BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CÙNG HỌC TIN HỌC

DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

QUYỂN 1

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

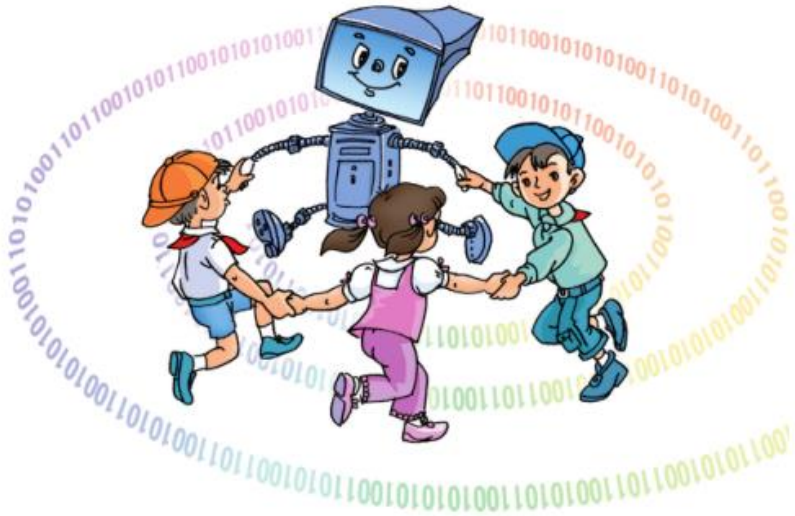
NGUYỄN XUÂN HUY (Chủ biên)
BÙI VIỆT HÀ - LÊ QUANG PHAN
HOÀNG TRỌNG THÁI - BÙI VĂN THANH

CÙNG HỌC TIN HỌC

DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

QUYỂN 1

(Tái bản lần thứ tám)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Chịu trách nhiệm xuất bản : Chủ tịch Hội đồng Thành viên kiêm Tổng Giám đốc NGƯT NGÔ TRẦN ÁI
Phó Tổng Giám đốc kiêm Tổng biên tập GS.TS VŨ VĂN HÙNG
Biên tập lần đầu : PHẠM THỊ THANH NAM - NGUYỄN THỊ THANH XUÂN
Biên tập tái bản : PHẠM THỊ THANH NAM
Biên tập mĩ thuật : BÙI QUANG TUẤN
Thiết kế sách : PHAN HƯƠNG
Minh hoạ và trình bày bìa : BÙI QUANG TUẤN
Sửa bản in : DƯƠNG VŨ KHÁNH THUẬN
Chế bản : CÔNG TY CỔ PHẦN MĨ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam - Bộ Giáo dục và Đào tạo.

CÙNG HỌC TIN HỌC - QUYỂN 1
Mã số : 1B391n4

Số ĐKXB : 01-2014/CXB/2-1062/GD
In ..... cuốn, khổ 17 x 24 cm.
In tại Công ti cổ phần in .....
Số in : .....
In xong và nộp lưu chiểu tháng ... năm 2014

1 - LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

Bài 1

Người bạn mới của em

1 Giới thiệu máy tính

Từ nay em có một người bạn mới, đó là chiếc máy tính. Bạn mới của em có nhiều đức tính quý: chăm làm, làm đúng, làm nhanh và thân thiện.

Người bạn - máy tính sẽ giúp em học bài, tìm hiểu thế giới xung quanh, liên lạc với bạn bè. Máy tính cũng sẽ cùng em tham gia các trò chơi lí thú và bổ ích.

Có nhiều loại máy tính. Hai loại thường thấy là máy tính để bàn và máy tính xách tay.

Trên hình 1 là các bộ phận quan trọng nhất của một máy tính để bàn:

1 – Màn hình

2 – Thân máy

3 – Bàn phím

4 – Chuột

Hình 1

• Màn hình của máy tính trông giống như màn hình ti vi. Các dòng chữ, số và hình ảnh hiện trên màn hình cho thấy kết quả hoạt động của máy tính.

Hình 2. *Máy tính để bàn và máy tính xách tay*

• Thân của máy tính là một hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có bộ xử lí. Bộ xử lí là bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính.

• Bàn phím của máy tính gồm nhiều phím. Khi gõ các phím, ta gửi tín hiệu vào máy tính.

• Chuột của máy tính giúp em điều khiển máy tính nhanh chóng và thuận tiện.

Với sự giúp đỡ của máy tính, em có thể làm nhiều công việc như: học nhạc, học vẽ, học làm toán, liên lạc với bạn bè,...

Hình 3. *Học nhạc*

Hình 4. *Học vẽ*

Hình 5. *Học làm toán*

Hình 6. *Liên lạc với bạn bè*

Hình bên là chiếc máy tính chuyên dùng để đọc sách. Hiện nay tại nhiều nước, học sinh có thể đọc sách có trong thư viện bằng máy này.

Chiếc máy tính bảng có màn hình gắn liền với thân máy, không có bàn phím và chuột riêng biệt. Khi cần gõ chữ, bàn phím sẽ hiện trên màn hình. Thay cho việc dùng chuột và bàn phím em chỉ cần di ngón tay trên màn hình.

THỰC HÀNH

T1. Em hãy quan sát thầy, cô giáo gõ phím, điều khiển chuột máy tính và theo dõi sự thay đổi trên màn hình.

T2. Với sự hướng dẫn của thầy, cô giáo, em thử gõ một vài phím và quan sát sự thay đổi trên màn hình.

BÀI TẬP

B1. Điền Đ vào ô vuông cuối câu đúng và S vào ô vuông cuối câu sai dưới đây.

a) Máy tính giúp em học làm toán, học vẽ. ☐

b) Máy tính giúp em liên lạc với bạn bè. ☐

c) Có nhiều loại máy tính khác nhau. ☐

d) Em không thể chơi trò chơi trên máy tính. ☐

B2. Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) để được câu đúng.

a) Màn hình máy tính có cấu tạo và hình dạng không giống như .....

b) Người ta coi .....
là bộ não của máy tính.

c) Kết quả hoạt động của máy tính hiện ra trên .....

d) Em điều khiển máy tính bằng .....
và .....

B3. Em hãy thay các từ màu đỏ bằng các từ đúng.

a) Máy tính làm việc rất chậm chạp.

b) Máy tính luôn cho kết quả không chính xác.

2 Làm việc với máy tính

a) Bật máy

Máy tính cần được nối với nguồn điện để có thể hoạt động. Để bật máy tính, em thực hiện hai thao tác sau đây:

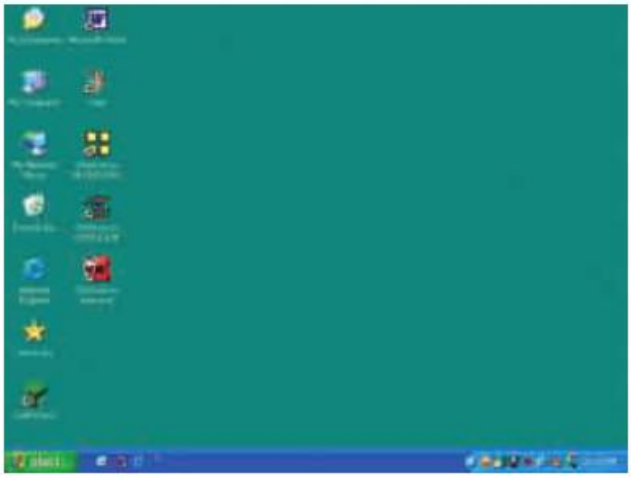
1. Bật công tắc màn hình.
2. Bật công tắc trên thân máy tính.

Đợi một lát, máy sẽ sẵn sàng nhận lệnh.

Hình 7

Chú ý: Một số loại máy tính có một công tắc chung cho thân máy và màn hình. Với loại này, em chỉ cần bật công tắc chung.

Khi bắt đầu làm việc, màn hình máy tính có thể như hình 8. Đó là màn hình nền.



Hình 8

Trên màn hình có một số hình vẽ nhỏ, xinh xắn và đẹp mắt. Đó là những biểu tượng như , , (H. 8). Mỗi biểu tượng ứng với một công việc. Em có thể sử dụng chuột máy tính để chọn biểu tượng của bài học hoặc trò chơi.

b) Tư thế ngồi

Hình 9
Tư thế ngồi trước máy tính

Em nên ngồi thẳng, tư thế thoải mái sao cho không phải ngẩng cổ hay ngước mắt khi nhìn màn hình. Tay đặt ngang tầm bàn phím và không phải vươn xa. Chuột đặt bên tay phải.

Nên giữ khoảng cách giữa mắt em và màn hình từ 50 cm đến 80 cm. Em cũng không nên nhìn quá lâu vào màn hình.

c) Ánh sáng

Máy tính nên đặt ở vị trí sao cho ánh sáng không chiếu thẳng vào màn hình và không chiếu thẳng vào mắt em (H. 10).

Hình 10
Bố trí nguồn chiếu sáng

d) Tắt máy

Khi không làm việc nữa, cần tắt máy tính.

THỰC HÀNH

Với sự hướng dẫn của thầy, cô giáo, em hãy thực hiện các công việc sau:

T3. Bật và quan sát sự khởi động của máy tính trên màn hình.

T4. Chơi trò chơi Mickey (đọc là Míc-ki) để làm quen với bàn phím máy tính.

T5. Quan sát xem bạn em có ngồi đúng tư thế không?

T6. Đề nghị bạn nhận xét về tư thế ngồi của em.

BÀI TẬP

B4. Sắp xếp các cụm từ dưới đây tạo thành câu đúng:

a) nguồn điện, khi nối với, máy tính làm việc

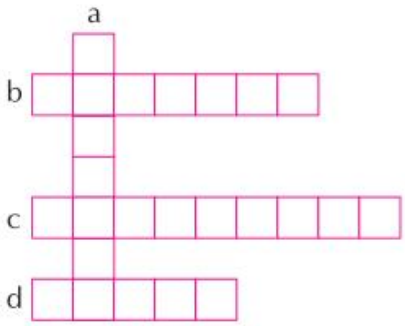
b) có nhiều, màn hình nền, trên, biểu tượng

B5. Em hãy chọn và gạch dưới từ hoặc cụm từ thích hợp (trong ngoặc) để được câu đúng:

a) Nếu thường nhìn gần màn hình, em dễ bị (ho, cận thị, sổ mũi).

b) Ngồi thẳng với tư thế thoải mái, em sẽ không bị (vẹo cột sống, đau mắt, buồn ngủ).

B6. Giải ô chữ:



Hàng dọc

a : Kết quả làm việc của máy tính hiện ra ở đây.

Hàng ngang

b : Bộ phận dùng để gõ chữ vào máy tính.

c : Những hình vẽ nhỏ trên màn hình máy tính.

d : Một bộ phận dùng để điều khiển máy tính.

Bài 2
Thông tin xung quanh ta

Hằng ngày, chúng ta tiếp xúc với nhiều dạng thông tin khác nhau. Ba dạng thông tin thường gặp là văn bản, âm thanh và hình ảnh.

1 Thông tin dạng văn bản

Sách giáo khoa, sách truyện, bài báo và cả những tấm bia cổ,... chứa đựng thông tin dạng văn bản (chữ, số).

Ví dụ, tấm bảng ở Cổng trời Quản Bạ thuộc tỉnh Hà Giang (H. 11) ghi thông tin dạng văn bản.

Hình 11

BÀI TẬP

B1. Em hãy cho biết một vài thông tin có trên bảng ở hình 11.

2 Thông tin dạng âm thanh

Tiếng chuông, tiếng trống trường báo cho em biết giờ học, giờ ra chơi bắt đầu hoặc kết thúc. Tiếng còi xe cứu thương, cứu hoả cho chúng ta biết có việc khẩn cấp. Tiếng em bé khóc cho biết em bé đói bụng hoặc đòi bế,...

Hình 12
Tiếng trống trường

Chúng ta nghe các buổi phát thanh, trò chuyện với nhau để nhận và trao đổi thông tin.

Loài vật cũng có âm thanh riêng để gọi bầy, báo nguy hoặc biểu lộ sự sung sướng.

Đó là những thông tin dạng âm thanh.

3 Thông tin dạng hình ảnh

Những bức ảnh, tranh vẽ trong sách giáo khoa, trên các tờ báo,... cho em hiểu thêm nội dung của bài học, bài báo,...

Máy tính giúp chúng ta dễ dàng sử dụng được ba dạng thông tin trên.

BÀI TẬP

B2. Em hãy điền số hình thích hợp vào ô trống.

Hình 13

Hình 14

Hình 15

Hình 16

Thông tin dạng hình ảnh	Hình
Dành riêng cho người khuyết tật	
Đèn điều khiển giao thông	
Cấm đổ rác	
Chú ý: Trường học	

B3. Quan sát bức ảnh về một lớp học dưới đây (H. 17), em hãy nêu một số thông tin em nhận biết được. Ví dụ: Lớp học có nhiều máy tính, có nhiều bạn học sinh nữ,...

Hình 17

B4. Em hãy quan sát các hình dưới đây (H. 18a, b) và cho biết một số thông tin về tư thế ngồi khi làm việc với máy tính (ví dụ, ngồi thẳng lưng,...). Tư thế ngồi ở hình nào đúng?

Hình 18 a b

B5. Điền các từ còn thiếu vào chỗ trống (...).

a) Khi xem phim hoạt hình, em nhận được thông tin dạng ..... và dạng .....

b) Truyện tranh cho em thông tin dạng ..... và dạng .....

c) Tiếng hát cho em thông tin dạng .....

B6. Em chọn những hình nào làm biểu tượng cho văn bản, âm thanh, hình ảnh?

- Văn bản:

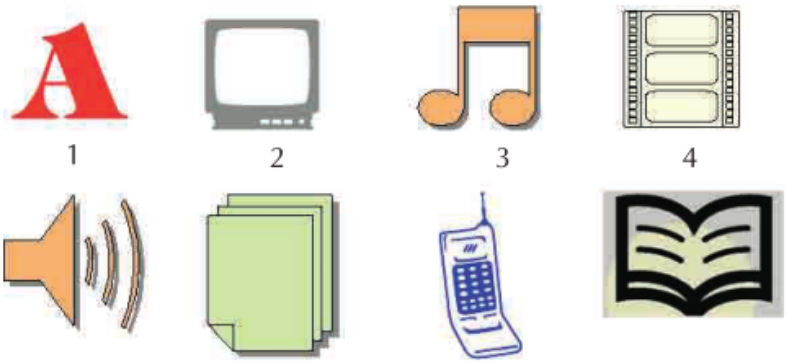
.....

- Âm thanh:

.....

- Hình ảnh:

.....



1 2 3 4

5 6 7 8

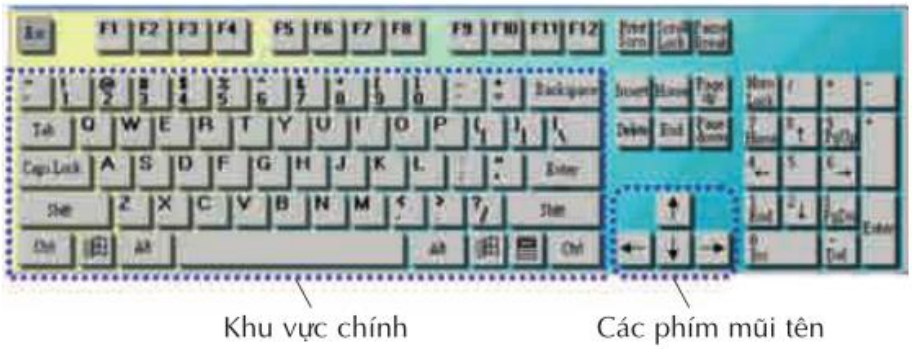
B7. Bộ phận nào của cơ thể nhận biết mỗi thông tin dưới đây? (Nối theo mẫu).

	Nặng
Mũi	Ngọt
Lưỡi	Thơm
Tai	Ầm ĩ
Mắt	Nóng
Da	Đỏ

Bài 3
Bàn phím máy tính

1 Bàn phím

Em hãy làm quen với bàn phím của máy tính (H. 19).



Hình 19. *Bàn phím máy tính*

2 Khu vực chính của bàn phím

Hình 20. *Khu vực chính của bàn phím*

Khu vực chính của bàn phím gồm các hàng phím sau đây:

• Hàng phím cơ sở: Hàng phím thứ ba tính từ dưới lên được gọi là *hàng phím cơ sở*. Hàng này có các phím:

Trên hàng cơ sở có hai phím có gai là F và J. Hai phím này làm mốc cho việc đặt các ngón tay khi gõ phím.

• Hàng phím trên:

• Hàng phím dưới:

• Hàng phím số: Hàng phím trên cùng của khu vực chính.

• Hàng dưới cùng có một phím dài nhất gọi là phím cách.

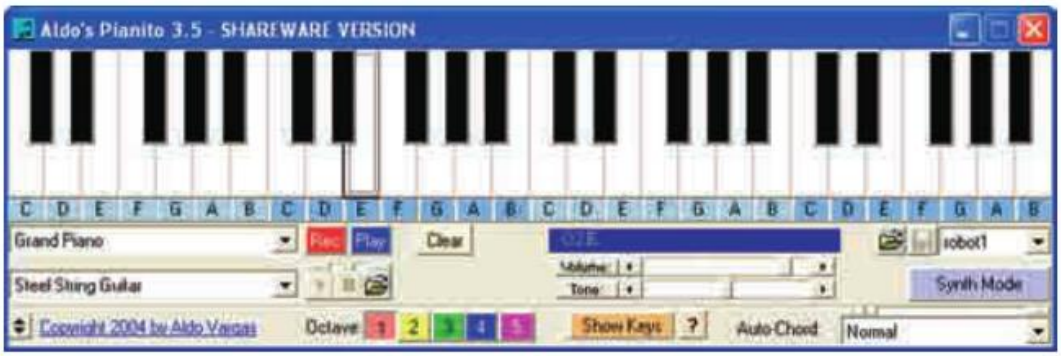
THỰC HÀNH

T1. Em hãy tìm khu vực chính của bàn phím.

