học toán **OpenView** hiển thị tương tự như hình 1.1;



▲ Hình 1.1. Màn hình phần mềm học toán OpenView (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)



[4] Khi cửa sổ đăng nhập xuất hiện, nhập tài khoản vào ô **Email hoặc Tên đăng nhập**, nhập mật khẩu vào ô **Mật khẩu** sau đó nháy chuột vào nút **Đăng nhập**, màn hình xuất hiện giao diện như hình 1.3.

▲ Hình 1.2. Cửa sổ đăng nhập của phần mềm OpenView (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)

2 Học toán với OpenView

Để chọn được bài học phù hợp em nháy chuột vào siêu liên kết **GÓC HỌC TẬP**.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn lớp học phù hợp, chẳng hạn: **Lớp 5**;
- [2] Chọn một chủ đề học tập, chẳng hạn: **A. Phân số**;
- [3] Chọn một bài học, chẳng hạn: **Bảng chuyển I** ở khung bên phải;
- [4] Thực hiện làm bài tập theo yêu cầu của phần mềm (hình 1.4).



▲ Hình 1.3. Chọn bài học (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)



▲ Hình 1.4. Làm bài tập theo yêu cầu (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)

Lưu ý:

- Với mỗi dạng bài tập, phần mềm có hướng dẫn bằng hình ảnh hoặc âm thanh để em hiểu rõ yêu cầu của bài toán.
- Một số bài tập, khi được chọn, phần mềm sẽ mô tả yêu cầu của đề bài và gợi ý cách để giảm mức độ khó của bài tập.
- Nháy chuột vào nút để nghe lại yêu cầu của bài toán.
- Nháy chuột vào để bỏ qua bài hiện tại, chuyển sang bài tập tiếp theo.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Thảo luận và chọn bài tập **Bánh mì kẹp IV**.
- Thực hành làm bài tập **Bánh mì kẹp IV**.

Máy tính có thể giúp em rất nhiều trong công việc như tìm kiếm thông tin, mở rộng hiểu biết và có thể giúp em học tập rất thú vị, hiệu quả.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện các yêu cầu sau:

1. Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng, phát biểu nào sai?
 - A. Máy tính có thể giúp em tìm kiếm thông tin trên Internet.
 - B. Máy tính có thể giúp em tạo bài trình chiếu, soạn thảo văn bản.
 - C. Máy tính không thể giúp em học Tiếng Anh.
 - D. Máy tính có thể giúp em học môn Toán.
2. Nêu ví dụ về máy tính giúp em học tập.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- a. Nêu cách kích hoạt và đăng nhập phần mềm học toán **OpenView**.
- b. Thực hành kích hoạt, đăng nhập, chọn và làm một bài tập phù hợp với em.
- c. Kể tên những phần mềm học tập khác mà em biết.



Máy tính giúp em rất nhiều trong học tập,
với nhiều phần mềm và cách thức học tập khác nhau.
Nhờ máy tính em có thể học tập tốt hơn.

BÀI 2

MÁY TÍNH GIÚP EM GIẢI TRÍ



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận được ví dụ máy tính giúp em giải trí.
- ❖ Sử dụng được một phần mềm giải trí cụ thể để giải trí lành mạnh, bổ ích.



MỞ ĐẦU

Máy tính không những giúp em học tập, xem tin tức, tìm kiếm thông tin mà còn giúp em giải trí. Bài học hôm nay giúp em giải trí một cách lành mạnh, bổ ích với máy tính.



KHÁM PHÁ

1 Xem phim, ca nhạc

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Truy cập trang web **thieunhivietnam.vn**.
- Xem video (hoặc nghe bài hát) dành cho thiếu nhi.
- Nêu nội dung video (hoặc tên bài hát) mà em vừa xem (nghe).

Xem video ca nhạc hay phim hoạt hình trên máy tính là một hình thức sử dụng máy tính để giải trí.

2 Phần mềm xếp hình Tangram

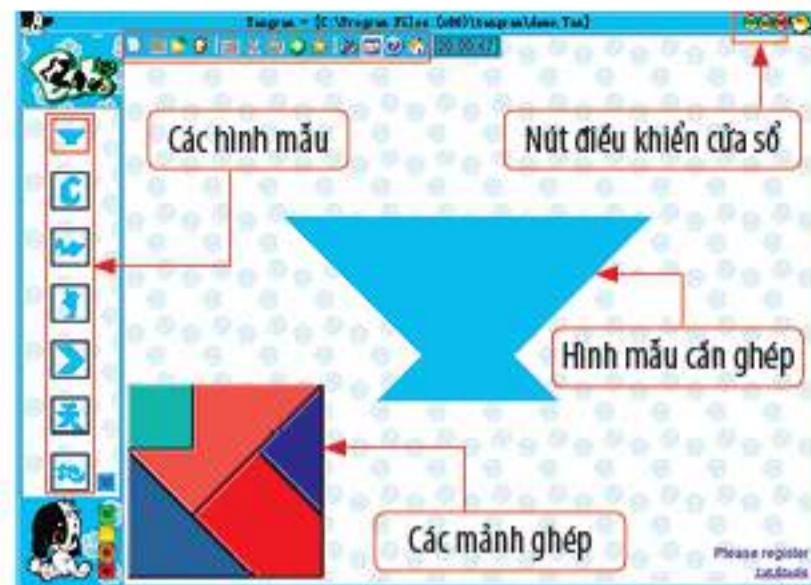
Tangram là phần mềm vừa giúp em giải trí sau các giờ học vừa giúp em luyện trí thông minh đầy thử thách và thú vị.

a. Kích hoạt phần mềm Tangram

Nhấp đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền, cửa sổ phần mềm **Tangram** hiển thị tương tự hình 2.1.

 Em cùng bạn thực hiện:

- Quan sát và gọi tên các thành phần cơ bản của cửa sổ phần mềm **Tangram**.
- Chọn một hình mẫu, quan sát sự thay đổi trên màn hình.
- Dùng thao tác kéo thả chuột để kéo một mảnh ghép vào vị trí hình mẫu cần ghép.
- Thoát khỏi phần mềm **Tangram**.



▲ Hình 2.1. Cửa sổ phần mềm *Tangram*

b. Xếp hình với phần mềm *Tangram*

Cách chơi: Dùng chuột kéo thả các mảnh ghép, lắp vào hình cần ghép sao cho các mảnh ghép vừa khít với hình mẫu cần ghép (hình 2.2).

Khi được ghép đúng, hình mẫu sẽ nhấp nháy và phần mềm tự động chuyển sang bài tiếp theo.

Để ghép được các mảnh ghép vừa khít hình mẫu em cần phải xoay, lật các mảnh ghép. Để xoay hoặc lật các mảnh ghép, em nháy chuột trái hoặc phải vào mảnh ghép đó (xem bảng).



▲ Hình 2.2. Mẫu cần ghép được hoàn thành

Mảnh ghép	Thao tác	Kết quả
	Xoay: Nháy chuột trái vào mảnh ghép	
	Lật: Nháy chuột phải vào mảnh ghép	

 Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Tangram**.
- Chọn hình mẫu như hình 2.1.
- Kéo một mảnh ghép vào hình mẫu cần ghép.
- Nháy chuột trái vào hình mẫu, nhận xét sự thay đổi của mảnh ghép.
- Nháy chuột phải vào hình mẫu, nhận xét sự thay đổi của mảnh ghép.
- Lắp các mảnh ghép vào hình mẫu (kéo, xoay, lật) cho vừa khít, tương tự hình 2.2.

Ngoài phần mềm **Tangram** em còn có thể chơi cờ vua, xem video giải trí. Khi chơi hoặc xem video, em cần bố trí thời gian một cách hợp lý. Khi truy cập Internet, em cần có sự đồng hành của bố mẹ hoặc thầy cô.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn trao đổi và trả lời câu hỏi:

- a. Để kích hoạt phần mềm **Tangram** em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?



- b. Làm cách nào để xoay, lật các mảnh ghép khi lắp chúng vào hình mẫu?

👉 Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- a. Gọi tên các thành phần cơ bản trên cửa sổ phần mềm **Tangram**.

- b. Tìm hiểu và khám phá nút lệnh và nút lệnh .

- c. Thoát khỏi phần mềm **Tangram**.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

1. Nêu ví dụ máy tính giúp em giải trí.

2. Kể tên một số phần mềm giải trí mà em biết.

3. Kích hoạt phần mềm **Tangram**:

- a. Chọn hình mẫu như hình 2.3.

- b. Ghép các mảnh ghép vừa khít vào hình mẫu cần ghép.

- c. Thoát khỏi phần mềm **Tangram**.



▲ Hình 2.3. Hình mẫu cần ghép



Máy tính có thể giúp em giải trí (xem video ca nhạc, phim hoạt hình hay chơi trò chơi,...).

Em cần sắp xếp thời gian học tập, rèn luyện, vui chơi, giải trí một cách hợp lý để học tập hiệu quả và bảo vệ sức khoẻ.

BÀI 3

MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM KIẾM, TRAO ĐỔI THÔNG TIN, HỢP TÁC VỚI BẠN BÈ VÀ TẠO RA SẢN PHẨM SỐ



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận được ví dụ máy tính giúp tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.
- ❖ Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.



MỞ ĐẦU

Cô giáo giao nhiệm vụ cho các nhóm tạo tệp trình chiếu giới thiệu về quê hương, đất nước. Em và các bạn trong nhóm hãy thảo luận, phân công nhiệm vụ tìm tư liệu, cùng soạn thảo bài trình chiếu để thuyết trình trước lớp.



KHÁM PHÁ

Tinh huống

Để hoàn thành nhiệm vụ, nhóm của An thảo luận và thống nhất làm bài trình chiếu giới thiệu về cảnh đẹp của ba miền Bắc, Trung, Nam. Trong đó:

- Miền Bắc: Thác Bản Giốc và Hồ Gươm;
- Miền Trung: Vịnh Lăng Cô và cố đô Huế;
- Miền Nam: Dinh Độc Lập và Tòa Thánh Tây Ninh.

Nhóm phân công công việc như sau:

- An: tìm kiếm ảnh về các địa danh trên Internet và sao chép vào USB.
- Hoa: tìm kiếm và biên tập ngắn gọn thông tin về các địa danh, soạn thảo bài giới thiệu (tệp Word) và lưu vào USB.
- Hùng: thiết kế mẫu trang chiếu tiêu đề và các trang chiếu, bài trình chiếu, nội dung bài thuyết trình.
- Sau đó cả nhóm sẽ tập trung tại nhà Hùng để cùng hoàn thiện bài trình chiếu và bài thuyết trình.

Đúng hẹn, ba bạn có mặt tại nhà Hùng, mang đầy đủ tư liệu đã được phân công. Các bạn cùng chèn hình ảnh, điền thông tin hoàn thành bài trình chiếu và hoàn thiện bài thuyết trình trên tệp Word.

Do biết tìm kiếm, trao đổi thông tin và hợp tác nên nhóm của An đã hoàn thành bài trình chiếu, bài thuyết trình đúng thời hạn, được cô giáo cùng các bạn đánh giá cao.

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết trong tình huống trên:

- Nhóm bạn An lựa chọn phương án nào để giải quyết nhiệm vụ?
- Sản phẩm của nhiệm vụ được các bạn xác định là những gì?
- Công việc được các bạn phân công như thế nào?
- Tại sao nhóm bạn An hoàn thành nhiệm vụ đúng thời hạn và được đánh giá cao?
- Máy tính có vai trò thế nào trong công việc của các bạn trong nhóm?

Máy tính có thể giúp em tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.

Tệp trình chiếu (PowerPoint) hay tệp văn bản (Word) của nhóm bạn An trong tình huống trên là những sản phẩm số được tạo ra nhờ máy tính.

👉 Trao đổi với bạn để nêu một việc mà em chưa làm được nhưng bạn của em đã làm được nhờ máy tính.
Em cần học hỏi thêm điều gì để làm được như bạn em?



LUYỆN TẬP

👉 Em hãy ghép mỗi công việc ở cột A với vai trò của máy tính ở cột B.

A. Công việc	B. Vai trò
1. Bạn Hoa tìm kiếm thông tin về danh lam, thắng cảnh ba miền trên Internet.	a. Máy tính giúp tìm kiếm thông tin
2. Bạn An tìm kiếm và sao chép các tệp ảnh vào USB mang đến nhà bạn Hùng để cả nhóm cùng hoàn thành nhiệm vụ.	b. Máy tính giúp trao đổi thông tin
3. Nhóm các bạn An, Hoa, Hùng cùng làm bài trình chiếu trên máy tính.	c. Máy tính giúp hợp tác với bạn bè
	d. Máy tính giúp tạo ra sản phẩm số

👉 Em hãy thảo luận với bạn và nêu ví dụ về máy tính giúp em tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.



VẬN DỤNG

Em hãy trao đổi với các bạn cùng nhóm và thực hiện tạo bài trình chiếu và bài thuyết trình giới thiệu về quê hương, đất nước theo gợi ý sau:

GIỚI THIỆU

PHONG CẢNH BA MIỀN

Trọng An – Minh Hoa – Việt Hùng

Trường tiểu học Trần Quốc Toản

MIỀN BẮC



Ho Gươm



Thác Bản Giốc

MIỀN TRUNG



Cố đô Huế



Vịnh Lăng Cô

MIỀN NAM



Dinh Độc Lập



Toà Thánh Tây Ninh



Máy tính có thể giúp em tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.

Biết sử dụng máy tính thành thạo giúp em làm được nhiều công việc và hiệu quả hơn.

CHƯƠNG
2

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 4

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE



MỤC TIÊU

- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.



MỞ ĐẦU

Lớp của An dự định tổ chức chuyến du lịch tham quan vịnh Hạ Long. Cô giáo giao nhiệm vụ cho các bạn tìm hiểu một số thông tin trên website của Ban Quản lý vịnh Hạ Long. Theo em An cùng các bạn cần tìm hiểu những thông tin gì?

Bài học hôm nay giúp các em tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.



KHÁM PHÁ

1 Xác định thông tin cần tìm kiếm

Để hoàn thành nhiệm vụ cô giao, An cùng các bạn thảo luận và thống nhất sẽ tìm hiểu một số thông tin:

- Các tuyến tham quan trên vịnh Hạ Long.
- Chi phí cho mỗi vé tham quan.
- Các điểm tham quan, vui chơi ở thành phố Hạ Long.



▲ Hình 4.1. Hòn Trống Mái

☞ Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Để lập kế hoạch tham quan vịnh Hạ Long nhóm em sẽ tìm hiểu những thông tin nào? Tại sao?

2 Tìm kiếm thông tin trên website

a. Tìm kiếm thông tin dựa vào hệ thống menu

👉 Em cùng bạn thực hiện:

[1] Truy cập website của Ban Quản lý vịnh Hạ Long có địa chỉ halongbay.com.vn (hình 4.2);

[2] Quan sát và chỉ ra trên website:

- Banner của website
- Các menu của website



▲ Hình 4.2. Website vịnh Hạ Long (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)

Trên mỗi website thường có hai thành phần:

- Banner: mang thông tin có tác dụng thu hút sự chú ý của người dùng.
- Các menu: là cách sắp xếp, phân loại thông tin trên website. Hệ thống các menu cho em biết các nhóm thông tin có trên website. Dựa vào các menu em có thể tìm kiếm được thông tin cần tìm trên website.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

[1] Quan sát sự thay đổi khi di chuyển chuột vào các menu trên trang web vịnh Hạ Long;

[2] Nháy chuột chọn: **VỊNH HẠ LONG → Vé tham quan → Mức phí tham quan vịnh Hạ Long**;

[3] Cho biết thông tin trên website vừa xuất hiện.

Mức phí tham quan vịnh Hạ Long

Đăng lúc 10:00:02 Ngày 24/10/2019 | Lượt xem 6832 | Cỡ chữ

Hiện nay trên vịnh Hạ Long có 05 tuyến tham quan. Ban quản lý vịnh Hạ Long áp dụng mức thu phí tham quan danh lam thắng cảnh vịnh Hạ Long theo tuyến tham quan theo Nghị quyết số 62/2017/NQ-HĐND ngày 07/7/2017 của Hội đồng nhân dân tỉnh Quảng Ninh, cụ thể như sau:

1. Tham quan ban ngày (từ 06h30' - 18h30'):

- Tuyến 1: Cảng tàu - Công viên Vạn Cảnh: Thiên Cung, Đầu Gỗ, Hòn Chó Đá, Hang Ba Hang, hòn Đinh Hương, hòn Trống Mái - Gà Chọi.
Giá vé: 250.000 đồng/lần/người
- Tuyến 2: Cảng tàu - Công viên các Hang Động: Bãi tắm Soi Sim, Ti Tốp, hang Sùng Sốt, động Mè Cung, hang Bồ Nâu, hang Luồn, hang Trống, hang Trinh Nữ, hồ Đông Tiên.
Giá vé: 250.000 đồng/lần/người
- Tuyến 3: Cảng tàu - Trung tâm Bảo tồn Văn hóa biển: Trung tâm Văn hóa nổi Cửa Vạn, hang Tiên Ông, hồ Ba Hảm, Đèn Bà Men, Áng Dù.
Giá vé: 200.000 đồng/lần/người
- Tuyến 4: Cảng tàu - Trung tâm Giải trí biển: Hang Cỏ, hang Thủ, Công Đô, hang Cụp La, Vòng Viêng, Khu sinh thái Tùng Áng - Công Đô, công viên Hòn Xép.
Giá vé: 200.000 đồng/lần/người
- Tuyến 5: Cảng tàu - bến Gia Luận (Cát Bà - Hải Phòng): Thiên Cung, Đầu Gỗ, hòn Chó Đá, hang Ba Hang, hòn Đinh Hương, hòn Trống Mái - Gà Chọi.
Giá vé: 250.000 đồng/lần/người

▲ Hình 4.3. Thông tin về mức phí tham quan vịnh Hạ Long (Ảnh chụp màn hình, 6/9/2023)

Bằng cách sử dụng hệ thống menu, em tìm được thông tin về các tuyến tham quan trên vịnh Hạ Long và giá vé cho mỗi tuyến.

b. Tìm kiếm thông tin bằng công cụ tìm kiếm

Trên mỗi website thường có công cụ tìm kiếm () để hỗ trợ người dùng tìm kiếm thông tin trên đó (hình 4.2). Việc tìm kiếm này cũng giống như tìm kiếm thông tin trên Internet với máy tìm kiếm.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào biểu tượng ;
- [2] Nhập một từ khoá vào ô tìm kiếm. Chẳng hạn: ;
- [3] Gõ phím **Enter**;
- [4] Nhận xét và so sánh kết quả tìm được với cách tìm kiếm thông tin bằng menu ở trên.

Bằng cách sử dụng công cụ tìm kiếm () trên website em cũng có thể tìm được thông tin cần tìm trên website đó.

Lưu ý:

Việc chọn từ khoá là rất quan trọng cho kết quả tìm kiếm. Để tìm được kết quả mong muốn em có thể phải điều chỉnh từ khoá nhiều lần.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Truy cập website của Ban Quản lý vịnh Hạ Long.
- Tìm hiểu, khám phá các menu của website.
- Nháy chuột chọn **TRANG CHỦ** hoặc , mô tả thành phần của TRANG CHỦ.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- Truy cập website halongbay.com.vn.
- Tìm kiếm thông tin về khách sạn 3 sao ở thành phố Hạ Long bằng cách sử dụng menu và công cụ tìm kiếm trên website.
- Tìm hiểu thông tin về Đền đúc ông Trần Quốc Nghiễn.

Có hai cách tìm kiếm thông tin trên website cho trước:

- Cách 1: Sử dụng hệ thống menu của website.
- Cách 2: Sử dụng công cụ tìm kiếm trên website.

Nháy chuột vào TRANG CHỦ hoặc biểu tượng để quay lại trang chủ.



BÀI 5

THỰC HÀNH TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE



MỤC TIÊU

- ❖ Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.



THỰC HÀNH

Nhiệm vụ: Tìm kiếm thông tin trên website của Ban Quản lý vịnh Hạ Long, lập kế hoạch tham quan vịnh Hạ Long.

1 Xác định nội dung kế hoạch

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Xác định những tuyến, điểm sẽ tham quan.
- Lí do lựa chọn những tuyến, điểm tham quan đó.
- Thời gian tham quan những tuyến, điểm đó.
- Chi phí cho mỗi thành viên khi thực hiện kế hoạch.

Gợi ý lập bảng kế hoạch.

KẾ HOẠCH
Tham quan vịnh Hạ Long

Tuyến, điểm tham quan	Lí do lựa chọn	Thời gian	Chi phí

2 Phân công các bạn trong nhóm

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Phân công cho các thành viên trong nhóm tìm kiếm thông tin về các tuyến tham quan trên vịnh, các điểm tham quan trong thành phố.

