

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CÙNG HỌC TIN HỌC

DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

2
QUYỂN



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 2

(Tái bản lần thứ bảy)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

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

01-2014/CXB/10-1062/GD

Mã số : 1B483T4



1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH



Những gì em đã biết

Em đã được làm quen với chiếc máy tính - người bạn và em đã biết:

1. Máy tính có khả năng làm việc nhanh, chính xác, liên tục và giao tiếp thân thiện với con người.
2. Máy tính giúp con người xử lí và lưu trữ thông tin. Các dạng thông tin cơ bản gồm văn bản, âm thanh và hình ảnh.
3. Máy tính có mặt ở mọi nơi và giúp con người trong nhiều việc như làm việc, học tập, giải trí, liên lạc.
4. Mỗi máy tính thường có màn hình, thân máy, bàn phím và chuột.



Hình 1. Người bạn của em



?

BÀI TẬP

- B1.** Em hãy kể tên vài thiết bị dùng trong gia đình cần điện để hoạt động.
- B2.** Hãy kể tên hai thiết bị ở lớp học khi hoạt động phải dùng điện.
- B3.** Những câu nào dưới đây là đúng?
- Máy tính có khả năng tính toán nhanh hơn con người.
 - Ti vi hoạt động được là nhờ có điện.
 - Có thể học ngoại ngữ tốt hơn nhờ máy tính.
 - Âm thanh là một dạng thông tin.
 - Màn hình hiện kết quả làm việc của máy tính.



HOẠT ĐỘNG

- T1.** Em hãy thu thập thông tin về một trong các chủ đề: Tết dương lịch 1/1, ngày Vì người tàn tật 18/4, ngày Quốc tế Thiếu nhi 1/6, ngày Khai trường 5/9, ngày Vì người nghèo 17/10, ngày Nhà giáo Việt Nam 20/11. Phân loại thông tin đã thu thập được theo các dạng cơ bản: văn bản, âm thanh, hình ảnh.
- T2.** Tự tổ chức sinh hoạt tập thể trong lớp: làm phiếu, viết phiếu, bốc thăm và thực hiện yêu cầu của phiếu. Nội dung mỗi phiếu gồm:
- 1.** Yêu cầu khởi động một phần mềm đã học (Word, Mario, Pianito, Paint, Cùng học toán 3, Tidy Up,...).
 - 2.** Trình bày các thao tác để khởi động một phần mềm từ màn hình nền.





Khám phá máy tính

1

Máy tính xưa và nay

Máy tính điện tử đầu tiên ra đời năm 1945. Tấm ảnh dưới đây cho thấy một phần chiếc máy tính đầu tiên có tên là ENIAC (đọc là en-ni-ắc). Chiếc máy tính này nặng bằng một chiếc xe tải, khoảng 27 tấn và chiếm diện tích 167 mét vuông.



Hình 2. Một phần chiếc máy tính đầu tiên



Hình 3. Máy tính để bàn

Từ đó đến nay công nghệ chế tạo máy tính ngày càng phát triển. Máy tính ngày càng nhỏ gọn hơn, tính toán nhanh hơn, tiêu tốn ít điện hơn, giá thành rẻ hơn và giao tiếp thân thiện hơn với con người.

Nhờ vậy máy tính ngày càng trở thành phổ biến. Máy tính để bàn ngày nay chỉ nặng khoảng 15 kg và chỉ chiếm diện tích khoảng nửa mét vuông (H. 3).



Ngày nay, ngoài máy tính để bàn, em còn có thể thấy nhiều loại máy tính khác với nhiều hình dạng và kích thước khác nhau (H. 4).



Hình 4. Một số loại máy tính

? BÀI TẬP

- B1.** Em hãy làm phép tính để biết chiếc máy tính đầu tiên:
- nặng gấp bao nhiêu lần chiếc máy tính để bàn ngày nay?
 - chiếm diện tích gấp bao nhiêu lần diện tích căn phòng (20 mét vuông)?

Tuy có hình dạng và kích thước khác nhau, nhưng các máy tính có một điểm chung: chúng có khả năng thực hiện tự động các **chương trình**. Chương trình là những lệnh do con người viết ra để chỉ dẫn máy tính thực hiện những việc cụ thể.

Với chương trình, con người có thể sử dụng máy tính để làm nhiều việc khác nhau. Ví dụ, em có thể vẽ được những bức tranh đẹp hay nghe nhạc, xem phim,... bằng các chương trình chạy trên máy tính.

? BÀI TẬP

- B2.** Em hãy cho biết, nhờ các chương trình, máy tính còn giúp con người làm được những việc gì nữa?



2 Các bộ phận của máy tính làm gì?

? BÀI TẬP

- B3. Em đã biết các bộ phận quan trọng nhất của một máy tính. Hãy gọi tên các bộ phận của máy tính ở hình 5 dưới đây:



Hình 5

Bàn phím và chuột giúp em đưa **thông tin vào** để máy tính xử lí theo chỉ dẫn của chương trình.

Màn hình cho em biết **thông tin ra** (kết quả) sau khi được máy tính xử lí.



Hình 6

Ví dụ, khi em cần tính tổng của 15 và 26, thông tin vào là 15 và 26, còn thông tin ra là 41.



Hằng ngày, em gặp nhiều hoạt động có thể mô tả giống như trên. Chẳng hạn, nếu thấy bầu trời nhiều mây đen, em nhắc bố mang áo mưa khi đi làm. Bầu trời nhiều mây đen cho em thông tin vào (có thể trời sẽ mưa), còn lời nhắc là thông tin ra sau khi em đã xử lý thông tin vào. Bộ não của em chính là bộ phận xử lý thông tin.

? BÀI TẬP

- B4.** Khi em tính tổng của ba số 15, 21 và 9, thông tin vào là gì và thông tin ra là gì?
- B5.** Khi em tính diện tích hình chữ nhật với chiều dài và chiều rộng đã biết, thông tin vào và thông tin ra là gì?
- B6.** Em vào lớp khi tiếng chuông (hoặc tiếng trống) báo giờ học bắt đầu. Bộ não của em tiếp nhận thông tin vào là gì?
- B7.** Cô giáo xếp loại học sinh (giỏi, khá, trung bình) trong lớp em theo điểm thi cuối học kì. Hãy cho biết thông tin vào để cô giáo xử lý là gì và sau đó thông tin ra là gì.





Bài 3

Chương trình máy tính được lưu ở đâu ?

Khi làm việc với máy tính, có thể em muốn lưu kết quả để dùng lại. Chẳng hạn, lưu những bức tranh đã vẽ hay bài thơ, bài văn đã soạn thảo để sau đó mở lại xem, chỉnh sửa hay in ra.

Các chương trình và thông tin khác (trong đó có kết quả làm việc) được lưu trên các **thiết bị lưu trữ**.

Dưới đây chúng ta sẽ làm quen với một số thiết bị lưu trữ thông dụng.

1 Đĩa cứng

Chương trình và thông tin quan trọng thường được lưu trên **đĩa cứng**. Đĩa cứng là thiết bị lưu trữ quan trọng nhất.

Đĩa cứng được lắp đặt trong thân máy tính (H. 7).



Hình 7. *Đĩa cứng*



2 Đĩa CD và thiết bị nhớ flash

Để thuận tiện cho việc trao đổi, thông tin còn được ghi trong **đĩa CD** (đọc là xi-di) hoặc trong **thiết bị nhớ flash** (đọc là ph-lats) và được nạp vào máy tính khi cần thiết.



Hình 8. *Đĩa CD*

Đĩa CD và thiết bị nhớ flash có thể được lắp vào máy tính để sử dụng hoặc tháo ra khỏi máy tính một cách dễ dàng, thuận tiện.



Thiết bị nhớ flash



Cách dùng



Kích thước

Hình 9. *Thiết bị nhớ flash*

Khi làm việc với máy tính, ta thường mang theo đĩa CD hoặc thiết bị nhớ flash để tiện sử dụng.

Tránh để các thiết bị lưu trữ bị rơi, bị va đập và không để ở nơi ẩm hoặc nóng quá. Cần bảo quản để đĩa CD không bị cong vênh, bị xước hay bám bụi. Lưu ý thiết bị nhớ flash có thể bị hỏng nếu bị ướt.





THỰC HÀNH

T1. Quan sát một máy tính để bàn. Tìm vị trí của ổ đĩa CD trên máy tính.

T2. Thực hành với đĩa CD và ổ đĩa CD:

- Quan sát một ổ đĩa CD. Cho biết thao tác để mở, đóng ổ đĩa.
- Quan sát một đĩa CD. Nhận biết mặt trên, mặt dưới và cách đưa đĩa CD vào ổ đĩa.
- Thực hiện các thao tác để đưa một đĩa CD vào ổ đĩa. Quan sát chuyển động của ngăn chứa đĩa, sự thay đổi của đèn tín hiệu trên ổ đĩa và thông báo trên màn hình.

T3. Thực hành với thiết bị nhớ flash (theo sự hướng dẫn của thầy cô giáo):

- Quan sát máy tính để nhận biết khe cắm thiết bị nhớ flash.
- Thực hiện thao tác cắm thiết bị nhớ flash vào khe.
- Quan sát sự thay đổi của đèn tín hiệu trên thiết bị nhớ flash và thông báo trên màn hình.

? BÀI TẬP

B1. Em hãy nhận xét hình dạng và kích thước đĩa CD.

B2. Hãy nêu một số lưu ý khi sử dụng đĩa CD và thiết bị nhớ flash.





Đọc thêm

Sử dụng đĩa CD

Người ta thường dùng đĩa CD để lưu các chương trình và thông tin. Một đĩa CD có thể chứa được mọi thông tin có trong bộ sách giáo khoa của em. Em có thể sử dụng đĩa CD theo hướng dẫn sau đây:

Đưa đĩa CD vào ổ đĩa



1. Nhấn nút để ngăn chứa CD tự động đẩy ra và chờ cho đến khi ngăn chứa được đẩy ra hoàn toàn.

2. Cầm đĩa CD như trên hình và nhẹ nhàng đặt đĩa CD vào ngăn chứa, lưu ý để đĩa CD lọt hẳn vào vùng tròn bên trong.

3. Nhấn nút một lần nữa để ngăn chứa CD tự động đẩy vào bên trong.

Tháo đĩa CD khỏi ổ đĩa



1. Chờ đến khi đèn trên ổ đĩa CD tắt, nhấn nút để ngăn chứa CD tự động đẩy ra và chờ cho đến khi ngăn chứa được đẩy ra hoàn toàn.

2. Cầm đĩa CD như hình trên và nhẹ nhàng lấy ra khỏi ổ đĩa, đặt vào hộp hay vỏ chứa đĩa.

3. Nhấn nút một lần nữa để ngăn chứa CD tự động đẩy vào bên trong.





2. EM TẬP VẼ



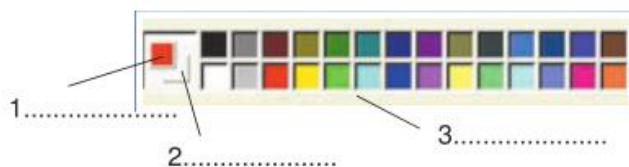
Bài 1

Những gì em đã biết

1 Tô màu

? BÀI TẬP

B1. Điền các cụm từ **màu vẽ**, **màu nền**, **các ô màu** vào vị trí đúng.



Hình 10. *Hộp màu*

B2. Em chọn màu vẽ bằng cách nháy nút chuột nào, ở đâu?

B3. Em chọn màu nền bằng cách nào?



B4. Em hãy chỉ ra công cụ **Tô màu** trong hộp công cụ và các thao tác để tô màu một vùng hình vẽ.

B5. Em có thể sao chép màu từ một màu có sẵn trên hình để làm màu nền hoặc màu vẽ được không? Hãy chỉ ra công cụ dùng để sao chép màu trong các công cụ dưới đây:

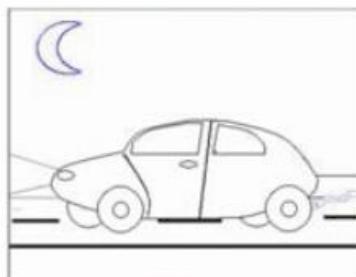


B6. Nêu các bước để sao chép một màu có sẵn trên hình làm màu vẽ.



THỰC HÀNH

T1. Mở tệp **Ontap1.bmp** và tô màu hình 11 để được hình 12.



Hình 11



Hình 12

2 Vẽ đường thẳng

? BÀI TẬP

B7. Trong số các công cụ ở hình 13, em hãy chỉ ra công cụ dùng để vẽ đường thẳng.



Hình 13





THỰC HÀNH

- T2.** Vẽ và tô màu ngôi nhà theo mẫu như hình 14. Mở tệp [Ontap2.bmp](#) và so sánh với kết quả của em.



Hình 14

3 Vẽ đường cong

? BÀI TẬP

- B8.** Công cụ nào trong hình 15 dưới đây dùng để vẽ đường cong? Hãy nêu các bước thực hiện khi vẽ đường cong.



Hình 15



THỰC HÀNH

- T3.** Mở tệp [Ontap3.bmp](#) để có hình vẽ bông hoa. Em hãy dùng công cụ  để vẽ lọ hoa bên cạnh bông hoa như hình 16a. Sau đó “cắm” bông hoa vào lọ hoa như hình 16b. Mở tệp [Ontap3a.bmp](#) để so sánh với kết quả của em.





Hình 16

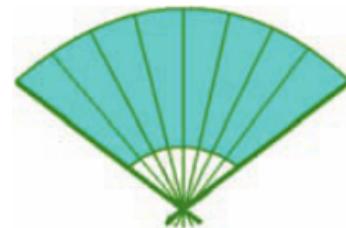
Hướng dẫn

Để “cắm” bông hoa vào lọ hoa, em di chuyển lọ hoa xuống dưới bông hoa.
Hãy nhớ lại thao tác di chuyển một phần hình vẽ mà em đã học.



THỰC HÀNH TỔNG HỢP

T4. Vẽ và tô màu chiếc quạt theo mẫu như hình 17.



Hình 17

T5. Vẽ và tô màu con nhím theo mẫu như hình 18.



Hình 18

T6. Quan sát và vẽ ngôi nhà bên đường như hình 19.



Hình 19



Chú ý Em có thể mở các tệp **Ontap4.bmp** và **Ontap5.bmp** để so sánh với kết quả của em.



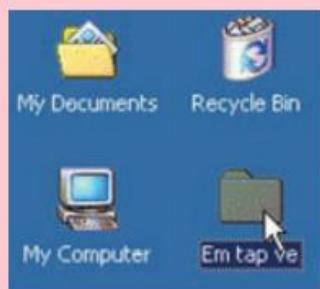


Đọc thêm

Mở tệp hình vẽ

Các tệp hình vẽ được lưu trong máy tính giúp em luyện tập và thực hành. Để mở một tệp hình vẽ, em hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nháy đúp biểu tượng thư mục chứa các tệp hình vẽ (trên hình 20 là thư mục *Em tap ve*).



Hình 20. Biểu tượng thư mục trên màn hình nền

2. Nháy đúp lên tên tệp hình vẽ cần mở (trên hình 21 là tệp *Ontap1.bmp*).



Hình 21. Danh sách chứa tên tệp cần mở





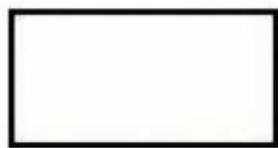
Vẽ hình chữ nhật, hình vuông

1 Vẽ hình chữ nhật, hình vuông

? BÀI TẬP

- B1. Nếu sử dụng công cụ **Đường thẳng** để vẽ hình chữ nhật như hình 22, em phải thực hiện mấy bước? Hãy nêu các bước đó.

Công cụ **Hình chữ nhật** giúp em vẽ hình chữ nhật nhanh và chính xác hơn.



Hình 22



Hình 23



Hình 24

1. Chọn công cụ trong hộp công cụ.

2. Chọn một kiểu vẽ hình chữ nhật ở phía dưới hộp công cụ (H. 23).

3. Kéo thả chuột từ điểm bắt đầu theo hướng chéo đến điểm kết thúc (H. 24).

Kiểu vẽ hình chữ nhật em chọn ở hình 23 sẽ cho hình có đường biên với màu vẽ và phần bên trong tô màu nền.

18 Em tập vẽ





Chú ý Trước khi chọn công cụ , em có thể:

- Chọn công cụ rồi chọn nét vẽ cho đường biên (H. 25).
- Chọn màu vẽ cho đường biên và màu nền để tô phần bên trong.
- Để vẽ hình vuông, em nhấn giữ phím **Shift** trong khi kéo thả chuột. Chú ý thả nút chuột trước khi thả phím **Shift**.



Hình 25



THỰC HÀNH

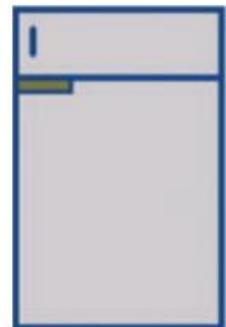
T1. Vẽ chiếc phong bì thư theo mẫu như hình 26:



Hình 26

Hướng dẫn

1. Chọn màu vẽ, màu nền và nét vẽ.
2. Chọn công cụ .
3. Chọn kiểu vẽ thứ hai (có đường biên và tô màu bên trong).
4. Vẽ hình chữ nhật làm khung của phong bì thư.
5. Dùng công cụ để vẽ các nét còn lại.



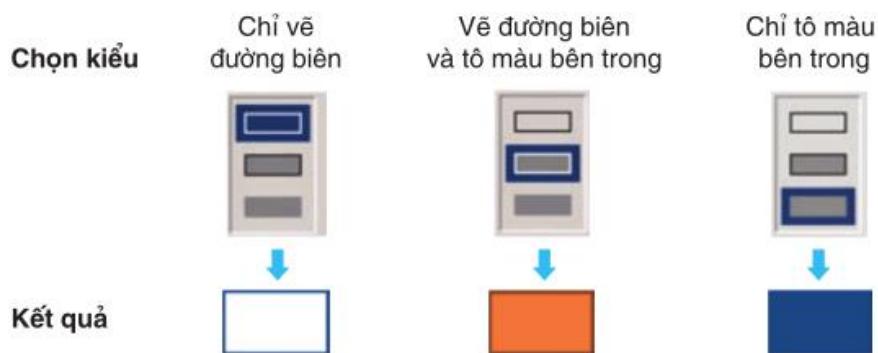
Hình 27

T2. Vẽ chiếc tủ lạnh theo mẫu như hình 27.



2 Các kiểu vẽ hình chữ nhật

Em có thể chọn các kiểu vẽ khác nhau dưới đây:

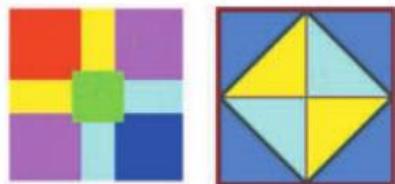


Hình 28



THỰC HÀNH

- T3. Dùng công cụ và các công cụ đã học để vẽ các mẫu trang trí như hình 29.
- T4. Vẽ lại ngôi nhà ở hình 14 bằng các công cụ và .

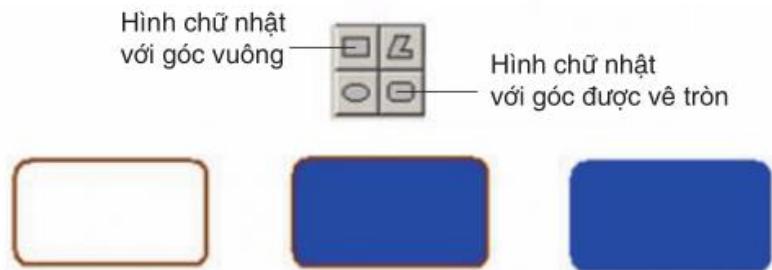


Hình 29

3 Hình chữ nhật tròn góc

Ngoài công cụ **Hình chữ nhật** , Paint còn có công cụ **Hình chữ nhật tròn góc** . Dùng công cụ này, em có thể vẽ các hình chữ nhật có bốn góc được vẽ tròn (H. 30).





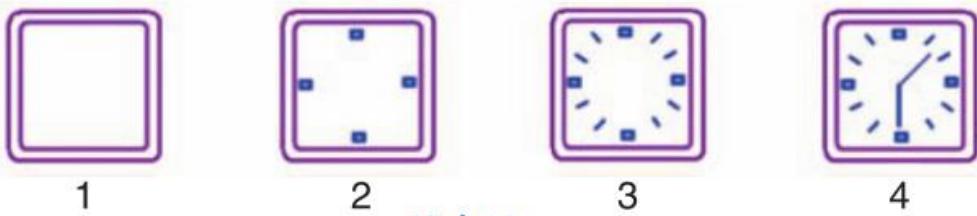
Hình 30

Các bước vẽ bằng công cụ giống các bước vẽ bằng công cụ .