T2. Em hãy nhận biết hàng phím cơ sở và chỉ ra hai phím có gai, hàng phím trên, hàng phím dưới, hàng phím số và phím cách.

T3. Hãy ngồi đúng tư thế và gõ thử một vài phím.

T4. Em hãy tập gõ bàn phím bằng trò chơi Pi-a-nô (phần mềm Pianito).



Hình 21. *Hình ảnh của trò chơi Pi-a-nô*

BÀI TẬP

B1. Em hãy viết các chữ ở hàng phím cơ sở theo thứ tự từ trái sang phải.

B2. Em hãy viết các chữ ở hàng phím trên theo thứ tự từ trái sang phải.

B3. Tìm các phím chữ cái Q W E R T Y trên bàn phím rồi điền Đ vào ô vuông cuối câu đúng, điền S vào ô vuông cuối câu sai.

a) Đó là các phím ở hàng phím cơ sở. ☐

b) Đó là các phím liên tiếp nhau. ☐

c) Đó là các phím ở hàng phím trên. ☐

B4. Điền các chữ cái vào ô tương ứng, em sẽ nhận ra người bạn của mình.

a	b	c	d	e	g	h

a: Phím chữ cuối cùng của hàng phím dưới.

b: Phím chữ đầu tiên của hàng phím cơ sở.

c: Phím thứ sáu của hàng phím trên.

d: Phím nằm giữa các phím R và Y.

e: Phím chữ thứ ba của hàng phím trên tính từ bên phải.

g: Phím chữ thứ hai của hàng phím dưới tính từ bên phải.

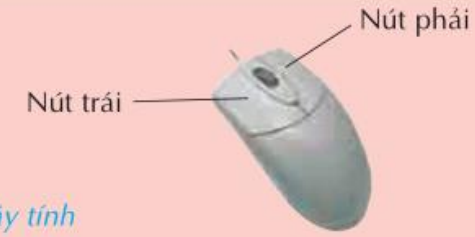
h: Phím chữ nằm giữa hai phím có gai và cạnh phím có gai bên phải.

Bài 4
Chuột máy tính

1 Chuột máy tính

Chuột máy tính giúp em điều khiển máy tính được thuận tiện, nhanh chóng.

Mặt trên của chuột thường có hai nút: nút trái và nút phải. Mỗi khi em nhấn nút, tín hiệu điều khiển sẽ được chuyển cho máy tính.



Hình 22. *Chuột máy tính*

2 Sử dụng chuột

Em cầm chuột và di chuyển chuột trên một mặt phẳng (thường là bàn di chuột).

a) Cách cầm chuột

- Đặt úp bàn tay phải lên chuột, ngón trỏ đặt vào nút trái của chuột, ngón giữa đặt vào nút phải của chuột.
- Ngón cái và các ngón còn lại cầm giữ hai bên thân chuột (H. 23).

Hình 23
Cách cầm chuột

b) Con trỏ chuột

Trên màn hình, em nhìn thấy có hình mũi tên . Mỗi khi em thay đổi vị trí của chuột thì hình mũi tên cũng di chuyển theo. Mũi tên đó chính là con trỏ chuột. Con trỏ chuột còn có những dạng khác như: , ,...

c) Các thao tác sử dụng chuột

- Di chuyển chuột: Thay đổi vị trí của chuột trên mặt phẳng.
- Nháy chuột: Nhấn nút trái chuột rồi thả ngón tay.
- Nháy đúp chuột: Nháy chuột nhanh hai lần liên tiếp.
- Kéo thả chuột: Nhấn và giữ nút trái của chuột, di chuyển con trỏ chuột đến vị trí cần thiết thì thả ngón tay nhấn giữ chuột.

Chú ý: Thông thường, khi gặp yêu cầu nháy chuột, nháy đúp chuột hoặc kéo thả chuột em sẽ sử dụng nút trái của chuột. Khi cần dùng nút phải, trong sách sẽ viết rõ nháy nút phải chuột,...

THỰC HÀNH

T1. Em hãy quan sát chuột máy tính và phân biệt nút trái, nút phải.

T2. Em cầm chuột và tập các thao tác di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột và kéo thả chuột.

T3. Em tập sử dụng chuột bằng trò chơi Pi-a-nô (phần mềm Pianito).

BÀI TẬP

Hãy nối mỗi cụm từ ở cột bên trái với cụm từ thích hợp ở cột bên phải để được câu đúng.

Biểu tượng	dùng để gõ chữ vào máy tính.
Chuột máy tính	là những hình vẽ nhỏ trên màn hình của máy tính.
Màn hình	giúp em điều khiển máy tính được nhanh chóng và thuận tiện.
Bàn phím	cho biết kết quả hoạt động của máy tính.

Bài 5
Máy tính trong đời sống

1 Trong gia đình

Máy tính hoạt động được là nhờ có bộ xử lí. Với các thiết bị có bộ xử lí giống như máy tính, mẹ em có thể chọn chương trình cho máy giặt, bố em có thể chọn kênh cho ti vi, em có thể đặt giờ báo thức cho đồng hồ điện tử,...

Hình 24
Một số thiết bị làm việc theo chương trình trong gia đình

2 Trong cơ quan, cửa hàng, bệnh viện

Nhiều công việc như soạn và in văn bản, cho mượn sách ở thư viện, bán vé máy bay, rút tiền tự động,... được thực hiện nhanh chóng và chính xác nhờ có máy tính.

Trong bệnh viện, các thiết bị có gắn bộ xử lí có thể được dùng để theo dõi bệnh nhân.

Hình 25
Máy tính trong bệnh viện

3 Trong phòng nghiên cứu, nhà máy

Trong phòng nghiên cứu và nhà máy, máy tính đã làm thay đổi cách làm việc của con người.

Để tạo một mẫu ô tô mới, người ta có thể vẽ các bộ phận và lắp ghép chúng thành chiếc xe trên máy tính (H. 26). Mẫu ô tô cuối cùng cũng được kiểm tra bằng máy tính.

Làm như vậy, người ta tiết kiệm được rất nhiều thời gian và vật liệu.

Hình 26. *Tạo mẫu ô tô mới*

4 Mạng máy tính

Nhiều máy tính nối với nhau tạo thành mạng máy tính. Các máy tính trong mạng có thể trao đổi thông tin với nhau giống như ta nói chuyện bằng điện thoại.

Rất nhiều máy tính trên thế giới được nối với nhau tạo thành một mạng lớn. Mạng đó được gọi là mạng Internet (đọc là in-tơ-nét).

Hình 27. *Mạng Internet*

BÀI TẬP

B1. Hãy kể tên những thiết bị có gắn bộ xử lí mà em biết (trong gia đình, ngoài đường phố, ở cơ quan). Ví dụ, điện thoại di động, đèn điều khiển giao thông,...

B2. Các em hãy thảo luận tại lớp để trả lời câu hỏi:

Nếu trong mỗi đồ vật dưới đây có sử dụng bộ xử lí thì đồ vật đó có thêm những khả năng gì?

- Chú gấu bông;
- Ô tô đồ chơi;
- Quạt điện.

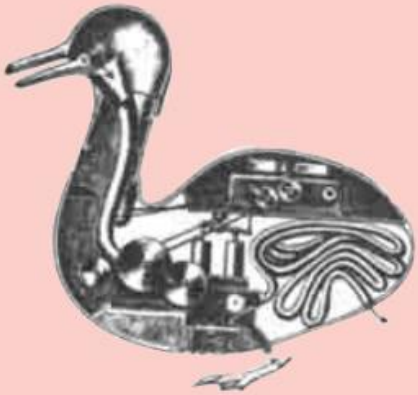
Bài đọc thêm
Người máy

1. Các máy tự động

Từ lâu con người đã chế tạo ra các máy tự động (ô-tô-mat). Các máy tự động bắt chước các động tác của con người và động vật.

Người ta đã chế tạo ra các máy tự động như máy hát chạy bằng dây cót, đồng hồ có đoàn vũ nữ bước ra nhảy múa theo nhạc vào giờ định sẵn,...

Vô-ca-sơn, một thợ đồng hồ khéo tay, đã chế tạo ra con vịt máy biết chạy, biết ăn, biết kêu cạc cạc và biết bơi trong nước,... (H. 28).



Hình 28

Máy tự động có thể thay thế con người làm các công việc nặng nhọc hoặc lặp đi lặp lại. Nhưng phải có máy tính thì người máy (rô-bốt) mới ra đời.

2. Tomi không sợ nguy hiểm

Người máy có tên Tomi (đọc là tô-mi) (H. 29) có thể đi lại và làm việc ở những nơi nguy hiểm.

Hình 29

3. Người lao động biết vâng lời

Máy tự động thực hiện các công việc được con người giao cho. Người máy hiện đại có thể nhận biết thông tin và tự điều chỉnh hành động của mình theo thông tin nhận được.

Hình 30
Người máy bốc dỡ hàng

4. Nhạc công Wabot 2

Hình 31
Nhạc công Wabot 2

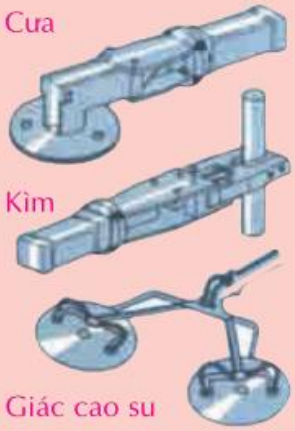
Wabot 2 (đọc là oa-bốt 2) là người máy được chế tạo tại Nhật Bản. Như một nhạc công, người máy này có thể chơi đàn oóc-gan điện bằng cả tay và chân. Wabot 2 cũng có thể nói, lật trang nhạc và đọc bản nhạc.

5. Người máy nhận biết, làm việc và di chuyển như thế nào?

Con người nhận biết được môi trường xung quanh là nhờ khả năng nhìn, nghe, ngửi và tiếp xúc.

Để nhận biết môi trường xung quanh, người máy được lắp các giác quan nhân tạo như máy đo nhiệt độ, máy đo khoảng cách, máy ghi hình,...

Để làm việc, người máy thường sử dụng cánh tay cử động được và ở phần cuối có gắn một cái kìm, một cái giác hoặc một dụng cụ lao động khác như cái bút, cái cưa,... (H. 32).



Hình 32

Người máy có thể nhận biết những vật đưa cho nó. Nó có thể cầm, viết, cắt, hàn, sơn,... và làm việc không biết mệt mỏi, không sợ tiếng ồn, nóng, rét và độc hại.

Để chuyển động, người máy được trang bị các khớp, bánh xe, giác cao su, bơm đẩy, bàn trượt hoặc nam châm điện.

Người máy có thể làm việc trên mặt nước, dưới nước, ở độ sâu mà con người không xuống được.

6. Người máy ASIMO

Ngày 15 tháng 3 năm 2004, người máy ASIMO (đọc là a-si-mô) của đất nước Nhật Bản đã tới Việt Nam lần đầu tiên.

Hình 33
Người máy ASIMO tới Việt Nam

ASIMO có thể đi lại, bước chéo, nhảy múa, leo cầu thang, đứng một chân, tiến và lùi,... Nhờ có các khớp nối cổ, khớp nối tay giống con người, các cử động của ASIMO khá linh hoạt.

ASIMO có thể bắt tay, gật đầu, lắc lư đầu, nghiêng đầu,... ASIMO có thể thực hiện các cử chỉ, biểu lộ cảm xúc giống con người như khóc, tức giận, vui mừng, ngạc nhiên, khoái chí,...

Hình 34. *Một số hoạt động tiêu biểu của ASIMO*

Sự có mặt của ASIMO cổ vũ, khuyến khích cho sự say mê nghiên cứu và sáng tạo trong khoa học.

BÀI TẬP

B1. Em hãy sưu tầm các tranh ảnh về người máy đang làm việc.

B2. Em muốn người máy do em chế tạo làm được những công việc gì?

2 - CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

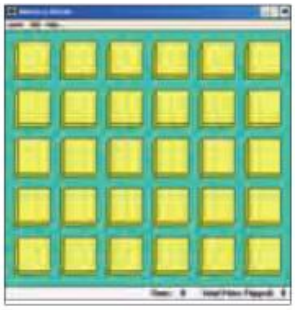
Bài 1
Trò chơi Blocks

Đây là trò chơi giúp các em luyện sử dụng chuột máy tính. Trò chơi còn giúp các em rèn luyện trí nhớ một cách nhẹ nhàng và bổ ích.

1 Khởi động trò chơi

Nháy đúp chuột lên biểu tượng để khởi động trò chơi Blocks (đọc là blốc). Màn hình của trò chơi như hình 35.

Các ô vuông màu vàng là mặt sau của những hình vẽ.

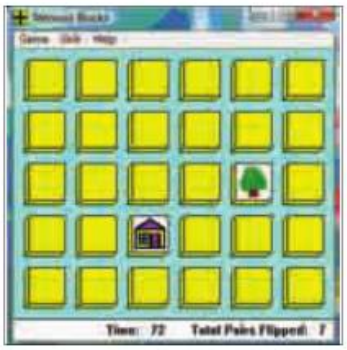


Hình 35

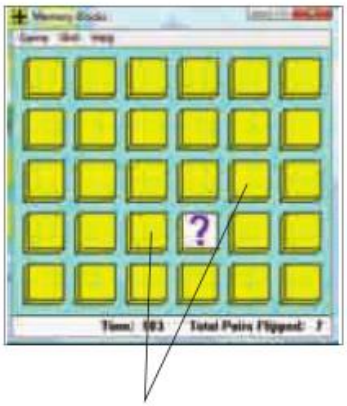
2 Quy tắc chơi

Khi nháy chuột lên một ô vuông, hình vẽ được lật lên. Khi em lật ô vuông thứ hai, nếu hai ô vuông này có hình vẽ không giống nhau (H. 36a) thì khi nháy ô vuông tiếp theo, hai ô vuông này sẽ úp lại như ban đầu (H. 36b).

Hình 36a



Hình 36b



Hai ô vuông vừa lật được úp lại.

Nếu lật được liên tiếp hai ô có hình vẽ giống nhau, các ô này sẽ biến mất. Nhiệm vụ của em là làm biến mất tất cả các ô càng nhanh càng tốt. Vì vậy em cần ghi nhớ vị trí các hình đã lật được.

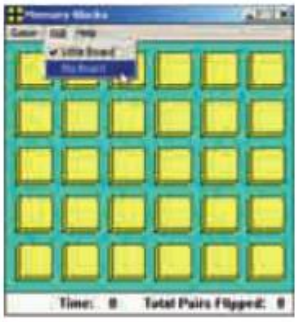
Kết thúc lượt chơi, thời gian em đã chơi (Time) và tổng số cặp ô em đã lật (Total Pairs Flipped) sẽ nhấp nháy phía dưới cửa sổ. Nếu các số này càng nhỏ thì em chơi càng giỏi.

Để bắt đầu lượt chơi mới, em hãy nhấn phím F2 trên bàn phím.

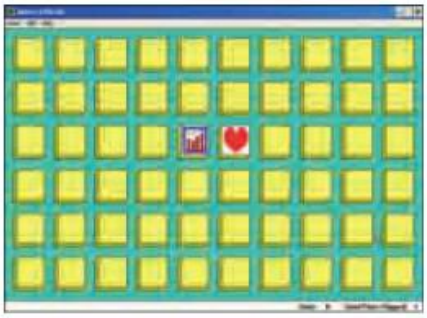
Để thoát khỏi trò chơi, nháy chuột lên nút ✖ ở góc trên bên phải màn hình trò chơi.

Nếu đã chơi tốt, em có thể chơi với bảng có nhiều ô hơn. Cách làm như sau:

1. Nháy chuột lên mục Skill.
2. Chọn mục Big Board (H. 37a) để chơi với một bảng có nhiều ô và nhiều hình vẽ khác nhau hơn (H. 37b).

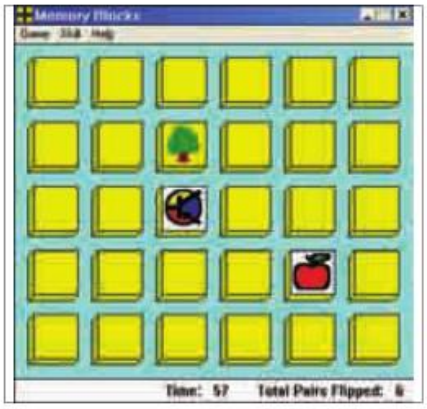


Hình 37a



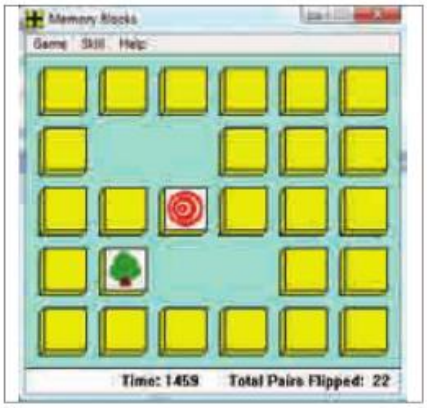
Hình 37b

Trò chơi này thật đơn giản phải không? Em hãy chơi để luyện trí nhớ và cách sử dụng chuột nhé!



BÀI TẬP

B1. Khi chơi trò chơi Block, có bao giờ xuất hiện ba hình ảnh giống như hình bên không?



B2. Trong hình sau, khi lật ô tiếp theo thì điều gì sẽ xảy ra?

- [ ] Ba ô được lật;
- [ ] Hai ô đã lật bị úp lại, ô mới được lật;
- [ ] Không có gì xảy ra.