Phân công của nhóm bạn An:

- + An và Bình: Tìm kiếm thông tin và lựa chọn một tuyến tham quan trên vịnh.
- + Hoà và Thắng: Tìm kiếm thông tin và lựa chọn một điểm tham quan trong thành phố.

3 Thực hiện lập kế hoạch

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Truy cập website halongbay.com.vn.
- Truy cập menu **CÁC TUYẾN THAM QUAN**, quan sát, đọc thông tin về các tuyến tham quan trên vịnh.
- Truy cập: **Các điểm tham quan**, chọn và đọc thông tin về các điểm tham quan.
- Báo cáo kết quả tìm kiếm và đề xuất các tuyến, điểm tham quan với các bạn trong nhóm.
- Thảo luận, thống nhất các tuyến, điểm tham quan và lập kế hoạch.

Sau khi tìm kiếm thông tin và thảo luận trong nhóm, An và các bạn đã chọn được tuyến, điểm để lập kế hoạch tham quan vịnh Hạ Long. Các em cùng tham khảo kế hoạch của các bạn.

KẾ HOẠCH Tham quan vịnh Hạ Long Nhóm: An, Bình, Hoà, Thắng (lớp 5A)

Tuyến, điểm tham quan	Lí do lựa chọn	Thời gian	Chi phí
Tuyến 2: Cảng tàu - Công viên các Hang Động	Được trải nghiệm các hang động thiên nhiên, được thăm và tắm biển ở đảo Ti-Tốp, hòn đảo duy nhất trên vịnh được Bác Hồ đặt tên.		
Điểm: Đảo Ti-Tốp	Đây là hòn đảo đẹp nằm trên lạch Cát Nàng. Trước năm 1962, trên hải đồ vịnh Hạ Long, đảo có tên là Cát Nàng. Năm 1962, Chủ tịch Hồ Chí Minh cùng Anh hùng vũ trụ Liên Xô (cũ) Giéc-man Ti-Tốp tới thăm đảo. Để ghi nhớ sự kiện này cũng như để biểu hiện tình hữu nghị giữa hai nước, Bác Hồ đã đề nghị lấy tên Ti-Tốp đặt tên cho đảo.	6 giờ	Giá vé: 250.000 đồng/lần/người

Do có kế hoạch cụ thể, chuẩn bị chu đáo nên nhóm của An đã thực hiện được chuyến tham quan vịnh Hạ Long rất bổ ích, lí thú, vui vẻ và an toàn.



Hợp tác, chia sẻ thông tin khi thực hiện nhiệm vụ giúp hoàn thành nhiệm vụ nhanh chóng và dễ dàng hơn.

CHƯƠNG
3

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

BÀI 6

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ



MỤC TIÊU

- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.
- Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.



MỞ ĐẦU

Em đã biết quá trình xử lý thông tin:

THÔNG TIN → XỬ LÝ → QUYẾT ĐỊNH

Vậy việc thu thập và tìm kiếm thông tin có vai trò như thế nào trong giải quyết vấn đề?



KHÁM PHÁ

1 **Vai trò của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề**

Tình huống 1

Trong một lần đi du lịch tại thành phố Nha Trang, Bình cùng cả nhà rời khách sạn vào buổi sáng để đi tham quan thành phố. Ở đây cái gì cũng mới lạ, đẹp và hấp dẫn. Cuối ngày, cả nhà chuẩn bị trở về khách sạn nhưng không ai nhớ địa chỉ. Loay hoay một lúc, bố Bình nói "May quá! Trước khi đi bố có mang theo một tấm card của khách sạn, trên đó có ghi địa chỉ và số điện thoại". Bố Bình sử dụng điện thoại để tìm vị trí, nhờ đó cả nhà nhanh chóng trở về khách sạn.



 Em cùng bạn trả lời câu hỏi:

- Gia đình bạn Bình đã gặp vấn đề gì khi quay trở về khách sạn?
- Để giải quyết vấn đề đó cần có những thông tin nào?
- Bằng cách nào gia đình bạn Bình có được thông tin đó?
- Nếu không tìm được địa chỉ hoặc nhớ sai địa chỉ khách sạn, gia đình bạn Bình có thể gặp vấn đề gì?

Để đưa ra quyết định khi giải quyết vấn đề, con người hay máy tính cần có thông tin để xử lý. Do đó, việc thu thập và tìm kiếm thông tin có vai trò rất quan trọng trong giải quyết vấn đề. Nếu không tìm được thông tin cần thiết hoặc thông tin không chính xác thì không giải quyết được vấn đề.

2 Tim kiếm, lựa chọn thông tin và hợp tác để giải quyết vấn đề

Tình huống 2

Chuẩn bị cuối tuần về quê, bố An hỏi cả nhà nên đi taxi, xe khách hay xe máy. Sau khi tìm kiếm trên Internet và gọi điện hỏi một vài người bạn, mẹ An cho biết:

- Đi taxi thì nhanh, an toàn, không sợ trời mưa và chi phí hết hơn một triệu đồng.
- Đi xe khách thì không bị ảnh hưởng bởi thời tiết và chỉ hết vài trăm nghìn đồng tiền vé nhưng mất gần như cả ngày đi trên đường vì phải đổi chuyến.
- Đi xe máy thì nhanh, rẻ và chủ động nhưng nếu trời mưa thì vất vả.



Sau khi thảo luận, cả nhà quyết định lựa chọn phương án đi bằng xe máy và chuẩn bị đồ đi mưa cẩn thận, như thế phù hợp với điều kiện kinh tế và thời gian. Chiều thứ Sáu cả nhà lên đường về quê, vẫn kịp ăn cơm tối cùng ông bà.

 Em cùng bạn trả lời câu hỏi:

- Gia đình An cần giải quyết vấn đề gì?
- Mẹ An đã tìm kiếm những thông tin gì, bằng cách nào?
- Gia đình An đã thảo luận, xử lý thông tin và đưa ra quyết định như thế nào?

Để giải quyết được vấn đề nhanh chóng và hiệu quả, cần tìm kiếm và lựa chọn thông tin phù hợp. Trong quá trình tìm kiếm, lựa chọn thông tin, cần biết hợp tác với người khác.



LUYỆN TẬP

 Em cùng bạn trả lời câu hỏi:

1. Tại sao nói tìm kiếm và thu thập thông tin có vai trò quan trọng trong giải quyết vấn đề?
2. Để giải quyết được vấn đề, khi tìm kiếm và thu thập thông tin, em cần phải làm gì?



VẬN DỤNG

 Em cùng bạn thảo luận và trả lời câu hỏi:

- a. Để làm bài giới thiệu về trường em, em cần tìm kiếm, thu thập những thông tin gì, từ đâu?
- b. Trong quá trình tìm kiếm, thu thập thông tin và làm bài giới thiệu em cần hợp tác với ai, như thế nào?



Khi giải quyết vấn đề em cần tìm kiếm, thu thập và hợp tác để có thông tin đầy đủ và chính xác.

Nếu thông tin không đầy đủ, chính xác sẽ không giải quyết được vấn đề.

BÀI 7

TAO CÂY THƯ MỤC VỚI CẤU TRÚC HỢP LÍ



MỤC TIÊU

- ❖ Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lý.



MỞ ĐẦU

Thư mục là nơi lưu trữ thông tin trên máy tính. Vì vậy, tạo thư mục với cấu trúc hợp lý, tương tự như việc sắp xếp, cất giữ đồ vật một cách khoa học, sẽ giúp cho việc quản lý, tìm kiếm thông tin được dễ dàng hơn.



KHÁM PHÁ

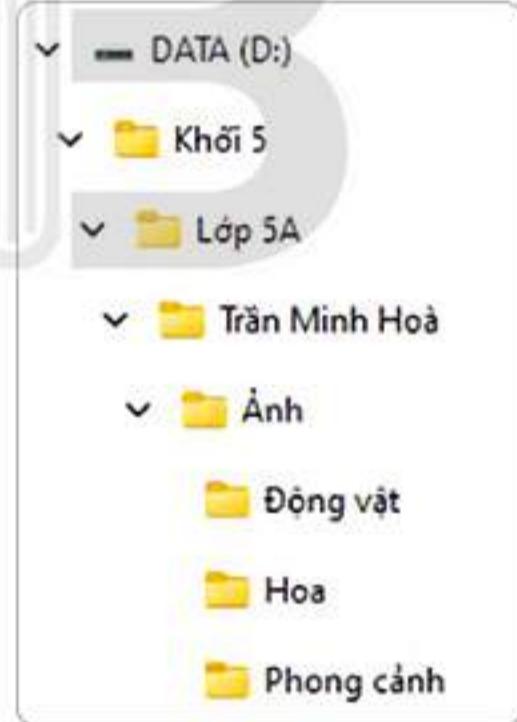
Tạo cây thư mục với cấu trúc hợp lý

Tình huống

Hoà có sở thích tìm kiếm, sưu tập hình ảnh phong cảnh, các loài hoa và động vật để lưu trữ vào máy tính. Để lưu trữ hình ảnh một cách hợp lý, dễ tìm kiếm mỗi khi cần, Hòa đã tạo cây thư mục như hình 7.1.

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Mô tả cây thư mục của bạn Hòa.
- Nhận xét cây thư mục mà Hòa đã tạo.



▲ Hình 7.1. Cây thư mục của Hòa

Trên ổ đĩa D: Hòa đã tạo thư mục **Trần Minh Hòa** để lưu tất cả các tệp của riêng mình. Trong thư mục đó, Hòa tạo thư mục **Ảnh** để lưu các hình ảnh sưu tập được. Trong thư mục **Ảnh** có ba thư mục con **Động vật**, **Hoa**, **Phong cảnh** để lưu các hình ảnh riêng theo từng loại.

Mỗi khi cần tìm kiếm một tệp hình ảnh (chẳng hạn tệp hình ảnh **Vịnh Hạ Long**) Hòa dễ dàng tìm thấy bằng cách mở theo đường dẫn **D:\Khối 5\Lớp 5A\Trần Minh Hòa\Ảnh\Phong cảnh**. Mặt khác, Hòa đặt tên các thư mục rõ ràng và gợi nhớ được nội dung thông tin lưu trong đó. Cách tạo cây thư mục để lưu trữ hình ảnh sưu tập của Hòa là cách tạo cây thư mục hợp lý.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn trao đổi và trả lời câu hỏi:

1. Tạo thư mục với cấu trúc cây hợp lí có lợi ích nào sau đây?
 - A. Có cây thư mục đẹp.
 - B. Dễ dàng và nhanh chóng tìm được tệp, thư mục cần tìm.
 - C. Dễ tạo cây thư mục.
 - D. Không giúp ích gì.

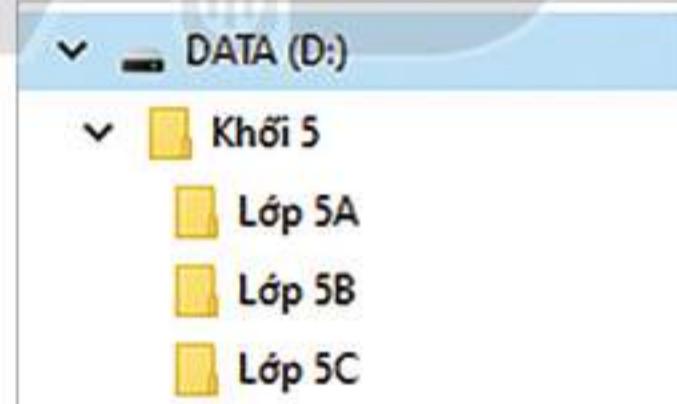
2. Cây thư mục hợp lí có những đặc điểm nào sau đây?
 - A. Có nhiều thư mục.
 - B. Dễ tìm kiếm thông tin khi cần.
 - C. Tên thư mục tường minh, gợi nhớ nội dung thư mục.
 - D. Có ít thư mục.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Trên ổ đĩa D: của máy tính dùng chung ở trường đã có một thư mục của lớp 5A (hình 7.2). Giả sử em cũng cần lưu các tệp hình ảnh như của bạn Hoà. Hãy tạo cây thư mục của em để lưu trữ các tệp hình ảnh đó sao cho hợp lí.
- Em đã tạo được các tệp trình chiếu (PowerPoint), tệp văn bản (Word) và tệp chương trình (Scratch). Hãy tạo cây thư mục của em trên máy tính để lưu các tệp đó sao cho hợp lí.



▲ Hình 7.2. Cây thư mục trên máy tính dùng chung



Một cây thư mục với cấu trúc hợp lí giúp em sắp xếp, phân loại thông tin lưu trên máy tính một cách khoa học, dễ nhớ.

Tạo cây thư mục với cấu trúc hợp lí giúp em tìm kiếm thông tin một cách dễ dàng, nhanh chóng.

BÀI 8

TÌM TỆP, THƯ MỤC TRÊN MÁY TÍNH



MỤC TIÊU

- Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.



MỞ ĐẦU

Để mở một tệp đã có trên máy tính, em phải biết tên tệp và thư mục lưu tệp. Vậy có những cách nào để tìm được một thư mục hay một tệp trên máy tính? Bài học hôm nay giúp em tìm hiểu về cách tìm thư mục, tệp trên máy tính.



KHÁM PHÁ

1 Tim kiếm dựa vào cấu trúc cây thư mục

Khi biết tên tệp và cấu trúc cây thư mục chứa tệp, em sẽ dễ dàng tìm được tệp hay thư mục cần tìm.

Cho cây thư mục lưu các tệp hình ảnh của bạn Hoà như hình 8.1.

👉 Em cùng bạn tìm tệp hình ảnh:

- Chim Chào Mào.
- Hoa Đào.



▲ Hình 8.1. Cây thư mục của Hòa

2 Tim kiếm bằng công cụ Search của File Explorer

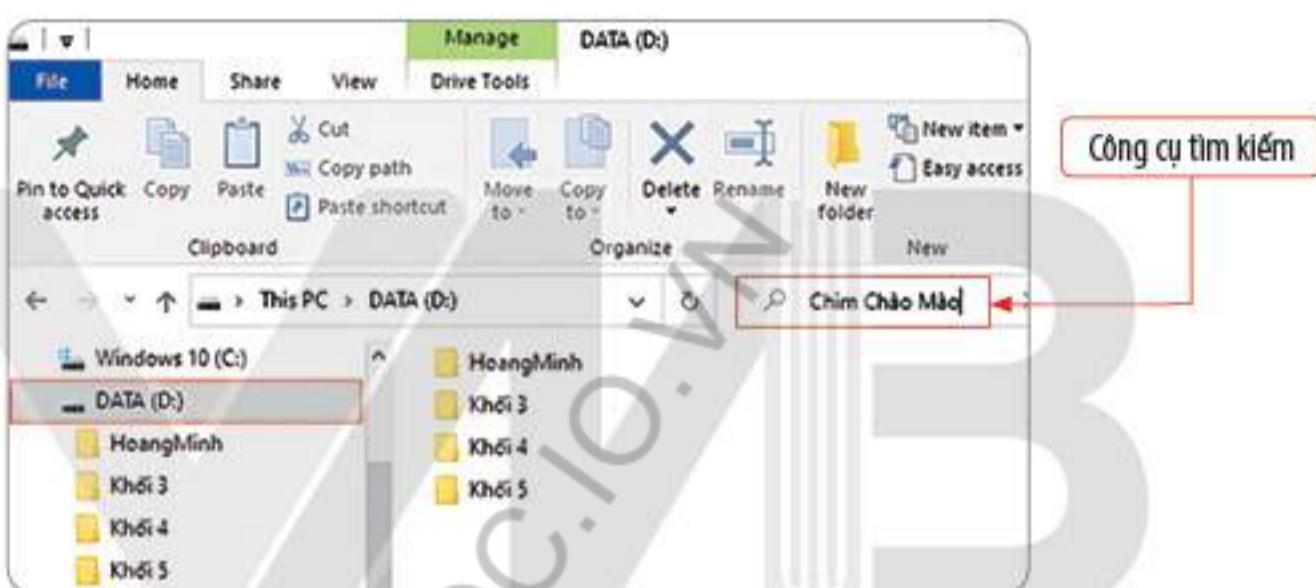
Trong phần mềm **File Explorer** có công cụ tìm kiếm (**Search**). Công cụ này được dùng để tìm kiếm thư mục hoặc tệp trên máy tính. Sau khi kích hoạt, cửa sổ **File Explorer** có công cụ tìm kiếm (**Search**) như trên hình 8.2.

Sử dụng công cụ **Search** để tìm kiếm tệp hoặc thư mục bằng tên. Chẳng hạn, em cần tìm tệp có tên **Chim Chào Mào**.

 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Kích hoạt **File Explorer** (hình 8.2);
- [2] Chọn phạm vi tìm kiếm (ổ đĩa hoặc thư mục) ở khung bên trái. Chẳng hạn ổ đĩa D:;
- [3] Nhập tên tệp hoặc thư mục cần tìm vào hộp tìm kiếm. Chẳng hạn **Chim Chào Mào**;
- [4] Gõ phím **Enter**.

File Explorer sẽ bắt đầu quá trình tìm kiếm. Kết thúc quá trình tìm kiếm, kết quả xuất hiện tương tự hình 8.3.

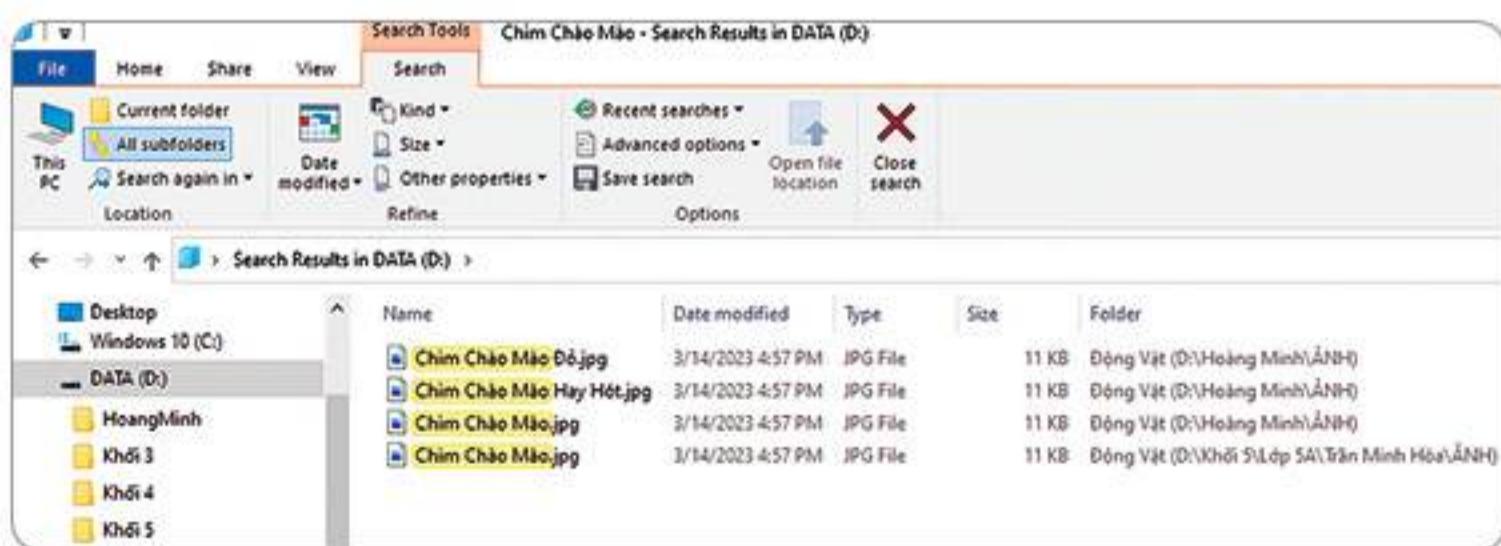


▲ Hình 8.2. Cửa sổ File Explorer

Tất cả các tệp hoặc thư mục có tên hoặc trong tên có chứa cụm từ đã nhập vào ô tìm kiếm sẽ được liệt kê, hiển thị trong khung bên phải.

Để mở một tệp hoặc thư mục trong danh sách kết quả tìm được, em nháy đúp chuột vào thư mục hoặc tệp cần mở.

Nếu muốn mở thư mục chứa tệp hoặc thư mục cần tìm, em nháy chuột phải vào tên tệp hoặc thư mục rồi nháy chuột vào lệnh **Open File location** hoặc **Open folder location**.



▲ Hình 8.3. Kết quả tìm kiếm tệp có tên **Chim Chào Mào**

 Em cùng bạn thực hiện:

- Quan sát hình 8.3 cho biết:
 - + Có bao nhiêu tệp có tên **Chim Chào Mào** được tìm thấy? Các tệp đó nằm trong thư mục nào? Đường dẫn của thư mục đó?
 - + Có bao nhiêu tệp trong tên có cụm từ **Chim Chào Mào** được tìm thấy? Các tệp đó nằm trong thư mục nào? Đường dẫn của thư mục đó?
- Mở một thư mục chứa tệp có tên **Chim Chào Mào** từ cửa sổ kết quả tìm kiếm.



