



HỒ SĨ ĐÀM (Tổng chủ biên) – NGUYỄN THANH THUY (Chủ biên)
HỒ CẨM HÀ – NGUYỄN THỊ HỒNG
ĐỖ THỊ BÍCH NGỌC – NGUYỄN CHÍ TRUNG

Tin học

4

BẢN MẪU



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM



CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ
XUẤT BẢN, THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN THANH THUỶ (Chủ biên)
HỒ CẨM HÀ – NGUYỄN THỊ HỒNG – ĐỖ THỊ BÍCH NGỌC – NGUYỄN CHÍ TRUNG

Tin học

*(Sách đã được Bộ trưởng Bộ Giáo dục
và Đào tạo phê duyệt sử dụng trong
cơ sở giáo dục phổ thông tại Quyết định
số 4434/QĐ-BGDĐT ngày 21/12/2022)*

4

BẢN MẪU

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ
XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

CÁC CHỦ ĐỀ

A



MÁY TÍNH VÀ EM

B



**MẠNG MÁY TÍNH
VÀ INTERNET**

C



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

D



**ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT
VÀ VĂN HOÁ
TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

E



ỨNG DỤNG TIN HỌC

F



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

Kí hiệu dùng trong sách



KHỞI ĐỘNG



Hoạt động



LUYỆN TẬP



VẬN DỤNG



GHI NHỚ

** Em giữ gìn sách cẩn thận, không viết vào sách để sử dụng được lâu dài.*



Lời nói đầu

Các em thân mến!

Tiếp theo **Tin học 3**, quyển sách **Tin học 4** mang đến cho các em thêm nhiều điều bổ ích và lí thú. Quyển sách giúp các em sáng tạo hơn trong cách xử lí thông tin, sử dụng máy tính để học tập và làm một số việc tốt hơn.

Quyển sách **Tin học 4** sẽ hướng dẫn các em khám phá sáu chủ đề: *Máy tính và em; Mạng máy tính và Internet; Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số; Ứng dụng tin học; Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính*. Trong chủ đề *Ứng dụng tin học*, các em sẽ được học một trong hai chủ đề lựa chọn: *Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá hoặc Sử dụng phần mềm luyện gõ bàn phím*.

Mỗi chủ đề gồm các bài học. Mỗi bài học có những hoạt động học tập giúp các em tiếp nhận được kiến thức, kĩ năng mới. Phần *Luyện tập* và *Vận dụng* giúp các em ôn tập, củng cố, vận dụng những điều mới mẻ mà mình vừa học. Mục *Ghi nhớ* giúp các em nắm được những điều cốt lõi nhất của bài học.

Chúc các em một năm học mới với nhiều niềm vui và khám phá được nhiều điều bổ ích, lí thú của tin học.

Các tác giả

Mục lục

Lời nói đầu	3	Bài 2. Định dạng văn bản trên trang chiếu	30
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	5	Bài 3. Hiệu ứng chuyển trang chiếu	32
A1. Phần cứng và phần mềm	5	E2. Tập soạn thảo văn bản	34
Bài 1. Phần cứng máy tính	5	Bài 1. Làm quen với phần mềm soạn thảo văn bản	34
Bài 2. Phần mềm máy tính	7	Bài 2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt và lưu tệp với tên mới	36
A2. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	9	Bài 3. Thực hành mở tệp, soạn thảo và lưu tệp văn bản	38
Bài 1. Em tập gõ hàng phím số	9	Bài 4. Chèn ảnh vào văn bản	40
Bài 2. Thực hành gõ bàn phím đúng cách	11	Bài 5. Thực hành soạn thảo văn bản có ảnh minh họa	42
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	12	Bài 6. Các thao tác cơ bản với khối văn bản	44
Thông tin trên trang web		Bài 7. Thực hành tổng hợp chủ đề "Tập soạn thảo văn bản"	46
Bài 1. Các loại thông tin chính trên trang web	12	Lựa chọn 1. Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	48
Bài 2. Tác hại của việc xem những trang web không phù hợp lứa tuổi	14	Bài 1. Máy tính giúp em tìm hiểu lịch sử Việt Nam	48
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	16	Bài 2. Máy tính giúp em tìm hiểu về các Quốc gia	50
C1. Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	16	Lựa chọn 2. Sử dụng phần mềm luyện gõ bàn phím	52
Bài 1. Tìm kiếm thông tin trên Internet	16	Bài 1. Em tìm hiểu phần mềm luyện gõ bàn phím	52
Bài 2. Em tập tìm thông tin trên Internet	18	Bài 2. Luyện gõ phím Shift	54
C2. Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	20	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	56
Bài 1. Tạo và xoá thư mục, đổi tên và xoá tệp	20	Làm quen với lập trình trực quan	
Bài 2. Di chuyển, sao chép thư mục và tệp	22	Bài 1. Làm quen với lập trình trực quan	56
Bài 3. Thực hành tạo, sao chép, xoá thư mục và đổi tên, di chuyển tệp	24	Bài 2. Tạo chương trình Scratch đầu tiên	59
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	26	Bài 3. Tạo chương trình có phong nền thay đổi	62
Bản quyền sử dụng phần mềm		Bài 4. Tạo chương trình có nhiều nhân vật	64
Bài học. Tôn trọng quyền tác giả của phần mềm	26	Bài 5. Tạo chương trình có nhân vật chuyển động	66
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	28	Bài 6. Tạo chương trình có nhân vật thay đổi kích thước, màu sắc	68
E1. Tạo bài trình chiếu	28	Bài 7. Thực hành tạo chương trình của em	70
Bài 1. Bố cục của trang chiếu	28		

Chủ đề A



Bài 1

MÁY TÍNH VÀ EM

A1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM

PHẦN CỨNG MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nêu được tên một số thiết bị phần cứng máy tính đã biết.
- ✓ Trình bày được sơ lược vai trò của một số thiết bị phần cứng thông dụng.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy kể tên những thiết bị thuộc thành phần cơ bản của máy tính.

Em còn biết những thiết bị nào khác của máy tính, hãy chia sẻ cho bạn cùng biết.

1. PHẦN CỨNG VÀ THIẾT BỊ NGOẠI VI

Phần cứng là những thiết bị của máy tính ở bên trong và bên ngoài thân máy. Thân máy cũng được xem là một thiết bị phần cứng. Các thiết bị phần cứng bên ngoài thân máy được gọi là *thiết bị ngoại vi*.



Hoạt động 1

Một số thiết bị ngoại vi phổ biến được chỉ ra ở *Hình 1*. Theo em, mỗi thiết bị này bổ sung cho máy tính chức năng gì? Hãy chia sẻ cho các bạn cùng biết.



Hình 1. Một số thiết bị ngoại vi thông dụng của máy tính

Các thiết bị ngoại vi giúp máy tính tiếp nhận, đưa ra thông tin hoặc mở rộng khả năng lưu trữ. Ví dụ: Máy in bổ sung cho máy tính chức năng in thông tin ra giấy in; Modem bổ sung cho máy tính chức năng nhận và gửi thông tin trong mạng máy tính.

Mỗi thiết bị ngoại vi bổ sung chức năng hữu ích cho máy tính.

2. TÌM HIỂU VỀ CÁC THIẾT BỊ PHẦN CỨNG BÊN TRONG THÂN MÁY



Hoạt động 2

Hình 2 cho biết một số thiết bị phần cứng bên trong thân máy. Em hãy cùng bạn quan sát để biết tên và chức năng của chúng.



Hình 2. Một số thiết bị phần cứng bên trong thân máy

- Bộ vi xử lý thực hiện các tính toán, xử lý thông tin.
- Bộ nhớ ngoài lưu trữ thông tin.
- Bộ nhớ trong chứa thông tin lấy từ bộ nhớ ngoài để tính toán, xử lý.
- Bảng mạch chính kết nối các thiết bị với nhau.
- Bộ nguồn cung cấp điện cho máy tính hoạt động.

Bên trong thân máy tính có các thiết bị phần cứng giúp máy tính thực hiện các hoạt động xử lý và lưu trữ thông tin.

LUYỆN TẬP

Trong các thiết bị phần cứng của máy tính sau đây, những thiết bị nào giúp máy tính thực hiện chức năng đưa thông tin ra: máy in, tai nghe, máy chiếu, bàn phím, chuột?

VẬN DỤNG

Em hãy nêu tên và chức năng của các thiết bị ngoại vi mà em đã từng nhìn thấy.

GHI NHỚ

- Các thiết bị ngoại vi giúp máy tính nhận thông tin vào, đưa thông tin ra hoặc mở rộng khả năng lưu trữ.
- Các thiết bị phần cứng bên trong thân máy giúp máy tính thực hiện các hoạt động xử lý và lưu trữ thông tin.



Bài 2

PHẦN MỀM MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nêu được tên một số phần mềm máy tính đã biết.
- ✓ Nêu được sơ lược vai trò của phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa phần cứng và phần mềm.
- ✓ Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, nếu chỉ có phần cứng thì máy tính có thực hiện được hoạt động xử lý thông tin mà em yêu cầu không?

1. PHẦN MỀM VÀ MỐI QUAN HỆ VỚI PHẦN CỨNG



Hoạt động 1

Biểu tượng của một số phần mềm thông dụng được chỉ ra ở Hình 1. Em có biết tên những phần mềm này không? Em hãy nêu chức năng của chúng.



Hình 1. Biểu tượng của một số phần mềm thông dụng



Hoạt động 2

Theo em, để tạo bài trình chiếu, ta cần có máy tính hay cần có phần mềm trình chiếu?

Phần mềm và phần cứng có mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau. Phần mềm thực hiện được chức năng của mình nhờ phần cứng. Phần cứng hoạt động được nhờ hướng dẫn của phần mềm. Ví dụ, phần mềm trình chiếu thực hiện được chức năng tạo bài trình chiếu nhờ có phần cứng, phần cứng hoạt động trợ giúp tạo bài trình chiếu nhờ có hướng dẫn của phần mềm trình chiếu.

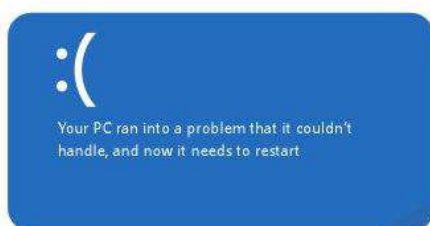
Phần mềm máy tính hướng dẫn phần cứng hoạt động, còn phần cứng thực hiện các công việc theo những hướng dẫn đó.

2. THAO TÁC KHÔNG ĐÚNG CÁCH SẼ GÂY RA LỖI PHẦN MỀM VÀ HƯ HẠI PHẦN CỨNG



Hoạt động 3

Theo em, điều gì xảy ra nếu em tắt máy tính bằng cách nhấn và giữ nút nguồn trên thân máy?



Hình 2. Máy tính thông báo khởi động lại một cách bất thường

Dưới đây là một số thao tác không đúng cách khi sử dụng máy tính và gây ra lỗi phần mềm và phần cứng:

Tắt máy không đúng cách: Nếu người dùng thao tác sai khi đóng mở điện, bật tắt công tắc thì máy tính sẽ bị tắt đột ngột. Việc đọc, ghi trên ổ đĩa bị ngắt. Các phần mềm đang mở chưa được đóng lại, ổ đĩa có thể bị hư hại và phần mềm bị lỗi.

Sử dụng phần mềm không đúng cách: Khi mở quá nhiều phần mềm hoặc thực hiện một thao tác bất thường mà phần cứng máy tính không đáp ứng được thì máy tính thường bị treo. Đây là hiện tượng máy tính vẫn đang hoạt động nhưng không sử dụng được. Nhiều lần máy tính bị treo sẽ gây ra lỗi phần mềm và hư hại phần cứng.

Làm máy tính bị nhiễm virus: Truy cập các trang web độc hại có thể làm cho máy tính bị nhiễm virus. Virus có thể gây hỏng phần mềm hoặc làm cho máy tính hoạt động chậm lại. Có virus làm cho máy tính cứ khởi động không dừng và thông báo như ở Hình 2, gây hư hại phần cứng và lỗi phần mềm.

Em cần thao tác đúng cách khi sử dụng máy tính để tránh gây ra lỗi phần mềm và phần cứng.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Em hãy kể tên một phần mềm. Nếu không có phần cứng thì phần mềm đó có thực hiện được chức năng của mình không?

Bài 2. Em hãy nêu một số ví dụ về thao tác không đúng cách, dẫn đến lỗi phần mềm và phần cứng.



VẬN DỤNG

Máy tính của bạn Nam bị hỏng bàn phím. Người thợ sửa máy tính cho biết: “Do gõ mạnh tay nên một số phím bị liệt, cần thay. Một số phím bị sai chức năng do phần mềm điều khiển bàn phím bị virus, cần chạy phần mềm diệt virus.”

Em hãy cho biết máy tính của Nam bị hỏng phần mềm và phần cứng nào. Vì sao?



GHI NHỚ

- Phần mềm hướng dẫn phần cứng hoạt động. Phần cứng giúp phần mềm thực hiện được chức năng của mình.
- Khi sử dụng máy tính, thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi phần mềm và hư hại phần cứng.

Chủ đề A

A2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

Bài 1

EM TẬP GÕ HÀNG PHÍM SỐ

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Xác định được vị trí đặt các ngón tay khi gõ các phím trên hàng phím số.
- ✓ Gõ được đúng cách các phím ở hàng phím số.



KHOẢNG ĐỘNG

Em đã biết những hàng phím nào trong khu vực chính của bàn phím? Cách đặt tay khi gõ các phím ở hàng phím số có giống so với cách đặt tay khi gõ các hàng phím còn lại?

1. PHÂN CÔNG CÁC NGÓN TAY GÕ HÀNG PHÍM SỐ

Bảng 1 cho em biết mỗi ngón tay gõ các phím nào trên hàng phím số.

Bảng 1. Phân công các ngón tay gõ các phím số

TAY TRÁI	TAY PHẢI
	
● Ngón út: 1	● Ngón út: 0
● Ngón áp út: 2	● Ngón áp út: 9
● Ngón giữa: 3	● Ngón giữa: 8
● Ngón trỏ: 4, 5	● Ngón trỏ: 6, 7



Hoạt động

Em đọc bảng phân công các ngón tay gõ các phím như ở Bảng 1. Em xác định trong Hình 1 có những phím nào được tô màu không khớp với màu trên ngón tay được phân công tương ứng.



Hình 1. Đối chiếu màu trên các ngón tay với các phím số

Em cần đặt đúng vị trí các ngón tay trên hàng phím cơ sở khi gõ các phím trên hàng phím số.