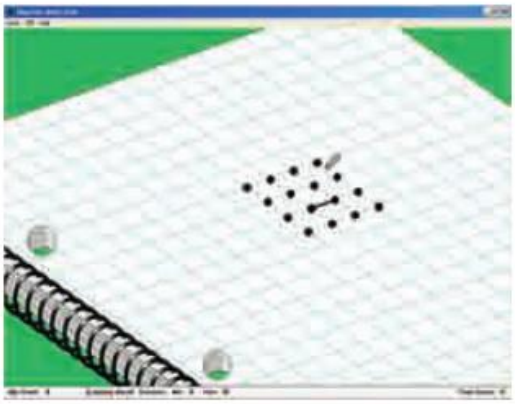
B3. Khi trên màn hình có một ô đang lật thì em cần làm gì tiếp theo?

Bài 2
Trò chơi Dots

Đây cũng là một trò chơi lí thú, giúp các em rèn luyện các thao tác dùng chuột máy tính và luyện trí thông minh.

1 Khởi động trò chơi

Nháy đúp chuột lên biểu tượng . Khi đó màn hình của trò chơi Dots (đọc là đót) giống như hình 38.



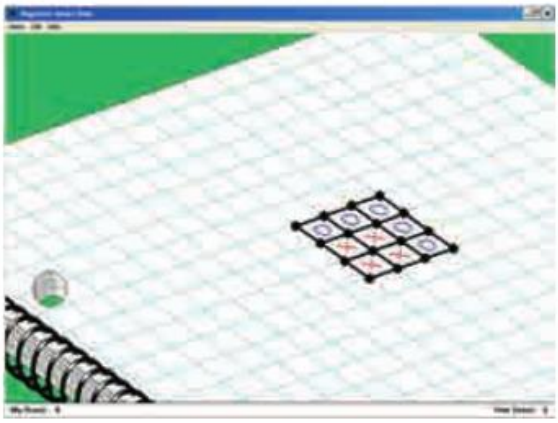
Hình 38

2 Quy tắc chơi

Người chơi và máy tính thay phiên nhau tô đậm các đoạn thẳng nối hai điểm màu đen cạnh nhau trên lưới ô vuông.

Để tô đoạn thẳng nối hai điểm, em nháy chuột trên đoạn đó. Mỗi lần chỉ được tô một đoạn.

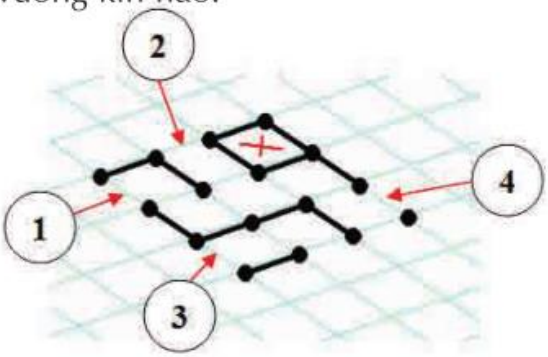
Ai tô kín được một ô vuông sẽ được tính 1 điểm và được tô thêm một lần nữa. Ô vuông do em tô kín sẽ được đánh dấu O, còn ô vuông do máy tính tô kín được đánh dấu X (H. 39).



Hình 39

Chú ý: Để chiến thắng, em phải tô đoạn thẳng sao cho sau đó máy tính tạo được ít ô vuông kín nhất.

Chẳng hạn với tình huống ở hình 40, em tô đoạn thẳng tại vị trí 2 thì máy tính sẽ tạo thêm được 1 ô vuông kín. Nếu em tô đoạn thẳng tại các vị trí 1 hoặc 3 thì máy tính sẽ tạo được thêm 2 ô vuông kín. Còn nếu em tô đoạn thẳng tại vị trí 4 thì máy tính không tạo thêm được ô vuông kín nào.



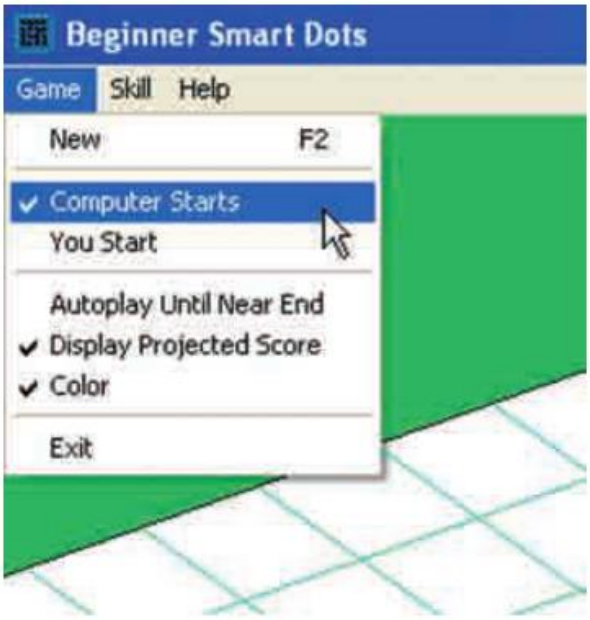
Hình 40

Khi các đoạn nối các điểm đen đã được tô hết thì trò chơi kết thúc. Kết quả sẽ hiện ở dòng phía dưới màn hình. Điểm của máy tính ở bên trái (My Score), còn điểm của em ở bên phải (Your Score).

Như hình 39 thì điểm của máy tính là 4 và điểm của em là 5. Em đã thắng máy tính rồi đấy!

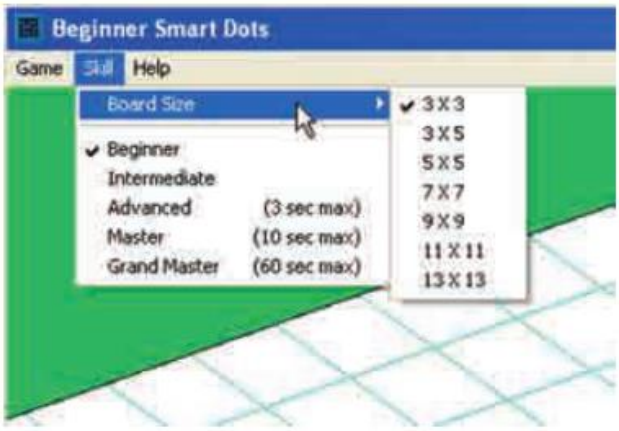
Em hãy nhấn phím F2 để tiếp tục lượt chơi mới.

Em có thể quy định để máy tính hoặc em chơi trước. Muốn vậy, em hãy nháy chuột trên mục Game (H. 41a). Sau đó, muốn máy tính chơi trước thì nháy chuột để đánh dấu chọn ✓ vào dòng chữ Computer Starts. Ngược lại, nếu em muốn là người chơi trước thì đánh dấu chọn vào dòng chữ You Start.



Hình 41a
Chọn thứ tự chơi

Khi đã chơi tốt rồi, em có thể chơi với lưới ô có nhiều điểm đen hơn. Hãy nháy chuột lên mục Skill và chọn tiếp dòng chữ Board Size (H. 41b). Sau đó chọn một trong các kích thước ở bảng bên phải. Kích thước càng lớn càng có nhiều điểm đen.

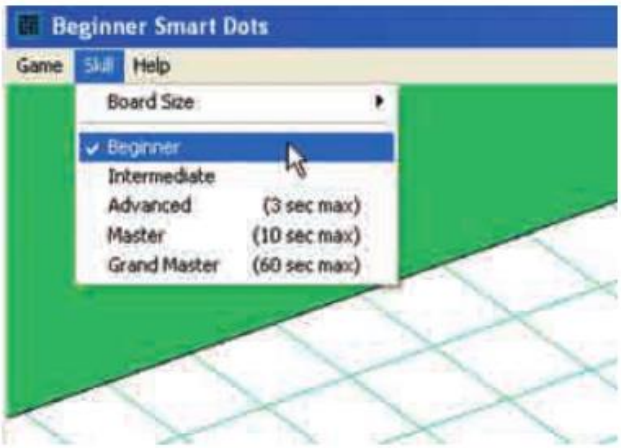


Hình 41b
Chọn kích thước bảng

Em cũng có thể chọn mức khó hơn để thử sức mình bằng cách:

1. Nháy chuột lên mục Skill.

2. Chọn một trong năm mức từ dễ đến khó: Beginner, Intermediate, Advanced, Master, Grand Master (H. 42).

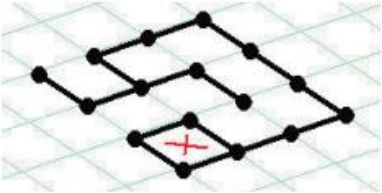


Hình 42
Chọn mức chơi

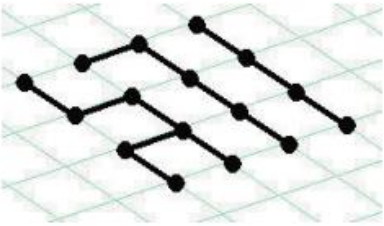
Để thoát khỏi trò chơi, em hãy nháy chuột lên nút ✕ ở góc trên bên phải màn hình của trò chơi.

BÀI TẬP

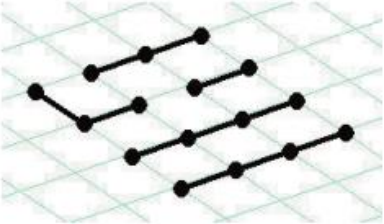
B1. Với hình sau, nếu đến lượt em sẽ tô đoạn thẳng nào? Em sẽ tạo được bao nhiêu ô vuông kín?



B2. Với hình dưới đây em sẽ tô như thế nào để chiến thắng?



B3. Với hình sau, em có thể chiến thắng được không? Nếu được, hãy chỉ ra cách tô.



Bài 3
Trò chơi Sticks

Trò chơi này luyện cho các em thao tác nháy chuột nhanh và chính xác.

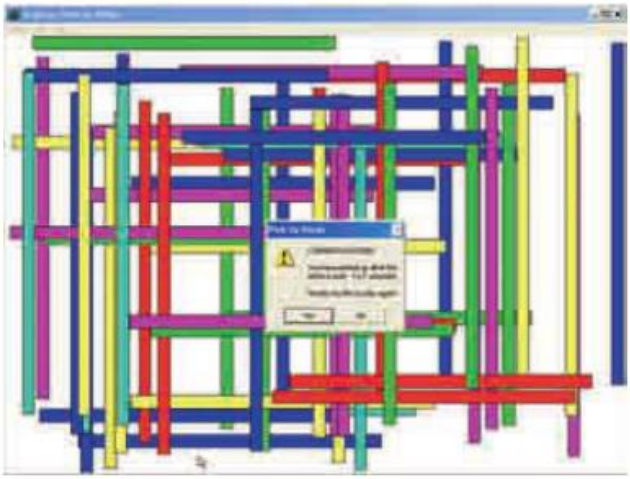
1 Khởi động trò chơi

Nháy đúp chuột lên biểu tượng để khởi động trò chơi Sticks (đọc là xtíc).

2 Quy tắc chơi

Các que (đoạn thẳng) có các màu khác nhau xuất hiện trên màn hình với tốc độ nhanh dần. Que xuất hiện sau có thể đè lên que đã có. Nếu em đưa con trỏ chuột vào các que không bị que nào đè lên, con trỏ chuột sẽ chuyển từ hình mũi tên thành hình dấu cộng +. Khi đó, nếu nháy chuột thì que đó biến mất. Nhiệm vụ của em là nháy chuột nhanh và chính xác để làm biến mất hết que. Khi hết que, em sẽ được máy tính "chúc mừng" thành tích (H. 43).

Nếu em nháy chuột chậm, số que sẽ xuất hiện nhiều thêm. Điều đó chứng tỏ em chưa sử dụng chuột thành thạo.



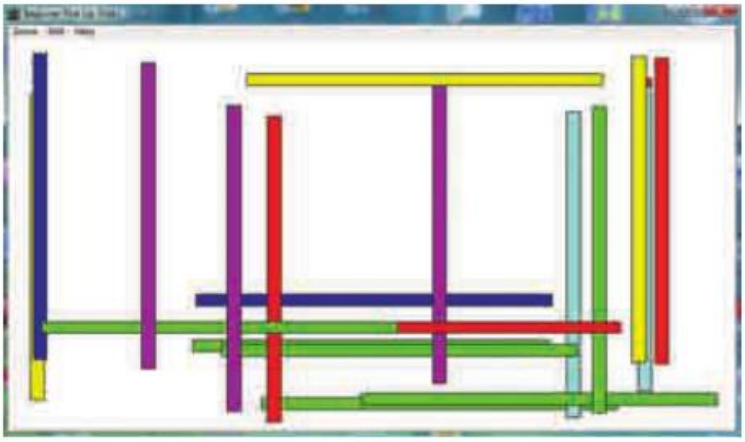
Hình 43

Sau khi kết thúc lượt chơi, em chọn Yes để tiếp tục lượt chơi mới. Ngược lại, em chọn No để thoát khỏi trò chơi (H. 43).

BÀI TẬP

B1. Trong trò chơi Sticks, em cần nháy chuột lên que ở trên cùng hay que ở dưới cùng?

B2. Trong tình huống sau có bao nhiêu que có thể nháy chọn được?



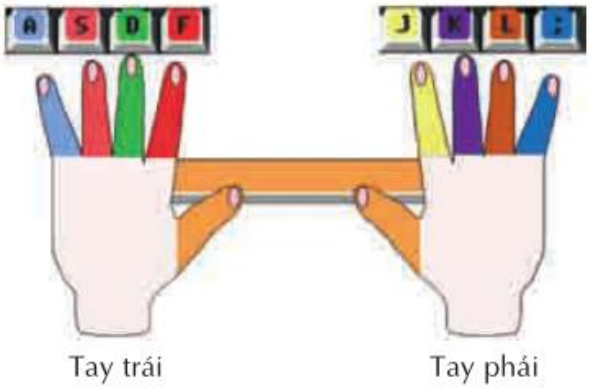
3 - EM TẬP GÕ BÀN PHÍM

Bài 1
Tập gõ các phím ở hàng cơ sở

1 Cách đặt tay trên bàn phím

Tại hàng cơ sở, em hãy đặt ngón trỏ của tay trái lên phím F (phím có gai), các ngón còn lại đặt lên các phím A S D như hình 44.

Đặt ngón trỏ của tay phải lên phím có gai J, các ngón còn lại đặt lên các phím K L ;.



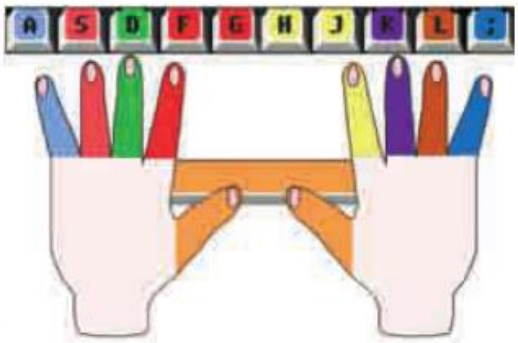
Hình 44
Cách đặt ngón tay trên các phím ở hàng cơ sở

Chú ý: Theo hình 44, ngón tay được tô màu nào thì đặt lên phím tô màu đó.

Chúng ta gọi tám phím A S D F J K L ; là các phím xuất phát.

2 Cách gõ các phím ở hàng cơ sở

Mỗi ngón tay chỉ gõ các phím cùng màu như được chỉ ra ở hình 45. Hai ngón tay cái được dùng để gõ phím cách.



Tay trái Tay phải

Hình 45
Cách gõ các phím ở hàng cơ sở

Chú ý: Ngón tay được tô màu nào thì gõ các phím màu đó.

Sau khi gõ xong các phím G hoặc H, phải đưa các ngón tay trở về phím xuất phát tương ứng là F hoặc J.

THỰC HÀNH

T1. Nháy đúp chuột lên biểu tượng W trên màn hình nền để mở phần mềm soạn thảo Word (đọc là uốt). Tập gõ các phím ở hàng cơ sở theo nội dung dưới đây. Chú ý gõ phím cách sau các cụm chữ hoặc kí hiệu.

fdsa	fdsa	asdf	asdf	ffdd	ddff
fdfd	dfdf	fddf	dffd	ssaa	ssaa
sasa	asas	saas	assa	fdsa	fdsa
asdf	asdf	jkl;	jkl;	;lkj	;lkj
jjkk	jjkk	kkjj	jkjk	jkjk	kjkj
jkkj	jkkj	kjjk	ll;;	ll;;	;;ll
l;l;	l;l;	;l;l	l;;l	l;;l	;ll;
jkl;	jkl;	;lkj	;lkj	aa;;	;;aa
a;a;	;a;a	a;;a	;aa;	ssll	llss

3 Tập gõ với phần mềm MARIO

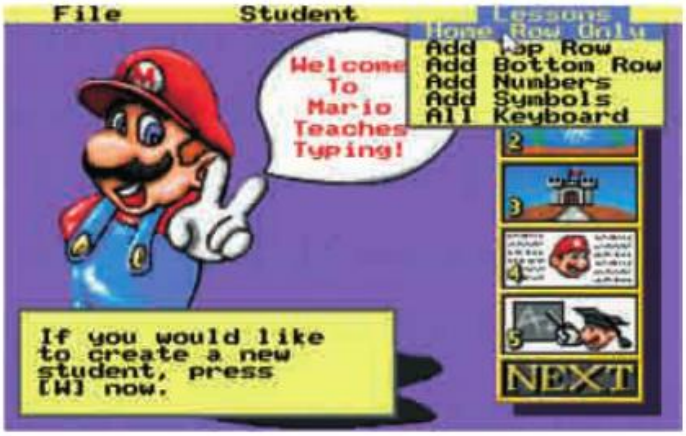
Mario (đọc là ma-ri-ô) là phần mềm giúp các em học cách gõ bàn phím. Nháy đúp chuột lên biểu tượng của phần mềm Mario, chờ cho tới khi xuất hiện màn hình chính giống như hình 46.

Hình 46

a) Chọn bài

1. Nháy chuột tại mục Lessons.

2. Nháy chuột tại mục Home Row Only để chọn bài tập gõ các phím thuộc hàng cơ sở (H. 47).



Hình 47

3. Nháy chuột lên khung tranh số 1 (có hình *Mặt Trời*) để bắt đầu bài học đầu tiên. Khi đó, màn hình có thể như hình 48.

