



CAO HỒNG HUỆ (Chủ biên)
NGUYỄN THỊ THU PHƯƠNG – NGUYỄN PHÁT TÀI
ĐÀO THỊ THÊM – LÊ MINH TUẤN

TÔN HỌC



4



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Thực hiện theo hướng dẫn dưới đây giúp em sử dụng sách hiệu quả hơn.

Mục tiêu

Giúp em biết sẽ đạt được gì sau bài học.



KHỞI ĐỘNG

Là một hoạt động học tập để dẫn dắt, gợi mở, tạo hứng thú vào bài học.



KHÁM PHÁ

Là phần nội dung chính của bài học. Thông qua các hoạt động, em sẽ được khám phá, tự tìm ra kiến thức mới hay cách thực hiện các thao tác mới. Trong phần này, em thường thấy các biểu tượng sau:

- cung cấp cho em kiến thức mới, giúp em thực hiện tốt các nhiệm vụ có trong , ,
- việc tìm câu trả lời, hoàn thành nhiệm vụ học tập ở đây sẽ giúp em khám phá, lĩnh hội kiến thức mới của bài học.
- , ... thao tác em cần thực hiện.



LUYỆN TẬP

Gồm các nhiệm vụ, câu hỏi, bài tập... em cần thực hiện để củng cố kiến thức, rèn luyện các kỹ năng đã tìm hiểu ở hoạt động Khám phá.



VẬN DỤNG

Gồm những nhiệm vụ, câu hỏi, bài tập... yêu cầu em áp dụng kiến thức, kỹ năng vừa học để giải quyết vấn đề, tình huống có tính thực tiễn hoặc vận dụng vào chủ đề học tập liên môn.



GHİ NHỚ

Giúp em tổng hợp kiến thức, kỹ năng quan trọng trong bài học.

Hãy bảo quản, giữ gìn sách giáo khoa để có thể
sử dụng được lâu dài.

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh thân mến!

Sách giáo khoa **Tin học 4** được biên soạn nhằm giúp các em tiếp tục hình thành, phát triển năng lực tin học; biết sử dụng một số phần mềm đơn giản hỗ trợ học tập; biết tìm kiếm thông tin trên Internet; có ý thức tôn trọng bản quyền và tạo được chương trình đơn giản để điều khiển máy tính bằng ngôn ngữ lập trình trực quan.

Cuốn sách gồm 6 chủ đề, mỗi chủ đề có một số bài học. Các bài học được xây dựng gồm nhiều hoạt động, nhiệm vụ. Thông qua các hoạt động (Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng) và nhiệm vụ (khai thác thông tin, hình ảnh trong bài học,...), các em sẽ được tự mình khám phá, tự tìm ra kiến thức mới. Thầy cô sẽ là người tổ chức, hỗ trợ và đồng hành cùng các em thực hiện tốt các nhiệm vụ trong bài học.

Để đạt kết quả tốt, các em cần thực hiện đầy đủ các nhiệm vụ, hoạt động trong mỗi bài học.

Chúc các em học tập thật vui và khám phá được nhiều điều bổ ích!

Các tác giả

MỤC LỤC

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH 2

LỜI NÓI ĐẦU 3

CHỦ ĐỀ A

MÁY TÍNH VÀ EM

Bài 1	Phần cứng và phần mềm máy tính	6
Bài 2	Một số thao tác gây lỗi, hỏng phần cứng, phần mềm máy tính	9
Bài 3	Gõ hàng phím số	12
Bài 4	Luyện tập gõ hàng phím số	15

CHỦ ĐỀ B

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

Bài 5	Thông tin trên trang web	18
Bài 6	Lưu ý khi truy cập vào các trang web	21

CHỦ ĐỀ C

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

Bài 7	Từ khoá - tìm kiếm thông tin trên Internet	24
Bài 8	Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	27
Bài 9	Thao tác với tệp, thư mục	30
Bài 10	Tác hại khi thao tác nhầm với tệp, thư mục	36

CHỦ ĐỀ D

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

Bài 11	Bản quyền phần mềm	39
--------	--------------------	----

CHỦ ĐỀ E**ỨNG DỤNG TIN HỌC**

Bài 12	Dấu đầu dòng trong soạn thảo trang chiếu	43
Bài 13	Định dạng chữ trong trang chiếu	47
Bài 14	Hiệu ứng chuyển trang chiếu	51
Bài 15	Phần mềm soạn thảo văn bản	55
Bài 16	Soạn thảo văn bản	59
Bài 17	Xóa, sao chép, di chuyển văn bản	63
Bài 18	Chèn hình ảnh vào văn bản	66
Bài 19	Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	71
Bài 20	Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	74

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

Bài 21	Làm quen với phần mềm Scratch	78
Bài 22	Chương trình Scratch	81
Bài 23	Lệnh sự kiện và lệnh hành động	84
Bài 24	Lệnh bút vẽ	88
Bài 25	Lệnh xoay trái, xoay phải	91
Bài 26	Lệnh ẩn, hiện nhân vật, lệnh đợi	94
Bài 27	Nhân bản khối lệnh	97
Bài 28	Nhân vật và phông nền	100

GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

103

Bài I

PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM
MÁY TÍNH

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Bình nói với An: "Cậu đến nhà tớ chơi đi, chúng mình cùng học chơi cờ vua trên máy tính thích lắm. Minh còn có thể đấu cờ với máy tính nữa đấy!"

Nghe vậy An thắc mắc: "Sao nhà mình cũng có máy tính mà không chơi được cờ vua như máy tính nhà Bình nhỉ?"

Em có biết vì sao lại như vậy không?



KHÁM PHÁ

1. Phần cứng và phần mềm máy tính



– Ở lớp 3 các em đã biết máy tính có bốn thành phần cơ bản là thân máy, bàn phím, chuột, màn hình. Đây là các phần cứng của máy tính. Ngoài ra, các chi tiết bên trong thân máy hay các thiết bị kết nối với máy tính như loa, máy in, máy chiếu,... cũng là các phần cứng của máy tính.

– Trong tình huống mở đầu, An không chơi được cờ vua trên máy tính vì máy tính nhà An chưa có phần mềm chơi cờ vua.



Hình 1.1. Chơi cờ vua trên máy tính

- Để có thể chơi được cờ vua, máy tính cần được cài đặt **phần mềm chơi cờ vua**.
- Ngoài phần cứng, máy tính cần có các phần mềm để có thể hoạt động và trợ giúp con người. Mỗi phần mềm sẽ thực hiện một công việc cụ thể, chẳng hạn:
 - Phần mềm **File Explorer** giúp em sắp xếp và quản lí thông tin trên máy tính.
 - Phần mềm **PowerPoint** giúp em soạn thảo và trình chiếu bài trình chiếu.
 - Phần mềm chơi cờ vua giúp em luyện tập và chơi cờ vua.
 - ...

2. Vai trò của phần cứng, phần mềm



Em hãy cho biết:

- Một chiếc máy tính chỉ có phần cứng mà không có các phần mềm thì có thể hoạt động, trợ giúp con người học tập, làm việc được không?
- Các phần mềm **File Explorer**, **PowerPoint**,... có hoạt động được không nếu không có các phần cứng máy tính?

Máy tính, hãy làm việc
giúp tôi!

Tôi không thể làm việc vì
tôi chưa có phần mềm!



Tôi đã có đủ phần mềm và
phần cứng. Tôi đã sẵn sàng!
Hãy ra lệnh cho tôi!



Hình 1.2. Vai trò của phần cứng và phần mềm máy tính



- Phần mềm muốn hoạt động được thì cần có phần cứng.
- Một chiếc máy tính không chỉ cần có phần cứng mà cần có cả phần mềm thì mới hoạt động, trợ giúp được cho con người.



LUYỆN TẬP

- 1.** Em hãy nêu ví dụ về những phần cứng máy tính mà em đã được học ở môn Tin học lớp 3.
- 2.** Em hãy nêu ví dụ về những phần mềm mà em đã được học ở môn Tin học lớp 3 và chức năng của chúng.
- 3.** Em hãy cho biết phát biểu nào dưới đây là đúng?
 - A. Máy tính nào cũng soạn thảo được tệp trình chiếu.
 - B. Chỉ máy tính nào có (được cài đặt) phần mềm trình chiếu mới soạn thảo được tệp trình chiếu.
- 4.** Trong máy tính có ổ đĩa dùng để lưu trữ thông tin.
Ổ đĩa máy tính là phần cứng hay phần mềm?



VĂN DỤNG

- 1.** USB là một loại thiết bị nhớ có khả năng lưu trữ thông tin tương tự như ổ đĩa của máy tính. USB rất nhỏ gọn và có thể dễ dàng kết nối với máy tính, thuận tiện trong việc trao đổi thông tin, dữ liệu giữa các máy tính.



Hình 1.3. Thiết bị nhớ USB và kết nối USB với máy tính

- Theo em, thiết bị nhớ USB là phần cứng hay phần mềm?
- 2.** Theo em, phần cứng và phần mềm trong máy tính thành phần nào quan trọng hơn? Vì sao?
 - 3.** Em hãy kể tên và nêu chức năng của những phần mềm máy tính mà em biết.

CHI NHỚ

- Máy tính có các thiết bị phần cứng và các phần mềm.
- Không có phần mềm thì máy tính không thể hoạt động, làm việc được.
- Phần mềm máy tính chỉ hoạt động được khi có đủ các phần cứng cần thiết.



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

Bài 2

Mục tiêu

Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.



KHỞI ĐỘNG

III Phần cứng và phần mềm máy tính đều rất quan trọng. Nếu phần cứng hay phần mềm bị lỗi, hỏng thì máy tính có thể không hoạt động được.

Vậy khi sử dụng máy tính em phải lưu ý điều gì để không gây ra lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm?



KHÁM PHÁ

Một số thao tác gây lỗi, hỏng máy tính



Em hãy đọc các tình huống dưới đây, thảo luận với bạn để trả lời câu hỏi: Trong mỗi tình huống, các bạn nhỏ đã làm gì với máy tính và hậu quả của những việc làm đó là như thế nào?

Tình huống 1

Hôm qua, do vội xuống bếp giúp mẹ nấu cơm, chị Lan đã không kịp tắt máy tính mà rút luôn phích cắm điện. Sáng nay, máy tính của chị Lan không khởi động được nữa.



Hình 2.1. Ngắt nguồn điện khi máy tính đang hoạt động

Tình huống 2



Hình 2.2. Rút USB khi chưa
ngắt kết nối với máy tính

Cô Hương thường dùng USB để lưu trữ thông tin khi sử dụng máy tính. Một hôm, khi cô đang sử dụng, em Mai nhà cô tò mò rút USB ra khỏi máy tính. Khi cô Hương cắm USB trở lại thì máy tính không kết nối được với USB nữa. USB của cô bị hỏng và mất tất cả những thông tin đã lưu trong đó.

Tình huống 3

Nam nhớ mãi ngày còn học lớp 3, sau khi học xong bài tạo, xoá, đổi tên thư mục, Nam háo hức thực hành ngay việc đổi tên và xoá một vài thư mục trong máy tính. Khi khởi động lại thì máy tính không hoạt động được nữa!

Nam nhờ thầy giáo kiểm tra giúp thì được thầy giải thích "Máy tính đang bị lỗi phần mềm do có một số thư mục đã bị xoá".

Không được tuỳ tiện xoá,
đổi tên các tệp, thư mục trong
máy tính, đặc biệt là các tệp,
thư mục trong ổ đĩa C!:



Hình 2.3. Không tuỳ tiện đổi tên, xoá các tệp,
thư mục trong máy tính



LUYỆN TẬP

1. Những thao tác nào sau đây có thể gây ra lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm máy tính?
 - A. Tắt máy tính không đúng cách.
 - B. Không ngắt kết nối USB với máy tính trước khi rút USB khỏi máy tính.
 - C. Tuỳ tiện đổi tên, xoá các tệp, thư mục trong máy tính.
 - D. Vệ sinh máy tính không đúng cách.
2. Em hãy nêu ví dụ về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.



VẬN DỤNG

- Em hãy trao đổi với bạn và cùng tạo một bảng hướng dẫn về những lưu ý khi sử dụng máy tính để tránh gây ra lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm máy tính. Sau đó hãy trang trí sản phẩm ở phòng thực hành tin học hoặc bàn máy tính ở nhà em.
- Khi làm việc với máy tính, nếu em được sử dụng USB để lưu trữ thông tin thì em cần thực hiện những điều nào sau đây?

A. Phải được hướng dẫn cách kết nối và ngắt kết nối USB với máy tính.

B. Thực hiện đúng cách khi kết nối và ngắt kết nối USB với máy tính.

C. Khi dùng thì cắm USB vào máy tính, dùng xong thì rút khỏi máy tính.

GHİ NHỚ

- Máy tính có các thiết bị phần cứng và các phần mềm. Thao tác không đúng cách có thể gây ra lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm máy tính.
- Một số thao tác có thể gây lỗi, hỏng phần cứng và phần mềm máy tính:
 - + Tắt máy tính không đúng cách;
 - + Kết nối và ngắt kết nối thiết bị phần cứng với máy tính không đúng cách;
 - + Tuỳ tiện xoá, thay đổi các tệp, thư mục trong máy tính;
 - + Vệ sinh máy tính không đúng cách.



Bài 3

Gõ HÀNG PHÍM SỐ

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

III Ở lớp 3 em đã được học cách gõ hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới trong khu vực chính của bàn phím. Vậy cách gõ hàng phím số trên khu vực chính của bàn phím có gì khác không?

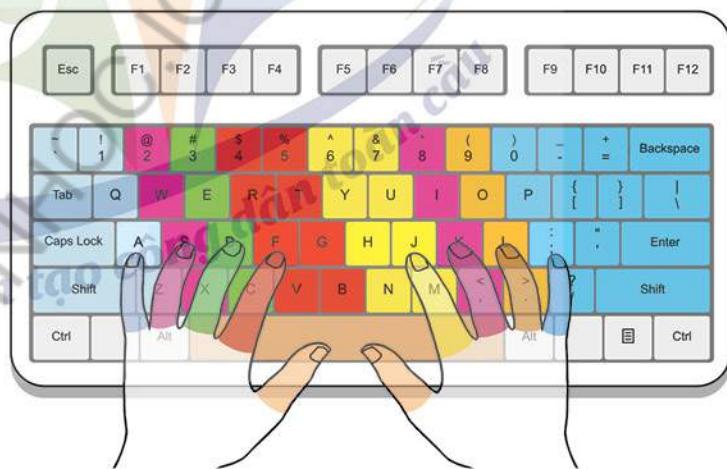


KHÁM PHÁ

Cách đặt tay và gõ phím đúng cách trên hàng phím số



- Em hãy nhắc lại cách đặt tay và phân công gõ phím cho các hàng phím trên, hàng phím cơ sở và hàng phím dưới trong khu vực chính của bàn phím.
- Quan sát gợi ý theo màu sắc các phím trên hình 3.1, em hãy nêu cách đặt tay và phân công gõ phím.



Hình 3.1. Cách đặt tay và phân công gõ phím



Cách đặt tay và gõ hàng phím số cũng tương tự cách đặt tay và gõ các hàng phím khác trong khu vực chính của bàn phím.

Khi gõ các phím trên hàng phím số:

- Đặt các ngón tay đúng vị trí các phím xuất phát trên hàng phím cơ sở;
- Ngón tay đưa lên gõ phím trên hàng phím số, gõ nhẹ nhàng, dứt khoát;
- Gõ xong đưa ngón tay trở về đúng vị trí trên hàng phím cơ sở.

Chú ý

Để ngõ kí tự phía trên của những phím có hai kí tự trên hàng phím số, em nhấn và giữ phím Shift khi gõ.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi ngón tay với dãy phím được phân công theo cách gõ bàn phím đúng cách.

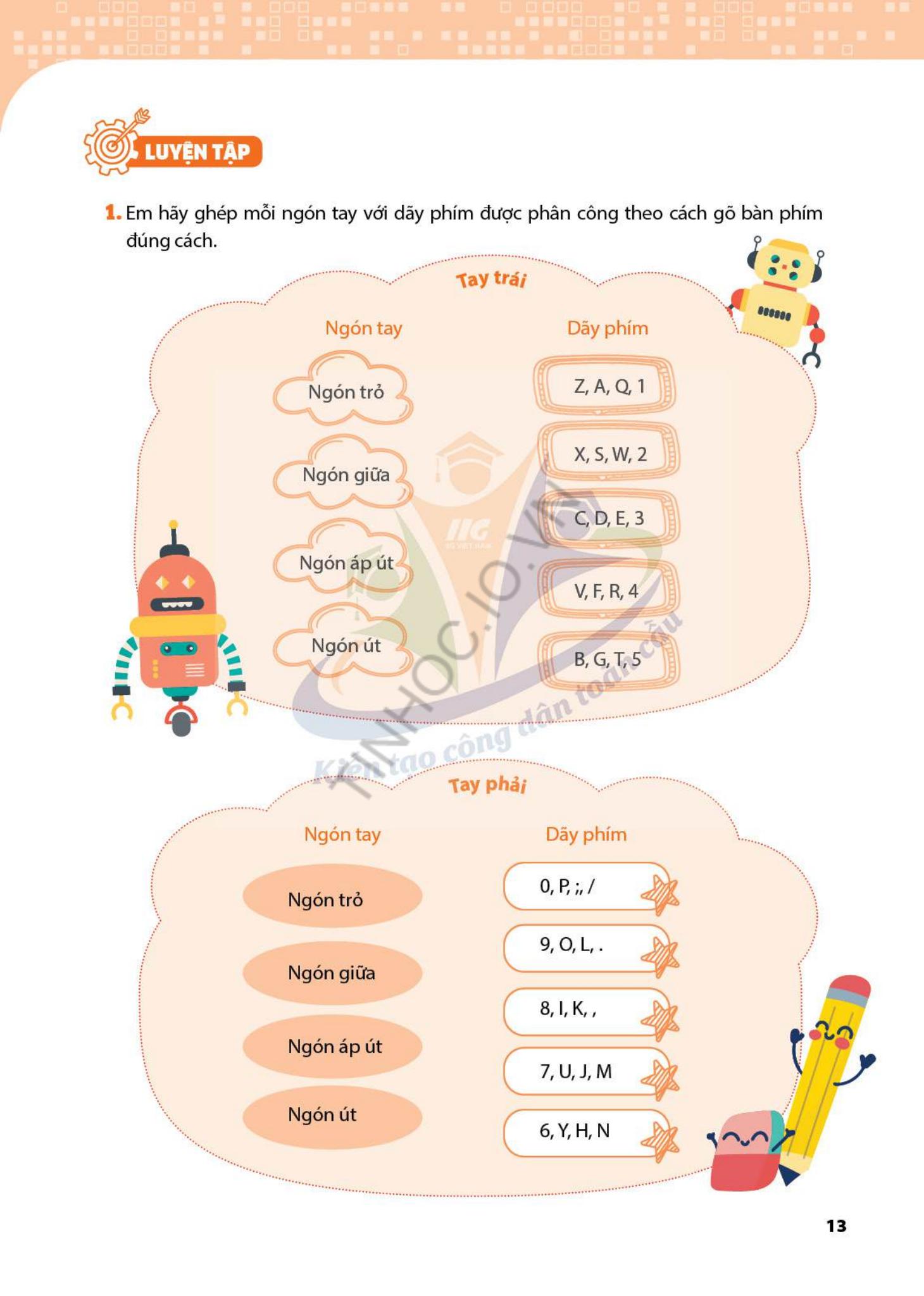
Tay trái

Ngón tay	Dãy phím
Ngón trỏ	Z, A, Q, 1
Ngón giữa	X, S, W, 2
Ngón áp út	C, D, E, 3
Ngón út	V, F, R, 4
	B, G, T, 5

Tay phải

Ngón tay	Dãy phím
Ngón trỏ	0, P, ;, /
Ngón giữa	9, O, L, .
Ngón áp út	8, I, K, ,
Ngón út	7, U, J, M
	6, Y, H, N


IIG VIETNAM





2. Khi làm việc với máy tính, gõ bàn phím đúng cách có những lợi ích nào sau đây?

- A. Giúp em gõ nhanh các phím cần gõ mà không cần nhìn bàn phím.
- B. Giúp em gõ đúng các phím cần gõ mà không cần nhìn bàn phím.
- C. Tăng hiệu quả công việc.
- D. Tránh mỏi cổ, mỏi tay.



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm

Notepad và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Gõ các đoạn văn bản trong hình 3.2 và hình 3.3 đúng cách gõ bàn phím bằng mười ngón (Em có thể gõ không dấu).
- b. Thoát khỏi phần mềm **Notepad**, không lưu.

*Untitled - Notepad

File Edit Format View Help

Bảng nhân 3

3 x 1 = 3
3 x 2 = 6
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 9 = 27
3 x 10 = 30|

Ln 11, Col 12 100% Windows (CRLF) UTF-8

Hình 3.2. Bảng nhân 3

*Untitled - Notepad

File Edit Format View Help

Bởi tôi ăn uống điều độ và làm việc có chừng mực nên tôi chóng lớn lắm. Chẳng bao lâu tôi đã trở thành một chàng dế thanh niên cường tráng. Đôi càng tôi mẫm bóng. Những cái vuốt chân, ở khoeo cứ cứng dần và nhọn hoắt...
Trích Dế mèn phiêu lưu kí - 1955 của Tô Hoài

Ln 7, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8

Hình 3.3. Đoạn trích Dế mèn phiêu lưu kí



GHI NHỚ

- Cách đặt tay và gõ phím trên hàng phím số cũng tương tự cách đặt tay và gõ các hàng phím khác trong khu vực chính của bàn phím.
- Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách:
 - + Gõ nhanh, chính xác phím cần gõ, giúp tăng hiệu quả công việc;
 - + Bảo vệ sức khoẻ, tránh mỏi cổ, mỏi tay.



Bài 4

LUYỆN TẬP Gõ HÀNG PHÍM SỐ

Mục tiêu

- Bước đầu gõ được các phím trên hàng phím số đúng cách.
- Sử dụng được phần mềm để luyện tập gõ hàng phím số.



LUYỆN TẬP

1. Sử dụng phần mềm RapidTyping để luyện tập gõ hàng phím số



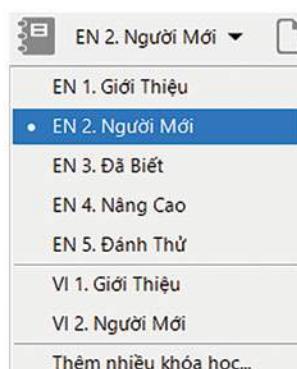
Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để kích hoạt phần mềm RapidTyping. Màn hình RapidTyping xuất hiện như hình 4.1.



Hình 4.1. Màn hình RapidTyping

a. Chọn trình độ người luyện tập

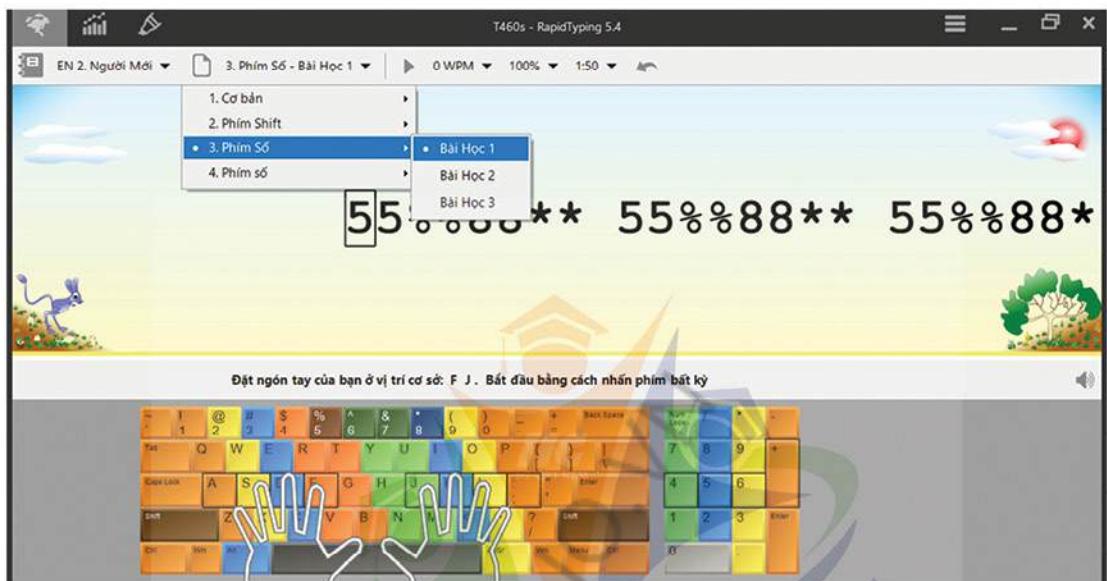
- ① Mở danh sách trình độ người luyện tập:
Nháy chuột vào  (xem hình 4.2);
- ② Chọn một trình độ trong danh sách.
Chẳng hạn EN2. Người mới (xem hình 4.2).