2. CÁCH GÕ PHÍM TRÊN HÀNG PHÍM SỐ

Em luôn đặt các ngón tay đúng vị trí trên hàng phím cơ sở. Khi cần gõ các phím ở hàng phím số, các ngón tay đưa lên gõ đúng phím số được phân công (ví dụ minh họa khi gõ phím số 5 ở Hình 2a). Sau khi gõ xong, em đặt các ngón tay về lại đúng vị trí trên hàng phím cơ sở (Hình 2b).



a) Đưa ngón tay gõ phím số 5

b) Đặt tay trở về hàng phím cơ sở

Hình 2. Thao tác gõ phím trên hàng phím số

Khi gõ các phím ở hàng phím số, các ngón tay đưa lên để gõ đúng các phím được phân công.

LUYỆN TẬP

Em hãy kích hoạt phần mềm Wordpad  và tập gõ lại nội dung sau:

Các số điện thoại khẩn cấp
112 tìm kiếm, cứu nạn
113 công an
114 cứu hỏa
115 cứu thương

VẬN DỤNG

Sử dụng phần mềm Wordpad và thực hành ghi lại những thông tin của em.

Họ và tên:
Ngày sinh:
Học sinh lớp:
Trường:

GHI NHỚ

- Em cần đặt đúng vị trí các ngón tay khi gõ các phím trên hàng phím số.
- Khi bắt đầu gõ, em cần đặt đúng các ngón tay trên hàng phím cơ sở. Khi gõ các phím ở hàng phím số, em đưa các ngón tay đúng vị trí tới phím số cần gõ. Khi gõ xong, em nhớ đặt lại đúng các ngón tay về hàng phím cơ sở.



Bài 2

THỰC HÀNH GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.
- ✓ Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, việc gõ bàn phím đúng cách mang lại những lợi ích nào sau đây?

- A. Giúp gõ nhanh và chính xác. B. Giúp gõ đúng khi ngồi bất kì tư thế nào.

1. LỢI ÍCH CỦA VIỆC GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

Việc gõ bàn phím đúng cách giúp em gõ nhanh và chính xác mà không cần nhìn bàn phím. Nhờ vậy, em tập trung được vào nội dung cần gõ.



Hoạt động 1

Ngoài các lợi ích trên, việc gõ phím đúng cách còn đem lại những lợi ích nào cho em?

2. THỰC HÀNH GÕ BÀN PHÍM



Hoạt động 2

Em hãy kích hoạt phần mềm Wordpad và thực hành gõ lại nội dung sau, em có thể gõ không dấu: “Nước ta có 63 tỉnh và thành phố với đường biển trải dài khoảng 3 260 km. Nước ta là quốc gia đa dân tộc với 54 dân tộc cùng sinh sống. Tính đến năm 2021, dân số của nước ta trên 98 triệu người, với tuổi thọ trung bình khoảng 73 tuổi.”

(Theo: Tổng cục Thống kê)

Chăm chỉ luyện tập gõ các phím đúng cách trên các hàng phím sẽ giúp em tăng tốc độ gõ và nâng cao độ chính xác.



VẬN DỤNG

Em hãy sử dụng phần mềm Wordpad để gõ lại một câu chuyện ngắn (khoảng 50 từ) mà em thích.



GHI NHỚ

Việc gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em:

- Gõ nhanh và chính xác hơn.
- Tạo thói quen nhận biết đúng vị trí của các phím và tăng khả năng tập trung.

Chủ đề B

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB



Bài 1

CÁC LOẠI THÔNG TIN CHÍNH TRÊN TRANG WEB

Học xong bài này, em sẽ:

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



KHOẢNG ĐỘNG

Ngoài các loại thông tin: văn bản, hình ảnh, âm thanh trên Internet, em còn biết loại thông tin nào nữa có trên Internet? Nó có điểm gì khác với các loại thông tin đã nêu?

1. VĂN BẢN, HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH



Hoạt động 1

Trên trang web ở Hình 1, có những loại thông tin nào? Dấu hiệu nào giúp em nhận ra các loại thông tin đó? Hãy chia sẻ cho bạn cùng biết.



Hình 1. Trang web với các loại thông tin khác nhau

Thông tin trên Internet thường được truy cập thông qua các trang web.

Các loại thông tin chính trên trang web mà ta dễ nhận biết là: văn bản, hình ảnh, âm thanh và video. Video kết hợp các loại thông tin này. Hình 1 minh họa các thông tin có trên trang web.

2. SIÊU LIÊN KẾT



Hoạt động 2

Trên trang web ở Hình 2, khi di chuyển chuột vào một dòng văn bản nào đó, có thể con trỏ chuột biến thành hình bàn tay . Em có biết tại sao con trỏ chuột lại có hình dạng như vậy không?



Hình 2. Một ví dụ trang web có các siêu liên kết

Một đối tượng nào đó trên trang web, ví dụ như văn bản hay hình ảnh, có thể chứa một *liên kết*, gọi đầy đủ là *siêu liên kết*. Nếu di chuyển chuột vào đối tượng chứa liên kết, con trỏ chuột sẽ biến thành hình bàn tay . Khi đó, nếu nháy chuột vào liên kết, sẽ mở ra một trang web mới.

Siêu văn bản là loại văn bản có nhiều loại thông tin khác nhau như: văn bản, âm thanh, hình ảnh, video và các siêu liên kết. Như vậy, trang web là siêu văn bản.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Tác dụng của siêu liên kết trên trang web là gì?

Bài 2. Dấu hiệu nào giúp em biết một đối tượng trên trang web có chứa một siêu liên kết?



VẬN DỤNG

Với trang web em đã xem hoặc được thầy, cô giáo mở trên máy tính, em hãy cho biết trên trang web đó có những loại thông tin nào?



GHI NHỚ

- Các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, siêu liên kết.
- Siêu văn bản luôn chứa các siêu liên kết dẫn đến các trang web khác.



Bài 2

TÁC HẠI CỦA VIỆC XEM NHỮNG TRANG WEB KHÔNG PHÙ HỢP LÚA TUỔI

Học xong bài này, em sẽ:

Giải thích được sơ lược tác hại của việc cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



KHỞI ĐỘNG

Khi truy cập Internet, em chỉ nên xem những thông tin nào trên các trang web?

1. ĐOÁN THÔNG TIN TỪ TÊN HOẶC ĐỊA CHỈ TRANG WEB



Hoạt động 1

Em hãy đọc nội dung sau đây, từ đó cho biết địa chỉ và tên của trang web đang mở là gì? Thông tin trên trang web này có phù hợp với em không?

Hình 1 chỉ ra vị trí của thanh địa chỉ trong cửa sổ phần mềm duyệt web. Ở đó chứa dòng văn bản là địa chỉ của trang web đang mở. Dựa vào địa chỉ trang web, em có thể gọi tên của trang web, ví dụ: *hoc10*.

Địa chỉ trang web

Thanh địa chỉ của phần mềm duyệt web



Hình 1. Địa chỉ trang web trên thanh địa chỉ

Dựa vào tên hoặc địa chỉ của một trang web, em có thể đoán được thông tin trên trang web thuộc chủ đề, lĩnh vực nào, có phù hợp với em không. Từ đó em sẽ quyết định mình nên hay không nên truy cập vào trang web này. Ví dụ, em có thể đoán: Trang web *hoc10* phục vụ học tập, mình nên xem.

2. TÁC HẠI CỦA VIỆC CỐ TÌNH TRUY CẬP NHỮNG TRANG WEB KHÔNG PHÙ HỢP LÚA TUỔI



Hoạt động 2

Dựa vào *Bảng 1*, em hãy nêu tác hại của việc cố tình truy cập những trang web có nội dung không phù hợp lứa tuổi.

Bảng 1. Tác hại của việc truy cập các trang web không phù hợp lứa tuổi

STT	NỘI DUNG CÓ TRÊN TRANG WEB	TÁC HẠI KHÔNG MONG MUỐN
1.	Có các trò chơi, phim, ảnh bạo lực.	Em sẽ bị lôi cuốn và vô tình làm theo những hành vi không đúng mực với mọi người.
2.	Có chứa nội dung xấu, ví dụ như phim, ảnh, phần mềm độc hại.	Em đã thực hiện hành vi sai trái và máy tính của em có nguy cơ bị nhiễm virus.
3.	Có thông tin chỉ dành cho người lớn, ví dụ như mạng xã hội.	Em có thể bị bắt nạt hoặc bị lừa đảo.
4.	Có nội dung giả mạo, bảo em làm điều gì đó nguy hiểm trên mạng, ví dụ như tiết lộ thông tin cá nhân.	Em sẽ bị kẻ xấu lừa đảo, gây hại cho bản thân và gia đình.

Em không được cố tình xem những trang web không phù hợp lứa tuổi để tránh những tác hại mà chúng gây ra cho bản thân.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Tại sao khi sử dụng một số trang web như *YouTube*, *Facebook*,... em cần được bố, mẹ hoặc thầy, cô giáo hướng dẫn?

Bài 2. Em hãy kể tên hoặc địa chỉ một trang web mà em thường xem hoặc thấy thích và phù hợp với mình nhất.



VẬN DỤNG

Bài 1. Bạn rủ em cùng tham gia vào một trang web mạng xã hội để hằng ngày gửi bài và ảnh lên đó. Em có đồng ý không? Tại sao?

Bài 2. Em sẽ làm gì khi đang xem một trang web thì một cửa sổ quảng cáo xuất hiện với một liên kết cho tải về máy tính một phần mềm mà em không biết tác dụng của nó.



GHI NHỚ

- Em không nên xem các trang web có nội dung không phù hợp lứa tuổi.
- Nếu cố tình truy cập các trang web không phù hợp lứa tuổi, em sẽ bị những tác hại không mong muốn.

Chủ đề C

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

C1. BƯỚC ĐẦU TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET



Bài 1

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nêu được một máy tìm kiếm thông tin trên Internet.
- ✓ Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá).
- ✓ Xác định được chủ đề của thông tin cần tìm.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy kể một vài thông tin mà em biết được từ Internet.

1. CÁCH DÙNG MÁY TÌM KIẾM ĐỂ TÌM KIẾM THÔNG TIN

Có những trang web đặc biệt chứa công cụ để tìm kiếm thông tin trên Internet. Ta gọi công cụ này là *máy tìm kiếm*. Tên máy tìm kiếm thường trùng với tên trang web. Ví dụ, trang web Google có máy tìm kiếm Google, địa chỉ của trang web này là *google.com*, trang web Bing có địa chỉ *bing.com* cũng có máy tìm kiếm.

Các bước tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm Google như sau:

Bước 1. Khởi động một trình duyệt Internet

Nháy đúp chuột vào biểu tượng của một trình duyệt Internet, chẳng hạn một trong ba biểu tượng như ở Hình 1.



Google
Chrome



Microsoft
Edge

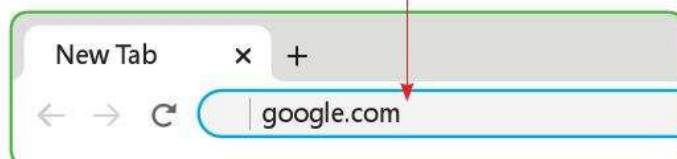


Safari

Hình 1. Biểu tượng của ba trình duyệt Internet thông dụng

Bước 2. Truy cập vào trang web của máy tìm kiếm

Gõ địa chỉ *google.com* vào thanh địa chỉ



Hình 2. Cách truy cập vào trang web Google

Bước 3. Nhập từ khoá vào máy tìm kiếm

Nhập vào ô tìm kiếm một từ hay một cụm từ liên quan đến chủ đề nội dung cần tìm (Hình 3, có thể gõ không dấu). Từ hay cụm từ này được gọi là **từ khoá tìm kiếm**.

Bước 4. Bắt đầu tìm kiếm và lựa chọn kết quả

Sau khi nhập xong từ khoá, em gõ phím **Enter** để máy bắt đầu tìm kiếm. Rất nhanh chóng, nhiều kết quả tìm được hiện lên trên màn hình. Em nhấp chuột vào một kết quả để xem nội dung thông tin. Trong Hình 3 là một ví dụ cho bước này.



Hình 3. Một ví dụ kết quả dùng máy tìm kiếm Google

2. XÁC ĐỊNH TỪ KHOÁ TÌM KIẾM



Hoạt động

Để tìm hiểu trên Internet về con koala, em hãy thực hiện các bước dùng máy tìm kiếm với lần lượt từng từ khoá dưới đây:

- Cho em xem con koala
- con koala

Dựa vào kết quả ở hai lần tìm kiếm đó, em rút ra nhận xét gì?

Phải chọn từ khoá đúng và nên chọn từ khoá ngắn gọn, không thừa ý. Với một từ khoá, máy tìm kiếm có thể đưa ra nhiều kết quả, mỗi kết quả là một trang web có chứa thông tin liên quan đến từ khoá.

Việc chọn từ khoá rất quan trọng trong tìm kiếm thông tin. Từ khoá phải thể hiện nội dung thông tin muốn tìm.



LUYỆN TẬP

Em hãy sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm thông tin với từ khoá “Quốc Ca Việt Nam”.



VẬN DỤNG

Trong lịch sử Việt Nam, ông Trạng Nguyễn Hiền đỗ trạng nguyên khi còn rất nhỏ tuổi. Em hãy sử dụng công cụ tìm kiếm thông tin trên Internet để tìm hiểu về ông.

GHI NHỚ

- Máy tìm kiếm là công cụ giúp em nhanh chóng tìm được thông tin trên Internet.
- Các bước dùng máy tìm kiếm là: khởi động trình duyệt Internet, truy cập trang web của máy tìm kiếm, gõ từ khoá vào ô tìm kiếm, gõ **Enter** để ra lệnh tìm và chọn kết quả để xem thông tin.



Bài 2

EM TẬP TÌM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự giúp đỡ của giáo viên, phụ huynh.
- ✓ Làm quen với tìm kiếm hình ảnh.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy sắp xếp lại các bước dưới đây theo đúng thứ tự để được một quy trình tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm.

- 1 Nhập từ khoá vào máy tìm kiếm
- 2 Gõ **Enter** để tìm, chọn kết quả và xem
- 3 Truy cập vào trang web máy tìm kiếm
- 4 Khởi động một trình duyệt Internet

1. TÌM KIẾM THÔNG TIN



Hoạt động 1

Em hãy chọn ở cột bên phải một từ khoá hợp lí với thông tin muốn biết ở cột bên trái. Kết quả được đưa ra dưới dạng cặp ghép, ví dụ (A, 1).

Bảng 1. Chọn từ khoá để tìm thông tin

THÔNG TIN MUỐN BIẾT	TỪ KHOÁ
A Trên thế giới, con sông nào dài nhất?	1 Con sông dài nhất
	2 Các con sông trên thế giới
	3 Làm thế nào để vẽ được con hổ?
B Làm thế nào để vẽ được con hổ?	4 Vẽ con hổ
	5 Tên robot cứu hộ
C Có robot cứu hộ không?	6 Robot
	7 Máy tìm kiếm



Hoạt động 2

Em hãy sử dụng một máy tìm kiếm đã biết để tìm một trong ba thông tin muốn biết ở Bảng 1 (Hoạt động 1).