LUYỆN TẬP

 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

1. Có bao nhiêu cách tìm kiếm tệp hoặc thư mục trong máy tính? Đó là những cách nào?
2. Nếu các bước sử dụng công cụ **Search** để tìm kiếm tệp hoặc thư mục trong máy tính.



VẬN DỤNG

 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Tìm tệp hoặc thư mục có tên **Cá** trong thư mục **HoangMinh**.
- b. Cho biết trong thư mục **HoangMinh** có bao nhiêu tệp hay thư mục có tên **Cá**? Chúng nằm ở những thư mục con nào?
- c. Cho biết trong thư mục **HoangMinh** có bao nhiêu tệp hay thư mục trong tên có từ **Cá**?



Có hai cách tìm kiếm thư mục, tệp trên máy tính:

1. Tìm theo cấu trúc cây thư mục.

2. Tìm bằng công cụ **Search**:

[1] Kích hoạt **File Explorer**;

[2] Chọn phạm vi tìm kiếm;

[3] Nhập tên thư mục hoặc tệp vào ô tìm kiếm;

[4] Gõ phím **Enter**.

CHƯƠNG
4

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

BÀI 9

BẢN QUYỀN NỘI DUNG THÔNG TIN



MỤC TIÊU

- ❖ Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.
- ❖ Nhận biết bản quyền nội dung và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.
- ❖ Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.
- ❖ Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...



MỞ ĐẦU

👉 Em cùng bạn đọc đoạn thông tin sau:

"Theo một tờ báo của Thái Lan, nhiều cổ động viên nước này đã bày tỏ sự bất bình trên mạng xã hội sau khi không được xem trực tiếp "Voi chiến" thắng 5-0 trước Brunei ở trận ra quân AFF Cup 2022 (20/12/2022).

Đây là lần đầu tiên trong lịch sử AFF Cup (kể từ năm 1996), không có đài truyền hình nào của Thái Lan phát sóng trực tiếp trận đấu của "Voi chiến" ở giải đấu hàng đầu Đông Nam Á."

Theo thông tin trên, tại sao người Thái Lan lại không xem được trực tiếp trận đấu bóng đá giữa đội tuyển Thái Lan và đội tuyển Brunei trong giải đấu này?

Bài học hôm nay sẽ giúp các em tìm hiểu vấn đề trên.



KHÁM PHÁ

1 Bản quyền nội dung thông tin

Tình huống 1

Trong tình huống ở phần mở đầu, giải bóng đá vô địch các nước Đông Nam Á (AFF Cup) do Liên đoàn Bóng đá Đông Nam Á (AFF) tổ chức. Quyền sở hữu thông tin

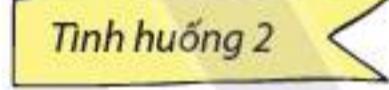
và hình ảnh của giải đấu thuộc về AFF hay còn gọi là **AFF giữ bản quyền nội dung thông tin về giải đấu AFF Cup** (Bản quyền về giải đấu).

Để được phát sóng các trận đấu của giải đấu, các đài truyền hình phải được AFF cho phép hay còn gọi là phải có **bản quyền phát sóng** các trận đấu của giải.

Thông thường, các đài truyền hình phải xin phép hoặc mua **bản quyền phát sóng**, khi đó mới được phép phát sóng các trận đấu của giải.

 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- "Nội dung thông tin" trong tình huống là gì?
- Tổ chức nào giữ bản quyền nội dung thông tin đó?
- Để được phát sóng hình ảnh các trận đấu của giải đấu, các đài truyền hình cần phải có điều kiện gì?
- Thông thường, làm thế nào để đài truyền hình có bản quyền phát sóng các trận của giải đấu?

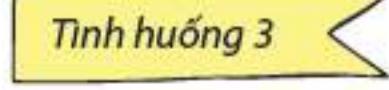
 **Tình huống 2**

Nội dung sách giáo khoa, hay nói tắt là sách giáo khoa, thuộc quyền sở hữu của người tạo ra nó (chủ sở hữu). Mọi hành vi sao chép, in ấn, phát hành hay sử dụng vào những mục đích khác khi chưa được sự cho phép của chủ sở hữu là vi phạm pháp luật và đạo đức.

 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Trong tình huống, ai là người giữ bản quyền nội dung sách giáo khoa?
- Hành vi sao chép, in ấn, phát hành hay sử dụng vào những mục đích khác khi chưa được sự cho phép của chủ sở hữu là đúng hay sai? Vi phạm điều gì?
- Hành vi in lậu (in mà không được phép của chủ sở hữu) sách giáo khoa để bán cho học sinh là được phép hay không được phép? Tại sao?

2 Tôn trọng quyền riêng tư

 **Tình huống 3**

An nói với Bình: Tớ vô tình đọc được nhật kí của Tâm. Để tớ kể cho cậu nghe nhé, buồn cười lắm!

Bình nói: Không, cậu đừng kể. Nhật kí là suy nghĩ, tâm sự riêng của mỗi người, chúng ta chỉ xem khi được bạn chủ động chia sẻ và không nên đem chuyện riêng của bạn kể cho người khác khi chưa được bạn đồng ý.

An nói: Ủ, cậu nói đúng đấy, thẩy cô và bố mẹ cũng dặn thế mà tớ quên mất.

 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Em rút ra được bài học gì từ câu chuyện của An và Bình?
- Em rút ra được bài học gì về sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin?



LUYỆN TẬP

 Em cùng bạn đọc tình huống sau và cho biết:

- Tại đại hội thể thao Đông Nam Á (SEA Games) do Liên đoàn thể thao Đông Nam Á tổ chức, một cổ động viên không có thẻ phóng viên được phép tác nghiệp đã sử dụng điện thoại di động ghi hình và phát trực tiếp trên YouTube (live stream) hình ảnh các vận động viên đang thi đấu tại giải đấu.
 - Nội dung thông tin mà cổ động viên đó live stream là nội dung thông tin gì?
 - Tổ chức nào giữ bản quyền nội dung thông tin đó?
 - Việc làm của cổ động viên đó là đúng hay sai? Tại sao?
- Một cửa hàng phô tô đã phô tô sách giáo khoa để bán cho học sinh. Em đồng ý với ý kiến nào sau đây?
Tại sao?
 - Đây là việc làm tốt vì nhờ đó mà học sinh được mua sách giáo khoa với giá rẻ.
 - Đây là việc làm vi phạm bản quyền nội dung thông tin sách giáo khoa.



VẬN DỤNG

 Em cùng bạn đọc tình huống sau và cho biết:

- Bố nhờ Bình gửi cho thầy Hiệu trưởng một lá thư nhưng không dán phong bì. Bình tò mò không biết bố viết gì trong thư! Bình nói với An: "Hay mình mở ra đọc xem bố mình viết gì nhỉ?". Nếu em là An, em sẽ khuyên Bình thế nào? Tại sao?
- Bình học rất giỏi môn Tin học. Tâm nói với An: "Minh sao chép tệp bài tập của Bình xem bạn làm thế nào đi!". An nói: "Không được đâu, mình chưa hỏi ý kiến Bình". Em có đồng tình với ý kiến của An không? Tại sao?



- Bản quyền nội dung thông tin là quyền của chủ sở hữu đối với nội dung thông tin. Chỉ sử dụng nội dung thông tin khi được phép.*
- Phải tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.*
- Phải trung thực trong cuộc sống cũng như trong học tập. Không nhìn bài, chép bài của bạn trong thi cử, kiểm tra.*

CHƯƠNG
5

ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 10

CHỌN VÀ XOÁ KHỐI VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá một khối văn bản.



MỞ ĐẦU

Em đã biết, chỉ với vài thao tác rất nhanh và đơn giản, em có thể **xoá, sao chép** hay **di chuyển** một khối văn bản khi soạn thảo văn bản trên máy tính. Trước khi thực hiện **xoá, sao chép** hay **di chuyển** một khối văn bản em phải thực hiện **chọn** khối văn bản đó.

Bài học hôm nay giúp em biết thêm nhiều cách để **chọn, xoá** khối văn bản nhanh chóng và linh hoạt khi soạn thảo văn bản.



KHÁM PHÁ

1 Chọn khối văn bản

a. Chọn khối văn bản bằng chuột

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Mở tệp **TrongGiacMobuoisang**;
- [2] Nháy chuột vào đầu khối văn bản cần chọn;
- [3] Kéo thả chuột đến cuối khối văn bản (hình 10.1);
- [4] Nháy chuột tại một vị trí bất kì trong trang văn bản;
- [5] Nhận xét sự thay đổi của khối văn bản:
 - Sau bước 3.
 - Sau bước 4.

– Khối văn bản được chọn có nền màu xám.

– Nháy chuột tại vị trí bất kì trong trang văn bản để bỏ chọn.

Trong giac mơ buổi sáng

Trong giac mơ buổi sáng
Em gặp ông mặt trời
Mang túi đầy hoa nắng
Rải hoa vàng khắp nơi

Trong giac mơ buổi sáng
Em qua thảo nguyên xanh
Có rất nhiều hoa lá
Mang tên bạn lớp mình

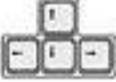
Tác giả: Nguyễn Lâm Thắng

▲ Hình 10.1. Khối văn bản được chọn

b. Chọn khối văn bản bằng bàn phím

Trên tệp **TrongGiacMobuoISang** đang mở.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí đầu khối văn bản cần chọn;
- [2] Nhấn, giữ phím **Shift** trong khi nhấn phím mũi tên  phù hợp để di chuyển con trỏ soạn thảo đến cuối khối văn bản;
- [3] Nhận xét sự thay đổi của khối văn bản khi con trỏ soạn thảo đi qua.

Em có thể sử dụng bàn phím để chọn khối văn bản mà không cần dùng chuột.

c. Phối hợp sử dụng chuột và bàn phím để chọn khối văn bản

Trên tệp **TrongGiacMobuoISang** đang mở.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào đầu của khối văn bản cần chọn;
- [2] Nhấn, giữ phím **Shift** đồng thời nháy chuột vào cuối khối văn bản;
- [3] Nhận xét sự thay đổi của khối văn bản.

Em có thể phối hợp sử dụng bàn phím và chuột để chọn khối văn bản một cách linh hoạt.

Lưu ý:

Em có thể chọn một từ bằng cách nháy đúp chuột vào từ đó.

Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + A** để chọn cả văn bản.

2 Xoá khối văn bản

Trên tệp **TrongGiacMobuoISang** đang mở.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn khối văn bản (hình 10.1);
- [2] Gõ phím **Delete** hoặc **Backspace**;
- [3] Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z**;
- [4] Nhận xét sự thay đổi của khối văn bản:
 - Sau bước 2.
 - Khi thực hiện bước 3.

Gõ phím **Delete** hoặc **Backspace** để xoá khỏi văn bản đã chọn.

Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để lấy lại khỏi văn bản vừa xoá.

Lưu ý:

Khi gõ một phím kí tự trên bàn phím, kí tự đó sẽ thay thế khối văn bản được chọn trong văn bản.

Em nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để hoàn tác thao tác vừa thực hiện.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn:

1. Phát biểu và thực hiện cách chọn khối văn bản trong soạn thảo văn bản.
 - a. Chọn khối văn bản bằng chuột.
 - b. Chọn khối văn bản bằng bàn phím.
 - c. Kết hợp chuột và bàn phím để chọn khối văn bản.
2. Nêu các bước xoá khối văn bản.
3. Nêu cách để lấy lại khối văn bản vừa bị xoá.



VĂN DỤNG

Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- a. Chọn, xoá khổ thơ thứ hai của tệp **TrongGiacMobuoisang**.
- b. Lấy lại khổ thơ thứ hai bằng các cách mà em biết.



- Có thể chọn khối văn bản bằng chuột, bàn phím hoặc phối hợp chuột và bàn phím.
- Các bước xoá khối văn bản:
 - [1] Chọn khối văn bản;
 - [2] Gõ phím **Delete** hoặc **Backspace**.
- Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để hoàn tác thao tác vừa thực hiện.

BÀI 11

SAO CHÉP, DI CHUYỂN KHỐI VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- Thực hiện thành thạo các thao tác sao chép, di chuyển một khối văn bản.



MỞ ĐẦU

An ngồi xem anh trai soạn thảo văn bản trên máy tính. An thực hiện chọn, sao chép, di chuyển,... các khối văn bản nhanh thoắt mà không hề cần đến chuột. An muốn biết và làm được như anh.

Bài học này giúp em và An có thể làm được nhanh như vậy.



KHÁM PHÁ

1 Sao chép, di chuyển khối văn bản bằng chuột

Em cùng bạn soạn thảo văn bản trong hình 11.1 theo hướng dẫn sau:

Bước 1. Soạn thảo khổ thơ thứ nhất.

Bước 2. Sao chép câu thơ đầu của khổ thơ thứ nhất tới vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ hai:

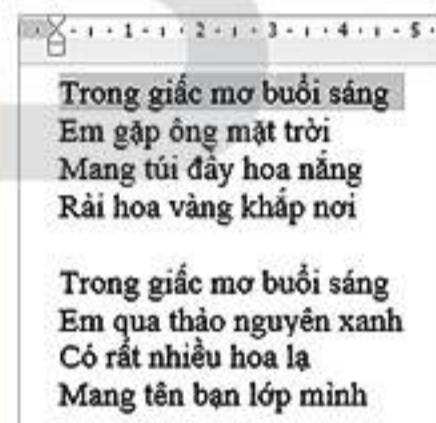
[1] Chọn câu thơ thứ nhất;

[2] Chọn lệnh **Copy**;

[3] Đưa con trỏ soạn thảo tới vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ hai;

[4] Chọn lệnh **Paste**.

Bước 3. Soạn thảo hoàn chỉnh khổ thơ thứ hai.



▲ Hình 11.1. Trích bài thơ *Trong giấc mơ buổi sáng* – Nguyễn Lãm Thắng

Hai khổ thơ có hai câu đầu giống nhau. Em sử dụng thao tác sao chép khối văn bản để không phải gõ lại câu thơ đó.

2 Sao chép, di chuyển khối văn bản bằng bàn phím

Em cùng bạn chuyển sang trang mới, soạn thảo văn bản (hình 11.1):

Bước 1. Soạn thảo khổ thơ thứ nhất.

Bước 2. Sao chép câu thơ đầu của khổ thơ thứ nhất tới vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ hai:

[1] Chọn câu thơ thứ nhất;

[2] Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**;

[3] Đưa con trỏ soạn thảo tới vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ hai;

[4] Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**.

Bước 3. Soạn thảo hoàn chỉnh khổ thơ thứ hai.

 Em cùng bạn thực hiện:

- So sánh hai cách sao chép khối văn bản bằng chuột và bằng bàn phím.
- Cho biết khi nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** (**Ctrl + X**) tương ứng với việc chọn lệnh nào trong các lệnh thực hiện thao tác **sao chép (di chuyển)** khối văn bản.

Lưu ý:

Các bước **di chuyển** khối văn bản bằng bàn phím cũng tương tự như sao chép khối văn bản. Nhưng ở bước [2], thay vì nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**, em nhấn tổ hợp phím **Ctrl + X**.



LUYỆN TẬP

 Em cùng bạn thực hiện:

- Ghép các ô tương ứng ở ba cột trong bảng sau:

Lệnh	Tổ hợp phím	Ý nghĩa
I. Copy ()	A. Ctrl + X	a. Dán khối văn bản đã copy/cut.
II. Cut ()	B. Ctrl + V	b. Sao chép khối văn bản đã chọn (copy).
III. Paste ()	C. Ctrl + C	c. Cắt khối văn bản đã chọn.

- Mở tệp **TrongGiacMobuoiSang** (hình 11.2) và thực hiện sửa đổi để được nội dung như hình 11.3.



▲ Hình 11.3. Trích bài thơ *Trong giấc mơ buổi sáng*



▲ Hình 11.2. Trích bài thơ *Trong giấc mơ buổi sáng*



VĂN DỤNG

Em cùng bạn thực hiện:

a. Nêu các bước để soạn thảo văn bản như hình 11.4.

b. So sánh với cách làm của bạn An như sau:

Bước 1. Soạn thảo tiêu đề bài thơ.

Bước 2. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để sao chép câu “Trong giấc mơ buổi sáng” đến vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ nhất.

Bước 3. Soạn thảo hoàn chỉnh khổ thơ thứ nhất; đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí sẽ soạn thảo khổ thơ thứ hai.

Bước 4. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán câu “Trong giấc mơ buổi sáng”.

Bước 5. Soạn thảo hoàn chỉnh khổ thơ thứ hai.

c. Soạn thảo văn bản.



▲ Hình 11.4. Trích bài thơ Trong giấc mơ buổi sáng

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



Bước	Sao chép	Di chuyển
1		Chọn khối văn bản
2	Copy (Ctrl + C)	Cut (Ctrl + X)
3		Đặt con trỏ tại vị trí cần sao chép/di chuyển đến
4		Paste (Ctrl + V)

BÀI 12 ĐỊNH DẠNG KÍ TỰ



MỤC TIÊU

- Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn kiểu, kích thước (cỡ), màu sắc cho chữ.



MỞ ĐẦU

Em đã biết định dạng kí tự khi soạn thảo bài trình chiếu. Định dạng kí tự làm cho trang chiếu đẹp, sinh động, bắt mắt hơn. Vậy trong soạn thảo văn bản có định dạng kí tự được không, nếu có thì cách định dạng có gì khác so với khi soạn thảo trang trình chiếu?

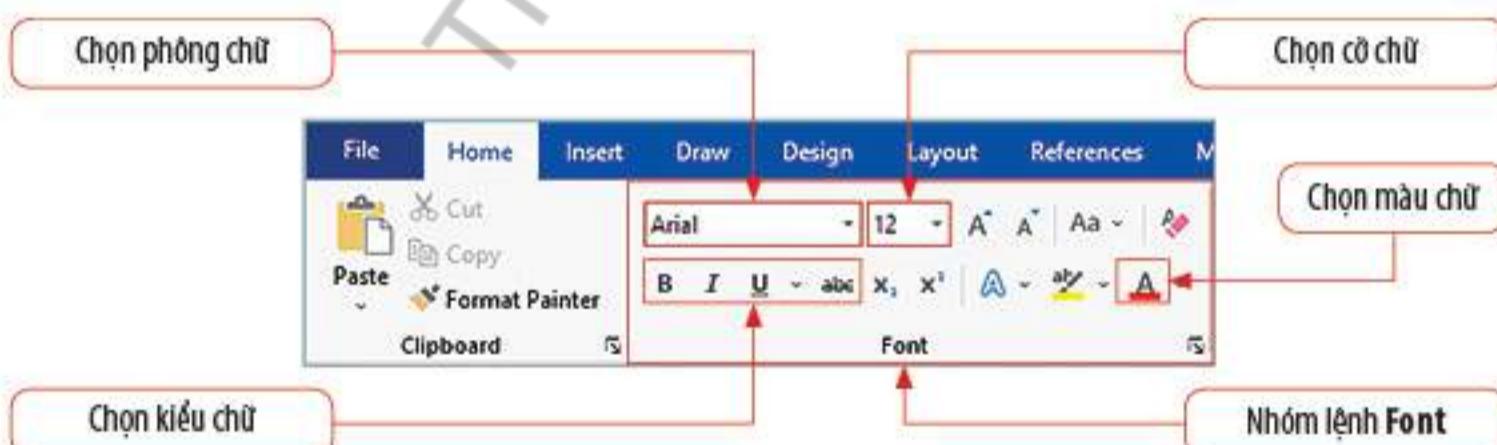
Bài học này giúp các em giải đáp câu hỏi trên và định dạng được kí tự.



KHÁM PHÁ

1 Nhóm lệnh định dạng kí tự

Trong phần mềm **Word** cũng có các lệnh định dạng kí tự tương tự như phần mềm **PowerPoint**. Nhóm lệnh định dạng kí tự (**Font**) nằm trong thẻ lệnh **Home** gồm các lệnh định dạng kiểu, màu sắc, kích thước, phông chữ (hình 12.1).



▲ Hình 12.1. Nhóm lệnh **Font** trong thẻ lệnh **Home**

Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Word**;
- Trong cửa sổ màn hình soạn thảo của phần mềm **Word**, em hãy chỉ và nêu tên, chức năng của các lệnh định dạng kiểu, màu sắc, kích thước, phông chữ.

2 Định dạng kí tự

Việc định dạng kí tự trong Word tương tự như trong PowerPoint.

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Soạn thảo nội dung bài ca dao (hình 12.2);
- [2] Định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ theo gợi ý hình 12.2.

Gợi ý:

- Phông (font) chữ: Times New Roman
- Tiêu đề: chữ in hoa, đậm, cỡ chữ 24
- Các câu thơ: nghiêng, cỡ chữ 18

- [3] Phát biểu các bước để định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ; thoát khỏi phần mềm Word.