THỰC HÀNH

- T5.** Dùng các công cụ và để vẽ đồng hồ treo tường theo các bước như hình 31 dưới đây:

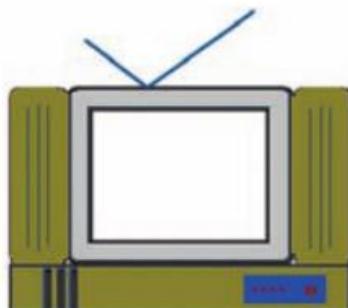


Hình 31

- T6.** Dùng các công cụ thích hợp để vẽ cặp sách và tivi theo mẫu ở hình 32 (em có thể mở tệp [Hinhchunhat3.bmp](#) để so sánh với kết quả).



a) Chiếc cặp sách



b) Chiếc tivi

Hình 32



?

BÀI TẬP

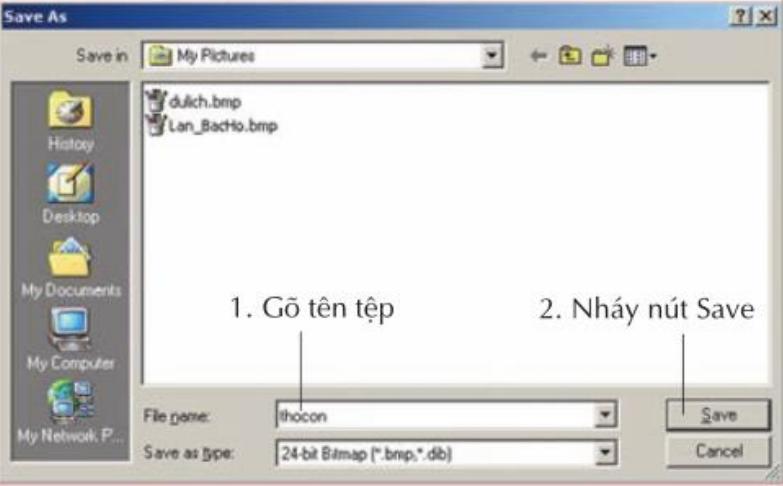
- B2.** Để vẽ hình chữ nhật, em đã sử dụng các công cụ và kéo thả nút trái chuột. Cũng sử dụng các công cụ đó, nhưng vẽ bằng cách kéo thả nút phải chuột và cho nhận xét về màu của các hình nhận được.

 **Đọc thêm**

Lưu hình vẽ của em

Để lưu hình vẽ, em hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nhấn giữ phím **Ctrl** và nhấn phím **S**.
2. Thực hiện các thao tác mô tả trên hình 33 dưới đây:



Hình 33. Lưu hình vẽ của em

Máy tính sẽ lưu hình vẽ của em thành một tệp. Ví dụ trên hình 33, tệp có tên là **thocon**.

22 *Em tập vẽ*





Sao chép hình

1 Nhắc lại cách chọn một phần hình vẽ

? BÀI TẬP

B1. Em hãy chỉ ra các công cụ dùng để chọn một phần hình vẽ:



B2. Đánh dấu (x) vào thao tác đúng để chọn một phần hình vẽ:

- Nháy chuột trên vùng cần chọn.
- Kéo thả chuột bao quanh vùng cần chọn.
- Nháy đúp chuột trên vùng cần chọn.

B3. Hãy đánh dấu (x) vào những câu đúng trong các câu sau:

- Dùng công cụ để chọn vùng có dạng hình chữ nhật.
- Dùng công cụ để chọn vùng có dạng tùy ý.
- Dùng công cụ để chọn vùng có dạng tùy ý bao quanh vùng cần chọn.

2 Sao chép hình

Trên hình vẽ có thể có những phần giống hệt nhau. Chẳng hạn như hai đoạn thẳng hoặc đôi thỏ ở hình 34 sau đây.





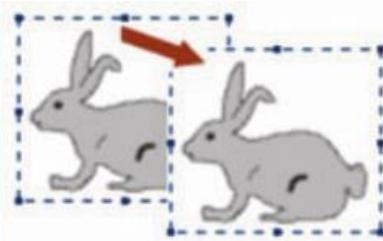
Hình 34

Để vẽ được các phần giống nhau, em phải lặp lại các thao tác vẽ, nhưng cũng khó có kết quả giống hệt nhau.

Với phần mềm Paint, cách đơn giản và chính xác nhất là **sao chép** một phần hình vẽ thành nhiều phần giống nhau.

Các bước thực hiện

1. Chọn phần hình vẽ muốn sao chép.
2. Nhấn giữ phím **Ctrl** và kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới (H. 35).
3. Nháy chuột ở ngoài vùng chọn để kết thúc.

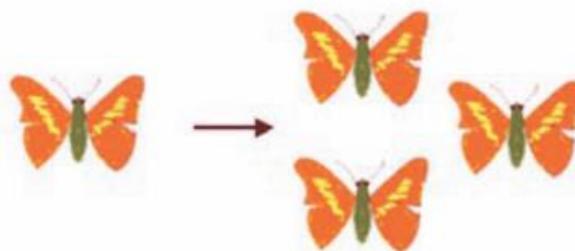


Hình 35



THỰC HÀNH

- T1.** Mở tệp **Saochephinh1.bmp** và thực hiện sao chép hình để có ba con bướm từ một con bướm theo mẫu ở hình 36.



Hình 36



Hướng dẫn

1. Mở tệp **Saochephinh1.bmp**.
2. Sử dụng công cụ để chọn con bướm.
3. Nhấn giữ phím **Ctrl** và kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới. Thả nút chuột trước, thả phím **Ctrl** sau.
4. Lặp lại bước 3 để được ba con bướm.



Đọc thêm

Di chuyển và sao chép hình

Em đã học cách di chuyển một phần hình vẽ từ một vị trí sang vị trí khác. Nhớ lại rằng, thao tác di chuyển hình gần giống thao tác sao chép hình. Hai thao tác chỉ khác nhau ở chỗ:

- a) Khi di chuyển hình, em *không giữ phím Ctrl* trong lúc kéo thả chuột.
- b) Khi sao chép hình, em *nhấn giữ phím Ctrl* trong lúc kéo thả chuột.

3

Sử dụng biểu tượng “trong suốt”

Khi chọn công cụ hoặc , bên dưới hộp công cụ có hai biểu tượng như hình 37. Biểu tượng được gọi là biểu tượng “trong suốt”.



Hình 37 Biểu tượng trong suốt



Nếu nháy chuột chọn biểu tượng “trong suốt”  trước khi kéo thả chuột để sao chép hay di chuyển, những phần có **màu nền** của phần hình được chọn trở thành **trong suốt** và không che lấp phần hình nằm dưới (H. 38).



Hình 38

Ví dụ có con thỏ và chiếc lá như hình 39 dưới đây.



Hình 39

Ta thấy kết quả sao chép con thỏ lên chiếc lá khi không chọn biểu tượng “trong suốt” (H. 40a) và khi chọn biểu tượng đó (H. 40b).



Hình 40





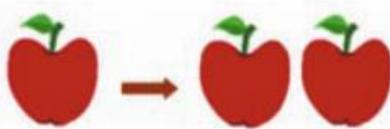
THỰC HÀNH

- T2. Mở tệp [Saochephinh2.bmp](#) và tạo một đôi thỏ theo mẫu ở hình 41.



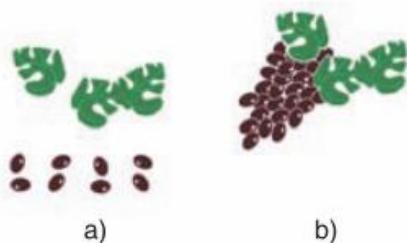
Hình 41

- T3. Mở tệp [Saochephinh3.bmp](#). Sao chép một quả táo thành hai quả táo theo mẫu ở hình 42.



Hình 42

- T4. Sao chép các quả nho ở hình 43a để có một chùm nho theo mẫu ở hình 43b (tệp [Saochephinh4.bmp](#)). Gợi ý: Di chuyển các quả nho trước, cuối cùng di chuyển các lá nho.



Hình 43

- T5. Mở tệp [Saochephinh5.bmp](#). Bằng cách sao chép và di chuyển, hãy lắp các cửa sổ để có ngôi nhà ở hình 44b.



Hình 44





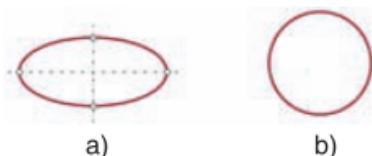
Bài 4

Vẽ hình e-líp, hình tròn

1

Vẽ hình e-líp, hình tròn

Hình e-líp có dạng như hình 45a.
Hình tròn là hình e-líp đặc biệt (H. 45b).
Nếu nhìn nghiêng các vật hình tròn, em sẽ
thấy chúng thường có dạng e-líp.



Hình 45

Em vẽ hình e-líp bằng công cụ **Hình e-líp**

Các thao tác vẽ hình e-líp cũng giống như
vẽ hình chữ nhật.

Các bước thực hiện

- Chọn công cụ
- Chọn một kiểu vẽ hình e-líp (H. 46).
- Kéo thả chuột theo hướng chéo tới khi
được hình em muốn rồi thả nút chuột.



Hình 46



Chú ý Cũng giống như vẽ hình
chữ nhật, trước khi chọn công cụ , em
có thể:

- Chọn công cụ
- rồi chọn nét vẽ (H. 47).
- Chọn màu vẽ cho đường biên và màu
nền để tô màu phần bên trong.



Hình 47

Để vẽ hình tròn, em nhấn giữ phím **Shift** trong

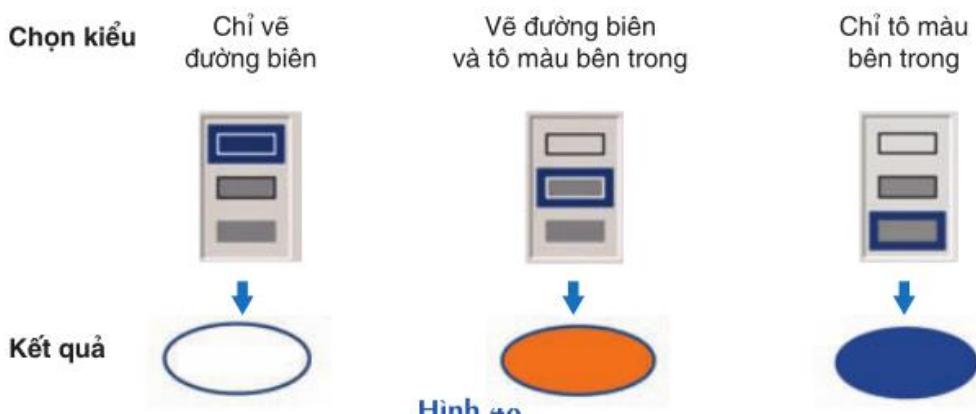
Em tập vẽ



khi kéo thả chuột ở bước 3. Chú ý thả nút chuột trước khi thả phím **Shift**.

2 Các kiểu vẽ hình e-líp

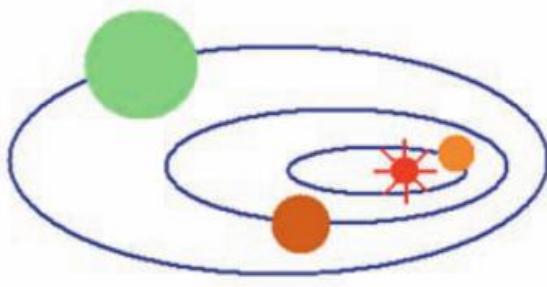
Cũng giống như hình chữ nhật, khi vẽ hình e-líp em có thể chọn một trong ba kiểu vẽ hình e-líp như mô tả ở hình 48 dưới đây.



THỰC HÀNH

- T1. Sử dụng công cụ  để vẽ hình minh họa Hệ Mặt Trời theo mẫu ở hình 49 sau đây (có thể mở tệp [Hinhelip1.bmp](#) để so sánh):

Hình 49



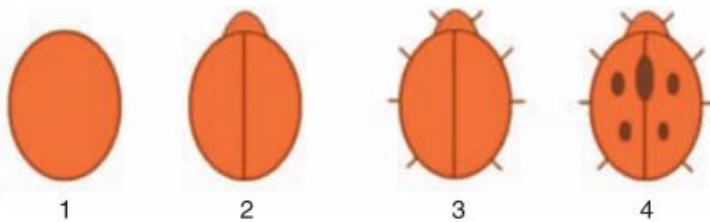
Hướng dẫn



- Chọn màu xanh sẫm làm màu vẽ và chọn nét vẽ thích hợp.
- Chọn công cụ và chọn kiểu vẽ (chỉ vẽ đường biên) để vẽ ba hình e-líp với các kích thước khác nhau làm các quỹ đạo.
- Chọn màu đỏ làm màu vẽ.
- Chọn công cụ và chọn kiểu vẽ (chỉ tô màu phần bên trong). Nhấn giữ phím **Shift** và kéo thả chuột để vẽ hình tròn nhỏ làm Mặt Trời, sau đó chọn công cụ để vẽ các tia sáng.
- Tương tự, chọn lần lượt các màu da cam, nâu, xanh lá cây và sử dụng công cụ cùng kiểu vẽ chỉ tô màu phần bên trong để vẽ các hành tinh.
- Em cũng có thể vẽ các hình e-líp và hình tròn ở các vị trí khác, sau đó di chuyển chúng về vị trí thích hợp.

T2. Dùng công cụ và các công cụ đã học để vẽ con cánh cam theo các bước ở hình 50 (có thể thực hiện sao chép và di chuyển hình thích hợp - tệp [Hinhelip2.bmp](#)).

Hình 50



T3. Em đã dùng công cụ để vẽ lọ hoa (bài thực hành T3, bài 1). Quan sát hình 16, em sẽ thấy miệng của lọ hoa không được tròn.



Hãy sử dụng công cụ để vẽ lại miệng của lọ hoa cho đẹp hơn như hình 51 (tệp [Hinhelp3.bmp](#)).



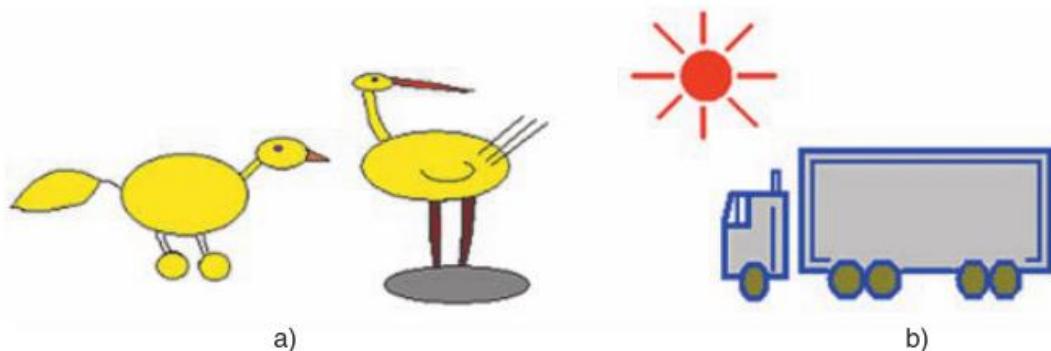
Hình 51

T4. Sử dụng các công cụ và để vẽ kính mắt theo hình 52 (có thể thực hiện các thao tác sao chép và di chuyển hình hợp lí).



Hình 52

T5. Vẽ các hình sau đây bằng các công cụ thích hợp (có thể mở tệp [Hinhelp4.bmp](#) để so sánh).



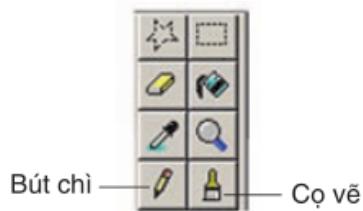
Hình 53





Vẽ tự do bằng cọ vẽ, bút chì

Hai công cụ vẽ tự do là **Cọ vẽ** và **Bút chì**



Hình 54

1 Vẽ bằng Cọ vẽ

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ .
2. Chọn màu vẽ.
3. Chọn nét vẽ (H. 55).
4. Kéo thả chuột để vẽ (con trỏ chuột có dạng).



Hình 55

2 Vẽ bằng Bút chì

Cách dùng công cụ để vẽ cũng giống như dùng công cụ . Nhưng công cụ chỉ có một nét vẽ nên không cần chọn nét vẽ (không thực hiện bước 3 ở trên).





THỰC HÀNH

- T1.** Dùng công cụ để vẽ cây thông theo mẫu như hình 56.

Hướng dẫn

- Chọn màu nâu sẫm trên bảng màu.
- Dùng công cụ để vẽ thân cây.
- Chọn công cụ và nét vẽ nhỏ nhất ở bên phải trên hàng thứ nhất (H. 55).
- Kéo thả chuột để vẽ tán lá cây và bóng cây.
- Tô màu tán lá, thân và bóng cây.



Hình 56. Cây thông

- T2.** Sử dụng công cụ , hãy vẽ con mèo và con gà như hình 57.



Hình 57

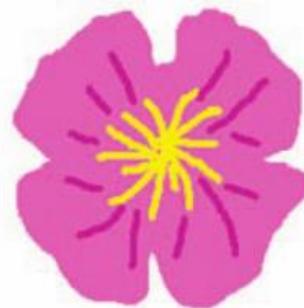
- T3.** Sử dụng công cụ và các công cụ thích hợp khác để vẽ bức tranh phong cảnh giống hình 58.



Hình 58

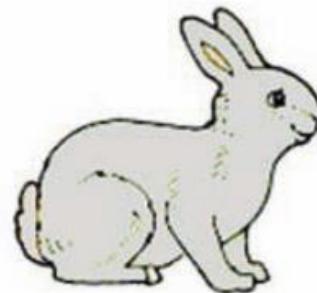


- T4.** Sử dụng các công cụ và , hãy vẽ bông hoa theo mẫu như hình 59.



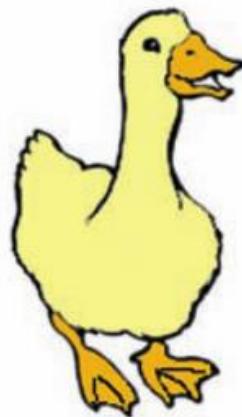
Hình 59

- T5.** Dùng các công cụ vẽ tự do để vẽ con thỏ theo mẫu ở hình 60.



Hình 60

- T6.** Sử dụng các công cụ và , hãy vẽ và tô màu con vịt giống hình 61.



Hình 61



Chú ý Có thể mở các tệp [Vetudo1.bmp](#), [Vetudo2.bmp](#), [Vetudo3.bmp](#), [Vetudo4.bmp](#), [Vetudo5.bmp](#) để so sánh với các kết quả của em.





Bài 6

Thực hành tổng hợp

Hình vẽ gồm các nét vẽ và màu tô. Trước khi vẽ, em hãy quan sát thật kĩ hình mẫu (hoặc vật mẫu) để xác định:

- Hình sẽ có những nét vẽ cơ bản nào?
- Sử dụng công cụ gì của Paint để vẽ những nét vẽ đó?
- Dùng màu nào để tô?
- Các phần nào có thể sao chép được?



T1. Vẽ và tô màu ngôi nhà ven đường theo mẫu ở hình 62.



Hình 62

Hướng dẫn

Quan sát hình ngôi nhà ven đường (H. 62), em có thể nhận xét:

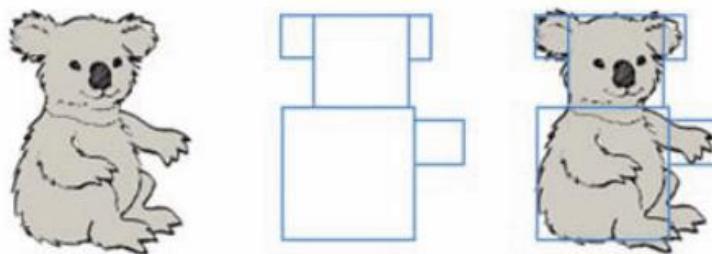
- Hình vẽ gồm: tường nhà, mái nhà, cửa sổ, cửa chính, con đường, cây và đường chân trời (tệp [Thuchanh1.bmp](#)).



- Có thể dùng công cụ để vẽ tường nhà, cửa ra vào và cửa sổ.
- Công cụ có thể dùng để vẽ mái nhà và con đường. Đường chân trời và cây có thể vẽ bằng công cụ hay .
- Sử dụng màu hợp lí để tô màu cho bức tranh.

Sau khi có nhận xét trên, em sẽ vẽ một cách dễ dàng hơn.

Đồ vật, vật hay người đều được cấu tạo từ nhiều bộ phận. Kích thước của các bộ phận có tỉ lệ nhất định và phụ thuộc vào góc nhìn của người vẽ. Em có thể tạo trước hình khối các bộ phận đó bằng các hình chữ nhật, hình e-líp hoặc hình tròn,... có đường biên mờ (H. 63). Sau đó vẽ chi tiết trong từng hình khối và xoá các nét biên mờ đi. Hình vẽ sẽ thật hơn.