2. TÌM KIẾM HÌNH ẢNH



Hoạt động 3

Sao la là một trong những loài thú hiếm trên thế giới, được tìm thấy ở Việt Nam. Để tìm và xem ảnh con sao la, em hãy thực hiện xác định từ khoá là “con sao la”.

Tiếp theo, thực hiện các bước như hướng dẫn ở Hình 1.



Hình 1. Các bước tìm kiếm thông tin dạng ảnh

Máy tìm kiếm có thể giúp ta tìm kiếm thông tin với kết quả là hình ảnh. Để tìm kiếm hình ảnh, em có thể thực hiện các bước tương tự như trong Hoạt động 3.



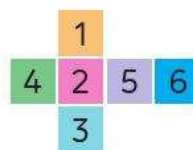
LUYỆN TẬP

Em hãy dùng máy tìm kiếm để biết người máy Grace ra đời ở nước nào và để xem ảnh của cô người máy này.



VẬN DỤNG

Em hãy thay số ở mỗi ô vuông trong hình bên bằng một chữ cái. Chữ cái ở mỗi ô là chữ cái đứng đầu của tên gọi được gợi ý trong câu có số thứ tự tương ứng ghi trên ô đó. Ví dụ: Ô số 1 có gợi ý là “Rặng núi dài nhất Việt Nam”; “Trường Sơn” là rặng núi này nên cần thay số 1 bằng chữ “T”.



- | | |
|-------------------------------|--|
| 1 Rặng núi dài nhất Việt Nam. | 2 Mạng máy tính toàn cầu. |
| 3 Tên tiếng Anh của Sao Hoả. | 4 Thủ đô nước Malaysia. |
| 5 Con vật hay kêu “ôm ộp”. | 6 Thiết bị của máy tính trên đó hiện ra chữ, hình ảnh. |



GHI NHỚ

- Em cần xác định từ khoá tìm kiếm là cụm từ ngắn gọn thể hiện nội dung thông tin muốn tìm.
- Thông tin trên Internet rất đa dạng, kết quả tìm kiếm có thể là thông tin dạng chữ, dạng ảnh hay video.

Chủ đề C



C2. TỔ CHỨC CÂY THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

Bài 1

TẠO VÀ XOÁ THƯ MỤC, ĐỔI TÊN VÀ XOÁ TỆP

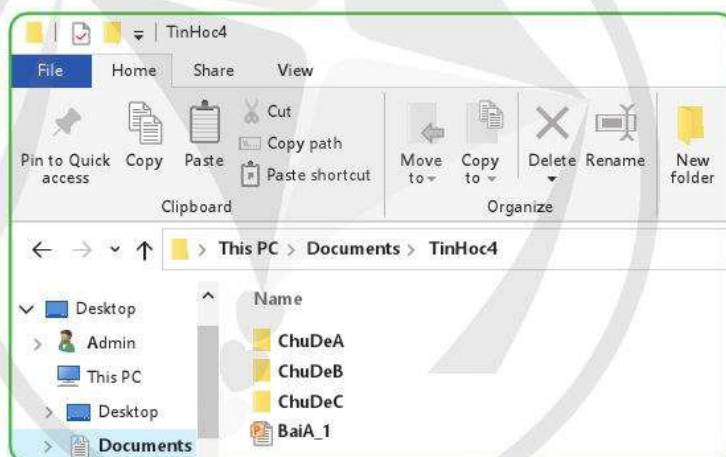
Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được việc tạo thư mục.
- ✓ Thực hiện được việc đổi tên tệp.
- ✓ Thực hiện được việc xoá thư mục, tệp.
- ✓ Nêu được tác hại của việc xoá nhầm thư mục, tệp.



KHỞI ĐỘNG

Lệnh **New folder** trên dải lệnh **Home** dùng để tạo thư mục mới. Em hãy sử dụng lệnh **New folder** để tạo thêm thư mục con *ChuDeD* trong thư mục *TinHoc4* ở Hình 1.



Hình 1. Ví dụ cây thư mục TinHoc4

1. ĐỔI TÊN TỆP



Hoạt động 1

Em hãy đổi tên tệp *BaiA_1* thành *ChuDeA_Bai1* theo các bước sau, từ đó nêu các bước để đổi tên tệp:

Bước 1. Chọn tệp *BaiA_1*.

Bước 2. Nháy chuột vào lệnh **Rename** ở dải lệnh **Home**.

Bước 3. Gõ tên tệp mới *ChuDeA_Bai1* và nhấn **Enter**.

Trong phần mềm quản lý tệp, ở dải lệnh **Home**, em có thể đổi tên tệp bằng lệnh **Rename**.

2. XOÁ THƯ MỤC, TỆP



Hoạt động 2

Em hãy xoá tệp *ChuDeA_Bai1* bằng cách chọn tệp và nháy chuột vào lệnh **Delete**. Em hãy trả lời các câu hỏi sau:

- Trong thư mục *TinHoc4* còn có tệp *ChuDeA_Bai1* không?
- Tệp *ChuDeA_Bai1* có thể mở được nữa không?
- Để xoá thư mục em có thể dùng lệnh nào?

Trong phần mềm quản lý tệp, ở dải lệnh **Home**, em có thể xoá thư mục hoặc tệp bằng lệnh **Delete**.

Em sẽ không nhìn thấy tệp, thư mục bị xoá từ thư mục chứa nó nữa. Các thông tin trong thư mục, tệp sẽ bị mất, xoá nhầm có thể làm cho em bị mất thông tin hoặc máy tính không hoạt động được. Vì vậy, em hãy kiểm tra cẩn thận tệp, thư mục trước khi xoá để tránh xoá nhầm.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Để đổi tên một thư mục em dùng lệnh nào sau đây?

- Rename**
- Copy to**
- Delete**
- Move to**

Bài 2. Nếu xoá thư mục *Lop4* ở Hình 2 thì các thư mục, tệp nào bị xoá?

- Chỉ xoá thư mục *Lop4*, các thư mục, tệp nằm trong *Lop4* không bị xoá.
- Chỉ xoá các thư mục *To1*, *To2*, *To3*, *To4* và tệp *GioiThieuTo1*.
- Xoá cả thư mục *Lop4* và các thư mục *To1*, *To2*, *To3*, *To4* và tệp *GioiThieuTo1*.
- Xoá thư mục *Lop4* và tệp *GioiThieuTo1*.

Bài 3. Em hãy cho biết điểm khác nhau giữa lệnh **Move to** và lệnh **Copy to**.



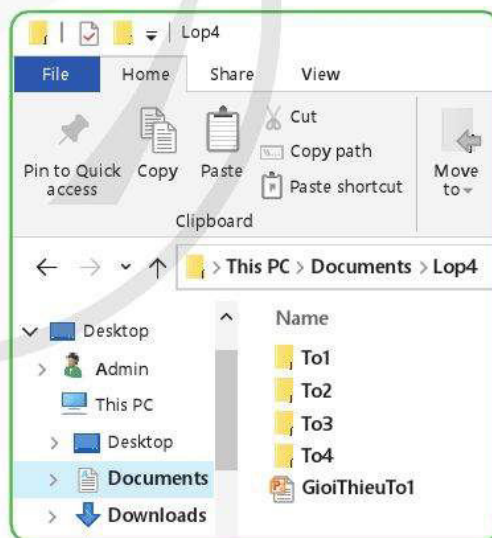
VẬN DỤNG

Em hãy tạo thư mục *ThuNghiem*, rồi thực hiện xoá thư mục này.



GHI NHỚ

- Trong phần mềm quản lý tệp, ở dải lệnh **Home**, em có thể đổi tên tệp bằng lệnh **Rename**; xoá thư mục, tệp bằng lệnh **Delete**.
- Em cần kiểm tra lại tên thư mục, tệp trước khi xoá. Xoá nhầm làm mất thông tin hoặc máy tính không hoạt động được.



Hình 2. Ví dụ cây thư mục *Lop4*



Bài 2

DI CHUYỂN, SAO CHÉP THƯ MỤC VÀ TỆP

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được việc di chuyển tệp, thư mục vào trong thư mục khác.
- ✓ Thực hiện được việc sao chép một tệp, thư mục vào trong thư mục khác.
- ✓ Nêu được tác hại của việc di chuyển nhầm thư mục, tệp.



KHỞI ĐỘNG

Trong Hình 1a, tệp trình chiếu *GioiThieuTo1* trình bày về thông tin các học sinh của Tổ 1. Theo em, tệp *GioiThieuTo1* nên di chuyển vào thư mục con nào?

1. DI CHUYỂN TỆP, THƯ MỤC



Hoạt động 1

- 1) Em hãy thực hiện các bước ở Hình 1 để di chuyển tệp *GioiThieuTo1* vào thư mục *To1*. Từ đó, em hãy nêu các bước để di chuyển một tệp, thư mục.
- 2) Em hãy trả lời các câu hỏi:
 - a) Trong thư mục *Lop4* còn có tệp *GioiThieuTo1* không?
 - b) Tệp *GioiThieuTo1* là bài trình chiếu của *To1*. Theo em, có nên di chuyển tệp này vào thư mục *To2* không?
 - c) Để di chuyển thư mục, em có thể dùng lệnh gì?

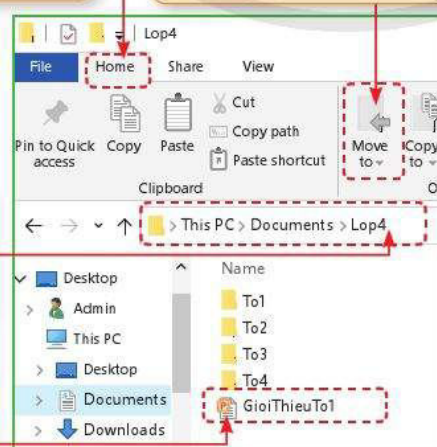
Bước 1. Nháy chuột vào dải lệnh **Home**

Bước 4. Nháy chuột vào lệnh **Move to**

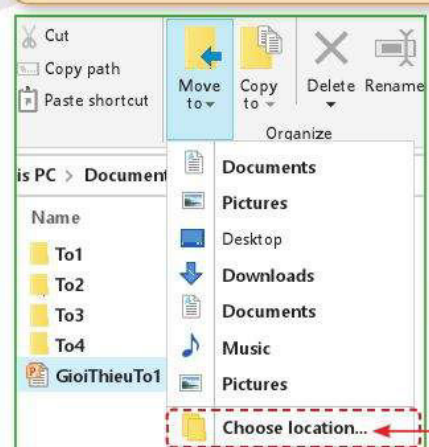
Bước 5. Chọn **Choose location...** và chọn thư mục *To1*

Bước 2. Chọn thư mục chứa tệp cần di chuyển

Bước 3. Chọn tệp cần di chuyển



a)



b)

Hình 1. Các bước di chuyển tệp vào thư mục khác

Trong phần mềm quản lí tệp, ở dải lệnh **Home**, em có thể di chuyển tệp, thư mục bằng lệnh **Move to**.

Khi di chuyển thư mục thì mọi tệp, thư mục nằm trong nó cũng sẽ di chuyển theo. Nếu di chuyển nhầm, em sẽ khó tìm lại được tệp, thư mục đó nữa.

2. SAO CHÉP TỆP, THƯ MỤC



Hoạt động 2

Các bước để sao chép tệp, thư mục thực hiện tương tự như các bước di chuyển tệp, thư mục ở Hình 1. Em thực hiện *Bước 1*, *Bước 2*, *Bước 3* tương tự như Hình 1. Riêng *Bước 4*, em thay lệnh **Move to** thành lệnh **Copy to**. Em hãy sao chép thư mục *To4* và lưu bản sao vào thư mục *Documents*.

Trong phần mềm quản lí tệp, ở dải lệnh **Home**, em có thể sao chép tệp, thư mục bằng lệnh **Copy to**.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Trong Hình 1a, nếu em di chuyển thư mục *Lop4* vào ổ đĩa *D*: thì có các tệp, thư mục nào sau đây bị di chuyển theo?

- A. Chỉ có tệp *GioiThieuTo1*.
- B. Chỉ có bốn thư mục *To1*, *To2*, *To3*, *To4*.
- C. Cả tệp *GioiThieuTo1* và bốn thư mục *To1*, *To2*, *To3*, *To4*.
- D. Không có tệp, thư mục nào.

Bài 2. Lệnh nào sau đây giúp em sao chép một thư mục?

- A. **Move to**
- B. **Copy to**
- C. **Delete**
- D. **Rename**



VẬN DỤNG

Em hãy tạo thư mục *HocTap* trong thư mục *Documents*. Sau đó, em hãy di chuyển thư mục *Lop4* vào thư mục *HocTap*.



GHI NHỚ

- Lệnh **Move to** trong dải lệnh **Home** giúp em di chuyển thư mục, tệp.
- Lệnh **Copy to** trong dải lệnh **Home** giúp em sao chép thư mục, tệp.
- Khi di chuyển một thư mục, các thư mục và tệp nằm trong nó cũng sẽ bị di chuyển theo.



Bài 3

THỰC HÀNH TẠO, SAO CHÉP, XOÁ THƯ MỤC VÀ ĐỔI TÊN, DI CHUYỂN TẬP

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được các lệnh **New folder**, **Copy to**, **Delete** để thao tác với thư mục.
- ✓ Sử dụng được các lệnh **Copy to**, **Rename** để thao tác với tệp.



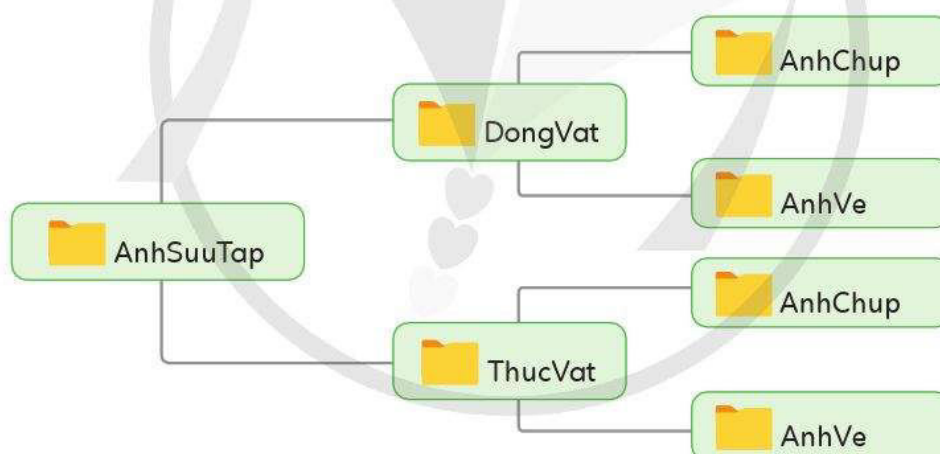
KHỞI ĐỘNG

Em hãy nêu ý nghĩa các lệnh **Move to**, **Copy to**, **Delete**, **Rename**, **New folder** trong dải lệnh **Home**.