GIỖ TỔ HÙNG VƯƠNG

Dù ai đi ngược về xuôi

Nhớ ngày giỗ tổ mừng mười tháng ba

Khắp miền truyền mãi câu ca

Nước non vẫn nước non nhà ngàn năm.

▲ Hình 12.2. Ca dao

Các bước định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ:

Bước 1. Chọn khối văn bản cần định dạng.

Bước 2. Chọn kiểu chữ trong các lệnh kiểu chữ.

Bước 3. Mở hộp danh sách tương ứng để chọn phông chữ, cỡ chữ, màu chữ.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thực hiện:

1. Kích hoạt phần mềm Word, chỉ và gọi tên các lệnh định dạng kiểu, màu sắc, kích thước, phông chữ.
2. Ghép mỗi dòng ở cột A với một dòng tương ứng ở cột B.

A
1. Chọn kiểu chữ
2. Chọn phông chữ
3. Chọn cỡ chữ
4. Chọn màu chữ

B
a. Arial
b. 12
c. B I U
d. A

3. Nêu các bước định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thực hiện:

- Soạn thảo nội dung bài thơ Trong giấc mơ buổi sáng (hình 12.3).
- Định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ cho bài thơ theo gợi ý ở hình 12.3.
- Lưu tệp với tên **TrongGiacMoBuoiSang** vào thư mục của em. Thoát khỏi phần mềm **Word**.

Trong giấc mơ buổi sáng

Trong giấc mơ buổi sáng
Em gặp ông mặt trời
Mang túi đầy hoa nắng
Rải hoa vàng khắp nơi

Trong giấc mơ buổi sáng
 Em qua thảo nguyên xanh
 Có rất nhiều hoa lá
 Mang tên bạn lớp mình

Trong giấc mơ buổi sáng
Em thấy một dòng sông
Chảy tràn dòng sữa trắng
Đi qua ban mai hồng

Trong giấc mơ buổi sáng
 Em nghe rõ bên tai
 Lời của chú gà trống:
 - Dậy mau đi! học bài!

Tác giả: Nguyễn Lâm Thắng

▲ Hình 12.3. Định dạng văn bản



Các bước định dạng ký tự trong văn bản:

- Chọn khối văn bản cần định dạng;
- Chọn kiểu/phông/cỡ/màu chữ trong nhóm lệnh **Font**.

BÀI 13

THỰC HÀNH ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng được các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển khối văn bản; định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ vào soạn thảo văn bản một cách hợp lí.



MỞ ĐẦU

Em đã biết thực hiện các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển khối văn bản; định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ. Vận dụng các thao tác đó hợp lí sẽ giúp em soạn thảo nhanh hơn, trình bày văn bản đẹp hơn.

Bài học hôm nay giúp các em thực hành các thao tác đó.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Quan sát và đề xuất ý kiến để soạn thảo và trình bày một phần bài thơ **Bài hát thầy dạy** như gợi ý ở hình 13.1.



BÀI HÁT THẦY DẠY

Tác giả: Nguyễn Lâm Thắng

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Đô la sol đồ la la mi fa

Đô la sol đồ rê mi fa sol

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Là quê hương ở trong lời ca dao

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Là đất nước trong câu thơ hiền hoà

▲ Hình 13.1. Trích bài thơ **Bài hát thầy dạy**

1 Luyện tập các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển trong soạn thảo văn bản

☞ Em cùng bạn thực hiện:

[1] Soạn thảo nội dung bài thơ (hình 13.1) theo các bước:

Bước 1. Soạn thảo tiêu đề và tên tác giả theo yêu cầu:

- Tiêu đề: *phông chữ Arial, chữ in hoa, cỡ chữ 12.*
- Tên tác giả: *phông chữ Arial, chữ in thường, cỡ chữ 12.*

Bước 2. Soạn thảo khổ thứ nhất theo hướng dẫn:

- Soạn thảo câu: *Thầy dạy em hát bài ca về mẹ*
- Sao chép câu vừa soạn xuống dòng dưới
- Sửa câu vừa sao chép để được câu: *Thầy dạy em hát bài ca về cha*
- Soạn thảo câu: *Đô la sol đồ la la mì fa*
- Sao chép câu: *Đô la sol đồ xuống dòng dưới và thêm “rê mi fà sol” để hoàn thành khổ thứ nhất:*

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Đô la sol đồ la la mì fa

Đô la sol đồ rê mi fà sol

Bước 3. Soạn thảo khổ thứ hai theo hướng dẫn:

- Sao chép câu: *Thầy dạy em hát bài ca về mẹ xuống cuối khổ thứ nhất*
- Xuống dòng và soạn thảo câu: *Là quê hương ở trong lời ca dao*
- Sao chép câu: *Thầy dạy em hát bài ca về cha xuống cuối khố văn bản*
- Xuống dòng và soạn thảo câu: *Là đất nước trong câu thơ hiền hoà để hoàn thành khổ thứ hai:*

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Là quê hương ở trong lời ca dao

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Là đất nước trong câu thơ hiền hoà

[2] Lưu tệp với tên **BaiHatThayDay** vào cùng thư mục của em.

2 Luyện tập định dạng kí tự

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- a. Định dạng tên bài hát và tác giả như dưới đây:

BÀI HÁT THẦY DẠY
Tác giả: Nguyễn Lâm Thắng

- b. Định dạng khổ thứ nhất như dưới đây:

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Đồ la sol đồ la la mi fa

Đồ la sol đồ re mi fa sol

- c. Định dạng khổ thứ hai như dưới đây:

Thầy dạy em hát bài ca về mẹ

Là quê hương ở trong lời ca dao

Thầy dạy em hát bài ca về cha

Là đất nước trong câu thơ hiền hoà

- d. Lưu tệp và thoát khỏi phần mềm Word.

Phối hợp các thao tác **chọn, xoá, sao chép, di chuyển** và **định dạng kí tự** linh hoạt bằng chuột và bàn phím một cách hợp lý giúp em soạn thảo nhanh và trình bày văn bản đẹp hơn.



BÀI 14

CHÈN HÌNH ẢNH VÀO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.



MỞ ĐẦU

Em đã biết cách chèn và thay đổi vị trí, kích thước hình ảnh trong văn bản. Hãy quan sát hình 14.1. Em có thể trình bày trang văn bản như vậy không?

Bài học này giúp em làm được điều đó.



▲ Hình 14.1. Bài viết tranh Đồng Hồ – Chăn trâu thói sáo



KHÁM PHÁ

1 Thẻ lệnh Picture Format

Trong phần mềm **Word**, khi chèn hình ảnh vào văn bản (hoặc chọn hình ảnh) thì thẻ lệnh **Picture Format** xuất hiện. Dải lệnh này chứa các lệnh trình bày hình ảnh trong văn bản.



▲ Hình 14.2. Một phần của thẻ lệnh Picture Format

Trong đó:

- Lệnh **Wrap Text** để căn chỉnh vị trí hình ảnh trong một đoạn văn bản.
- Lệnh **Position** để căn chỉnh vị trí hình ảnh trong một trang văn bản.
- Lệnh **Picture Styles** để định dạng khung cho hình ảnh.

2 Căn chỉnh vị trí hình ảnh trong văn bản

☞ Em cùng bạn thực hiện:

[1] Chèn hình ảnh có tên **Anh-ChanTrauThoiSao** (D:\Lop 5A\Anh) vào tệp văn bản có tên **Bai-ChanTrauThoiSao** (D:\Lop 5A). Nhấp chuột chọn hình ảnh vừa chèn;

[2] Mở danh sách lệnh **Wrap Text** trong thẻ lệnh **Picture Format**, chọn một kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản. Chẳng hạn **Square**;



[3] Mở danh sách lệnh **Position** trong thẻ lệnh **Picture Format**, chọn một kiểu vị trí hình ảnh trong văn bản (xem hình bên);



[4] Sử dụng chuột thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh để được kết quả như hình 14.3.



▲ Hình 14.3. Hình ảnh được chèn vào văn bản

3 Tạo khung cho hình ảnh

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào hình ảnh;
- [2] Chọn thẻ lệnh **Picture Format**;
- [3] Chọn kiểu khung cho hình ảnh trong dải lệnh **Picture Styles** (hình 14.4).



▲ Hình 14.4. Tạo kiểu khung cho hình ảnh

Lưu ý:

- Nháy chuột vào móc xoay, kéo thả chuột để xoay hình ảnh như hình 14.4.
- Chọn màu cho khung ảnh tại hộp danh sách .



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Cho biết các lệnh trình bày hình ảnh trong văn bản nằm ở thẻ lệnh nào?

- A. Insert B. Home C. View D. Picture Format

2. Ghép các ô tương ứng trong bảng sau:

Tên lệnh	Biểu tượng	Chức năng
A. Lệnh Wrap Text	a.	1. Căn chỉnh vị trí hình ảnh.
B. Lệnh Position	b.	2. Căn chỉnh vị trí hình ảnh trong một trang văn bản.
C. Lệnh Picture Styles	c.	3. Định dạng khung cho hình ảnh.

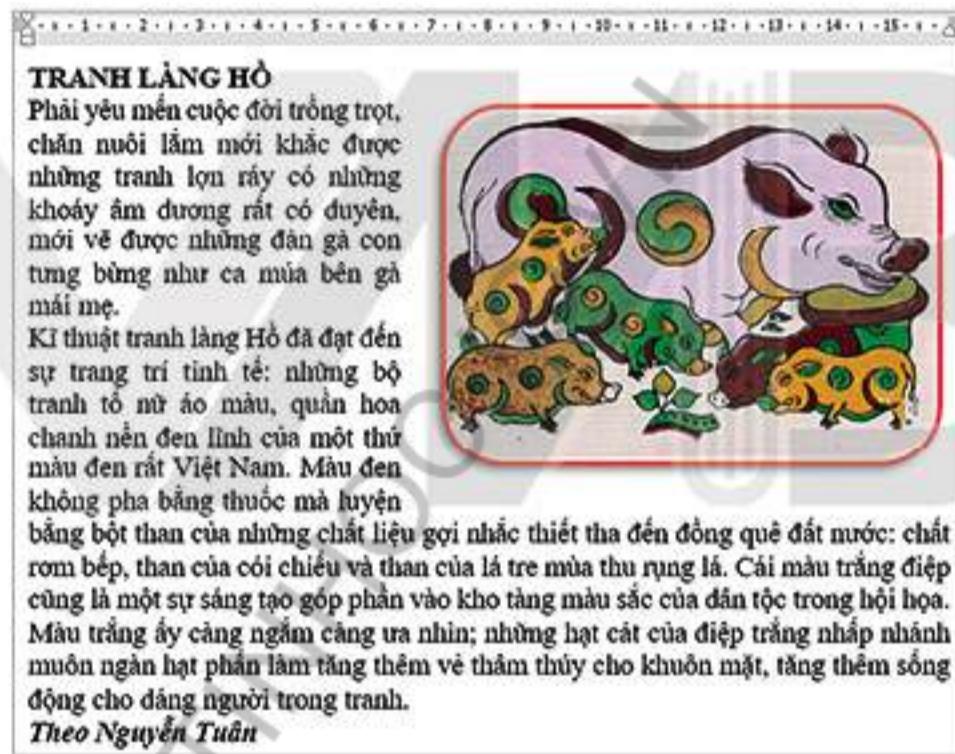
3. Nêu các bước cơ bản để chèn hình ảnh vào văn bản.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thực hiện:

- Mở tệp **TranhLangHo** (D:\Lop 5A).
- Chèn hình ảnh **AnhDongHo** (D:\Lop 5A\Anh) vào văn bản vừa mở và điều chỉnh kích thước, vị trí cho hợp lí.
- Tạo kiểu khung cho hình ảnh phù hợp.
- Lưu thay đổi vào tệp và thoát khỏi phần mềm **Word**.



▲ Hình 14.5. Chèn, định dạng hình ảnh



Các bước chèn hình ảnh:

- Chọn lệnh: **Insert\Pictures\This Device**;
- Căn chỉnh hình ảnh trong văn bản:
 - Kí tự bao quanh bằng lệnh **Wrap Text**
 - Vị trí hình ảnh bằng lệnh **Position**
 - Khung hình ảnh bằng lệnh **Picture Styles**
- Thay đổi kích thước, vị trí cho hợp lí.

BÀI 15

THỰC HÀNH CHÈN ẢNH VÀO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng kiến thức đã học về soạn thảo văn bản vào tình huống thực tiễn.
- ❖ Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo, hợp lí.



MỞ ĐẦU

Khi chèn hình ảnh vào văn bản, em điều chỉnh kích thước, vị trí, định dạng hình ảnh một cách hợp lí sẽ làm cho văn bản hấp dẫn hơn.

Bài học này giúp em chèn hình ảnh vào văn bản một cách thành thạo, hợp lí.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm Word, soạn thảo và trình bày hai khổ đầu bài **Ca dao về Hà Nội** như hình 15.1.
- Định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ theo ý thích của em một cách hợp lí.
- Lưu tệp với tên **Ca Dao Ve Ha Noi** vào thư mục của em.
- Thoát khỏi phần mềm Word.

Biết rằng tệp hình ảnh **Anh-CauTheHuc** được lưu trong thư mục: **D:\Lop 5A\Anh**.

► Hình 15.1. Bài Ca dao về Hà Nội

CA DAO VỀ HÀ NỘI

Thăng Long Hà Nội đô thành
Nước non ai vẽ nên tranh hoa đỏ
Cố đô rồi lại tân đô
Ngàn năm vẫn vật bấy giờ là đây



Rủ nhau xem cảnh Kiếm Hồ
Xem cầu Thê Húc, xem chùa Ngọc Sơn
Đài Nghiêm, Tháp Bút chưa mòn
Hỏi ai gầy dựng nên non nước này?

Hướng dẫn

Bước 1

Soạn thảo nội dung hai khổ đầu bài **Ca dao về Hà Nội** (hình 15.2).

Định dạng:

- Tiêu đề: phông chữ Times New Roman, cỡ 16, kiểu đậm, màu xanh đậm.
- Hai khổ đầu: phông chữ Times New Roman, cỡ 13.5.
- Khổ thứ nhất: màu xanh lá.
- Khổ thứ hai: màu nâu nhạt.

Bước 2

Chèn hình ảnh Anh-CauTheHuc.

- Đặt con trỏ soạn thảo ở cuối khổ thứ nhất.
- Chèn ảnh **Anh-CauTheHuc**.
- Nháy chuột chọn ảnh:
 - + Chọn **Position** kiểu (**In Line with Text**).
 - + Chọn **Wrap Text** kiểu (**Top and Bottom**).
- Thay đổi kích thước, vị trí ảnh (hình 15.3).
- Chọn một kiểu hiển thị ảnh (**Picture Styles**).

Bước 3

Chọn khổ thứ hai.

Đặt con trỏ chuột vào dấu căn lề () , kéo thả chuột để đẩy khổ này lùi vào (hình 15.4).

CA DAO VỀ HÀ NỘI

Thăng Long Hà Nội đô thành
Nước non ai vẽ nên tranh họa đồ
Cố đô rồi lại tân đô
Ngàn năm văn vật bây giờ là đây

Rủ nhau xem cảnh Kiếm Hồ
Xem cầu Thê Húc, xem chùa Ngọc Sơn
Đền Nghiêm, Tháp Bút chum mòn
Hỏi ai gây dựng nên non nước này?

▲ Hình 15.2. Hai khổ đầu bài Ca dao

CA DAO VỀ HÀ NỘI

Thăng Long Hà Nội đô thành
Nước non ai vẽ nên tranh họa đồ
Cố đô rồi lại tân đô
Ngàn năm văn vật bây giờ là đây



Rủ nhau xem cảnh Kiếm Hồ
Xem cầu Thê Húc, xem chùa Ngọc Sơn
Đền Nghiêm, Tháp Bút chum mòn
Hỏi ai gây dựng nên non nước này?

▲ Hình 15.3. Ảnh đã định dạng

CA DAO VỀ HÀ NỘI

Thăng Long Hà Nội đô thành
Nước non ai vẽ nên tranh họa đồ
Cố đô rồi lại tân đô
Ngàn năm văn vật bây giờ là đây



Rủ nhau xem cảnh Kiếm Hồ
Xem cầu Thê Húc, xem chùa Ngọc Sơn
Đền Nghiêm, Tháp Bút chum mòn
Hỏi ai gây dựng nên non nước này?

▲ Hình 15.4. Văn bản sau khi thụt lề



Để văn bản có hình ảnh, nên:

- Soạn thảo nội dung trước, chèn hình ảnh sau.
- Khi chèn hình ảnh cần chọn **Position, Wrap Text, Picture Styles** phù hợp với vị trí, kiểu hình ảnh trong văn bản.

BÀI 16A

SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ TẠO SẢN PHẨM SỐ ĐƠN GIẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ họa, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng người thân nhân một dịp đặc biệt.



MỞ ĐẦU

Hình 16A.1 là một tấm thiệp chúc mừng năm mới được làm bằng phần mềm Microsoft Paint. Em có muốn cũng làm được những tấm thiệp như vậy không?

Bài học hôm nay sẽ hướng dẫn em sử dụng phần mềm Microsoft Paint để tạo những tấm thiệp như vậy.



▲ Hình 16A.1. Thiệp chúc mừng năm mới

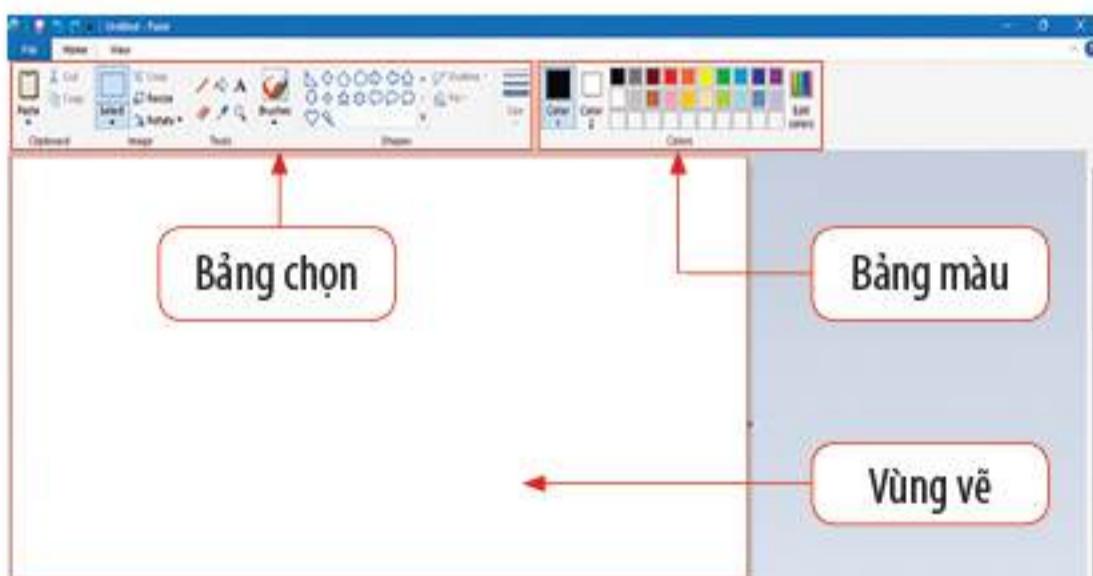


KHÁM PHÁ

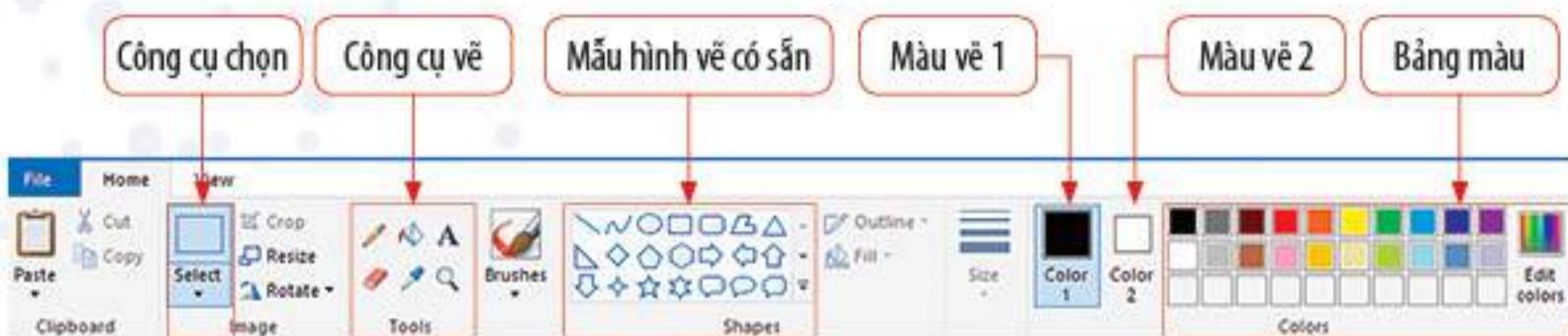
1 Làm quen với phần mềm Microsoft Paint (Paint)

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Tìm biểu tượng của phần mềm Paint (paint icon) trên màn hình nền.
- [2] Kích hoạt phần mềm Paint.
- [3] Quan sát cửa sổ phần mềm Paint (hình 16A.2 và hình 16A.3).