Hình 63



THỰC HÀNH

T2. Vẽ và tô màu bông hoa theo mẫu ở hình 64.

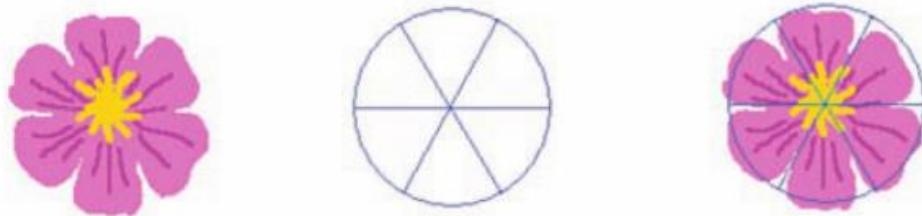
Hướng dẫn

Để vẽ bông hoa theo mẫu ở hình 64, em có thể thực hiện:

- Vẽ hình tròn có biên mờ.
- Vẽ các đường thẳng mờ chia hình tròn thành sáu phần bằng nhau.



- Vẽ từng cánh hoa trong mỗi phần hình tròn, rồi vẽ nhị hoa.
- Tô màu.



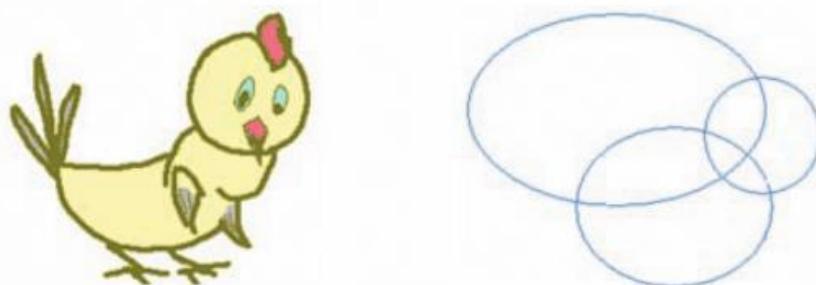
Hình 64

- T3.** Vẽ và tô màu bông hoa theo mẫu ở hình 65 (tệp [Thuchanh2.bmp](#)).



Hình 65

- T4.** Dùng các hình e-líp để tạo phác họa rồi vẽ con chim dựa trên phác họa đó như minh họa ở hình 66 (tệp [Thuchanh3.bmp](#)).



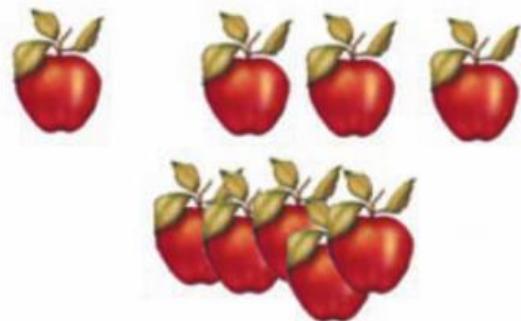
Hình 66

T5. Vẽ và tô màu ngôi nhà theo mẫu trên hình 67 (tệp [Thuchanh4.bmp](#)).



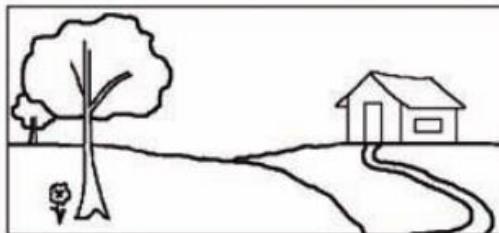
Hình 67

T6. Mở tệp [Saochephinh6.bmp](#) và sao chép một quả táo thành nhiều quả táo theo mẫu ở hình 68a.

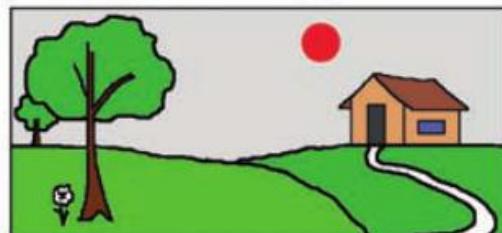


Hình 68a

T7. Vẽ và tô màu bức tranh theo mẫu trên hình 68b và 68c (tệp [Thuchanh5.bmp](#)).



Hình 68b



Hình 68c





3. EM TẬP GÕ 10 NGÓN



Vì sao phải tập gõ 10 ngón?

1 Gõ phím bằng 10 ngón tay có lợi gì?

Nếu em biết gõ bàn phím bằng 10 ngón thì sẽ gõ nhanh và chính xác hơn. Do đó sẽ tiết kiệm được thời gian và công sức.

Để gõ bàn phím bằng 10 ngón, em cần phải tập luyện nhiều và không được nản chí.

Phần mềm Mario sẽ giúp em tập gõ bàn phím bằng 10 ngón dưới sự hướng dẫn của thầy cô giáo.

2 Nhắc lại

Tư thế ngồi

Khi làm việc với máy tính, em cần ngồi thẳng. Màn hình để ngang tầm mắt nhìn. Không ngồi nghiêng, không ngửa hay cúi đầu.

Hai bàn tay thả lỏng, đặt ngang bàn phím.



Bàn phím

Bàn phím máy tính có năm hàng phím chính (H. 69).

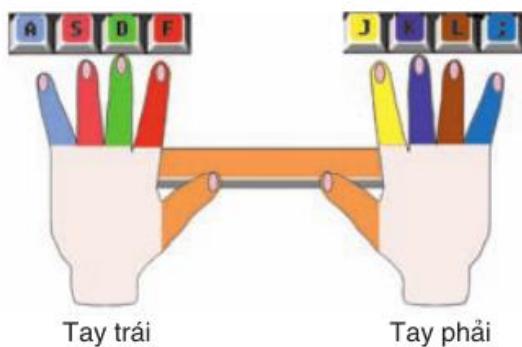
Phím cách được dùng để gõ dấu cách giữa hai từ. Hai phím **Shift** được sử dụng khi cần gõ các chữ in hoa hay kí hiệu trên của phím. Phím **Enter** dùng để xuống dòng.



Hình 69

Cách đặt tay

Đặt tay lên các phím xuất phát ở hàng phím cơ sở như hình 70. Hai ngón trỏ đặt lên hai phím có gai F và J.



Hình 70



Quy tắc gõ phím

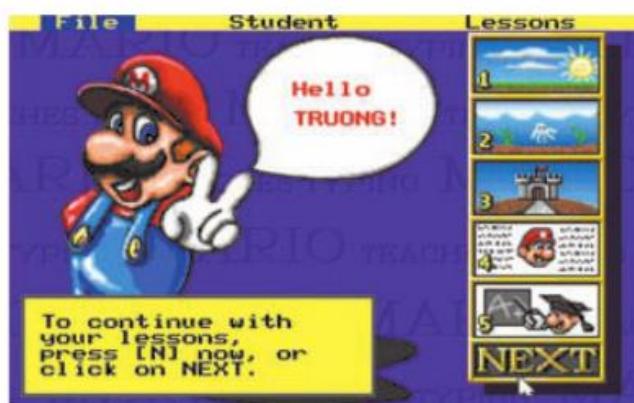
Lấy hàng cơ sở làm chuẩn: Khi gõ, các ngón tay có thể rời hàng cơ sở để gõ phím. Sau khi gõ xong cần đưa ngón tay trở về hàng phím này.

Ngón nào phím ấy: Mỗi ngón tay chỉ gõ các phím được tô màu tương ứng như được chỉ ra trong hình 69.

3 Phần mềm MARIO

Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  . Màn hình chính có thể như sau.



Hình 71

- Mục **Student** dùng để nhập thông tin của học sinh.
- Mục **Lessons** dùng để chọn bài tập gõ, mỗi bài có bốn mức tương ứng với bốn khung tranh số 1, 2, 3, 4:

Mức 1 (ngoài trời) là mức dễ, tập gõ từng phím.

Mức 2 (dưới nước) là mức trung bình, tập gõ các từ đơn giản gồm hai hoặc ba chữ cái.



Mức 3 (trong lòng đất) là mức khó, tập gõ với từ có ba, bốn hoặc năm chữ cái.

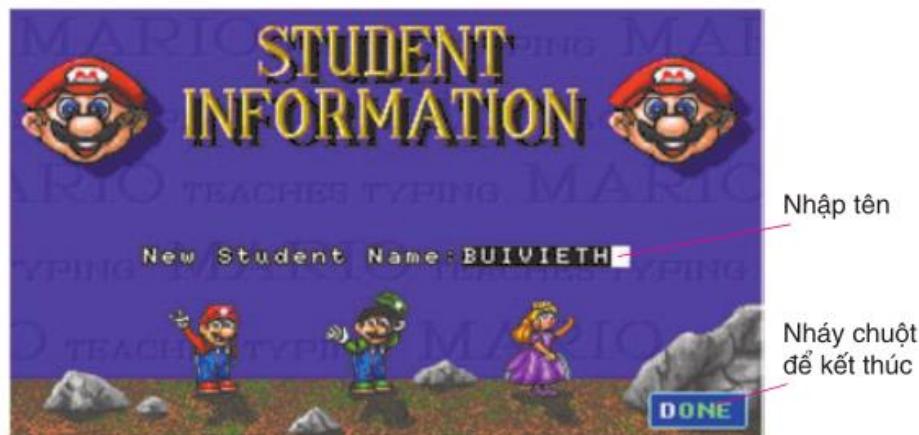
Mức 4 (tự do) là mức tập gõ khó nhất.

Đăng kí học sinh mới

Để tập gõ với Mario, em cần ghi tên vào danh sách học sinh.

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột để chọn **Studentfi New**.
2. Gõ tên tại ô **New Student Name**.
3. Nháy chuột tại nút **DONE** để kết thúc (H. 72).

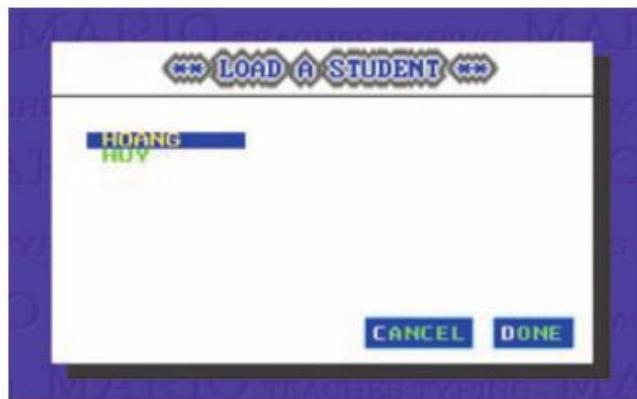


Hình 72

Khi đã có tên trong danh sách, để bắt đầu tập gõ em cần thực hiện:

1. Nháy chuột để chọn **Studentfi Load**.
2. Nháy chuột vào tên của mình (H. 73).
3. Nháy chuột tại nút **DONE**.





Hình 73

Tập gõ

1. Nháy chuột chọn **Lessonsfi All Keyboard** để tập gõ toàn bộ bàn phím.
2. Nháy chuột tại khung tranh số 1, mức **ngoài trời**.
3. Gõ các chữ xuất hiện trên đường đi của Mario (H. 74).



Hình 74

Thoát khỏi phần mềm

Nháy chuột để chọn **Filefi Quit**.





Gõ từ đơn giản

1 Gõ từ

Từ gồm một hoặc nhiều chữ cái. Các từ đơn giản là những từ gồm một, hai hoặc ba chữ cái. Các từ được gõ cách nhau một dấu cách.

Để gõ một từ, em gõ từng chữ cái đúng theo trật tự của nó. Khi gõ xong một từ em cần gõ phím cách nếu muốn gõ từ tiếp theo và đưa các ngón tay trở lại hàng phím cơ sở.

2 Tập gõ từ đơn giản với hàng phím cơ sở

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột để chọn Lessons → Home Row Only.
2. Nháy chuột tại khung tranh số 2 (dưới nước). Màn hình tập gõ như hình 75.
3. Gõ chữ hoặc từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Hình 75





THỰC HÀNH

- T1. Tập gõ từ với các phím ở hàng cơ sở và hàng trên (chọn [Add Top Row](#) trong bước 1).



Hình 76

- T2. Tập gõ từ với các phím ở hàng cơ sở, hàng trên và hàng dưới (chọn [Add Bottom Row](#)).



Hình 77

- T3. Tập gõ từ với các phím ở hàng cơ sở, hàng trên, hàng dưới và hàng phím số (chọn [Add Numbers](#)).



Hình 78





Bài 3

Sử dụng phím Shift

1 Cách gõ

Hai phím **Shift** nằm ở hai đầu của hàng phím dưới. Mỗi ngón tay út nhấn giữ một phím này để gõ chữ in hoa hoặc kí hiệu trên của những phím có hai kí hiệu. Ví dụ: A, B, C hay các kí hiệu như !, @, #, ...



Hình 79

Cách gõ

Ngón út vuơn ra nhấn giữ phím **Shift**, đồng thời gõ phím chính. Nếu cần gõ phím chính bằng tay phải thì ngón út tay trái nhấn giữ phím **Shift**. Ngược lại, nếu cần gõ phím chính bằng tay trái thì ngón út tay phải nhấn giữ phím **Shift**.

Việc gõ hai phím đồng thời như vậy được gọi là gõ **tổ hợp phím**.

Ví dụ: Để có chữ **M**, em cần dùng ngón út của tay trái nhấn giữ phím **Shift** và ngón trỏ của tay phải gõ phím **M** (gõ tổ hợp phím **Shift+M**).



Chú ý Nếu gõ nhiều chữ in hoa liền nhau bằng một tay, hãy nhấn giữ phím **Shift** cho đến khi gõ xong các phím này.



2 Luyện gõ với phần mềm MARIO

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột để chọn Lessonsfi All Keyboard.
2. Nháy chuột tại khung tranh số 2.
3. Gõ chữ hoặc từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Hình 80



Bài 4

Ôn luyện gõ

Mỗi phím sẽ được gõ bằng một ngón tay. Trước khi gõ, cần đặt tay lên các phím xuất phát ở hàng phím cơ sở.

Các phím và ngón tay tương ứng được minh họa như hình dưới đây.



Hình 81



THỰC HÀNH

Khởi động phần mềm Word rồi tập gõ theo mẫu sau:



T1. Gõ hàng phím cơ sở

ha ha ha ga ga ga da da da da ah aj ak al
ja ja ka ka la la ha ha ah ag af ad as
fa fa sa sa da da la la al as ak ad aj af ah ag

T2. Thêm hàng phím trên

re te ru tu ty we que ew er et io iu po pu
ro ri ro ru tu to ti te to ti te te ti to to te
pit pot rot rit ret que quo quy tue ti re

T3. Thêm hàng phím dưới

nj ae sf ds df sd fsf sdf sfsf sf ifa wqq pp asd dazxz sasd qwq d
adj sda pda ada dau we aqe ada afs did iau awa ash afa fch chas
hjq wuq dfj as fa wu rya rar so dai fha wfa sad iwp qru qw r cas scs

T4. Thêm hàng phím số

12 23 34 45 56 67 78 89 90
123 234 345 456 567 678 789
q1 w2 e3 r4 t5 y6 u7 i8 o9



T5. Luyện gõ các từ đơn giản

Keo ca keo ket
Keo ca keo ket
Tay em dua deu



Ba gian nha nho

Day tieng vong keu

T6. Sử dụng phím Shift

Goc San Nho Nho Moi Xay

Chieu Chieu Em Dung Noi Nay Em Trong

Thay Troi Xanh Biec Menh Mong

Canh Co Chop Trang Tren Song Kinh Thay

T7. Ôn tập gõ theo mẫu sau:

Con Meo ma treo cay cau

Hoi tham chu Chuot di dau vang nha

Chu Chuot di cho duong xa

Mua mam mua muoi gio cha con Meo



Em tập gõ 10 ngón





4. HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH



Bài 1

Học toán với phần mềm Cùng học toán 4

1 Giới thiệu phần mềm

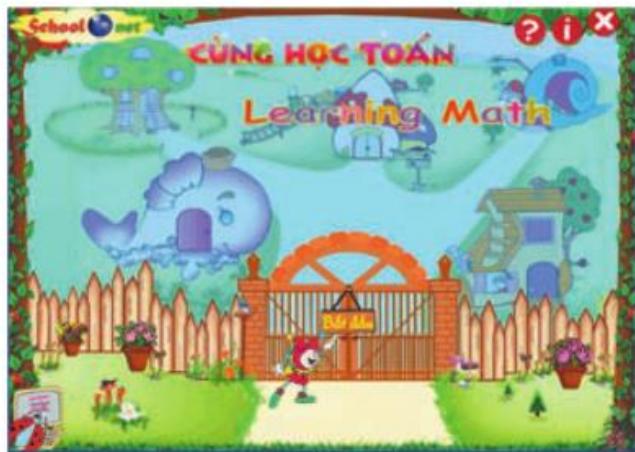
Phần mềm sẽ giúp em học, làm bài tập và ôn luyện các phép toán lớp 4. Em có thể dùng phần mềm để học hay làm bài tập ở lớp cũng như ở nhà. Em có thể tự học hoặc học theo nhóm dưới sự hướng dẫn của thầy cô giáo.

Ngoài ra, phần mềm còn giúp em luyện các thao tác sử dụng chuột và bàn phím.



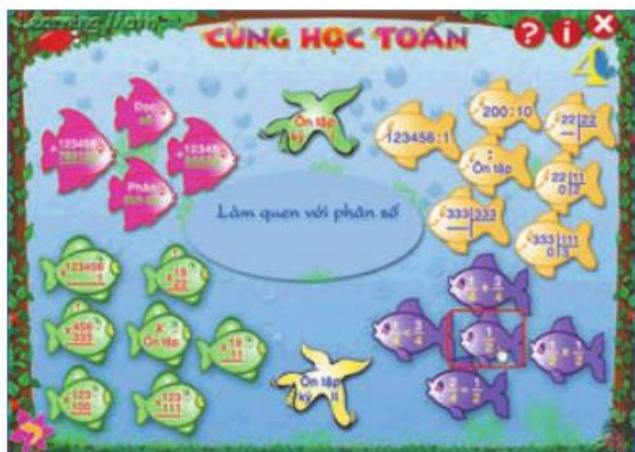
2 Khởi động

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  trên màn hình nền, màn hình khởi động của phần mềm giống như sau:



Hình 82. Màn hình khởi động

Em hãy nháy chuột tại chữ **Bắt đầu** trên cánh cổng để mở màn hình chính (H. 83) và bắt đầu luyện tập.



Hình 83. Màn hình chính



Màn hình chính gồm các nút lệnh hình con cá hoặc con sao biển. Mỗi nút lệnh tương ứng với một nội dung toán lớp 4. Khi di chuyển chuột lên một nút lệnh, nội dung kiến thức tương ứng được hiển thị ở giữa màn hình.

Các nút lệnh bên trái ứng với nội dung kiến thức học kì I và các nút lệnh bên phải ứng với nội dung kiến thức học kì II.

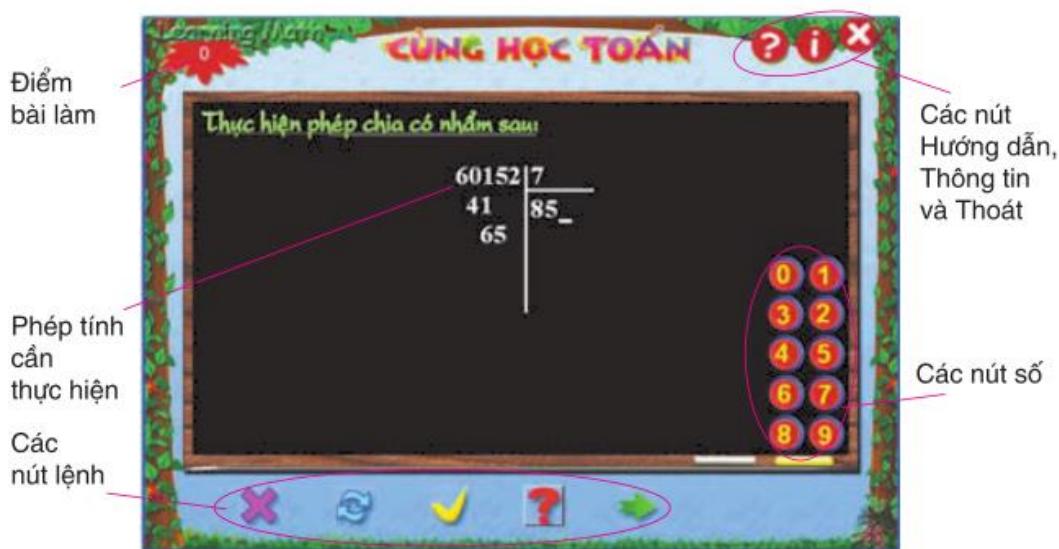
Để bắt đầu luyện tập, em hãy nháy chuột lên một nút lệnh.