Hình 4.2. Danh sách trình độ

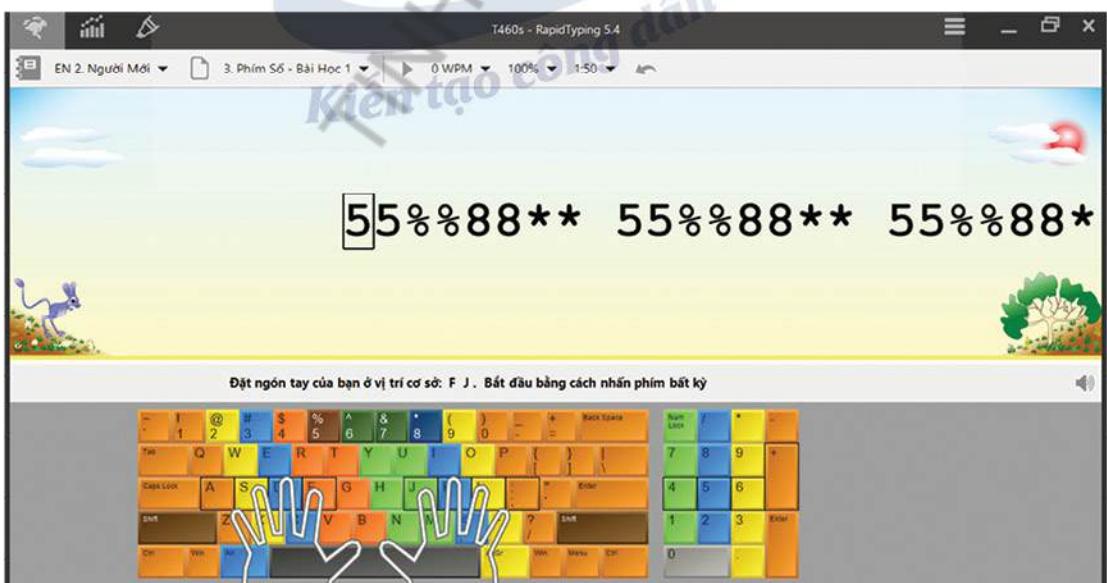
b. Chọn khoá học, bài học

- ① Mở danh sách khoá học: Nháy chuột vào (xem hình 4.3);
- ② Chọn một khoá học trong danh sách và chọn bài học trong khoá học đó. Chẳng hạn:
3. Phím số\Bài Học 1 (xem hình 4.3).



Hình 4.3. Danh sách khoá học

Màn hình luyện tập xuất hiện tương tự như hình 4.4.

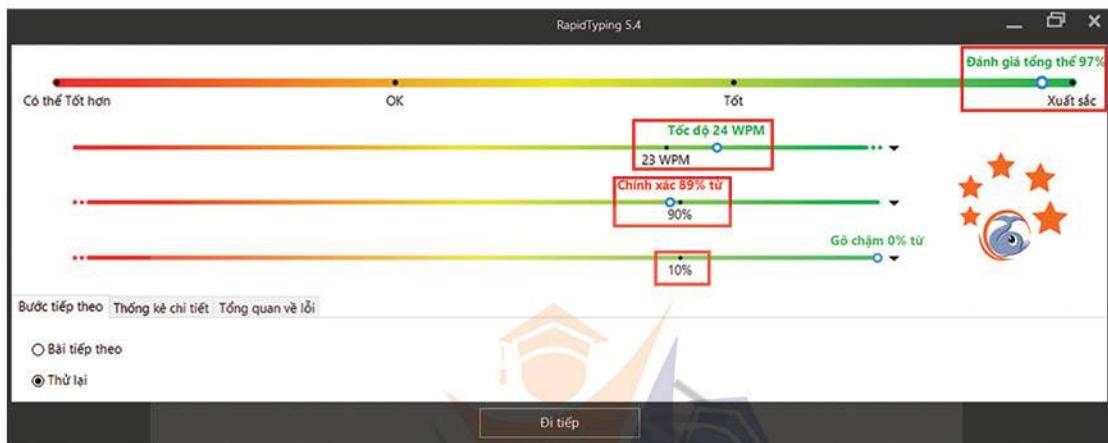


Hình 4.4. Màn hình luyện tập gõ hàng phím số

Lưu ý: Để gõ được kí tự phía trên của phím số, em nhấn và giữ phím Shift khi gõ phím đó.

c. Luyện tập gõ hàng phím số

- ① Gõ một phím bất kì để bắt đầu luyện tập;
- ② Quan sát kết quả luyện tập của em khi hoàn thành bài luyện tập;



Hình 4.5. Màn hình thông báo kết quả luyện tập

Màn hình kết quả luyện tập xuất hiện tương tự như hình 4.5.

- ③ Đóng màn hình thông báo, thoát khỏi phần mềm RapidTyping.

2. Luyện tập gõ hàng phím số

a. Kích hoạt phần mềm RapidTyping.

b. Lần lượt chọn các bài dành cho người mới học, trong mục 3. Phím số để luyện tập. Ghi lại kết quả luyện tập của em trong mỗi bài luyện tập.



- Phần mềm RapidTyping giúp em luyện tập gõ bàn phím thuận tiện và hiệu quả.
- Khi luyện tập gõ bàn phím với phần mềm RapidTyping:
 - + Chọn trình độ người luyện tập phù hợp;
 - + Chọn hàng phím cần luyện tập;
 - + Luyện tập lần lượt, đầy đủ các bài trong mỗi trình độ;
 - + Kiên trì luyện tập.



**CHỦ ĐỀ
B**

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

Bài 5

THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Internet là một kho thông tin khổng lồ. Em có thể xem được thông tin trên Internet thông qua các trang web. Bài học này sẽ giúp các em tìm hiểu về các loại thông tin chính trên trang web.



KHÁM PHÁ

1. Thông tin trên trang web



Truy cập trang web dạy học, phổ biến và nâng cao kiến thức của Đài Truyền hình Việt Nam có địa chỉ **vtv7.vtv.vn**. Em hãy quan sát hình 5.1 và cho biết những loại thông tin nào có trên trang web?

- A. Văn bản
- B. Hình ảnh
- C. Âm thanh
- D. Video

The screenshot shows the homepage of the VTV7 website. At the top, there is a purple banner with the text "Vận động VUI KHỎE". Below the banner, there is a section titled "XEM CHƯƠNG TRÌNH & PHIẾU BÀI TẬP" (Watch Program & Assignment Form). This section displays three video thumbnails for different programs:

- "ĐỘNG TÁC CƠ BẢN TRONG BÓNG ĐÁ" (Basic Movements in Football) with a thumbnail showing children playing football.
- "ĐỘNG TÁC CƠ BẢN TRONG BÓNG RỔ" (Basic Movements in Basketball) with a thumbnail showing children playing basketball.
- "BÀI THỂ DỤC CƠ BẢN (P2)" (Basic Exercise Class P2) with a thumbnail showing children doing exercises.

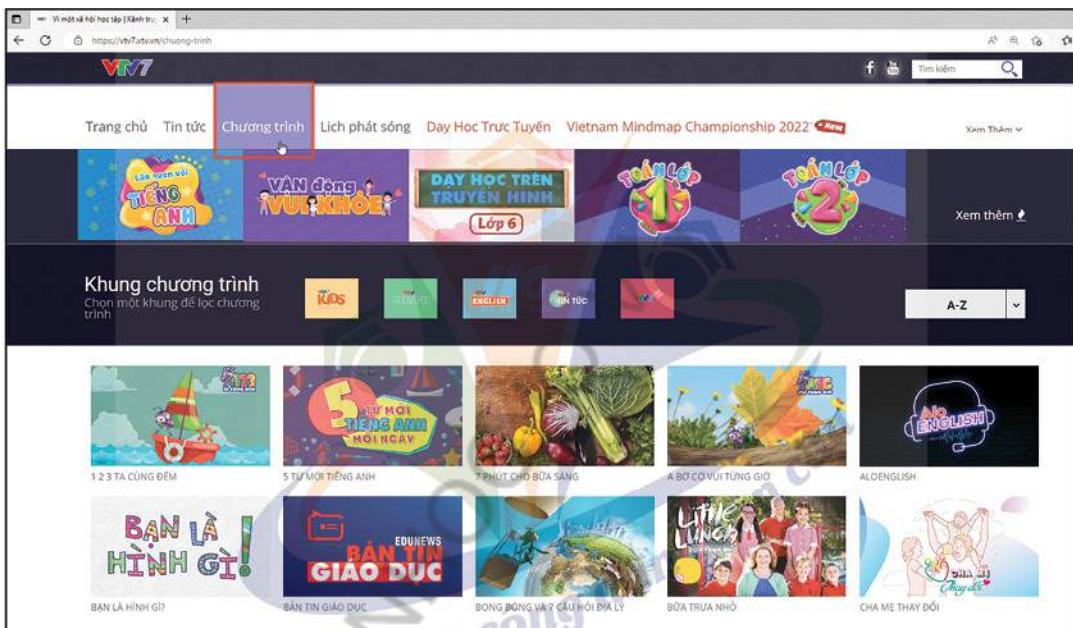
At the bottom of the page, there are three small buttons labeled "Bài thể dục nhảy dây 10", "Bài thể dục nhảy dây 9", and "Bài thể dục nhảy dây 8".

Hình 5.1. Trang web VTV7 của Đài Truyền hình Việt Nam



Trên một trang web thường có các loại thông tin: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video (Video là sự kết hợp của văn bản, hình ảnh, âm thanh).

Khi em di chuyển con trỏ chuột đến một mục trên trang web (chẳng hạn mục **Chương trình**) con trỏ chuột đổi thành dạng hình bàn tay (). Nháy chuột tại mục đó, màn hình sẽ xuất hiện trang Chương trình của VTV7 Đài Truyền hình Việt Nam. Người ta gọi mục **Chương trình** là một **siêu liên kết**.



Hình 5.2. Trang **Chương trình** của VTV7 của Đài Truyền hình Việt Nam.

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

2. Siêu văn bản



Văn bản đặc biệt tích hợp nhiều loại thông tin khác nhau như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết gọi là **siêu văn bản**.

Trang web VTV7 của Đài Truyền hình Việt Nam là một siêu văn bản.



LUYỆN TẬP

1. Trên một trang web thường có các loại thông tin nào sau đây?

A. Văn bản.

B. Hình ảnh.

C. Âm thanh.

D. Siêu liên kết.

2. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Siêu văn bản là một loại văn bản đặc biệt, có kích thước rất lớn vì chứa nhiều văn bản khác.
- B. Siêu văn bản là văn bản tích hợp nhiều loại thông tin khác nhau như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.
- C. Cả hai phương án trên.



VĂN DỤNG

Em hãy truy cập trang web của Báo điện tử Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng có địa chỉ thieunien.vn và thực hiện:

- a. Chỉ ra các loại thông tin: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết có trên trang web.
- b. Cho biết trang web của Báo điện tử Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng có phải là một siêu văn bản không? Vì sao?



GHİ NHỚ

- Siêu văn bản là loại văn bản đặc biệt, tích hợp nhiều loại thông tin như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.
- Mỗi trang web cũng là một siêu văn bản.



Bài 6

LƯU Ý KHI TRUY CẬP VÀO CÁC TRANG WEB

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG



Em đã biết Internet là kho thông tin khổng lồ. Thông qua các trang web em có thể xem tin tức, học tập, giải trí và em cũng biết không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi. Vậy, em có biết khi truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi sẽ có những tác hại như thế nào không?



KHÁM PHÁ

Lưu ý khi truy cập vào các trang web



Em hãy đọc các tình huống dưới đây, quan sát tranh minh họa và thảo luận với bạn để trả lời câu hỏi:

Tác hại của việc cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi, không nên xem là gì?

Tình huống 1

Bố của Minh đang xem thông tin trên Internet. Minh mang nước đến mời bố. Minh nhìn vào màn hình máy tính nhưng không hiểu gì cả.

Bố của Minh giải thích: "Đây là trang web thông tin về thị trường chứng khoán. Có những trang web trẻ em xem không hiểu được nội dung con ạ."

Bố xem cái gì mà con nhìn không hiểu gì cả ạ?

Có những trang web trẻ em xem không hiểu được nội dung con nhé.



Hình 6.1. Có trang web khi trẻ em xem không hiểu được nội dung.

Tình huống 2

Mẹ ơi, đang có dịch bệnh nguy hiểm lắm ạ!

Có những trang web đưa tin sai sự thật, gây hoang mang. Con cần phải cảnh giác!



Tâm đọc trên Internet có thông tin về một loại dịch bệnh rất nguy hiểm. Tâm rất lo lắng và nói với mẹ nhắc mọi người không được ra khỏi nhà để tránh lây bệnh.

Mẹ nói với Tâm có những trang web đưa tin sai sự thật, gây hoang mang. Nếu có dịch bệnh, chính quyền sẽ có thông báo và hướng dẫn người dân thực hiện các biện pháp phòng tránh.

Hình 6.2. Có những trang web đưa tin sai sự thật

Tình huống 3

Bạn Bình vừa xem trên Internet hướng dẫn làm khinh khí cầu bằng ni-lông có buộc nến phía dưới. Bình háo hức làm theo và chạy đem khoe với bố "Con chỉ cần đốt mẩu nến này rồi buông tay ra là khinh khí cầu sẽ bay lên."

Bố của Bình vội vàng ngăn Bình không nên làm như vậy.

Hôm nay con mới học được cách làm khinh khí cầu từ Internet. Chỉ cần đốt mẩu nến này rồi bỏ tay là nó bay lên.

Con không nên tự ý sử dụng Internet và làm theo hướng dẫn rất nguy hiểm. Nó có thể khiến cháy nhà, hỏng đường dây điện.



Hình 6.3. Không tự ý làm theo các hướng dẫn trên Internet



Khi truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi hoặc không nên xem, trẻ em có thể gặp những tác hại, nguy hiểm như:

- Không hiểu được hoặc hiểu sai những thông tin trên trang web;
- Hoang mang, bất an, lo sợ;
- Làm theo hướng dẫn gây ra nguy hiểm cho bản thân và người khác;
- Bị kích động bạo lực;
- ...



LUYỆN TẬP

Khi trẻ em xem những trang web không phù hợp lứa tuổi hoặc không nên xem có thể gặp những tác hại nào sau đây?

- A. Không hiểu được hoặc hiểu sai những thông tin có trên trang web đó.
- B. Gây nguy hiểm cho bản thân hoặc người khác khi làm theo những hướng dẫn không đúng.
- C. Hoang mang, bất an, lo sợ khi đọc được những thông tin không chính xác.
- D. Dễ bị kích động bạo lực.



VẬN DỤNG

1. Em hãy giải thích tại sao trẻ em có thể gặp những tác hại trên khi xem những trang web không phù hợp lứa tuổi hoặc không nên xem.
2. Em đồng ý với ý kiến nào sau đây?

- A. Thông tin trên các trang web không được kiểm chứng, không phải thông tin nào cũng đúng, chính xác và đáng tin cậy.
- B. Thông tin trên các trang web luôn luôn đúng, chính xác và đáng tin cậy.
- C. Khi xem các trang web trên Internet, trẻ em cần có sự đồng hành của thầy cô, bố mẹ, người lớn.
- D. Học sinh lớp 4 có thể tự ý sử dụng Internet và xem các trang web.



GHİ NHỚ

- Trẻ em có thể gặp nguy hiểm và nhiều tác hại khi cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi và không nên xem.
- Không phải thông tin nào trên Internet cũng chính xác và đáng tin cậy.



CHỦ ĐỀ
C

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

Bài 7

TỪ KHOÁ - TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Mục tiêu

- Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.
- Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề.



KHỞI ĐỘNG

Dịp nghỉ hè vừa rồi, An được bố mẹ cho đi thăm hồ Hoàn Kiếm ở Thủ đô Hà Nội. Cảnh hồ thật đẹp, trên hồ có Tháp Rùa soi bóng, có cầu Thê Húc nối từ bờ sang đền Ngọc Sơn. Mặt hồ rộng, nước xanh như pha mực. An bỗng hỏi: "Bố ơi, Hồ này rộng bao nhiêu héc tông?". Bố An lúng túng một lát, rồi mở điện thoại, vào Internet. Chỉ với vài thao tác bố đã trả lời cho An: "Hồ rộng khoảng 12 ha tức là khoảng 120 000 m² con ạ.". Làm thế nào mà bố của bạn An tìm được thông tin về diện tích hồ Hoàn Kiếm nhanh như vậy?



KHÁM PHÁ

1. Tìm kiếm thông tin trên Internet



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để tìm kiếm thông tin về diện tích hồ Hoàn Kiếm trên Internet:

- Khởi động trình duyệt web **Google Chrome**. Truy cập vào địa chỉ **google.com**, trên màn hình có ô tìm kiếm tương tự hình 7.1;



Hình 7.1. Ô tìm kiếm trên google.com

- Tại ô tìm kiếm, gõ cụm từ: **dien tich ho hoan kiem** rồi gõ phím **Enter** tương tự hình 7.2;



Hình 7.2. Gõ cụm từ "dien tich ho hoan kiem" vào ô tìm kiếm

Màn hình xuất hiện kết quả tìm kiếm các trang web có thông tin liên quan đến diện tích hồ Hoàn Kiếm như hình 7.3.

3 Quan sát các kết quả tìm kiếm được, nháy chuột chọn một kết quả em thấy phù hợp nhất. Chẳng hạn, em nháy chuột vào kết quả tìm kiếm đầu tiên.

https://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=Hồ_Hoàn_Kiếm&oldid=6900000

Hồ Hoàn Kiếm – Wikipedia tiếng Việt

Hồ Hoàn Kiếm (chữ Nôm: 潤劍湖 hoặc 還劍湖) còn được gọi là Hồ Gươm là một hồ nước ngọt tự nhiên nằm ở trung tâm thành phố Hà Nội. Hồ có diện tích khoảng 12 ha^[2]. Trước kia, hồ còn có các tên gọi là hồ Lục Thủy (vì nước có màu xanh quanh năm), hồ Thủy Quân (dùng để duyệt thủy binh), hồ Tả Vọng và Hữu Vọng (trong thời Lê mạt). Tên gọi Hoàn Kiếm xuất hiện vào đầu thế kỷ 15 gắn với truyền thuyết vua Lê Lợi trả lại gươm thần cho Rùa thần. Theo truyền thuyết, trong một lần vua Lê Thái Tổ dạo chơi trên thuyền, bỗng một con rùa vàng nổi lên mặt nước đòi nhà vua trả lại gươm mà Long Vương cho mượn để đánh đuổi quân Minh xâm lược. Nhà vua liền trả gươm cho rùa thần và rùa lặn xuống nước biến mất. Từ đó hồ được lấy tên là hồ Hoàn Kiếm. Tên hồ còn được lấy để đặt cho một quận trung tâm của Hà Nội (quận Hoàn Kiếm) và là hồ nước duy nhất của quận này cho đến ngày nay.

Vị trí địa lý [sửa | sửa mã nguồn]

Hồ Hoàn Kiếm có vị trí kết nối giữa khu phố cổ gồm các phố Hàng Ngang, Hàng Đào, Cầu Gỗ, Lương Văn Can, Lò Sũ... với khu phố Tây do người Pháp quy hoạch cách đây hơn một thế kỷ là Bảo Khánh, Nhà thờ, Tràng Thi, Hàng Bài, Dinh Tiên Hoàng, Tràng Tiền, Hàng Khay, Bà Triệu.

Lịch sử [sửa | sửa mã nguồn]

Hình 7.3. Kết quả tìm kiếm về “dien tich ho hoan kiem”

Trang web Wikipedia xuất hiện trên màn hình với các thông tin khá đầy đủ về hồ Hoàn Kiếm, trong đó em có thể tìm thấy thông tin về diện tích hồ Hoàn Kiếm như hình 7.4.

Hồ Hoàn Kiếm

Địa lý

Khu vực Quận Hoàn Kiếm, thành phố Hà Nội

Tọa độ 21°01'51.1"N 105°51'09.7"E

Kiểu hồ Hồ nước ngọt

Nguồn cấp nước chính Không có

Hình 7.4. Thông tin về hồ Hoàn Kiếm trên trang web Wikipedia

2. Từ khoá tìm kiếm



Trong ví dụ trên:

- Cụm từ “dien tich ho hoan kiem” gọi là **từ khoá** tìm kiếm. Cụm từ “dien tich ho hoan kiem” ngắn gọn, mô tả tổng quát nhất thông tin cần tìm kiếm là **diện tích hồ Hoàn Kiếm**.
- Trang web **google.com** dùng để tìm kiếm thông tin trên Internet gọi là **máy tìm kiếm**.

Để tìm kiếm được thông tin trên Internet em cần xác định được từ khoá tìm kiếm.

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



LUYỆN TẬP

1. Em hãy sắp xếp các thao tác sau theo thứ tự đúng để tìm kiếm thông tin trên Internet.

- Nhập **từ khoá** vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.
- Quan sát kết quả tìm được, nháy chuột chọn kết quả phù hợp.
- Xác định **từ khoá** tìm kiếm.
- Khởi động trình duyệt web **Google Chrome**, truy cập vào địa chỉ **google.com**.

2. Từ khoá tìm kiếm có những đặc điểm nào sau đây?

- Là một từ hoặc một cụm từ.
- Ngắn gọn.
- Mô tả tổng quát nhất thông tin cần tìm kiếm.
- Không liên quan gì đến thông tin cần tìm kiếm.



VĂN DỤNG

1. Để tìm kiếm thông tin về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh em có thể sử dụng từ khoá nào sau đây? Tại sao?

- Lăng Bác Hồ.
- Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh.
- Tìm hiểu thông tin về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh.
- Thủ đô Hà Nội.

2. Em hãy thực hiện tìm kiếm thông tin về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh bằng máy tìm kiếm **google.com**. Kể lại những thông tin em tìm hiểu được về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh sau khi tìm kiếm.



GHİ NHỚ

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

- Các bước tìm kiếm thông tin trên Internet:

- Xác định **từ khoá** tìm kiếm;
- Khởi động trình duyệt web **Google Chrome**, truy cập vào địa chỉ **google.com**;
- Nhập **từ khoá** vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**;
- Quan sát kết quả tìm được, nháy chuột chọn kết quả phù hợp.



Bài 8

THỰC HÀNH TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Mục tiêu

Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của giáo viên hoặc phụ huynh.



KHỞI ĐỘNG

- Em đã biết các bước thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet. Trong bài học này, em sẽ thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet theo nhu cầu của mình.



LUYỆN TẬP

1. Bài thực hành 1



Cầu Sài Gòn là cây cầu nổi tiếng bắc qua sông Sài Gòn. Cầu được coi là nhân chứng lịch sử chứng kiến nhiều thay đổi của thành phố Hồ Chí Minh qua các năm tháng.

Chúng ta cùng tìm hiểu về lịch sử cầu Sài Gòn theo hướng dẫn dưới đây:

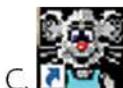
- ① Xác định từ khoá tìm kiếm

Để tìm kiếm thông tin về cầu Sài Gòn em có thể chọn từ khoá nào sau đây?

- A. Thông tin về cầu Sài Gòn.
- B. Cầu Sài Gòn.
- C. Các cây cầu bắc qua sông Sài Gòn.
- D. Sông Sài Gòn.

- ② Khởi động trình duyệt web **Google Chrome**, truy cập vào địa chỉ **google.com**.

Để khởi động trình duyệt web **Google Chrome** em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?



Hình 8.1. Cầu Sài Gòn (Nguồn Internet)

- ③ Nhập từ khoá đã chọn vào ô tìm kiếm, rồi gõ phím **Enter** (xem hình 8.2);



Hình 8.2. Nhập từ khoá vào ô tìm kiếm

Kết quả tìm kiếm hiển thị trên màn hình tương tự hình 8.3.

Google cau sai gon

Tất cả Hình ảnh Tin tức Video

Khoảng 3.750.000 kết quả (0,35 giây)

[https://vi.wikipedia.org › wiki › Cầu_Sài_Gòn](https://vi.wikipedia.org/wiki/Cầu_Sài_Gòn)

Cầu Sài Gòn – Wikipedia tiếng Việt

Cầu Sài Gòn (trước năm 1975 còn được gọi là cầu Tân Cảng) là một trong những cây cầu bắc qua sông Sài Gòn nối đường Điện Biên Phủ (quận Bình Thạnh) với Xa ...

Tọa độ: 10°47'56"Đ 106°43'38"Đ / 10,79... Tên khác: Cầu Tân Cảng

Bắc qua: sông Sài Gòn Vị trí: Bình Thạnh – Thủ Đức; Thành p...

Hình 8.3. Một phần của màn hình kết quả tìm kiếm

Màn hình trang web **Wikipedia** với các thông tin về cầu Sài Gòn xuất hiện tương tự hình 8.4.

Cầu Sài Gòn

Bài viết Thảo luận

Bách khoa toàn thư mở Wikipedia

Bạn có tin nhắn mới từ một người dùng (các thay đổi gần đây).

Đổi với các định nghĩa khác, xem Sài Gòn (định hướng) và Tân Cảng.

Cầu Sài Gòn (trước năm 1975 còn được gọi là **cầu Tân Cảng**) là một trong những cây cầu bắc qua sông Sài Gòn nối đường Điện Biên Phủ (quận Bình Thạnh) với Xa lộ Hà Nội (thành phố Thủ Đức), Thành phố Hồ Chí Minh. Cho đến khi đường hầm Thủ Thiêm được xây dựng xong thì đây vẫn là cửa ngõ chính để vào nội ô Thành phố Hồ Chí Minh từ các tỉnh miền Trung và miền Bắc Việt Nam.

Lịch sử [sửa | sửa mã nguồn]

Cầu được công ty Johnson Drake and Piper thi công từ tháng 11 năm 1958 đến ngày 28 tháng 6 năm 1961 thi hoàn thành. Cầu dài 986,12 m, gồm 32 nhịp^[1], trong đó có 3 nhịp với chiều dài 267,45m. Cầu được sửa chữa 3 lần vào các năm 1995, 1996. Năm 1998, cầu được tiến hành nâng cấp và sửa chữa với tổng kinh phí 54 triệu franc từ nguồn vốn viện trợ của Pháp và đến tháng 6 năm 2000 thi hoàn thành. Sau khi nâng cấp, mặt cầu được mở rộng từ 19,63m lên 24m đạt tải trọng H30-XB80, có 4 làn xe, có tải trọng 32 tấn, đáp ứng nhu cầu giao thông ngày càng cao của Thành phố Hồ Chí Minh. Năm 2002, tuyến đường Nguyễn Hữu Cảnh kết nối trực tiếp từ đầu cầu phía quận Bình Thạnh đến khu vực trung tâm thành phố cũng được đưa vào sử dụng.

Cầu Sài Gòn

Vị trí: Bình Thạnh – Thủ Đức, Thành phố Hồ Chí Minh

Bắc qua: sông Sài Gòn

Hình 8.4. Trang web Wikipedia với thông tin về cầu Sài Gòn

Hãy kể lại những thông tin về cầu Sài Gòn mà em tìm hiểu được qua trang web.