▲ Hình 16A.2. Cửa sổ phần mềm Paint



▲ Hình 16A.3. Hộp công cụ

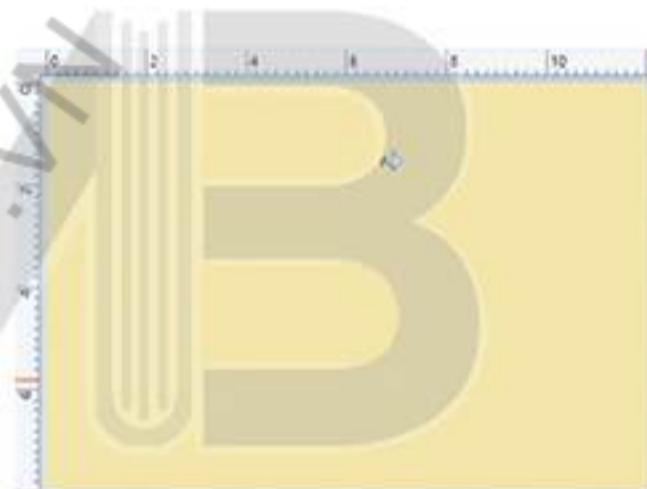
2 Tạo tấm thiệp bằng phần mềm Paint

a. Tô màu nền cho tấm thiệp

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn công cụ ;
- [2] Chọn màu tô: chọn và chọn một màu trong bảng màu, chẳng hạn màu vàng nhạt ().
- [3] Di chuyển con trỏ chuột vào vùng cần tô màu (nền tấm thiệp), nháy chuột.

Kết quả nền vùng vẽ có màu tương tự hình 16A.4.

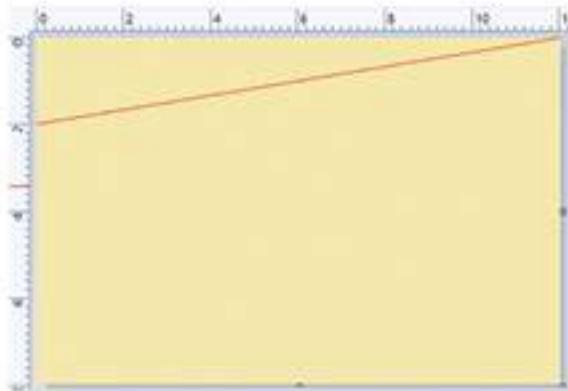


▲ Hình 16A.4. Nền tấm thiệp được tô màu

b. Vẽ tấm rèm

☞ Em cùng bạn thực hiện:

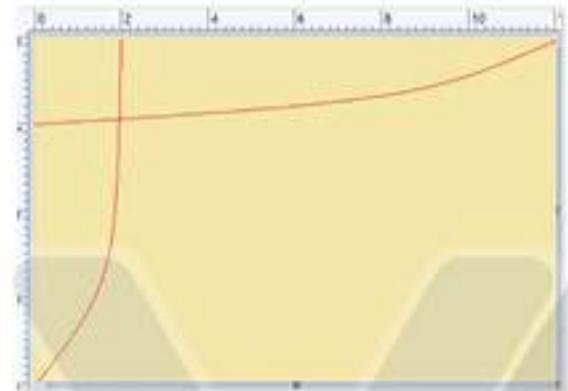
- [1] Chọn mẫu vẽ: nháy chuột chọn ;
- [2] Chọn nét vẽ: nháy chuột mở hộp danh sách nét vẽ () , chọn một nét trong danh sách;
- [3] Chọn màu vẽ: chọn và chọn một màu trong bảng màu, chẳng hạn màu đỏ ();
- [4] Kéo thả chuột trong vùng vẽ để vẽ một đoạn thẳng (hình 16A.5). Chú ý kéo từ sát mép ngoài đến góc trên bên trái của vùng vẽ;
- [5] Đặt con trỏ chuột lên đoạn thẳng vừa vẽ, kéo thả chuột để uốn cong đoạn thẳng đến khi vừa ý thì nháy chuột để kết thúc thao tác (hình 16A.6);
- [6] Vẽ tiếp một nét cong để được hình tương tự hình 16A.7;
- [7] Tô màu cho tấm rèm (tương tự tô màu nền) để được hình tương tự hình 16A.8.



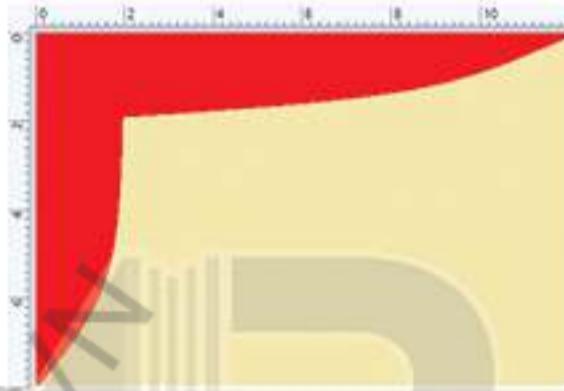
▲ Hình 16A.5



▲ Hình 16A.6



▲ Hình 16A.7



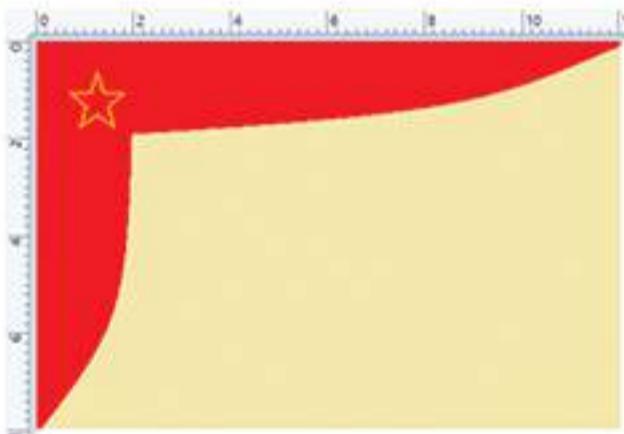
▲ Hình 16A.8

c. Vẽ ngôi sao trang trí cho tấm rèm

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn mẫu vẽ ;
- [2] Chọn nét vẽ;
- [3] Chọn màu vẽ, chẳng hạn màu vàng ();
- [4] Kéo thả chuột tại vị trí cần vẽ để vẽ hình. *Chú ý nếu nhấn giữ phím Shift trong khi vẽ em sẽ được hình ngôi sao có các cánh đều nhau;*
- [5] Sử dụng các phím hoặc di chuyển con trỏ chuột vào hình vừa vẽ sao cho xuất hiện hình mũi tên 4 chiều () thì kéo thả chuột để đưa hình vẽ đến vị trí mong muốn.

Kết quả được hình tương tự hình 16A.9.



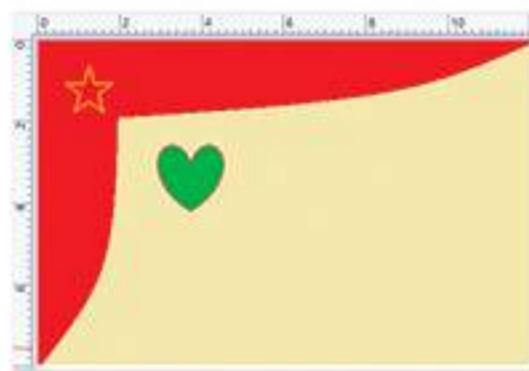
▲ Hình 16A.9

d. Vẽ trái tim

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Vẽ hình trái tim () tương tự cách vẽ hình ngôi sao ();
- [2] Tô màu cho trái tim, chẳng hạn màu xanh ().

Kết quả được hình tương tự hình 16A.10.



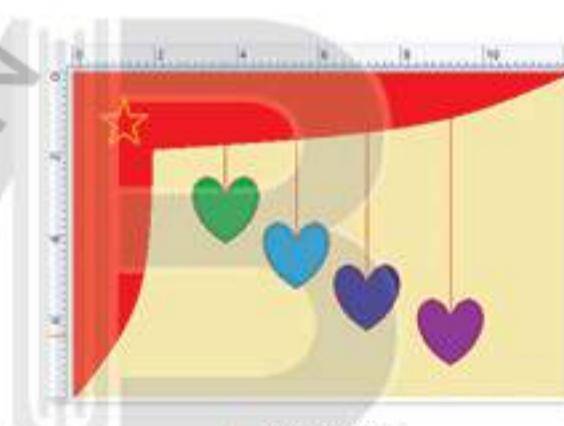
▲ Hình 16A.10

e. Sao chép trái tim

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn công cụ ;
- [2] Kéo thả chuột tạo một vùng bao quanh hình cần sao chép (trái tim vừa vẽ);
- [3] Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** (sao chép trái tim);
- [4] Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** (dán trái tim);
- [5] Di chuyển trái tim vừa dán đến vị trí mong muốn;
- [6] Tô màu và vẽ dây treo cho các trái tim.

Kết quả được hình tương tự hình 16A.11.

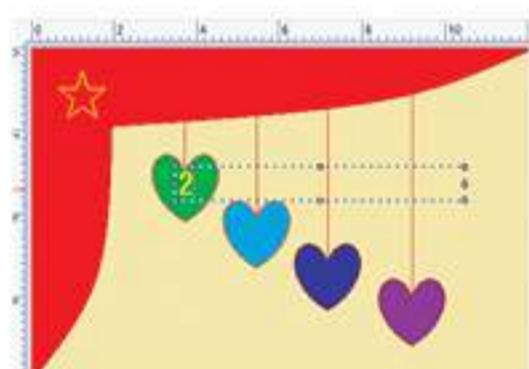


▲ Hình 16A.11

g. Viết chữ lên tấm thiệp

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn công cụ ;
- [2] Chọn ;
- [3] Chọn một màu trong bảng màu, chẳng hạn màu vàng ();
- [4] Nháy chuột tại vị trí cần viết chữ, xuất hiện khung để viết chữ, gõ chữ cần viết vào khung (hình 16A.12).



▲ Hình 16A.12

Lưu ý:

Em có thể thay đổi định dạng kí tự tương tự như trong **Word** hay **PowerPoint**.

3 Lưu tệp, mở tệp, thoát khỏi phần mềm Paint

Thao tác lưu tệp, mở tệp và thoát khỏi phần mềm Paint cũng tương tự như đối với phần mềm Word hay PowerPoint.

👉 Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- [1] Lưu tệp (tấm thiệp) em vừa vẽ vào thư mục của em với tên **ThiepChucMungNamMoi**;
- [2] Thoát khỏi phần mềm Paint.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Khởi động phần mềm Paint và mở tệp **ThiepChucMungNamMoi**.
- b. Vẽ thêm các chi tiết để được hình tương tự như hình 16A.13.
- c. Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Paint.



▲ 16A.13



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn trao đổi và thực hiện:

- a. Mở tệp **ThiepChucMungNamMoi**.
- b. Thêm các chi tiết và hoàn thiện để được hình tương tự như hình 16A.14.
- c. Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Paint.



▲ Hình 16A.14



Paint là phần mềm cung cấp các công cụ giúp em vẽ hình để tạo ra các sản phẩm đồ họa.

Trong **Paint** có các công cụ vẽ cơ bản:

- Vẽ nét, vẽ hình theo mẫu
- Tô màu cho hình vẽ
- Viết chữ lên hình vẽ

BÀI 16B

SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN HỖ TRỢ TẠO SẢN PHẨM ĐƠN GIẢN



MỤC TIÊU

- ★ Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.



MỞ ĐẦU

Sáng nay, cô giáo cho cả lớp xem một hộp đựng bút bằng giấy rất đẹp. Cả lớp, ai cũng thích và rất tò mò về cách làm ra nó. Cô nói các em có thể tự làm hộp bút đó theo video hướng dẫn trên máy tính.

Bài học hôm nay giúp em làm được điều đó.



KHÁM PHÁ

1 Xem video hướng dẫn

👉 Em cùng bạn thực hiện:

a. Mở và xem video.

[1] Mở thư mục chứa video **Huong dan lam hop but** (**D:\Lop 5A\Video**);

[2] Nháy chuột phải vào tệp **Huong dan lam hop but**;

[3] Chọn **Open With → Media Player**.

Video được mở như hình 16B.1.

b. Quan sát hình 16B.2, nêu chức năng của các nút điều khiển video.



▲ Hình 16B.1. Video hướng dẫn làm hộp bút



▲ Hình 16B.2. Các nút điều khiển video

2 Làm hộp bút giấy theo video hướng dẫn

a. Chuẩn bị

- 7 tờ giấy thủ công hình vuông có kích thước 15 cm.
- 1 lọ hổ dán, kéo, bút chì, thước kẻ.

b. Xem một lượt video hướng dẫn

👉 Em cùng bạn xem một lượt video hướng dẫn và cho biết:

- Hộp bút có bao nhiêu ngăn?
- Có mấy ngăn giống nhau?



c. Xem và làm từng chi tiết theo video hướng dẫn

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Sử dụng các nút điều khiển để tạm dừng, tiếp tục hoặc tua đi, tua lại video ở những thời điểm thích hợp để quan sát và làm từng ngăn của hộp bút theo hướng dẫn của video;
- [2] Bôi hổ dán và dán các ngăn lại thành hộp bút theo hướng dẫn của video.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Nêu các bước để mở một video bằng phần mềm **Media Player**.
2. Ghép mỗi nút lệnh ở cột A với chức năng tương ứng ở cột B.

A	B
1.	a. Tạm dừng
2.	b. Tiếp tục
3.	c. Tua lại
4.	d. Tua đi



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Phân công mỗi bạn trong nhóm làm một ngăn của hộp bút 8 ngăn.
- Dán các ngăn lại để được hộp bút.
- Các nhóm cùng thi đua xem nhóm nào hoàn thành nhanh và đẹp hơn.



Xem và sử dụng các nút điều khiển video hợp lý giúp em tạo được các sản phẩm theo hướng dẫn trong video.

CHƯƠNG
6

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 17

CẤU TRÚC TUẦN TỰ



MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự và sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

☞ Em cùng bạn thực hiện:

Quan sát chương trình **Chu vẹt bay** ở hình 17.1.

Giải thích cách chú vẹt thực hiện các lệnh và ý nghĩa của các lệnh trong chương trình.

Em có nhận xét gì về thứ tự thực hiện các lệnh trong chương trình?



▲ Hình 17.1. Chương trình vẹt bay



KHÁM PHÁ

Chương trình có cấu trúc tuần tự

Khi chạy chương trình ở hình 17.1, chú vẹt thực hiện các lệnh (hành động) lần lượt theo thứ tự:

TT	Lệnh	Hành động
1	lướt trong 0,5 giây tới vị trí ngẫu nhiên	Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
2	trang phục kế tiếp	Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp
3	lướt trong 0,5 giây tới vị trí ngẫu nhiên	Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
4	trang phục kế tiếp	Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp
5	lướt trong 0,5 giây tới vị trí ngẫu nhiên	Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
6	trang phục kế tiếp	Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp
7	lướt trong 0,5 giây tới vị trí ngẫu nhiên	Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
8	bắt đầu âm thanh Bird	Phát âm thanh tiếng chim
9	nói Xin chào!	Nói "Xin chào!"

Chương trình chú vẹt bay gồm các lệnh được sắp xếp theo thứ tự gọi là **chương trình có cấu trúc tuần tự**. Khi chạy chương trình, các lệnh thực hiện lần lượt theo thứ tự.

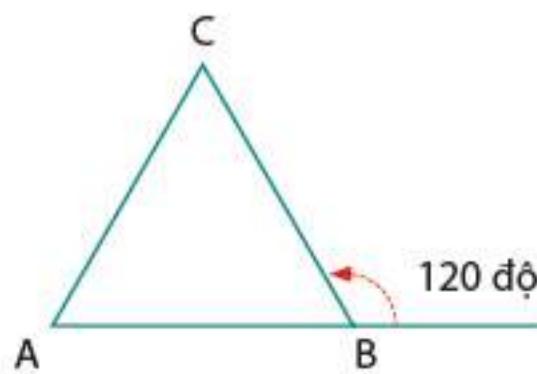
Trong công việc có cấu trúc tuần tự, các việc được thực hiện tuần tự.



LUYỆN TẬP

Em đã biết vẽ hình tam giác đều ABC, khi đó nhân vật phải thực hiện các hành động:

- Đặt bút
- Tại A: hướng về B, di chuyển đến B
- Tại B: hướng về C, di chuyển đến C
- Tại C: hướng về A, di chuyển đến A
- Tại A: quay về tư thế ban đầu



▲ Hình 17.2. Hình tam giác đều ABC

 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Lập chương trình **Scratch** có cấu trúc tuần tự điều khiển chú mèo vẽ hình tam giác đều, độ dài cạnh 150 bước.
2. Cho biết khi chạy chương trình, chú mèo thực hiện các lệnh theo thứ tự như thế nào?
3. Cho biết trong công việc có cấu trúc tuần tự, các việc được thực hiện như thế nào?

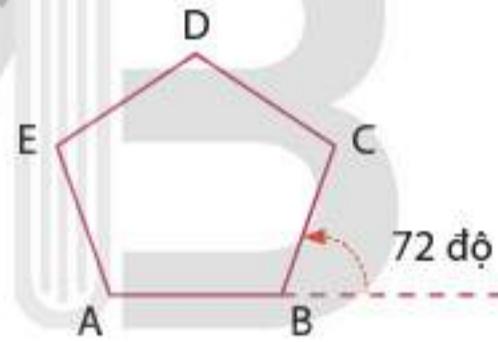


VẬN DỤNG

Hình ABCDE (hình 17.3) có 5 cạnh bằng nhau, 5 góc bằng nhau (gọi là hình ngũ giác đều).

 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Xây dựng các bước vẽ hình ngũ giác đều ABCDE.
- b. Lập chương trình **Scratch** có cấu trúc tuần tự vẽ hình ngũ giác đều ABCDE, độ dài cạnh 90 bước.
- c. Cho biết khi chạy chương trình, các lệnh được thực hiện theo thứ tự như thế nào?



▲ Hình 17.3. Hình ngũ giác đều

- Trong cấu trúc tuần tự, các việc được thực hiện một cách tuần tự.
- Khi chạy chương trình có cấu trúc tuần tự, các lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự.



BÀI 18

THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC TUẦN TỰ



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng được cấu trúc tuần tự trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Cấu trúc tuần tự là cấu trúc được dùng phổ biến trong lập chương trình. Để có thể lập chương trình thành thạo, người học thường bắt đầu từ cấu trúc tuần tự.

Bài học này giúp các em thực hành lập chương trình với cấu trúc tuần tự.

CẤU TRÚC TUẦN TỰ

Bước 1: <Điều kiện>

Bước 2: <Thao tác>

...

Bước n: <Thao tác>

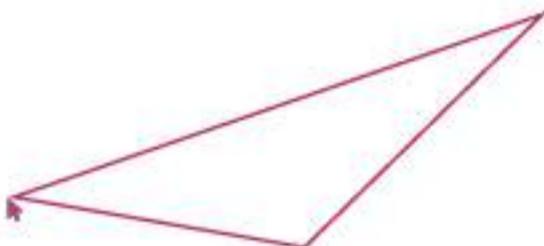


THỰC HÀNH

Thực hành 1

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Xây dựng các bước vẽ hình tam giác (hình 18.1).
- Lập chương trình có cấu trúc tuần tự vẽ hình tam giác.



▲ Hình 18.1. Hình tam giác

Hướng dẫn

- Các bước vẽ hình tam giác

Bước 1. Hướng về phía con trỏ chuột; lướt tới con trỏ chuột;

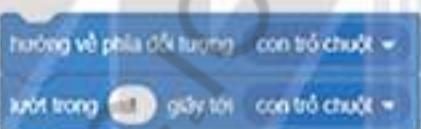
Bước 2. Đặt bút;

Bước 3. Lướt tới vị trí ngẫu nhiên;

Bước 4. Lướt tới vị trí ngẫu nhiên;

Bước 5. Hướng về phía con trỏ chuột; lướt tới con trỏ chuột.

b. Lập chương trình có cấu trúc tuần tự vẽ hình tam giác

Các bước	Lệnh/ Khối lệnh	Chương trình
Bước 1. Tạo khối gồm ba lệnh: sự kiện, hướng về phía con trỏ chuột, lướt tới con trỏ chuột;		
Bước 2. Đặt bút;		
Bước 3. Vẽ cạnh thứ nhất;		
Bước 4. Vẽ cạnh thứ hai;		
Bước 5. Vẽ cạnh thứ ba.		

c. Chạy thử chương trình

Đặt con trỏ chuột trong sân khấu; gõ phím dấu cách.