3 Luyện tập

Tuỳ thuộc vào dạng toán mà cách thể hiện các phép tính khác nhau. Tuy nhiên, các màn hình luyện tập có chung một số nút lệnh.

Màn hình luyện tập

Trên hình 84 là màn hình thực hiện phép tính chia có nhầm giữa hai số tự nhiên, có dư hoặc chia hết.



Hình 84. Màn hình luyện tập



- Bảng đen lớn ghi phép tính cần thực hiện. Nhiệm vụ của em là thực hiện phép tính này bằng cách sử dụng bàn phím hoặc chuột.
- Phía dưới màn hình là các nút lệnh thường dùng trong khi thực hiện phép tính.
- Góc trên bên trái là điểm phần mềm chấm bài làm của em. Mỗi câu đúng em được cộng thêm 5 điểm.
- Phía trên bên phải gồm các nút lệnh **Hướng dẫn**  dùng để xem hướng dẫn sử dụng phần mềm, nút **Thông tin**  dùng để xem thông tin về tác giả và nút **Thoát**  dùng để thoát khỏi phần mềm.

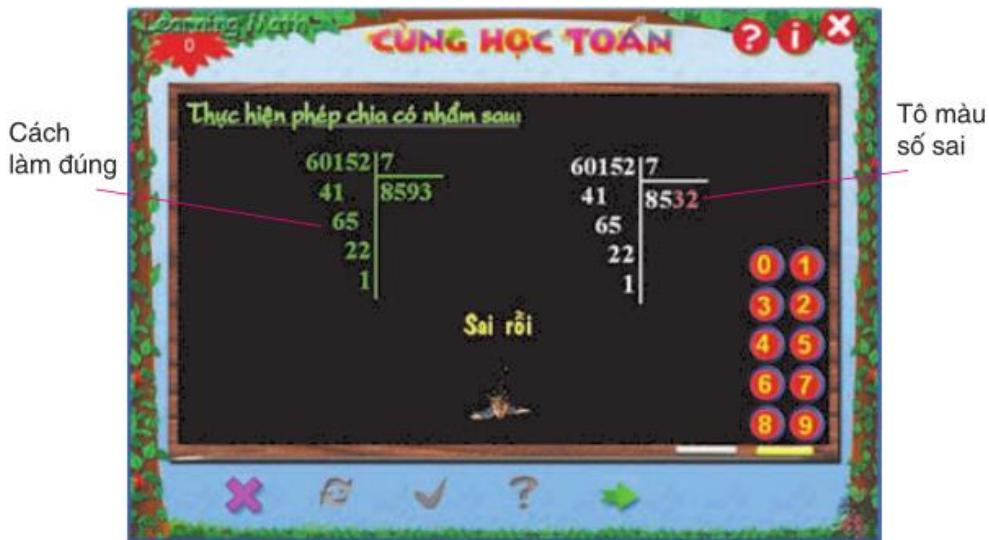
Cách làm bài

Tại vị trí cần điền số hoặc dấu phép tính hoặc chữ, em sẽ thấy con trỏ nhấp nháy. Để làm bài, em có thể gõ phím hoặc nháy chuột lên nút dấu hoặc số tương ứng. Sau khi điền xong, con trỏ sẽ tự động chuyển tới vị trí tiếp theo. Có thể thay đổi vị trí con trỏ bằng cách dùng các phím mũi tên hoặc chuột.

Trong khi làm bài, em có thể nháy nút lệnh  để được trợ giúp của phần mềm, phần mềm sẽ điền số, dấu hoặc chữ đúng vào vị trí con trỏ hiện thời. Tuy nhiên, mỗi lần nháy nút này, em sẽ bị trừ 1 điểm.

Để kiểm tra bài làm, em hãy nháy nút  . Nếu làm sai, các số sai sẽ được tô màu và cách làm đúng được hiển thị bên cạnh (H. 85).



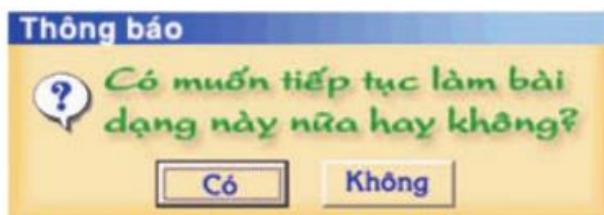


Hình 85

Nháy chuột vào nút để làm bài tiếp theo.

Nháy chuột vào nút nếu muốn làm lại phép tính từ đầu.

Mỗi khi làm xong năm phép tính của một dạng toán, phần mềm sẽ hiện hộp thoại sau:



Hình 86

Nếu muốn tiếp tục làm các phép toán cùng dạng, em nháy nút **Có**. Ngược lại, em nháy nút **Không** để làm các phép tính dạng khác hoặc trở về màn hình chính.

Em cũng có thể nháy nút lệnh để trở về màn hình chính.



4 Một số dạng toán cơ bản

Thực hiện phép tính sau:

$$27147 + 16349 = \underline{\quad}$$

Thực hiện phép nhân sau:

$$\begin{array}{r} 903048 \\ \times 52 \\ \hline \end{array}$$

Thực hiện phép chia không nhầm sau:

$$91879 \mid 661$$

Viết số: 5821043259
Đọc số:

Chia số có hai chữ số sau:

$$\begin{array}{r} 1299 \\ 1508 \end{array} \square \begin{array}{r} 2241 \\ 1613 \end{array}$$

< = >

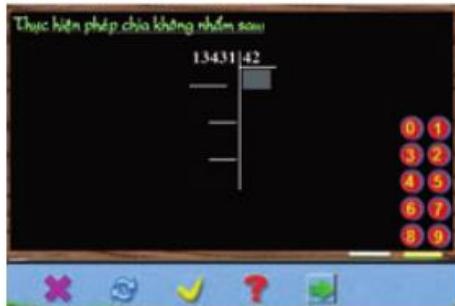
Rút gọn phân số sau:

$$\frac{165}{113} = \frac{\square}{\square}$$

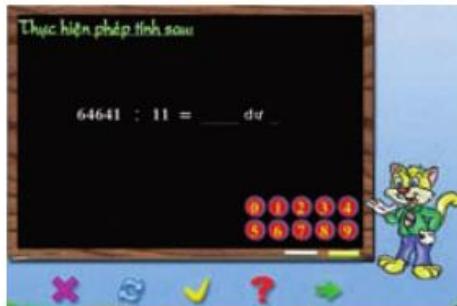

THỰC HÀNH

- T1. Luyện tập phép chia cho số có hai chữ số không nhầm bằng cách nháy chuột lên biểu tượng trong cửa sổ chính. Em sẽ luyện tập theo các bài sau:

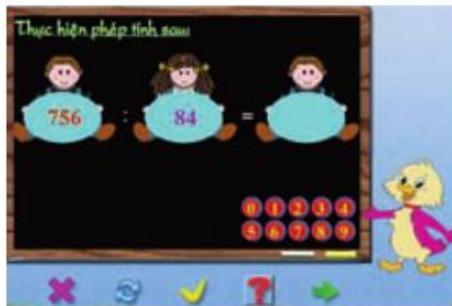




Chia hai số không nhẩm
theo hàng dọc.



Chia hai số theo hàng ngang.



Chia hai số theo hàng ngang.

- T2.** Luyện tập phép chia cho số có hai chữ số có nhẩm bằng cách nháy chuột lên biểu tượng trong cửa sổ chính.
- T3.** Luyện tập cộng, trừ phân số bằng cách nháy chuột lên biểu tượng trong cửa sổ chính.
- T4.** Luyện tập nhân, chia hai phân số bằng cách nháy chuột lên biểu tượng trong cửa sổ chính.



?

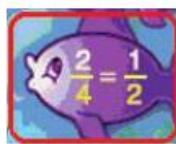
BÀI TẬP

- B1.** Màn hình bên thể hiện bài học nhận biết phân số:



Phân số trong màn hình trên là phân số nào?

- B2.** Nút lệnh nào dưới đây cho phép em luyện tập rút gọn phân số?







- B3.** Luyện tập phân tích số bằng cách nháy chuột lên biểu tượng trên màn hình. Mẫu của các bài luyện này như hình bên.

Hãy phân tích các số sau theo mẫu trên:

- 7009546
- 1324015
- 4690956





Bài 2

Khám phá rừng nhiệt đới

1 Giới thiệu phần mềm

Khám phá rừng nhiệt đới là phần mềm đơn giản nhưng hấp dẫn và thú vị. Em sẽ được làm quen với một khu rừng nhiệt đới có nhiều cây cối và các con vật đáng yêu. Nhiệm vụ của em là đưa các con vật trong rừng vào đúng chỗ trước khi trời sáng.

Nếu máy tính có loa, em sẽ nghe được âm thanh sinh động của rừng. Phần tiếng nói cũng rất hấp dẫn, có thể giúp em tập nghe và hiểu tiếng Anh.

Phần mềm còn giúp em luyện tập thao tác sử dụng chuột.

2 Khởi động

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  để khởi động, màn hình khởi động của phần mềm như hình 87.



Hình 87



Nháy chuột lên dòng chữ **Play a Game** để bắt đầu lượt chơi. Màn hình chính của phần mềm có thể như hình dưới đây:



Hình 88. Màn hình chính

Chờ một lát, em sẽ thấy xuất hiện hai mức chơi là dễ (**Easy**) và khó (**Hard**). Em hãy chọn mức dễ cho lần chơi đầu tiên. Với mức này, sẽ có ít con vật hơn, thời gian chơi dài hơn.



Hình 89

3 Cách chơi

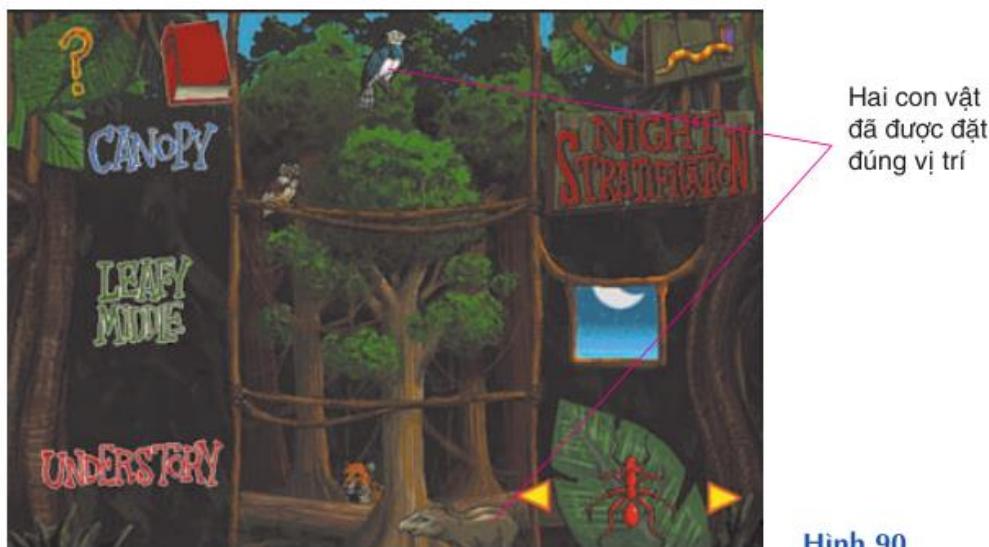
- Giữa màn hình chính (H. 88) là hình ảnh một khu rừng nhiệt đới với ba tầng sinh thái, tầng thấp (mặt đất), tầng trung và tầng cao. Ban đầu, em sẽ thấy khu rừng khá vắng vẻ chỉ có một con Cú Mèo và một con Hổ đã ở đúng vị trí. Em sẽ phải đưa các con vật khác vào đúng vị trí trong rừng.



- Ở góc dưới bên phải sẽ xuất hiện lần lượt các con vật. Em cần giúp chúng tìm chỗ ngủ qua đêm an toàn trước khi trời sáng.
- Có một ô nhỏ cho em biết thời gian. Ban đêm sẽ là một vầng Trăng khuyết. Khi Mặt Trời lên cao tức là đêm qua đi và trời đã sáng. Thời gian không nhiều, em phải nhanh chóng hoàn thành công việc.

Với mỗi con vật xuất hiện tại góc dưới bên phải, em cần thực hiện:

1. Nháy chuột lên con vật này. Khi nháy đúng, con vật sẽ "gắn" với con trỏ chuột.
2. Di chuyển chuột đến đúng vị trí của con vật trong rừng và nháy chuột. Nếu đúng, con vật sẽ tự động vào chỗ của nó. Ngược lại, con vật sẽ trở lại vị trí cũ và em phải làm lại.



Hình 90

- Nếu hết thời gian (Mặt Trời lên cao) mà vẫn còn con vật chưa được về đúng vị trí thì em phải chơi lại từ đầu.
- Để thoát khỏi phần mềm, em hãy nháy chuột lên chữ **EXIT** ở màn hình khởi động.



4

Làm quen với các con vật trong rừng



Khỉ Đầu Chó, một loại khỉ có khuôn mặt giống chó, rất thích leo trèo và đánh du trên cành cây.

Một loài chim giống như **Gõ Kiến**

Heo Vòi. Nó có bốn chân ngắn và cái mõm dài có vòi rất linh hoạt. Heo vòi ăn cỏ trong rừng.

Một loài thú mõm nhọn chuyên ăn các loài sâu bọ trên cây.



Éch

Rắn

Sâu

Kiến



Dơi

Chuột Rừng

Cú Mèo

Khỉ



Đại Bàng là loài chim vua trong rừng. Trong nó rất oai vệ và có bộ lông như chiếc áo giáp.

Lười là loài vật di chuyển rất chậm chạp và hay treo ngược mình trên cành cây.

Vẹt thường có bộ lông nhiều màu và hót hay. Vẹt có thể bắt chước giọng của con người.

Báo, một loài thú ăn thịt giống hổ nhưng nhanh nhẹn và trèo cây giỏi như mèo.

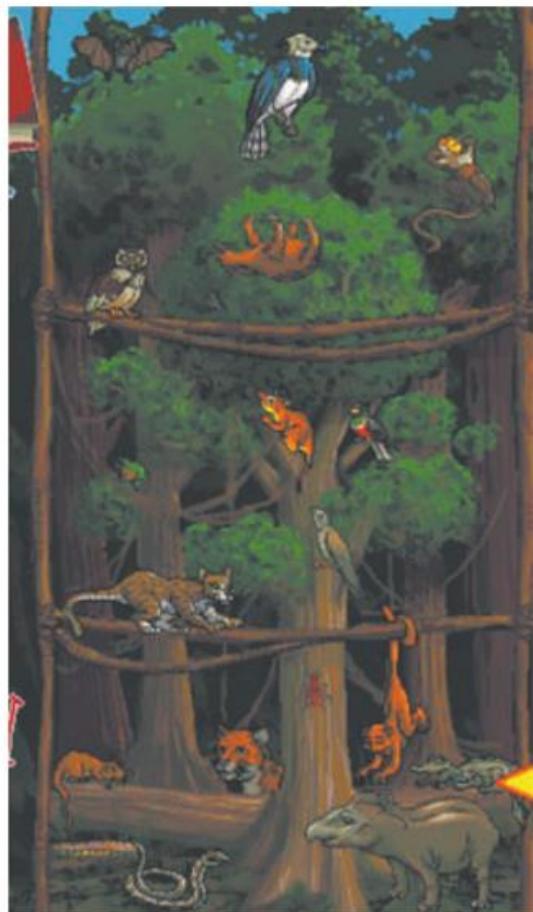
Cá Sấu sống cá ở dưới nước và trên cạn, có thân hình to lớn và hàm răng sắc nhọn.



5 Kết luận

Nếu em hoàn thành công việc thì khi trời sáng, tất cả các con vật đều bừng tỉnh sau một đêm ngủ ngon. Em sẽ nghe thấy tiếng các con vật cùng reo lên. Âm thanh nào nhiệt, thật vui và ngộ nghĩnh.

Hình 91 là khung cảnh chiến thắng, các con vật đều ở đúng chỗ của mình. Tiếng của chúng hòa lẫn với âm thanh của rừng tạo nên một bản nhạc tuyệt vời. Thiên nhiên đã ban tặng cho con người những âm thanh ngọt ngào, màu sắc rực rỡ, không khí trong lành. Đó là điều quý giá nhất chúng ta có được nếu biết bảo vệ thiên nhiên, môi trường xung quanh.



Hình 91



?

BÀI TẬP

B1. Khu rừng nhiệt đới trong phần mềm có bao nhiêu tầng sinh thái?

- 1 2 3 4

B2. Em cần thực hiện công việc nào trong trò chơi **Khám phá rừng nhiệt đới**?

- Đưa các con vật trong rừng vào đúng vị trí của mình để vui đón ánh sáng Mặt Trời.
- Đưa các con vật trong rừng vào đúng vị trí của mình để ngủ qua đêm trước khi trời sáng.
- Đưa các con vật vào một vị trí bất kì trong rừng trước khi trời sáng.

B3. Khi chơi với phần mềm **Khám phá rừng nhiệt đới** này, em sẽ.

- luyện được cách nháy chuột nhanh, chính xác.
- nhận biết được hình dạng và đặc điểm của một số loại thú trong rừng.
- hiểu được ý nghĩa của việc cần bảo vệ thiên nhiên, môi trường sống xung quanh.

Hãy đánh dấu vào các câu đúng.





Bài 3

Tập thể thao với trò chơi Golf

1 Giới thiệu phần mềm

Golf (đọc là gôn) là môn thể thao **đánh bóng vào lỗ** phổ biến ở nhiều nước trên thế giới. Một điều rất đặc biệt của trò chơi này là không cần một mẫu sân chơi cố định. Sân chơi golf có thể là một khu rừng, một cánh đồng hoặc một vùng cao nguyên rộng lớn. Tuỳ thuộc vào sân golf cụ thể, người chơi tìm cách chơi hợp lí nhất cho mình.

Golf là phần mềm mô phỏng chơi golf đơn giản, dễ hiểu dành cho các bạn nhỏ. Phần mềm sẽ giúp em hiểu hơn cách chơi và luật chơi của môn thể thao này.

Để đạt kết quả cao, em cần suy nghĩ và “đánh bóng” một cách hợp lí.

2 Khởi động

Nháy đúp chuột vào biểu tượng . Màn hình khởi động giống như hình 92.

Phần mềm cho phép một người chơi hoặc nhiều người cùng chơi (hai, ba hoặc bốn người).



Hình 92

Trên hình 92, em thấy tên của bốn người chơi là **Player 1**, **Player 2**, **Player 3**, **Player 4**. Có thể đổi tên những người chơi bằng cách nháy chuột tại các ô tương ứng rồi gõ lại. Trên hình 93, bốn người chơi là **Huy**, **Bình**, **Hoa** và **Vinh**.



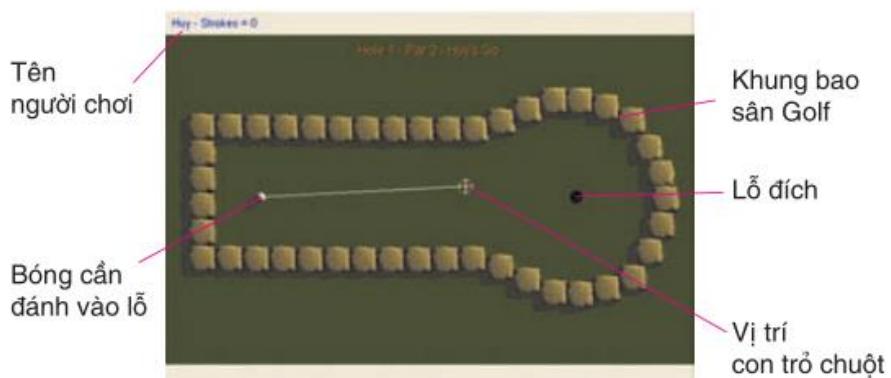
Để bắt đầu chơi, nháy chuột vào nút tương ứng với số người chơi (1 Player hoặc 2 Players hoặc 3 Players hoặc 4 Players).



Hình 93

3 Cách chơi

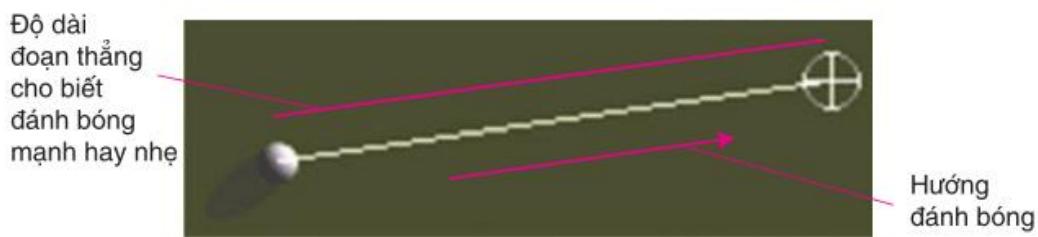
Nhiệm vụ của người chơi là phải đánh bóng trúng vào các lỗ. Có tất cả chín lỗ, mỗi lỗ tương ứng với một địa hình khác nhau. Em cần đánh bóng trúng lỗ với số lần đánh bóng càng ít càng tốt.