1. THỰC HÀNH TẠO, SAO CHÉP THƯ MỤC

Yêu cầu:

Em hãy tạo cây thư mục để lưu các ảnh sưu tập theo chủ đề như *Hình 1*.



Hình 1. Cây thư mục AnhSuuTap

Hướng dẫn thực hành:

- Tạo thư mục *AnhSuuTap* bằng cách sử dụng lệnh **New folder**.
- Tạo các thư mục con của thư mục *AnhSuuTap* với tên là *DongVat*, *ThucVat*.
- Ở thư mục *DongVat*, tạo thư mục *AnhChup*, *AnhVe* bằng cách sử dụng lệnh **New folder**.
- Sao chép 2 thư mục *AnhChup*, *AnhVe* vào thư mục *ThucVat* bằng cách sử dụng lệnh **Copy to**.

2. THỰC HÀNH DI CHUYỂN, ĐỔI TÊN TẬP, XOÁ THƯ MỤC

Yêu cầu:

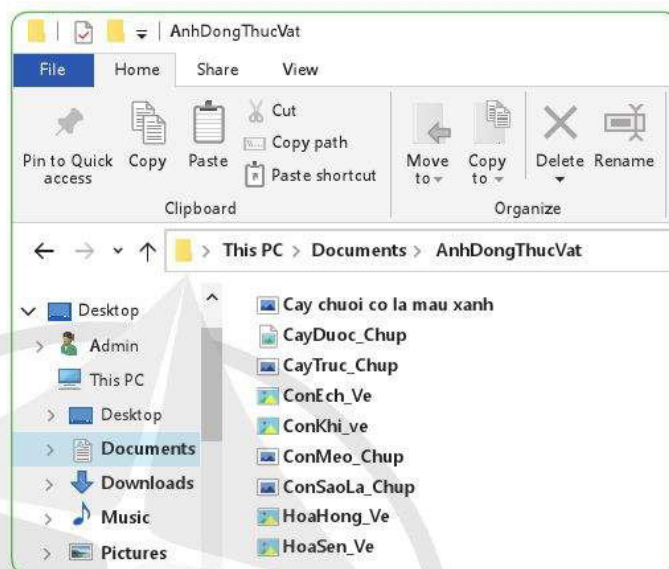
Trong thư mục *AnhDongThucVat* ở Hình 2, em hãy đổi tên tập *Cay chuai co la mau xanh* thành *CayChuai_Ve*. Sau đó, em hãy di chuyển các tập ở thư mục *AnhDongThucVat* ở Hình 2 vào các thư mục phù hợp như ở Hình 3 rồi xoá thư mục *AnhDongThucVat*.

Hướng dẫn thực hành:

a) Đổi tên tập *Cay chuai co la mau xanh* thành *CayChuai_Ve* bằng cách sử dụng lệnh **Rename**.

b) Di chuyển các tập ảnh ở thư mục *AnhDongThucVat* vào các thư mục phù hợp như Hình 3 bằng cách sử dụng lệnh **Move to**.

c) Xoá thư mục *AnhDongThucVat* bằng cách sử dụng lệnh **Delete**.



Hình 2. Thư mục *AnhDongThucVat*



Hình 3. Cây thư mục *AnhSuuTap*



VẬN DỤNG

Em hãy tạo cây thư mục để lưu các tài liệu học tập theo từng môn học. Trong thư mục của mỗi môn học, em cần tạo 2 thư mục *HocKi1*, *HocKi2* để lưu tài liệu của từng học kì.

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

BẢN QUYỀN SỬ DỤNG PHẦN MỀM

Chủ đề D



Bài học

TÔN TRỌNG QUYỀN TÁC GIẢ CỦA PHẦN MỀM

Học xong bài này, em sẽ:

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



KHỞ ĐỘNG

- Em hãy kể tên ba phần mềm mà em đã dùng.
- Em hãy trả lời các câu hỏi sau đây:
 - Phần mềm có phải là sản phẩm do con người làm ra không?
 - Nếu em là người làm ra phần mềm, em sẽ bán cho những người cần dùng hay cho họ dùng miễn phí?

1. PHẦN MỀM MIỄN PHÍ VÀ PHẦN MỀM KHÔNG MIỄN PHÍ

Khi làm việc với máy tính, em đã từng sử dụng một số phần mềm.

Có những phần mềm không miễn phí. Ví dụ: hệ điều hành **Windows 10**; bộ phần mềm **Microsoft Office 2016**, trong đó có phần mềm Microsoft Word cho phép soạn thảo văn bản, phần mềm Microsoft PowerPoint cho phép tạo bài trình chiếu.



Có những phần mềm miễn phí, không phải trả phí khi sử dụng. Ví dụ: phần mềm RapidTyping dùng để luyện gõ 10 ngón, phần mềm Mouse Skills dùng để luyện kỹ năng dùng chuột máy tính.



Em cần biết, trong thực tế có phần mềm miễn phí và có phần mềm không miễn phí.

2. KHÔNG ĐƯỢC VI PHẠM BẢN QUYỀN PHẦN MỀM

Phần mềm máy tính là sản phẩm trí tuệ, tài sản của người làm ra nó (gọi là tác giả). Tác giả có quyền đối với phần mềm của mình. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền.



Hoạt động

Để tránh phải trả phí khi dùng phần mềm không miễn phí, có người đã sử dụng phiên bản “bẻ khoá” của phần mềm đó. Theo em, với người đó cách gọi nào sau đây là phù hợp?

- a) Người biết tiết kiệm tiền.
- b) Người ăn cắp sản phẩm trí tuệ.
- c) Người vi phạm bản quyền phần mềm.
- d) Người biết sử dụng công nghệ.

Khi chưa được phép, em không thể tự lấy đi hay sử dụng một đồ vật của ai đó,... Muốn sử dụng tài sản của người khác phải được sự đồng ý của họ. Phần mềm là một loại tài sản trí tuệ nên chỉ sử dụng khi được phép.

Không được sử dụng phần mềm khi chưa được phép.



LUYỆN TẬP

Em đồng ý với những ý kiến nào sau đây?

- a) Phần mềm rất dễ sao chép được từ Internet, do vậy không cần phải mua.
- b) Nếu mọi phần mềm làm ra đều miễn phí thì không khuyến khích được việc làm phần mềm, không phát triển được công nghệ thông tin.
- c) Khi mình không tự làm ra phần mềm thì có thể sử dụng phần mềm không cần xin phép.
- d) Vi phạm bản quyền phần mềm là đáng xấu hổ vì đó là một hình thức ăn cắp sản phẩm trí tuệ của người khác.



VẬN DỤNG

Với sự giúp đỡ của người lớn, em dùng máy tìm kiếm thông tin trên Internet để tìm giá của một phần mềm mà em đã từng sử dụng.



GHI NHỚ

- Có những phần mềm không miễn phí, có những phần mềm miễn phí. Mọi người chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.
- Vi phạm bản quyền phần mềm là xấu, phạm luật.

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu.
- ✓ Tạo được các trang chiếu có bố cục khác nhau và có ảnh.



KHỞI ĐỘNG

Em đã biết những cách nào để kích hoạt và ra khỏi một phần mềm trình chiếu?

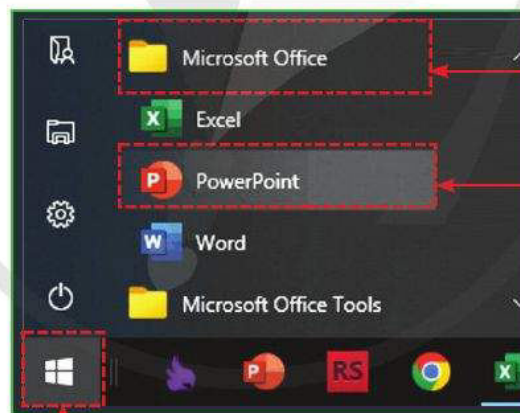
1. KÍCH HOẠT VÀ RA KHỎI PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU



Hoạt động 1

Em hãy tìm biểu tượng của phần mềm trình chiếu trên màn hình máy tính của mình và kích hoạt phần mềm đó. Em có thể sử dụng bảng chọn **Start** để kích hoạt được phần mềm theo các bước hướng dẫn ở Hình 1.

Em ra khỏi phần mềm trình chiếu bằng cách nháy chuột vào nút lệnh **X** ở góc phải phía trên cửa sổ phần mềm.



Bước 2. Nháy chuột chọn thư mục **Microsoft Office**

Bước 3. Nháy chuột chọn biểu tượng **PowerPoint**

Bước 1. Nháy chuột chọn **Start**

Hình 1. Kích hoạt phần mềm Microsoft PowerPoint bằng bảng chọn Start

Kích hoạt phần mềm trình chiếu bằng biểu tượng hoặc bảng chọn **Start**. Ra khỏi phần mềm trình chiếu bằng cách nháy chuột vào nút lệnh **X** ở góc phải phía trên cửa sổ phần mềm.

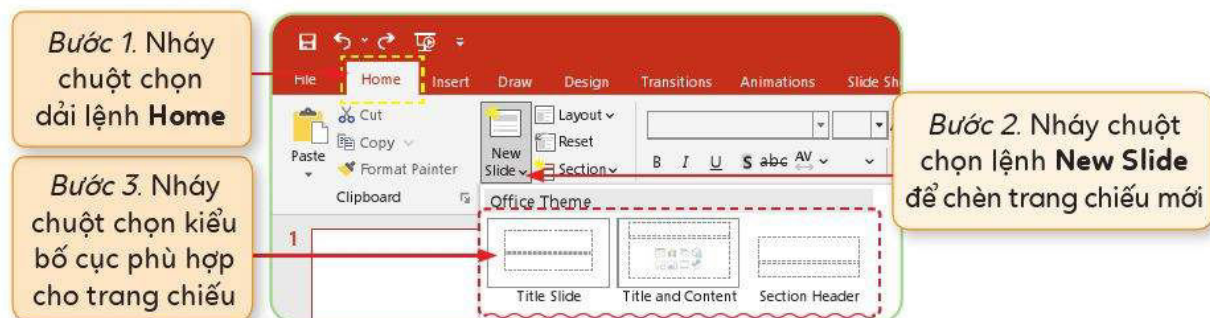
2. TẠO CÁC TRANG CHIẾU CÓ BỐ CỤC KHÁC NHAU



Hoạt động 2

Em hãy thực hiện các bước như hướng dẫn ở Hình 2 để tạo được trang chiếu có bố cục phù hợp.

Bài trình chiếu có hai kiểu trang chiếu chính: trang đầu và trang nội dung. Trang đầu giới thiệu chung nên sử dụng kiểu bố cục **Title Slide**, các trang nội dung nên chọn kiểu bố cục phù hợp.



Hình 2. Các bước tạo trang chiếu có bố cục khác nhau

3. CHÈN ẢNH VÀO TRANG CHIẾU

Ở lớp 3, em đã học cách chèn ảnh vào trang chiếu bằng lệnh **Pictures** trên dải lệnh **Insert**. Em có thể chèn ảnh bằng cách sử dụng trực tiếp biểu tượng **Pictures** trên trang chiếu (theo các bước ở Hình 3).



Hình 3. Các bước để chèn ảnh vào trang chiếu

LUYỆN TẬP

Bài 1. Em hãy thực hiện thao tác kích hoạt phần mềm trình chiếu bằng bảng chọn **Start**.

Bài 2. Em hãy cho biết có những cách nào để chèn ảnh vào trang chiếu.

VẬN DỤNG

Em hãy tạo một bài trình chiếu giới thiệu về tên và hình ảnh của một số địa điểm nổi tiếng ở quê hương em (gồm một trang tiêu đề và ba trang nội dung). Em lưu tệp trình chiếu với tên *Que hương của em*.

GHI NHỚ

- Kích hoạt phần mềm trình chiếu bằng biểu tượng hoặc bảng chọn **Start**. Ra khỏi phần mềm trình chiếu bằng cách nháy chuột vào nút lệnh
- Cần lựa chọn bố cục trang chiếu sao cho phù hợp với nội dung.
- Nháy chuột chọn lệnh **Pictures** trên trang chiếu để chèn ảnh.



Bài 2

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có chữ hoa và chữ thường, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng.
- ✓ Định dạng được kiểu chữ, phong chữ, màu chữ và kích thước chữ cho văn bản trên trang chiếu.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy tạo một trang chiếu và nhập một nội dung cho tiêu đề trên trang chiếu. Theo quan sát của em, màu chữ trên trang chiếu là màu gì? Màu chữ đó có thể được đổi thành các màu khác được hay không?

1. ĐỊNH DẠNG CHỮ

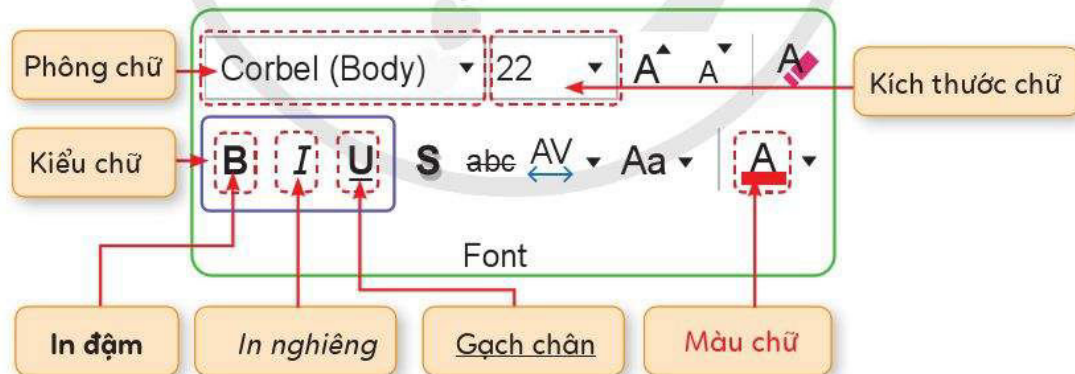
Trên trang chiếu, để định dạng được kiểu chữ, phong chữ, màu chữ và kích thước chữ, em sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh **Font**, thuộc dải lệnh (còn gọi là thẻ lệnh) **Home**. Em thực hiện các bước sau:

Bước 1. Kéo thả chuột để chọn khối văn bản cần định dạng (Hình 1).



Hình 1. Chọn khối văn bản cần định dạng

Bước 2. Chọn lệnh định dạng cho chữ trên trang chiếu (Hình 2).



Hình 2. Các lệnh định dạng văn bản



Hoạt động 1

Để gõ chữ hoa trên trang chiếu, em làm như thế nào?

Để gõ chữ hoa, em nhấn phím **Caps Lock** trên bàn phím. Khi đèn tín hiệu **Caps Lock** sáng, em gõ, sẽ hiện ra chữ hoa. Để chuyển về gõ chữ thường, em nhấn phím **Caps Lock**, đèn tín hiệu **Caps Lock** sẽ tắt.