2. Bài thực hành 2



Tại cửa sổ màn hình kết quả tìm kiếm (hình 8.3), em nháy chuột vào mục **Hình ảnh** như hình 8.5. Em hãy quan sát màn hình xuất hiện và cho biết kết quả của thao tác nháy chuột chọn mục **Hình ảnh** trong khi tìm kiếm.



Hình 8.5. Mục **Hình ảnh** trên trang web tìm kiếm

Lưu ý: Ngoài máy tìm kiếm google.com còn có các máy tìm kiếm như **bing.com**, **ask.com**...

3. Bài thực hành 3



Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận và thực hiện các nhiệm vụ học tập sau:

- Lựa chọn một chủ đề thông tin cần tìm hiểu.
- Xác định từ khoá cho chủ đề thông tin cần tìm hiểu.
- Khởi động máy tìm kiếm và tìm kiếm thông tin theo từ khoá đã xác định.
- Kể lại những thông tin tìm hiểu được về chủ đề đã chọn.



GHI NHỚ

- Có nhiều máy tìm kiếm như **google.com**, **bing.com**, **ask.com**...
Cách dùng các máy tìm kiếm là tương tự nhau.
- Sử dụng lựa chọn _____ trong khi tìm kiếm sẽ cho em kết quả tìm kiếm là các hình ảnh liên quan đến từ khoá.



Bài 9

THAO TÁC VỚI TỆP, THƯ MỤC

Mục tiêu

Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp.



KHỞI ĐỘNG

Em đã biết sử dụng phần mềm File Explorer để thực hiện các thao tác: tạo, xoá, đổi tên thư mục trong máy tính. Em còn có thể thực hiện những thao tác nào khác đối với thư mục? Đối với tệp, các thao tác đó thực hiện như thế nào? Bài học này sẽ giúp các em tìm hiểu về những điều đó.



KHÁM PHÁ

1. Ôn tập về thư mục

Trong ổ đĩa D: của một máy tính có các thư mục như hình 9.1. Em hãy quan sát và thực hiện các yêu cầu dưới đây:



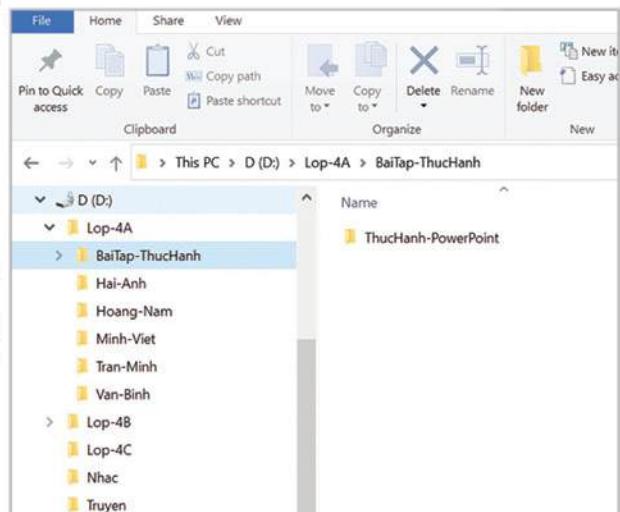
a. Hãy cho biết:

- Ổ đĩa D: có những thư mục con nào?
- Thư mục **Lop-4A** có những thư mục con nào?
- Thư mục **BaiTap-ThucHanh** là thư mục con của thư mục nào?
- Thư mục **ThucHanh-PowerPoint** là thư mục con của thư mục nào?

b. Đổi tên thư mục

ThucHanh-PowerPoint thành
BaiTap-ThucHanh-PowerPoint

c. Xoá thư mục **Lop-4C**



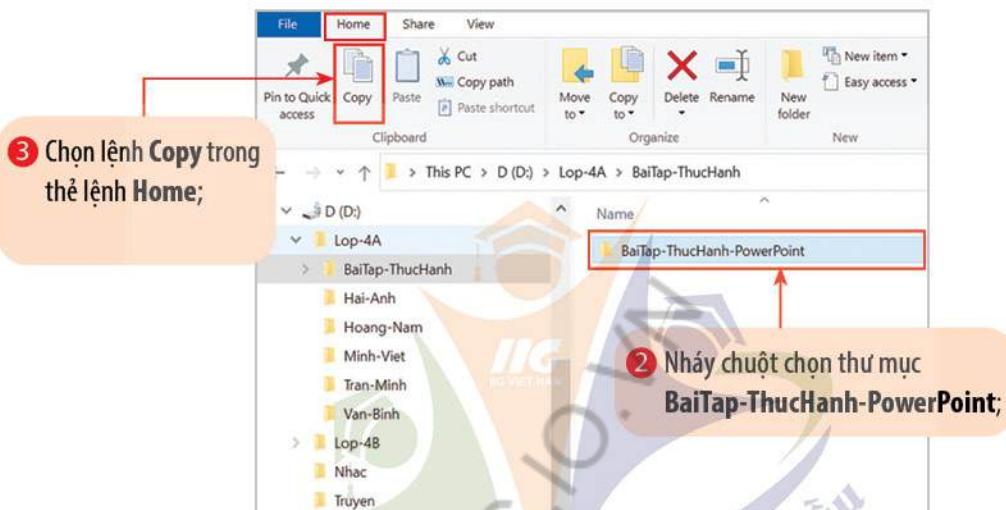
Hình 9.1. Cây thư mục trong ổ đĩa D:

2. Sao chép thư mục, tệp



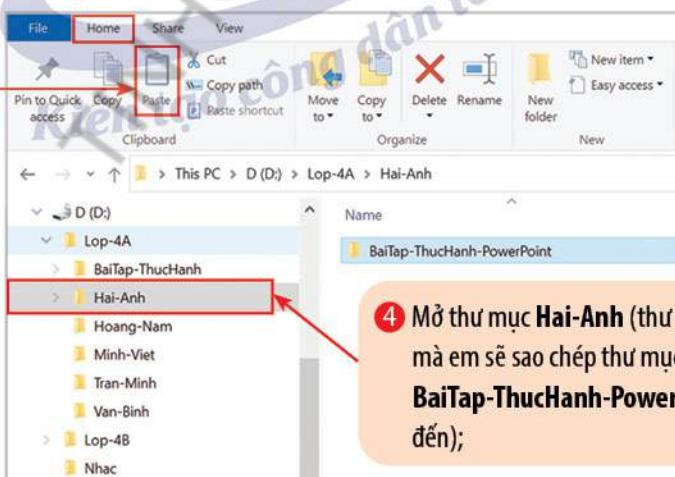
Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để sao chép (copy) thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** từ thư mục **BaiTap-ThucHanh** sang thư mục **Hai-Anh**:

- Trong cửa sổ **File Explorer** mở thư mục **BaiTap-ThucHanh** (thư mục chứa thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint**) tương tự hình 9.2;



Hình 9.2. Chọn thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** và chọn lệnh **Copy**

- Chọn lệnh **Paste** trong thẻ lệnh **Home**.



Hình 9.3. Mở thư mục **Hai-Anh** và chọn lệnh **Paste**

Kết quả thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** được sao chép đến thư mục **Hai-Anh** (trong thư mục **Hai-Anh** cũng có thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** giống như trong thư mục **BaiTap-ThucHanh**).

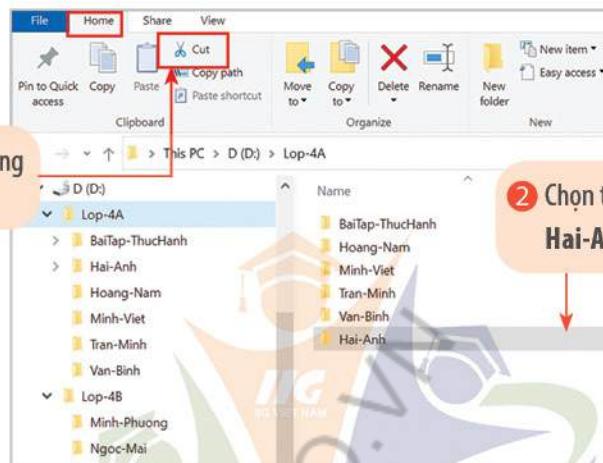
Thao tác sao chép tệp được thực hiện giống như thao tác sao chép thư mục.

3. Di chuyển thư mục, tệp



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để di chuyển thư mục **Hai-Anh** từ thư mục **Lop-4A** sang thư mục **Lop-4B**:

- Trong cửa sổ **File Explorer** mở thư mục **Lop-4A** (thư mục chứa thư mục **Hai-Anh**) tương tự hình 9.4;



Hình 9.4. Chọn thư mục **Hai-Anh** và chọn lệnh **Cut**

- Chọn lệnh **Paste** trong thẻ lệnh **Home**.



Hình 9.5. Mở thư mục **Lop-4B** và chọn lệnh **Paste**

Kết quả thư mục **Hai-Anh** được di chuyển đến thư mục **Lop-4B** (trong thư mục **Lop-4B** có thư mục **Hai-Anh**, trong thư mục **Lop-4A** không còn thư mục **Hai-Anh**).

Thao tác di chuyển tệp được thực hiện giống như thao tác di chuyển thư mục.

Lưu ý: Thao tác đối với một thư mục (sao chép, di chuyển, xoá) sẽ tác động tới thư mục và các đối tượng bên trong thư mục.

4. Đổi tên tệp, xoá tệp

Thao tác đổi tên tệp và xoá tệp cũng giống như thao tác đổi tên và xoá thư mục mà em đã được học ở lớp 3.

Cho cây thư mục trên ổ đĩa D: như hình 9.6.

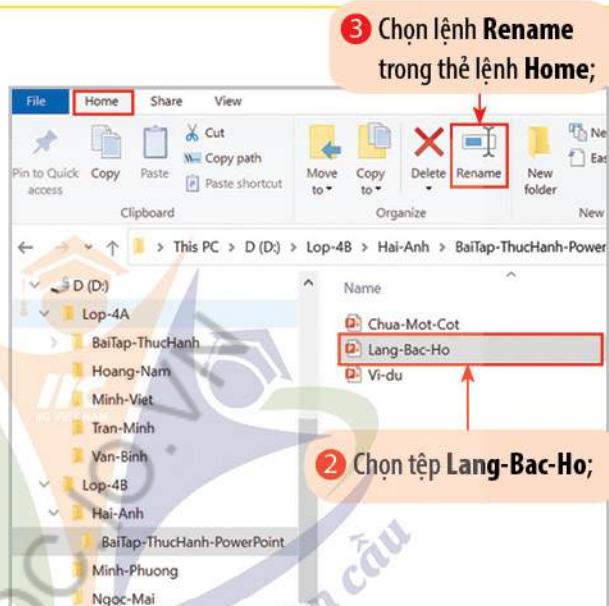
a. Đổi tên tệp



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để đổi tên tệp **Lang-Bac-Ho** trong thư mục **Hai-Anh\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** thành **Lang-Bac-Ho_HaiAnh** (xem hình 9.6):

- ① Mở thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint**;

- ④ Gõ tên tệp **Lang-Bac-Ho_HaiAnh**;
- ⑤ Gõ phím **Enter**.



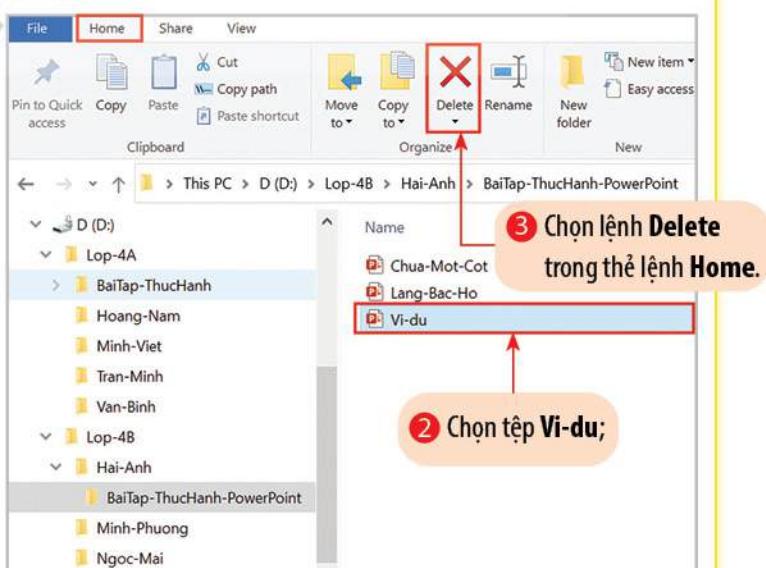
Hình 9.6. Thao tác đổi tên tệp

b. Xoá tệp



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để xoá tệp **Vi-du** trong thư mục **Hai-Anh\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** (xem hình 9.7):

- ① Mở thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint**;



Hình 9.7. Thao tác xoá tệp



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép tên thao tác với các bước thực hiện tương ứng.

1 Các bước thực hiện

- 1 Mở thư mục chứa tệp;
- 2 Chọn tệp;
- 3 Chọn lệnh Home\Cut;
- 4 Mở thư mục sẽ di chuyển tệp đến;
- 5 Chọn lệnh Home\Paste.

Thao tác

A.
Xoá tệp

B.
Di chuyển tệp

C.
Đổi tên tệp

D.
Sao chép tệp

2 Các bước thực hiện

- 1 Mở thư mục chứa tệp;
- 2 Chọn tệp;
- 3 Chọn lệnh Home\Copy;
- 4 Mở thư mục sẽ sao chép tệp đến;
- 5 Chọn lệnh Home\Paste.

3 Các bước thực hiện

- 1 Mở thư mục chứa tệp;
- 2 Chọn tệp;
- 3 Chọn lệnh Home\Rename;
- 4 Gõ tên mới;
- 5 Gõ phím Enter.

4 Các bước thực hiện

- 1 Mở thư mục chứa tệp;
- 2 Chọn tệp;
- 3 Chọn lệnh Home>Delete.

2. Em hãy ghép thao tác với lệnh được sử dụng khi thực hiện thao tác đó.

Thao tác

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

Lệnh

1. Rename



2. Delete



3. Copy



4. Cut



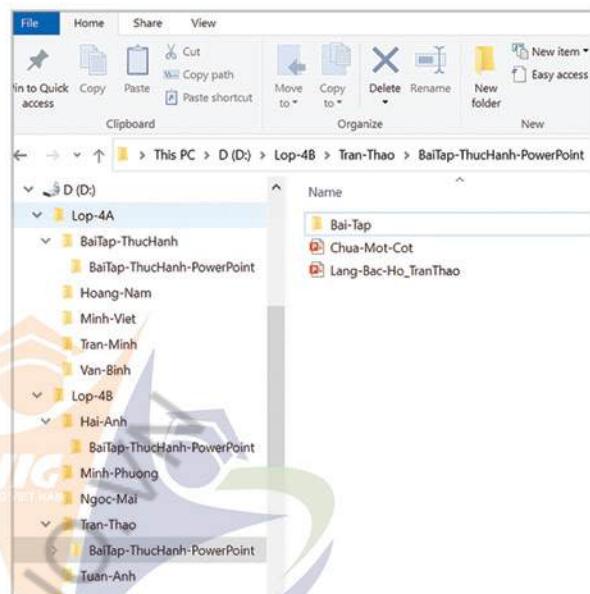


VẬN DỤNG

Cho cây thư mục như hình 9.8.

Em hãy thực hiện các yêu cầu dưới đây:

- Sao chép thư mục **BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** trong thư mục **BaiTap-ThucHanh** sang thư mục **Hoang-Nam**.
- Di chuyển thư mục **Tran-Thao** trong thư mục **Lop-4B** sang thư mục **Lop-4A**.
- Đổi tên tệp **Chua-Mot-Cot** trong thư mục **Tran-Thao\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** thành **Chua-Mot-Cot_TranThao**.
- Sao chép tệp **Chua-Mot-Cot_TranThao** trong thư mục **Tran-Thao\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint** sang thư mục **Lop-4A\BaiTap-ThucHanh\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint**.
- Xoá thư mục **Bai-Tap** trong thư mục **Tran-Thao\BaiTap-ThucHanh-PowerPoint**.



Hình 9.8. Cây thư mục trên ổ đĩa D:

GHI NHỚ

- Các thao tác: **đổi tên, xoá, sao chép, di chuyển** đối với **tệp** cũng **giống** như đối với **thư mục**.
- Các bước **sao chép, di chuyển tệp/thư mục**:

Bước	Sao chép	Di chuyển
①	Mở thư mục chứa tệp/thư mục;	
②	Chọn tệp/thư mục;	
③	Chọn lệnh Home\Copy ;	Chọn lệnh Home\Cut ;
④	Mở thư mục sẽ sao chép (di chuyển) tệp/thư mục đến;	
⑤		Chọn lệnh Home\Paste .



Bài 10

TÁC HẠI KHI THAO TÁC NHẦM VỚI TỆP, THƯ MỤC

Mục tiêu

Nêu được tác hại khi thao tác nhầm với tệp, thư mục, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện những thao tác đối với tệp, thư mục.



KHỞI ĐỘNG

Em đã biết sử dụng phần mềm File Explorer để thực hiện các thao tác đối với tệp, thư mục để sắp xếp, lưu trữ thông tin trong máy tính một cách khoa học, hợp lý. Tuy nhiên, các thao tác này tác động trực tiếp đến các tệp, thư mục trong máy tính nên có thể gây ra những tác hại nếu khi thực hiện không thận trọng.



KHÁM PHÁ

Tác hại khi thao tác nhầm với tệp, thư mục

Tình huống 1

Hoàng được bố cho sử dụng máy tính để thực hành bài học môn Tin học. Hoàng rất háo hức, thực hiện ngay những thao tác với tệp, thư mục vừa được học ở lớp. Thực hành xong Hoàng tiếp tục kích hoạt phần mềm PowerPoint để làm bài tập môn Khoa học nhưng Hoàng không thể kích hoạt được phần mềm PowerPoint nữa!

Có thể con đã xoá nhầm, làm mất một số tệp hay thư mục của phần mềm PowerPoint

Sao hôm nay con không khởi động được phần mềm PowerPoint bố nhỉ?



Hình 10.1. Phần mềm không hoạt động được vì bị xoá mất một số tệp



Theo em, tại sao phần mềm **PowerPoint** trên máy tính nhà bạn Hoàng lại không kích hoạt được nữa?

Tình huống 2

Hoàng đem câu chuyện về mất dữ liệu, hỏng phần mềm của mình kể với Hà và An, dặn các bạn phải cẩn thận khi thực hiện các thao tác với tệp, thư mục trên máy tính.

Hôm qua, trong khi thực hành tóm tắt nhầm tệp làm cho phần mềm PowerPoint không kích hoạt được!

Minh cũng vậy, sau khi thực hành xong, mình đã xoá nhầm một số thư mục, tệp của mẹ. Chú thợ máy tính đã phải mất rất nhiều thời gian để lấy lại các thư mục, tệp đó cho mẹ tôi.

Đúng rồi đấy, chúng mình phải thận trọng khi thực hiện các thao tác với tệp và thư mục trên máy tính!



Hình 10.2. Thận trọng khi thao tác với tệp và thư mục



Em rút ra điều gì qua câu chuyện của Hoàng, Hà và An?

Thao tác nhầm với tệp, thư mục có thể gây lỗi, hỏng phần mềm hoặc mất thông tin trên máy tính.



LUYỆN TẬP

1. Khi thực hiện các thao tác với tệp, thư mục trên máy tính nếu không cẩn thận, nhầm lẫn có thể gây ra những tác hại nào sau đây?
 - A. Làm mất thông tin quan trọng đã lưu trong máy tính.
 - B. Làm mất các tệp khiến cho phần mềm không hoạt động được.
 - C. Làm mất các tệp khiến cho máy tính không hoạt động được.
2. Khi sử dụng máy tính em cần chú ý thực hiện những điều nào sau đây?
 - A. Thực hiện đúng các quy tắc an toàn về điện.
 - B. Thực hiện các thao tác khởi động, tắt máy tính đúng cách; thao tác với các thiết bị máy tính nhẹ nhàng, đúng cách.
 - C. Cần có sự đồng hành của thầy cô, bố mẹ khi sử dụng Internet.
 - D. Cẩn thận, tránh nhầm lẫn khi thực hiện các thao tác với tệp, thư mục.
 - E. Không tự ý xoá, di chuyển các tệp hay thư mục.



VĂN DỤNG

Bạn Hương tạo một bảng **Chú ý khi sử dụng máy tính**. Em hãy giải thích tại sao chúng ta phải thực hiện những điều này.

CHÚ Ý KHI SỬ DỤNG MÁY TÍNH

- Thực hiện các quy tắc an toàn về điện.
- Khởi động, tắt máy tính đúng cách.
- Thao tác với các thiết bị nhẹ nhàng, đúng cách.
- Cần có sự đồng hành của thầy cô, bố mẹ khi sử dụng Internet.
- Cần thận, khi thực hiện các thao tác với tệp, thư mục.
- Không tự ý xoá, di chuyển các tệp hay thư mục.

Hình 10.3. Chú ý khi sử dụng máy tính



GHI NHỚ

- Khi thực hiện các thao tác với tệp, thư mục trên máy tính cần phải cẩn thận, tránh nhầm lẫn để tránh những tác hại:
 - + Làm mất thông tin quan trọng đã lưu trong máy tính;
 - + Làm mất các tệp khiến cho phần mềm không hoạt động được;
 - + Làm mất các tệp khiến cho máy tính không hoạt động được.



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

Bài 11

BẢN QUYỀN PHẦN MỀM

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Các phần mềm máy tính là những sản phẩm trí tuệ. Vậy khi sử dụng một phần mềm máy tính chúng ta cần phải tuân theo những quy định gì? Chúng ta có phải trả tiền để được sử dụng không? Bài học này sẽ giúp các em tìm hiểu về những điều đó.



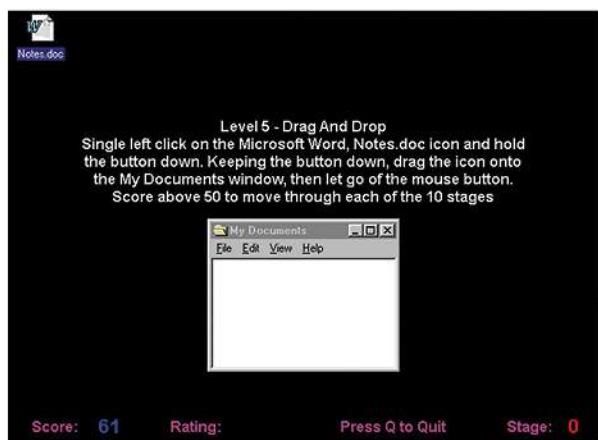
KHÁM PHÁ

1. Phần mềm miễn phí

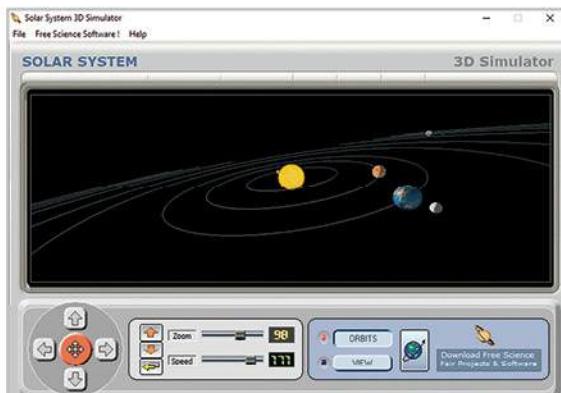
Phần mềm miễn phí là phần mềm mà người dùng không phải trả phí khi sử dụng.

Phần mềm **Basic Mouse Skills** giúp em luyện tập sử dụng chuột máy tính.

Basic Mouse Skills là phần mềm miễn phí, người sử dụng được phép sử dụng mà không phải trả phí.



Hình 11.1. Cửa sổ phần mềm **Basic Mouse Skills**



Hình 11.2. Cửa sổ phần mềm Solar System

Phần mềm **Solar System** giúp em quan sát được quỹ đạo chuyển động của Hệ Mặt Trời.

Solar System là phần mềm miễn phí, được cung cấp trên Internet, người dùng có thể tải về sử dụng mà không phải trả phí.



Em hãy kể tên một vài ví dụ về phần mềm miễn phí mà em biết.

2. Phần mềm không miễn phí



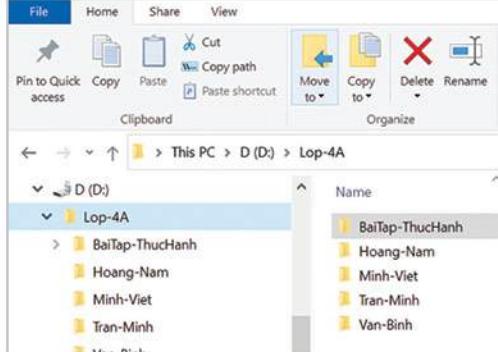
Bên cạnh phần mềm miễn phí, còn có các phần mềm người sử dụng phải trả tiền để được sử dụng. Loại phần mềm phải trả tiền để sử dụng còn gọi là **phần mềm không miễn phí**.

Để hoạt động được, máy tính cần một phần mềm gọi là **Hệ điều hành**. Nhờ có hệ điều hành mà các phần mềm khác hoạt động được trên máy tính.

Một trong những hệ điều hành được sử dụng phổ biến hiện nay là **Windows**. Windows là phần mềm không miễn phí, người dùng phải trả tiền để được cấp quyền sử dụng.