Hình 94

Cách đánh bóng

Khi di chuyển chuột, em sẽ thấy một đoạn thẳng nối từ vị trí quả bóng đến vị trí con trỏ chuột. Nháy chuột để đánh bóng.



Hình 95



Độ dài của đoạn thẳng cho biết em đánh bóng mạnh hay nhẹ. Nếu đoạn thẳng ngắn tức là em đánh nhẹ. Ngược lại, em đánh bóng mạnh.

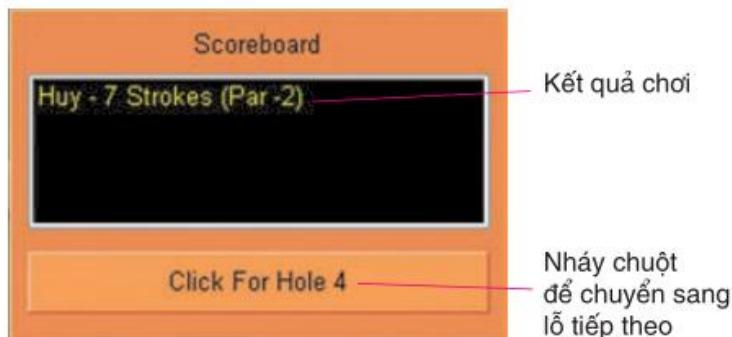
Hướng đánh bóng chính là hướng của đoạn thẳng nối quả bóng với con trỏ chuột.



Chú ý Em sẽ thấy việc "đánh bóng" hơi "ngược" so với thực tế, dường như em "kéo" trái bóng chứ không phải "đánh" bóng.

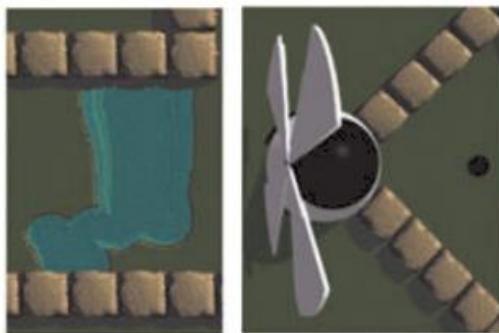
Quy tắc chơi

- Em phải đánh bóng vào các lỗ được đánh số từ 1 đến 9. Sau khi đánh bóng trúng vào một lỗ, phần mềm cho biết kết quả chơi (H. 96) và em nháy chuột để chuyển sang lỗ tiếp theo.



Hình 96

- Em cần chú ý đến các vật cản trên sân như hàng rào đá, hồ nước,... Bóng không thể đi qua hàng rào đá. Để bóng qua được hồ nước, em phải đánh mạnh.



Hồ nước.
Em phải đánh bóng
mạnh để qua được.

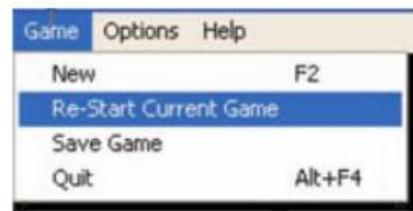
Quạt gió.
Em phải khéo léo
đưa bóng chui
qua giữa hai cánh
quạt.

Hình 97



- Nếu muốn chơi lại từ đầu của lượt chơi, em nháy chuột lên bảng chọn **Game** rồi chọn **Re-Start Current Game** (H. 98).

Hình 98



- Nếu muốn chơi lượt mới thì nhấn phím **F2** hoặc nháy chuột lên bảng chọn **Game** rồi chọn lệnh **New**.

4 Kết quả



Hình 99

Kết quả được đánh giá bằng số lần đánh bóng của em.

Nếu em đánh bóng vào lỗ với ít lần đánh bóng chứng tỏ em đã rèn luyện môn thể thao này tốt.

5 Thoát khỏi phần mềm

Để thoát khỏi phần mềm, nhấn tổ hợp phím **Alt+F4** hoặc nháy chuột tại nút **X** ở góc trên bên phải màn hình.

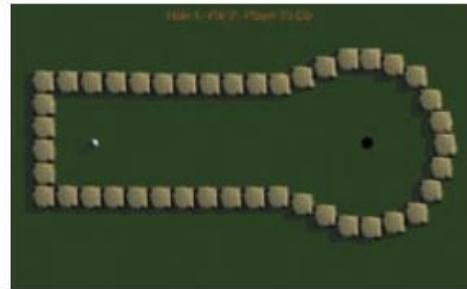




THỰC HÀNH

- T1.** Với lỗ golf ở hình bên, người chơi cần đánh bóng vào lỗ với hai lần đánh.

Em hãy chỉ ra cách đánh bóng sao cho hợp lí hơn.

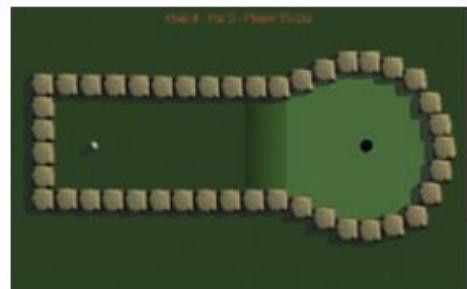


Cách 1: Cố gắng đánh một lần sao cho bóng vào lỗ ngay.

Cách 2: Đánh bóng lần 1 để bóng vào khu vực gần lỗ (khu vực hình tròn bên phải), sau đó đánh bóng lần 2 vào lỗ.

- T2.** Với lỗ golf ở hình bên, người chơi cần đánh bóng vào lỗ với ba lần đánh.

Lỗ golf này có gì đặc biệt?
Em hãy chỉ ra cách đánh bóng hợp lí nhất.



- T3.** Với lỗ golf ở hình bên, người chơi cần đánh bóng vào lỗ với năm lần đánh.

Lỗ golf này có gì đặc biệt?
Em hãy chỉ ra cách đánh bóng hợp lí nhất.



? BÀI TẬP

B1. Trong môn thể thao golf, với mỗi lỗ golf, người chơi cần phải làm gì?

- Dùng gậy đưa quả bóng nhỏ vào lỗ golf với thời gian nhanh nhất.
- Dùng gậy đưa quả bóng nhỏ vào lỗ golf với ít lần đánh bóng nhất.
- Dùng gậy hoặc chân đưa bóng vào lỗ golf trước khi trời tối.

B2. Phần mềm golf cho phép mấy người cùng chơi?

- Chỉ cho phép một người chơi.
- Cho phép hai người chơi, hai người lần lượt đánh bóng vào lỗ.
- Cho phép từ 1 đến 4 người chơi.

B3. Khi chuẩn bị đánh bóng, người chơi golf phải chú ý đến điều gì?

- Cần đánh thật mạnh để bóng đi xa.
- Cần đánh nhẹ để bóng đi từ từ.
- Tuỳ thuộc vào thực tế bóng ở xa hay gần lỗ và điều kiện của sân để đánh bóng hợp lí.





Những gì em đã biết

1 Phần mềm soạn thảo

? BÀI TẬP

- B1. Đánh dấu biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản Word trong các biểu tượng dưới đây:



- B2. Để khởi động Word em thực hiện thao tác nào?

- Nháy chuột trên biểu tượng .
- Nháy đúp chuột trên biểu tượng .
- Nháy đúp chuột trên biểu tượng .



B3. Em hãy cho biết hình dạng đúng của **con trỏ soạn thảo**:



THỰC HÀNH

T1. Khởi động phần mềm Word và quan sát màn hình để nhớ lại những gì em đã học.

2 Soạn thảo

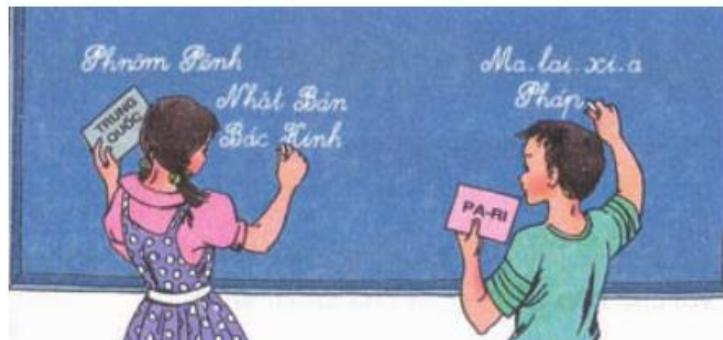
? BÀI TẬP

B4. Để gõ chữ hoa, em cần nhấn giữ phím nào dưới đây khi gõ chữ?

Phím Shift.

Phím Enter.

Phím Ctrl.



B5. Hãy điền từ đúng vào chỗ trống (...) trong các câu sau:

a) Nhấn phím **Delete** để xoá một chữ con trỏ soạn thảo.

b) Nhấn phím **Backspace** để xoá một chữ con trỏ soạn thảo.



3 Gõ chữ Việt

? BÀI TẬP

- B6. Hãy điền các chữ cần gõ vào cột bên phải để có chữ tương ứng ở cột bên trái (chỉ điền theo một kiểu: Telex hoặc Vni).

Ví dụ, với kiểu Vni để có chữ ă, em gõ a8.

Để có chữ Em gõ

ă
â
ê
ô

Để có chữ Em gõ

ơ
ư
đ

- B7. Hãy điền các chữ em cần gõ để có cụm từ tương ứng (chỉ điền theo một kiểu: Telex hay Vni).

Ví dụ, với kiểu Telex, để có chữ Thủ đô, em cần gõ Thur ddo.



Làng quê

Sông Hồng

Em yêu hoà bình

Mây trắng bay

Lúa vàng trĩu hạt





Bài 2

Căn lề

Các đoạn văn dưới đây được căn lề khác nhau:

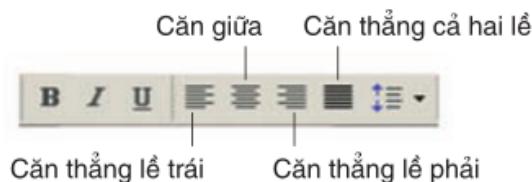
Dế mèn	Dế mèn
Bởi tôi ăn uống điều độ, làm việc có chừng mực nên tôi chóng lớn lắm. Chẳng bao lâu tôi đã trở thành một chàng dế thanh niên cường tráng. Đôi càng tôi mẫm bóng.	Bởi tôi ăn uống điều độ, làm việc có chừng mực nên tôi chóng lớn lắm. Chẳng bao lâu tôi đã trở thành một chàng dế thanh niên cường tráng. Đôi càng tôi mẫm bóng.
<i>a) Căn thẳng lề trái</i>	<i>b) Căn thẳng lề phải</i>
Dế mèn	Dế mèn
Bởi tôi ăn uống điều độ, 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.	Bởi tôi ăn uống điều độ, 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.
<i>c) Căn giữa</i>	<i>d) Căn thẳng cả hai lề</i>

Hình 100. *Căn lề đoạn văn*

Để căn lề đoạn văn theo một trong bốn cách trên, em thực hiện theo các bước sau:

Các bước thực hiện

- Nháy chuột vào đoạn văn bản cần căn lề.
- Nháy chuột lên một trong bốn nút lệnh sau đây (H. 101):



Hình 101. Các nút lệnh để căn lề đoạn văn





THỰC HÀNH

T1. Khởi động phần mềm Word và thực hiện các bước sau:

1. Gõ từ **Trường em**.
2. Nháy chuột ở nút (căn giữa) và quan sát kết quả căn lề.
3. Nháy chuột ở từng nút , và . Quan sát và nhận xét các kết quả nhận được.

T2. Gõ bài ca dao sau:

Trâu ơi ta bảo trâu này
Trâu ra ngoài ruộng trâu cày với ta.
Cấy cày vốn nghiệp nông gia
Ta đây, trâu đấy ai mà quản công.
Bao giờ cây lúa còn bông
Thì còn ngọn cỏ ngoài đồng trâu ăn.



Ca dao

T3. Hãy trình bày bài ca dao trong bài thực hành T2 theo dạng:

- a) Căn thẳng lề trái.
- b) Căn thẳng lề phải.
- c) Căn giũa.

Em thích cách căn lề nào nhất?



?

BÀI TẬP

- B1.** Bạn Tuấn gõ tên và một câu trong bài thơ *Chào mào mū* của nhà thơ Mai Văn Hai. Tuấn muốn có kết quả như hình bên trái dưới đây, nên vừa gõ xong, Tuấn nháy nút để căn giữa tên bài thơ nhưng lại nhận được kết quả như hình bên phải. Theo em thì tại sao?

Chào mào mū

Có anh chào mào

Chào mào mū

Có anh chào mào

- B2.** Bài thơ *Chào mào mū* được bạn Tuấn soạn thảo và trình bày như dưới đây. Theo em bạn Tuấn đã dùng những nút lệnh nào để căn lề?

a) Tên bài thơ (*Chào mào mū*)



b) Nội dung bài thơ



Chào mào mū

Có anh chào mào

Đậu trên cành nhót

Chưa cất tiếng hót

Đã tốt đi đâu

Đã nghe vườn sau

Thơ thơm hương ổi

- B3.** Để căn lề lại tên bài thơ như bên, bạn Tuấn nên thực hiện như thế nào?

- Nháy lại nút để bỏ căn giữa và nháy nút để căn thẳng lề trái.
- Chỉ cần nháy nút để căn thẳng lề trái.
- Nháy nút để căn đều.

Chào mào mū

Có anh chào mào

Đậu trên cành nhót

Chưa cất tiếng hót

Đã tốt đi đâu

Đã nghe vườn sau

Thơ thơm hương ổi





Cỡ chữ và phông chữ

Em có thể trình bày văn bản với cỡ chữ lớn để dễ đọc hơn hoặc với phông chữ em yêu thích (H. 102).

Quê hương

Quê hương

Quê hương

Quê hương

Hình 102. Cỡ chữ và phông chữ

1 Chọn cỡ chữ

Các bước thực hiện

- Nháy chuột ở mũi tên ▾ bên phải ô **cỡ chữ** (H. 103). Một danh sách cỡ chữ hiện ra.
- Nháy chuột lên cỡ chữ em muốn chọn.



Chú ý

Có thể kéo thả ô vuông nhỏ □ ở bên phải để thấy hết các cỡ chữ trong danh sách.



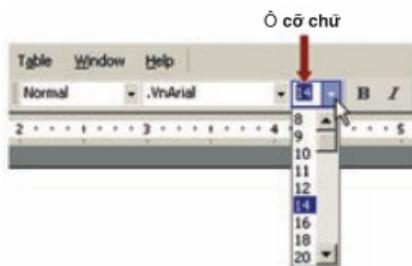
THỰC HÀNH

- T1. Khởi động phần mềm Word và thực hiện theo các bước sau:

- Chọn cỡ chữ 18 và gõ **Mèo con**.
- Chọn cỡ chữ 14 và gõ **đi học**.

Em có nhận xét gì?

Sau khi chọn cỡ chữ, các chữ được gõ từ vị trí con trỏ soạn thảo trở đi sẽ có cỡ chữ đó.



Hình 103. Chọn cỡ chữ





THỰC HÀNH

- T2.** Gõ bài thơ dưới đây với tên bài thơ có cỡ chữ lớn hơn và căn giữa:

Mèo con đi học

Hôm nay trời nắng chang chang
 Mèo con đi học chẳng mang cái gì.
 Chỉ mang một cái bút chì
 Và mang một mẩu bánh mì con con.

Theo Phan Thị Vàng Anh



Hướng dẫn

- Chọn cỡ chữ 18.
- Gõ **Mèo con đi học** và nhấn phím **Enter** để chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng mới.
- Chọn cỡ chữ 14.
- Gõ từng câu, cuối mỗi câu nhấn phím **Enter**.
- Căn lề bài thơ.

2 Chọn phông chữ

Cách chọn phông chữ tương tự như cách chọn cỡ chữ.

Các bước thực hiện

1. Nháy mũi tên ▾ bên phải ô **phông chữ** (H. 104).
2. Nháy chuột để chọn phông chữ trong danh sách.



Hình 104. Chọn phông chữ



Cũng giống như cỡ chữ, sau khi chọn phông chữ, các chữ được gõ từ vị trí con trỏ soạn thảo trở đi sẽ có kiểu của phông chữ mới.



THỰC HÀNH

T3. Khởi động phần mềm Word và thực hiện theo các bước sau:

- Chọn phông chữ **Arial** và gõ **Mẹ ốm**.
- Chọn phông chữ **Times New Roman** và gõ lại **Mẹ ốm**.
- Chọn lại phông chữ **Arial**.

Em có nhận xét gì?

T4. Soạn thảo bài thơ dưới đây với tên bài thơ có cỡ chữ lớn hơn và phông chữ khác với phông chữ của các câu thơ.

Mẹ ốm

Mọi hôm mẹ thích vui chơi

Hôm nay mẹ chẳng nói cười được đâu

Lá trầu khô giữa cơi trầu

Truyện Kiều gấp lại trên đầu bấy nay.

Theo Trần Đăng Khoa



Hướng dẫn

- Chọn cỡ chữ **18** và chọn phông chữ, ví dụ **Arial**.
- Gõ tên bài thơ **Mẹ ốm** và nhấn phím **Enter** để chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng mới.
- Chọn cỡ chữ **14** và chọn phông chữ, ví dụ **Times New Roman**.
- Gõ nội dung bài thơ, cuối mỗi câu nhấn phím **Enter**.
- Căn lề bài thơ.



?

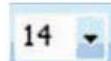
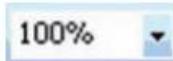
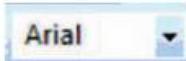
BÀI TẬP

B1. Đánh dấu câu đúng trong các câu sau:

Sau khi em chọn cỡ chữ

- tất cả các chữ (kể cả các chữ đã gõ và sẽ gõ) đều có cỡ chữ em chọn.
- các chữ em đã gõ được giữ nguyên cỡ chữ, còn các chữ được gõ từ vị trí con trỏ soạn thảo sẽ có cỡ chữ em chọn.
- các chữ em đã gõ sẽ có cỡ chữ em chọn và các chữ sẽ gõ vẫn có cỡ chữ ban đầu.

B2. Nối sao cho đúng.



Ô chọn cỡ chữ

Ô chọn phông chữ

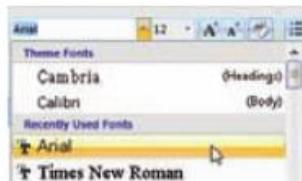
B3. Để có cụm từ **Mẹ ốm** với phông chữ **Arial** và cỡ chữ **14**, bạn Lan cần thực hiện các việc dưới đây theo thứ tự nào?



- Gõ cụm từ **Mẹ ốm**.

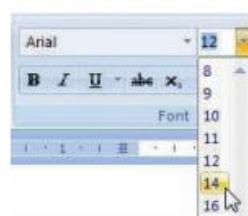
Mẹ ốm

- Chọn phông chữ.



- Chọn cỡ chữ.

Hãy đánh số thứ tự đúng các bước bạn Lan đã thực hiện.





Thay đổi cỡ chữ và phông chữ

Giả sử em đã gõ câu **Quê hương em tươi đẹp** như ở hình 105a.

Quê hương em tươi đẹp

a)

Quê hương em tươi đẹp

b)

Hình 105

Em có thể thay đổi hai chữ **Quê hương** để trình bày giống như hình 105b (có cỡ chữ to hơn và phông chữ khác). Đây chính là ưu điểm của soạn thảo văn bản bằng máy tính. Em có thể **gõ nội dung trước, thay đổi kiểu trình bày sau**.

1 Chọn văn bản

Muốn thay đổi cỡ (hoặc phông chữ) các chữ **Quê hương**, em phải **chọn** (hay đánh dấu) chúng.

Các bước thực hiện

- Đưa con trỏ chuột (I) đến trước chữ **Q**.
- Kéo thả chuột từ chữ **Q** đến hết chữ **g** (H. 106).

1. Đặt con trỏ soạn thảo
tại vị trí đầu

Quê hương em tươi đẹp

2. Kéo thả chuột
đến vị trí cuối

Quê hương em tươi đẹp

Hình 106. Chọn văn bản



Sau khi được chọn, các chữ **Quê hương** sẽ có nền khác màu để em dễ nhận biết.

Tương tự, để chọn một phần văn bản, em kéo thả chuột từ vị trí đầu đến vị trí cuối của phần văn bản đó.



Chú ý Em có thể chọn một phần văn bản bằng cách:

1. Nháy chuột để đặt con trỏ soạn thảo ở vị trí đầu.
2. Nhấn giữ phím **Shift** và nháy chuột ở vị trí cuối.



THỰC HÀNH

T1. Khởi động phần mềm Word và thực hiện theo các bước sau:

1. Gõ câu **Quê hương em tươi đẹp.**
2. Chọn từ **Quê hương** theo hai cách kéo thả chuột và nhấn giữ phím **Shift**.

Em có nhận xét gì?