2. SỬ DỤNG CÔNG CỤ GẠCH ĐẦU DÒNG



Hoạt động 2

Em hãy quan sát *Hình 3*, em thích cách trình bày của trang chiếu nào hơn? Tại sao?

Cách
1

Danh sách đồ cần mua:

Bánh mì
Sữa chua
Bánh gạo

Cách
2

Danh sách đồ cần mua:

- ☐ Bánh mì
- ☐ Sữa chua
- ☐ Bánh gạo

Hình 3. Hai cách trình bày không có và có dấu đầu dòng

Để trình bày khối văn bản bằng các dấu đầu dòng, sau khi dùng chuột lựa chọn khối văn bản cần trình bày, em thực hiện các bước như hướng dẫn ở *Hình 4*.

Các dấu đầu dòng thường dùng để liệt kê nội dung của một danh sách.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Các lệnh để định dạng kiểu chữ, phông chữ, màu chữ và kích thước chữ trên trang chiếu thuộc nhóm lệnh nào trên dải lệnh **Home**?

Bài 2. Lệnh nào sau đây giúp em trình bày một khối văn bản có sử dụng dấu đầu dòng?

A. **Numbering**

B. **Bullets**

C. **List**

D. **Multilevel list**



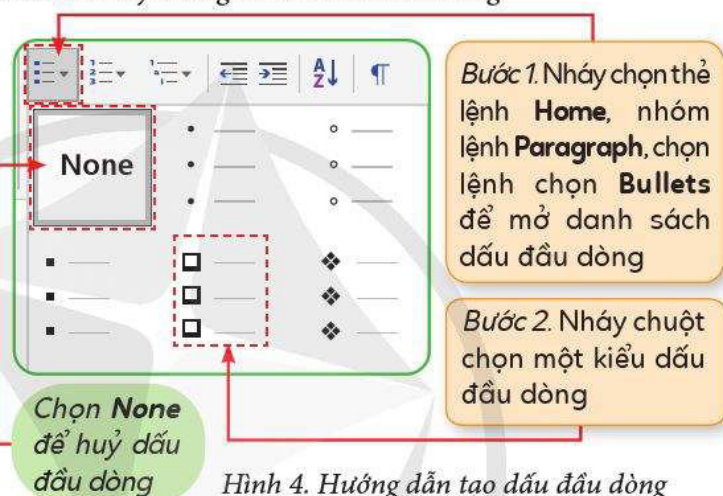
VẬN DỤNG

Em hãy thực hiện các lệnh định dạng để thay đổi kiểu chữ, phông chữ, màu chữ và kích thước chữ cho nội dung văn bản trong bài trình chiếu có tên *Que hương của em* ở Bài 1.



GHI NHỚ

- Để định dạng văn bản trên trang chiếu, sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh **Font**, trong dải lệnh **Home**.
- Sử dụng phím **Caps Lock** để gõ chữ hoa.
- Sử dụng lệnh **Bullets** để chọn dấu đầu dòng cho trình bày nội dung trên trang chiếu.



Hình 4. Hướng dẫn tạo dấu đầu dòng



Bài 3

HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG CHIẾU

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.
- ✓ Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục.

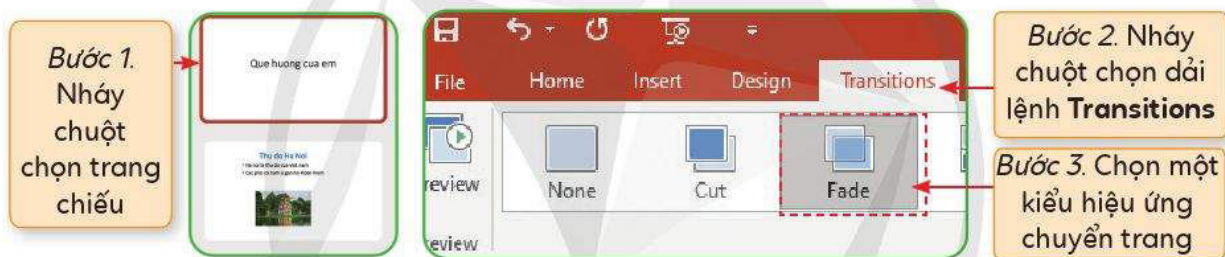


KHOÀI ĐỘNG

Khi xem thầy, cô giáo trình chiếu, em thấy các trang chiếu xuất hiện theo nhiều cách khác nhau. Điều đó có làm em cảm thấy bài trình chiếu sinh động, hấp dẫn hơn không?

1. HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG CHIẾU

Để bài trình chiếu hấp dẫn hơn, em chọn hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu với các thao tác như ở Hình 1.



Hình 1. Các bước tạo hiệu ứng chuyển trang chiếu



Hoạt động 1

Trên dải lệnh **Transitions**, em hãy chọn **None** và cho biết kết quả sau khi thực hiện thao tác đó.

Để bỏ hiệu ứng chuyển trang chiếu, ta thực hiện giống như **Bước 1** và **Bước 2** ở Hình 1; **Bước 3**, em nháy chuột chọn **None**.

Sử dụng hiệu ứng chuyển trang chiếu giúp cho bài trình chiếu hấp dẫn hơn. Tuy nhiên, không nên sử dụng quá nhiều hiệu ứng vì dễ gây mất tập trung.

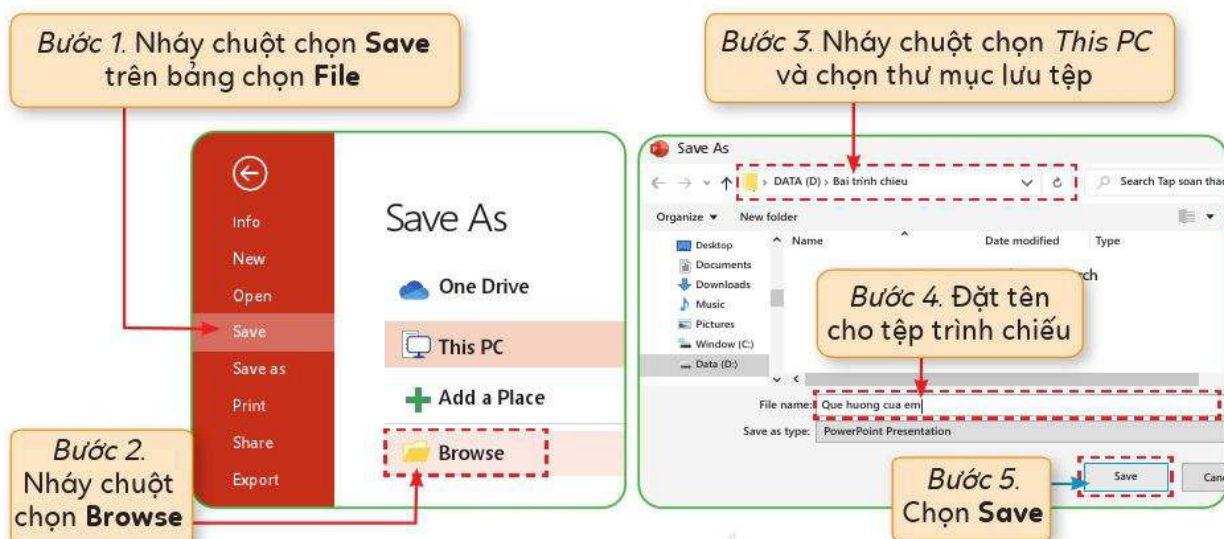
2. LƯU BÀI TRÌNH CHIẾU



Hoạt động 2

Theo em, có nên lưu tất cả các tệp vào chung một thư mục hay không? Tại sao?

Em cần lưu tệp trình chiếu để có thể chỉnh sửa và sử dụng nhiều lần. Tuy nhiên, trong máy tính có rất nhiều tệp, thư mục khác nhau. Việc lưu tệp đúng thư mục sẽ giúp cho việc tìm kiếm, lưu trữ tệp được nhanh chóng và dễ dàng. Các bước ở Hình 2 hướng dẫn em cách lưu tệp trình chiếu vào đúng thư mục.



Hình 2. Các bước lưu tệp trình chiếu vào thư mục

Các tệp trình chiếu cần được lưu vào đúng thư mục. Việc lưu tệp đúng thư mục giúp em tìm kiếm, quản lý các tệp cho các lần sử dụng tiếp theo.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Dải lệnh nào chứa các hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu?

A. **Animations.** B. **Transitions.** C. **Design.** D. **Insert.**

Bài 2. Em hãy tạo một thư mục có tên *Học tập* ở ổ đĩa *D:* và lưu các tệp trình chiếu của mình vào thư mục đó.



VẬN DỤNG

Em hãy tạo hiệu ứng chuyển trang cho bài trình chiếu *Que hương của em*.

Bài trình chiếu hoàn thiện của em bao gồm bốn trang chiếu:

- Trang 1 trình bày chủ đề bài trình chiếu.
- Trang 2, trang 3 và trang 4 thể hiện nội dung với các bố cục khác nhau.

Yêu cầu: Bốn trang chiếu có chữ thường, chữ hoa, hình ảnh minh họa và có hiệu ứng chuyển trang.

Em hãy lưu bài trình chiếu đã hoàn thiện vào thư mục *Học tập* và trình chiếu sản phẩm của mình cho cả lớp quan sát.



GHI NHỚ

- Lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang chiếu và lệnh bỏ hiệu ứng thuộc dải lệnh **Transitions**.
- Lưu tệp vào đúng thư mục giúp em dễ dàng tìm kiếm và quản lý. Để lưu tệp vào đúng thư mục, sử dụng lệnh **Save** trên bảng chọn **File**.



Bài 1

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm soạn thảo văn bản.
- ✓ Tạo được tệp văn bản mới, gõ được một số dòng văn bản không dấu.
- ✓ Đặt tên và lưu được tệp văn bản vào thư mục cụ thể.



KHỞI ĐỘNG

Biểu tượng phần mềm soạn thảo văn bản Word 2016 được chỉ ra ở Hình 1. Em hãy kích hoạt phần mềm đó. Em có thể gõ văn bản và lưu tệp văn bản được không?

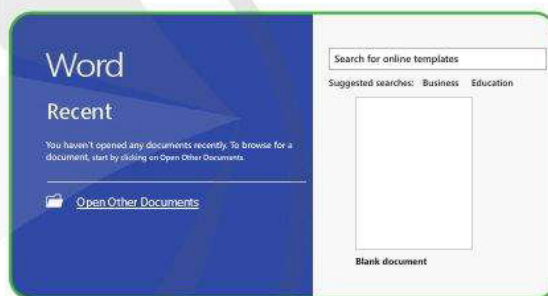


Hình 1. Biểu tượng phần mềm Word 2016

1. TẠO TỆP MỚI VÀ NHẬP VĂN BẢN

Để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản, em nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm. Trong màn hình ban đầu như ở Hình 2, em chọn **Blank document** để tạo tệp văn bản mới. Cửa sổ màn hình xuất hiện như ở Hình 3.

Trong cửa sổ phần mềm soạn thảo, để tạo tệp mới, em chọn lệnh **New** ở bảng chọn **File** và chọn **Blank document**.



Hình 2. Lệnh Blank Document

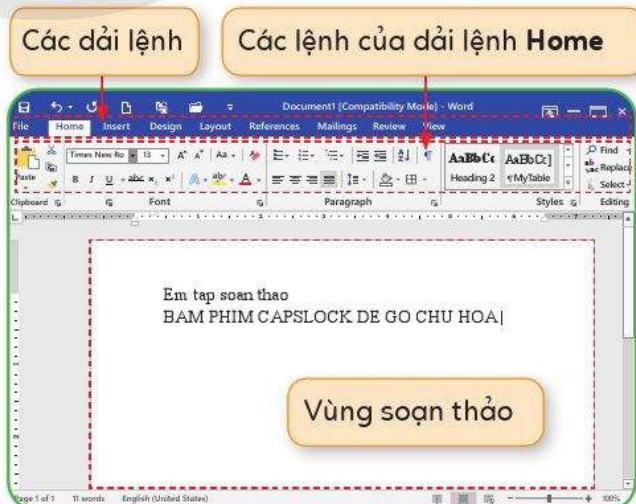


Hoạt động 1

Theo em, cửa sổ phần mềm như ở Hình 3 có các thành phần và những lệnh nào tương tự với cửa sổ phần mềm trình chiếu?

Trong vùng soạn thảo, con trỏ soạn thảo đang nhấp nháy. Mỗi kí tự được gõ sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ. Em có thể tập gõ văn bản như ở Hình 3. Để đưa con trỏ đến vị trí cần gõ, em có thể dùng chuột hoặc các phím mũi tên.

Để đưa con trỏ xuống đầu dòng mới, em nhấn phím **Enter**. Nếu muốn gõ chữ hoa, em thực hiện như gõ chữ hoa trong phần mềm trình chiếu.



Hình 3. Cửa sổ phần mềm Word

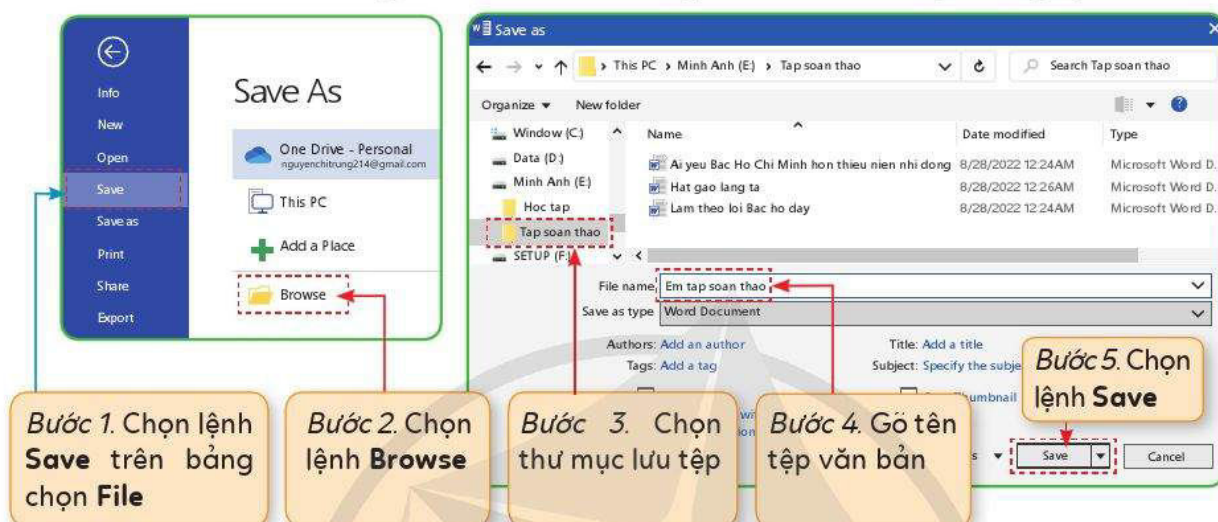
2. LƯU TỆP VĂN BẢN



Hoạt động 2

Em hãy nêu cách lưu tệp văn bản vừa mở vào trong một thư mục cụ thể.