Muốn thực hiện lại chương trình, hãy nháy chuột vào lệnh xoá tất cả và lệnh nhấc bút.

Thực hành 2

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Lập chương trình có cấu trúc tuần tự điều khiển nhân vật **Anina Dance** nhảy múa (hình 18.2).



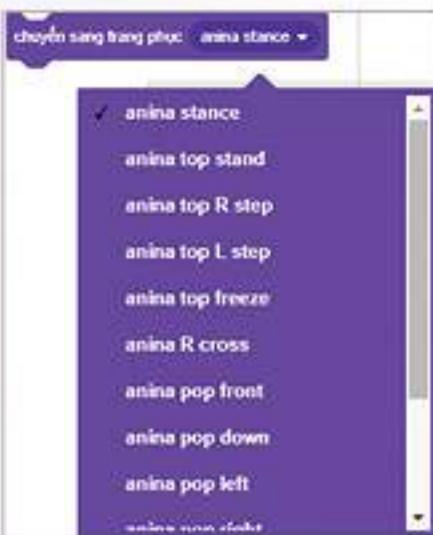
▲ Hình 18.2. Nhân vật Anina Dance nhảy múa

Hướng dẫn

- Xoá nhân vật mèo và thêm nhân vật **Anina Dance** (trong cửa sổ thêm nhân vật, khi đặt con trỏ chuột vào **Anina Dance** em sẽ thấy nhân vật thay đổi các tư thế giống như đang nhảy múa vậy).
- Nhân vật **Anina Dance** có nhiều trang phục (mỗi trang phục tương ứng với một tư thế). Nháy chuột chọn thẻ **Trang phục** sẽ xuất hiện danh sách các trang phục (hình 18.3).
- Chương trình của em sẽ điều khiển **Anina Dance** lần lượt thay đổi các trang phục, mỗi trang phục hiển thị trong 1 giây. Hình 18.4 minh họa một đoạn chương trình.
- Em hãy tiếp tục hoàn thành chương trình sao cho **Anina Dance** hiển thị đủ 13 trang phục kế tiếp.
- Chạy thử chương trình và quan sát **Anina Dance** nhảy múa.

Chú ý:

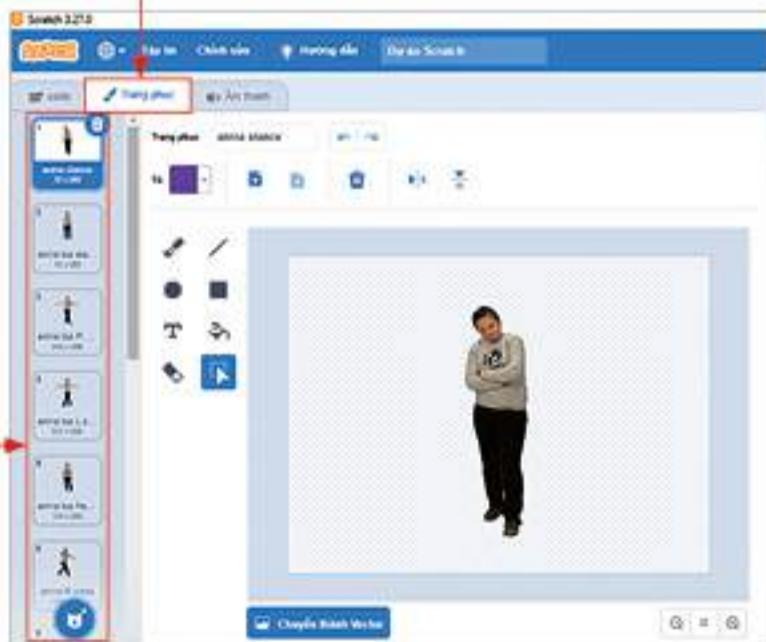
Để xem được số trang phục của một nhân vật, tại cửa sổ **Scratch** em nháy chuột chọn thẻ **Trang phục**, quan sát dãy các trang phục ở bên trái màn hình (hình 18.5).



▲ Hình 18.3. Danh sách trang phục *Anina Dance*



▲ Hình 18.4. Một đoạn chương trình *Anina Dance* thay đổi trang phục



▲ Hình 18.5. Một kiểu trang phục của nhân vật



- Một số nhân vật trong Scratch có nhiều trang phục.
- Khi thay đổi trang phục (tư thế) liên tục sẽ tạo hiệu ứng hoạt hình.

BÀI 19

CẤU TRÚC LẶP VỚI SỐ LẦN BIẾT TRƯỚC



MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp với số lần biết trước và sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU



▲ Hình 19.1. Đánh răng mỗi ngày 2 lần



▲ Hình 19.2. Học toán 5 tiết một tuần

Trong cuộc sống, có những công việc được thực hiện lặp lại một số lần nhất định, trong một khoảng thời gian hay không gian cụ thể nào đó. Trong chương trình cũng vậy, có những khối lệnh lặp lại một số lần. Bài học này giúp em tìm hiểu về cấu trúc lặp với số lần biết trước.



KHÁM PHÁ

Cấu trúc lặp với số lần biết trước

👉 Em cùng bạn thực hiện:

Quan sát hành động của chú vẹt **Parrot** trong Bài 17 và cho biết:

- Hành động nào được lặp lại?
- Hành động đó được lặp lại bao nhiêu lần?

Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp
Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp
Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên
Thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp

Em dễ nhận thấy hành động: "Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên và thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp" được lặp lại 3 lần.

Trong **Scratch** có lệnh để thực hiện cấu trúc lặp với số lần biết trước.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

1. Vào nhóm lệnh **Điều khiển** quan sát và tìm lệnh:



2. Sử dụng lệnh này để lập chương trình điều khiển chú vẹt **Parrot** thực hiện các công việc:

- Lặp lại 3 lần hành động “Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên và thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp”.
- Phát âm thanh tiếng chim.
- Nói “Xin chào!”.

3. Chạy thử chương trình.



▲ Hình 19.3. Chương trình sử dụng lệnh lặp với số lần biết trước

Trong chương trình ở hình 19.3, khối lệnh trong lệnh lặp được thực hiện lặp lại 3 lần.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

1. Chỉ ra lệnh lặp với số lần biết trước trong các lệnh sau:



2. Lệnh lặp ở hình bên điều khiển

lặp lại:

- Khối lệnh nào?
- Bao nhiêu lần?



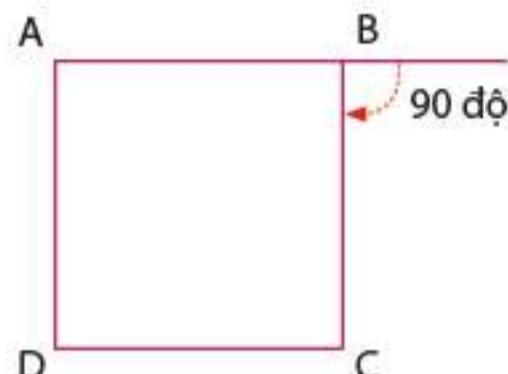
3. Nêu một vài ví dụ mô tả cấu trúc lặp với số lần biết trước.



VẠN DỤNG

👉 Em trả lời câu hỏi và thực hiện:

- Để vẽ được hình vuông ABCD (hình 19.4) chú mèo phải lặp lại mấy lần những hành động nào?
- Sử dụng lệnh lặp với số lần biết trước để lập chương trình điều khiển chú mèo vẽ hình vuông ABCD, độ dài cạnh 123 bước.
- Chạy thử chương trình.

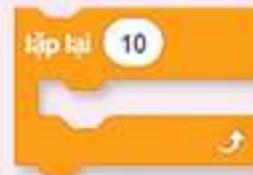


▲ Hình 19.4. Hình vuông ABCD

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Điều chỉnh chương trình như ở hình 19.3 sao cho khi chạy chương trình, chú vẹt **Parrot** thực hiện:
 - Lặp lại 20 lần hành động “Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên, phát âm thanh tiếng chim và thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp”.
 - Nói “Xin chào!”.
- Chạy thử chương trình.

– Trong cấu trúc lặp với số lần biết trước <công việc> được lặp lại một số lần nhất định (Số lần lặp biết trước).



– **Scratch** cung cấp lệnh để điều khiển cấu trúc lặp với số lần biết trước.



BÀI 20

THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC LẶP VỚI SỐ LẦN BIẾT TRƯỚC



MỤC TIÊU

- Vận dụng được cấu trúc lặp với số lần biết trước trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Cấu trúc lặp với số lần biết trước thực hiện lệnh hoặc khối lệnh một số lần xác định, nhờ vậy chương trình ngắn gọn.

Bài học này giúp các em thực hành lập chương trình với cấu trúc lặp có số lần biết trước.

CẤU TRÚC LẶP VỚI SỐ LẦN BIẾT TRƯỚC

Lặp lại n lần:

<Công việc>
<Công việc>
...
} n lần

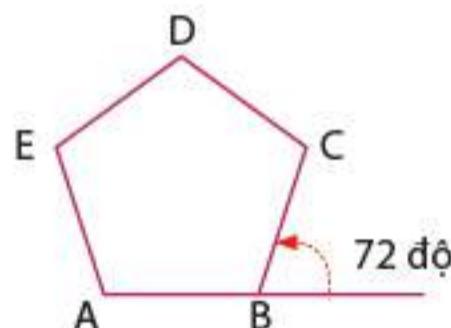


THỰC HÀNH

Thực hành 1

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Quan sát hình ngũ giác đều ABCDE (hình 20.1) và sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước để lập chương trình điều khiển chú mèo vẽ hình ngũ giác đều ABCDE, độ dài cạnh 100 bước.



▲ Hình 20.1. Hình ngũ giác đều ABCDE

Hướng dẫn

a. Để vẽ được hình ngũ giác đều ABCDE chú mèo cần:

- Vẽ một cạnh:

- + Đi từ đỉnh này tới đỉnh kia
- + Xoay sang trái 72 độ



– Sử dụng lệnh:



– Công việc (khối lệnh) lặp lại:

– Thêm các lệnh sự kiện, bút vẽ để hoàn thành chương trình.

b. Chạy thử chương trình

c. Thêm vào chương trình các lệnh sao cho:

- Hiển thị nhân vật và xoá tất cả những gì trên sân khấu trước khi vẽ.
- Nhân vật bắt đầu vẽ từ điểm chính giữa của sân khấu.
- Ẩn nhân vật sau khi vẽ xong.

d. Chạy thử chương trình và lưu chương trình vào thư mục của em.

Thực hành 2

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước lập chương trình điều khiển nhân vật **Anina Dance** nhảy múa (hình 20.2).



▲ Hình 20.2. Nhân vật *Anina Dance* nhảy múa

Hướng dẫn

- Hãy cho biết, để sử dụng cấu trúc tuần tự điều khiển **Anina Dance** nhảy múa, cần sử dụng bao nhiêu lệnh để **Anina Dance** chuyển đổi đủ 13 tư thế?
- Để thay các lệnh tuần tự đó em có thể dùng lệnh lặp nào? Lặp bao nhiêu lần, lặp những lệnh nào?
 - Dùng lệnh lặp với số lần 13
 - Mỗi lần lặp: đổi một trang phục và chờ trong 1 giây.
- Thêm lệnh sự kiện để hoàn thành chương trình.
- Thay đổi tham số của lệnh đợi để thay đổi nhịp điệu của **Anina Dance** nhảy múa.
- Chạy thử chương trình và lưu chương trình vào thư mục của em.



Thực hành 3

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước để lập chương trình điều khiển chú gấu đi bộ trong rừng (hình 20.3).



▲ Hình 20.3. Gấu đi bộ trong rừng

Hướng dẫn

- Thay đổi phông nền và nhân vật (hình 20.3).
- Sử dụng lệnh nào để điều khiển chú gấu đi bộ trong rừng?
- Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình.
- Thêm các lệnh vào chương trình sao cho:
 - Khi di chuyển, nếu chạm vào cạnh sân khấu thì chú gấu quay lại.
 - Khi quay lại chú gấu không bị lộn ngược.
- Chạy thử chương trình và lưu chương trình vào thư mục của em.



BÀI 21

CẤU TRÚC LẶP LIÊN TỤC



MỤC TIÊU

- Nếu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp liên tục và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Khi chạy chương trình ở hình 21.1, sau khi thực hiện 13 động tác thì **Anina Dance** dừng lại.

Có lệnh nào điều khiển **Anina Dance** thực hiện các động tác liên tục mà không dừng lại không?

Bài học này giúp em tìm hiểu và trả lời câu hỏi đó.



► Hình 21.1. Chương trình sử dụng lệnh lặp có số lần biết trước



KHÁM PHÁ

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Vào nhóm lệnh **Điều khiển** quan sát và tìm lệnh lặp liên tục:



Vị trí khối lệnh được thực hiện

- Sử dụng lệnh này thay thế lệnh lặp trong chương trình ở hình 21.1 để được chương trình như hình 21.2;

- Chạy thử chương trình;

- Quan sát và nhận xét kết quả.



▲ Hình 21.2. Sử dụng lệnh lặp liên tục

Nhận xét:

- Nhân vật **Anina Dance** thực hiện lặp không dừng lại 13 động tác nhảy múa.
- Lệnh lặp liên tục điều khiển khối lệnh bên trong nó lặp không dừng lại.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Chỉ ra lệnh lặp liên tục trong các lệnh sau:



A.



B.



C.



D.

- Nêu một vài ví dụ mô tả cấu trúc lặp liên tục.

- Quan sát chương trình trong hình bên và cho biết chương trình đó thực hiện việc gì? Khi nào thì dừng lại?



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Lập chương trình điều khiển nhân vật **Champ99** (hình 21.3):

- Thực hiện liên tục các động tác nhảy múa.
- Liên tục phát đoạn nhạc **Dance Celebrate** trong khi nhân vật đang nhảy múa.
- Thêm lệnh vào chương trình để vừa nhảy múa Champ99 vừa nói “Hey..!”.
- Chạy thử và dừng chương trình.



▲ Hình 21.3. Nhân vật **Champ99**



- Trong cấu trúc lặp liên tục <công việc> được lặp không dừng lại (lặp liên tục).



- **Scratch** cung cấp lệnh để điều khiển cấu trúc lặp liên tục.

BÀI 22

THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC LẶP LIÊN TỤC



MỤC TIÊU

- Vận dụng được cấu trúc lặp liên tục trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Để thực hiện điều khiển lặp không dừng lại một lệnh hoặc khối lệnh, **Scratch** cung cấp lệnh lặp liên tục.



Bài học này giúp các em thực hành lập chương trình với cấu trúc lặp liên tục.

CẤU TRÚC LẶP LIÊN TỤC

Lặp lại liên tục:
<Công việc>
<Công việc>
...



THỰC HÀNH

Thực hành 1

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Lập chương trình cho chú mèo bay lượn qua lại không dừng trên cánh đồng sao cho:
 - Vừa bay vừa phát âm thanh "Pop", vừa nói "Vù ... vù...!"
 - Trong khi bay, nếu chạm cạnh sân khấu thì quay lại.
 - Khi quay lại không bị lộn ngược.
- Chạy thử và dừng chương trình.
- Lưu chương trình vào thư mục của em.



▲ Hình 21.1. Mèo bay

Hướng dẫn

- Hãy cho biết em sử dụng lệnh nào để điều khiển mèo bay không dừng lại.
- Sử dụng lệnh nào để điều khiển mèo:
 - Bay (di chuyển qua lại) trên cánh đồng?
 - Vừa bay vừa phát âm thanh "Pop"?

- Vừa bay vừa nói “Vù ...vù...!”?
- Trong khi bay, chạm cạnh sân khấu thì quay lại?
- Khi quay lại, không bị lộn ngược?
- c. Lập chương trình sao cho khi nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) thì chương trình bắt đầu chạy. Chạy thử và dừng chương trình, sử dụng:
 - Nút cờ xanh (FLAG) để bắt đầu chạy chương trình.
 - Nút dừng (STOP) để dừng chương trình.
- d. Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **Meo-Bay**.

Thực hành 2

 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Thêm vào chương trình ở Thực hành 1 nhân vật quả bóng **Ball**.
- Lập chương trình cho quả bóng:
 - Bay lượn liên tục đến các vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
 - Thay đổi màu sắc trong khi bay lượn.
- Chạy thử và dừng chương trình.
- Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **Meo-va-Bong**.



▲ Hình 22.2. Mèo và bóng

Hướng dẫn

- Thêm nhân vật quả bóng **Ball**.
- Sử dụng lệnh nào để điều khiển quả bóng **Ball**:
 - Bay lượn đến các vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu?
 - Thay đổi màu sắc trong khi bay lượn?
 - Chương trình bắt đầu chạy khi nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG).
- Tạo chương trình sao cho khi nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) thì chương trình bắt đầu chạy. Chạy thử và dừng chương trình, sử dụng:
 - Nút cờ xanh (FLAG) để bắt đầu chạy chương trình.
 - Nút dừng (STOP) để dừng chương trình.
- Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **Meo-va-Bong**.

BÀI 23

CẤU TRÚC LẮP CÓ ĐIỀU KIỆN



MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lắp có điều kiện và sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Để chạy hay dừng lại chương trình Meo-Bay ở hình 23.1, em thực hiện:

- Nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) để chạy.
- Nháy chuột vào nút dừng (STOP) để dừng lại.

Có cách nào để điều khiển chạy hay dừng chương trình bằng bàn phím không?

Bài học này giúp em sử dụng lệnh lắp có điều kiện để thực hiện điều đó.



▲ Hình 23.1. Chương trình Meo-Bay



KHÁM PHÁ

Em cùng bạn thực hiện:

Vào nhóm lệnh **Điều khiển** quan sát và tìm lệnh **lặp lại cho đến khi** (hình 23.2).



▲ Hình 23.2. Lệnh lắp có điều kiện

Em cùng bạn thực hiện:

[1] Sử dụng lệnh **lặp lại cho đến khi** thay thế lệnh lắp trong chương trình ở hình 23.1;

[2] Thay thế lệnh điều khiển **Khi bấm vào** FLAG bằng **Khi bấm phím** P (hình 23.3);

[3] Lắp lệnh điều kiện **phím S <=> được bấm?** thuộc nhóm **Cảm biến** vào ô điều kiện (hình 23.3);

[4] Chạy thử chương trình:

- Nhấn phím P để chạy chương trình.
- Nhấn phím S để dừng chương trình.

[5] Giải thích chương trình ở hình 23.3.



▲ Hình 23.3. Chương trình sử dụng lệnh *Lặp lại cho đến khi...*

Trong cấu trúc lặp có điều kiện <công việc> được thực hiện cho đến khi điều kiện đúng.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

1. Ghép tên lệnh với lệnh tương ứng:

- | | | |
|---|---|---|
| a. Lặp có số lần biết trước

A. | b. Lặp liên tục

B. | c. Lặp có điều kiện

C. |
|---|---|---|

2. Nêu một vài ví dụ mô tả cấu trúc lặp có điều kiện.

3. Quan sát chương trình trong hình bên và cho biết:

- Chương trình đó thực hiện việc gì?
- Khi nào chương trình bắt đầu chạy?
- Khi nào chương trình dừng lại?



VẠN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Mở tệp **Meo-va-Bong**.
- Sửa lại chương trình sao cho khi mèo chạm vào quả bóng thì mèo dừng lại.
- Thêm vào chương trình lệnh **dừng lại** để khi mèo dừng lại thì quả bóng cũng dừng.
- Chạy thử chương trình.



- Trong cấu trúc lặp có điều kiện <công việc> được thực hiện cho đến khi điều kiện đúng.

- **Scratch** cung cấp lệnh để điều khiển cấu trúc lặp có điều kiện.



BÀI 24

THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC LẶP CÓ ĐIỀU KIỆN



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng được cấu trúc lặp có điều kiện trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Để thực hiện điều khiển lặp có điều kiện một lệnh hoặc khối lệnh, **Scratch** cung cấp lệnh lặp cho đến khi.



Bài học này giúp các em thực hành lập chương trình với cấu trúc lặp có điều kiện.

CẤU TRÚC LẶP CÓ ĐIỀU KIỆN

Lặp lại cho đến khi <Điều kiện> đúng:

<Công việc>
<Công việc>
...



THỰC HÀNH

Thực hành 1

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Lập chương trình trò chơi đuổi bắt, chú bọ dừa đuổi theo con trỏ chuột cho đến khi chạm được vào con trỏ chuột thì dừng lại và nói “Tôi bắt được bạn rồi!”.
- Chạy thử chương trình.
- Lưu chương trình với tên **Tro Choi-Duoi Bat** vào thư mục của em.