Hình 11.3. Màn hình hệ điều hành Windows

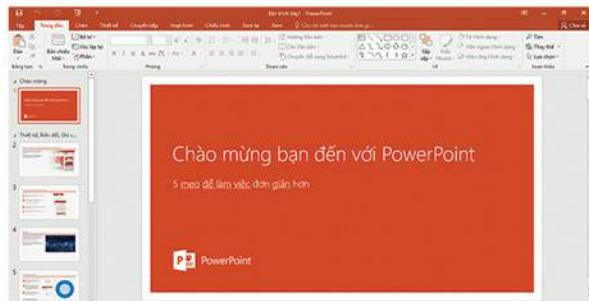


Hình 11.4. Cửa sổ phần mềm File Explorer

Để sắp xếp, lưu trữ thông tin máy tính cần có phần mềm quản lý tệp **File Explorer**. **File Explorer** là phần mềm thuộc hệ điều hành **Windows**. Khi có quyền sử dụng **Windows** người sử dụng cũng có luôn quyền sử dụng **File Explorer**.

Ngoài hệ điều hành, trong máy tính còn có nhiều phần mềm khác. Mỗi phần mềm được sử dụng vào một công việc cụ thể. Chẳng hạn, để soạn thảo được bài trình chiếu, máy tính cần có phần mềm trình chiếu **PowerPoint**.

PowerPoint cũng là phần mềm không miễn phí.



Hình 11.5. Cửa sổ phần mềm **PowerPoint**



Em hãy kể tên một vài ví dụ về phần mềm không miễn phí mà em biết.

3. Phần mềm có bản quyền



- Phần mềm máy tính là sản phẩm trí tuệ của tác giả. Tác giả có quyền đối với phần mềm của mình, quyền của tác giả đối với phần mềm còn gọi là **bản quyền**.
- Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có **bản quyền**.
- Chỉ sử dụng phần mềm khi được tác giả cho phép.



LUYỆN TẬP

1. Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng?

- A. Phần mềm máy tính có loại miễn phí, có loại không miễn phí.
- B. Pháp luật quy định chỉ sử dụng phần mềm khi được tác giả cho phép.
- C. Người sử dụng phần mềm có bản quyền không phải tuân thủ các yêu cầu của người sở hữu nó.
- D. Phần mềm miễn phí là phần mềm mà người dùng không phải trả phí khi sử dụng.

2. Trong các phần mềm sau, những phần mềm nào là phần mềm miễn phí?

- A. Phần mềm quản lý tệp **File Explorer**.
- B. Phần mềm luyện tập sử dụng chuột máy tính **Basic Mouse Skills**.
- C. Phần mềm quan sát, tìm hiểu về Hệ Mặt Trời **Solar System**.
- D. Phần mềm trình chiếu **PowerPoint**.



VĂN DỤNG

Tình huống

Minh sang nhà Hoàng chơi thấy Hoàng đang tìm mua phần mềm học tiếng Anh. Minh vội ngăn Hoàng không nên mua và nói Hoàng có thể sử dụng phần mềm “bẻ khoá” để không phải trả tiền.



Hình 11.6. Hoàng và Minh nói chuyện về phần mềm học tiếng Anh

Nếu là Hoàng em sẽ nói với Minh như thế nào?

GHI NHỚ

- Phần mềm máy tính có loại miễn phí, có loại không miễn phí.
- Chỉ sử dụng phần mềm khi được tác giả cho phép.



Bài 12

DẤU ĐẦU DÒNG TRONG
SOẠN THẢO TRANG CHIẾU

Mục tiêu

- Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang) có chữ hoa và chữ thường, có ảnh, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng.
- Lưu được tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.



KHỞI ĐỘNG

III Ở lớp 3, em đã biết sử dụng phần mềm PowerPoint để tạo tệp trình chiếu, nhập văn bản, chèn hình ảnh vào trang chiếu. Vậy với phần mềm PowerPoint em còn có thể thực hiện những thao tác nào khác? Làm thế nào để trình bày văn bản trong trang chiếu khoa học và sinh động hơn?



KHÁM PHÁ

1. Ôn tập về phần mềm trình chiếu

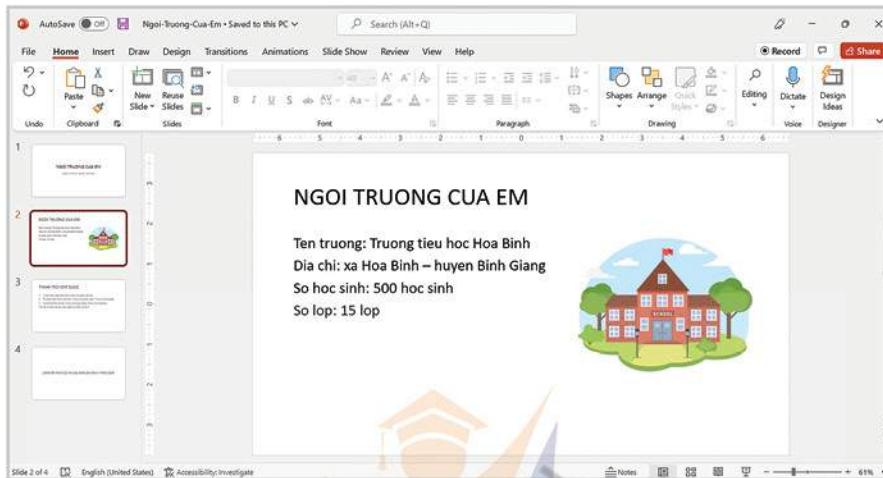
Thầy cô giao nhiệm vụ: Tạo một tệp trình chiếu giới thiệu về ngôi trường của em. Yêu cầu tệp trình chiếu có thông tin và hình ảnh minh họa để giới thiệu về nhà trường. Biết rằng, một số tệp hình ảnh về nhà trường đã được lưu trong máy tính tại thư mục Anh trong ổ đĩa D:

a. Em hãy cho biết:

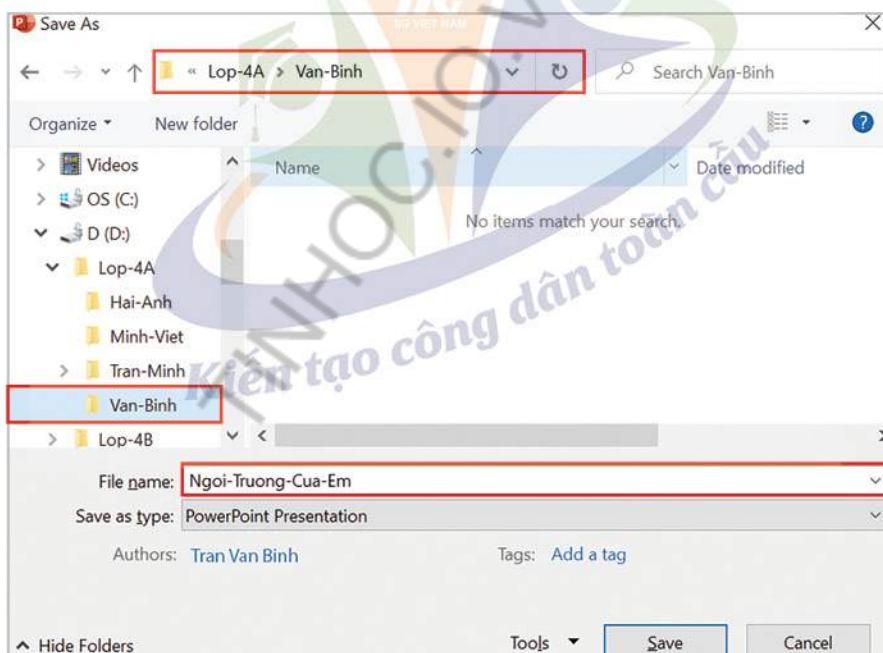


- Trong nhiệm vụ trên, những gì đã cho trước và cần tạo ra sản phẩm gì?
- Sắp xếp các bước soạn thảo bài trình chiếu dưới đây theo thứ tự đúng.
 - Nhập văn bản và chèn hình ảnh vào trang chiếu.
 - Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**.
 - Lưu tệp trình chiếu **PowerPoint**.
 - Lưu lại những thay đổi trên tệp trình chiếu.

- b. Em hãy thực hiện tạo tệp trình chiếu giới thiệu về ngôi trường của em theo gợi ý như hình 12.1 và lưu tệp vào thư mục D:\Lop-4A\Van-Binh với tên Nguoi-Truong-Cua-Em như hình 12.2.



Hình 12.1. Các trang trình chiếu giới thiệu về ngôi trường của em



Hình 12.2. Lưu tệp trình chiếu

Chú ý

- Trên bàn phím có các phím **Caps Lock** và phím **Shift**, khi em gõ phím **Caps Lock** đèn **Caps Lock** (thường có ký hiệu chữ A) sẽ chuyển từ tắt sang sáng hoặc ngược lại.
- Khi đèn **Caps Lock** sáng, các ký tự gõ vào từ bàn phím sẽ là chữ hoa.
- Khi đèn **Caps Lock** tắt, các ký tự gõ vào từ bàn phím sẽ là chữ thường.
- Khi nhấn giữ phím **Shift**, các ký tự gõ vào từ bàn phím sẽ là chữ hoa.

2. Sử dụng dấu đầu dòng

Để tạo danh sách kiểu liệt kê cho văn bản trong trang chiếu, em có thể sử dụng dấu đầu dòng.



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để tạo dấu đầu dòng cho văn bản trong trang chiếu, chẳng hạn trang chiếu số 2.

- ➊ Di chuyển con trỏ chuột vào vùng khung nhập văn bản, kéo thả chuột để chọn một phần văn bản;
- ➋ Trên thẻ lệnh **Home** có nút lệnh tạo dấu đầu dòng:



Thực hiện nháy chuột vào nút lệnh, quan sát sự thay đổi của phần văn bản được chọn.



Hình 12.3. Tạo dấu đầu dòng văn bản

- ➌ Nháy chuột vào  bên cạnh nút lệnh tạo dấu đầu dòng, danh sách các kiểu dấu đầu dòng sẽ được mở ra như hình 12.4.

Nháy chuột chọn một kiểu trong danh sách, quan sát sự thay đổi dấu đầu dòng trên phần văn bản được chọn.

Nháy chuột vào  để lưu lại những thay đổi trên tệp trình chiếu, thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.



Hình 12.4. Danh sách các kiểu dấu đầu dòng



Nút lệnh  dùng để tạo hoặc bỏ dấu đầu dòng trong phần văn bản. Trong nút lệnh có danh sách các kiểu dấu đầu dòng.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu tác dụng của nút lệnh:

2. Thao tác nào dưới đây là thao tác đúng để tạo dấu đầu dòng cho phần văn bản được chọn?

A

- Chọn phần văn bản cần tạo dấu đầu dòng.
- Chọn một kiểu dấu đầu dòng.
- Sử dụng nút lệnh để tạo dấu đầu dòng cho phần văn bản được chọn.

B

- Chọn phần văn bản cần tạo dấu đầu dòng.
- Sử dụng nút lệnh để tạo dấu đầu dòng cho phần văn bản được chọn.
- Chọn một kiểu dấu đầu dòng.

C

- Sử dụng nút lệnh để tạo dấu đầu dòng cho phần văn bản được chọn.
- Chọn một kiểu dấu đầu dòng.
- Chọn phần văn bản cần tạo dấu đầu dòng.



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm PowerPoint và thực hiện các yêu cầu sau:

a. Mở tệp Nguoi-Truong-Cua-Em.

b. Tạo dấu đầu dòng cho trang chiếu số 2 và trang chiếu số 3 theo mẫu tương tự như hình dưới đây:

NGOI TRUONG CUA EM

- Tên trường: Trường tiểu học Hoa Bình
- Địa chỉ: xã Hoa Bình – huyện Bình Giang
- Số học sinh: 500 học sinh
- Số lớp: 15 lớp



THANH TICH DAT DUOC

- 5 nam liên tiếp đạt danh hiệu trường xuất sắc
 - Thi giải toán trên Internet: 5 huy chương vàng, 7 huy chương bạc
 - Hội khỏe Phù Đổng: 3 huy chương vàng, 8 huy chương bạc
- Em rất tự hào và yêu quý ngôi trường của em!



GHİ NHỚ

• Các bước để tạo dấu đầu dòng cho văn bản:

- Chọn phần văn bản cần tạo dấu đầu dòng;
- Sử dụng nút lệnh để tạo dấu đầu dòng cho phần văn bản đã chọn;
- Chọn một kiểu dấu đầu dòng.

• Sử dụng phím Caps Lock hoặc Shift để gõ chữ hoa.



Bài 13

ĐỊNH DẠNG CHỮ TRONG TRANG CHIẾU

Mục tiêu

Định dạng được kiểu, màu, kích thước (cỡ) chữ cho văn bản trên trang chiếu.



KHỞI ĐỘNG

Hai trang chiếu ở hình 13.1 có cùng nội dung và bố cục nhưng khác nhau về phông chữ, màu sắc, kích thước chữ. Hình 13.1b nhìn tươi sáng, sinh động hơn.

Bài học ngày hôm nay sẽ giúp các em trình bày được trang chiếu như vậy đấy!



Hình 13.1. Định dạng kiểu, màu và kích thước chữ

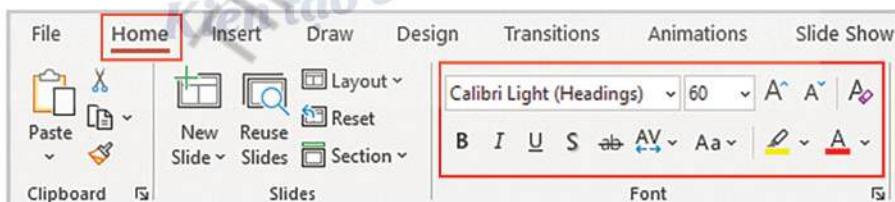


KHÁM PHÁ

Định dạng chữ trong trang chiếu



Trong thẻ lệnh Home có dải lệnh định dạng chữ (xem hình 13.2).



Hình 13.2. Dải lệnh định dạng chữ trong thẻ lệnh Home

Trong dải lệnh định dạng chữ có:

Calibri Light (Headings)

60

A

Hộp danh sách phông chữ

Hộp danh sách cỡ chữ

Hộp danh sách màu chữ



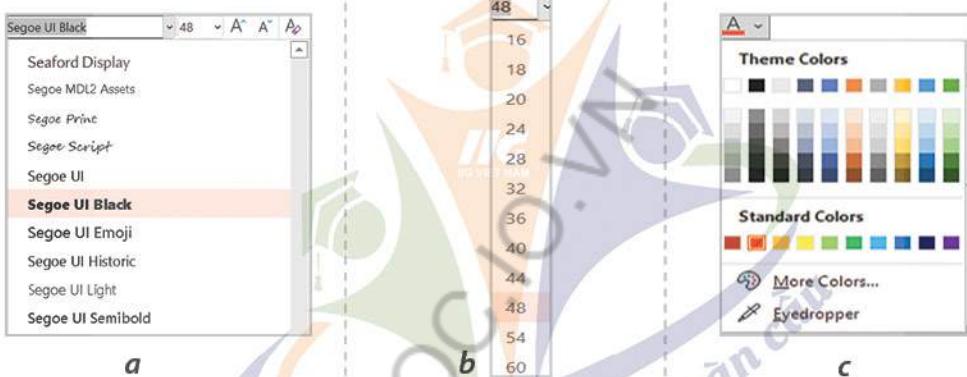
- Em hãy quan sát và chỉ ra dải lệnh định dạng chữ trong thẻ lệnh Home.
- Em hãy chỉ ra và gọi tên các hộp danh sách trong dải lệnh định dạng chữ.



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để định dạng phông, màu, kích thước (cỡ) chữ cho trang chiếu:

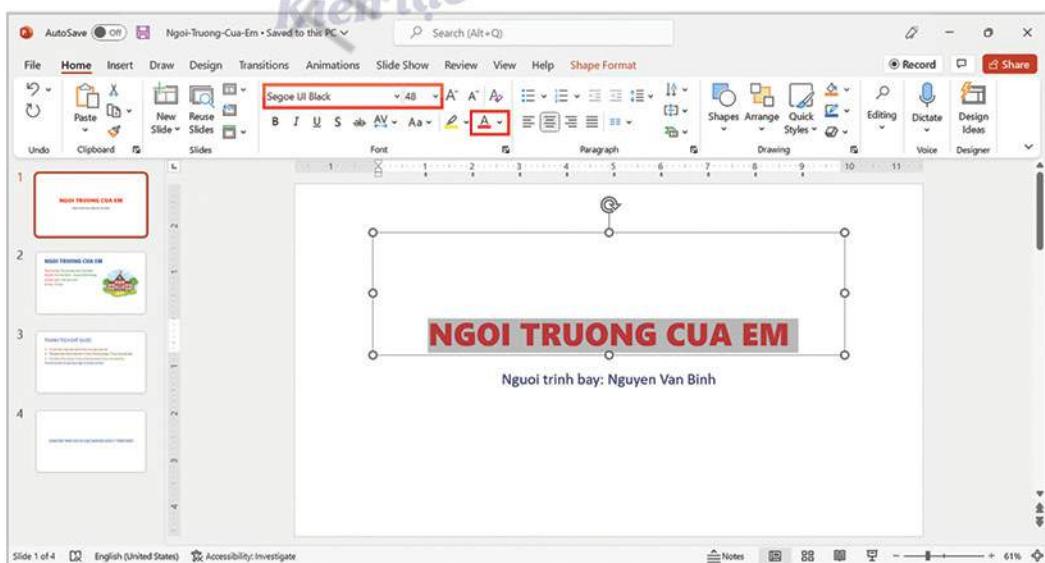
- ① Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**;
- ② Mở tệp **Ngoi-Truong-Cua-Em**;
- ③ Chọn trang chiếu cần định dạng chữ (trang số 1);
- ④ Chọn phần văn bản cần định dạng chữ (NGOI TRUONG CUA EM);
- ⑤ Định dạng chữ theo hướng dẫn ở hình 13.3:

- a) Mở hộp danh sách phông chữ, chọn một phông chữ (Segoe UI Black).
 b) Mở hộp danh sách cỡ chữ, chọn một cỡ chữ (48).
 c) Mở hộp danh sách màu chữ, chọn một màu chữ (đỏ).



Hình 13.3. Định dạng chữ cho phần văn bản

Kết quả phần văn bản đã chọn được định dạng phông, kích thước và màu chữ.



Hình 13.4. Kết quả thao tác định dạng chữ cho văn bản đã chọn

Chú ý

Trong dải lệnh định dạng chữ còn có các lệnh: **B** **I** **U** **S** **ab** giúp em định dạng kiểu chữ, trong đó:

B : Chữ đậm; **I** : Chữ nghiêng; **U** : Chữ có gạch chân; **S** : Chữ có bóng;
ab : Chữ có gạch ngang.

Để hủy bỏ định dạng kiểu chữ đã chọn, em chọn phần văn bản đó và nháy chuột vào lệnh định dạng tương ứng.

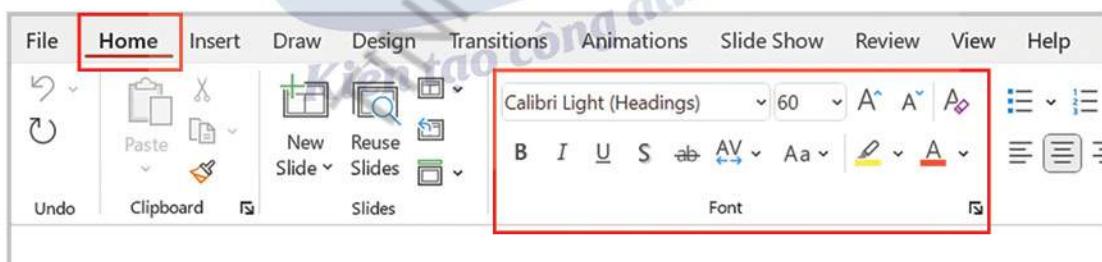


- Em hãy chọn một phần văn bản, nháy chuột chọn các lệnh: **B** ; **I** ; **U** ;
S ; **ab** và quan sát kết quả.
- Em hãy nháy chuột vào **H** để lưu lại những thay đổi trên tệp trình chiếu.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy gọi tên dải lệnh, các thành phần trong dải lệnh ở hình dưới đây:



2. Trong các thao tác định dạng chữ dưới đây, thao tác nào SAI? Tại sao?

Thao tác	A. Chọn phông chữ	B. Chọn cỡ chữ	C. Chọn màu chữ
Các bước thực hiện	<ol style="list-style-type: none">Mở danh sách phông chữChọn phần văn bảnChọn một phông chữ	<ol style="list-style-type: none">Chọn phần văn bảnChọn một cỡ chữMở danh sách cỡ chữ	<ol style="list-style-type: none">Mở danh sách màu chữChọn một màuChọn phần văn bản

3. Em hãy ghép mỗi lệnh với kết quả tương ứng.

1. **B**

2. **I**

3. **U**

4. **S**

5. **ab**

a. Chữ có gạch ngang

b. Chữ nghiêng

c. Chữ có bóng

d. Chữ có gạch chân

e. Chữ đậm



VẬN DỤNG

Em hãy mở tệp trình chiếu Nguoi-Truong-Cua-Em và thực hiện các yêu cầu sau:

- Định dạng phông chữ, cỡ chữ, màu chữ cho các trang chiếu.
- Nhấn phím F5 để trình chiếu và quan sát, thoát khỏi chế độ trình chiếu.
- Lưu lại những thay đổi trên tệp trình chiếu.
- Thoát khỏi phần mềm PowerPoint.



GHİ NHỚ

• Các bước định dạng chữ cho trang chiếu:

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

• Em có thể chọn các kiểu chữ:

Đậm, Nghiêng, Có gạch chân, Có bóng, Có gạch ngang bằng cách nháy chuột chọn các lệnh: **B ; I ; U ; S ; ab**.



Bài 14

HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG CHIẾU

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

An

Học tin học thật thú vị, bây giờ chúng mình đã có thể tạo được bài trình chiếu với hình ảnh, màu sắc văn bản sinh động.

Minh

Nhưng tớ còn muốn làm được như cô giáo, các trang chiếu của cô xuất hiện theo một cách rất ấn tượng, cuốn hút.

Các em có muốn làm được như vậy không?



KHÁM PHÁ

1. Thẻ lệnh Transitions

Hiệu ứng chuyển trang là cách thức một trang chiếu xuất hiện trên màn hình khi trình chiếu.

Trên cửa sổ tệp trình chiếu đang mở, chọn thẻ lệnh **Transitions**. Trong thẻ lệnh **Transitions** có dải lệnh chứa các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu (Dải lệnh chuyển trang).



Hình 14.1. Dải lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu

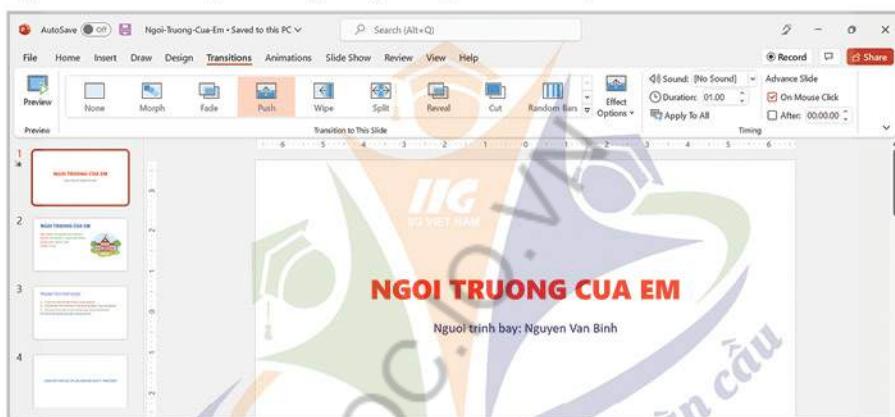
2. Tạo hiệu ứng chuyển trang

a. Tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu:

- ① Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**;
- ② Mở tệp trình chiếu **Ngoi-Truong-Cua-Em**;
- ③ Chọn trang chiếu cần tạo hiệu ứng;
- ④ Chọn thẻ lệnh **Transitions**;
- ⑤ Chọn một lệnh chuyển trang (**Push**). Khi trình chiếu em sẽ quan sát thấy cách trang chiếu xuất hiện tương ứng với lệnh vừa chọn.

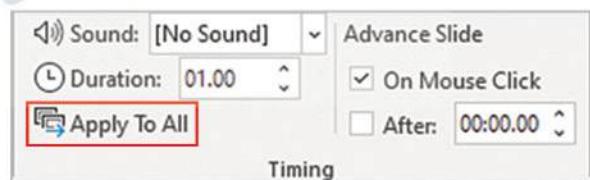


Hình 14.2. Tạo hiệu ứng chuyển trang Push cho trang chiếu

b. Tạo hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu



Sau khi tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu, để áp dụng hiệu ứng này cho tất cả các trang chiếu em chọn **Apply To All** (Hình 14.3).



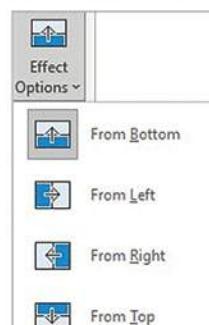
Hình 14.3. Lệnh Apply To All

c. Chọn kiểu cho hiệu ứng đã chọn



Sau khi chọn một hiệu ứng cho một trang chiếu, em có thể chọn kiểu cho hiệu ứng đã chọn.

Mở hộp danh sách **Effect Options**, xuất hiện một danh sách các kiểu hiệu ứng, chọn một trong số đó (xem hình 14.4).



Hình 14.4. Một số kiểu của hiệu ứng chuyển trang Push

3. Bỏ hiệu ứng chuyển trang



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để bỏ hiệu ứng chuyển trang:

- ① Chọn trang chiếu cần bỏ hiệu ứng;
- ② Chọn lệnh **None** trong dải lệnh chọn hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu.