Hình 48

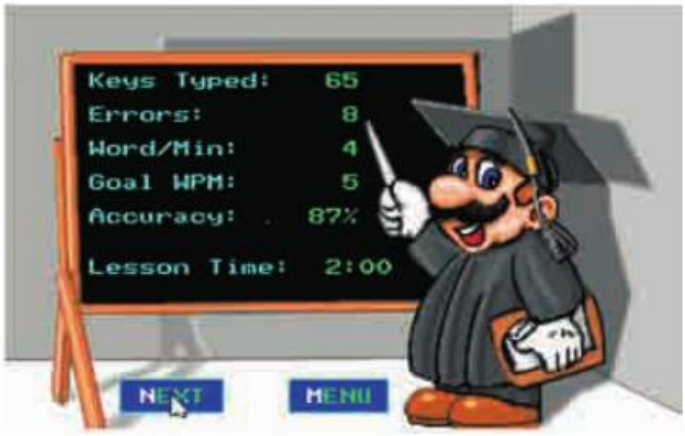
b) Tập gõ

Lần lượt gõ các phím xuất hiện trên đường đi của Mario.

Chú ý: Dùng ngón tay được tô màu ở phía dưới màn hình để gõ.

c) Kết quả

Sau khi gõ hết thời gian quy định, thường là hai phút, trên màn hình sẽ hiện bảng thông báo kết quả giống như hình 49.



Hình 49

Trong đó:

Keys Typed: Số phím đã gõ.

Errors: Số phím gõ sai.

d) Tiếp tục hoặc kết thúc

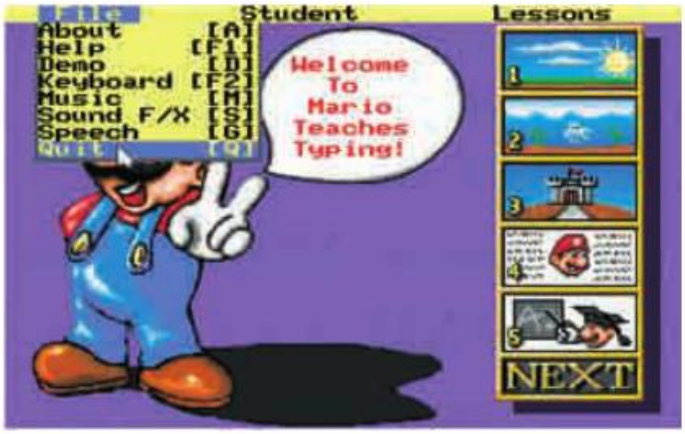
- Nháy chuột lên ô NEXT (H. 49) để luyện tập tiếp.
- Nháy chuột lên ô MENU (H. 49) để quay về màn hình chính.
- Nhấn phím **ESC** nếu muốn kết thúc bài tập gõ giữa chừng.

Chú ý: Mỗi khi em hoàn thành tốt một bài, Mario sẽ thưởng cho em một loạt pháo hoa và tự động chuyển sang bài tập gõ tiếp theo.

e) Thoát khỏi Mario

Để thoát khỏi phần mềm Mario sau khi kết thúc bài tập gõ, em thực hiện các bước sau:

1. Nháy chuột tại ô MENU để quay về màn hình chính.
2. Nháy chuột tại mục File.
3. Nháy chuột tại mục Quit (H. 50).



Hình 50

THỰC HÀNH

T2. Khởi động phần mềm Mario và tập gõ các phím ở hàng cơ sở.

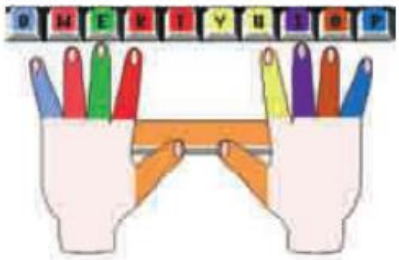
Bài 2

Tập gõ các phím ở hàng trên

1 Cách gõ

• Đặt tay trên bàn phím: Các ngón tay vẫn đặt lên các phím xuất phát ở hàng cơ sở (xem hình 44).

• Cách gõ: Các ngón tay sẽ vươn ra để gõ các phím hàng trên như mô tả ở hình 51. Chú ý, sau khi gõ xong một phím, phải đưa ngón tay về phím xuất phát tương ứng ở hàng cơ sở.



Hình 51
Cách gõ các phím ở hàng trên

Tay trái Tay phải

THỰC HÀNH

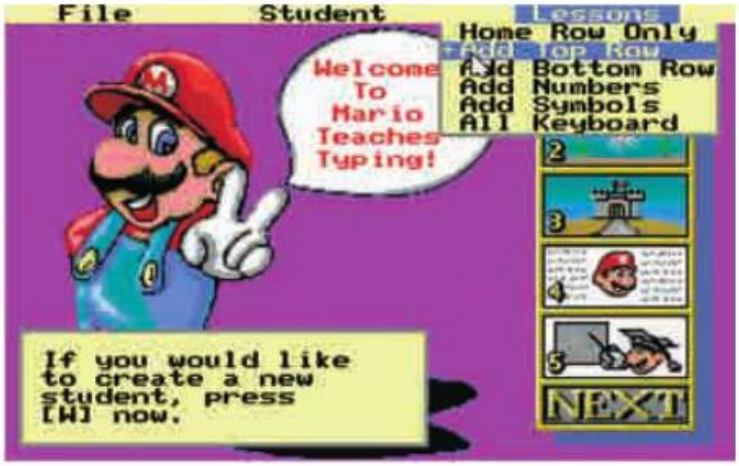
T1. Nháy đúp chuột ở biểu tượng W. Tập gõ các phím đã học theo nội dung dưới đây. Chú ý gõ phím cách sau các cụm chữ hoặc kí hiệu.

rtyu	uytr	ftjy	tfyj	fjty	jfyt
gthy	gthy	hygt	hygt	hhyy	ggtt
qap;	wsol	edik	rfuj	tgyh	hygt
jufr	kide	losw	;paq	qwer	poiu
gthy	yhgt	qqaa	aaqq	qaqa	aqaq
aqqa	aqqa	qaaq	qaaq	qap;	qap;
aqp;	aqp;	a;qp	qqpp	qqpp	qpq;
qpa;	wwss	ssww	wsws	swsw	wssw
wssw	swws	swws	olol	lolo	wwoo

2 Tập gõ với phần mềm MARIO

1. Nháy chuột tại mục Lessons.

2. Nháy chuột tại mục Add Top Row để tập gõ các phím thuộc hàng cơ sở và hàng trên (H. 52).



Hình 52

3. Nháy chuột vào khung tranh số 1.

4. Lần lượt gõ các phím xuất hiện trên đường đi của Mario.

THỰC HÀNH

T2. Tập gõ các phím ở hàng cơ sở và hàng trên với phần mềm Mario.

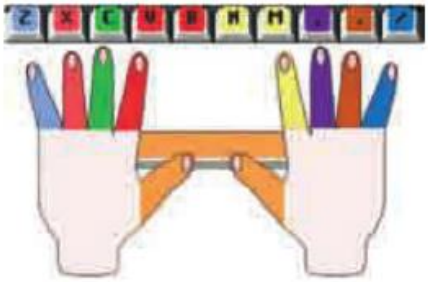
Bài 3

Tập gõ các phím ở hàng dưới

1 Cách gõ

• Đặt tay trên bàn phím: Các ngón tay vẫn đặt lên các phím xuất phát ở hàng cơ sở (xem lại hình 44).

• Cách gõ: Các ngón tay sẽ đưa xuống để gõ các phím ở hàng dưới như mô tả ở hình 53. Chú ý, sau khi gõ xong một phím, phải đưa ngón tay trở lại phím xuất phát tương ứng ở hàng cơ sở.



Hình 53
Cách gõ các phím ở hàng dưới

THỰC HÀNH

T1. Nháy đúp chuột ở biểu tượng W. Tập gõ các phím đã học theo nội dung dưới đây. Chú ý gõ phím cách sau các cụm chữ hoặc kí hiệu.

qqzz	pp//	wwxx	oo..	eecc	ii,,
rrvv	uumm	ttbb	yynn	azsx	dcfv
gbhn	jmk,	l.;/	z/z/	zaza	azza
zaaz	/;/;	/;;/	;//;	a;z/	/zz/
/zz;	/zza	a;zz	a;//	;a/z	;zz/
xsxs	sxxs	xssx	.l.l	.ll.	l..l
sxxl	lxx.	lx..	lsx.	x..s	slx.
s..l	sl.x	x.ls	dcdc	dccd	cddc
,k,k	k,,k	,kk,	dcc,	,ckc	dk,c

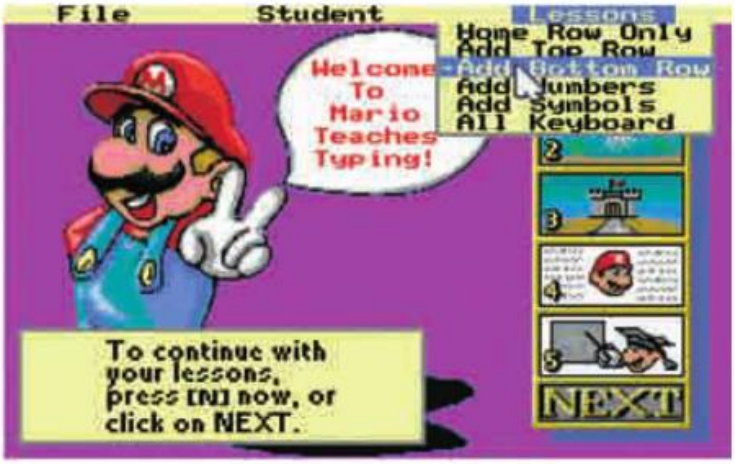
T2. Tập gõ bài thơ sau:

canh buom vang
canh buom la canh buom vang
bay tu gian muop bay sang gian bau
the roi chang biet bay dau
chi con tham tham mot mau troi xanh

2 Tập gõ với phần mềm MARIO

1. Nháy chuột tại mục Lessons.

2. Nháy chuột tại mục Add Bottom Row để tập gõ các phím đã học và các phím thuộc hàng dưới (H. 54).



Hình 54

3. Nháy chuột lên khung tranh số 1.

4. Lần lượt gõ các phím xuất hiện trên đường đi của Mario.

THỰC HÀNH

T3. Tập gõ các phím đã học với phần mềm Mario.

Bài 4
Tập gõ các phím ở hàng phím số

1 Cách gõ

• Đặt tay trên bàn phím: Các ngón tay vẫn đặt lên các phím xuất phát ở hàng cơ sở (xem lại hình 44).

• Cách gõ: Mỗi ngón tay sẽ vươn ra để gõ các phím số như mô tả ở hình 55. Chú ý, sau khi gõ xong một phím, phải đưa ngón tay về phím xuất phát tương ứng ở hàng cơ sở.

Hình 55
Cách gõ các phím ở hàng phím số

Tay trái Tay phải

THỰC HÀNH

T1. Nháy đúp chuột ở biểu tượng W. Tập gõ các phím số theo nội dung dưới đây. Chú ý gõ phím cách sau các cụm số.

1122	1122	2211	2211	1212	1212
2121	2121	1221	1221	2112	2112
3344	3344	4433	4433	3434	3434
4343	4343	3443	3443	4334	4334
5566	5566	6655	6655	5656	5656
6565	6565	5665	5665	6556	6556
1234	1234	3456	3456	7788	7788
8877	8877	7878	7878	8787	8787
7887	7887	8778	8778	9900	9900

T2. Tập gõ:

a) mot tuan co 7 ngay

mot thang thuong co 30 hoac 31 ngay

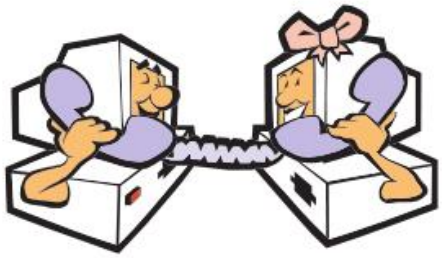
mot nam co 12 thang hay 365 ngay

b) cac so dien thoai khan cap

cong an 113

cap cuu 115

cuu hoa 114



T3. Tập gõ:

a) Gõ tên và ngày tháng của một số ngày lễ trong năm. Ví dụ:

ngay quoc khanh 2 thang 9

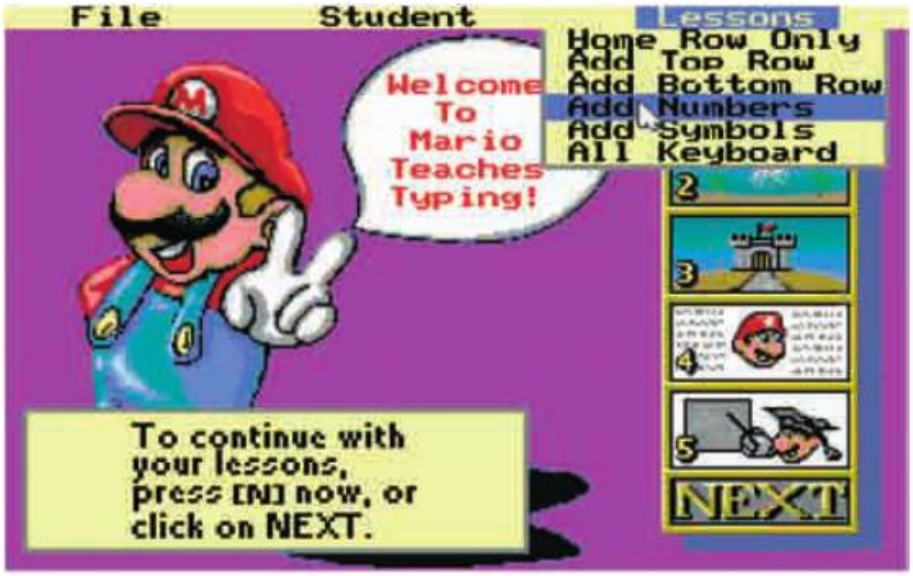
b) Gõ danh sách gồm tên và số điện thoại của một số người quen với gia đình em. Ví dụ:

bac nguyen van thanh 7239481

2 Tập gõ với phần mềm MARIO

1. Nháy chuột lên mục Lessons.

2. Nháy chuột lên mục Add Numbers để tập gõ các phím đã học và các phím thuộc hàng phím số (H. 56).



Hình 56

3. Nháy chuột vào khung tranh số 1.

4. Lần lượt gõ các phím xuất hiện trên đường đi của Mario.

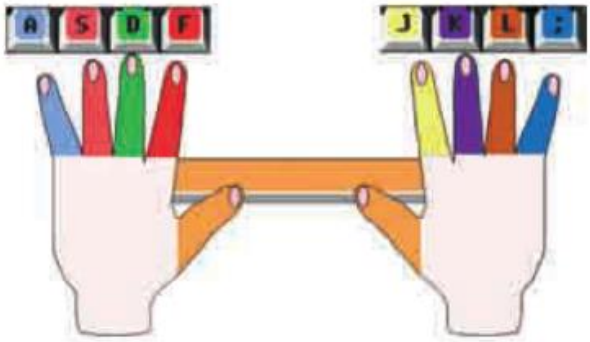
THỰC HÀNH

T4. Tập gõ các phím số và các phím đã học với phần mềm Mario.

Bài 5
Ôn tập gõ phím

Nhắc lại

• Đặt tay trên bàn phím: Các ngón tay đặt lên các phím xuất phát ở hàng cơ sở (H. 57).



Tay trái Tay phải

Hình 57
Cách đặt tay lên các phím xuất phát

• Cách gõ: Mỗi ngón tay chỉ gõ một số phím. Hình 58 cho biết các phím này bằng màu tương ứng.

Hình 58

THỰC HÀNH

Nháy đúp chuột ở biểu tượng W. Tập gõ các mẫu sau:

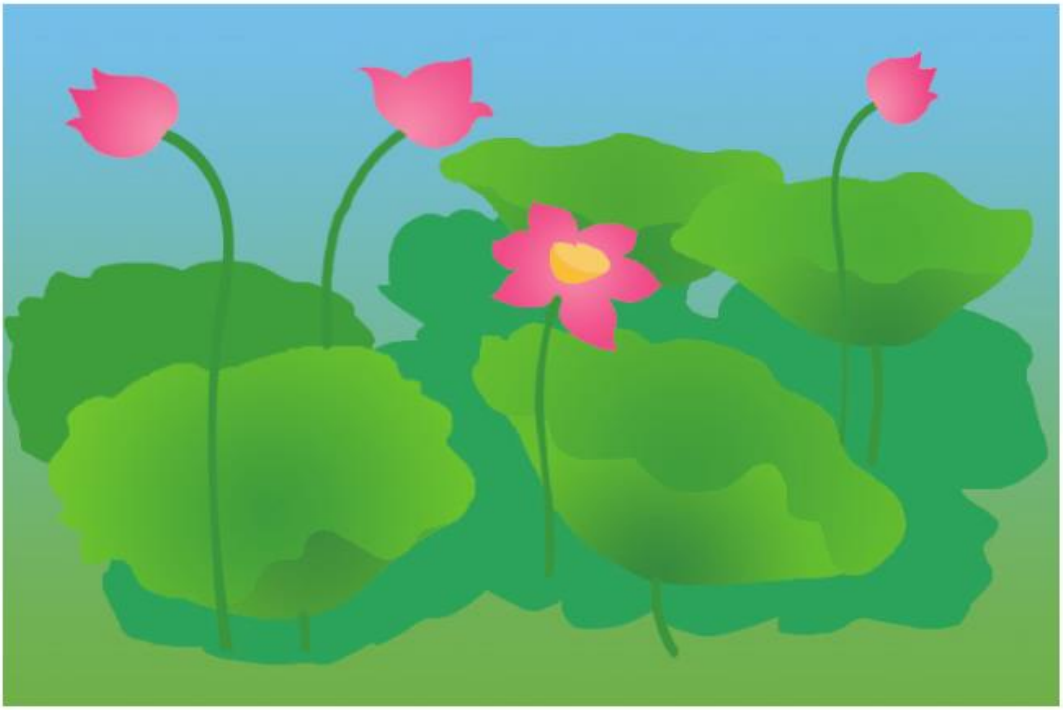
T1. Tac dat tac vang

On troi mua nang phai thi

Noi thi bua can, noi thi cay sau.