▲ Hình 24.1. Trò chơi đuổi bắt

Hướng dẫn

- Hãy cho biết yêu cầu của đầu bài (**thực hiện <công việc> cho đến khi <điều kiện>**) gợi ý cho em sử dụng cấu trúc điều khiển nào để lập chương trình giải bài tập này?

Trong đó:

- <công việc>: gồm những hành động nào?
- <điều kiện> để dừng <công việc> là gì?
- Khi dừng lại, bọ dừa thực hiện hành động gì?

- b. Sử dụng những lệnh nào để điều khiển bọ dừa đuổi theo **con trỏ chuột**?
- c. Lập chương trình sao cho khi nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) thì chương trình chạy. Chạy thử chương trình.
- d. Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **TroChoi-Duoibat**.

Thực hành 2

 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- a. Thêm vào chương trình ở Thực hành 1 nhân vật bạn cóc.
- b. Lập chương trình cho bạn cóc:
 - Đuổi theo bọ dừa cho đến khi bắt được bọ dừa thì dừng chương trình.
 - Thay đổi tư thế khi di chuyển.
- c. Chạy thử chương trình.
- d. Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **Coc-Duoibat**.



▲ Hình 24.2. Cóc và bọ dừa

Hướng dẫn

- a. Thêm nhân vật bạn cóc vào chương trình **TroChoi-Duoibat**.
- b. Hãy cho biết:
 - Em sử dụng cấu trúc điều khiển nào để lập chương trình cho bạn cóc?
 - Sử dụng những lệnh nào để điều khiển bạn cóc:
 - + Đuổi theo bọ dừa?
 - + Thay đổi tư thế khi di chuyển?
- c. Lập chương trình sao cho khi nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) thì chương trình chạy. Chạy thử chương trình:
 - Nháy chuột vào nút cờ xanh (FLAG) để chạy chương trình.
 - Di chuyển con trỏ chuột để bọ dừa đuổi theo con trỏ chuột cho đến khi bạn cóc bắt được bọ dừa thì chương trình dừng lại.

Chú ý:

Sau mỗi lần chạy chương trình, để chạy lại chương trình, em cần tách rời bạn cóc và bọ dừa bằng thao tác kéo thả chuột.

- d. Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **Coc-Duoibat**.

BÀI 25 BIẾN NHỚ



MỤC TIÊU

- Nhận biết, tạo được và nhập được giá trị cho các loại biến nhớ (biến) trong Scratch.



MỞ ĐẦU

Lần đầu tiên được sử dụng máy tính cầm tay, Minh vô cùng thích thú. Bao nhiêu phép tính cộng, trừ, nhân, chia dù khó đến đâu máy tính cũng thực hiện chính xác trong nháy mắt.

Minh ước mơ mình có thể lập được chương trình tính toán.

Bài học này giúp em lập được chương trình tính toán đơn giản.



▲ Hình 25.1. Máy tính cầm tay



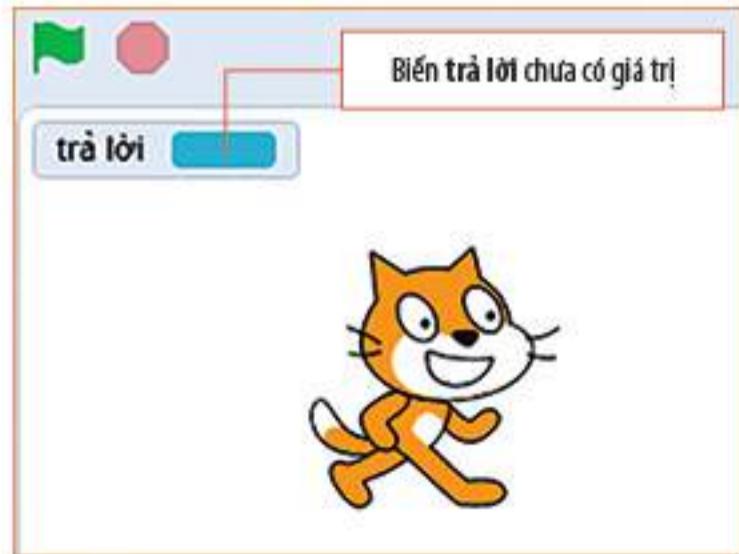
KHÁM PHÁ

1 Biến trả lời

a. Nhận biết biến trả lời

Em cùng bạn thực hiện:

- Vào nhóm lệnh **Cảm biến** em sẽ nhìn thấy hình **trả lời**. Đó là biến trả lời có sẵn trong Scratch;
- Nháy chuột chọn ô vuông ở trước biến trả lời (**trả lời**) sẽ xuất hiện ô hiển thị biến trả lời ở góc trên sân khấu (hình 25.2).



▲ Hình 25.2. Biến trả lời hiển thị trên sân khấu

b. Nhập giá trị vào biến trả lời

👉 Em cùng bạn thực hiện:

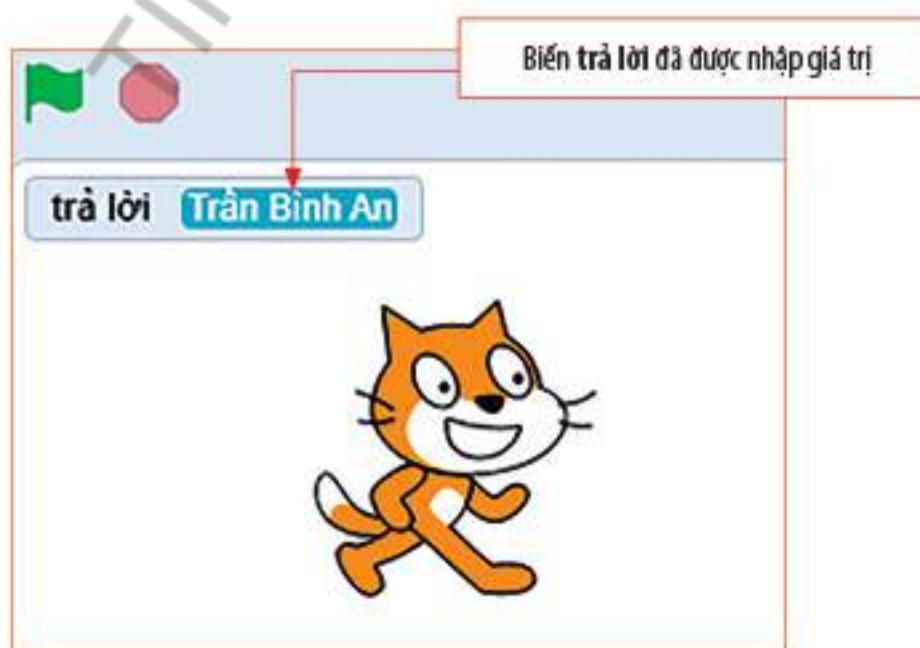
- [1] Lập chương trình như ở hình 25.3;
- [2] Nháy chuột vào  để chạy chương trình. Trên sân khấu xuất hiện hộp thoại để em nhập giá trị. Chẳng hạn nhập "Trần Bình An" (hình 25.4);
- [3] Gõ phím **Enter** sau khi nhập xong. Giá trị "Trần Bình An" từ hộp thoại sẽ được đưa vào biến trả lời (hình 25.5).



▲ Hình 25.3. Khối lệnh nhập tên người dùng



▲ Hình 25.4. Nhập giá trị vào hộp thoại



▲ Hình 25.5. Biến trả lời đã có giá trị

Biến trả lời có sẵn trong Scratch dùng để lưu một giá trị nhập vào từ bàn phím. Sử dụng lệnh  để nhập giá trị từ bàn phím vào biến trả lời.

2 Biến của người dùng

a. Tạo ra biến của người dùng

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Vào nhóm lệnh **Các biến số**, xuất hiện các lệnh trong nhóm lệnh (hình 25.6). Trong đó lệnh **Tạo một biến** để tạo biến dùng khi lập chương trình;

- [2] Nháy chuột vào **Tạo một biến**, xuất hiện hộp thoại **Biến mới** để đặt tên biến. Chẳng hạn: **SoHang1** (hình 25.7);

- [3] Gõ phím **Enter** sau khi nhập xong. Trong nhóm lệnh **Các biến số** sẽ xuất hiện một biến mới được tạo: **SoHang1**. Cũng giống như biến **trả lời**, em có thể tích chọn vào ô vuông ở trước biến để ẩn/hiện biến trên sân khấu.

Các biến số

Tạo một biến

biến của tôi

đặt biến của tôi thành 0

thay đổi biến của tôi thành 1

hiển biến số biến của tôi

ẩn biến số biến của tôi

▲ Hình 25.6. Một số lệnh trong nhóm **Các biến số**

Tên biến mới:

SoHang1

▲ Hình 25.7. Đặt tên biến nhớ

b. Nhập giá trị vào biến của người dùng

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Lập chương trình như trong hình 25.8;
[2] Chạy chương trình và nhập vào một giá trị (chẳng hạn 100), gõ phím **Enter**. Khi đó biến **trả lời** sẽ có giá trị 100.

Nhờ lệnh **đặt SoHang1 thành trả lời** nên biến **SoHang1** cũng có giá trị 100 (hình 25.8).



▲ Hình 25.8. Biến của người dùng được nhập giá trị

Chú ý:

- Biến của người dùng được nhập giá trị nhờ lệnh **đặt biến của tôi thành**.
- Trong nhóm **Các biến số** còn có biến **biến của tôi** có sẵn trong **Scratch**, cách dùng cũng như biến của người dùng.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thực hiện:

1. Ghép nội dung các ô ở mỗi cột cho đúng:

Biến	Đặc điểm	Nhập giá trị bằng lệnh
1. trà lòn	a. Có sẵn trong nhóm Các biến số	A. đặt SoHang1 và thành <input type="radio"/>
2. SoHang1	b. Có sẵn trong nhóm Cảm biến	B. đặt biến của tôi và thành <input type="radio"/>
3. biến của tôi	c. Do người lập trình tạo	C. hỏi <input type="radio"/> và đợi

2. Sắp xếp các bước tạo biến của người dùng.

- a. Vào nhóm lệnh **Các biến số**
- b. Đặt tên cho biến
- c. Gõ phím **Enter**
- d. Nháy chuột chọn **Tạo một biến**



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- a. Khởi động Scratch.
- b. Tạo và hiển thị các biến cho nhân vật mèo (hình 25.9).
- c. Lập chương trình nhập cho các biến có giá trị như trong hình 25.9.



▲ Hình 25.9. Các biến được hiển thị giá trị trên sân khấu



- Biến (biến nhớ) là nơi chứa giá trị khi chạy chương trình.
- Cách nhập giá trị cho biến.

Biến	Nhập giá trị bằng lệnh
1. trà lòn	A. hỏi <input type="radio"/> và đợi
2. biến của tôi	B. đặt biến của tôi và thành <input type="radio"/>
3. Biến người dùng	

BÀI 26 BIỂU THỨC



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận biết và xây dựng được các biểu thức thực hiện tính toán giá trị biểu thức trong chương trình đơn giản.
- ❖ Sử dụng được biểu thức trong một số chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU



Giá trị



Giá trị

Biến người dùng

Sơ đồ nhập giá trị từ bàn phím cho các biến nhớ

Ở bài học trước, em đã biết cách tạo và nhập giá trị cho các biến nhớ trong chương trình theo sơ đồ trên. Bài học hôm nay giúp em lập được chương trình để tính toán với các biến nhớ đó.



KHÁM PHÁ

1 Biểu thức

Để thực hiện tính với các giá trị số, chúng ta cần các phép toán. Chẳng hạn, cần tính tổng của số hạng 1 và số hạng 2, chúng ta cần phép toán cộng (+) lập thành biểu thức.

Để máy tính thực hiện tính toán được giá trị của biểu thức trên cần có các biến:

SoHang1: để lưu giá trị số hạng 1

SoHang2: để lưu giá trị số hạng 2

Tong: để lưu giá trị tổng số

Cùng lập chương trình tính giá trị biểu thức này.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

[1] Kích hoạt Scratch; tạo các biến **SoHang1**, **SoHang2**, **Tong** và hiển thị các biến này trên sân khấu để quan sát được giá trị của chúng;

[2] Lập chương trình để nhập giá trị cho hai biến **SoHang1** và **SoHang2** (hình 26.1);



▲ Hình 26.1. Chương trình nhập giá trị cho biến

[3] Tính giá trị SoHang1 + SoHang2:

- Vào nhóm lệnh **Các phép toán**, kéo lệnh  sang vùng lập trình.
- Vào nhóm lệnh **Các biến số**, kéo và lắp các biến **SoHang1** và **SoHang2** vào lệnh vừa kéo để được .

[4] Nhập giá trị SoHang1 + SoHang2 vào biến Tong bằng

lệnh  **Tong** = thành  **SoHang1** + **SoHang2** rồi ghép lệnh này vào chương trình (hình 26.2);

[5] Chạy thử chương trình, nhập giá trị cho các biến:

SoHang1 = 100;

SoHang2 = 200.

Ngay lập tức có kết quả:

Tong = 300 (hình 26.3).

[6] Lưu chương trình vào thư mục của em với tên **TinhTongHaiSo.**

 là biểu thức thực hiện phép tính cộng giá trị hai biến **SoHang1** và **SoHang2**.



▲ Hình 26.2. Chương trình tính tổng của hai số



▲ Hình 26.3. Kết quả tính tổng hai số

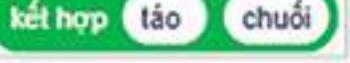
2 Xây dựng biểu thức

Với các phép toán trong nhóm lệnh **Các phép toán** em có thể xây dựng được biểu thức có nhiều phép toán với nhiều biến.

 **Em cùng bạn thực hiện:**

Xây dựng các biểu thức theo hướng dẫn trong bảng sau:

Biểu thức cần tính giá trị	Cách xây dựng	Biểu thức trong Scratch
So1 + So2		
(So1 + So2) × (So3 – So4)		
(So1 + So2) × So3		
(So1 + So2) > 50		

Trong nhóm lệnh **Các phép toán**, phép  trả lại kết quả "táo chuối".

Đó là phép kết hợp. Ví dụ:  trả lại kết quả "Chào bạn".

Phép  trả lại kết quả là số dư của phép chia hai số. Đó là phép chia lấy dư.

Ví dụ  trả lại kết quả là 2.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thực hiện:

Lập chương trình nhập hai số (**So1** và **So2**) từ bàn phím. Tính tích hai số đó (**So1 × So2**). Hiển thị các biến: **trả lời**, **So1**, **So2** và **Tích** trên sân khấu để quan sát giá trị của chúng.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Mở tệp **TinhTongHaiSo**. Thêm vào chương trình lệnh hiển thị sao cho mỗi lần chạy chương trình, sau khi nhập vào 2 số, chú mèo đưa ra thông báo “Tổng hai số bằng:.....” tương tự hình 26.4.

Gợi ý: em có thể dùng

kết hợp **Tổng hai số bằng:** **Tong**

nói **kết hợp** **Tổng hai số bằng:** **Tong** trong **5** **giây**



▲ Hình 26.4. Chú mèo thông báo kết quả



Nhóm lệnh **Các phép toán** cung cấp các phép toán cơ bản để xây dựng các biểu thức cần tính giá trị.

BÀI 27

THỰC HÀNH VỀ BIẾN NHỚ VÀ BIỂU THỨC



MỤC TIÊU

- Sử dụng được biến và biểu thức trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Em đã biết cách tạo ra biến, nhập giá trị cho biến, xây dựng các biểu thức trong Scratch để tính giá trị của các biểu thức.

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Chỉ ra và gọi tên các biến, biểu thức có trong chương trình ở hình 27.1.
- Cho biết chương trình đó thực hiện việc gì?



▲ Hình 27.1. Chương trình sử dụng biến và biểu thức



THỰC HÀNH

Thực hành 1

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Lập chương trình:

Nhập vào ba số từ bàn phím. Tính tổng của ba số đó, hiển thị các biến trong chương trình trên sân khấu. Mỗi lần chạy chương trình, sau khi nhập vào 3 số, chú vịt đưa ra thông báo: Tổng ba số là: (hình 27.2).

b. Lưu chương trình với tên **TongBaSo** vào thư mục của em.

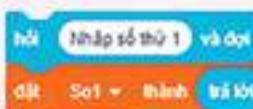


▲ Hình 27.2. Vịt tính tổng ba số

Hướng dẫn

a. Lập chương trình theo gợi ý:

- Chọn nhân vật và phông nền.
- Chương trình cần có những biến nào, để làm gì?
- Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu.

- Sử dụng khối lệnh  (có thể chỉnh sửa) để nhập giá trị số thứ nhất (tương tự với số thứ hai và số thứ ba).
- Xây dựng biểu thức tính tổng Số 1 + Số 2 + Số 3.
- Nhập giá trị biểu thức cho biến Tổng.
- Xây dựng lệnh để chú vịt hiển thị câu nói: Tổng ba số là: ...

b. Lưu chương trình với tên **TongBaSo** vào thư mục của em.

Thực hành 2

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Lập chương trình:

Tính chu vi và diện tích hình chữ nhật khi biết độ dài hai cạnh được nhập vào từ bàn phím. Hiển thị các biến trong chương trình trên sân khấu. Mỗi lần chạy chương trình, sau khi nhập 2 độ dài thì hiển thị (chú mèo đưa ra thông báo): Chu vi là:; Diện tích là: tương tự như hình 27.3.

b. Lưu chương trình với tên **ChuVi-DienTich-HCN** vào thư mục của em.



▲ Hình 27.3. Chú mèo tính chu vi, diện tích hình chữ nhật

Hướng dẫn

a. Lập chương trình theo gợi ý:

- Chương trình cần có những biến nào, để làm gì?
- Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu.



- Sử dụng khối lệnh **đặt** **ChiềuDài** **và đợi** (có thể chỉnh sửa) để nhập giá trị cho cạnh hình chữ nhật.

- Xây dựng biểu thức tính:

$$+ \text{Chu vi} = (\text{Chiều dài} + \text{Chiều rộng}) \times 2.$$

$$+ \text{Diện tích} = \text{Chiều dài} \times \text{Chiều rộng}.$$

- Nhập giá trị biểu thức tính chu vi, diện tích cho biến đã tạo để lưu giá trị chu vi, diện tích.

- Xây dựng lệnh hiển thị câu nói: Chu vi là:; Diện tích là:

b. Lưu chương trình với tên **ChuVi-DienTich-HCN** vào thư mục của em.

Thực hành 3

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Cho biết chương trình trong hình dưới đây sử dụng những biến, biểu thức nào? Chương trình đó thực hiện công việc gì?

b. Lập chương trình tính tổng 5 số và chạy thử.



BÀI 28

CẤU TRÚC RẼ NHÁNH DẠNG THIẾU



MỤC TIÊU

- ❖ Nếu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu:
Nếu <điều kiện> thì <công việc>.
- ❖ Sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Ở lớp 3 em đã sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” để thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không. Đó chính là cấu trúc điều khiển dạng **Nếu <điều kiện> thì <công việc>**, còn gọi là cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

Bài học này giúp em tìm hiểu và sử dụng cấu trúc điều khiển này trong các chương trình đơn giản.



KHÁM PHÁ

Bài toán

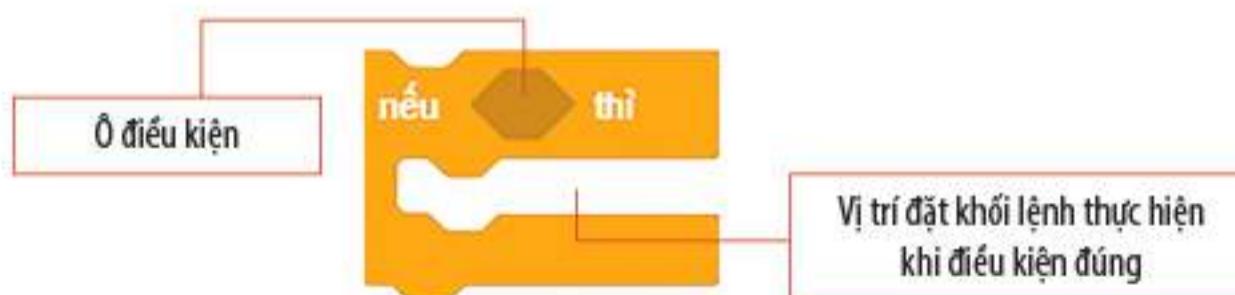
Lập chương trình nhập vào từ bàn phím giá trị hai số. Nếu số thứ nhất lớn hơn số thứ hai thì tính hiệu của hai số và thông báo kết quả. Hiệu hai số là:

Bài toán trên có cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc>**.

☞ Em cho biết trong bài toán trên:

- <điều kiện> là gì?
- <công việc> là gì?