Các bước ở Hình 4 hướng dẫn em cách lưu tệp văn bản mới tạo bằng lệnh **Save**.



Hình 4. Lưu tệp vào thư mục theo yêu cầu

Chú ý: • Lần đầu lưu văn bản, cần đặt tên tệp. Khi muốn lưu văn bản với những chỉnh sửa mới, em chỉ cần thực hiện lệnh **Save**.

• Ra khỏi phần mềm soạn thảo bằng cách nhấp chuột vào nút lệnh ở góc phải phía trên của sổ phần mềm.



LUYỆN TẬP

Em hãy cùng bạn thi đua xem ai thực hiện nhanh nhất các công việc sau: kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản và tạo tệp văn bản mới. Tiếp theo, soạn thảo bốn câu thơ ở Hình 5. Cuối cùng, lưu tệp vào thư mục *Tap soan thao* với tên tệp là *Em tap soan thao*. Em có thể gõ tiếng Việt không dấu.



VẬN DỤNG

Bạn em đọc: “Hãy đọc số: 85 497”. Em hãy tạo một tệp văn bản mới với nội dung đọc số này. Lưu tệp văn bản với tên tệp là *Doc so*.

Đây là quả thị
Đây là quả na
Quả này phần mẹ
Quả này phần cha

Hình 5. Khổ thơ trong bài thơ “Nặng nề chơi” của Nguyễn Ngọc Ký



GHI NHỚ

- Để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản, nhấp đúp chuột vào biểu tượng phần mềm
- Để tạo tệp văn bản mới, thực hiện lệnh **New** và chọn **Blank document** ở bảng chọn **File**.
- Để đặt tên và lưu tệp văn bản, thực hiện lệnh **Save** ở bảng chọn **File**.



Bài 2

SOẠN THẢO VĂN BẢN TIẾNG VIỆT VÀ LƯU TẬP VỚI TÊN MỚI

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Mở được tệp văn bản đã có.
- ✓ Lưu được tệp văn bản với tên mới vào thư mục theo yêu cầu.
- ✓ Soạn thảo được văn bản đơn giản bằng tiếng Việt có dấu, có chữ hoa.



KHỞI ĐỘNG

Nếu muốn mở một tệp văn bản đã có, ví dụ để gõ tiếng Việt có dấu, em sẽ làm như thế nào?

1. MỞ TỆP VĂN BẢN VÀ LƯU TỆP VỚI TÊN MỚI



Hoạt động 1

Em hãy mở tệp *Em tap soạn thao* đã tạo ở Bài 1 để xem lại và gõ tên bài thơ “NAN DO CHOI” vào dòng đầu tiên.

Để mở tệp văn bản đã có, em thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 1.

The screenshot shows the 'Open' dialog box in Windows File Explorer. The left sidebar has a red box around the 'Open' button. The main area shows a folder named 'Tap soạn thao' with a red box around it. Below the folder, a list of files is shown, with 'Em tap soạn thao' highlighted. A red box is around the 'Open' button at the bottom right. Red arrows point from the text boxes below to these elements.

Step	Action
Bước 1	Chọn lệnh Open trên bảng chọn File
Bước 2	Chọn lệnh Browse
Bước 3	Chọn thư mục chứa tệp cần mở
Bước 4	Chọn tệp cần mở
Bước 5	Chọn lệnh Open

Hình 1. Mở tệp bằng lệnh **Open**



Hoạt động 2

Sau khi xem và sửa nội dung tệp *Em tap soạn thao*, em hãy lưu lại tệp với tên mới là *Nan do Choi*. Tệp mới được lưu vào thư mục *Tap soạn thao*.

Để lưu văn bản vào một tệp với tên mới và lựa chọn thư mục lưu tệp này, em thực hiện như sau:

- Bước 1.** Chọn lệnh **Save As** trên bảng chọn **File**.
Bước 2. Chọn lệnh **Browse** để mở hộp thoại **Save As**. Hộp thoại này giống hộp thoại **Save As** ở Hình 4, Bài 1.

Bước 3. Trong hộp thoại **Save As**, thực hiện lưu tệp tương tự như Bài 1, cụ thể như sau:

- Ở khung bên trái, tìm đến ổ đĩa, thư mục cần lưu tệp.
- Gõ tên tệp mới trong hộp **File Name**.
- Nhấn phím **Enter** hoặc nháy chuột vào lệnh **Save** để hoàn tất việc lưu tệp.

2. SOẠN THẢO VĂN BẢN TIẾNG VIỆT

Để gõ được tiếng Việt, cần kích hoạt phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt. Phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt phổ biến là **Unikey**. Ở chế độ gõ Tiếng Việt, biểu tượng phần mềm có hình  như ở Hình 2.



Hình 2. Chế độ gõ tiếng Việt



Hoạt động 3

Theo hướng dẫn cách gõ tiếng Việt dưới đây, em hãy tạo một tệp mới và gõ từ tiếng Việt sau: “đọc sách”.

Sử dụng cách gõ chữ và gõ dấu tiếng Việt như ở *Bảng 1* và *Bảng 2*, em có thể gõ được văn bản tiếng Việt có dấu. Khi gõ tiếng Việt, em gõ chữ trước, gõ dấu sau. Ví dụ, để gõ từ “đọc”, em sẽ gõ lần lượt các phím: d, d, o, c, j. Đây là cách gõ tiếng Việt kiểu *Telex*.

Bảng 1. Cách gõ chữ tiếng Việt

CÁCH GÕ	KẾT QUẢ
aa	â
ee	ê
oo	ô
aw	ă
uw (hoặc j)	ư
ow (hoặc i)	ơ
dd	đ

Bảng 2. Cách gõ dấu tiếng Việt

GÕ CUỐI TỪ	DẤU TẠO THÀNH
f	dấu huyền “`”
s	dấu sắc “^”
r	dấu hỏi “~”
x	dấu ngã “~”
j	dấu nặng “.”



LUYỆN TẬP

Bài 1. Em hãy nêu sự khác nhau về thao tác và kết quả thực hiện giữa ba trường hợp lưu văn bản: lưu lần đầu, lưu trong lúc soạn thảo và lưu với tên tệp mới.

Bài 2. Em hãy tạo một tệp văn bản mới và gõ nội dung là tên của hai bạn ngồi cạnh em với tên tệp là *Các bạn cùng bàn*.



VẬN DỤNG

Em hãy mở tệp *Nan do chơi* và sửa lại nội dung thành tiếng Việt có dấu. Lưu văn bản sau khi sửa vào tệp mới với tên tệp là *Nạn đồ chơi*.



GHI NHỚ

- Trên bảng chọn **File**: mở tệp đã có bằng lệnh **Open**, lưu văn bản sang tệp mới với tên khác bằng lệnh **Save As**.
- Để soạn thảo văn bản tiếng Việt, sử dụng cách gõ tiếng Việt kiểu Telex.



Bài 3

THỰC HÀNH MỞ TẬP, SOẠN THẢO VÀ LƯU TẬP VĂN BẢN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Rèn luyện được kĩ năng tạo, mở tập văn bản và lưu tập theo yêu cầu.
- ✓ Chọn được chế độ gõ tiếng Việt.



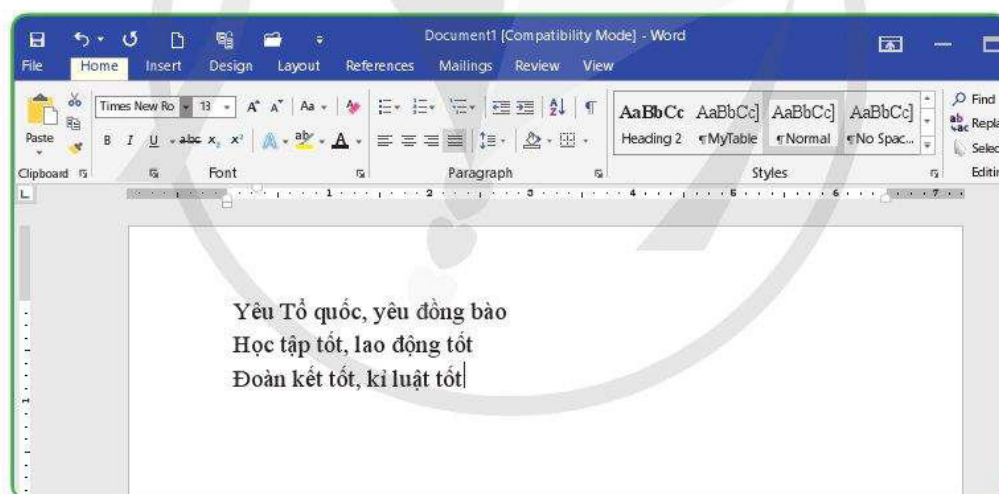
KHOẢNG ĐỘNG

Em hãy phân biệt chức năng các lệnh **New**, **Open**, **Save** và **Save As** trong bảng chọn **File** của phần mềm soạn thảo văn bản.

1. THỰC HÀNH TẠO TẬP VĂN BẢN MỚI

Em hãy thực hiện các công việc sau:

- Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản và tạo một tập văn bản mới.
- Gõ ba điều đầu tiên trong “Năm điều Bác Hồ dạy thiếu niên, nhi đồng” như ở Hình 1.
- Lưu văn bản vào thư mục theo yêu cầu với tên tập là *Làm theo lời Bác dạy*.



Hình 1. Văn bản được soạn thảo

Hướng dẫn thực hành:

- Chọn lệnh **New** trong bảng chọn **File** để tạo tập văn bản mới.
- Gõ ba điều đầu tiên Bác Hồ dạy thiếu niên, nhi đồng.
Để gõ được tiếng Việt em cần kiểm tra xem phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt đã được kích hoạt và đang ở chế độ gõ tiếng Việt chưa.
- Chọn lệnh **Save** trong bảng chọn **File** để lưu văn bản và đặt tên tập theo yêu cầu.

2. THỰC HÀNH MỞ TẬP VÀ LƯU VĂN BẢN SANG TẬP MỚI

Em hãy thực hiện các công việc sau:

- Mở tập *Làm theo lời Bác dạy*.
- Sửa nội dung văn bản để nhận được kết quả như ở *Hình 2*.
- Lưu văn bản sang một tập mới với tên tập là *Năm điều Bác Hồ dạy*.

Hướng dẫn thực hành:

a) Chọn lệnh **Open** trong bảng chọn **File** để mở tập văn bản *Làm theo lời Bác dạy* đã lưu.

b) Sửa nội dung văn bản:

- Đưa con trỏ soạn thảo đến đầu dòng thứ nhất và nhấn **Enter** để tạo ra một dòng trống thành dòng đầu tiên.
- Gõ dòng chữ “5 ĐIỀU BÁC HỒ DẠY” vào dòng trống vừa tạo.
- Đưa con trỏ vào cuối dòng cuối cùng và nhấn **Enter** để xuống đầu dòng trống mới.
- Gõ hai dòng văn bản cần bổ sung.

5 ĐIỀU BÁC HỒ DẠY

Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào
Học tập tốt, lao động tốt
Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt
Giữ gìn vệ sinh thật tốt
Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.

Hình 2. Nội dung tập sau khi sửa

c) Chọn lệnh **Save As** trong bảng chọn **File** để lưu văn bản sang tập mới và đặt tên tập là *Năm điều Bác Hồ dạy*.



VẬN DỤNG

Bạn An sử dụng phần mềm soạn văn bản để tạo một tập lưu danh sách tên các bạn trong nhóm của mình. Dù bạn An đã gõ tiếng Việt kiểu Telex nhưng kết quả hiện ra vẫn không đúng (*Hình 3a*). Em hãy cho biết nguyên nhân và nói cho bạn An biết làm thế nào để gõ được đúng nội dung văn bản như ở *Hình 3b*.

NHOMS1

Lee Thu Thaor

Traanf Ngocj Anhs

DDoox Thu Trang

a)

Nhóm 1

Lê Thu Thảo

Trần Ngọc Ánh

Đỗ Thu Trang

b)

Hình 3. Nội dung văn bản



Bài 4

CHÈN ẢNH VÀO VĂN BẢN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Chèn được ảnh vào văn bản.
- ✓ Thay đổi được kích thước và vị trí của ảnh sau khi chèn vào văn bản.



KHỞI ĐỘNG

Giữa văn bản không có ảnh như ở Hình 1a và văn bản có ảnh như ở Hình 1b, em thích văn bản nào hơn? Tại sao? Theo em, có thể chèn ảnh vào văn bản giống như cách chèn ảnh vào trang trình chiếu không?

5 ĐIỀU BÁC HỒ DẠY

Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào
Học tập tốt, lao động tốt
Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt
Giữ gìn vệ sinh thật tốt
Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.

a)

5 ĐIỀU BÁC HỒ DẠY

Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào
Học tập tốt, lao động tốt
Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt
Giữ gìn vệ sinh thật tốt
Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.

b)



Hình 1. Văn bản không có ảnh và văn bản có ảnh được chèn vào

1. CHÈN ẢNH VÀO VĂN BẢN



Hoạt động 1

Em hãy mở tệp *Năm điều Bác Hồ dạy* đã tạo ở Bài 3 để chèn ảnh hoa sen vào sau nội dung văn bản.

Để chèn ảnh vào văn bản tại vị trí của con trỏ soạn thảo, em thực hiện các bước như hướng dẫn ở Hình 2.

Bước 1. Chọn dải lệnh **Insert**

Bước 2. Chọn con trỏ soạn thảo

Bước 3. Chọn thư mục chứa ảnh cần chèn.