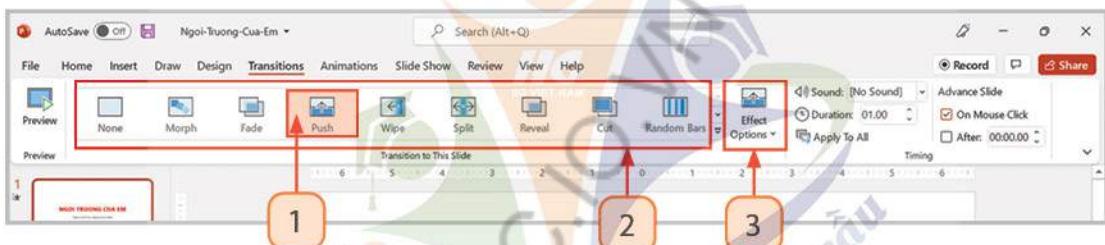


Hiệu ứng chuyển trang sẽ được bỏ khỏi trang chiếu. Nháy chuột vào **H** để lưu lại những thay đổi trên tệp trình chiếu.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy gọi tên dải lệnh và các thành phần trong dải lệnh trong hình dưới đây.



2. Dải lệnh chuyển trang nằm trong thẻ lệnh nào sau đây?

- A. File B. Home C. Transitions D. Insert
3. Để áp dụng một hiệu ứng chuyển trang đã chọn cho tất cả các trang chiếu em chọn lệnh nào sau đây?

- A. Sound: [No Sound]
- B. Duration: 01.00
- C. Apply To All

4. Thao tác nào sau đây là thao tác đúng để tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu?

A	B
<ol style="list-style-type: none">① Chọn trang chiếu cần tạo hiệu ứng;② Chọn thẻ lệnh Transitions;③ Chọn một lệnh chuyển trang.	<ol style="list-style-type: none">① Chọn một lệnh chuyển trang;② Chọn thẻ lệnh Transitions;③ Chọn trang chiếu cần tạo hiệu ứng.



VĂN DỤNG

Em hãy mở tệp trình chiếu **Ngoi-Truong-Cua-Em** và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu, trình chiếu và quan sát kết quả.
- b. Áp dụng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu, trình chiếu và quan sát kết quả.
- c. Chọn kiểu cho hiệu ứng chuyển trang đã chọn, trình chiếu và quan sát kết quả.
- d. Lưu lại những thay đổi trên tệp, thoát khỏi phần mềm PowerPoint.



GHI NHỚ

- Các bước tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu:
 - ① Chọn trang chiếu cần tạo hiệu ứng;
 - ② Chọn thẻ lệnh **Transitions**;
 - ③ Chọn một lệnh chuyển trang.
- Áp dụng hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu:
Nháy chuột chọn **Apply To All**.
- Các bước bỏ hiệu ứng chuyển trang
 - ① Chọn trang chiếu cần bỏ hiệu ứng;
 - ② Chọn lệnh trong dải lệnh chọn hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu.
- Các bước chọn kiểu cho hiệu ứng đã chọn:
 - ① Mở danh sách ;
 - ② Chọn kiểu hiệu ứng trong danh sách mở ra.



Bài 15

PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Em đã biết và sử dụng được phần mềm PowerPoint để soạn thảo bài trình chiếu trên máy tính. Trên máy tính còn có phần mềm dùng để soạn thảo văn bản. Phần mềm soạn thảo văn bản có đặc điểm gì khác so với phần mềm trình chiếu? Sử dụng phần mềm đó như thế nào?



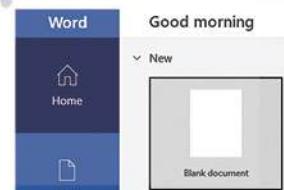
KHÁM PHÁ

Phần mềm PowerPoint được sử dụng để trình bày cô đọng nội dung thông tin. Phần mềm Word được dùng để soạn thảo văn bản chuyên nghiệp, chi tiết, đầy đủ.

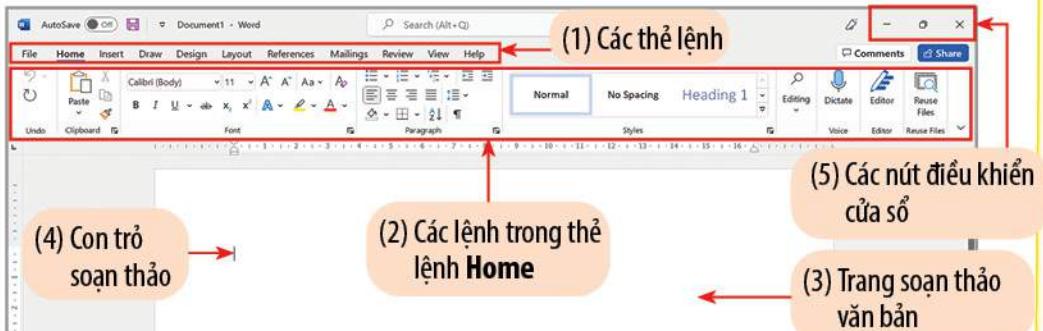
1. Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản Word



Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền (Desktop), nháy chuột chọn **Blank document** (xem hình 15.1), cửa sổ làm việc của phần mềm Word xuất hiện như hình 15.2.



Hình 15.1. Lệnh Blank document



Hình 15.2. Cửa sổ phần mềm Word



Em hãy quan sát và gọi tên các thành phần của cửa sổ phần mềm Word trên màn hình máy tính.

2. Lưu tệp văn bản Word

Trước khi soạn thảo nội dung văn bản em cần lưu và đặt tên cho tệp. Trong quá trình soạn thảo, em nhớ thường xuyên lưu lại những nội dung mới trên tệp đang soạn thảo.

Lưu một tệp văn bản **Word** cũng tương tự cách lưu một tệp trình chiếu **PowerPoint**.



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để lưu tệp văn bản **Word** vào máy tính:

① Nháy chuột vào biểu tượng ;

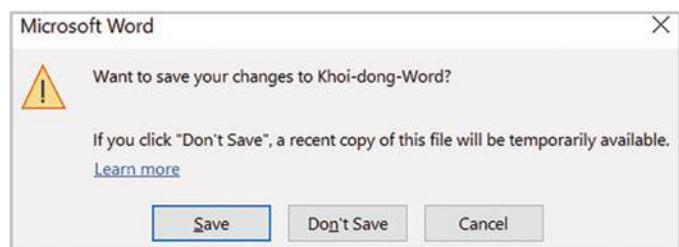
② Nháy chuột chọn **Browse**



Hình 15.3. Hộp thoại Save As

3. Thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản Word

Nháy chuột vào nút lệnh để thoát khỏi phần mềm **Word**. Nếu chưa lưu lại những thay đổi trên tệp, phần mềm sẽ hỏi có muốn lưu lại những thay đổi trên tệp hay không (xem hình 15.4). Chọn **Save** để lưu lại hoặc **Don't Save** để không lưu lại những thay đổi trên tệp.



Hình 15.4. Hộp thoại Save/Don't Save

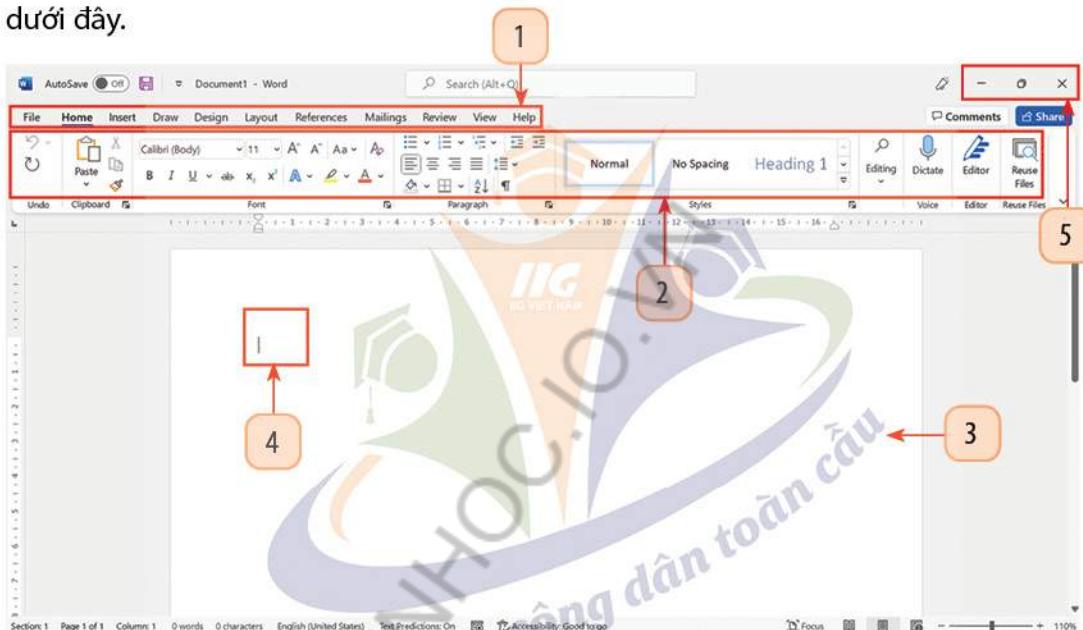


LUYỆN TẬP

1. Để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản Word, em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?



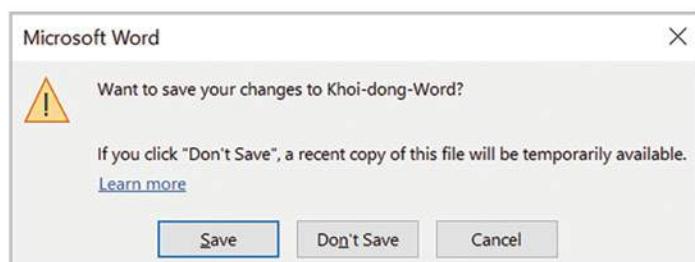
2. Em hãy gọi tên các thành phần chính trên cửa sổ phần mềm Word trong hình dưới đây.



3. Em hãy sắp xếp thứ tự các bước để lưu tệp văn bản Word vào máy tính.

- Nháy chuột vào biểu tượng .
- Chọn Save.
- Gõ tên tệp.
- Chọn thư mục lưu tệp.
- Nháy chuột chọn Browse.

4. Em hãy cho biết ý nghĩa của lệnh Save và Don't Save trong hộp thoại ở hình dưới đây, khi thoát khỏi phần mềm Word.





VĂN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Word và thực hiện các yêu cầu sau:

- Lưu tệp vào thư mục của em trên máy tính với tên **Lam-quen-Word**.
- Gõ đoạn văn bản dưới đây (Em có thể gõ chữ không dấu).

Bài hôm nay học 3 thao tác:

- Kích hoạt phần mềm Word
- Lưu tệp văn bản Word
- Thoát khỏi phần mềm Word

- Lưu lại những thay đổi trên tệp.
- Thoát khỏi phần mềm Word.



GHİ NHỚ

- Kích hoạt phần mềm Word: Nháy đúp chuột vào biểu tượng ;
- Các bước lưu tệp vào máy tính:
 - ① Nháy chuột vào biểu tượng ;
 - ② Nháy chuột chọn **Browse**;
 - ③ Chọn thư mục lưu tệp;
 - ④ Gõ tên tệp;
 - ⑤ Chọn **Save**.
- Các bước thoát khỏi phần mềm Word
 - ① Nháy chuột chọn ;
 - ② Chọn **Save** (nếu lưu thay đổi) hoặc **Don't Save** (nếu không lưu thay đổi).



Bài 16

SOẠN THẢO VĂN BẢN

Mục tiêu

- Mở và lưu được tệp văn bản với tên mới.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.



KHỞI ĐỘNG

Ở bài học trước, em đã được làm quen với phần mềm soạn thảo văn bản Word, đã tạo được tệp văn bản và lưu vào thư mục của em với tên **Khoi-dong-Word**. Bài học này sẽ giúp các em mở tệp đã lưu trên máy tính và soạn thảo nội dung văn bản bằng tiếng Việt có dấu.



KHÁM PHÁ

1. Mở tệp văn bản đã lưu trên máy tính

Thao tác mở tệp văn bản đã lưu trên máy tính được thực hiện giống như thao tác mở tệp trình chiếu mà em đã học ở lớp 3.



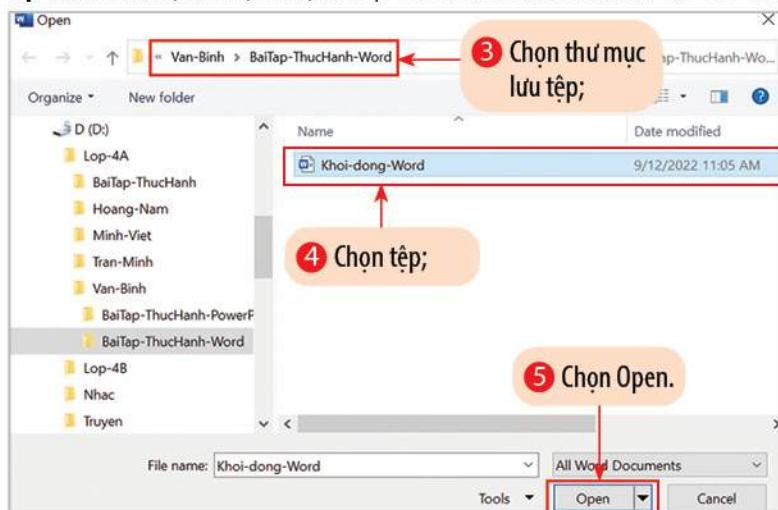
Sau khi kích hoạt phần mềm **Word**, để mở một tệp văn bản đã lưu trên máy tính em thực hiện theo hướng dẫn sau:

- Nháy chuột chọn thẻ lệnh **File**, chọn lệnh **Open**;
- Chọn lệnh **Browse** (xem hình 16.1)



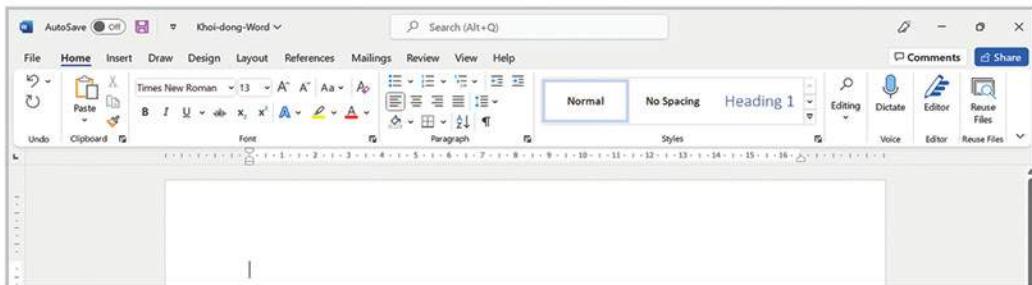
Hình 16.1. Lệnh Browse

Hộp thoại **Open** xuất hiện, thực hiện tiếp các bước như hình 16.2 để mở tệp.



Hình 16.2. Hộp thoại Open

Tệp văn bản có tên **Khoi-dong-Word** được mở trong cửa sổ phần mềm **Word** tương tự hình 16.3.



Hình 16.3. Một phần cửa sổ phần mềm Word

2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu

Để gõ được chữ tiếng Việt có dấu, máy tính phải có phần mềm gõ tiếng Việt như Vietkey, Unikey.



a. Cách gõ chữ hoa, xuống dòng trong soạn thảo văn bản:

- Cách gõ chữ hoa trong soạn thảo văn bản trên phần mềm Word cũng tương tự cách gõ chữ hoa khi soạn thảo trang trình chiếu trên phần mềm PowerPoint.
- Cách xuống dòng khi soạn thảo:
 - + Khi soạn thảo, con trỏ soạn thảo là vị trí kí tự sẽ xuất hiện khi gõ phím. Khi gặp lề của trang soạn thảo, con trỏ sẽ tự động xuống dòng.
 - + Khi cần xuống dòng (sau dấu chấm xuống dòng) em gõ phím Enter.

b. Cách gõ tiếng Việt có dấu bằng kiểu gõ Telex

Chữ tiếng Việt	Cách gõ	Dấu thanh tiếng Việt	Phím cần gõ
â	aa	ˇ	F
đ	dd	᷑	S
ê	ee	᷉	J
ô	oo	᷎	R
ă	aw	᷌	X
ơ	ow (hoặc phím [])		
ư	uw (hoặc phím]))		

Ví dụ: Để gõ được chữ Em học bài chăm chỉ em gõ như sau: Em hoc bài chaym chir

Chú ý

- Khi muốn gõ tiếng Việt em nháy chuột vào biểu tượng Unikey (hoặc Vietkey) để chuyển sang chế độ gõ tiếng Việt (V). Khi muốn gõ tiếng Anh em nháy chuột để chuyển sang chế độ gõ tiếng Anh (E).
- Gõ dấu ở cuối từ, phần mềm sẽ tự động điền dấu vào đúng chỗ.
- Để xoá dấu vừa gõ, em nhấn phím Z.

c. Xoá kí tự khi soạn thảo

Khi cần xoá kí tự đã gõ em sử dụng phím **Backspace** hoặc phím **Delete**:

- Phím **Backspace** xoá kí tự bên trái con trỏ soạn thảo.
- Phím **Delete** xoá kí tự bên phải con trỏ soạn thảo.



Em hãy thực hiện gõ một đoạn văn bản vào tệp **Khoi-dong-Word** bằng cách gõ chữ tiếng Việt có dấu như hình 16.4. Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi **Word**.



Hình 16.4. Gõ tiếng Việt có dấu

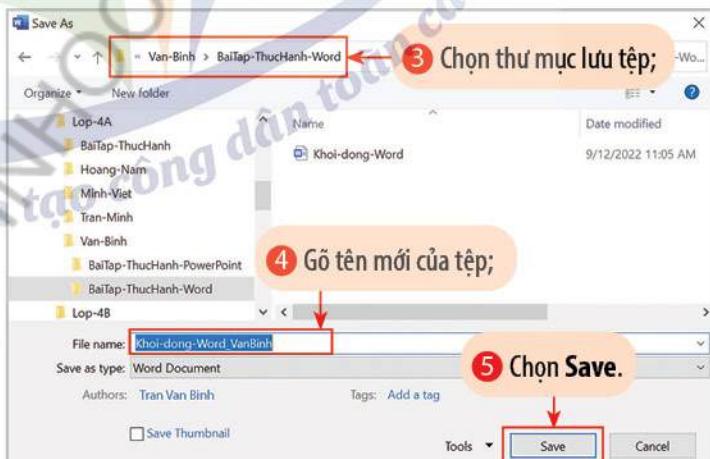
3. Lưu tệp văn bản với tên mới

Để lưu một tệp văn bản đã có với tên mới, em thực hiện theo hướng dẫn sau:

- ① Nháy chuột chọn thẻ lệnh **File** chọn lệnh **Save As**;
- ② Chọn lệnh **Browse**;

Hộp thoại **Save As** xuất hiện, thực hiện tiếp các bước như hình 16.5 để lưu tệp với tên mới.

Kết quả tệp **Khoi-dong-Word_VanBinh** sẽ có nội dung giống hệt tệp **Khoi-dong-Word**.



Hình 16.5. Đổi tên tệp



1. Em hãy so sánh cách mở tệp Word và mở tệp PowerPoint.

2. Em hãy sắp xếp thứ tự các bước mở tệp Word.

a. Nháy chuột chọn thẻ lệnh **File**, chọn lệnh **Open**.

b. Chọn thư mục lưu tệp.

c. Chọn tệp cần mở.

d. Chọn lệnh **Browse**.

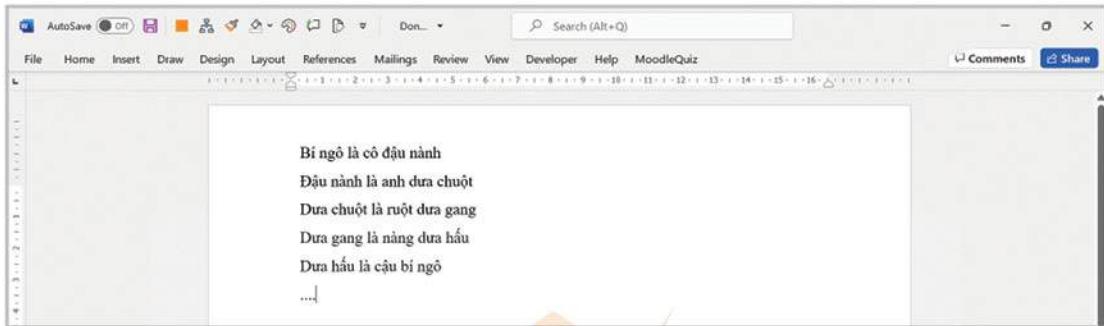
e. Chọn **Open**.



VĂN DUNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Word và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Soạn thảo đoạn văn bản tiếng Việt với nội dung như hình bên dưới.



- b. Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Dong-dao-Bi-ngo** trong thư mục **D:\Lop-4A**.
- c. Lưu tệp với tên mới **Dongdao-Bi-ngo** vào thư mục **D:\Lop-4A**.
- d. Thoát khỏi phần mềm Word.



GHİ NHỚ

- Các bước mở tệp văn bản đã lưu trên máy tính và lưu tệp với tên mới:

Bước	Mở tệp đã lưu trên máy tính	Lưu tệp với tên mới
①	Nháy chuột chọn Open trong thẻ lệnh File;	Nháy chuột chọn Save As trong thẻ lệnh File;
②	Nháy chuột chọn Browse ;	
③	Mở thư mục chứa tệp cần mở;	Chọn thư mục lưu tệp;
④	Nháy chuột chọn tệp cần mở;	Gõ tên mới của tệp;
⑤	Nháy chuột chọn Open .	Nháy chuột chọn Save .

- Cách gõ chữ và dấu tiếng Việt:

Các chữ, các dấu	Cách gõ
â, đ, ê, ô	aa, dd, ee, oo
ă, ơ, ư	aw, ow (hoặc []), uw (hoặc [])
↖, ↗, ↘, ↙, ~	Gõ các phím tương ứng: F, S, J, R, X

- Để xoá kí tự đã gõ em sử dụng phím **Backspace** hoặc phím **Delete**.



Bài 17

XOÁ, SAO CHÉP, DI CHUYỂN VĂN BẢN

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Văn bản trong hình 17.1 là bài hát *Em Như Chim Bồ Câu Trắng* của tác giả *Trần Ngọc*.

Trong lời bài hát có những phần văn bản lặp đi, lặp lại.

Phần mềm soạn thảo văn bản Word sẽ giúp em soạn thảo những phần văn bản đó mà không phải gõ đi gõ lại nhiều lần.

EM NHƯ CHIM BỒ CÂU TRẮNG

Em như chim bồ câu tung cánh giữa trời
Em như chim bồ câu trắng bay giữa trời
Em như chim bồ câu tung cánh giữa trời
Em như chim bồ câu trắng bay giữa trời
Em mong sao không có nước mắt rơi chia lia
Em mong sao trên trái đất hoa thơm nở bốn mùa
Em mong sao trên trái đất mỗi con người như em
đãy là chim trắng chim hòa bình
Sông đê yêu thương giờ đẹp trái đất xanh

Tác giả: Trần Ngọc

Hình 17.1. Trích Bài hát Em Như Chim Bồ Câu Trắng
– Tác giả Trần Ngọc



KHÁM PHÁ

1. Chọn phần văn bản



- Em hãy khởi động Word và mở tệp *EmNhuChimBoCauTrang* lưu trong thư mục *BaiTap-ThucHanh-Word*.
- Thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để chọn một phần văn bản:
 - ① Đặt con trỏ chuột ở đầu phần văn bản;
 - ② Dùng thao tác kéo thả chuột kéo từ đầu tới cuối phần văn bản cần chọn.

Phần văn bản vừa được chọn sẽ đổi thành màu đen (hình 17.2).

Quan sát trên thẻ lệnh **Home**, em sẽ thấy các lệnh:

Copy	Cut	Paste

Lệnh Cut

Lệnh Copy

Lệnh Paste

EM NHƯ CHIM BỒ CÂU TRẮNG

Em như chim bồ câu trắng tung cánh giữa trời
Em như chim bồ câu trắng bay giữa trời

Hình 17.2. Phần văn bản được chọn

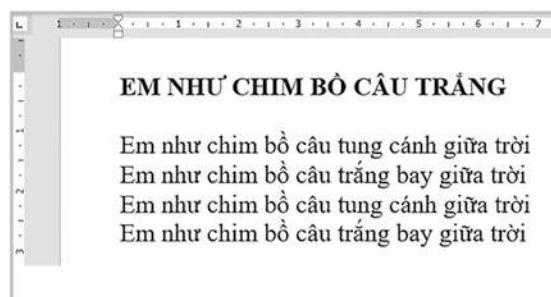
2. Sao chép phần văn bản



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để sao chép phần văn bản:

- ① Chọn phần văn bản;
- ② Chọn lệnh **Copy** trong thẻ lệnh **Home**;
- ③ Đặt con trỏ chuột đến vị trí mới;
- ④ Chọn lệnh **Paste** trong thẻ lệnh **Home**.

Tiếp tục soạn thảo để hoàn thành bài hát như hình 17.1.



Hình 17.3. Kết quả sao chép phần văn bản

3. Di chuyển phần văn bản



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để di chuyển phần văn bản:

"**Tác giả: Trần Ngọc**" từ cuối văn bản lên sau tên bài hát như hình 17.4.

- ① Chọn phần văn bản;
- ② Chọn lệnh **Cut** trong thẻ lệnh **Home**;
- ③ Đặt con trỏ chuột đến vị trí mới;
- ④ Chọn lệnh **Paste** trong thẻ lệnh **Home**.



Hình 17.4. Kết quả di chuyển phần văn bản

Kết quả phần văn bản "**Tác giả: Trần Ngọc**" xuất hiện ở vị trí mới (đầu văn bản), vị trí cũ không còn phần văn bản này.

Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Word.

4. Xoá phần văn bản



Để xoá phần văn bản, em thực hiện theo hướng dẫn sau:

- ① Chọn phần văn bản;
- ② Nhấn phím **Delete** hoặc phím **Backspace** trên bàn phím.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu các bước thực hiện thao tác chọn phần văn bản.
2. Em hãy so sánh sự giống và khác nhau giữa hai thao tác **sao chép** và **di chuyển** phần văn bản.
3. Để xoá phần văn bản đã chọn, em sử dụng những cách nào dưới đây?
 - A. Nhấn phím **Delete** trên bàn phím.
 - B. Chọn lệnh **Copy** trong thẻ lệnh **Home**.
 - C. Chọn lệnh **Paste** trong thẻ lệnh **Home**.