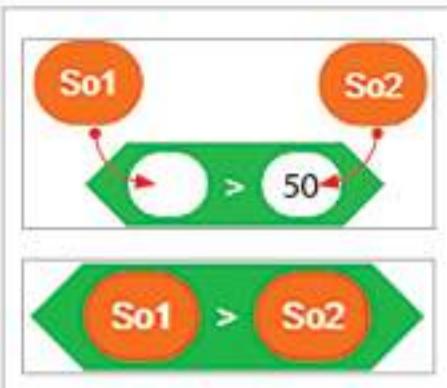
Scratch cung cấp lệnh rẽ nhánh **Nếu <điều kiện> thì <công việc>** (hình 28.1).



▲ Hình 28.1. Lệnh rẽ nhánh dạng thiếu

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Cho biết chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì? Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu để quan sát;
- [2] Tạo khối lệnh nhập hai số từ bàn phím;
- [3] Xây dựng biểu thức điều kiện: vào nhóm lệnh **Các phép toán**, kéo phép toán so sánh sang vùng lập trình và lắp các biến vào biểu thức (hình 28.2);
- [4] Kéo lệnh rẽ nhánh dạng thiếu sang vùng lập trình; Lắp vào ô điều kiện; Tạo và lắp khối lệnh tính: $\text{Hiệu} = \text{Số 1} - \text{Số 2}$ Thông báo kết quả Hiệu hai số là: vào vị trí của nó để được như hình 28.3;
- [5] Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình;
- [6] Chạy thử và lưu chương trình với tên **HieuHaiSo** vào thư mục của em.



▲ Hình 28.2. Xây dựng biểu thức điều kiện



▲ Hình 28.3. Đoạn chương trình tính hiệu hai số

Khi thực hiện chương trình đến lệnh rẽ nhánh (hình 28.3), nếu **số 1 > số 2** thì tính hiệu hai số và thông báo kết quả. Chương trình như thế là chương trình có cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.



LUYỆN TẬP

Em thực hiện:

1. Chỉ ra lệnh rẽ nhánh dạng thiếu trong các lệnh sau:



2. Nêu một vài ví dụ về cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc>**.

Em cùng bạn thực hiện:

Quan sát khối lệnh trong hình bên và cho biết:

- a. Khối lệnh thể hiện cấu trúc dạng nào?
- b. Trong đó:
 - Điều kiện là gì?
 - Nếu điều kiện đúng thì công việc sẽ làm là gì?





VĂN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và lập chương trình:

Nhập số bị chia và số chia từ bàn phím. Nếu số bị chia chia hết cho số chia thì tính thương hai số và thêm lệnh hiển thị để chú mèo đưa ra thông báo: Thương hai số bằng: tương tự hình 28.4.



▲ Hình 28.4. Chú mèo thông báo kết quả

Trong cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc>**, công việc được thực hiện nếu <điều kiện> đúng.



Scratch cung cấp lệnh để điều khiển cấu trúc rẽ nhánh:



Khi thực hiện <điều kiện> sẽ được kiểm tra:

- Nếu <điều kiện> đúng thì khối lệnh được thực hiện.
- Nếu <điều kiện> sai thì khối lệnh không được thực hiện.

BÀI 29

CẤU TRÚC RẼ NHÁNH DẠNG ĐỦ



MỤC TIÊU

- ❖ Nếu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ:
Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>
- ❖ Sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

Em đã biết cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu **Nếu <điều kiện> thì <công việc>**. Trong cấu trúc này <công việc> được thực hiện nếu <điều kiện> đúng. Nếu <điều kiện> không đúng thì <công việc> không được thực hiện.

Vậy có cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ không? Nếu có sẽ có dạng như thế nào? Cách sử dụng ra sao? Bài học hôm nay giúp em tìm hiểu về vấn đề đó.



KHÁM PHÁ

Bài toán

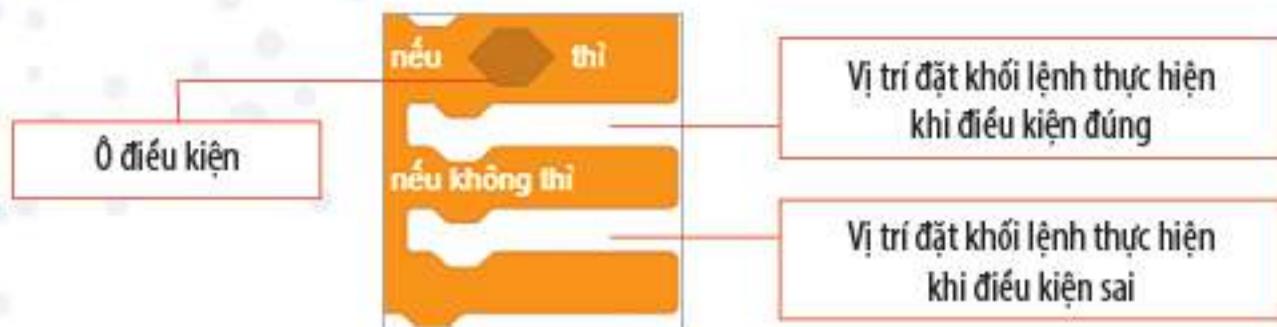
Lập chương trình nhập vào một số từ bàn phím, nếu số đó chia hết cho 2 thì thông báo "Đây là số chẵn" nếu không thì thông báo "Đây là số lẻ".

Bài toán trên có cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>**, gọi là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- <điều kiện> là gì?
- Nếu <điều kiện> đúng thì công việc nào được thực hiện?
- Nếu <điều kiện> không đúng thì công việc nào được thực hiện?

Scratch cung cấp lệnh rẽ nhánh **Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>** (hình 29.1).



▲ Hình 29.1. Lệnh rẽ nhánh dạng đủ

Em cùng bạn thực hiện:

[1] Cho biết chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì? Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu để quan sát;

[2] Tạo khối lệnh nhập một số từ bàn phím;

[3] Xây dựng biểu thức điều kiện kiểm tra xem số đó chia hết cho 2 không? (hình 29.2);

[4] Kéo lệnh rẽ nhánh dạng đủ sang vùng lập trình;

Lắp vào ô điều kiện;

Tạo và lắp thông báo: Đây là số chẵn; thông báo: Đây là số lẻ vào vị trí tương ứng để được như hình 29.3;

[5] Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình;

[6] Chạy thử và lưu chương trình với tên **KiemTraSoChanSoLe** vào thư mục của em.



▲ Hình 29.2. Biểu thức điều kiện kiểm tra một số chia hết cho 2 không.



▲ Hình 29.3. Khối lệnh kiểm tra số chẵn, số lẻ



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thực hiện:

1. Chỉ ra lệnh rẽ nhánh dạng đủ trong các lệnh sau:



A.



B.



C.



D.

2. Nêu ví dụ về cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>**.

 Em cùng bạn thực hiện:

Quan sát khối lệnh ở hình bên và cho biết:

- Khối lệnh thể hiện cấu trúc dạng nào?
- Trong đó:
 - Điều kiện là gì?
 - Công việc sẽ làm nếu điều kiện đúng là gì?
 - Công việc sẽ làm nếu điều kiện sai là gì?



 VẬN DỤNG

 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Lập chương trình nhập vào một số từ bàn phím. Kiểm tra xem số đó chia hết cho 3 hay không. Nếu chia hết cho 3 thì thông báo "Số này chia hết cho 3" nếu không thì thông báo "Số này không chia hết cho 3".
- Lưu chương trình với tên **KiemTraSo-ChiaHetCho3** vào thư mục của em.

Cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>** điều khiển thực hiện: <công việc 1> nếu <điều kiện> đúng; <công việc 2> nếu <điều kiện> sai.



Scratch cung cấp lệnh

để điều khiển cấu trúc rẽ nhánh:

Khi thực hiện <điều kiện> sẽ được kiểm tra:

- Nếu <điều kiện> đúng thì khối lệnh 1 được thực hiện.
- Nếu <điều kiện> sai thì khối lệnh 2 được thực hiện.

BÀI 30

THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC RẼ NHÁNH



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng được cấu trúc rẽ nhánh (dạng thiếu, dạng đủ) trong lập trình các chương trình đơn giản.



MỞ ĐẦU

👉 Em cùng bạn thực hiện:

Cho biết chương trình trong hình 30.1 và hình 30.2 thực hiện công việc gì?



▲ Hình 30.1. Chương trình sử dụng lệnh rẽ nhánh dạng thiếu



▲ Hình 30.2. Chương trình sử dụng lệnh rẽ nhánh dạng đủ

Bài học hôm nay giúp em vận dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu, dạng đủ vào lập trình các chương trình đơn giản.



THỰC HÀNH

Thực hành 1

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Lập chương trình cho mèo liên tục lướt tới những vị trí ngẫu nhiên. Nếu chạm cạnh sân khấu thì kêu "Meow".

Hướng dẫn

- Trả lời từng câu hỏi dưới đây, đồng thời kéo lệnh mà câu trả lời nhắc đến sang vùng lập trình; có thể ghép lệnh.

Lệnh nào điều khiển mèo:

- Liên tục hoạt động?
- Lướt tới vị trí ngẫu nhiên?
- Thay đổi động tác?
- Nếu chạm cạnh thì kêu "meow"?
- + Phát hiện chạm cạnh?
- + Phát âm thanh "meow"?

- Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình.

Thực hành 2

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Lập chương trình:

Nhập vào từ bàn phím độ dài hai cạnh của hình chữ nhật và kiểm tra xem đó có phải là hình vuông không? Thông báo ra màn hình đó là hình gì (hình vuông hay hình chữ nhật) và chu vi của nó.

- Lưu chương trình với tên **KiemTra-Vuong-ChuNhat** vào thư mục của em.

Hướng dẫn

- Lập chương trình theo gợi ý:

- Chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì?
- Cho biết phép toán nào kiểm tra hai số có bằng nhau không? Xây dựng biểu thức kiểm tra hai số có bằng nhau không.
- Xây dựng biểu thức tính chu vi của hình đó.
- Lệnh nào thực hiện việc thông báo kết quả ra màn hình?
- Thêm vào các lệnh cần thiết và hoàn thành chương trình.

- Lưu chương trình với tên **KiemTra-Vuong-ChuNhat** vào thư mục của em.

Thực hành 3

👉 Em cùng bạn quan sát chương trình như hình 30.3; thảo luận và cho biết khi chạy chương trình, nếu em nhập:

- Số 4 thì chương trình vẽ hình gì?
- Số 3 thì chương trình vẽ hình gì?
- Số nhỏ hơn 3 hoặc lớn hơn 6 thì xuất hiện câu gì?



▲ Hình 30.3. Chương trình vẽ hình

BÀI 31

KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH



MỤC TIÊU

- ❖ Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản.
- ❖ Chạy thử được chương trình.



MỞ ĐẦU

An và Tâm rất háo hức muốn lập một chương trình Scratch theo ý tưởng của mình nhưng chưa biết phải bắt đầu như thế nào.

Hai bạn cần làm gì và phải thực hiện những bước cơ bản nào để lập được chương trình thể hiện đúng yêu cầu hay ý tưởng?



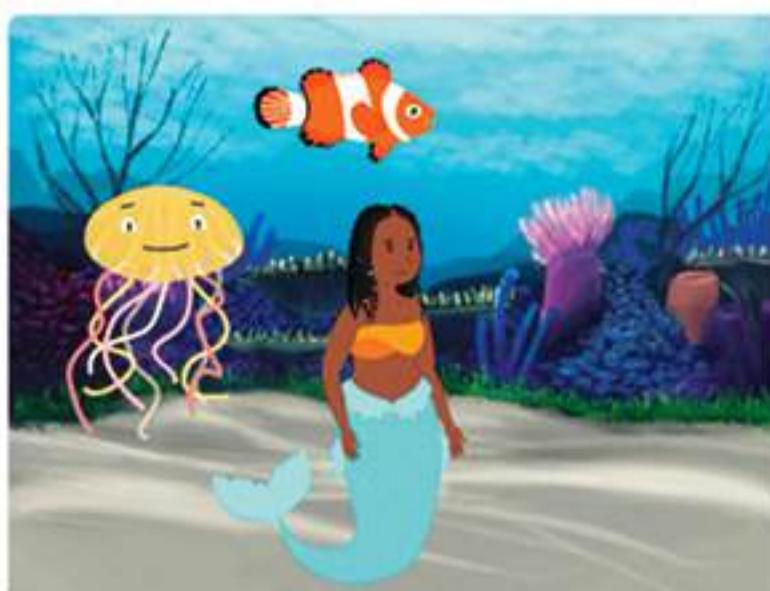
KHÁM PHÁ

Ý tưởng

Ở một vùng biển nước trong, nhìn rõ những cây san hô, rong biển; có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.

Nếu sứa cách xa cá thì nó gọi "Bạn cá ơi" và đợi cá đến, nếu không thì nó bơi tự do.

Nếu cá nghe sứa gọi thì quay lại và nói "Tôi đây" rồi bơi đến với sứa, nếu không thì bơi theo nàng tiên cá.



▲ Hình 31.1. Nhân vật và phông nền được chọn

1 Xây dựng kịch bản

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Cho biết, theo ý tưởng bối cảnh của chương trình là gì, chương trình có những nhân vật nào?
- Mô tả bối cảnh và hành động của mỗi nhân vật.

👉 So sánh câu trả lời của nhóm em với kết quả sau:

Bối cảnh: Vùng biển nước trong, có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.

Hoạt động của mỗi nhân vật:

- Jellyfish:** Khi bơi, nếu khoảng cách tới Fish lớn hơn 300 thì gọi “Bạn Fish ơi” trong 2 giây và đợi bạn đến trong 3 giây, nếu không thì bơi tự do.
- Fish:** Khi bơi, nếu Jellyfish gọi thì quay lại và nói: “Tôi đây” trong 1 giây rồi bơi đến đó và dừng lại 3 giây; nếu không thì bơi theo Mermaid.
- Mermaid:** Bơi tự do.

Mô tả chương trình ở trên được gọi là **kịch bản chương trình**.

Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu) là gì, có những nhân vật nào với những hành động gì.

Nhờ có kịch bản, em có thể lập được chương trình đúng yêu cầu hay ý tưởng đặt ra.

2 Lập chương trình

👉 Em cùng bạn thảo luận nhóm và thực hiện:

- Lập chương trình theo yêu cầu kịch bản được mô tả ở trên.
- Ghép nhân vật với chương trình thực hiện kịch bản được mô tả ở trên.

Ví dụ: A – 1 là sai.

The figure shows a Scratch script editor with three scripts labeled 1, 2, and 3, each corresponding to a character: A (Jellyfish), B (Fish), and C (Mermaid).

- Script 1 (Jellyfish):** When green flag clicked, repeat [5 times]. Inside loop:
 - Move [10 steps]
 - Say [You're a stinkin' fish! for [2 seconds]
 - Wait [1 second]
 - End repeat
- Script 2 (Fish):** When green flag clicked, repeat [5 times]. Inside loop:
 - Move [10 steps]
 - If [You're a stinkin' fish!] then say [I'm here!] for [1 second]
 - End if
 - Wait [3 seconds]
 - End repeat
- Script 3 (Mermaid):** When green flag clicked, repeat [5 times]. Inside loop:
 - Move [10 steps]
 - End repeat

On the left, there are three images: A (jellyfish), B (fish), and C (mermaid).

3 Chạy thử chương trình

☞ Em cùng các bạn chạy thử chương trình và cho biết:

- Chương trình đã chạy đúng với ý tưởng chưa?
- Khi chạy có lỗi gì không? Nếu có thì sửa lỗi.

☞ Thảo luận nhóm và cho biết:

- Có thể cải tiến chương trình cho hay hơn được không?
- Nếu có, em hãy cùng các bạn nêu những cải tiến.



LUYỆN TẬP

☞ Em thảo luận với bạn và cho biết phát biểu nào dưới đây đúng:

- Kịch bản là bản mô tả chương trình, nó cho biết trong chương trình có những nhân vật nào, hoạt động của chúng ra sao.
- Không cần xây dựng kịch bản chương trình.
- Xây dựng kịch bản càng cụ thể, chi tiết thì việc lập chương trình càng dễ dàng, thuận lợi.
- Chạy thử chương trình là để kiểm tra xem chương trình đã chạy đúng với yêu cầu chưa.
- Chạy thử chương trình là để kiểm tra xem khi chạy chương trình có xuất hiện lỗi gì không? Sửa các lỗi đó (nếu có).
- Chạy thử chương trình là để xem có thể cải tiến chương trình không.



VẬN DỤNG

Lúc thảo luận cải tiến chương trình cho hay hơn, bạn Nam đề nghị:
Để hoạt cảnh vui nhộn, cho liên tục có tiếng sóng biển.

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Thêm chương trình liên tục thực hiện lệnh
- Chạy chương trình.
- Lưu tệp với tên **Hoat-canhh** vào thư mục của em.



Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu), nhân vật và hành động của từng nhân vật trên sân khấu.

Chạy thử chương trình để kiểm tra và sửa lỗi (nếu có).

GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

STT	Thuật ngữ	Giải thích thuật ngữ	Trang
1	Biến (biến nhớ)	Là một phần của bộ nhớ máy tính, được đặt tên và dùng để lưu giá trị khi tính toán hoặc xử lý trong chương trình.	76
2	Cấu trúc lặp	Cấu trúc dùng để điều khiển một công việc được thực hiện nhiều lần.	62
3	Cấu trúc rẽ nhánh	Cấu trúc dùng để điều khiển một công việc được thực hiện khi một điều kiện được thỏa mãn.	86
4	Cấu trúc tuần tự	Cấu trúc xác định thứ tự các bước được thực hiện.	56
5	Trang chủ	Trang chủ là trang đầu tiên khi người dùng truy cập vào website.	17
6	Website	Một hay nhiều trang web được tổ chức dưới một địa chỉ truy cập trên Internet.	14

MỤC LỤC

Hướng dẫn sử dụng sách	2
Lời nói đầu	3
Chương 1. Máy tính và em	4
Bài 1: Máy tính giúp em học tập	4
Bài 2: Máy tính giúp em giải trí	8
Bài 3: Máy tính giúp em tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số ...	11
Chương 2. Mạng máy tính và Internet	14
Bài 4: Tìm kiếm thông tin trên website	14
Bài 5: Thực hành tìm kiếm thông tin trên website ...	18
Chương 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	20
Bài 6: Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề ...	20
Bài 7: Tạo cây thư mục với cấu trúc hợp II.....	23
Bài 8: Tìm tệp, thư mục trên máy tính	25
Chương 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	28
Bài 9: Bản quyền nội dung thông tin	28
Chương 5. Ứng dụng tin học	31
Bài 10: Chọn và xoá khối văn bản	31
Bài 11: Sao chép, di chuyển khối văn bản	34
Bài 12: Định dạng ký tự	37
Bài 13: Thực hành định dạng văn bản	40
Bài 14: Chèn hình ảnh vào văn bản	43
Bài 15: Thực hành chèn ảnh vào văn bản	47
Bài 16A: Sử dụng phần mềm đồ họa, tạo sản phẩm số đơn giản	49
Bài 16B: Sử dụng công cụ đa phương tiện, hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	54
Chương 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	56
Bài 17: Cấu trúc tuần tự	56
Bài 18: Thực hành vẽ cấu trúc tuần tự	59
Bài 19: Cấu trúc lặp với số lần biết trước	62
Bài 20: Thực hành vẽ cấu trúc lặp, với số lần biết trước	65
Bài 21: Cấu trúc lặp liên tục	68
Bài 22: Thực hành vẽ cấu trúc lặp liên tục	70
Bài 23: Cấu trúc lặp có điều kiện	72
Bài 24: Thực hành vẽ cấu trúc lặp có điều kiện	74
Bài 25: Biến nhớ	76
Bài 26: Biểu thức	80
Bài 27: Thực hành vẽ biến nhớ và biểu thức	83
Bài 28: Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu	86
Bài 29: Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ	89
Bài 30: Thực hành vẽ cấu trúc rẽ nhánh	92
Bài 31: Kịch bản chương trình Chạy thử chương trình	95
Giải thích thuật ngữ	98

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 5

Chịu trách nhiệm nội dung và xuất bản:

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

Biên tập viên:

PHAN QUỐC TRƯỜNG

Trình bày bìa, chế bản, minh họa:

ĐỖ QUỐC VIỆT

Sửa bản in:

TÁC GIÀ

ISBN: 978-604-923-705-8

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: Công ty cổ phần In và Thương Mại Trường An

Địa chỉ: Nhà 28, ngõ 91, đường Hoàng Quốc Việt, quận Cầu Giấy, TP. Hà Nội

Cơ sở in: Lô A2 - Đường CN1 cụm công nghiệp tập trung vừa và nhỏ Từ Liêm,
Phường Minh Khai, Quận Bắc Từ Liêm, TP. Hà Nội

Số xác nhận ĐKXB: .../CXBIPH/.../ĐHV

Quyết định xuất bản: .../QĐXB-NXB ngày .. tháng .. năm 2023

In xong và nộp lưu chiểu tháng .. năm 2023.