Cong lenh chang quan bao lau

Ngay nay nuoc bac, ngay sau com vang.



T2.

Dam sen

Trong dam gi dep bang sen
La xanh bong trang lai chen nhi vang
Nhi vang bong trang la xanh
Gan bun ma chang hoi tanh mui bun.

4 - EM TẬP VẼ

Bài 1
Tập tô màu

Paint (đọc là pên) là phần mềm vẽ hình đơn giản. Em khởi động phần mềm Paint bằng cách nháy đúp chuột ở biểu tượng trên màn hình nền. Màn hình của Paint có thể như sau (H. 59):

Hộp công cụ

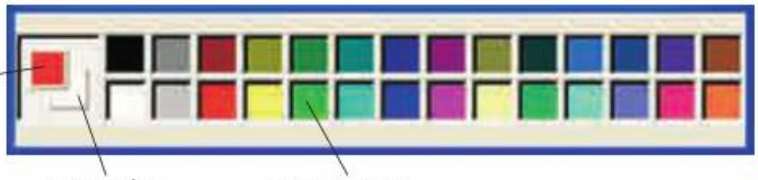
Trang vẽ

Hộp màu

Hình 59
Màn hình của Paint

1 Làm quen với hộp màu

Hộp màu nằm ở phía dưới màn hình của Paint (H. 60). Hai ô bên trái hộp màu cho em biết màu vẽ và màu nền.



Hình 60. *Hộp màu*

- Để chọn màu vẽ em nháy nút trái chuột lên một ô màu trong hộp màu.
- Để chọn màu nền em nháy nút phải chuột lên một ô màu trong hộp màu.

THỰC HÀNH

T1. Chọn các màu vẽ, màu nền khác nhau và quan sát sự thay đổi trong hộp màu.

2 Tô màu bằng màu vẽ

Để tô màu, em dùng công cụ

Tô màu (H. 61).

Hình 61

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột để chọn công cụ trong hộp công cụ.
2. Nháy chuột chọn màu vẽ để tô.
3. Nháy chuột vào vùng muốn tô màu.

Chú ý: Nếu tô nhầm, hãy nhấn giữ phím Ctrl và gõ phím Z để lấy lại hình trước đó và tô lại.

THỰC HÀNH

T2. Mở tệp Tomau1.bmp để tô màu đỏ cho phần bên trong của hình tròn (H. 62).

Hình 62

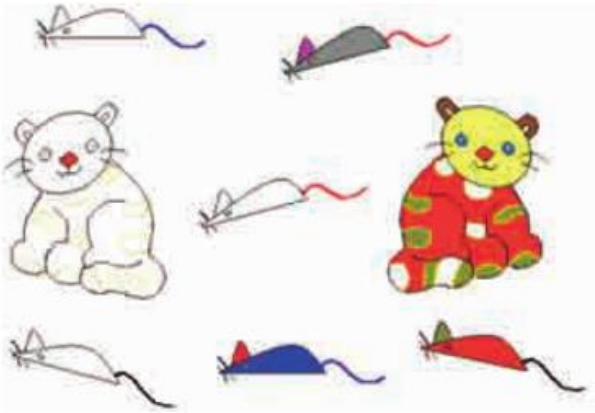
Hướng dẫn

1. Chọn công cụ .
2. Nháy chuột lên ô màu đỏ trong hộp màu.
3. Nháy chuột vào bên trong hình tròn. Phần bên trong của hình tròn sẽ được tô màu đỏ.

T3. Mở tệp Tomau2.bmp. Tô màu cho ngôi nhà theo mẫu ở hình 63.

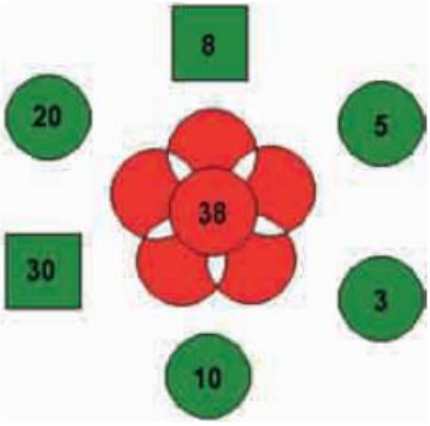
Hình 63

T4. Mở tệp Tomau3.bmp. Tập tô màu theo mẫu ở hình 64.



Hình 64

T5. Mở tệp Tomau4.bmp. Tập tô màu theo mẫu ở hình 65.



Hình 65

Bài 2
Tô màu bằng màu nền

Trong các bài thực hành trước, em đã dùng màu vẽ để tô màu.

Em cũng có thể dùng màu nền để tô bằng cách sử dụng nút phải chuột.

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ .
2. Nháy nút phải chuột để chọn màu tô.
3. Nháy nút phải chuột vào vùng muốn tô màu.

THỰC HÀNH

T1. Hãy làm lại các bài thực hành tô màu trong bài 1, nhưng sử dụng nút phải chuột để tô bằng màu nền.

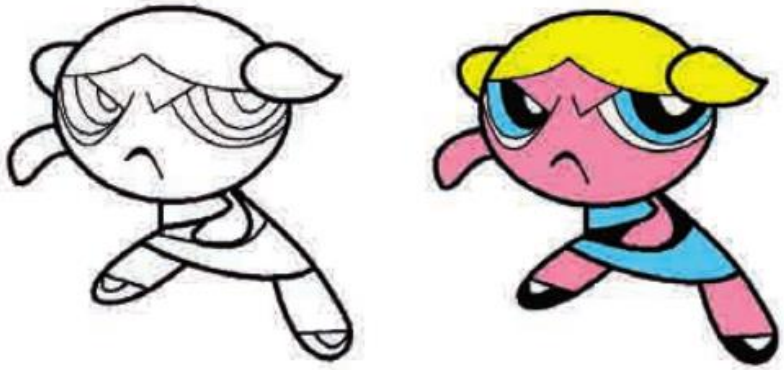
T2. Mở các tệp Tomau5.bmp và Tomau6.bmp. Tô bằng màu nền theo các mẫu ở hình 66a và 66b.

Hình 66a

Hình 66b

T3. Mở các tệp Tomau7.bmp và Tomau8.bmp. Tô bằng màu vẽ và màu nền các nhân vật Blossom và Bubbles theo mẫu ở hình 67a và 67b.

Hình 67a



Hình 67b

Bài 3
Vẽ đoạn thẳng

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ Đường thẳng trong hộp công cụ.
2. Chọn màu vẽ.
3. Chọn nét vẽ ở phía dưới hộp công cụ (H. 68).
4. Kéo thả chuột từ điểm đầu tới điểm cuối của đoạn thẳng.

Hình 68

Chú ý : Muốn vẽ các đoạn nằm ngang hoặc thẳng đứng, em nhấn giữ phím **Shift** trong khi kéo thả chuột.

THỰC HÀNH

T1. Dùng công cụ để vẽ tam giác theo mẫu ở hình 69.

Hướng dẫn

1. Chọn công cụ .
2. Chọn màu vẽ và nét vẽ.
3. Vẽ ba đoạn thẳng nối với nhau như hình 69.

Hình 69

T2. Dùng công cụ ◺ để vẽ cái thang theo mẫu ở hình 70b.

a b

Hình 70

Hướng dẫn

- Vẽ hai chân thang (H. 70a).
- Vẽ các đoạn thẳng giữa hai chân thang để tạo các bậc thang (H. 70b).

T3. Dùng công cụ ◺ để vẽ đình làng theo mẫu ở hình 71d.

a b c d

Hình 71

Hướng dẫn

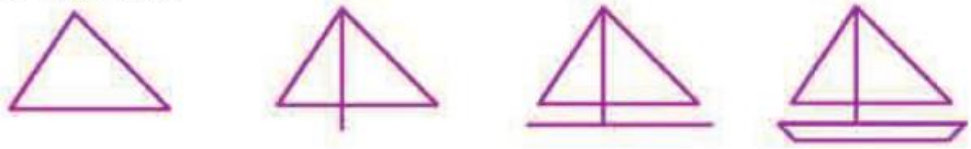
Em thực hiện theo các bước a, b, c, d trong hình 71.

T4. Dùng công cụ ◺ để vẽ máy bay theo mẫu ở hình 72d.

a b c d

Hình 72

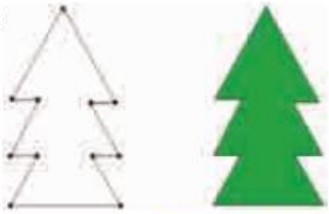
T5. Dùng công cụ ◺ để vẽ thuyền buồm theo mẫu ở hình 73d.



a b c d

Hình 73

T6. Hãy vẽ và tô màu hình cây thông theo mẫu ở hình 74.



Hình 74

Bài 4
Tẩy, xoá hình

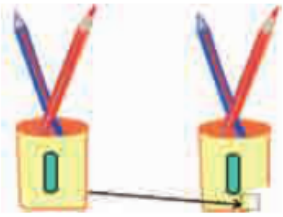
1 Tẩy một vùng trên hình

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ Tẩy trong hộp công cụ.
2. Chọn kích thước của tẩy ở phía dưới hộp công cụ (H. 75a).
3. Nháy hoặc kéo thả chuột trên phần hình cần tẩy.

Hình 75a

Chú ý: Vùng bị tẩy sẽ chuyển sang màu nền hiện thời. Trong Paint, màu nền ban đầu là màu trắng. Nhớ lại rằng có thể thay đổi màu nền bằng cách nháy nút phải chuột vào một ô màu trong hộp màu.

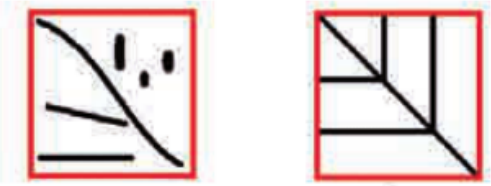


Hình 75b
Kết quả khi kéo thả chuột

THỰC HÀNH

T1. Mở tệp Tayhinh1.bmp. Dùng các công cụ và để chỉnh sửa hình 76a thành hình 76b.

Hình 76



a b

2 Chọn một phần hình vẽ

Chọn một phần hình vẽ để xoá hay di chuyển phần hình vẽ đó. Paint có hai công cụ chọn:

a) Công cụ Chọn

Công cụ này dùng để chọn một vùng hình chữ nhật.

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ trong hộp công cụ.
2. Kéo thả chuột từ một góc của vùng cần chọn đến góc đối diện của vùng đó.

Hình 77a

Vùng đã chọn được đánh dấu bằng hình chữ nhật có cạnh là đường nét đứt như hình 77a.

b) Công cụ Chọn tự do

Công cụ này dùng để chọn một vùng có hình dạng tuỳ ý.

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ trong hộp công cụ.
2. Kéo thả chuột bao quanh vùng cần chọn, càng sát biên của vùng cần chọn càng tốt.

Hình 77b
Vùng được chọn

Khi thả nút chuột, vùng được chọn cũng được đánh dấu bằng hình chữ nhật có cạnh là đường nét đứt (H. 77a), nhưng thực chất vùng được chọn có dạng như ta đã kéo thả chuột (H. 77b).

3 Xoá một vùng trên hình

Các bước thực hiện

1. Dùng công cụ ▭ hay công cụ ☆ để chọn vùng cần xoá.

2. Nhấn phím **Delete**.

Chú ý: Vùng bị xoá sẽ chuyển sang màu nền.

THỰC HÀNH

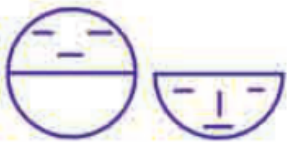
T2. Mở tệp Xoahinh1.bmp rồi xoá chú chó và chú mèo để được hình 78b.

Hình 78 a b

T3. Mở tệp Xoahinh2.bmp để có hình vẽ 10 gói quà của bạn Mai (H. 79). Mai đã tặng các bạn 5 gói. Em hãy xoá bớt số gói quà Mai đã tặng.

Hình 79

T4. Mở tệp Xoahinh3.bmp. Dùng các công cụ ◐, ▭, ☆ và ◺ để chỉnh sửa hình 80a thành hình 80b.



Hình 80 a b

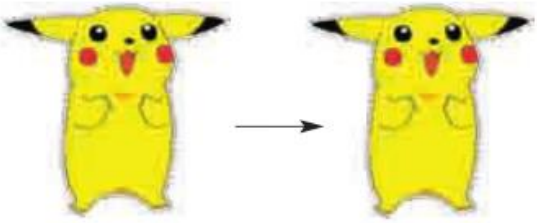
Bài 5
Di chuyển hình

Các bước thực hiện

1. Dùng công cụ ⬚ hoặc công cụ ☆ để chọn một vùng bao quanh phần hình định di chuyển (H. 81).

2. Đưa con trỏ chuột vào vùng được chọn và kéo thả chuột tới vị trí mới.

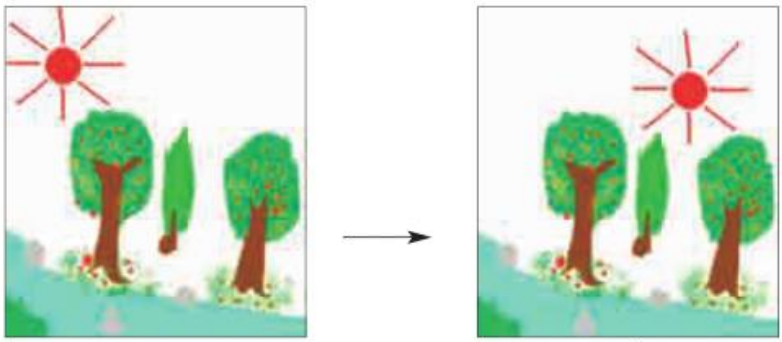
3. Nháy chuột bên ngoài vùng chọn để kết thúc.



Hình 81

THỰC HÀNH

T1. Mở tệp Chuyenhinh1.bmp để có hình 82a. Di chuyển Mặt Trời tới vị trí mới như hình 82b.

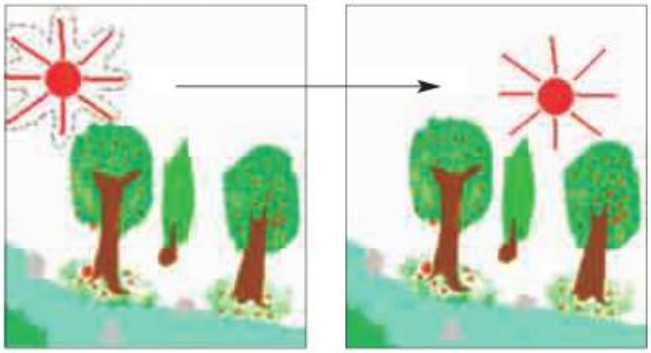


Hình 82

a b

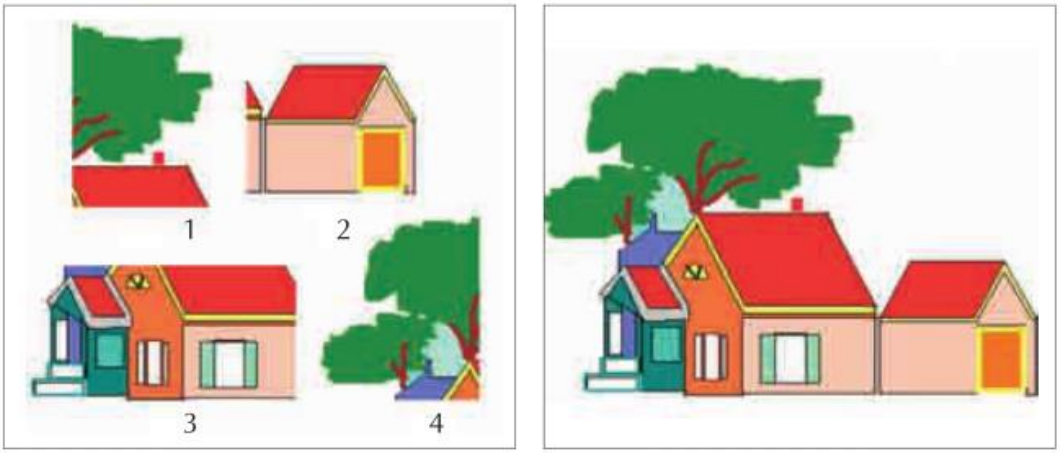
Hướng dẫn

- Dùng công cụ để chọn một vùng có hình dạng bông hoa quanh hình Mặt Trời (H. 82c).
- Kéo thả vùng chọn tới vị trí mới rồi nháy chuột bên ngoài vùng chọn.