2 Thay đổi cỡ chữ

Thay đổi cỡ chữ tương tự như **chọn cỡ chữ** em đã biết trong bài trước, nhưng trước hết em phải chọn phần văn bản cần thay đổi cỡ chữ.

Các bước thực hiện

1. Chọn phần văn bản cần thay đổi cỡ chữ.
2. Nháy chuột ở mũi tên ▾ bên phải ô **cỡ chữ**.
3. Nháy chuột để chọn cỡ chữ em muốn (H. 107).





Hình 107.
Thay đổi cỡ chữ



THỰC HÀNH

T2. Gõ đoạn văn dưới đây. Sau khi gõ xong, hãy thay đổi cỡ chữ của tên đoạn văn và nội dung đoạn văn.

Chiều trên quê hương

Đó là một buổi chiều mùa hạ có mây trắng lô xô đuổi nhau trên cao. Nền trời xanh vời vợi. Con chim sơn ca cất lên tiếng hót tự do, tha thiết đến nỗi người ta phải ao ước giá mà mình có một đôi cánh.

Theo Đỗ Chu

Hướng dẫn

- Gõ tên đoạn văn và nội dung đoạn văn (nhớ nhấn phím **Enter** sau tên đoạn văn).
- Chọn tên đoạn văn (**Chiều trên quê hương**) và chọn cỡ chữ **18**.
- Chọn nội dung đoạn văn (từ chữ **D** đến hết dấu chấm ở dòng cuối) và chọn cỡ chữ **14**.



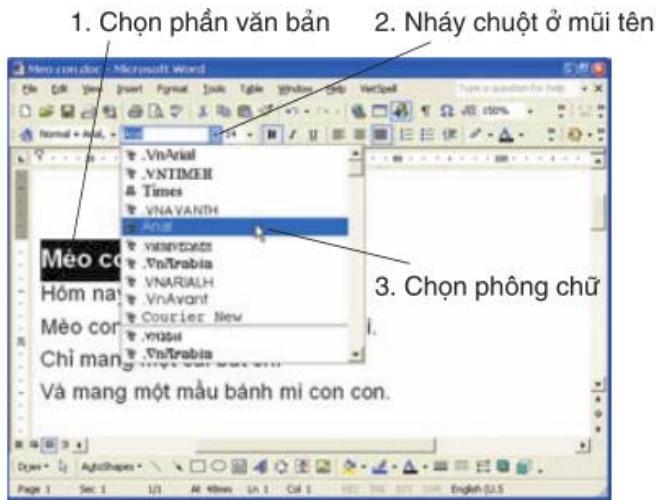
3 Thay đổi phông chữ

Thay đổi phông chữ tương tự như [thay đổi cỡ chữ](#).

Các bước thực hiện

- Chọn phần văn bản cần thay đổi phông chữ.
- Nháy chuột ở mũi tên ▾ bên phải ô **phông chữ** (H. 108).
- Nháy chuột để chọn phông chữ em muốn.

Hình 108.
Thay đổi phông chữ



- T3.** Thay đổi phông chữ của tên đoạn văn [Chiều trên quê hương](#) trong bài thực hành T2.

Hướng dẫn

- Chọn tên đoạn văn [Chiều trên quê hương](#).
- Nháy chuột ở mũi tên ▾ bên phải ô phông chữ và chọn [Arial](#) trong danh sách.
- Thay đổi lại với các phông chữ khác như: [Times New Roman](#), [Tahoma](#),...

Em tập soạn thảo



- T4.** Trình bày lại (thay đổi phông chữ, cỡ chữ) đoạn văn trong bài T2 theo mẫu dưới đây:

Chiều trên quê hương

Đó là một buổi chiều mùa hạ có mây trắng lô xô đuổi nhau trên cao. Nền trời xanh vời vợi. Con chim sơn ca cất lên tiếng hót tự do, tha thiết đến nỗi người ta phải ao ước giá mà mình có một đôi cánh.

Hướng dẫn

- Chọn tên đoạn văn, thay đổi phông chữ thành **Arial**, thay đổi cỡ chữ thành **20**.
- Chọn nội dung đoạn văn, thay đổi phông chữ thành **Times New Roman**, thay đổi cỡ chữ thành **14**.

- T5.** Gõ đoạn văn sau đây rồi trình bày đoạn văn theo phông chữ và cỡ chữ tùy theo ý em.

Con chuồn chuồn nước

Rồi đột nhiên, chú chuồn chuồn nước tung cánh bay vọt lên. Cái bóng chú nhỏ xíu luốt nhanh trên mặt hồ. Mặt hồ trái rộng mênh mông và lăng sóng. Chú bay lên cao hơn và xa hơn. Dưới tầm cánh chú bấy giờ là luỹ tre xanh rì rào trong gió, là bờ ao với những khóm khoai nước rung rinh.

Theo Nguyễn Thế Hội



B1. Em có thể thay đổi cỡ chữ và phông chữ của văn bản đã gõ không?

Không thể.

Có thể.

B2. Việc thay đổi cỡ chữ khác việc chọn cỡ chữ em đã biết trong bài trước ở bước nào?

Không có gì khác.

Trước khi chọn cỡ chữ mới em cần chọn đoạn văn bản cần thay đổi cỡ chữ.

B3. Điều gì sẽ xảy ra sau khi em thay đổi phông chữ?

Tất cả các chữ (kể cả các chữ đã gõ và các chữ sẽ gõ) đều có phông chữ em chọn.

Chỉ các chữ được gõ mới có phông chữ em chọn.

Các chữ được chọn có phông chữ em chọn.





Bài 5

Sao chép văn bản

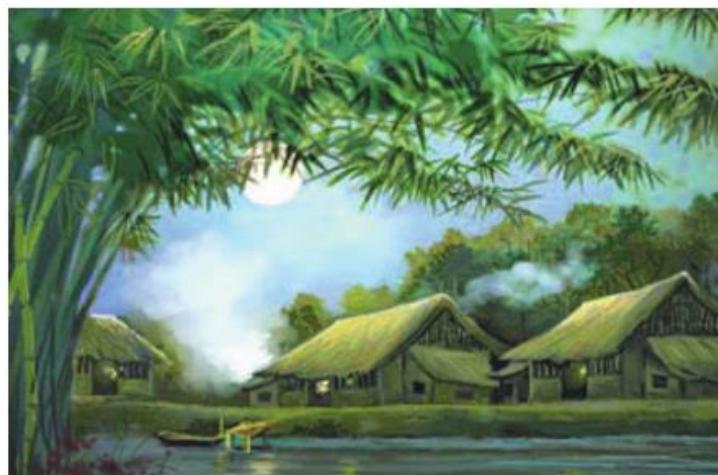
Em hãy đọc và quan sát kĩ hai khổ thơ sau:

Trăng ơi... từ đâu đến?

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay từ cánh rừng xa
Trăng hồng nhu quả chín
Lứng lơ lên trước nhà.

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay biến xanh diệu kì
Trăng tròn nhu mắt cá
Chẳng bao giờ chớp mi.

Theo Trần Đăng Khoa



Em thấy từ Trăng và câu Trăng ơi... từ đâu đến? được lặp lại nhiều lần.

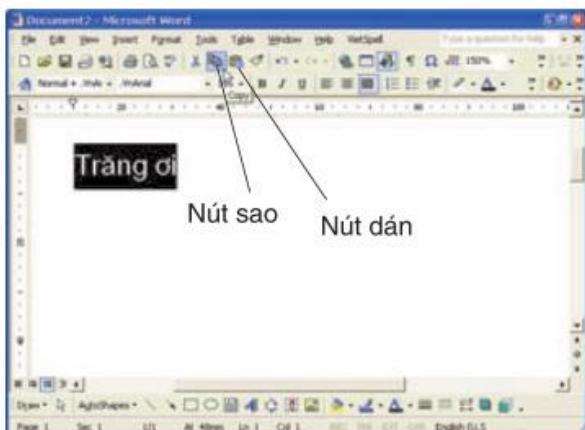


Khi soạn thảo trên máy tính, em chỉ cần gõ một lần rồi sao chép để có những phần giống nhau mà không cần gõ lại.

Sao chép giúp em soạn thảo nhanh hơn.

Các bước thực hiện

1. Chọn phần văn bản cần sao chép.
2. Nháy chuột ở nút Sao  (H. 109).
3. Đặt con trỏ soạn thảo tại nơi cần sao chép.
4. Nháy chuột ở nút Dán  (H. 109).



Hình 109. *Sao chép văn bản*



- Có thể nháy nút Dán  nhiều lần.
- Em có thể nhấn tổ hợp phím **Ctrl+C** thay cho việc nháy nút  và nhấn tổ hợp phím **Ctrl+V** thay cho việc nháy nút .





THỰC HÀNH

- T1.** Gõ hai khổ thơ **Trăng ơi... từ đâu đến?** ở trên, sử dụng thao tác sao chép để tiết kiệm thời gian gõ.

Hướng dẫn

- Gõ tên bài thơ “**Trăng ơi... từ đâu đến?**”. Nhấn phím **Enter** để xuống dòng mới.
- Chọn cả dòng vừa gõ và nháy nút
- Nháy chuột ở đầu dòng thứ hai và nháy nút
- Nhấn phím **Enter** và nháy nút . Em được ba dòng “**Trăng ơi... từ đâu đến?**”.
- Đặt con trỏ soạn thảo ở cuối dòng thứ hai và nhấn phím **Enter**.
- Gõ các câu từ “**Hay từ**” đến “**trước nhà**” của khổ thứ nhất.
- Đặt con trỏ soạn thảo ở cuối dòng cuối cùng và nhấn phím **Enter**.
- Gõ nốt ba câu cuối của khổ thứ hai.

- T2.** Gõ thêm hai khổ thơ sau đây của bài thơ trên. Hãy sao chép sắp xếp lại các đoạn thơ cho đúng thứ tự.

Trăng ơi... từ đâu đến?

Hay từ lời mẹ ru

Thương Cuội không được học

Hú gọi trâu đến giờ!

Trăng ơi... từ đâu đến?

Hay từ một sân chơi

Trăng bay như quả bóng

Bạn nào đá lên trời.





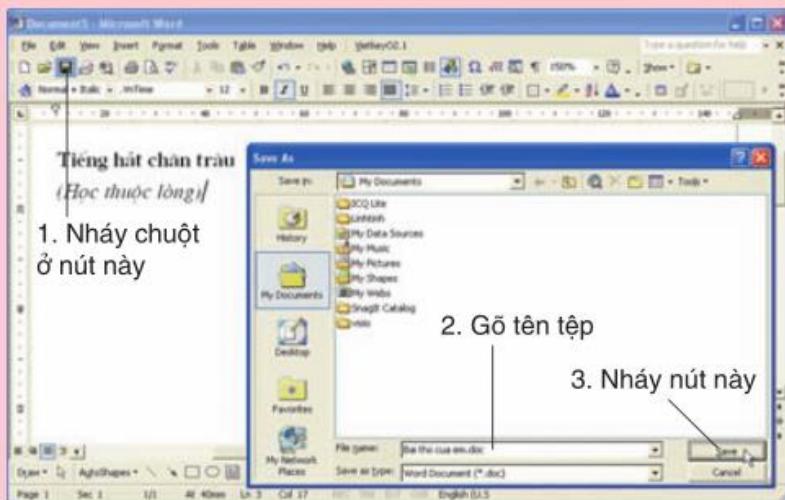
Đọc thêm

Lưu văn bản

Sau khi soạn xong một văn bản, em có thể lưu lại. Mỗi văn bản được lưu sẽ là một tệp văn bản trong máy tính.

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột ở nút **Lưu** (H. 110). Một hộp thoại được mở ra.
2. Gõ tên văn bản (tên tệp) trong ô **File name** (H. 110).
3. Nháy nút **Save** trên hộp thoại để lưu (H. 110).



Hình 110. Lưu văn bản





Chú ý - Máy tính dùng tên tệp để phân biệt các tệp nên tên tệp không được trùng nhau. Tên tệp nên gõ không dấu.

- Tên tệp văn bản có đuôi là .doc (em không cần gõ).



LUYỆN TẬP

Lưu văn bản ở bài thực hành vừa học với tên *Trang oi*.

Hướng dẫn

- Nháy nút .
- Gõ *Trang oi* trong ô *File name* và nháy nút  để lưu.





Bài 6

Trình bày chữ đậm, nghiêng

Em hãy quan sát sự khác nhau của các dòng dưới đây:

Bác Hồ của chúng em

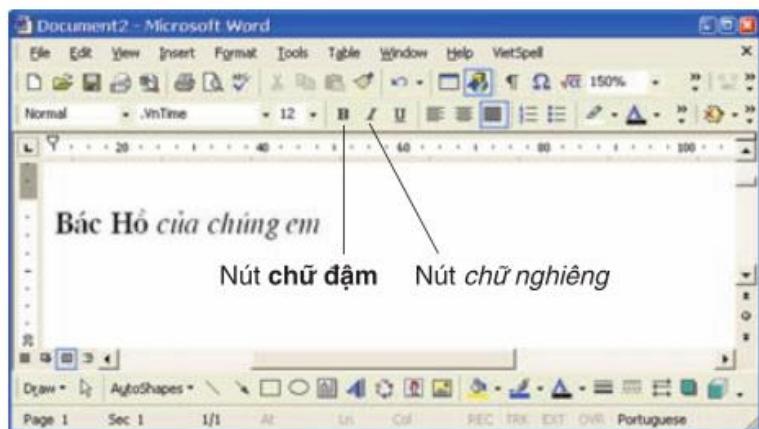
Bác Hồ của chúng em

Bác Hồ của chúng em

Dòng thứ nhất là **chữ thường**, dòng thứ hai là **chữ đậm**, còn dòng cuối là **chữ nghiêng**.

Các bước thực hiện

- Chọn phần văn bản muốn trình bày.
- Nháy nút **B** để tạo chữ đậm hoặc nháy nút **I** để tạo chữ nghiêng (H. 111).



Hình 111





Chú ý - Nếu không chọn văn bản mà nháy nút **B** (hoặc **I**) thì văn bản được gõ vào từ vị trí con trỏ soạn thảo sẽ là chữ đậm (hoặc nghiêng).

- Nếu chọn phần văn bản dạng chữ đậm (hoặc nghiêng) rồi nháy nút **B** (hoặc **I**) thì phần văn bản đó sẽ trở thành chữ thường.



THỰC HÀNH

T1. Gõ bài thơ sau. Trình bày tên bài thơ là chữ đậm, các câu thơ là chữ nghiêng.

Bác Hồ ở chiến khu

*Một nhà sàn đơn sơ vách nứa,
Bốn bên suối chảy cá bơi vui
Đêm đêm cháy hồng bên bếp lúa,
Ánh đèn khuya còn sáng trên đồi.*

Theo Nguyễn Đình Thi



Hướng dẫn

- Nháy nút **B** rồi gõ tên bài thơ **Bác Hồ ở chiến khu**. Nhấn phím **Enter**.
- Gõ các câu thơ còn lại. Chú ý rằng các câu thơ được trình bày dạng chữ đậm.
- Chọn nội dung bài thơ (trừ tên bài thơ).
- Nháy nút **B** để trình bày lại bằng chữ thường.
- Nháy nút **I** để trình bày bằng chữ nghiêng.





Chú ý Em có thể nhấn tổ hợp phím **Ctrl+B** để trình bày bằng chữ đậm hoặc tổ hợp phím **Ctrl+I** để trình bày bằng chữ nghiêng.

- T2.** Gõ và trình bày bài thơ theo mẫu dưới đây.

Nắng Ba Đình

Nắng Ba Đình mùa thu
Thắm vàng trên lăng Bác
Vẫn trong vắt bầu trời
Ngày **Tuyên ngôn độc lập**.
Ta đi trên quảng trường
Bâng khuâng như vẫn thấy
Nắng reo trên lễ đài
Có bàn tay Bác vẫy.
Ấm lòng ta biết mấy
Ánh mắt Bác nheo cười
Lồng lộng một vòm trời
Sau mái đầu của Bác.

Theo Nguyễn Phan Hách



- B1.** Diền tác dụng của hai nút **B** và **I** vào chỗ trống dưới đây:

B:

I:

- B2.** Bạn Mai gõ xong các chữ **Trường em**. Để trình bày các chữ vừa gõ bằng chữ đậm, Mai nháy nút **B**, nhưng vẫn không được chữ đậm như mong muốn. Tại sao?

Em tập soạn thảo





Bài 7

Thực hành tổng hợp



THỰC HÀNH

- T1. Soạn thảo và trình bày bài thơ theo mẫu sau đây.

Dòng sông mặc áo

Dòng sông mới điệu làm sao

Nắng lên mặc áo lụa đào thuốt tha

Trưa về trời rộng bao la

Áo xanh sông mặc như là mới may

Chiều thu thơ thẩn áng mây

Cài lên màu áo hây hây ráng vàng

Rèm thêu trước ngực vầng trăng

Trên nền nhung tím trăm ngàn sao lên

Khuya rồi sông mặc áo đen

Nép trong rừng bưởi lặng yên dội bờ...

Theo Nguyễn Trọng Tạo



T2. Hãy gõ một vài từ. Chọn các từ đó. Nháy các nút **B** và **I** vài lần. Quan sát và trả lời các câu hỏi sau:

- Làm thế nào để chuyển chữ đậm thành chữ thường?
- Làm thế nào để chuyển chữ thường thành chữ nghiêng?
- Có thể trình bày chữ vừa đậm vừa nghiêng được không?

T3. Bên cạnh các nút **B**, **I** em còn thấy nút **gạch chân U**. Hãy chọn một số từ có sẵn rồi nháy các nút **B**, **I** và **U** vài lần. Quan sát và trả lời các câu hỏi sau:

- Làm thế nào để chuyển chữ thường thành chữ gạch chân?
- Làm thế nào để chuyển chữ gạch chân thành chữ thường?
- Có thể trình bày bằng chữ vừa đậm vừa nghiêng vừa gạch chân được không?





Bước đầu làm quen với Logo

1 Logo và chú Rùa

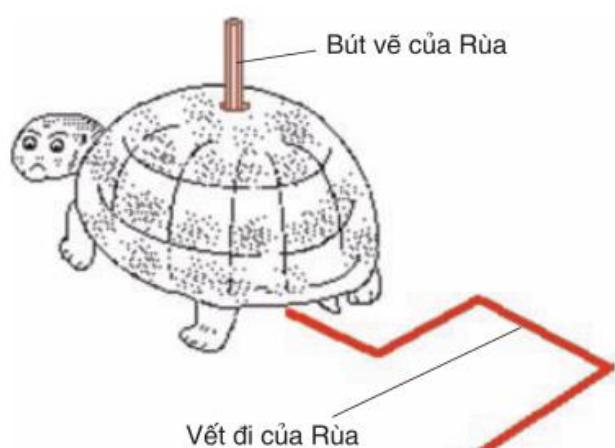
Logo (đọc là lô-gô) là phần mềm máy tính giúp các em vừa học vừa chơi một cách bổ ích. Em sẽ học viết các dòng lệnh để điều khiển một chú Rùa di chuyển trên màn hình và Rùa sẽ dùng bút màu vẽ lại vết của chặng đường đã đi qua.

Các dòng lệnh của em

...
Tiến lên 120 bước
Quay trái 90 độ
Tiến lên 100 bước
Quay trái 90 độ
Tiến lên 100 bước
Quay phải 90 độ
Tiến lên 100 bước
...



Hành động của Rùa



Cùng Rùa hoạt động trong thế giới Logo, em còn có thể ra lệnh để Rùa viết chữ, làm tính, chơi đàn,...

Logo được ví như một thế giới dành cho trẻ thơ tìm hiểu, khám phá.



a) Rùa viết chữ



b) Rùa chơi đàn

Hình 112



Đọc thêm **Tại sao nhân vật của Logo lại là Rùa?**

Thoạt đầu, những người sản xuất phần mềm Logo chế tạo một rô-bốt nhỏ, liên lạc được với máy tính. Theo lệnh từ máy tính, rô-bốt sẽ di chuyển trên sàn nhà và vẽ lại vết của chặng đường đã đi qua. Rô-bốt đầu tiên được làm bằng nhựa, có vỏ hình vòm, gắn bánh xe, trông giống rùa.

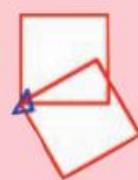
Sau đó, rô-bốt hình rùa được cải tiến để thành con trỏ màn hình có dạng rùa (H. 113).



Hình 113



Hình 114



Trong phần mềm Logo mà chúng ta sẽ học, con trỏ rùa có dạng đơn giản hơn nữa, chỉ còn là hình tam giác (H. 114).