Bước 4. Chọn tệp ảnh cần chèn

Bước 5. Chọn con trỏ soạn thảo

Hình 2. Cách chèn ảnh vào vị trí của con trỏ soạn thảo

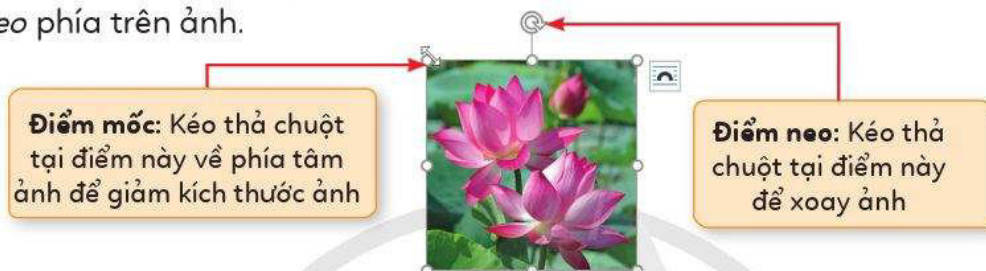
2. THAY ĐỔI KÍCH THƯỚC VÀ VỊ TRÍ CỦA ẢNH TRONG VĂN BẢN



Hoạt động 2

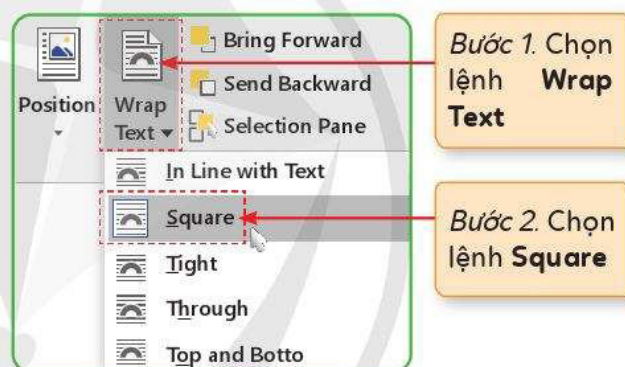
Ở Hoạt động 1, sau khi chèn ảnh vào văn bản, kích thước và vị trí ảnh thường chưa hợp lí. Em hãy cùng bạn khám phá cách thay đổi kích thước và vị trí ảnh cho phù hợp.

Khi nháy chuột vào ảnh, có 8 *điểm mốc* xuất hiện xung quanh như thể hiện ở Hình 3. Thay đổi kích thước ảnh bằng cách kéo thả chuột tại những điểm mốc này theo hướng phù hợp. Ngoài ra, em có thể xoay ảnh bằng cách kéo thả chuột tại *điểm neo* phía trên ảnh.



Hình 3. Thay đổi kích thước và xoay ảnh từ một điểm mốc và điểm neo.

Khi nháy chuột chọn ảnh, dải lệnh **Picture Format** xuất hiện. Em hãy chọn lệnh **Wrap Text** rồi chọn lệnh **Square** như hướng dẫn ở Hình 4. Bây giờ em có thể chọn ảnh và kéo thả ảnh đến vị trí mong muốn như ở Hình 1.



Hình 4. Chọn lệnh Square



LUYỆN TẬP

Em hãy cùng bạn chọn một số ảnh phù hợp từ máy tính để chèn vào một tệp văn bản rồi thay đổi kích thước và vị trí cho phù hợp.



VẬN DỤNG

Bạn Hà muốn chèn một ảnh vào vị trí bên phải văn bản với kích thước phù hợp để nhận được kết quả như ở Hình 5. Em hãy giúp bạn Hà thực hiện điều này. Em có thể lựa chọn ảnh khác.

Đây là quả na
Đây là quả thị
Quả này phân mẹ
Quả này phân cha



Hình 5. Văn bản được chèn ảnh



GHI NHỚ

- Chèn ảnh vào văn bản bằng lệnh **Pictures** trong dải lệnh **Insert**.
- Thay đổi kích thước ảnh bằng cách kéo thả chuột tại các điểm mốc xung quanh ảnh. Xoay ảnh bằng cách kéo thả chuột tại điểm neo.
- Để kéo thả ảnh đến vị trí mong muốn trong văn bản, sử dụng lệnh **Wrap Text** và lệnh **Square**.



Bài 5

THỰC HÀNH SOẠN THẢO VĂN BẢN CÓ ẢNH MINH HOẠ

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Soạn thảo được văn bản theo chủ đề và có ảnh minh họa.
- ✓ Chọn được cách bố trí ảnh trong văn bản theo yêu cầu.



KHỞI ĐỘNG

Hình 1 minh họa ảnh được chèn ở bên dưới văn bản. Hình 2 minh họa ảnh được chèn ở bên phải văn bản. Em thích cách bố trí ảnh nào hơn? Tại sao? Em có thể nêu cách chuyển ảnh vào vị trí em thích không?

KÍNH GỬI MẸ NHÂN NGÀY 8 - 3

Con xin tặng mẹ bó hoa tươi thắm.
Con kính chúc mẹ nhiều niềm vui.
Con yêu mẹ.



Hình 1. Ảnh ở dưới văn bản

KÍNH GỬI MẸ NHÂN NGÀY 8 - 3

Con xin tặng mẹ bó hoa tươi thắm.
Con kính chúc mẹ nhiều niềm vui.
Con yêu mẹ.



Hình 2. Ảnh ở bên phải văn bản

SOẠN THẢO VĂN BẢN THEO CHỦ ĐỀ VÀ CÓ ẢNH MINH HOẠ

Em hãy thực hiện các công việc sau:

- Tạo một văn bản theo chủ đề “Chúc mừng mẹ nhân ngày 8-3”. Nội dung văn bản và ảnh minh họa tương tự ở Hình 2.
- Lưu và đặt tên tệp là *Con tặng mẹ*.

Hướng dẫn thực hành:

Bước 1. Chọn lệnh **New** trên bảng chọn **File** để tạo tệp mới rồi gõ nội dung văn bản theo yêu cầu.

Bước 2. Đưa con trỏ soạn thảo vào cuối dòng văn bản cuối cùng và nhấn **Enter**.

Bước 3. Chọn lệnh **Insert** rồi chọn lệnh **Pictures** để chèn ảnh bông hoa, kết quả như ở Hình 1.

Bước 4. Chọn ảnh rồi kéo thả chuột từ một trong các điểm mốc ở góc ảnh để thay đổi kích thước ảnh phù hợp.

Bước 5. Chọn ảnh rồi chọn các lệnh **Wrap Text** và **Square**, sau đó kéo thả ảnh tới vị trí mong muốn, ví dụ như ở Hình 2.

Bước 6. Chọn lệnh **Save** trên bảng chọn **File** để lưu và đặt tên tệp theo yêu cầu.

Em hãy mở một tệp văn bản đã có hoặc tạo một tệp mới để soạn thảo văn bản theo chủ đề mà em thích. Hãy chèn ảnh minh họa vào văn bản và điều chỉnh kích thước, vị trí ảnh một cách phù hợp. Lưu và đặt tên tệp theo tên chủ đề.

Bài đọc thêm

VĂN BẢN CÓ ẢNH LẤY TỪ INTERNET

Em có thể chèn ảnh lấy từ Internet vào văn bản bằng cách thực hiện các bước như sau:

Bước 1. Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí cần chèn ảnh.

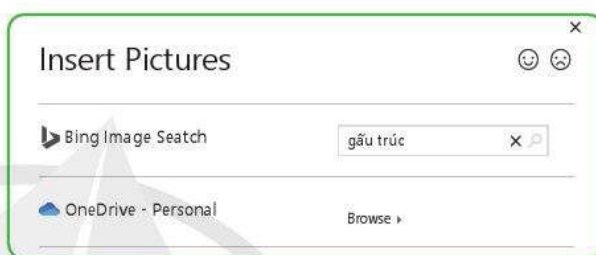
Bước 2. Chọn lệnh **Insert**. Trong nhóm lệnh **Illustrations**, chọn lệnh **Online Pictures** để mở hộp thoại như ở Hình 1.

Bước 3. Trong hộp thoại, em gõ tên chủ đề của ảnh cần tìm, ví dụ gõ “gấu trúc” như ở Hình 1 rồi nhấn **Enter**. Khi đó các ảnh về chủ đề “gấu trúc” sẽ hiện ra như ở Hình 2.

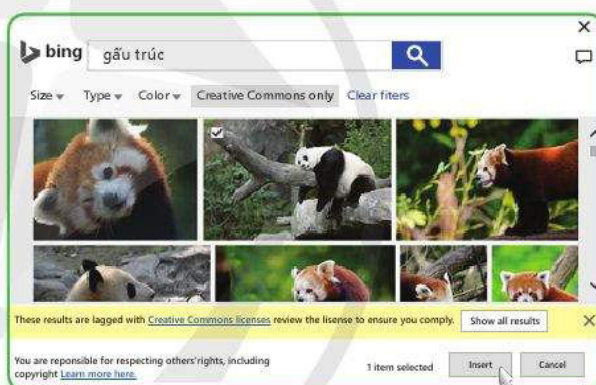
Bước 4. Em chọn một ảnh rồi chọn lệnh **Insert** để chèn ảnh vào vị trí con trỏ soạn thảo.

Bước 5. Thay đổi kích thước và bố trí ảnh ở vị trí mong muốn.

Ví dụ, ở **Bước 3**, nếu chọn ảnh thứ hai thì kết quả ảnh được chèn vào văn bản có dạng như ở Hình 3.



Hình 1. Hộp thoại tìm ảnh theo chủ đề



Hình 2. Các ảnh được tìm thấy



Gấu trúc có mặt trong một số bộ phim nổi tiếng dành cho thiếu nhi, ví dụ như: Kung Fu Panda, Paddington. Gấu Teddy trong phim hài Mr Bean nhìn cũng rất giống gấu trúc.

Hình 3. Một văn bản được chèn ảnh lấy từ Internet



Bài 6

CÁC THAO TÁC CƠ BẢN VỚI KHỐI VĂN BẢN

Học xong bài này, em sẽ:

Thực hiện được các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một khối văn bản.



KHỞI ĐỘNG

Hai văn bản ở Hình 1 có cùng nội dung nhưng các câu được sắp xếp khác nhau. Em thích văn bản nào hơn?

LỚP EM

Lớp em có 35 bạn. Cô giáo chủ nhiệm dạy rất hay. Các bạn lớp em đều chăm học. Lớp em rất quý cô. Em yêu lớp em.

a) Văn bản 1

LỚP EM

Lớp em có 35 bạn. Các bạn lớp em đều chăm học. Cô giáo chủ nhiệm dạy rất hay. Lớp em rất quý cô. Em yêu lớp em.

b) Văn bản 2

Hình 1. Hai văn bản kể về lớp em

1. CHỌN VÀ XOÁ MỘT KHỐI VĂN BẢN



Hoạt động 1

Có thể chọn câu thứ hai trong văn bản 1 để xoá. Sau đó, gõ lại câu đã xoá này ở trước câu “Lớp em rất quý cô.” Kết quả nhận được sẽ là văn bản 2. Em hãy cùng bạn sửa văn bản 1 thành văn bản 2 theo cách trên.

Để chọn một khối văn bản bằng chuột, em di chuyển và nhấp chuột vào vị trí đầu khối rồi kéo thả chuột đến vị trí cuối khối. Khối văn bản đã chọn được đánh dấu bằng màu xám. Hình 2 minh hoạ kết quả chọn khối văn bản.

LỚP EM

Lớp em có 35 bạn. Cô giáo chủ nhiệm dạy rất hay. Các bạn lớp em đều chăm học. Lớp em rất quý cô. Em yêu lớp em.

Hình 2. Kết quả chọn một khối văn bản

Em có thể chọn khối văn bản bằng bàn phím như sau: Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí đầu khối rồi nhấn và giữ phím **Shift** trong khi gõ phím mũi tên để mở rộng vùng đánh dấu khối cho đến vị trí cuối khối.



Hoạt động 2

Có thể xoá một khối văn bản đã chọn bằng cách bấm phím **Delete**. Nếu muốn xoá câu thứ hai trong văn bản 1, em sẽ thực hiện như thế nào?

2. DI CHUYỂN VÀ SAO CHÉP MỘT KHỐI VĂN BẢN



Hoạt động 3

Trong văn bản 1 ở Hình 1, có thể di chuyển câu thứ hai đến vị trí sau câu thứ ba. Kết quả nhận được là văn bản 2. Em hãy tìm hiểu cách di chuyển một khối văn bản để sửa văn bản 1 thành văn bản 2 theo cách nhanh hơn.

Hình 3 thể hiện nhóm lệnh trong dải lệnh **Home** được sử dụng để di chuyển và sao chép khối văn bản.

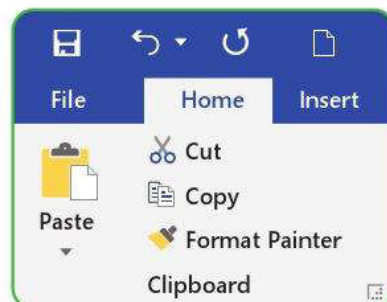
Để di chuyển (sao chép) một khối văn bản, em thực hiện các bước sau:

Bước 1. Chọn khối văn bản cần di chuyển (sao chép).

Bước 2. Nháy chuột vào lệnh Cut (Copy) để “cắt” (sao chép) khối văn bản đã chọn.

Bước 3. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cần di chuyển đến.

Bước 4. Nháy chuột vào lệnh Paste để “dán” khối văn bản vào vị trí con trỏ ở **Bước 3**.



Hình 3. Nhóm lệnh để di chuyển và sao chép

Khi sao chép, nội dung khối văn bản xuất hiện ở hai nơi. Khi di chuyển, nội dung khối văn bản chỉ xuất hiện nơi chuyển đến.



LUYỆN TẬP

Em hãy soạn thảo bốn câu đầu của bài hát “Ai yêu Bác Hồ Chí Minh hơn thiếu niên nhi đồng”, mỗi câu một dòng. Khi soạn thảo, em hãy chọn khối văn bản sẽ được lặp lại để sao chép mà không phải gõ lại. Em sẽ thực hiện như thế nào nếu muốn xóa câu đầu tiên của bài hát?



VẬN DỤNG

Bạn Nam soạn thảo một khổ thơ trong bài thơ “Nặng đồ chơi” như ở Hình 4. Ta thấy hai câu thơ đầu bị gõ nhầm thứ tự, hai câu thơ cuối cũng vậy. Em hãy nói cho bạn Nam cách nhanh nhất sửa lại cho đúng.

NẶN ĐỒ CHƠI

Đây là quả na
Đây là quả thị
Quả này phần cha
Quả này phần mẹ

Hình 4. Một khổ thơ trong bài thơ “Nặng đồ chơi”



GHI NHỚ

- Chọn khối văn bản bằng cách dùng chuột hoặc bàn phím để đánh dấu khối từ vị trí đầu đến vị trí cuối của khối.
- Bấm phím **Delete** để xóa khối văn bản đã chọn.
- Sử dụng các lệnh Cut, Copy và Paste để di chuyển và sao chép khối văn bản.



Bài 7

THỰC HÀNH TỔNG HỢP CHỦ ĐỀ “TẬP SOẠN THẢO VĂN BẢN”

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Rèn luyện được kĩ năng tạo tệp văn bản có ảnh.
- ✓ Rèn luyện được kĩ năng sửa văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển khối văn bản.



KHỞI ĐỘNG

Phần mềm soạn thảo văn bản KHÔNG giúp em làm được công việc gì sau đây?

- A. Tạo và lưu được tệp văn bản, mở được tệp đã lưu để xem và sửa.
- B. Chèn được ảnh vào trong văn bản và có thể thay đổi kích thước, vị trí của ảnh.
- C. Sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển khối văn bản.
- D. Chuyển đổi được văn bản tiếng Việt sang tiếng Anh.