Hình 82c

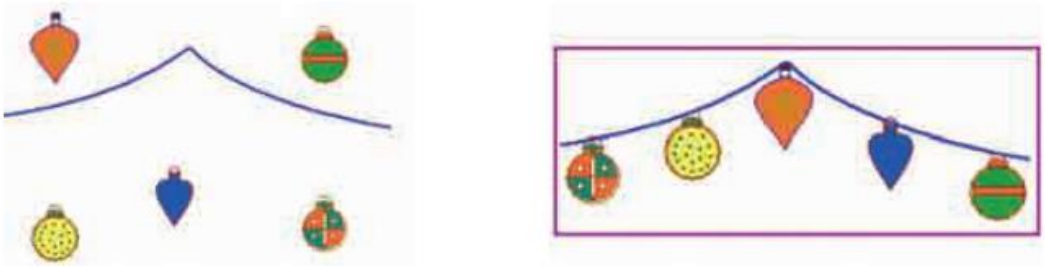
T2. Ghép các mảnh hình 1, 2, 3, 4 ở hình 83a thành ngôi nhà như hình 83b (tệp Ghephinh1.bmp).



a b

Hình 83

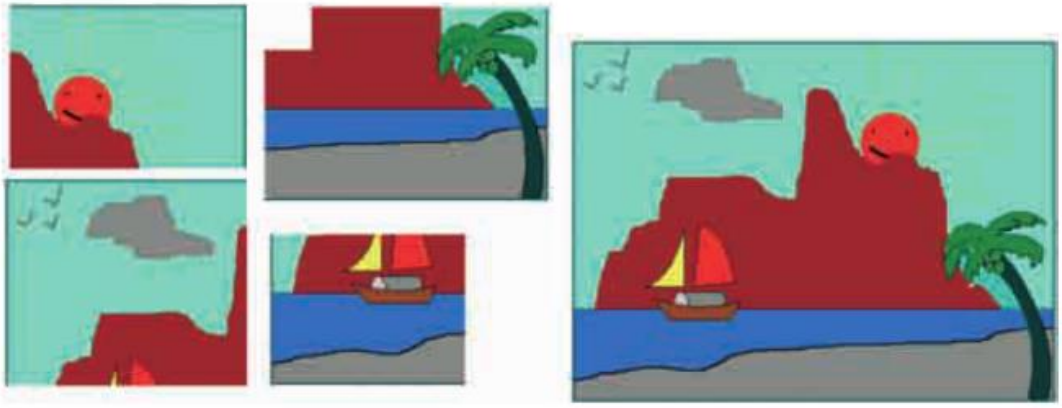
T3. Đặt các bóng điện màu ở hình 84a về đúng vị trí như hình 84b (tệp Chuyenhinh2.bmp).



a b

Hình 84

T4. Quan sát và ghép các mảnh của bức tranh phong cảnh ở hình 85a theo mẫu hình 85b (tệp Ghephinh2.bmp).



a b

Hình 85

Bài 6
Vẽ đường cong

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ Đường cong trong hộp công cụ.

2. Chọn màu vẽ, nét vẽ.

3. Kéo thả chuột từ điểm đầu tới điểm cuối của đường cong. Một đoạn thẳng được tạo ra.

4. Đưa con trỏ chuột lên đoạn thẳng. Nhấn giữ và kéo nút trái chuột để uốn cong đoạn thẳng, tới khi vừa ý thì thả nút chuột và nháy chuột lần nữa.

THỰC HÀNH

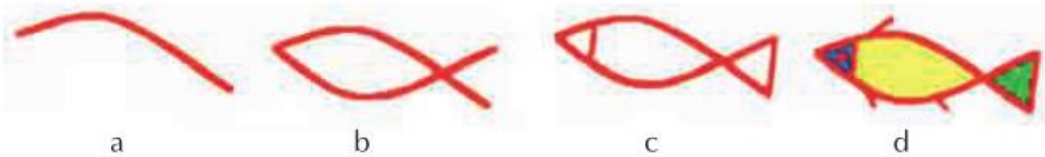
T1. Vẽ con cá theo các bước như hình 86.

Hướng dẫn

1. Chọn công cụ và vẽ một đường cong (H. 86a).

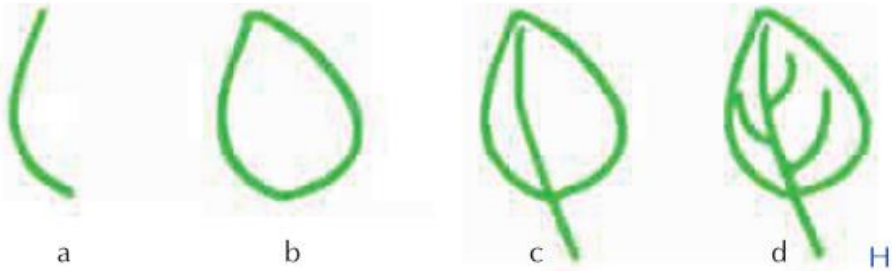
2. Vẽ đường cong thứ hai có hướng cong ngược với đường cong thứ nhất (H. 86b).

3. Dùng công cụ để vẽ đuôi, vây và mắt cá. Sau đó tô màu như hình 86d.



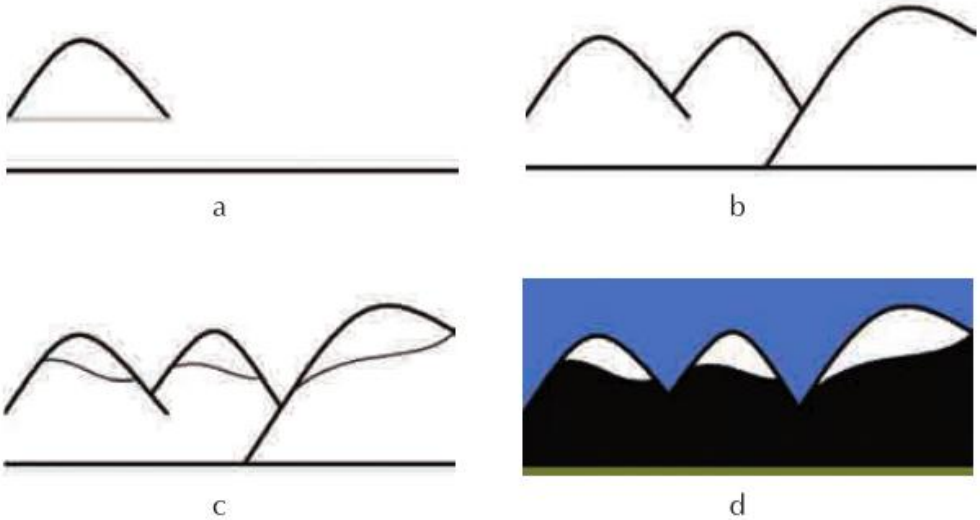
Hình 86

T2. Vẽ chiếc lá theo các bước như hình 87.



Hình 87

T3. Dùng các công cụ , , vẽ và tô màu theo mẫu như hình 88d.



Hình 88

Tương tự, em có thể vẽ các đường cong khác theo ý thích của mình với những màu sắc và đường nét khác nhau.

Bài 7
Sao chép màu từ màu có sẵn

Các bước thực hiện

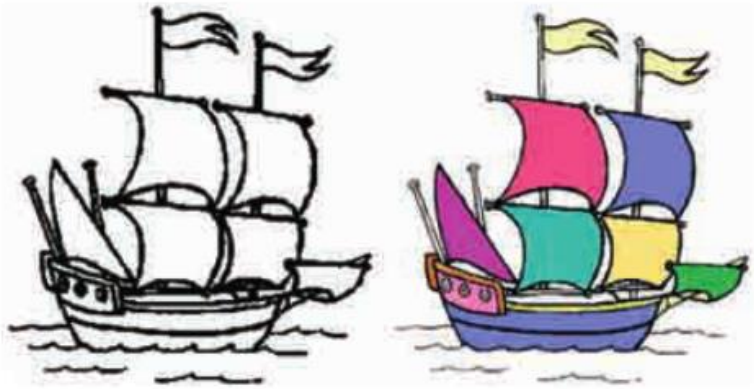
1. Chọn công cụ Sao chép màu trong hộp công cụ.
2. Nháy chuột lên phần hình vẽ có màu cần sao chép.
3. Chọn công cụ .
4. Nháy chuột lên nơi cần tô bằng màu vừa sao chép.

THỰC HÀNH

T1. Dùng các công cụ và để tô màu ngôi nhà hình 89b giống như ngôi nhà hình 89a (tệp Saomau1.bmp).

Hình 89

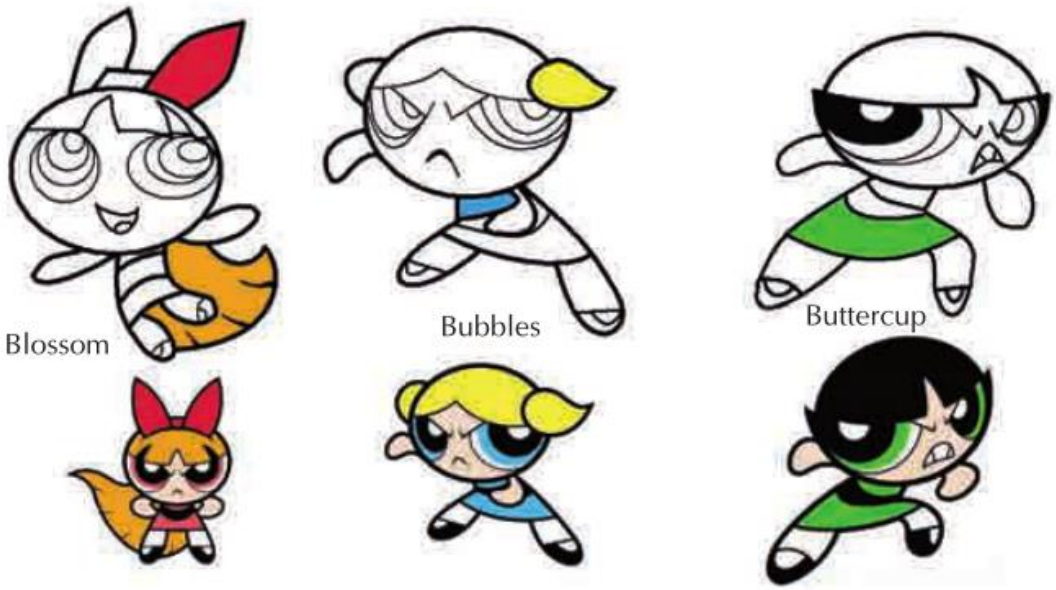
T2. Hãy tô màu chiếc thuyền hình 90a giống như chiếc thuyền hình 90b (tệp Saomau2.bmp).



a b

Hình 90

T3. Dùng các công cụ và để tô màu ba nhân vật Blossom, Bubbles và Buttercup theo mẫu trong hình 91 (tệp Saomau3.bmp).



Hình 91

5 - EM TẬP SOẠN THẢO

Bài 1
Bước đầu soạn thảo

Các em đã soạn thảo bao giờ chưa? Hằng ngày, các em chép bài trên lớp, làm bài tập ở nhà, viết báo tường, viết thư cho bạn,... Như thế là các em đã soạn thảo rồi!

Bây giờ các em sẽ tập soạn thảo trên máy tính với phần mềm soạn thảo Word.

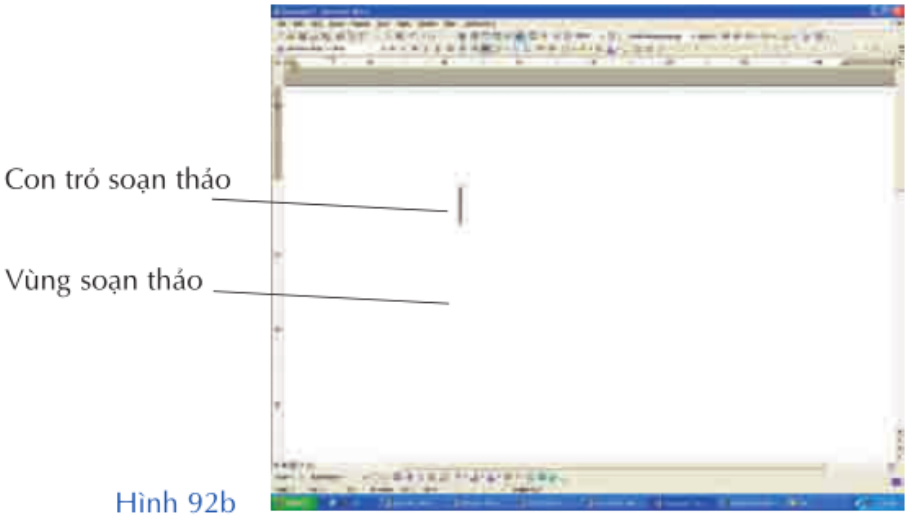
1 Phần mềm soạn thảo

Biểu tượng của phần mềm Word có dạng (H. 92a).

Hình 92a

THỰC HÀNH

T1. Nháy đúp biểu tượng trên màn hình nền để khởi động Word. Quan sát màn hình của Word như hình 92b dưới đây.



Hình 92b

Vùng trắng lớn ở giữa là vùng soạn thảo. Nội dung em soạn thảo sẽ xuất hiện trong vùng này. Trên vùng soạn thảo có một vạch đứng nhấp nháy, đó là con trỏ soạn thảo.

2 Soạn thảo

Em soạn thảo bằng cách gõ các chữ hay kí hiệu trên bàn phím. Khi gõ phím, chữ hoặc kí hiệu tương ứng sẽ xuất hiện tại vị trí của con trỏ soạn thảo.

T2. Tập gõ từ hoa sen.

Chú ý: Giữa các tiếng hoa và sen có một khoảng trống (dấu cách). Em gõ dấu cách bằng phím cách (phím dài nhất trên bàn phím).

T3. Nhấn các phím mũi tên và quan sát con trỏ soạn thảo được di chuyển trong văn bản (sang phải, sang trái, lên trên và xuống dưới).

hoa sen hoa sen

Chú ý: Em có thể di chuyển và nháy chuột để đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí bất kì trong văn bản.

T4. Gõ các từ sau đây:

con nai
chim non
hoa sen
phong lan
ban mai
long lanh
bao la
rung rinh
trong veo

Phím **Enter** ở bên phải bàn phím có vai trò đặc biệt trong soạn thảo. Em nhấn phím **Enter** để xuống dòng và bắt đầu đoạn văn mới, giống như khi viết bằng tay ta đặt dấu chấm và xuống dòng.

(Trong một đoạn văn, Word tự xuống dòng khi con trỏ soạn thảo sát lề phải, không còn chỗ cho chữ mới được gõ vào).

T5. Tập gõ không dấu đoạn thơ sau đây:

vui sao khi chớm vào hè
xôn xao tiếng sẻ tiếng ve báo mùa
rộn ràng là một cơn mưa
trên đồng bông lúa cũng vừa uốn câu.

Trần Đăng Khoa

BÀI TẬP

B1. Hình nào có con trỏ soạn thảo?

☐ a| ☐ a ☐ a

B2. Nối sao cho đúng.

Phím Enter dùng để	gõ dấu cách.
Phím cách dùng để	xuống dòng, bắt đầu dòng mới.

B3. Trong hình bên, nếu gõ tiếp chữ t, chữ t sẽ xuất hiện ở vị trí nào?

☐ Sau chữ r. ☐ Sau chữ a.

Nha|Tr

Bài 2
Chữ hoa

1 Gõ chữ hoa

Caps Lock là một đèn nhỏ nằm ở phía trên, bên phải bàn phím. Phím **Caps Lock** nằm ở bên trái bàn phím (H. 93).

Hình 93

Em dùng phím **Caps Lock** để bật hoặc tắt đèn Caps Lock.

THỰC HÀNH

T1. Quan sát và nhận biết đèn Caps Lock, phím **Caps Lock** trên bàn phím. Nhấn phím **Caps Lock** một vài lần để bật hoặc tắt đèn Caps Lock.

Em có thể gõ chữ hoa theo hai cách:

- Khi đèn Caps Lock tắt, nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ sẽ được chữ hoa tương ứng.

Ví dụ

Không nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím **M**, ta được: **m**

Nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím **M**, ta được: **M**

• Khi đèn Caps Lock sáng, không cần nhấn giữ phím **Shift** em cũng gõ được chữ hoa.

T2. Khởi động phần mềm Word và tập gõ chữ hoa HOA SEN theo cả hai cách, bật hoặc tắt đèn Caps Lock.

2 Gõ kí hiệu trên của phím

Hình 94
Kí hiệu trên là + và kí hiệu dưới là =

Một số phím có hai kí hiệu: kí hiệu trên và kí hiệu dưới (H. 94).

Bình thường, gõ những phím này ta được kí hiệu dưới.

Nhấn giữ phím **Shift** và gõ những phím này ta được kí hiệu trên.

Ví dụ

Không nhấn giữ phím **Shift**, gõ phím trên hình 94, ta được: =

Nhấn giữ phím **Shift**, gõ phím trên hình 94, ta được: +

THỰC HÀNH

T3. Tập gõ các kí hiệu % ! @ ? $.

T4. Bật đèn Caps Lock và gõ các phím có kí hiệu trên (không nhấn giữ phím **Shift**). Quan sát và cho biết nhận xét của em về các kết quả nhận được.

3 Sửa lỗi gõ sai

Để xoá chữ đã gõ sai, em có thể :

Nhấn phím **Backspace** (phím ← trên hàng phím số) để xoá chữ bên trái con trỏ soạn thảo.

Nhấn phím **Delete** để xoá chữ bên phải con trỏ soạn thảo.

Ví dụ

Khoe khoang — Nhấn phím **Backspace** → Khe khoang

Khoe khoang — Nhấn phím **Delete** → Kho khoang

Chú ý: Nếu xoá nhầm một chữ, hãy nháy chuột lên nút Undo (hoặc nhấn giữ phím **Ctrl** và gõ phím **Z**), chữ bị xoá sẽ hiện lại trên màn hình.

THỰC HÀNH

T5. Gõ chữ hoa:

HOA MAI

LONG LANH

RUNG RINH

BAN MAI

XANH LAM

Hình 95
Ban mai

T6. Viết hoa chữ cái đầu từ:

Nha Trang

Sa Pa

Quang Trung

Tam Thanh

Nam Cao

T7. Tập gõ không dấu đoạn thơ sau đây:

Vui sao một sáng tháng Năm
Đường về Việt Bắc lên thăm Bác Hồ
Suối dài xanh mướt nương ngô
Bốn phương lồng lộng Thủ đô gió ngàn.

Tố Hữu

T8. Tập gõ các phép tính sau:

12 + 8 = 20	63 : 9 = 7
25 – 5 + 10 = 30	12 : 6 + 4 = 6
45 > 25	3 < 10

BÀI TẬP

B1. Quan sát hình bên, nếu nhấn phím **Delete**, chữ nào sẽ bị xoá?

hoa

☐ Chữ a. ☐ Chữ o.