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Word và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Mở tệp **EmNhuChimBoCauTrang**.
- b. Theo em làm thế nào để soạn thảo nhanh nhất phần văn bản:

Em mong sao trên trái đất hoa thơm nở bốn mùa

Em mong sao trên trái đất mỗi con người như em đây là chim trắng
chim hòa bình

- c. Thực hành xoá phần văn bản nói trên bằng cách dùng phím **Delete** hoặc phím **Backspace** trên bàn phím.
- d. Soạn thảo lại phần văn bản vừa xoá theo phương án em đã đề xuất ở ý b.
- e. Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Word.



GHİ NHỚ

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

Bước	Sao chép phần văn bản	Di chuyển phần văn bản
1	Chọn phần văn bản;	
2	Chọn lệnh Copy trong thẻ lệnh Home ;	Chọn lệnh Cut trong thẻ lệnh Home ;
3	Đặt con trỏ chuột đến vị trí mới;	
4	Chọn lệnh Paste trong thẻ lệnh Home .	



Bài 18

CHÈN HÌNH ẢNH VÀO VĂN BẢN

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Khi đọc sách, báo em thường thấy có các hình ảnh minh họa làm cho trang sách, báo trở nên trực quan, sinh động, cuốn hút hơn. Bài học này sẽ giúp em tạo được các văn bản như vậy.



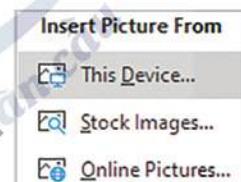
KHÁM PHÁ

1. Chèn hình ảnh vào văn bản

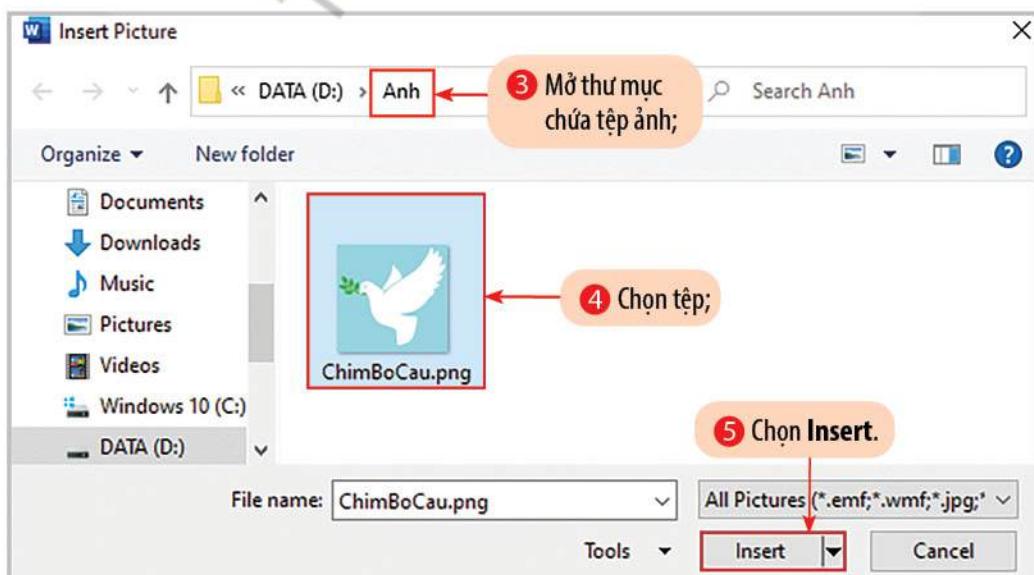
Em hãy kích hoạt phần mềm Word và mở tệp EmNhuChimBoCauTrang. Thực hiện theo hướng dẫn sau để chèn hình ảnh vào văn bản.

① Đặt con trỏ chuột vào vị trí cần chèn hình ảnh.

② Trong thẻ lệnh Insert, chọn lệnh Pictures (),
chọn This Device...;

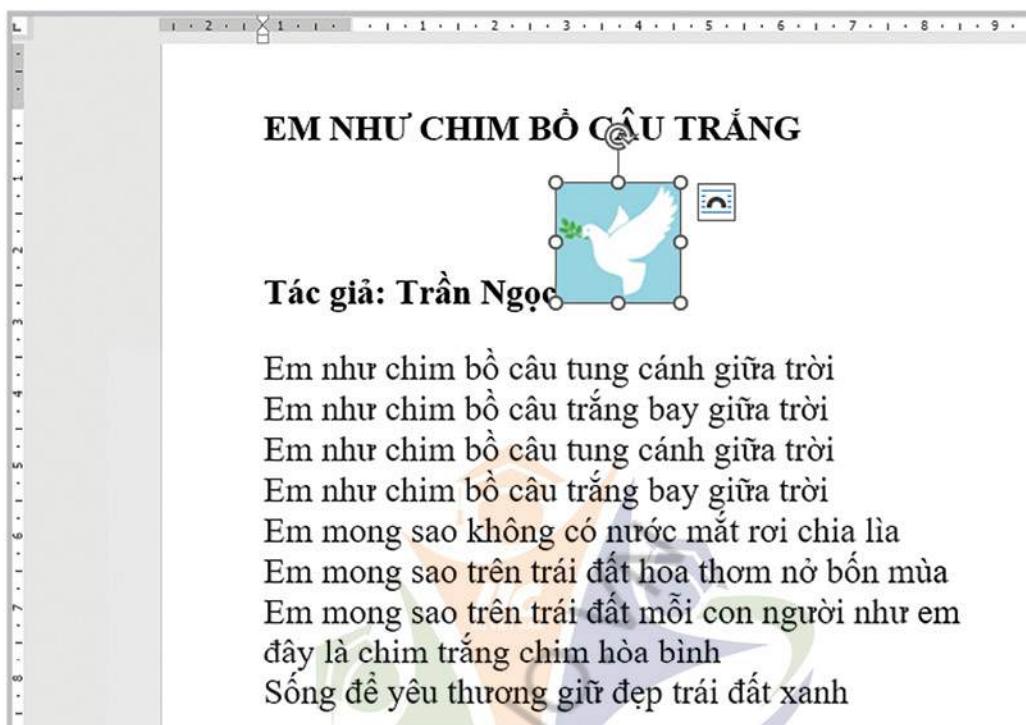


Xuất hiện hộp thoại Insert Picture. Thực hiện tiếp các bước trong hình 18.1 để chèn hình ảnh vào văn bản.



Hình 18.1. Các bước chèn ảnh từ hộp thoại Insert Picture

Hình ảnh được chèn vào văn bản tương tự hình 18.2.



Hình 18.2. Hình ảnh được chèn vào văn bản

2. Thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh trong văn bản

Hình ảnh sau khi chèn thường có kích thước lớn, vị trí chưa phù hợp, cần đổi trong văn bản. Thực hiện theo hướng dẫn sau để:

a. Thay đổi kích thước hình ảnh

- ① Nháy chuột vào hình ảnh sao cho trên viền ảnh xuất hiện các nút tròn;
- ② Đặt con trỏ chuột vào một trong các nút tròn sao cho con trỏ chuột chuyển thành mũi tên 2 chiều;
- ③ Dùng thao tác kéo thả chuột thay đổi kích thước hình ảnh (hình 18.3).



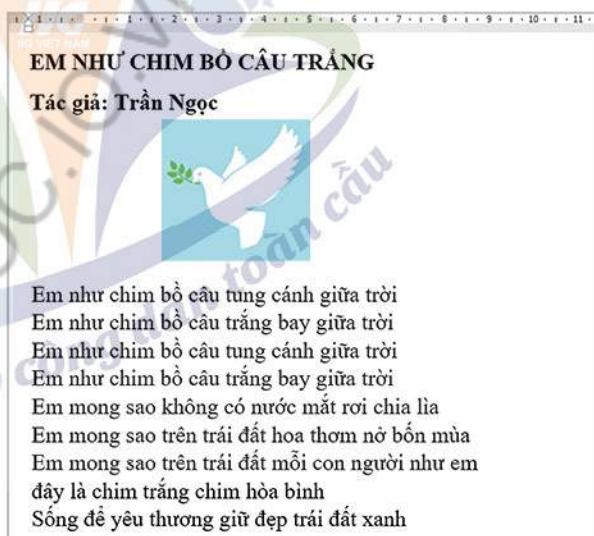
Hình 18.3. Thay đổi kích thước hình ảnh

b. Thay đổi vị trí hình ảnh

- ① Nháy chuột vào hình ảnh sao cho trên viền hình ảnh xuất hiện các nút tròn;
- ② Nháy chuột chọn nút lệnh **Layout Option**, chọn một kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản, chẳng hạn **Top and Bottom** (hình 18.4);
- ③ Đặt con trỏ chuột vào trong hình ảnh sao cho con trỏ chuột chuyển thành hình mũi tên 4 chiều;
- ④ Dùng thao tác kéo thả chuột để thay đổi vị trí hình ảnh (hình 18.5).



Hình 18.4. Chon kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản



Hình 18.5. Hình ảnh đã được thay đổi vị trí

Em hãy lưu các thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Word.



1. Em hãy sắp xếp đúng các bước thực hiện thao tác chèn hình ảnh vào văn bản.
 - ① Đặt con trỏ chuột vào vị trí cần chèn hình ảnh.
 - ② Mở thư mục chứa tệp cần chèn.
 - ③ Chọn tệp cần chèn.
 - ④ Chọn lệnh **Insert/Pictures**, chọn **This Device...**
 - ⑤ Chọn **Insert**.

2. Em hãy ghép tên thao tác với các bước thực hiện tương ứng.

Tên thao tác

1. Thay đổi vị trí hình ảnh

2. Thay đổi kích thước hình ảnh

Các bước thực hiện

A

- ① Nháy chuột vào ảnh sao cho trên viền ảnh xuất hiện các nút tròn;
- ② Đặt con trỏ chuột vào một trong các nút tròn sao cho con trỏ chuột chuyển thành mũi tên 2 chiều;
- ③ Dùng thao tác kéo thả chuột để thay đổi kích thước ảnh.

B

- ① Nháy chuột vào ảnh sao cho trên viền ảnh xuất hiện các nút tròn;
- ② Nháy chuột chọn nút lệnh Layout Option, chọn một kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản;
- ③ Đặt con trỏ chuột vào trong ảnh sao cho con trỏ chuột chuyển thành hình mũi tên 4 chiều;
- ④ Dùng thao tác kéo thả chuột để thay đổi vị trí hình ảnh.



VĂN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Word và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Mở tệp De-Men-benh-vuc-ke-yeu và chèn hình ảnh vào văn bản như hình bên. Biết rằng tệp De-Men-benh-vuc-ke-yeu lưu trong thư mục D:\Truyen; tệp ảnh De-Men lưu trong thư mục D:\Anh.

Dế Mèn bệnh vực kẽ yếu



Một hôm, qua một vùng
cỏ xước xanh dài. Tôi chợt nghe tiếng khóc tí tê. Đi được vài bước nữa, tôi gặp chị Nhà Trò
ngồi gục đầu bên tảng đá cuối.

Chị Nhà Trò đã bé nhỏ lại gầy yếu quá, người bụi nhung phấn, như mồi lột. Chị mặc áo thâm
dài, đôi chỗ chấm điểm vàng, hai cánh mỏng như cánh bướm non, lại ngắn chún chún. Hình
như cánh yếu quá, chưa quen mò, mà cho dù có khỏe cũng chẳng bay được xa. Tôi đến gần,
chị Nhà Trò vẫn khóc. Nức nở mãi chị mới kể:

- Năm trước, gặp khi trời lâm đói kém, mẹ em phải vay lương ăn của bọn nhện. Sau đây, không
may mẹ em mất đi, còn lại thư thi có mình em. Má em ôm yếu, kiêm bữa cùng chẳng đủ.
Bao năm nghèo túng vẫn hoàn nghèo túng. May bọn nhện đã đánh em. Hôm nay bọn chúng
chẳng to ngang đường đe bắt em, vật chán, vật cánh ăn thịt em.

Tôi xộc cả hai cảng ra, bảo Nhà Trò:

- Em đừng sợ. Hãy trở về cùng với tôi đây. Đứa độc ác không thể cậy khỏe ăn hiếp kẻ yếu.

Rồi tôi dắt Nhà Trò đi. Được một quãng thì tôi chở mai phục của bọn nhện.

(trích Dế Mèn phiêu lưu ký - Tô Hoài)

- b. Thay đổi kích thước và vị trí hình ảnh tương tự như hình bên.

Dế Mèn bênh vực kê yếu

Một hôm, qua một vùng cỏ xước xanh dài. Tôi chợt nghe tiếng khóc ti tê. Đi được vài bước nữa, tôi gặp chí Nhà Trò ngồi gục đầu bên tảng đá cuối.

Chí Nhà Trò đã bé nhỏ lại gầy yếu quá, người bụi nhữngh phần, như mồi lột. Chí mặc áo thảm dài, đôi chỗ chàm đâm vàng, hai cánh mỏng như cánh bướm non, lại ngắn chùn chùn. Hình như cánh yếu quá, chưa quen mở, mà cho dù có khỏe cũng chẳng bay được xa. Tôi đến gần, chí Nhà Trò vẫn khóc.



Nức nở mãi chí mới kể:

- Năm trước, gặp khi trời làm đói kém, mẹ em phải vay lương ăn của bọn nhện. Sau đấy, không may mẹ em mất đi, còn lại thùy thùy có mình em. Mả em ôm yêu, kiêm bừa cũng chẳng đủ. Bao năm nghèo túng vẫn hoàn nghèo túng. Mấy bọn nhện đã đánh em. Hôm nay bọn chúng chẳng to ngang đường để bắt em, vật chán, vật cảnh ăn thịt em.

Tôi xộc cả hai cảng ra, bảo Nhà Trò:

- Em đừng sợ. Hãy trở về cùng với tôi đây. Đứa độc ác không thể cậy khỏe ăn hiếp kẻ yếu.

Rồi tôi dắt Nhà Trò đi. Được một quãng thì tôi chở mai phục của bọn nhện.

(trích *Dế Mèn phiêu lưu ký* - Tô Hoài)

- c. Lưu lại thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Word.



• Các bước chèn hình ảnh vào văn bản:

- ① Đặt con trỏ chuột vào vị trí cần chèn hình ảnh;
- ② Chọn lệnh Insert\Pictures, chọn This Device...;
- ③ Mở thư mục chứa tệp cần chèn;
- ④ Chọn tệp cần chèn;
- ⑤ Chọn Insert.

• Các bước thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh:

Thay đổi kích thước hình ảnh	Thay đổi vị trí hình ảnh
<ol style="list-style-type: none"> ① Nháy chuột vào hình ảnh sao cho trên viền ảnh xuất hiện các nút tròn; ② Đặt con trỏ chuột vào một trong các nút tròn sao cho con trỏ chuột chuyển thành mũi tên 2 chiều; ③ Dùng thao tác kéo thả chuột thay đổi kích thước hình ảnh. 	<ol style="list-style-type: none"> ① Nháy chuột vào hình ảnh sao cho trên viền hình ảnh xuất hiện các nút tròn; ② Nháy chuột chọn nút lệnh Layout Option, chọn một kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản; ③ Đặt con trỏ chuột vào trong hình ảnh sao cho con trỏ chuột chuyển thành hình mũi tên 4 chiều; ④ Dùng thao tác kéo thả chuột để thay đổi vị trí hình ảnh.



Bài 19

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

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Phạm Ngũ Lão (1255 – 1320) là một danh tướng nhà Trần. Ông sinh ra trong một gia đình nông dân nghèo ở làng Phù Ủng, huyện Đường Hào, Hải Dương (nay thuộc huyện Ân Thi, Hưng Yên). Ông có công rất lớn trong cả hai cuộc kháng chiến chống quân Mông – Nguyên lần thứ hai năm 1285 và lần thứ ba năm 1288. Ông gắn liền với tích truyện đan sọt bên vệ đường, vì mải lo về việc nước mà quên cả đau khi bị đâm giáo vào đùi.

Bài học này sẽ giúp các em sử dụng máy tính tìm hiểu về danh tướng Phạm Ngũ Lão.



KHÁM PHÁ

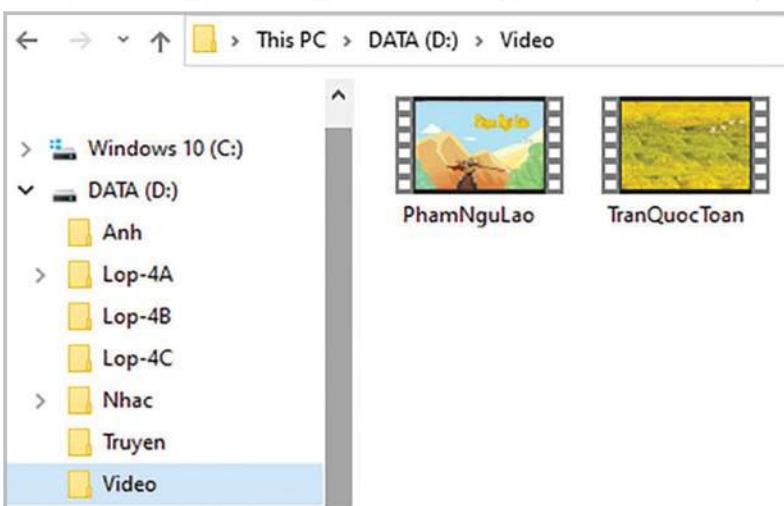
Để xem được video trên máy tính, em có thể sử dụng các công cụ đa phương tiện như **Windows Media Player**, **Photos**,... Dưới đây là hướng dẫn sử dụng công cụ **Photos** để xem tệp video trên máy tính.

1. Mở một tệp video trên máy tính



Thực hiện theo hướng dẫn sau để mở video (tệp video **PhamNguLao**) trên máy tính.

- Mở thư mục chứa tệp **PhamNguLao** trên máy tính như hình 19.1;



Hình 19.1. Nơi lưu tệp video **PhamNguLao**

- ② Nháy nút phải chuột vào tệp **PhamNguLao** chọn lệnh **Photos** trong mục **Open with**, màn hình máy tính xuất hiện video Phạm Ngũ Lão như hình 19.2.



Hình 19.2. Màn hình video Phạm Ngũ Lão

2. Khám phá các nút điều khiển

a. Nút điều khiển video



Em hãy nháy chuột vào các nút: 10 , 30 , II , $\text{D}\triangleright$; quan sát và cho biết chức năng của chúng.

b. Nút điều khiển âm lượng



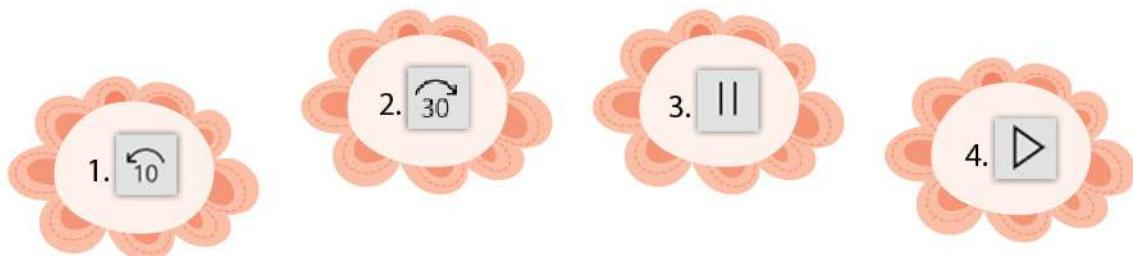
Em hãy nháy chuột vào nút 音量 , màn hình xuất hiện $\text{音量} \rightarrow \text{35}$. Nháy chuột vào hình chấm tròn, kéo thả chuột để thay đổi vị trí hình chấm tròn, em sẽ thay đổi được âm lượng của video.

Lưu ý: Em có thể mở video trên máy tính bằng **Windows Media Player** với cách làm tương tự như **Photos**.



1. Để mở một tệp video trên máy tính em chọn những cách nào sau đây?
- A. Nháy chuột vào tệp video/Chọn Open.
 - B. Nháy chuột vào tệp video/Gõ phím Enter.
 - C. Nháy nút phải chuột vào tệp video/Chọn Open.
 - D. Nháy đúp chuột vào tệp video.

2. Em hãy ghép nút điều khiển video với chức năng tương ứng:



VẬN DỤNG

Em hãy mở tệp **PhamNguLao** trên máy tính và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Điều chỉnh âm lượng vừa đủ nghe.
- b. Theo dõi video về Phạm Ngũ Lão và trả lời câu hỏi:
 - (1) Phạm Ngũ Lão sinh năm nào? Quê ông ở đâu?
 - (2) Ông là danh tướng dưới triều vua nào trong lịch sử Việt Nam?
 - (3) Ông có công lớn gì trong lịch sử?
 - (4) Hình ảnh nào về nhân vật Phạm Ngũ Lão gây ấn tượng nhất với em khi xem video? Tại sao?



GHI NHỚ

Sử dụng máy tính có thể giúp em biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.



Bài 20

SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP Gõ BÀN PHÍM

Mục tiêu

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



KHỞI ĐỘNG

Để làm việc với máy tính hiệu quả, kỹ năng gõ bàn phím có vai trò rất quan trọng. Các em phải luôn có ý thức rèn luyện cách gõ bàn phím đúng cách mỗi khi làm việc với máy tính. Trong bài học này, phần mềm RapidTyping sẽ giúp em luyện tập gõ bàn phím.



KHÁM PHÁ

1. Kích hoạt phần mềm RapidTyping



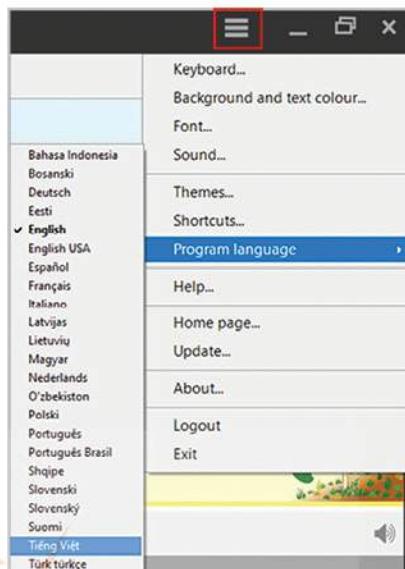
Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để kích hoạt phần mềm RapidTyping. Màn hình RapidTyping xuất hiện như hình 20.1;



Hình 20.1. Cửa sổ phần mềm RapidTyping

Em hãy quan sát hình 20.2 và thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để chọn ngôn ngữ cho giao diện phần mềm:

- ① Nháy chuột vào 
- ② Trong danh sách mở ra, chọn **Program language** ;
- ③ Trong danh sách các ngôn ngữ, chọn một ngôn ngữ, chẳng hạn chọn **Tiếng Việt**.



Hình 20.2. Bảng chọn ngôn ngữ

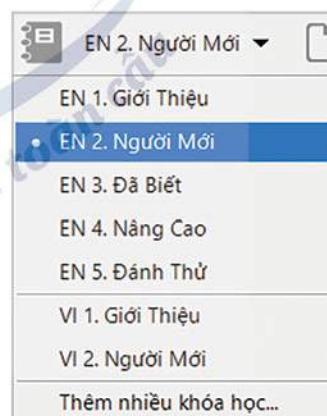
Kết quả ngôn ngữ hiển thị trên cửa sổ phần mềm **RapidTyping** là tiếng Việt.

2. Chọn bài luyện tập

a. Chọn trình độ luyện tập

- ① Nháy chuột chọn  (Danh sách trình độ) để mở danh sách trình độ;
- ② Trong danh sách trình độ, chọn một trình độ phù hợp (xem hình 20.3).

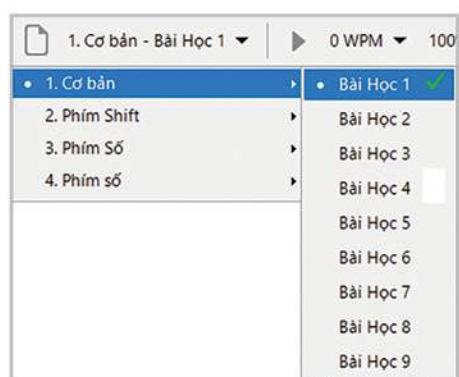
Chẳng hạn: • **EN 2. Người Mới**



Hình 20.3. Danh sách trình độ

b. Chọn khoá học, bài học

- ① Nháy chuột chọn  (Danh sách khoá học) để mở danh sách khoá học;
 - ② Trong danh sách khoá học, chọn một khoá học.
- Chẳng hạn: **1. Cơ bản**
- ③ Chọn một bài học trong khoá học đó.
- Chẳng hạn: **Bài Học 1 ✓** (gõ hàng phím cơ sở)



Hình 20.4. Danh sách khóa học

Màn hình luyện tập xuất hiện như hình 20.5.



Hình 20.5. Màn hình luyện tập bài gõ hàng phím cơ sở

3. Luyện tập gõ phím

Đặt tay đúng cách trên bàn phím. Sử dụng đúng ngón tay gõ phím và gõ đúng phím cần gõ theo hướng dẫn trên màn hình. Nếu gõ đúng, kí tự chuyển sang màu xanh. Nếu gõ sai, kí tự chuyển sang màu đỏ.

Khi cần gõ kí tự phía trên của các phím có 2 kí tự, em nhấn và giữ phím **Shift** trong khi gõ các phím đó.

Khi gõ, em quan sát và thực hiện theo hướng dẫn trên màn hình, cố gắng không nhìn bàn phím.

Khi hoàn thành bài luyện tập, màn hình sẽ xuất hiện bảng thông báo kết quả luyện tập tương tự hình 20.6.



Hình 20.6. Màn hình thông báo kết quả luyện tập

Quan sát màn hình em sẽ biết được mức độ luyện tập của bản thân. Kết quả càng nhiều chỉ số nằm vào khu vực màu xanh là trình độ gõ phím của em đang tốt lên.