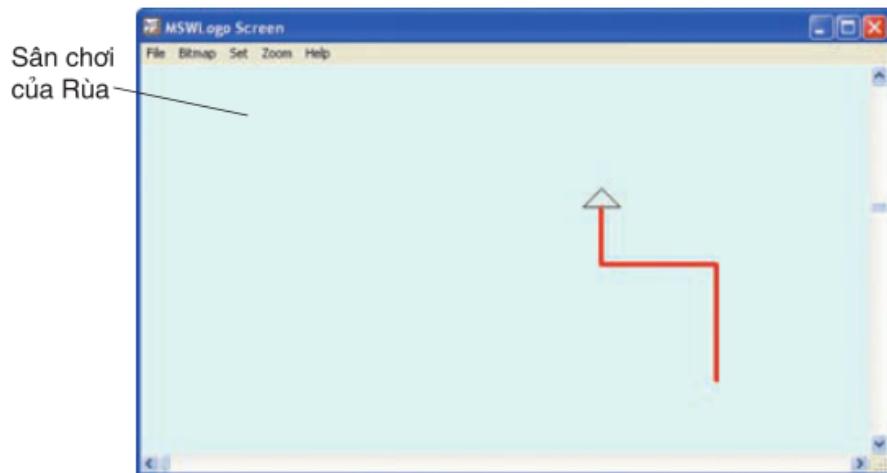
Thế giới logo của em

2 Màn hình làm việc của Logo

Màn hình Logo chia làm hai phần: **màn hình chính** và **cửa sổ lệnh**.

Màn hình chính là nơi Rùa di chuyển và để lại vết trên đó. Các bạn nhỏ gọi đó là **sân chơi** của Rùa (H. 115a).

Cửa sổ lệnh ở phía dưới và được chia thành hai ngăn: ngăn ghi lại các lệnh đã viết trong phiên làm việc và ngăn để gõ lệnh (H. 115b).



a) Màn hình chính



b) Cửa sổ lệnh

Hình 115. Màn hình làm việc của Logo





THỰC HÀNH

- T1.** Khởi động Logo bằng cách nháy đúp lên biểu tượng  trên màn hình nền. Quan sát và chỉ ra:
- Màn hình chính.
 - Cửa sổ lệnh.
 - Ngăn nhập lệnh.
 - Ngăn chứa các lệnh đã viết.
 - Rùa ở vị trí xuất phát.

3 **Những lệnh đầu tiên của Logo**

Sau khi gõ xong một lệnh, em hãy nhấn phím **Enter** để trao lệnh đó cho Rùa. Rùa sẽ thực hiện theo lệnh của em.

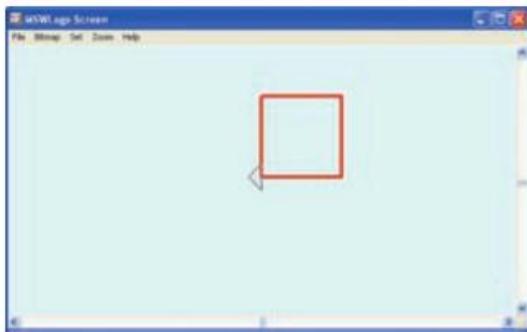
Em hãy gõ lần lượt các lệnh dưới đây và quan sát những gì diễn ra trên sân chơi.

Lệnh	Rùa làm
Home	Rùa về vị trí xuất phát (ở chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên).
CS	Rùa về vị trí xuất phát. Xoá toàn bộ sân chơi.
FD 100	Rùa đi về phía trước 100 bước.
RT 90	Rùa quay phái 90 độ.
FD 100	
RT 90	
FD 100	
RT 90	
FD 100	

Thật bất ngờ, Rùa đã vẽ được một hình vuông (H. 116).

100 Thế giới logo của em





Hình 116. Kết quả làm việc của Rùa

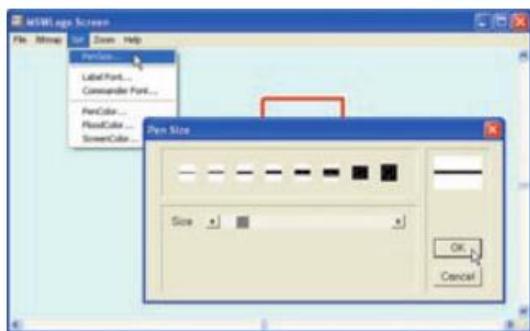
? BÀI TẬP

Em hãy điền vào các ô còn trống trong bảng ở trang trước để mô tả công việc của Rùa.



THỰC HÀNH

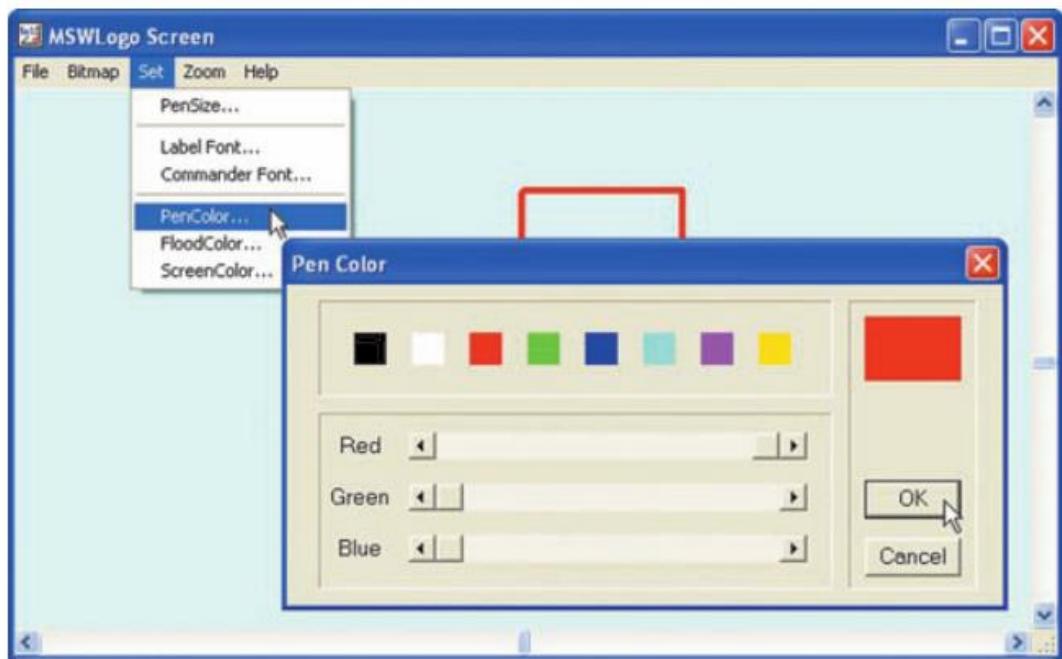
- T2.** Hãy viết các lệnh để Rùa vẽ được một hình chữ nhật có chiều rộng là 50 bước và chiều dài là 100 bước.
- T3.** Hãy thay đổi nét của bút vẽ bằng cách chọn lệnh `Set PenSize...` rồi chọn một nét vẽ mới.



Hình 117. Đổi nét vẽ của bút

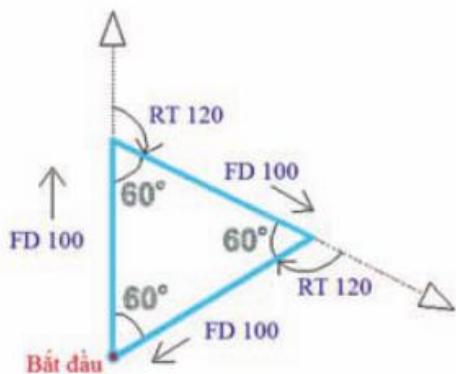


- T4.** Đổi màu của bút vẽ bằng cách chọn lệnh `Set PenColor...` rồi chọn một màu vẽ mới.



Hình 118. *Đổi màu vẽ của bút*

- T5.** Đổi nét vẽ và màu vẽ. Viết các lệnh để vẽ lại một hình vuông và một hình chữ nhật.
- T6.** Đổi nét vẽ và màu vẽ. Viết các lệnh để vẽ hình tam giác theo gợi ý trong hình bên.





Bài 2

Thêm một số lệnh của Logo

1

Các lệnh đã biết

Trong bài trước, em đã biết các lệnh trong bảng sau.

Lệnh đầy đủ	Viết tắt	Hành động của Rùa
1 Home		Rùa về chính giữa sân chơi (vị trí xuất phát)
2 ClearScreen	CS	Rùa về vị trí xuất phát và xoá toàn bộ sân chơi
3 ForwarD n	FD n	Rùa đi về phía trước n bước
4 RighT k	RT k	Rùa quay phải k độ



Chú ý

- Một số lệnh chỉ có phần chữ (ví dụ: lệnh **Home**, **CS**). Phần chữ trong lệnh không phân biệt chữ hoa chữ thường (ví dụ: **HOME** và **hOmE** là như nhau).
- Một số lệnh có cả phần chữ và phần số, giữa phần chữ và phần số phải có dấu cách (ví dụ: lệnh **FD 100**).
- Có thể viết đầy đủ hoặc viết tắt lệnh (ví dụ: lệnh **ForwarD 100** hoặc **FD 100** đều được).
- Có thể viết nhiều lệnh trên một dòng, lệnh sau cách lệnh trước một dấu cách (ví dụ: **CS FD 100 RT 90**).



? BÀI TẬP

B1. Những dòng nào dưới đây là các câu lệnh được viết đúng?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Fd 100 | <input type="checkbox"/> FD 100RT 50 |
| <input type="checkbox"/> Fd 100. | <input type="checkbox"/> CS FD 100 RT 60 |
| <input type="checkbox"/> FD 100 RT 60 | <input type="checkbox"/> CS FD 100 RT 60... |
| <input type="checkbox"/> FD100 | <input type="checkbox"/> CS, FD 100, RT 60. |
| <input type="checkbox"/> FD 100 FD 50 | |

B2. Chính sửa lại các dòng dưới đây để được các câu lệnh đúng.

- | | |
|---------------|--------------------|
| Fd 100. | FD 100RT 50 |
| FD 100, RT 60 | CS FD 100 RT 60... |
| FD100 | CS, FD 100, RT 60. |

2 Các lệnh mới

Để có thể ra lệnh cho Rùa làm những việc khác, em cần biết thêm một số lệnh trong bảng sau.

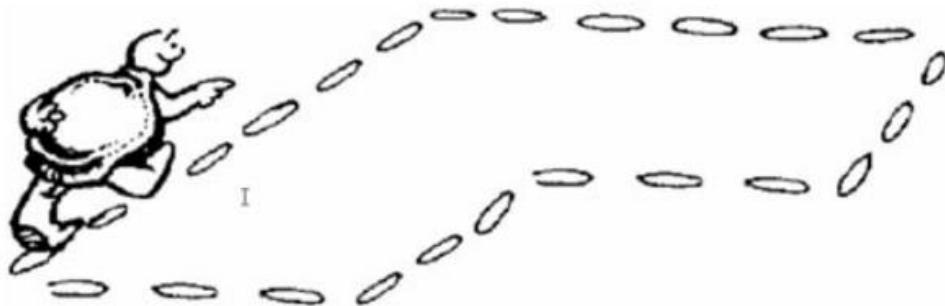
Lệnh đầy đủ	Viết tắt	Hành động của Rùa
5 BacK n	BK n	Rùa lùi lại sau n bước
6 LeF T k	LT k	Rùa quay sang trái k độ
7 PenUp	PU	Nhắc bút (Rùa không vẽ nữa)
8 PenDown	PD	Hạ bút (Rùa tiếp tục vẽ)
9 HideTurtle	HT	Rùa ẩn mình
10 ShowTurtle	ST	Rùa hiện hình
11 Clean		Xoá màn hình, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại
12 Bye		Thoát khỏi phần mềm Logo





THỰC HÀNH

- T1. Sử dụng thêm lệnh mới **LT 90** để quay trái 90 độ, em hãy viết các lệnh để Rùa vẽ được hình vẽ sau.



Gợi ý:

FD	FD	FD
RT	RT	RT
FD	FD	FD
RT	LT	

- T2. Hãy viết các lệnh ở mỗi cột và quan sát những thay đổi trên màn hình sau mỗi câu lệnh. Phát biểu những điều quan sát được. Chỉ ra sự khác biệt giữa các lệnh **CS** và **HT**.

a)

RT 90

FD 100

PU

FD 100

PD

FD 100

CS

b)

RT 90

FD 100

PU

FD 100

PD

FD 100

HT



T3. Hãy dự đoán hành động của Rùa ứng với mỗi lệnh, viết lệnh và quan sát những thay đổi trên màn hình. So sánh kết quả với điều đã dự đoán. Chỉ ra sự khác biệt giữa các lệnh **HOME**, **CLEAN** và **CS**.

a)

RT 90
FD 100
LT 90
FD 100
HOME

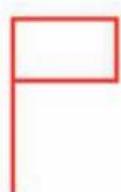
b)

RT 90
FD 100
LT 90
FD 100
CLEAN

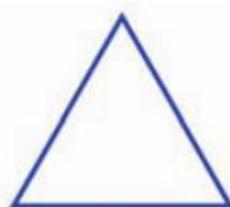
c)

RT 90
FD 100
LT 90
FD 100
CS

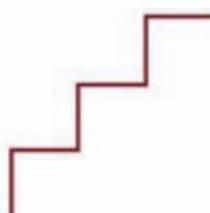
T4. Hãy đặt lại màu bút và nét bút, sau đó viết các lệnh để Rùa vẽ các hình theo mẫu sau:



1) Lá cờ



2) Tam giác



3) Cầu thang

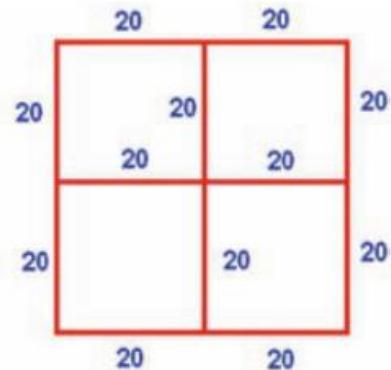
Hình 119

Hướng dẫn: Trong tam giác trên, mỗi góc bằng 60 độ.



Chú ý Nếu muốn nhập lại một dòng lệnh đã có trong ngăn chứa các lệnh đã viết, em chỉ cần nháy chuột vào dòng lệnh đó.

T5. Hãy viết các lệnh để Rùa vẽ được hình bên.





Bài 3

Sử dụng câu lệnh lặp

1

Câu lệnh lặp

Trong bài trước, để vẽ được một hình vuông em phải viết bảy lệnh sau:

FD 100

RT 90

FD 100

RT 90

FD 100

RT 90

FD 100

Nhận xét: Lệnh FD 100 lặp lại bốn lần và lệnh RT 90 lặp lại ba lần.

Logo giúp em tránh việc viết lặp bằng lệnh Repeat (lặp lại). Với lệnh này, thay cho bảy dòng lệnh ở trên, ta chỉ cần viết một dòng:

Repeat 4 [FD 100 RT 90]

Như vậy, các lệnh để Rùa vẽ được hình vuông sẽ chỉ ngắn gọn là

CS

Repeat 4 [FD 100 RT 90]

Trong nhiều trường hợp, nếu không cần đưa Rùa về vị trí xuất phát và không cần xoá màn hình thì có thể bỏ qua một hoặc hai dòng lệnh đầu.





Chú ý Câu lệnh lặp có dạng Repeat n []. Để viết đúng câu lệnh, cần lưu ý:

- Số n trong câu lệnh chỉ số lần lặp (ví dụ Repeat 4 có nghĩa là lặp bốn lần).
- Giữa Repeat và n phải có dấu cách.
- Cặp ngoặc phải là ngoặc vuông []. Phần trong ngoặc là nơi ghi các lệnh được lặp lại.

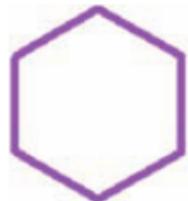


THỰC HÀNH

T1. Hãy kiểm tra để thấy hai lệnh sau cho kết quả là một hình lục giác.

HT

Repeat 6 [FD 50 RT 60]



T2. Hãy kiểm tra để thấy hai lệnh sau cho kết quả là một hình chữ nhật.

HT

Repeat 2 [FD 100 RT 90 FD 50 RT 90]



Chú ý Một kinh nghiệm hay là khi cần vẽ hình nhanh, em hãy cho Rùa ẩn mình (HT) trước khi viết lệnh.

? BÀI TẬP

B1. Những dòng nào dưới đây là câu lệnh được viết đúng?

- repeat 4 [FD 100 RT 90]
- REPEAT 4 [FD 100, RT 90]
- REPEAT 4 [FD 100 RT 90]



- REPEAT 4 [FD 100 RT 90].
- REPEAT 4 {FD 100 RT 90}
- REPEAT 4[FD 100 RT 90]
- REPEAT4 [FD 100 RT 90]

B2. Chính sửa lại các dòng dưới đây để được các câu lệnh đúng

- REPEAT 4 [FD 100, RT 90]
- REPEAT 4 [FD 100 RT 90].
- REPEAT 4 {FD 100 RT 90}
- REPEAT4 [FD 100 RT 90]
- REPEAT4[FD 100, RT 90.]

B3. Điền vào chỗ trống (...) để được câu lệnh đúng:

a) Vẽ hình vuông

REPEAT ... [FD 100 RT 90]

REPEAT 4 [FD ... RT ...]

b) Vẽ hình chữ nhật

REPEAT 2 [FD 100 RT 90 FD 50 RT ...]

REPEAT 2 [FD ... RT 90 FD ... RT 90]

c) Vẽ hình tam giác

REPEAT 3 [FD ... RT 120]

REPEAT ... [FD 100 RT 120]

2

Sử dụng câu lệnh WAIT

Trước đây, em chỉ ra lệnh cho Rùa thực hiện những việc đơn lẻ, rời rạc. Nay với câu lệnh lặp, Rùa đã thực hiện được nhiều lệnh liên tục nhưng lại nhanh quá. Muốn Rùa làm chậm để có thể theo dõi hình vẽ được bắt đầu từ đâu, các nét vẽ được tạo theo thứ tự nào, Rùa quay đầu đổi hướng ra sao,... em dùng câu lệnh WAIT.



Ví dụ, lệnh **WAIT 120** sẽ ra lệnh để Rùa tạm dừng 120 tíc (60 tíc bằng 1 giây) trước khi thực hiện công việc tiếp theo.

Như vậy, trong câu lệnh vẽ hình lục giác **REPEAT 6 [FD 50 RT 60]** em có thể thêm vào lệnh **WAIT 120** như sau:

REPEAT 6 [FD 50 RT 60 WAIT 120]

Em sẽ thấy Rùa thong thả vẽ từng cạnh của hình lục giác. Mỗi khi vẽ xong một cạnh, Rùa dừng lại một lát. Em có thể quan sát Rùa đang ở vị trí nào trên sân, đã làm gì và tiếp tục thực hiện ra sao. Em có cảm giác như được cùng chơi với Rùa trên sân.

?

BÀI TẬP

- B4.** Thêm lệnh WAIT vào mỗi dòng lệnh sau, cho Rùa thực hiện và quan sát kết quả. Thay đổi giá trị của WAIT trong mỗi lệnh.

Câu lệnh	Kết quả
REPEAT 4 [FD 100 RT 90]	Hình vuông
REPEAT 2 [FD 100 RT 90 FD 50 RT 90]	Hình chữ nhật
REPEAT 5 [FD 100 RT 72]	Hình ngũ giác

- B5.** Hãy giải thích hành động của Rùa khi thực hiện dòng lệnh:

REPEAT 6 [FD 50 WAIT 60 RT 60 WAIT 60]

- B6.** Dòng lệnh sau đây vẽ hai bậc cầu thang.

FD 20 RT 90 FD 20 LT 90 FD 20 RT 90 FD 20

Hãy thêm lệnh WAIT để Rùa dừng lại một lát khi vẽ xong bậc thang (└) thứ nhất.



Bài 4
Ôn tập

Để Rùa làm đúng việc mà em mong muốn, em phải tưởng tượng được việc Rùa sẽ làm khi em ra lệnh. Nhớ các lệnh sẽ giúp em có được kết quả nhanh hơn.

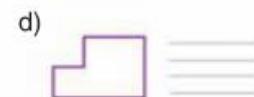


THỰC HÀNH

- T1.** Với mỗi lệnh, hãy tô cùng màu cho ô lệnh (cột A) và ô hành động tương ứng của Rùa (cột B).

A	B
HOME	Dấu Rùa
FD n	Quay phái n độ
PU	Hạ bút
RT n	Nhắc bút
HT	Tiến n bước về trước
PD	Về vị trí xuất phát

- T2.** Viết các lệnh để Rùa vẽ các hình theo mẫu sau (cho biết góc trong tam giác là 60 độ).