B2. Trong bài T6 em đã tập gõ chữ hoa đầu mỗi từ. Theo em cách nào thích hợp hơn?

☐ Nhấn phím **Caps Lock** mỗi khi gõ chữ hoa.

☐ Nhấn giữ phím **Shift** mỗi khi gõ chữ hoa.

Bài 3 Gõ các chữ ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ

Từ bài này, em sẽ học soạn thảo chữ Việt.

1 Gõ kiểu Telex

a) Các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ

Muốn có các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư và đ, em gõ liên tiếp hai chữ theo quy tắc ở bảng sau:

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

Ví dụ: Để có từ đêm trăng, em gõ:

ddeem trawng

đ ê ă

THỰC HÀNH

T1. Tập gõ các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ theo kiểu Telex.

T2. Gõ các từ sau theo kiểu Telex:

trăng lên cao	cây đa
Trung Thu	mưa xuân
đi chơi	hoa thơm
lên nương	măng tre
Thăng Long	Âu Cơ

b) Các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư, Đ

Muốn có các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư và Đ, em cũng gõ liên tiếp hai chữ hoa theo quy tắc tương tự như trên.

Để có chữ	Â	Ê	Ô	Đ	Ă	Ơ	Ư
Em gõ	AA	EE	OO	DD	AW	OW	UW

Ví dụ: Để có từ MƯA XUÂN, em gõ:

MUWA XUAAN

Ư Â

Chú ý: Em có thể gõ w (thay vì gõ uw) hoặc W (thay vì gõ UW), để có chữ ư hoặc chữ Ư.

THỰC HÀNH

T3. Tập gõ các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư, Đ theo kiểu Telex.

T4. Gõ các từ trong bài T2 bằng chữ hoa theo kiểu Telex.

TRĂNG LÊN CAO	CÂY ĐA
TRUNG THU	MƯA XUÂN
ĐI CHƠI	HOA THƠM
LÊN NƯƠNG	MĂNG TRE
THĂNG LONG	ÂU CƠ

BÀI TẬP

B1. Xem lại bảng quy tắc gõ các chữ ă, â, ê, ô, ơ, ư và đ theo kiểu Telex. Hãy phát biểu nhận xét của em.

B2. Bạn Lan muốn gõ chữ hoa Â theo kiểu Telex. Sau khi gõ chữ hoa A, Lan lại gõ chữ thường a. Lan sẽ nhận được kết quả nào?

☐ Chữ hoa Â. ☐ Các chữ Aa.

Phát biểu nhận xét của em về kết quả nhận được.

2 Gõ kiểu Vni

a) Các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ

Muốn có các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư và đ theo kiểu Vni, em gõ liên tiếp một chữ và một số theo quy tắc ở bảng sau:

Để có chữ	â	ê	ô	ơ	ư	ă	đ
Em gõ	a6	e6	o6	o7	u7	a8	d9

Ví dụ: Để có từ đêm trăng theo kiểu Vni, em gõ:

d9e6m tra8ng

↓ đ ↓ ê ↓ ă

THỰC HÀNH

T5. Tập gõ các chữ thường ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ theo kiểu Vni.

T6. Gõ các từ sau theo kiểu Vni:

trăng lên cao	cây đa
Trung Thu	mưa xuân
đi chơi	hoa thơm
lên nương	măng tre
Thăng Long	Âu Cơ

b) Gõ các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư, Đ

Muốn gõ các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư, Đ theo kiểu Vni, em cũng gõ theo quy tắc tương tự như trên.

Để có chữ	Â	Ê	Ô	Ơ	Ư	Ă	Đ
Em gõ	A6	E6	O6	O7	U7	A8	D9

Chú ý: Khi gõ các chữ ở hàng dưới của bảng trên em nhấn giữ phím **Shift** để gõ phím chữ và thả phím **Shift** để gõ phím số.

Ví dụ: Để có từ MƯA XUÂN theo kiểu Vni, em gõ:

MU7A XUA6N

↓ Ư ↓ Â

THỰC HÀNH

T7. Tập gõ các chữ hoa Ă, Â, Ê, Ô, Ơ, Ư, Đ theo kiểu Vni.

T8. Gõ các từ trong bài T6 bằng chữ hoa theo kiểu Vni.

TRĂNG LÊN CAO	CÂY ĐA
TRUNG THU	MƯA XUÂN
ĐI CHƠI	HOA THƠM
LÊN NƯƠNG	MĂNG TRE
THĂNG LONG	ÂU CƠ

BÀI TẬP

B3. Xem lại bảng quy tắc gõ các chữ ă, â, ê, ô, ơ, ư và đ theo kiểu Vni. Hãy phát biểu nhận xét của em.

B4. Bạn Minh muốn gõ chữ hoa Â theo kiểu Vni. Sau khi nhấn giữ phím **Shift** và gõ liên tiếp phím **A** và phím **6**, Minh lại nhận được kết quả A^. Tại sao?

Bài 4
Dấu huyền, dấu sắc, dấu nặng

1 Quy tắc gõ chữ có dấu

Tiếng Việt còn có các dấu: dấu huyền, dấu sắc, dấu nặng, dấu hỏi và dấu ngã.

Để gõ một từ có dấu, em thực hiện theo quy tắc "Gõ chữ trước, gõ dấu sau":

1. Gõ hết các chữ trong từ.
2. Gõ dấu.

2 Gõ dấu kiểu Telex

Để được	Gõ chữ
Dấu huyền	f
Dấu sắc	s
Dấu nặng	j

Ví dụ

Em gõ	Kết quả
Ddi hocj	Đi học
Lanf gios mats	Làn gió mát
Vaangf trawng	Vầng trăng

THỰC HÀNH

T1. Khởi động phần mềm Word và tập gõ các từ: đi học, làn gió mát, vầng trăng theo kiểu Telex như bảng trên.

T2. Em hãy gõ các từ sau theo kiểu Telex:

Em có áo mới

Chị Hằng

Học bài

Mặt Trời

Bác thợ điện

Hình 96. *Học bài*

3 Gõ dấu kiểu Vni

Để được	Gõ số
Dấu huyền	2
Dấu sắc	1
Dấu nặng	5

Ví dụ

Em gõ	Kết quả
D9i hoc5	Đi học
Lan2 gio1 mat1	Làn gió mát
Va6ng2 tra8ng	Vầng trăng

THỰC HÀNH

T3. Khởi động phần mềm Word và tập gõ các từ: học bài, làn gió mát, vầng trăng theo kiểu Vni như bảng trên.

T4. Em hãy gõ các từ sau theo kiểu Vni:

Nắng chiều
Đàn cò trắng
Tiếng trống trường
Chú bộ đội
Chị em cấy lúa

Hình 97. *Đàn cò trắng*

T5. Gõ đoạn thơ sau theo kiểu Telex hoặc Vni:

Hương rừng thơm đồi vắng
Nước suối trong thầm thì
Cọ xoè ô che nắng
Râm mát đường em đi.
Hôm qua em đến trường
Mẹ dắt tay từng bước
Hôm nay mẹ lên nương
Một mình em tới lớp
Chim đùa theo trong lá
Cá dưới khe thì thào
Hương rừng chen hương cốm
Em tới trường hương theo.

Minh Chính

BÀI TẬP

B1. Nối mỗi phím dùng để gõ dấu theo kiểu Telex với dấu tương ứng trên hình sau.

B2. Điền các số cần gõ theo kiểu Vni vào các chỗ trống (...) để có kết quả ở cột bên phải.

Tro....i.... xanh ma....y tra....ng....	Trời xanh mây trắng
Chim en.... lu....o....n.... bay	Chim én lượn bay
D....an.... co.... tung canh....	Đàn cò tung cánh
Trong na....ng.... thu vang....	Trong nắng thu vàng

Bài 5
Dấu hỏi, dấu ngã

1 Nhắc lại quy tắc gõ chữ có dấu

Cũng giống như với dấu huyền, dấu sắc và dấu nặng, để gõ từ có dấu hỏi hoặc dấu ngã, em cũng gõ chữ trước, gõ dấu sau theo quy tắc:

1. Gõ hết các chữ trong từ.
2. Gõ dấu.

2 Gõ dấu kiểu Telex

Để được	Gõ chữ
Dấu hỏi	r
Dấu ngã	x

Ví dụ

Em gõ	Kết quả
Quar vair	Quả vải
Dungx camr	Dũng cảm
Cuwar soor	Cửa sổ

THỰC HÀNH

T1. Khởi động phần mềm Word và tập gõ các từ: quả vải, dũng cảm, cửa sổ theo kiểu Telex như bảng trên.

3 Gõ dấu kiểu Vni

Để được	Gõ số
Dấu hỏi	3
Dấu ngã	4

Ví dụ

Em gõ	Kết quả
Qua3 vai3	Quả vải
Dung4 cam3	Dũng cảm
Cu7a3so63	Cửa sổ

THỰC HÀNH

T2. Khởi động phần mềm Word và tập gõ các từ: quả vải, dũng cảm, cửa sổ theo kiểu Vni như bảng trên.

T3. Em hãy gõ các từ sau (theo kiểu Telex hoặc Vni):

Thẳng thắn
Anh dũng
Giải thưởng
Bãi biển
Tuổi trẻ
Cầu thủ
Trò giỏi
Sửa chữa
Đẹp đẽ
Dã ngoại

Hình 98
Cầu thủ

T4. Gõ đoạn văn sau (theo kiểu Telex hoặc Vni):

Rừng cây trong nắng

Trong ánh nắng mặt trời vàng óng, rừng khô hiện lên với tất cả vẻ uy nghi, tráng lệ. Những thân cây tràm vươn thẳng lên trời như những cây nến khổng lồ. Từ trong biển lá xanh rờn, ngát dậy một mùi hương lá tràm bị hun nóng dưới mặt trời. Tiếng chim không ngớt vang vọng mãi lên trời cao xanh thẳm.

(Trích "Rừng cây trong nắng", Tiếng Việt 3, tập hai, trang 141).

T5. Em có biết cách gõ từ boong kiểu Telex trong chế độ gõ tiếng Việt? Em hãy thử gõ liên tiếp ba chữ o và đưa ra nhận xét.

T6. Em hãy gõ các từ sau:

Loong coong

Cái soong

Anh Long cắt những ngồng cải soong cong cong.

Bài 6
Luyện gõ

THỰC HÀNH

T1. Em hãy gõ các câu ca dao sau:

Đồng Đăng có phố Kỳ Lừa
Có nàng Tô Thị, có chùa Tam Thanh.

Gió đưa cành trúc la đà
Tiếng chuông Trấn Vũ, canh gà Thọ Xương.
Mịt mù khói toả ngàn sương
Nhịp chày Yên Thái, mặt gương Tây Hồ.

Đường vô xứ Nghệ quanh quanh
Non xanh, nước biếc như tranh hoạ đồ.

T2. Em hãy gõ đoạn thơ sau đây:

Mình về với Bác đường xuôi
Thưa giùm Việt Bắc không nguôi nhớ Người
Nhớ Ông Cụ mắt sáng ngời
Áo nâu, túi vải đẹp tươi lạ thường.
Nhớ Người những sáng tinh sương
Ung dung yên ngựa trên đường suối reo...
Nhớ chân Người bước lên đèo
Người đi, rừng núi trông theo bóng Người...

Tố Hữu

Bài 7
Ôn tập

Quy tắc gõ dấu

Gõ dấu ngay sau khi gõ xong các chữ của từ.

a) Gõ kiểu Telex

Gõ chữ cuối từ	Ta được
s	Dấu sắc
f	Dấu huyền
r	Dấu hỏi
x	Dấu ngã
j	Dấu nặng

b) Gõ kiểu Vni

Gõ số cuối từ	Ta được
1	Dấu sắc
2	Dấu huyền
3	Dấu hỏi
4	Dấu ngã
5	Dấu nặng

THỰC HÀNH

T1. Gõ đoạn văn sau:

Cuối buổi chiều, Huế thường trở về trong một vẻ yên tĩnh lạ lùng... Phía bên sông, xóm Cồn Hến nấu cơm chiều sớm nhất trong thành phố, thả khói nghi ngút cả một vùng tre trúc trên mặt nước. Đâu đó, từ sau khúc quanh vắng lặng của dòng sông, tiếng lanh canh của thuyền chài gõ những mẻ cá cuối cùng, khiến mặt sông nghe như rộng hơn...

(Trích "Chiều trên Sông Hương", Tiếng Việt 3, tập một, trang 94).

T2. Gõ đoạn thơ sau:

Đồng quê

Làng quê lúa gặt xong rồi
Mây hong trên gốc rạ phơi trắng đồng
Chiều lên lặng ngắt bầu không
Trâu ai no có thả rông bên trời
Hơi thu đã chạm mặt người
Bạch đàn đôi ngọn đứng soi xanh đầm
Luống cày còn thở sủi tăm
Sương buông cho cánh đồng nằm chiêm bao
Có con châu chấu phương nào
Bâng khuâng nhớ lúa, đậu vào vai em...

Trần Đăng Khoa

6 - HỌC CÙNG MÁY TÍNH

Bài 1

Học toán với phần mềm Cùng học toán 3

Phần mềm Cùng học Toán 3 giúp em học các phép toán cộng, trừ, nhân, chia dành cho học sinh lớp 3. Có thể sử dụng phần mềm để kiểm tra bài cũ, học bài mới trên lớp hay luyện tập ở nhà.

Phần mềm còn giúp em luyện tập các thao tác sử dụng chuột và bàn phím.

1 Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng . Màn hình khởi động của phần mềm như hình 99.

Hình 99

Nháy chuột tại dòng chữ Bắt đầu trên cánh cổng, xuất hiện màn hình Cầu vồng (H. 100).

Hình 100

Trên màn hình Cầu vồng có các biểu tượng nhỏ, ứng với các nội dung môn Toán lớp 3. Khi di chuyển con trỏ chuột vào một biểu tượng, em sẽ thấy nội dung kiến thức hiện ra trong khung chữ nhật phía dưới.

Chú ý: - Tám biểu tượng nằm trên cầu vồng giúp luyện tập nội dung toán học kì một.

- Tám biểu tượng còn lại giúp luyện tập nội dung toán học kì hai.

2 Cách luyện tập

Để luyện tập, em hãy nháy chuột vào một trong các biểu tượng trên màn hình Cầu vồng. Màn hình luyện tập có thể như hình 101 (nhân số có bốn chữ số với số có một chữ số) hoặc hình 103 (viết và đọc số có bốn chữ số).

Khi làm toán, em sẽ điền các số, các dấu >, <, = và chữ.

• Để điền số, em nháy chuột vào các nút số ở góc phía dưới bên phải màn hình hoặc gõ phím số tương ứng trên bàn phím. Khi nhập xong một chữ số, phần mềm tự động chuyển sang vị trí của chữ số tiếp theo (H. 101).

Hình 101

• Để điền dấu <, =, >, em nháy chuột lên dấu tương ứng trên màn hình hoặc gõ phím dấu đó trên bàn phím (H. 102).

Hình 102

• Với những bài toán điền chữ vào ô, em gõ chữ tiếng Việt theo kiểu Telex hoặc kiểu Vni (H. 103).

Hình 103

Trên màn hình em sẽ thấy một con trỏ nhấp nháy. Đó là vị trí cần điền số, dấu hoặc chữ.

Em có thể thay đổi vị trí này bằng cách nhấn các phím mũi tên hoặc nháy chuột tại vị trí khác.

Các nút lệnh trên màn hình luyện tập có ý nghĩa sau:

• Nếu không làm được phép tính, em có thể hỏi máy tính bằng cách nháy chuột lên nút Trợ giúp. Máy tính sẽ cho em biết chữ số tiếp theo cần điền.

Chú ý: Mỗi lần yêu cầu trợ giúp, máy tính sẽ trừ của em 1 điểm.

• Sau khi làm xong một phép tính, em hãy nháy chuột lên nút Kiểm tra để xem kết quả đúng hay sai.

- Nếu làm sai, máy tính sẽ cho biết cách làm đúng và có một hình nhắc nhở em (H.104).

Cách làm đúng

Hình 104

- Nếu làm đúng, em được cộng 5 điểm vào điểm của bài làm và được khen (H. 105).

Điểm của bài làm

Hình 105

• Nếu muốn làm lại phép tính từ đầu, em hãy nháy chuột lên nút Làm lại.

• Nháy chuột lên nút Tiếp tục để chuyển sang câu tiếp theo.

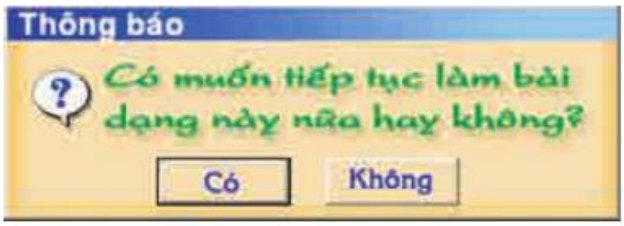
• Nút Thoát dùng để dừng làm bài và quay về màn hình Cầu vồng.

Chú ý: Mỗi lần chọn nội dung luyện tập trong màn hình Cầu vồng, điểm số sẽ được tính lại từ 0.

Với bài toán điền chữ, trên màn hình có hai nút mới như sau:

- Nháy chuột lên nút Đọc số để nghe cách đọc số từ loa của máy tính. Để nghe được, máy tính của em cần có loa.
- Nháy chuột lên nút Viết số để hiển thị cách đọc số bằng chữ tại ô Đọc số. Giống như nút Trợ giúp, khi chọn nút này máy tính sẽ trừ 1 điểm của em.

Đối với mỗi dạng toán, sau khi làm được năm câu, phần mềm sẽ hỏi em có tiếp tục luyện dạng toán này nữa hay không (H. 106).



Hình 106

Nếu muốn tiếp tục, em hãy nháy chuột lên nút Có. Ngược lại, em nháy chuột lên nút Không để chuyển sang dạng toán khác.