Sau mỗi bài em có thể chọn:

- **Bài tiếp theo** rồi chọn **Đi tiếp** để luyện tập bài tiếp theo.
- **Thử lại** rồi chọn **Đi tiếp** để luyện tập lại bài vừa luyện tập.



LUYỆN TẬP

1. Để kích hoạt phần mềm RapidTyping em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?



2. Em hãy lần lượt chọn ngôn ngữ hiển thị là Tiếng Anh, Tiếng Việt cho màn hình RapidTyping.

3. Em hãy ghép mỗi nhóm bài luyện tập trong khoá học EN. Người mới\1. Cơ bản với hàng phím luyện tập tương ứng.



VẬN DỤNG

1. Em hãy chọn và luyện tập trên phần mềm RapidTyping các bài:

- a. EN. Người mới\1. Cơ bản\Bài học 1
- b. EN. Người mới\1. Cơ bản\Bài học 4
- c. EN. Người mới\1. Cơ bản\Bài học 5

2. Em hãy chọn và luyện tập trên phần mềm RapidTyping các bài:

- a. EN. Người mới\3. Phím số\Bài học 1
- b. EN. Người mới\3. Phím số\Bài học 3



GHİ NHỚ

- Kích hoạt phần mềm RapidTyping: Nháy đúp chuột vào biểu tượng .
- Phần mềm RapidTyping giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách và hiệu quả.



CHỦ ĐỀ
F

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ với SỰ TRỢ GIÚP cỦA MÁY TÍNH

Bài 21

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM SCRATCH

Mục tiêu

- Kích hoạt được phần mềm Scratch.
- Nhận biết được các thành phần chính của cửa sổ phần mềm Scratch.



KHỞI ĐỘNG

III Scratch là một phần mềm máy tính. Phần mềm này sẽ giúp em làm quen và tạo ra được các chương trình máy tính. Để có thể trở thành những lập trình viên, người tạo ra các phần mềm máy tính, em hãy bắt đầu từ những bài học đơn giản hôm nay.



KHÁM PHÁ

1. Kích hoạt phần mềm Scratch



Em hãy thực hiện theo các bước dưới đây để tìm hiểu về phần mềm Scratch:

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình nền (Desktop) để kích hoạt phần mềm Scratch. Cửa sổ phần mềm Scratch xuất hiện như hình 21.1;



Hình 21.1. Cửa sổ phần mềm Scratch

(6) Vùng chọn nhân vật và phông nền

- ② Lần lượt nháy chuột vào các nhóm lệnh, quan sát sự thay đổi các lệnh trong nhóm lệnh;
- ③ Kéo một lệnh từ vùng các lệnh sang vùng lập trình (chẳng hạn  move 10 steps), nháy chuột vào lệnh và quan sát hành động của nhân vật mèo.



Trong phần mềm Scratch:

- Có các lệnh điều khiển hành động của nhân vật.
- Khi một lệnh được thực hiện sẽ điều khiển nhân vật hành động.
- Có nhiều loại lệnh, mỗi loại xếp trong một nhóm lệnh.

2. Chọn ngôn ngữ hiển thị



Em hãy thực hiện theo các bước dưới đây để chọn ngôn ngữ hiển thị:

- ① Nháy chuột vào  , một danh sách các ngôn ngữ sẽ xuất hiện.
- ② Chọn một ngôn ngữ trong danh sách, chẳng hạn **Tiếng Việt**.

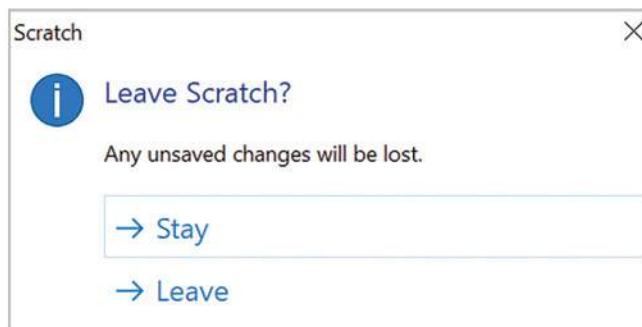
Ngôn ngữ hiển thị trên cửa sổ phần mềm **Scratch** sẽ chuyển sang tiếng Việt.

3. Thoát khỏi phần mềm Scratch



Em hãy thực hiện theo các bước dưới đây để thoát khỏi phần mềm **Scratch**:

- ① Nháy chuột vào nút lệnh  . Hộp thoại **Scratch** xuất hiện, hỏi người dùng có chắc chắn muốn thoát khỏi **Scratch** hay không;



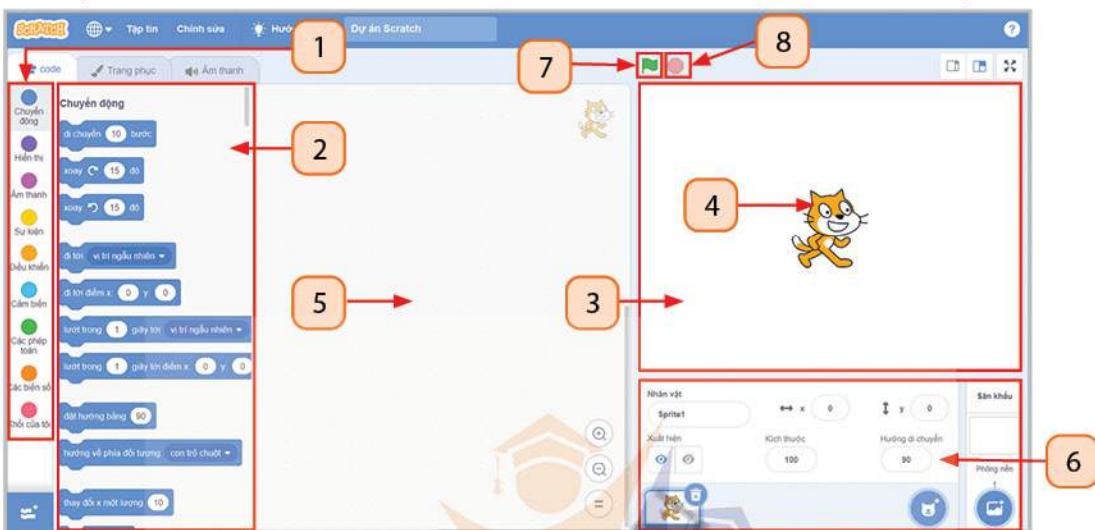
Hình 21.2. Cửa sổ thông báo thoát khỏi phần mềm

- ② Chọn  để thoát hoặc  để ở lại.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy gọi tên các thành phần trên màn hình Scratch trong hình dưới đây.



Hình 21.3. Cửa sổ phần mềm Scratch

2. Ở hình trên, nhóm lệnh nào đang được chọn trong màn hình Scratch?



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- a. Chọn ngôn ngữ hiển thị là tiếng Việt.
- b. Lần lượt chọn các nhóm lệnh, gọi tên nhóm lệnh, nhận xét về màu sắc đại diện của nhóm lệnh và màu sắc của các lệnh trong nhóm.
- c. Kéo một vài lệnh của nhóm lệnh **Chuyển động** vào vùng lập trình, nháy chuột vào lệnh và quan sát hành động của nhân vật.



GHİ NHỚ

- Kích hoạt phần mềm **Scratch**: Nháy đúp chuột vào biểu tượng .
- Các thành phần chính của màn hình **Scratch**:
 - + Các nhóm lệnh;
 - + Các lệnh trong nhóm lệnh được chọn;
 - + Sân khấu, nơi hoạt động của nhân vật;
 - + Nhân vật;
 - + Vùng lập trình;
 - + Vùng chọn nhân vật và phông nền;
 - + Nút lệnh cờ xanh;
 - + Nút lệnh dừng chương trình.
- Thoát khỏi phần mềm **Scratch**: Nháy chuột vào , chọn .



Bài 22

CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH

Mục tiêu

- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
- Lưu được tệp chương trình Scratch vào máy tính.



KHỞI ĐỘNG

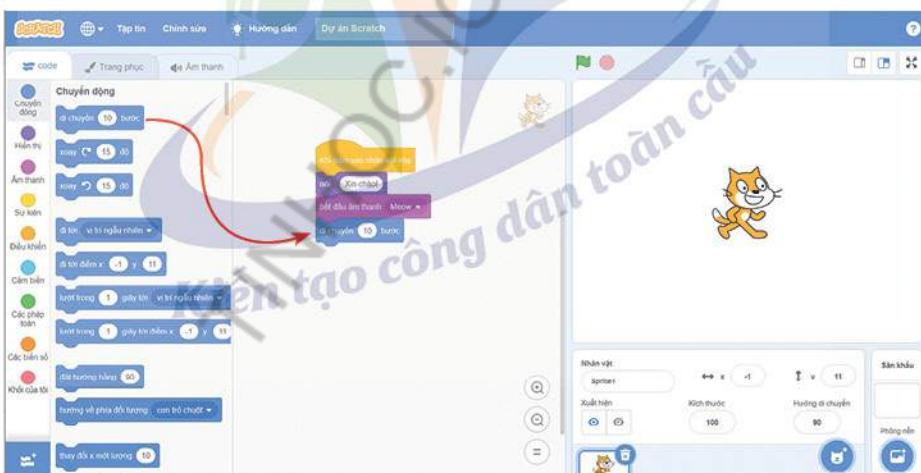
Bài học trước, các em đã làm quen với phần mềm Scratch. Bài học này sẽ giúp em tìm hiểu về **Chương trình Scratch**, cách ra lệnh cho chú mèo hành động.



KHÁM PHÁ

1. Chương trình Scratch

- Kích hoạt phần mềm Scratch, chọn ngôn ngữ hiển thị là tiếng Việt;
- Kéo các lệnh trong các nhóm lệnh sang vùng lập trình, ghép lại thành khối như hình 22.1.



Hình 22.1. Kéo, thả và ghép thành khối lệnh

Lưu ý:

Em có thể xoá khối lệnh bằng một trong hai cách sau:

- Nháy chuột phải vào khối lệnh cần xoá, chọn **Xoá khối**.
- Đặt con trỏ chuột vào đầu khối lệnh, kéo và thả khối lệnh cần xoá sang vùng **Các lệnh trong một nhóm**.



Hình 22.2. Xoá khối lệnh



Em hãy nháy chuột vào nhân vật mèo, quan sát và mô tả lại hành động của mèo.



Khi nháy chuột vào nhân vật mèo **thì** chú mèo nói “Xin chào!”, kêu “meo” và di chuyển về phía trước. Chú mèo hành động được như vậy là do thực hiện các lệnh trong khối lệnh.



Khối lệnh em vừa lập gọi là một chương trình **Scratch**. Chương trình này thực hiện:

Khi <bấm chuột vào nhân vật>

Thì: <nói “Xin chào!”>

<kêu “meo”>

<di chuyển 10 bước>

2. Lưu tệp Scratch vào máy tính

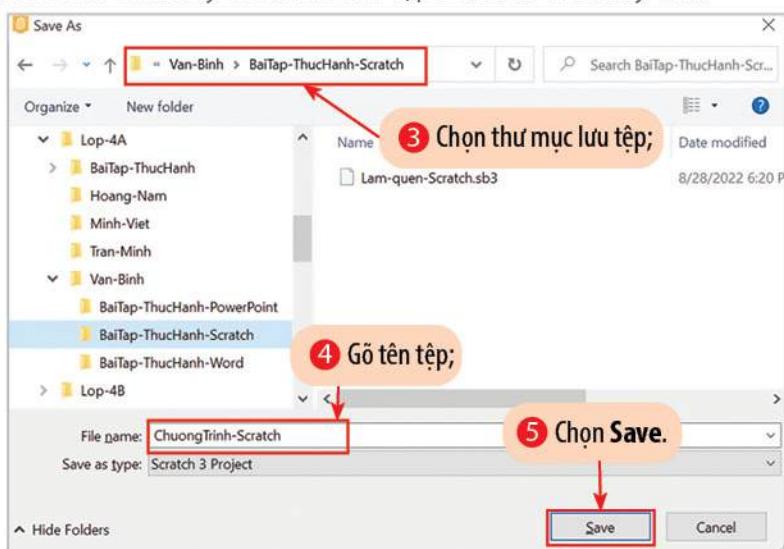


Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để lưu tệp **Scratch** vào máy tính:

- ① Nháy chuột chọn **Tập tin**;
- ② Chọn **Lưu về máy tính**.



Hộp thoại **Save As** xuất hiện như hình 22.3. Thực hiện tiếp các bước tương tự khi lưu một tệp **PowerPoint** hay **Word** để lưu tệp **Scratch** vào máy tính.



Hình 22.3. Hộp thoại Save As



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng.

Lệnh

1. Khi bấm vào nhân vật này

2. nói Xin chào!

3. bắt đầu âm thanh Meow ▾

4. di chuyển 10 bước

Nhóm lệnh



Chuyển động



Âm thanh



Hiển thị



Sự kiện

2. Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

a. Lập chương trình Scratch thực hiện: Khi nháy chuột vào nhân vật mèo thì mèo nói “Chào các bạn!”, kêu “meo” và di chuyển về phía trước 20 bước.

Gợi ý: Nháy chuột vào ô màu trắng, sửa lệnh để có được lệnh mới.



b. Lưu chương trình Scratch với tên ChuongTrinh-Scratch-2.



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và lập chương trình thực hiện: Khi gõ phím dấu cách (phím trắng) trên bàn phím thì chú mèo nghĩ “Hmm....” trong 2 giây, kêu “meo” và di chuyển về phía trước 20 bước.

Gợi ý: Sử dụng lệnh trong các nhóm lệnh sau:



Sự kiện



Chuyển động



Âm thanh



Hiển thị



GHİ NHỚ

- Phần mềm Scratch giúp em tạo được chương trình máy tính, điều khiển nhân vật hành động.
- Khi thực hiện chương trình Scratch, nhân vật thực hiện lần lượt từng lệnh trong Chương trình.
- Lưu một tệp chương trình Scratch vào máy tính cũng tương tự cách lưu một tệp PowerPoint hay Word.



Bài 23

LỆNH SỰ KIỆN VÀ LỆNH HÀNH ĐỘNG

Mục tiêu

- Mở được một tệp chương trình Scratch đã lưu trong máy tính và tạo được tệp chương trình Scratch mới.
- Sử dụng được lệnh sự kiện và hành động để diễn đạt cấu trúc: **Khi <sự kiện> thì <hành động>**.
- Sử dụng được các lệnh sự kiện để điều khiển nhân vật từ bàn phím.
- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.



KHỞI ĐỘNG

III Ở bài học trước, em đã biết cách ra lệnh cho chú mèo hành động. Bài học này sẽ giúp các em sử dụng lệnh sự kiện và lệnh hành động trong phần mềm Scratch để lập chương trình.



KHÁM PHÁ

1. Tạo một tệp mới



Em hãy thực hiện: Nháy chuột chọn **Tập tin** → **Mới** để tạo một tệp mới trên màn hình Scratch.

Lưu ý: Trước khi tạo một tệp mới cần lưu lại tệp đang mở.

2. Mở tệp chương trình Scratch đã lưu trên máy tính

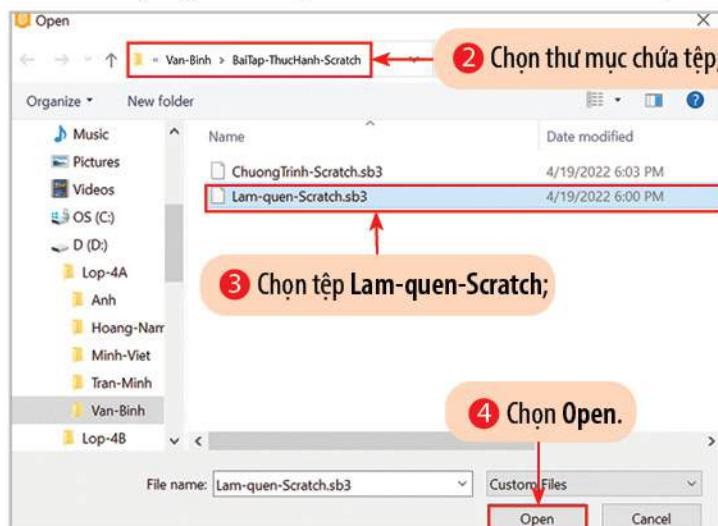


Thực hiện theo hướng dẫn để mở một tệp chương trình **Scratch** đã lưu trên máy tính:

- Nháy chuột chọn **Tập tin**, chọn **Mở từ máy tính**.

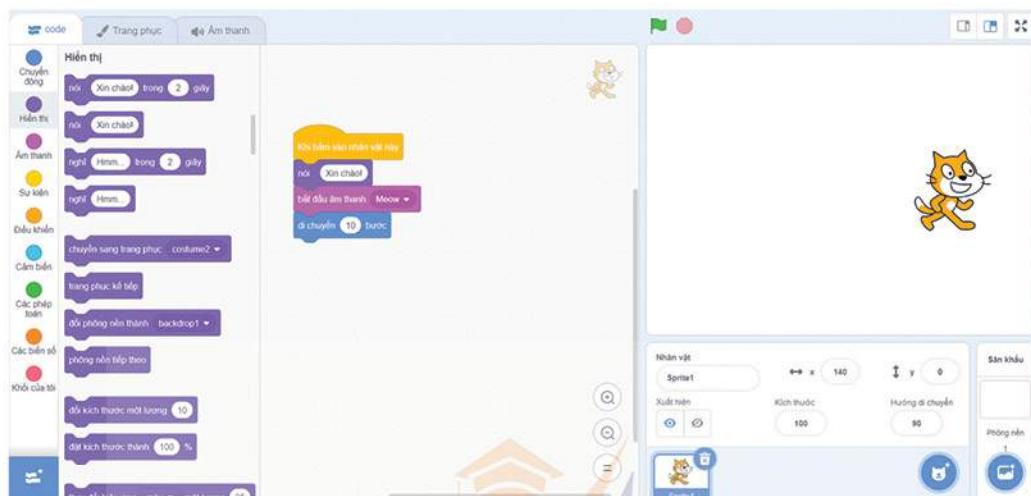


Hộp thoại **Open** xuất hiện như hình 23.1;



Hình 23.1. Hộp thoại Open

Kết quả tệp **Lam-quen-Scratch** được mở trên cửa sổ **Scratch** như hình 23.2.



Hình 23.2. Tệp Lam-quen-Scratch được mở

3. Lệnh sự kiện và lệnh hành động



Trong tệp Lam-quen-Scratch vừa mở có chương trình như hình 23.3.



Hình 23.3. Lệnh sự kiện và lệnh hành động

Chương trình trên thực hiện:

Khi: Sự kiện **bấm chuột vào nhân vật** xảy ra.

Thì: Nhân vật thực hiện các hành động: nói “Xin chào!”, phát âm thanh “meo” và di chuyển 10 bước.

Các nhóm lệnh sự kiện và hành động:

Nhóm lệnh sự kiện	Các nhóm lệnh hành động		
Sự kiện	Chuyển động	Hiển thị	Âm thanh

4. Lệnh hướng sang phải, sang trái, lên trên, xuống dưới



Mở một tệp chương trình **Scratch** mới, lập chương trình **Scratch** thực hiện: Khi gõ phím mũi tên trên bàn phím **thì** nhân vật hướng theo chiều mũi tên và di chuyển 50 bước.



Tóm tắt:

Khi: Sự kiện gõ phím mũi tên trên bàn phím xảy ra.

Thì: Nhân vật **hướng theo chiều mũi tên và di chuyển 50 bước**.

Việc	Khi gõ phím	Thì nhân vật hành động
1		Hướng sang phải và di chuyển 50 bước
2		Hướng sang trái và di chuyển 50 bước
3		Hướng lên trên và di chuyển 50 bước
4		Hướng xuống dưới và di chuyển 50 bước

① Thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để lập chương trình thực hiện việc 1:

Sự kiện/hành động	Dùng lệnh	Ghép thành khối
Khi gõ phím	khi bấm phím mũi tên phải	
Hướng sang phải	đặt hướng bằng 90	
Di chuyển 50 bước	di chuyển 50 bước	

② Nhấn phím mũi tên phải và quan sát nhân vật chuyển động.

Chú ý:

– Dùng lệnh để sửa thành

– Lệnh : nhân vật **hướng sang phải**

– Lệnh : nhân vật **hướng sang trái**

– Lệnh : nhân vật **hướng lên trên**

– Lệnh : nhân vật **hướng xuống dưới**

③ Lưu tệp vào thư mục của em trên máy tính với tên **Dieu-khien-phim-mui-ten**, thoát khỏi phần mềm **Scratch**.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu hướng của nhân vật khi thực hiện các lệnh dưới đây.

A.

đặt hướng bằng 90

B.

đặt hướng bằng -90

C.

đặt hướng bằng 0

D.

đặt hướng bằng 180

2. Em hãy cho biết khối lệnh như hình bên thực hiện công việc gì?



VẬN DỤNG

1. Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

a. Mở tệp Dieu-khien-phim-mui-ten đã lưu trên máy tính.

b. Thêm các khối lệnh để hoàn thiện chương trình Scratch thực hiện: Khi gõ phím mũi tên trên bàn phím thì nhân vật hướng theo chiều mũi tên và di chuyển 50 bước.

c. Chạy chương trình và quan sát kết quả.

d. Lưu lại những thay đổi trên tệp.

2. Em hãy tạo một tệp mới và thực hiện các yêu cầu sau:

a. Lên một ý tưởng cho nhân vật mèo. Ví dụ:

Khi nhấn một phím bất kỳ thì nhân vật mèo sẽ đi về phía con trỏ chuột.

b. Lập trình để diễn tả ý tưởng của em.

c. Chạy chương trình và quan sát kết quả.

d. Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Scratch.

khi bấm phím mũi tên lên ▾

đặt hướng bằng 0

di chuyển 50 bước

khi bấm phím bất kỳ ▾

lướt trong 1 giây tới con trỏ chuột ▾

GHI NHỚ

- Mở một tệp chương trình Scratch đã lưu trên máy tính cũng tương tự như cách mở một tệp PowerPoint hay Word.
- Tạo một tệp chương trình Scratch mới: **Tập tin** → **Mới**.
- Sử dụng các lệnh **Sự kiện** và **Hành động** để diễn đạt cấu trúc **Khi <sự kiện> thì <hành động>**.



Bài 24

LỆNH BÚT VẼ

Mục tiêu

Sử dụng được các lệnh cơ bản trong nhóm lệnh bút vẽ.



KHỞI ĐỘNG

Nhân vật mèo của chúng ta thật là giỏi, chú có thể làm được rất nhiều việc đúng không nào! Chưa hết đâu, mèo còn biết vẽ nữa.

Chúng ta cùng khám phá cách điều khiển nhân vật mèo vẽ hình nhé!



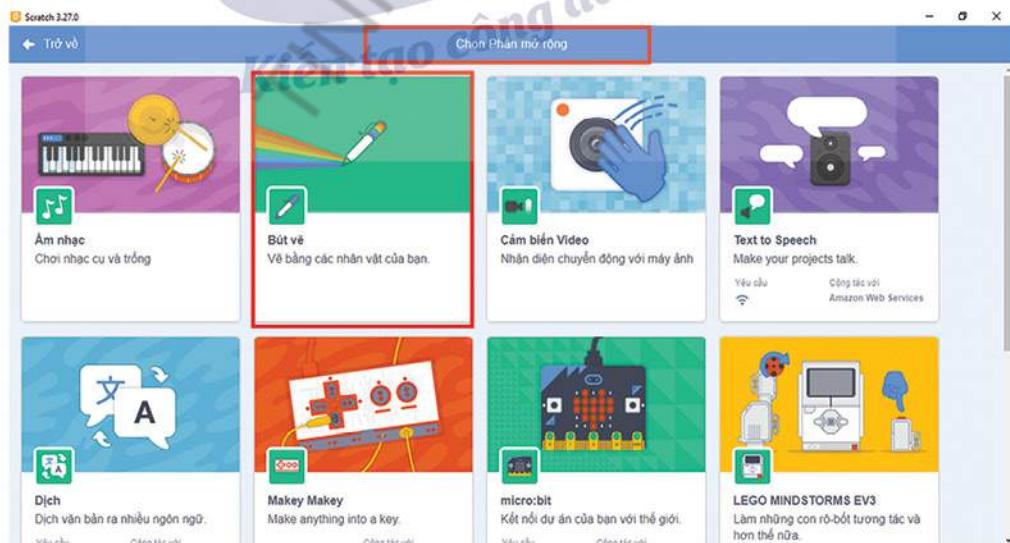
KHÁM PHÁ

1. Nhóm lệnh Bút vẽ



Nhóm lệnh **Bút vẽ** không có sẵn trong các nhóm lệnh của phần mềm **Scratch**. Để thêm vào nhóm lệnh **Bút vẽ** em thực hiện theo hướng dẫn sau:

- ① Nháy chuột vào nút thêm lệnh ở góc dưới, bên trái màn hình . Màn hình **Chọn Phần mở rộng** xuất hiện như hình 24.1;



Hình 24.1. Màn hình **Chọn Phần mở rộng**

- ② Chọn nhóm lệnh **Bút vẽ**. Nhóm lệnh **Bút vẽ** sẽ được thêm vào với các lệnh vẽ bút vẽ.