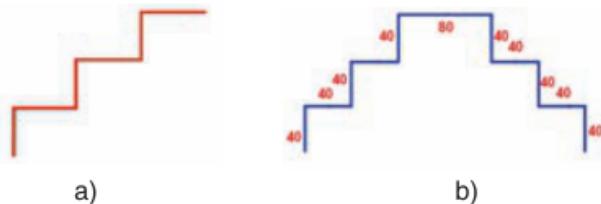
- T3.** Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) trong các câu sau:

- a) Muốn Rùa về vị trí xuất phát, ta dùng lệnh
 - b) Muốn Rùa về vị trí xuất phát và xoá màn hình ta dùng lệnh



- c) Biểu tượng của Rùa trên màn hình Logo có dạng
- d) Sau khi viết lệnh **HideTurtle** (HT) thì Rùa sẽ
- e) Sau khi dùng lệnh **PenUp** (PU) thì Rùa sẽ không nữa

T4. Hãy dùng lệnh lặp (repeat n) để ra lệnh cho Rùa vẽ các hình sau.



Hình 120

T5. Hãy điền vào các ô có dấu hỏi (?) trong bảng lệnh dưới đây.

Lệnh đầy đủ	Viết tắt	Hành động của Rùa
Home		Rùa về chính giữa sân chơi (vị trí xuất phát)
(?)	CS	Rùa về vị trí xuất phát. Xoá toàn bộ sân chơi
ForwarD n	FD n	(?)
RighT k	(?)	Rùa quay phải k độ
(?)	BK n	Rùa lùi lại sau n bước
LeFt k	(?)	Rùa quay sang trái k độ
PenUp	PU	Nhắc bút
PenDown	(?)	Hạ bút
HideTurtle	HT	Rùa ẩn mình
ShowTurtle	ST	(?)
Clean		Xoá màn hình và Rùa vẫn ở vị trí hiện tại
Repeat n []		Lặp n lần
WAIT		(?)
BYE		(?)





7. EM HỌC NHẠC



Bài 1

Làm quen với Encore

1 Bắt đầu với Encore

Encore (đọc là ăng-co) là phần mềm giúp em học nhạc. Với phần mềm Encore, ban đầu em có thể:

- Mở bản nhạc và nghe nhạc;
- Tập đọc nhạc;
- Tập hát;
- Tập đánh đàn qua bàn phím máy tính nhờ hình ảnh bàn phím đàn oóc-gan hiện trên màn hình.

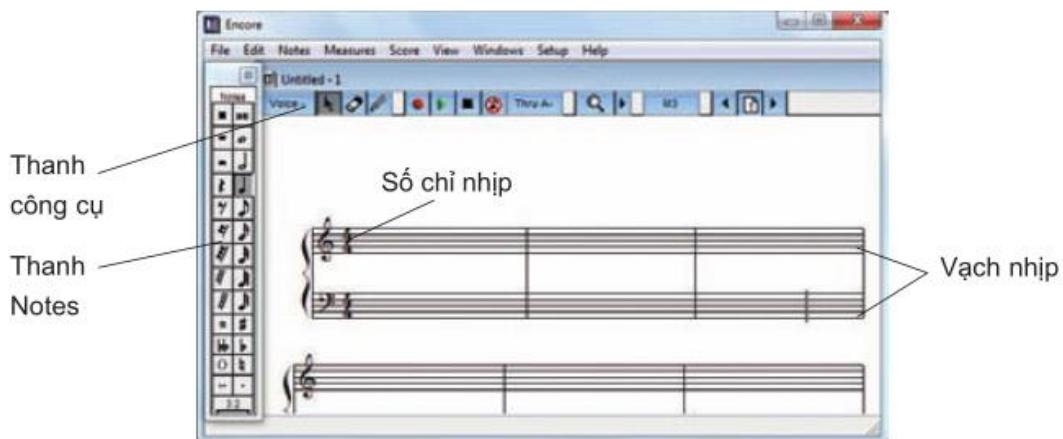
Để khởi động Encore, em nháy đúp chuột vào biểu tượng **E**.





THỰC HÀNH

- T1. Khởi động phần mềm Encore, quan sát và nhận biết các thành phần của màn hình Encore (H. 121).



Hình 121

2 Mở bản nhạc

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột lên mục **File**.
2. Nháy chuột vào lệnh **Open...**
3. Tìm thư mục lưu tệp nhạc trong ô **Look in**, ví dụ thư mục **nhactieuhoc**.
4. Nháy đúp chuột lên tên tệp muốn mở.



THỰC HÀNH

- T2. Mở bản nhạc **thatlahay.enc** trong thư mục **nhactieuhoc**.





3 Chơi bản nhạc

Để chơi bản nhạc đang mở, em hãy nhấn phím cách.

Em có thể **đọc** nhạc hay **nghe và hát** theo.



Chú ý Muốn dùng chơi nhạc, em nhấn phím cách lần nữa. Em có thể nháy chuột lên nút Play ➤ thay cho nhấn phím cách.

Ví dụ: Với tệp **chuechcon.ENC**, màn hình của Encore có thể như hình bên:



THỰC HÀNH

T3. Chơi bản nhạc **thatlahay.ENC** vừa mở. Nghe nhạc và hát theo hay đọc nhạc.

T4. Mở và nghe một bản nhạc khác em thích trong thư mục **nhactieuhoc**.



?

BÀI TẬP

B1. Phần mềm Encore có thể giúp em thực hiện việc gì?

- Soạn thảo văn bản bằng máy tính. Nghe nhạc để giải trí.
 Học nhạc. Chơi trò chơi.

B2. Hãy điền vào bảng dưới đây tên một số thành phần em nhận biết được trong màn hình Encore sau khi phần mềm được khởi động.

1.	Bản nhạc trống
2.
3.
4.
5.

B3. Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) để có các bước mở tệp nhạc bằng Encore.

1. Nháy chuột
2. Nháy chuột
3. Tìm thư mục lưu tệp nhạc.
4. Nháy đúp chuột lên muốn mở.

B4. Em nhấn phím nào để Encore chơi bản nhạc đang được mở?

- Phím **Enter**. Phím cách.
 Phím **Start**. Phím **Shift**.





Em học nhạc với Encore

1 Khuông nhạc, khoá sol

Khuông nhạc

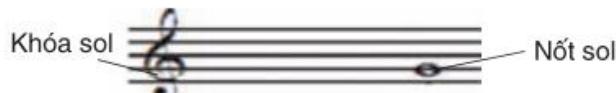
Năm dòng kẻ song song cách đều nhau và bốn khe tạo nên một **khuông nhạc**.

Nốt nhạc được viết ở dòng kẻ hoặc ở khe giữa hai dòng kẻ.



Khoá sol

Khoá sol (đọc là son) được ghi ở đầu mỗi khuông nhạc.



Khoá sol xác định tên các nốt nhạc ghi ở dòng thứ hai từ dưới lên là **nốt sol**, từ đó xác định bảy nốt nhạc cơ bản là **Đô Rê Mi Pha Sol La Si** trên khuông nhạc.

2 Cao độ của nốt nhạc

Mức độ **trầm bổng** của một nốt nhạc trên khuông nhạc được gọi là **cao độ** của nốt nhạc đó.

Bảy nốt **Đô Rê Mi Pha Sol La Si** có cao độ **tăng dần**.





THỰC HÀNH

- T1. • Khởi động Encore, mở một bản nhạc em thích trong thư mục **nhactieuhoc**.

• Quan sát những kí hiệu có trên bản nhạc như: **khuông nhạc**, **khoá sol**, **vạch nhịp**, **số chỉ nhịp** và các **nốt nhạc**... Trao đổi với nhau dưới sự chỉ dẫn của thầy cô giáo.

Đếm ngón tay



- Quan sát cao độ của các nốt nhạc trong bản nhạc, nhận biết và gọi tên các nốt nhạc.
- Nháy chuột vào nút để nghe một đoạn nhạc rồi dừng.
- Nháy nút phải chuột để nghe từng nốt tiếp ngay sau con trỏ.

- T2. Tập đọc nhạc: Mở bản nhạc **7notcoban.enc**, chơi và đọc nhạc nhiều lần bảy nốt **Đô, Rê, Mi, Pha, Sol, La, Si** ghi trên khuôn nhạc trong hình sau:



- T3.** Mở bản nhạc "Trời đã sáng rồi" (tệp [troidasangroi.enc](#)).

Chơi và tập đọc bản nhạc đó.



- T4.** Mở và chơi một bản nhạc có phần mở rộng là [.mid](#) trong thư mục [nhactieuhoc](#) (ví dụ: [chieckhantay.mid](#)).

?

BÀI TẬP

- B1.** Đánh dấu các nốt **Sol** trong khung nhạc ở hình dưới đây:



- B2.** Cao độ của nốt nhạc là gì?

- Mức độ trầm bổng của nốt nhạc.
- Mức độ đọc to hay nhỏ của nốt nhạc.
- Mức độ ngân dài hay ngắn của nốt nhạc.

- B3.** Trong khung nhạc ở hình dưới đây có các nốt nhạc được đánh số.



- a) Điền tên các nốt nhạc tương ứng với các số vào bảng dưới đây.

1.		2.	
3.		4.	
5.		6.	
7.			

- b) Ghi các số từ trái qua phải sao cho các nốt nhạc tương ứng có cao độ tăng dần.





Bài 3

Em học nhạc với Encore (tiếp)

1

Trường độ của nốt nhạc

Thời gian ngắn dài của một nốt nhạc trong bản nhạc gọi là **trường độ** của nốt nhạc đó.

Trong bản nhạc các nốt nhạc được ghi với kí hiệu trường độ khác nhau.

Nốt tròn : Có thời gian ngắn dài được lấy làm **đơn vị trường độ**.

Nốt trắng có trường độ bằng nửa nốt tròn: $\text{♩} = \text{♪} + \text{♪}$

Nốt đen có trường độ bằng nửa nốt trắng: $\text{♪} = \text{♩} + \text{♩}$

Nốt móc đơn có trường độ bằng nửa nốt đen: $\text{♪♪} = \text{♩♪} + \text{♩♪}$

Nốt móc kép có trường độ bằng nửa nốt móc đơn: $\text{♪♪♪} = \text{♩♪♪} + \text{♩♪♪}$



Hình 122

Khi hát hay đọc nhạc, em cần đọc đúng **cao độ** và **trường độ** của từng nốt nhạc.



THỰC HÀNH

T1. Khởi động Encore, mở một bản nhạc em thích trong thư mục **nhactieuhoc**.

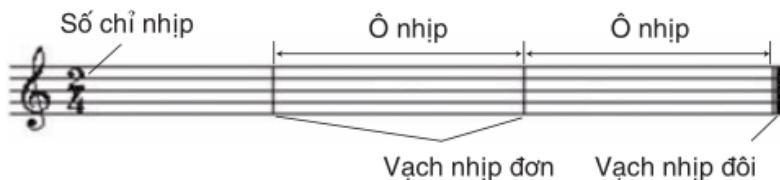
- Quan sát các nốt nhạc trong bản nhạc, nhận biết trường độ của một số nốt nhạc.
- Nháy chuột vào nút để nghe bản nhạc.



2 Nhịp và phách

Những vạch đứng chia khuông nhạc thành nhiều ô nhịp (hay còn gọi là **nhịp**) được gọi là **vạch nhịp**.

Số chỉ nhịp đặt ở đầu mỗi khuông nhạc.



Hình 123

Mỗi nhịp được chia thành nhiều **phách**.

Số chỉ nhịp có dạng phân số, nhưng không có gạch ngang, ví dụ $\frac{2}{4}$.

- **Số trên** cho biết số phách trong mỗi nhịp.

Ví dụ: Số trên bằng 2 cho biết mỗi nhịp có 2 phách.

- **Số dưới** cho biết trường độ của mỗi phách bằng bao nhiêu phần trường độ của nốt tròn \circ .

Ví dụ: Số dưới bằng 4 cho biết mỗi phách có trường độ bằng một phần tư trường độ của nốt tròn \circ , tức là trường độ mỗi phách bằng trường độ một nốt đen ♩ , vì:

$$\circ = \text{♩} + \text{♩} = \text{♩} + \text{♩} + \text{♩} + \text{♩}$$



Chú ý Nhịp $\frac{2}{4}$ có hai phách: phách đầu là **phách mạnh**, phách thứ hai là **phách nhẹ**.

Phách mạnh **hát to**, phách nhẹ **hát nhỏ** hơn.





THỰC HÀNH

T2. Mở bản nhạc “Bài tập đọc nhạc” (tệp [baitapdocnhac.enc](#)) trong thư mục [nhactieuhoc](#).

- Quan sát khuôn nhạc, khoá sol, vạch nhịp, số chỉ nhịp và các nốt nhạc...
- Chơi nhạc và tập đọc bản nhạc.

Bài tập đọc nhạc

T3. Tập hát và đọc bản nhạc [Chiếc khăn tay](#) (tệp [chiec khan tay.enc](#)).

Chiếc khăn tay
Văn Tân

Chiếc khăn tay mẹ may cho em Trên cành cao mẹ
thêu con chim. Em sướng vui có chiếc khăn xinh
đẹp. Lau bàn tay em giữ sạch hàng ngày.

Em học nhạc



Chú ý Khi hai nốt móc đơn ♪ đứng liền nhau thì được viết thành

?

BÀI TẬP

B1. Trường độ của nốt nhạc là gì?

- Mức độ trầm bổng của nốt nhạc.
- Thời gian ngân dài hay ngắn của nốt nhạc.
- Mức độ đọc to hay nhỏ của nốt nhạc.

B2. Nối cho đúng:



Nốt tròn
Nốt trắng
Nốt đen
Nốt móc đơn
Nốt móc kép

B3. Số chỉ nhịp (ba-bốn) cho em biết điều gì?

- Mỗi nhịp có 4 phách.
- Mỗi nhịp có $4 - 3 = 1$ phách.
- Mỗi nhịp có $4 + 3 = 7$ phách.
- Mỗi nhịp có 3 phách.

B4. Trong ba khung nhạc dưới đây, khung nhạc nào có số chỉ nhịp viết sai?

- A)
- B)
- C)



Bài 4

Sinh hoạt tập thể với Encore

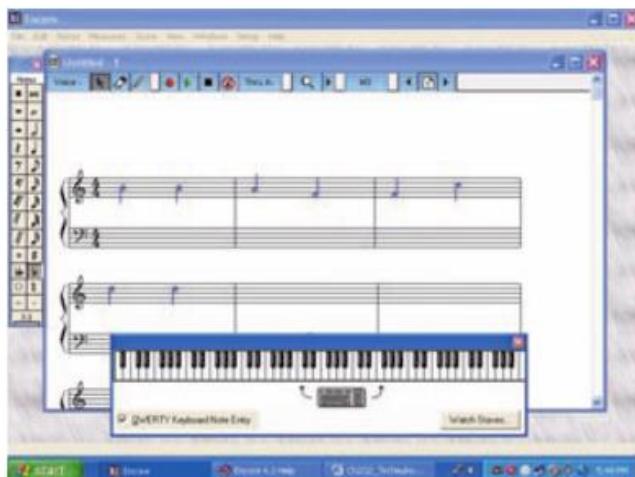
1

Chơi đàn oóc-gan bằng bàn phím máy tính

Bàn phím đàn oóc-gan hiện trên màn hình của Encore giúp các em tập đánh đàn bằng bàn phím máy tính.

Các bước thực hiện

1. Khởi động phần mềm Encore.
2. Nháy chuột lên mục **Windows** rồi chọn **Keyboard**, hình ảnh bàn phím đàn oóc-gan xuất hiện như hình 124.



Hình 124

3. Em có thể dùng chuột để chơi nhạc bằng cách nháy chuột lên những phím đàn oóc-gan đó. Em cũng có thể dùng bàn phím máy tính để chơi nhạc, chỉ cần gõ phím **Q**, rồi nhấn các phím **A, S, D, F, ...** và có thể tăng hay giảm cao độ của âm thanh nhờ phím **+** hay **-** (H. 125).





Hình 125. Phím đàn oóc-gan ứng với các phím A, S, D, F,...
của bàn phím máy tính



THỰC HÀNH

- T1.** Khởi động Encore, nháy chuột vào mục **Windows**, chọn **Keyboard** và quan sát hình ảnh bàn phím đàn oóc-gan xuất hiện (H. 124).
- Dùng chuột để chơi trên phím đàn oóc-gan một bản nhạc em đã biết.
 - Nhấn phím **Q** và tự luyện gõ các nốt nhạc với bàn phím máy tính (H. 125).

- T2.** Mở bản nhạc **Lí cây xanh**, chơi và hát theo đúng nhạc.

Lí cây xanh

Dân ca Nam Bộ

Cái cây xanh xanh thì lá cũng xanh. Chim
đậu trên cành, chim hót líu lo. Liu
lo là líu lo, Liu lo là líu lo.



2 Sinh hoạt tập thể

Khi sinh hoạt tập thể hay tập hát mà không có đàn oóc-gan, ghi-ta,... để đệm, em có thể dùng Encore để mở nhạc đệm cho lời hát. Buổi sinh hoạt hay tập hát như vậy sẽ sôi nổi, hào hứng hơn.



THỰC HÀNH

T3. Em hãy thu thập và lưu vào máy tính những bản nhạc yêu thích để:

- Chơi nhạc, tập đọc nhạc, nghe và hát theo;
- Làm nhạc đệm cho buổi tập hát hay sinh hoạt tập thể.

T4. Mở bản nhạc [reovangbinhminh.mid](#) để nghe và hát theo.

T5. Chơi bản nhạc [Ngày mùa vui](#) sau đây, nghe và hát theo bản nhạc:



Ngày mùa vui

Dân ca Thái

Lời mới: Hoàng Lan

Rộn ràng - Vui - Hết nhanh

Ngoài đồng lúa chín thán, Con chim hót trong
Nhịp nhàng những bước chân, Vang ngàn tiếng reo
vườn. Nô nức trên đường vui thay bộ công bao ngày mong
cưới. Ai gánh lúa về sân phai nắng tươi cho màu thóc
chờ vàng. Hè hè mùa rộn ràng quê hương ấm
no chan hòa yêu thương. Ngày mùa rộn ràng nới
nói. Cố đâu vui nào vui hồn.



1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

- Bài 1. Những gì em đã biết 3
Bài 2. Khám phá máy tính 5
Bài 3. Chương trình máy tính
được lưu ở đâu? 9

2. EM TẬP VẼ

- Bài 1. Những gì em đã biết 13
Bài 2. Vẽ hình chữ nhật,
hình vuông 18
Bài 3. Sao chép hình 23
Bài 4. Vẽ hình e-líp, hình tròn 28
Bài 5. Vẽ tự do bằng cọ vẽ, bút chì . 32
Bài 6. Thực hành tổng hợp 35

3. EM TẬP GÕ 10 NGÓN

- Bài 1. Vì sao phải tập gõ 10 ngón? . 39
Bài 2. Gõ từ đơn giản 44
Bài 3. Sử dụng phím Shift 46
Bài 4. Ôn luyện gõ 48

4. HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

- Bài 1. Học toán với phần mềm
Cùng học toán 4 51
Bài 2. Khám phá rừng nhiệt đới 59
Bài 3. Tập thể thao với
trò chơi Golf 65

5. EM TẬP SOẠN THẢO

- Bài 1. Những gì em đã biết 71
Bài 2. Căn lề 74
Bài 3. Cỡ chữ và phông chữ 77
Bài 4. Thay đổi cỡ chữ
và phông chữ 81
Bài 5. Sao chép văn bản 87
Bài 6. Trình bày chữ đậm, nghiêng . 92
Bài 7. Thực hành tổng hợp 95

6. THẾ GIỚI LOGO CỦA EM

- Bài 1. Bước đầu làm quen
với Logo 97
Bài 2. Thêm một số lệnh của Logo 103
Bài 3. Sử dụng câu lệnh lặp 107
Bài 4. Ôn tập 111

7. EM HỌC NHẠC

- Bài 1. Làm quen với Encore 113
Bài 2. Em học nhạc với Encore 117
Bài 3. Em học nhạc
với Encore (tiếp) 120
Bài 4. Sinh hoạt tập thể
với Encore 124



Chịu trách nhiệm xuất bản : Chủ tịch Hội đồng Thành viên kiêm Tổng Giám đốc NGUT NGÔ TRẦN ÁI
Phó Tổng Giám đốc kiêm Tổng biên tập GS.TS VŨ VĂN HÙNG

Biên tập lần đầu : NGUYỄN THỊ THANH XUÂN - DƯƠNG VŨ KHÁNH THUẬN

Biên tập tái bản : NGUYỄN THỊ NGUYỄN THUÝ

Thiết kế sách : PHAN HƯƠNG

Trình bày bìa : PHAN HƯƠNG

Minh họa : ĐẶNG MINH HIỀN

Sửa bản in : DƯƠNG VŨ KHÁNH THUẬN

Chế bản : CÔNG TY CỔ PHẦN MĨ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

CÙNG HỌC TIN HỌC - QUYỂN 2

Mã số : 1B483T4

Số đăng kí KHXB : 01-2014/CXB/10-1062/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