3 Thoát khỏi phần mềm

Để thoát khỏi phần mềm, em nháy chuột lên nút .

BÀI TẬP

B1. Khi làm phép tính cộng hai hoặc ba số theo hàng dọc, tại vị trí kết quả em cần nhập đáp số như thế nào?

☐ Nhập từ trái qua phải;

☐ Nhập từ phải qua trái;

☐ Cả hai cách trên đều đúng.

B2. Khi làm phép tính cộng hai hoặc ba số theo hàng ngang, tại vị trí kết quả em cần nhập đáp số như thế nào?

☐ Nhập từ trái qua phải;

☐ Nhập từ phải qua trái;

☐ Có thể nhập bằng cả hai cách trên.

B3. Khi làm xong một phép tính, muốn phần mềm cộng điểm em phải thực hiện thao tác nào?

☐ Không cần thực hiện bất kì thao tác nào, phần mềm tự động cộng điểm.

☐ Nháy nút .

☐ Nháy nút .

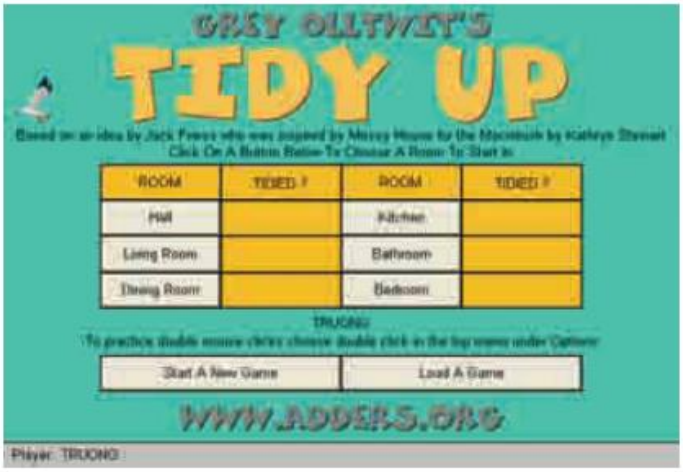
Bài 2

Học làm công việc gia đình với phần mềm Tidy Up

Phần mềm Tidy Up (đọc là tai-đi ắp) sẽ giúp các em tập làm các công việc đơn giản trong gia đình như quét nhà, lau chùi bát đĩa, dọn tủ sách,... Phần mềm sẽ giúp các em tạo thói quen ngăn nắp, sạch sẽ trong cuộc sống.

1 Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng , màn hình chính của phần mềm có thể như hình 107.



Hình 107

2 Quy tắc chơi

Để bắt đầu làm việc hãy nháy chuột vào nút Start A New Game và gõ tên của em. Em sẽ làm việc lần lượt trong các phòng sau:

Hall:	Phòng đợi.
Living Room:	Phòng khách.
Dining Room:	Phòng ăn.
Kitchen:	Phòng bếp.
Bathroom:	Phòng tắm.
Bedroom:	Phòng ngủ.

Trong mỗi phòng, các đồ vật rất lộn xộn. Hình 108 là khung cảnh của phòng ngủ chưa được dọn dẹp.

Hình 108

Nhiệm vụ của em là di chuyển đồ vật trong các phòng về đúng vị trí của nó.

3 Cách dọn đồ vật

Để dọn dẹp các đồ vật, em nháy chuột lên đồ vật cần di chuyển, nó sẽ được chuyển đến vị trí đúng.

Khi dọn xong một phòng, phần mềm sẽ yêu cầu em chuyển sang phòng tiếp theo.

Chú ý: Trong một số phòng, các đồ vật cần được dọn dẹp theo thứ tự nhất định. Nếu thực hiện không đúng thứ tự đó, thông báo nhắc nhở sẽ xuất hiện.

Khi đã dọn dẹp xong phòng cuối cùng, em sẽ được một giấy chứng nhận có thành tích lao động tốt, tương tự như hình 109.

Hình 109

Chú ý: - Nhấn phím F2 để bắt đầu một lượt chơi mới.

- Phần mềm lưu lại kết quả làm việc. Để tiếp tục công việc em chọn nút Load A Game, sau đó chọn tên của mình.

- Để thoát khỏi phần mềm, em hãy nháy nút ✕ ở góc trên bên phải màn hình.

BÀI TẬP

B1. Trong phòng đợi sau, em cần phải dọn dẹp tiếp bao nhiêu đồ vật nữa, đó là những đồ vật nào?

B2. Trong phòng ngủ còn nhiều đồ chưa gọn gàng, em hãy đánh dấu các đồ vật cần dọn dẹp.

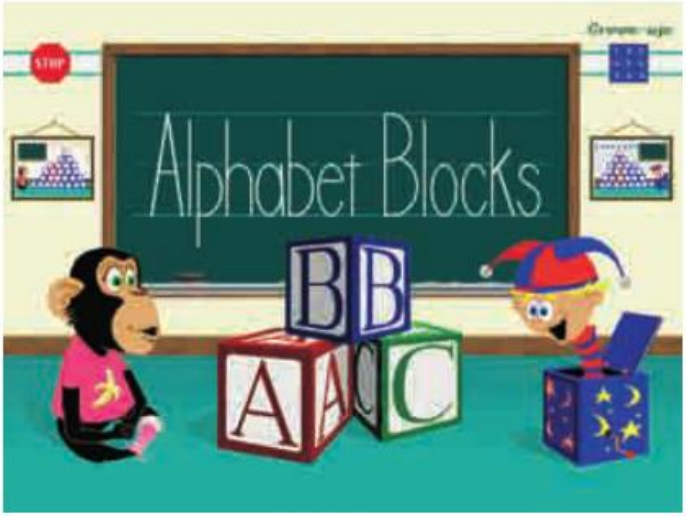
Bài 3

Học tiếng Anh với phần mềm Alphabet Blocks

Phần mềm này giúp các em học bảng chữ cái tiếng Anh thông qua hình ảnh và âm thanh sinh động.

1 Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng . Màn hình của phần mềm như hình 110.



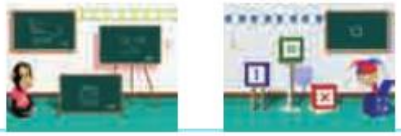
Hình 110

2 Giới thiệu phần mềm

Em nhìn thấy một bảng lớn có dòng chữ Alphabet Blocks (đọc là an-pha-bét blốc) và hai người dẫn chương trình vui tính. Bên trái là Chú Khỉ ngộ nghĩnh, bên phải là Chú Bé lò xo nhí nhảnh đứng trong hộp ảo thuật.

Em còn thấy hai bảng nhỏ treo trên tường dùng để chọn kiểu bài học và người dẫn chương trình.

Có thể chọn một trong hai kiểu bài học sau:

Bài học theo từng nhóm chữ cái	Bài học toàn bộ bảng chữ cái
	

Để thay đổi kiểu bài học, hãy nháy chuột lên một trong hai bảng này.

Để bắt đầu học, em hãy nháy chuột lên Chú Khỉ hoặc Chú Bé lò xo.

3 Bài học cả bảng chữ cái

Trong bài học này, em sẽ được học nhận biết và phát âm các chữ trong bảng chữ cái tiếng Anh qua giọng nói của Chú Khỉ hay Chú Bé lò xo.

• Trước tiên em nghe người dẫn chương trình đọc một lượt bảng chữ cái tiếng Anh. Sau khi đọc xong các chữ cái sẽ xuất hiện trong các ô giống như hình 111.

Hình 111

• Tiếp theo, em nháy chuột lên người dẫn chương trình để nghe các câu hỏi và nháy chuột lên các chữ cái tương ứng để trả lời. Các câu hỏi đều bằng tiếng Anh về một chữ cái cụ thể trên hình. Nếu trả lời đúng, phần mềm sẽ tặng em phần thưởng được treo trên tường cạnh bảng đen, như hình 112 dưới đây. Nháy chuột lên người dẫn chương trình để nghe câu hỏi tiếp theo.

Hình 112

• Để nghe lại cách phát âm của một chữ cái và một từ chứa nó, em nháy chuột lên chữ cái đó. Ví dụ, nếu nháy chuột lên chữ cái p, em sẽ nhìn thấy từ pig và hình con lợn như hình 113.

Hình 113

• Nháy chuột tại nút công tắc điện trên tường để kết thúc bài học.

Bài học theo nhóm chữ cái

Trong bài học này, em sẽ nghe các câu hỏi của người dẫn chương trình và trả lời bằng cách nháy chuột lên bảng hoặc các hộp có chữ. Hình ảnh bài học có dạng tương tự như hình 114 với Chú Khỉ và hình 115 với Chú Bé lò xo dẫn chương trình.

Hình 114

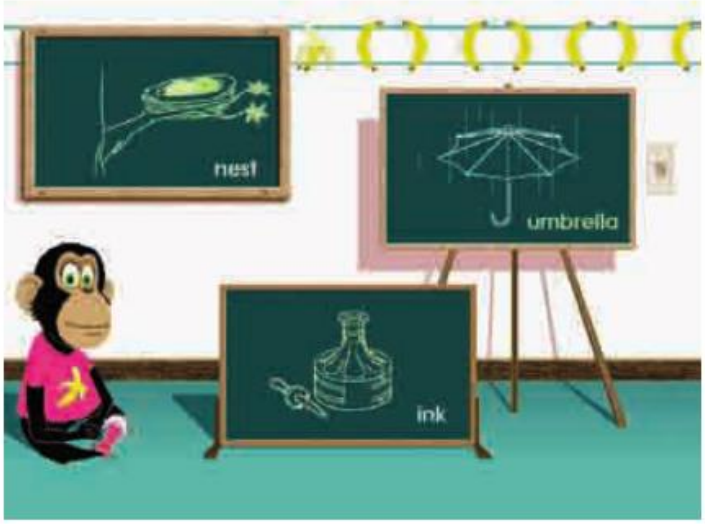
Hình 115

Chú ý: - Để nghe lại câu hỏi, em hãy nháy chuột lên người dẫn chương trình.

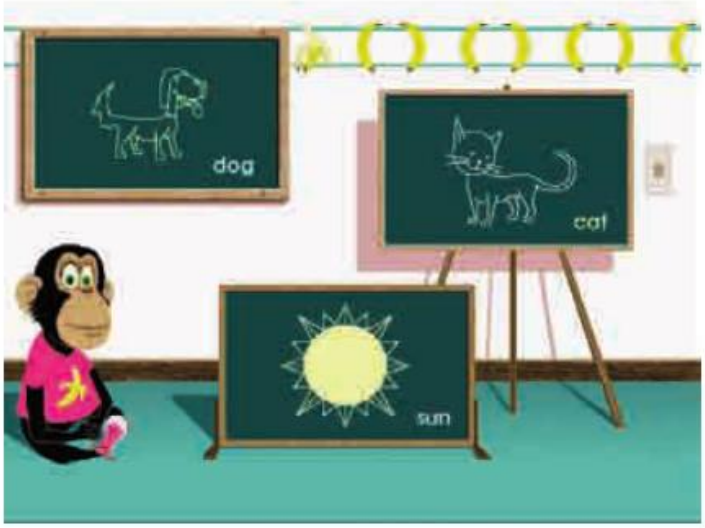
- Để thoát khỏi phần mềm, em hãy nháy chuột lên nút STOP ở màn hình chính.

BÀI TẬP

B1. Quan sát các từ trên các bảng trong hình sau, đọc đúng và cho biết nghĩa của các từ đó.



B2. Quan sát các từ trên các bảng trong hình sau, đọc đúng và cho biết nghĩa của các từ đó.



Bài đọc thêm

Rèn luyện tư duy với phần mềm Soukoban

Đây là phần mềm giúp các em rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo thông qua một trò chơi nổi tiếng với nhân vật chính là Soukoban (đọc là sô-kô-ban).

1. Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng . Màn hình của phần mềm có dạng tương tự hình 116.

Hình 116

2. Giới thiệu trò chơi

Nếu là lần khởi động đầu tiên, trò chơi bắt đầu từ mức đơn giản nhất (mức 1). Từ những lần khởi động sau, phần mềm sẽ hiện mức chơi ở lần chơi trước đó. Các mức chơi sẽ phức tạp và khó dần lên. Phần mềm cho phép chơi với 100 mức.

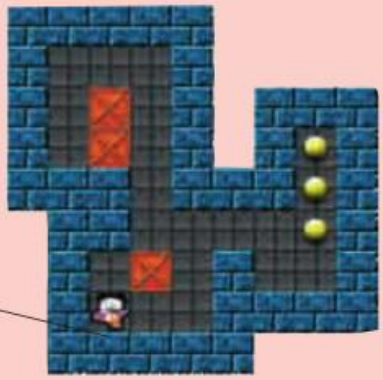
Trên màn hình là kho hàng có các thùng để không đúng chỗ. Nhiệm vụ của Soukoban là chuyển các thùng về đúng vị trí.

Trong hình 116, Soukoban cần chuyển ba thùng tới ba vị trí được định trước.

Em sẽ thắng nếu giúp Soukoban chuyển tất cả các thùng đến vị trí đích. Ngược lại, em sẽ thua.

3. Quy tắc chơi

- *Em có nhiệm vụ điều khiển Soukoban bằng các phím mũi tên ↑, ↓, →, ←. Soukoban sẽ dịch chuyển lên trên, xuống dưới, sang phải hoặc sang trái tương ứng với các phím này.*
- *Trên đường đi, nếu gặp thùng, Soukoban sẽ "đẩy" thùng dịch chuyển theo hướng đi của mình nếu phía trước không bị vướng tường nhà hoặc một thùng khác.*
- *Soukoban chỉ có thể đẩy được một thùng trên đường.*



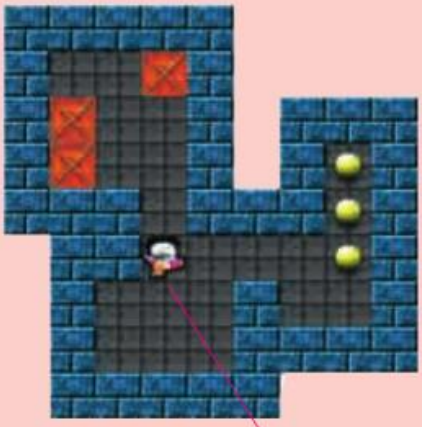
Tại vị trí này, Soukoban có thể dịch chuyển thùng gần mình theo các hướng lên trên, xuống dưới, sang trái, sang phải.

Hình 117

- *Khi chuyển tất cả các thùng đến đích, phần mềm tự động chuyển sang mức chơi tiếp theo.*
- *Muốn thoát khỏi phần mềm, em hãy nháy chuột lên nút ✕ ở góc trên bên phải màn hình.*

Tại vị trí này, Soukoban không thể dịch chuyển thùng gần mình theo bất cứ hướng nào.

Hình 118



Hình 119

Soukoban không thể di chuyển bất cứ thùng nào trong số ba thùng trên màn hình.

Như vậy là Soukoban đã không hoàn thành nhiệm vụ.

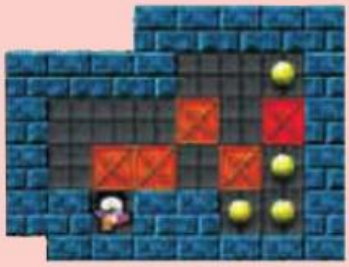
Để giúp đỡ Soukoban hoàn thành nhiệm vụ, em cần phải suy nghĩ rất cẩn thận và thực hiện chính xác các thao tác cần thiết. Chỉ một sai sót nhỏ cũng có thể khiến Soukoban không hoàn thành nhiệm vụ.

Chú ý:

1. Nếu đi nhầm một bước, em có thể sửa sai bằng cách nhấn giữ phím **Ctrl** *và gõ phím* **A**.

2. Có thể chơi lại từ đầu lượt chơi hiện thời bằng cách nhấn giữ phím **Ctrl** *và gõ phím* **R**.

Hình 120. *Một số mức chơi khác nhau*



Mục lục

	Trang
1. Làm quen với máy tính	3
Bài 1. Người bạn mới của em	3
Bài 2. Thông tin xung quanh ta	11
Bài 3. Bàn phím máy tính	16
Bài 4. Chuột máy tính	20
Bài 5. Máy tính trong đời sống	23
Bài đọc thêm. Người máy	26
2. Chơi cùng máy tính	31
Bài 1. Trò chơi Blocks	31
Bài 2. Trò chơi Dots	34
Bài 3. Trò chơi Sticks	39
3. Em tập gõ bàn phím	41
Bài 1. Tập gõ các phím ở hàng cơ sở	41
Bài 2. Tập gõ các phím ở hàng trên	47
Bài 3. Tập gõ các phím ở hàng dưới	49
Bài 4. Tập gõ các phím ở hàng phím số	51
Bài 5. Ôn tập gõ phím	54
4. Em tập vẽ	57
Bài 1. Tập tô màu	57
Bài 2. Tô màu bằng màu nền	61
Bài 3. Vẽ đoạn thẳng	63
Bài 4. Tẩy, xoá hình	65
Bài 5. Di chuyển hình	68
Bài 6. Vẽ đường cong	71
Bài 7. Sao chép màu từ màu có sẵn	73
5. Em tập soạn thảo	75
Bài 1. Bước đầu soạn thảo	75
Bài 2. Chữ hoa	79
Bài 3. Gõ các chữ ă, â, ê, ô, ơ, ư, đ	83
Bài 4. Dấu huyền, dấu sắc, dấu nặng	88
Bài 5. Dấu hỏi, dấu ngã	92
Bài 6. Luyện gõ	95
Bài 7. Ôn tập	96
6. Học cùng máy tính	99
Bài 1. Học toán với phần mềm Cùng học toán 3	99
Bài 2. Học làm công việc gia đình với phần mềm Tidy Up	107
Bài 3. Học tiếng Anh với phần mềm Alphabet Blocks	111
Bài đọc thêm. Rèn luyện tư duy với phần mềm Soukoban	117