2. Sử dụng các lệnh Bút vẽ

- ① Mở tệp Dieu-khien-phim-mui-ten;
- ② Thêm khối lệnh Đặt bút vào chương trình như hình 24.2;

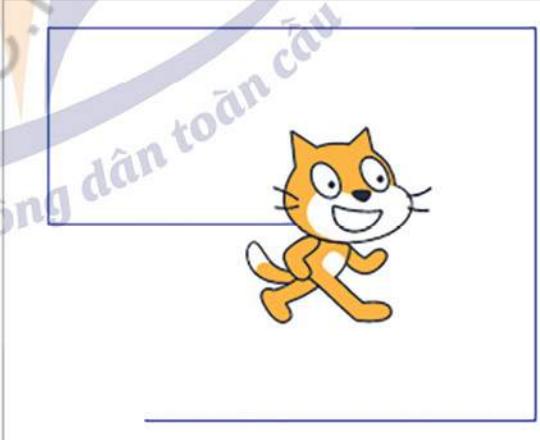


Hình 24.2. Thêm vào chương trình lệnh **Đặt bút** trong nhóm lệnh **Bút vẽ**

3 Thực hiện:

- Sử dụng các phím mũi tên điều khiển nhân vật mèo di chuyển trên sân khấu, quan sát đường đi của mèo.
- Gõ phím số 1, sử dụng các phím mũi tên điều khiển nhân vật mèo di chuyển trên sân khấu, quan sát đường đi của mèo.

Trong lần đi thứ 2, mèo để lại dấu vết trên đường đi của mèo.



Hình 24.3. Mèo vẽ đường đi của mình

- ④ Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Scratch.



Em hãy giải thích tại sao có sự khác nhau trong hai lần đi của nhân vật mèo.



Trong lần đi thứ 2, chương trình đã được thêm vào khối lệnh . Khi gõ phím số 1, mèo thực hiện hành động **đặt bút** do đó khi di chuyển mèo để lại dấu vết trên đường đi.

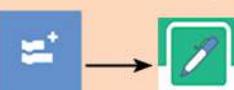




LUYỆN TẬP

1. Để thêm nhóm lệnh **Bút vẽ** vào cửa sổ Scratch, em chọn cách nào dưới đây?

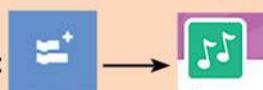
A. Chọn:



B. Chọn:



C. Chọn:



2. Em hãy quan sát khối lệnh dưới đây và trả lời:



Khi gõ phím số 0 thì mèo thực hiện hành động gì?

Khi gõ phím số 1 thì mèo thực hiện hành động gì?



VẬN DỤNG

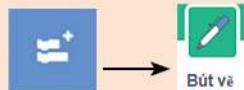
Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mở tệp Dieu-khien-phim-mui-ten đã lưu trên máy tính.
- Thêm các khối lệnh vào chương trình để thực hiện các yêu cầu sau:
 - Khi gõ phím số 0 thì thực hiện nhắc bút;
 - Khi gõ phím dấu cách (phím trắng) thì thực hiện xoá tất cả.
- Chạy chương trình điều khiển nhân vật mèo di chuyển, đặt bút, nhắc bút, xoá tất cả những gì đã vẽ trên sân khấu.
- Lưu lại những thay đổi và thoát khỏi phần mềm Scratch.



GHİ NHỚ

• Thêm nhóm lệnh **Bút vẽ**: Chọn:



• Lệnh **đặt bút, nhắc bút, xoá tất cả**

Lệnh			
Chức năng	Bắt đầu vẽ	Dừng vẽ	Xoá tất cả



Bài 25

LỆNH XOAY TRÁI, XOAY PHẢI

Mục tiêu

- Biết các bước (thuật toán) vẽ hình tam giác.
- Sử dụng được lệnh **xoay** để điều khiển nhân vật vẽ hình.



KHỞI ĐỘNG

Ở bài trước mèo đã vẽ được đường đi. Bài học này chúng ta cùng tìm hiểu cách sử dụng tính năng đó để vẽ các hình.



KHÁM PHÁ

1. Nhiệm vụ



Thầy cô giao nhiệm vụ: Em hãy lập trình để vẽ hình tam giác ABC như hình 25.1.

Để hoàn thành được nhiệm vụ này, em cần lập trình để chú mèo thực hiện các hành động sau:

Hành động của mèo để vẽ cạnh AB:

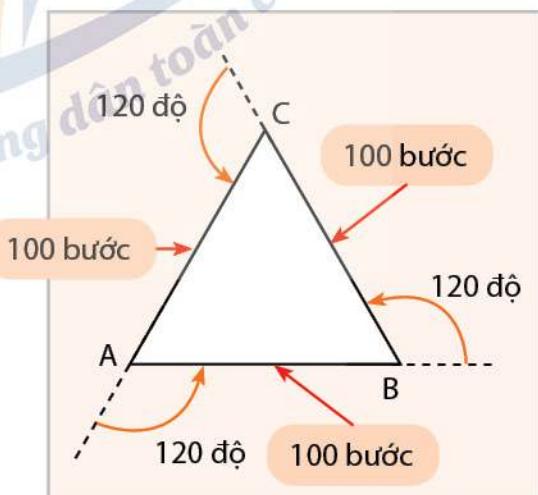
- Xuất phát từ A, hướng về B.
- Đi từ A đến B.

Hành động của mèo để vẽ cạnh BC:

- Quay hướng về C.
- Đi từ B đến C.

Hành động của mèo để vẽ cạnh CA:

- Quay hướng về A.
- Đi từ C đến A.



Hình 25.1. Hình tam giác ABC



Để vẽ được tam giác ABC, chú mèo phải thực hiện những hành động nào?

2. Lập trình vẽ hình tam giác



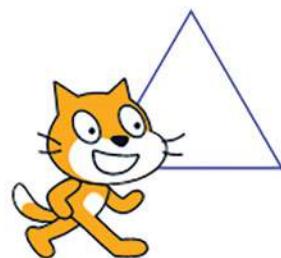
Cách vẽ hình tam giác có cạnh 100 bước.

Thực hiện các bước	Sử dụng lệnh	Chương trình
Đặt hướng bằng 90	đặt hướng bằng 90	Khi bấm vào
Vẽ cạnh AB	di chuyển 100 bước	đặt bút
Tại B, quay hướng về C	xoay ⚡ 120 độ	đặt hướng bằng 90
Vẽ cạnh BC	di chuyển 100 bước	di chuyển 100 bước
Tại C, quay hướng về A	xoay ⚡ 120 độ	xoay ⚡ 120 độ
Vẽ cạnh CA	di chuyển 100 bước	di chuyển 100 bước
Tại A, quay hướng về B, trở về tư thế ban đầu	xoay ⚡ 120 độ	xoay ⚡ 120 độ

Hình 25.2. Chương trình
vẽ hình tam giác



Em hãy lập trình để được chương trình như hình 25.2 và nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh để ra lệnh cho chú mèo vẽ hình tam giác.



Mèo vẽ hình tam giác



Nháy chuột vào nhân vật mèo, kéo thả chuột để di chuyển mèo ra khỏi hình tam giác

Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Lenh-xoay-Ve-tam-giac-1**.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi lệnh với chức năng của chúng.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

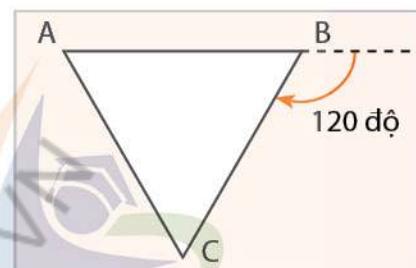
a) Xoay sang trái 90 độ

b) Xoay sang phải 90 độ

c) Xoay sang trái 120 độ

d) Xoay sang phải 120 độ

2. Em hãy nêu các bước vẽ hình tam giác trong hình 25.3.



Hình 25.3. Hình tam giác ABC

3. Lệnh và lệnh có nhiệm vụ gì trong chương trình vẽ hình tam giác?



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Lập chương trình Scratch thực hiện:** Khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh , nhân vật mèo thực hiện vẽ hình tam giác có cạnh 100 bước như trong hình 25.3.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên Lenh-xoay-Ve-tam-giac-2** và thoát khỏi phần mềm Scratch.



GHİ NHỚ

- Lệnh xoay trái, xoay phải:

Lệnh	Chức năng
	Xoay sang trái 120 độ
	Xoay sang phải 120 độ

Khi vẽ hình tam giác sử dụng lệnh:



hoặc



Bài 26

LỆNH ẨN, HIỆN NHÂN VẬT, LỆNH ĐỢI

Mục tiêu

Sử dụng được lệnh ẩn, hiện, đợi để điều khiển nhân vật ẩn, hiện, dừng chờ hợp lí.



KHỞI ĐỘNG

Ở bài học trước bạn mèo vẽ hình rất giỏi, nhưng vẽ xong bạn mèo lại che mất hình. Vậy làm thế nào để có thể điều khiển bạn mèo ẩn đi được?



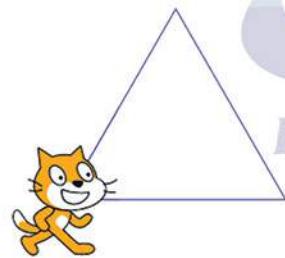
KHÁM PHÁ

1. Lệnh ẩn, hiện nhân vật

① Mở tệp Lenh-xoay-Ve-tam-giac-1;

② Thêm lệnh **ẩn** vào cuối khối lệnh để ẩn nhân vật khi vẽ xong hình tam giác (xem hình 26.1).

Kết quả chạy chương trình sau khi thêm lệnh **ẩn**.



Kết quả chạy chương trình
trước khi thêm lệnh **ẩn**



Kết quả chạy chương trình
sau khi thêm lệnh **ẩn**

Lệnh **ẩn** hoặc **hiện** dùng để **ẩn** hoặc **hiển**
thị nhân vật trên sân khấu.



Hình 26.1. Chương trình vẽ
hình tam giác có thêm
lệnh ẩn nhân vật

2. Lệnh đợi

Bạn mèo vẽ hình thật giỏi, nhưng bạn vẽ nhanh quá làm chúng ta không nhìn thấy bạn vẽ như thế nào. Vậy giờ chúng ta sẽ ra lệnh cho bạn vẽ chậm lại nhé.



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để điều khiển nhân vật vẽ chậm lại:

- Thêm lệnh **đợi 1 giây** tương tự hình 26.2.
- Chạy chương trình và quan sát kết quả.



Hình 26.2. Một phần chương trình sau khi thêm lệnh đợi



1. Ghép các lệnh với nhóm lệnh tương ứng.

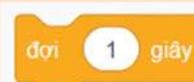
1.



2.



3.



a. Điều khiển

b. Hiển thị

c.



2. Khi gặp lệnh **đợi 2 giây** nhân vật thực hiện hành động nào sau đây?

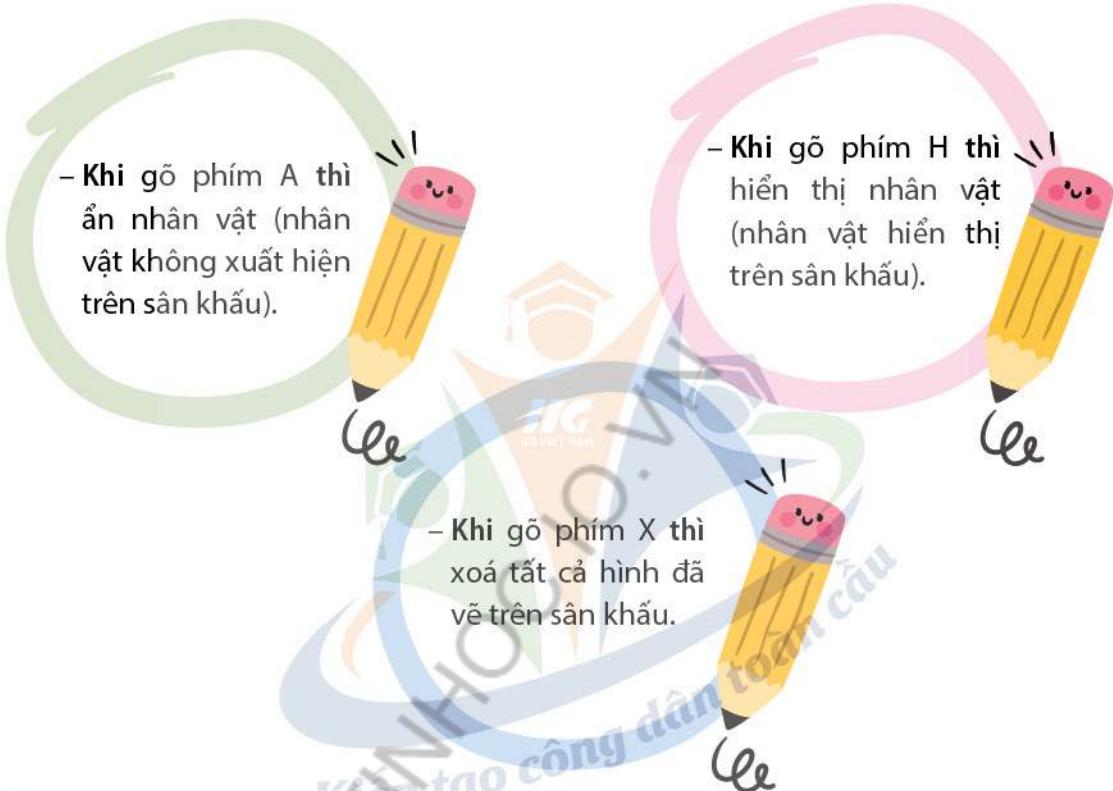
- A. Dừng lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
- B. Dừng lại 2 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
- C. Không dừng lại, thực hiện các lệnh bình thường.



VĂN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mở tệp Lenth-xoay-Ve-tam-giac-1.
- Chỉnh sửa chương trình, thêm vào các khối lệnh đã cho.



- Chạy chương trình và quan sát kết quả.
- Lưu lại những thay đổi và thoát khỏi phần mềm Scratch.



GHİ NHỚ

- Lệnh hoặc dùng để ẩn hoặc hiển thị nhân vật trên sân khấu.
- Lệnh điều khiển nhân vật dừng lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
- Lệnh thuộc nhóm lệnh .



Bài 27

NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

Mục tiêu

- Biết các bước (thuật toán) vẽ hình vuông, ghi nhớ được góc xoay khi vẽ hình vuông.
- Thực hiện được thao tác nhân bản khối lệnh trong lập trình Scratch.



KHỞI ĐỘNG

Khi vẽ hình tam giác, em phải xây dựng khối lệnh như hình 27.2, khối lệnh này lặp lại 3 lần khối lệnh ở hình 27.1.

Mỗi lần thực hiện khối lệnh  , nhân vật vẽ được một cạnh của hình tam giác.

Để không phải lặp lại nhiều lần thao tác ghép các khối lệnh từ các lệnh đơn lẻ, bài học này sẽ giúp em thực hiện công việc đó nhanh hơn.



Hình 27.1

Hình 27.2



KHÁM PHÁ

1. Nhiệm vụ

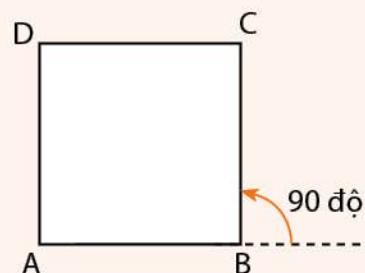


Em hãy quan sát hình 27.3 và trả lời câu hỏi:

- a. Để vẽ được một cạnh của hình vuông và chuẩn bị vẽ cạnh tiếp theo em chọn khối lệnh nào sau đây?

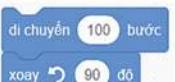


- b. Để vẽ được đủ 4 cạnh hình vuông em phải sử dụng mấy lần khối lệnh đã chọn ở trên?



Hình 27.3. Hình vuông ABCD



Để vẽ được một cạnh của hình vuông em dùng khối lệnh .

Để vẽ đủ 4 cạnh của hình vuông cần dùng 4 khối lệnh như vậy.



2. Lập chương trình vẽ hình vuông



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để lập chương trình vẽ hình vuông có cạnh 100 bước.

- ① Kích hoạt phần mềm **Scratch**;
- ② Kéo các lệnh sang vùng lập trình và ghép thành khối như hình 27.4;
- ③ Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh xuất hiện bảng chọn
- ④ Chọn **Nhân bản** để thêm một khối lệnh, ghép khối lệnh mới vào khối lệnh đã có;
- ⑤ Thực hiện tiếp hai thao tác nhân bản để hoàn thành chương trình **Scratch** vẽ hình vuông.
- ⑥ Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Ve-hinh-vuong-1**.



Hình 27.4

Thao tác ở bước ③ và bước ④ gọi là thao tác nhân bản một khối lệnh.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép khối lệnh sử dụng với hình vẽ tương ứng.

Khối lệnh



1.

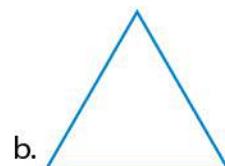
Hình vẽ



a.



2.



b.

2. Từ khối lệnh như hình 27.4 em thực hiện mấy lần thao tác **nhân bản** để được khối lệnh như hình 27.5?



Hình 27.5



VĂN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Lập chương trình Scratch thực hiện: Khi nháy chuột vào biểu tượng , nhân vật mèo thực hiện vẽ hình vuông có cạnh 100 bước; khi gõ phím A thì ẩn nhân vật, khi gõ phím H thì hiện nhân vật, khi gõ phím X thì xoá tất cả những gì đã vẽ trên sân khấu.
- Chạy chương trình và quan sát kết quả.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên Ve-hinh-vuong-2 và thoát khỏi phần mềm Scratch.



GHI NHỚ

- Các bước thực hiện thao tác nhân bản một khối lệnh:
 - Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh;
 - Chọn Nhân bản;
 - Ghép khối lệnh mới vào khối lệnh đã có.
- Khối lệnh được sử dụng trong chương trình vẽ hình tam giác, hình vuông.

Hình tam giác	Hình vuông
<pre>di chuyển [100 bước] xoay [120 độ]</pre>	<pre>di chuyển [100 bước] xoay [90 độ]</pre>



Bài 28

NHÂN VẬT VÀ PHÔNG NỀN

Mục tiêu

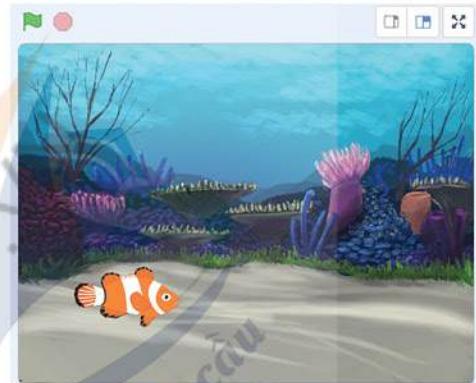
- Thêm, xoá được nhân vật; thay đổi được phông nền sân khấu.
- Tạo được chương trình Scratch đơn giản diễn tả câu chuyện nhân vật di chuyển trên sân khấu.



KHỞI ĐỘNG

Bạn An tạo được một chương trình Scratch để diễn tả câu chuyện: Trong bể cá có một chú cá, mỗi khi nháy chuột vào chú cá, chú lại kêu “Ái” và bơi đi chạy trốn.

Em có nghĩ mình cũng có thể lập được chương trình như bạn An không?



Hình 28.1. Chú cá trong bể cá



KHÁM PHÁ

1. Thay đổi phông nền sân khấu



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để thay đổi phông nền sân khấu.

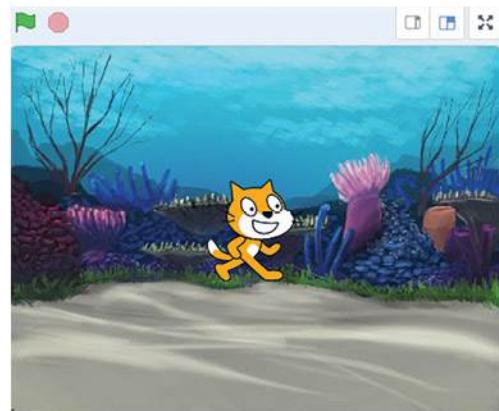
- 1 Nháy chuột vào nút lệnh Phông nền (hình 28.2). Danh sách Phông nền xuất hiện;



Hình 28.2. Nút lệnh Phông nền

- 2 Nháy chuột chọn **Dưới nước**;
- 3 Nháy chuột chọn một phông nền (**Underwater 2**).

Sân khấu thay đổi phông nền như hình 28.3.



Hình 28.3. Phông nền thay đổi

2. Xoá nhân vật



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để xoá bạn mèo khỏi sân khấu:

- ① Chọn nhân vật cần xoá;
- ② Nháy chuột vào nút xoá ở góc trên bên trái biểu tượng nhân vật như hình 28.4. Nhân vật sẽ bị xoá khỏi sân khấu.



Hình 28.4. Nút xoá nhân vật

3. Thêm nhân vật



Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để thêm nhân vật vào chương trình:

- ① Nháy chuột vào nút lệnh **Nhân vật** (hình 28.5). Danh sách Đối tượng xuất hiện;



Hình 28.5. Nút lệnh Nhân vật



Hình 28.6. Xuất hiện nhân vật cá

- ② Nháy chuột chọn **Động vật**;

- ③ Nháy chuột chọn một nhân vật (**Fish**).

Nhân vật được chọn sẽ xuất hiện trên sân khấu như hình 28.6.

4. Lập trình cho nhân vật chú cá

Công việc	Sử dụng lệnh	Chương trình
Khi nháy chuột vào chú cá	Khi bấm vào nhân vật này	Khi bấm vào nhân vật này
Chú cá kêu “Ái”	nói Ái trong 2 giây	nói Ái trong 2 giây
Chạy trốn cú nháy chuột	lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên	lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên

Em đã hoàn thành chương trình. Hãy nháy chuột vào chú cá và quan sát chú cá chuyển động.

Lưu lại chương trình vào thư mục của em với tên **Ca-vang** và thoát khỏi phần mềm **Scratch**.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép nút lệnh với tác dụng của lệnh.

Nút lệnh

A.



B.



C.



Tác dụng
của lệnh

1. Xoá nhân vật

2. Thêm nhân vật

3. Thay đổi phông nền

2. Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch thực hiện các yêu cầu:

- Mở tệp Ca-vang.
- Thực hiện thay đổi phông nền Underwater 1.
- Thay đổi chương trình để chú cá chỉ kêu “Ái” trong 1 giây.
- Lưu lại chương trình và thoát khỏi phần mềm Scratch.



VĂN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mở tệp Ca-vang.
- Thêm vào chương trình lệnh **bật lại nếu chạm cạnh**, chạy chương trình và cho biết ý nghĩa của lệnh vừa thêm.
- Thêm vào chương trình lệnh **đặt kiểu xoay trái - phải**, chạy chương trình và cho biết ý nghĩa của lệnh vừa thêm.



GHİ NHỚ

• Các nút lệnh trên khu vực nhân vật, phông nền:

Xoá nhân vật	Thêm nhân vật	Thay đổi phông nền

• Các lệnh chuyển động:

Lệnh	Ý nghĩa của lệnh
bật lại nếu chạm cạnh	Khi chuyển động, chạm cạnh sân khấu thì bật lại
đặt kiểu xoay trái - phải	Đặt kiểu xoay cho nhân vật (trái - phải/trên - dưới)
lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên	Di chuyển trong 1 giây, tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.



GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

STT	Thuật ngữ	Giải thích	Trang
1	Phần cứng	Những thành phần của máy tính mà em có thể nhìn thấy và chạm vào được.	6
2	Máy tìm kiếm	Một trang web đặc biệt dùng để tìm kiếm thông tin trên Internet thông qua từ khoá tìm kiếm.	25
3	Phần mềm miễn phí	Phần mềm mà người dùng không phải trả chi phí khi sử dụng.	39
4	Phần mềm không miễn phí	Phần mềm mà người dùng phải trả chi phí để sử dụng.	40
5	Hệ điều hành	Phần mềm dùng để điều hành, quản lí toàn bộ phần cứng và phần mềm của máy tính.	40
6	Hiệu ứng chuyển trang	Cách thức một trang chiếu xuất hiện trên màn hình khi trình chiếu.	51
7	Đa phương tiện	Kết hợp các hình thức nội dung khác nhau như văn bản, âm thanh, hình ảnh hoặc video vào một bản trình bày tương tác duy nhất.	71
8	Lập trình viên	Người tạo ra chương trình máy tính.	78
9	Lập trình	Tạo một chương trình máy tính.	87

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

182 Lê Duẩn, Vinh, Nghệ An

ĐT: 0238. 3551345 (Máy lẻ: 312) – Fax: 0238. 3855 269

Email: nxbdhv@vindhuni.edu.vn

TIN HỌC 4

Chịu trách nhiệm nội dung và xuất bản:

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

Biên tập xuất bản:

PHAN QUỐC TRƯỜNG

Thiết kế bìa và trình bày sách:

QUANG MINH

Minh họa:

NGUYỄN THỊ TÌNH

Tổ chức bản thảo và chịu trách nhiệm bản quyền nội dung:

CÔNG TY CỔ PHẦN IIG VIỆT NAM

Địa chỉ: 75 Giang Văn Minh, P. Đội Cấn, Q. Ba Đình, TP. Hà Nội

Điện thoại: 0243.773.2411. Fax: 0243.859.9418

Trong sách có sử dụng tư liệu, hình ảnh của một số tác giả.

Xin trân trọng cảm ơn!

Mã số ISBN: 978-604-923-711-9

In: 40.000 bản, khổ 19 x 26.5cm

Đơn vị in: Nhà máy in Bán Đồ - Chi nhánh Công ty TNHH MTV Nhà xuất bản
Tài nguyên môi trường và Bán đồ Việt Nam

Địa chỉ: 14 Pháo Đài Láng, Phường Láng Thượng, Quận Đống Đa, Hà Nội

Xác nhận ĐKXB số: 671-2023/CXBIPH/7-04/ĐHV

Số QĐXB: 15-2023/QĐXB-NXB ngày 18 tháng 4 năm 2023

In xong và nộp lưu chiểu Quý 2 năm 2023



CÔNG TY CỔ PHẦN IIG VIỆT NAM

Địa chỉ: Số 75 Giang Văn Minh, phường Đội Cấn, quận Ba Đình,
thành phố Hà Nội, Việt Nam

Điện thoại: 0243.773.2411. Fax: 0243.859.9418

Website: iigvietnam.com

TINHOC.IO.VN

ISBN: 978-604-923-711-9

A standard linear barcode representing the ISBN number 978-604-923-711-9.

9 786049 237119



Giá: 19.000đ