1. THỰC HÀNH CÁC THAO TÁC CƠ BẢN VỚI TỆP VÀ KHỐI VĂN BẢN

Em hãy thực hiện các công việc sau:

a) Tạo tệp văn bản với nội dung được chỉ ra ở Hình 1.

Dòng đầu là tên bài thơ “KHI MẸ VẮNG NHÀ” của Trần Đăng Khoa, được viết chữ hoa. Năm dòng tiếp theo là khổ thơ đầu của bài thơ.

Lưu và đặt tên tệp trùng với tên bài thơ.

b) Lưu tệp trên đây thành một tệp mới với tên tệp là *Văn bản sửa*. Trong tệp mới, em hãy thực hiện các sửa đổi cần thiết để kể lại những việc em có thể giúp mẹ khi mẹ vắng nhà. Ví dụ, văn bản kết quả sau khi sửa như ở Hình 2.

KHI MẸ VẮNG NHÀ

Khi mẹ vắng nhà, em luộc khoai
Khi mẹ vắng nhà, em cùng chị giã gạo
Khi mẹ vắng nhà, em thổi cơm
Khi mẹ vắng nhà, em nhổ cỏ vườn
Khi mẹ vắng nhà, em quét sân và quét cống

Hình 1. Nội dung tệp Khi mẹ vắng nhà

KHI MẸ VẮNG NHÀ

Khi mẹ vắng nhà, em thổi cơm
Khi mẹ vắng nhà, em luộc khoai
Khi mẹ vắng nhà, em nhổ cỏ vườn
Khi mẹ vắng nhà, em quét sân và quét cống

Hình 2. Nội dung tệp Văn bản sửa

Hướng dẫn thực hành:

a) Chọn lệnh **New** trên bảng chọn **File** để tạo tệp mới. Sau khi gõ xong câu thơ thứ nhất sử dụng các lệnh Copy và Paste để sao chép cụm từ “Khi mẹ vắng nhà” cho các câu thơ còn lại. Chọn lệnh **Save** trên bảng chọn **File** để lưu và đặt tên tệp là *Khi mẹ vắng nhà*.

b) Chọn lệnh **Save As** trên bảng chọn **File** để lưu tệp với tên mới là *Văn bản sửa*.
Chọn khối văn bản là câu thơ thứ hai để xoá. Sau khi xoá, chọn lệnh  Cut và  Paste để di chuyển câu thơ thứ nhất xuống dưới câu thơ thứ hai.

2. THỰC HÀNH TẠO TỆP VĂN BẢN ĐỂ VIẾT VỀ MỘT CHỦ ĐỀ, CÓ ẢNH MINH HOẠ

Em hãy thực hiện các công việc sau:

- Mở tệp văn bản *Khi mẹ vắng nhà* đã tạo ở Bài 1. Bổ sung khối văn bản sau vào cuối tệp: “Đây là khổ thơ đầu trong bài thơ *Khi mẹ vắng nhà* của Trần Đăng Khoa. Khổ thơ nói lên sự chăm chỉ, ngoan ngoãn của em bé giúp mẹ các công việc cụ thể khi mẹ vắng nhà”.
- Chèn vào văn bản một ảnh mà em thấy thích và phù hợp. Thay đổi kích thước và vị trí của ảnh trong văn bản cho hợp lí.
- Lưu lại nội dung tệp đã chỉnh sửa sang một tệp mới với tên là *Giúp đỡ gia đình*.

Hướng dẫn thực hành:

- Chọn lệnh **Open** trên bảng chọn **File** để mở tệp *Khi mẹ vắng nhà* rồi gõ bổ sung thêm khối văn bản mới theo yêu cầu.
 - Chèn vào văn bản ảnh từ máy tính hoặc sưu tầm từ Internet.
- Ví dụ, nội dung văn bản ở *Hình 3* là kết quả thực hiện hai công việc trên đây.

KHI MẸ VẮNG NHÀ

Khi mẹ vắng nhà, em luộc khoai
Khi mẹ vắng nhà, em cùng chị giã gạo
Khi mẹ vắng nhà, em thổi cơm
Khi mẹ vắng nhà, em nhổ cỏ vườn
Khi mẹ vắng nhà, em quét sân và quét cổng

Đây là khổ thơ đầu trong bài thơ *Khi mẹ vắng nhà* của Trần Đăng Khoa. Khổ thơ nói lên sự chăm chỉ, ngoan ngoãn của em bé đã giúp mẹ các công việc cụ thể khi mẹ vắng nhà.



Hình 3. Nội dung tệp văn bản viết về chủ đề “Giúp đỡ gia đình”

- Chọn lệnh **Save As** trên bảng chọn **File** để lưu lại nội dung tệp đã chỉnh sửa thành một tệp mới với tên tệp *Giúp đỡ gia đình*.



VẬN DỤNG

Em hãy tạo một sản phẩm là một tệp văn bản với nội dung là một khổ thơ (hoặc một đoạn của một câu chuyện) trong môn Tiếng Việt. Sau đó, hãy chèn ảnh phù hợp vào văn bản. Lưu tệp vào thư mục *Tap soan thao* với tên tệp được đặt theo tên bài thơ (hoặc tên câu chuyện).

Chủ đề E



Bài 1

LỰA CHỌN 1. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HOÁ

MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM HIỂU LỊCH SỬ VIỆT NAM

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được công cụ đa phương tiện trên máy tính để tìm hiểu về lịch sử Việt Nam.
- ✓ Kể lại được những hiểu biết thêm của em về lịch sử Việt Nam thông qua sử dụng công cụ đa phương tiện trên máy tính.



KHOẢNG ĐỘNG

Khi muốn tìm hiểu về lịch sử, em có thể đọc sách, xem tranh ảnh hay xem video. Theo em, trong các hình thức trên, hình thức nào có thể giúp em tìm hiểu về lịch sử một cách trực quan, sinh động hơn?

1. XEM TRANG WEB VỀ LỊCH SỬ VIỆT NAM

Trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia cung cấp hình thức *Tham quan 3D*. Mọi người có thể tìm hiểu, khám phá về lịch sử, văn hoá Việt Nam thông qua hình ảnh hiện vật, thuyết minh, tương tác với nhà sử học,...



Hoạt động 1

Em hãy thực hiện theo các bước ở *Hình 1* để khám phá hình thức *Tham quan 3D* trên trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia.

Các chủ đề *Tham quan 3D* gồm có: Việt Nam thời Tiền Sử; Văn hoá Đông Sơn; Triều Ngô – Đinh – Tiền Lê – Lý, Trần; Ốc Eo – Phù Nam. Nháy chuột chọn chủ đề em muốn tìm hiểu.



Hình 1. Các bước sử dụng hình thức Tham quan 3D

Các thông tin đa phương tiện trên trang web bao gồm: video, hình ảnh, âm thanh,...

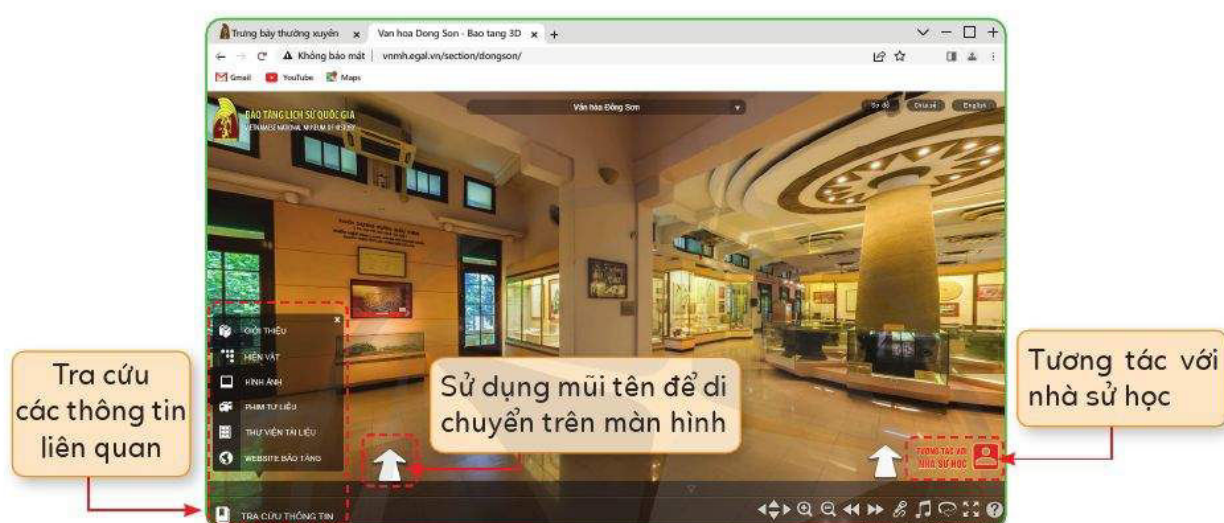
2. MỘT SỐ CHỨC NĂNG TƯƠNG TÁC



Hoạt động 2

Trên trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia, em hãy chọn tìm hiểu chủ đề về Văn hoá Đông Sơn.

Sau khi chọn chủ đề, trên màn hình của trang web hiển thị một số chức năng tương tác (Hình 2). Mũi tên giúp em di chuyển tới các vị trí trong bảo tàng. Ngoài ra, trang web cung cấp chức năng tra cứu thông tin gồm có hình ảnh, phim tư liệu, thông tin về hiện vật, thư viện tài liệu,...



Hình 2. Một số tính năng tương tác

Bằng cách tương tác qua trang web, em tìm hiểu được về lịch sử Việt Nam một cách trực quan, sinh động.



LUYỆN TẬP

Em hãy sử dụng trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia để tìm hiểu về văn hoá Triều Ngô – Đinh – Tiền Lê – Lý, Trần; chia sẻ với các bạn những thông tin em đã tìm hiểu được.



VẬN DỤNG

Trên trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia, em chọn mục *Nghiên cứu*, *Kiến thức Lịch sử - Văn hoá* (Hình 3). Qua đó, em biết thêm những thông tin gì về lịch sử và văn hoá Việt Nam? Em hãy kể lại những thông tin em đã tìm hiểu được cho bạn.



Hình 3. Mục Nghiên cứu



GHI NHỚ

Nhờ sử dụng công cụ đa phương tiện trên máy tính, em có thể tìm hiểu lịch sử một cách trực quan, sinh động.



Bài 2

MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM HIỂU VỀ CÁC QUỐC GIA

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được Google Earth để tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới.
- ✓ Kể lại được những điều mới mà em đã tìm hiểu được về các quốc gia qua Google Earth.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, nếu chỉ sử dụng máy tính, em có thể quan sát và tìm hiểu các thông tin thú vị về các quốc gia trên thế giới được hay không?

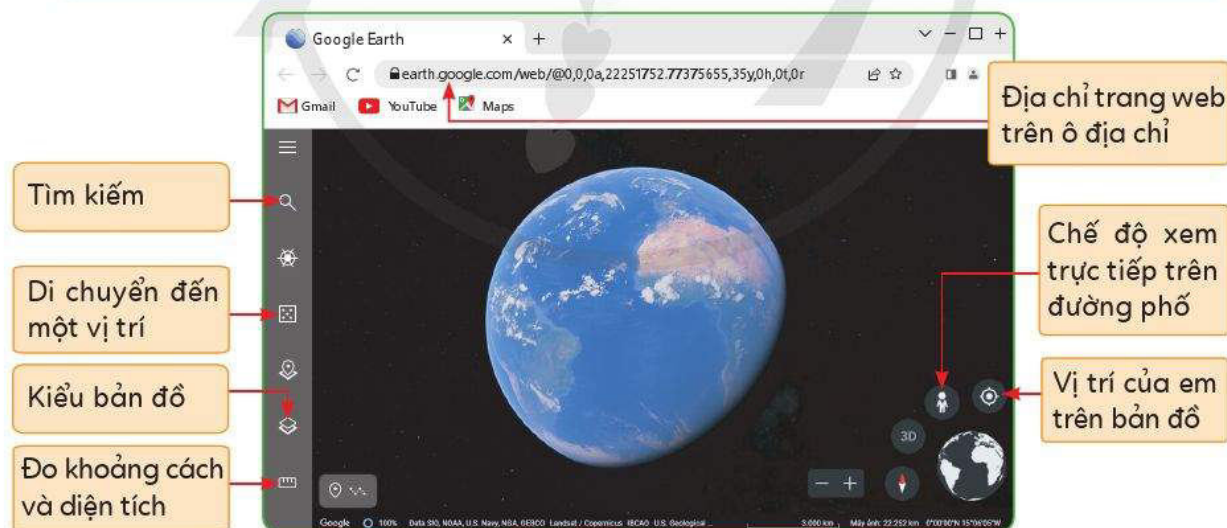
1. KHÁM PHÁ GOOGLE EARTH

Google Earth là một chương trình máy tính thể hiện bản đồ 3D của Trái Đất thông qua khai thác dữ liệu từ ảnh vệ tinh. Google Earth có thể được khai thác trực tiếp trên trang web hoặc tải về sử dụng trên máy tính, điện thoại di động.



Hoạt động 1

Em hãy truy cập trang web của Google Earth theo địa chỉ earth.google.com (Hình 1) và khám phá các chức năng của Google Earth.



Hình 1. Một số chức năng của Google Earth

Một số chức năng của Google Earth bao gồm: tìm kiếm một địa điểm, di chuyển đến một vị trí trên thế giới, đo khoảng cách giữa các địa điểm và diện tích các địa điểm trên bản đồ,...

Sử dụng Google Earth giúp em khám phá các địa điểm trên toàn thế giới.

2. TÌM HIỂU VỀ CÁC QUỐC GIA TRÊN THẾ GIỚI



Hoạt động 2

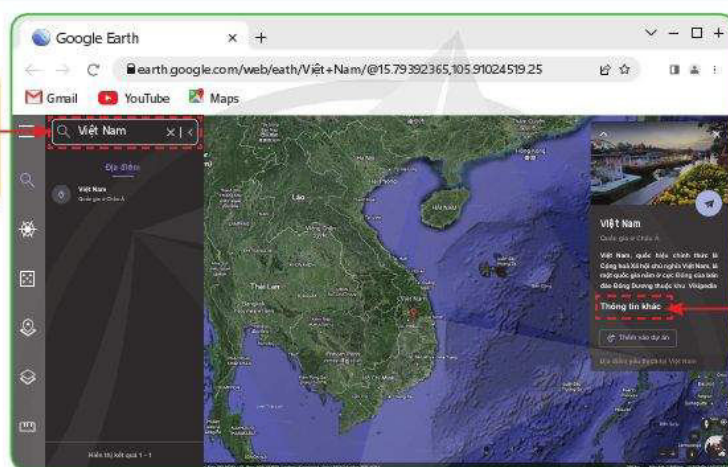
Trên giao diện Google Earth (Hình 1), em hãy thực hiện theo hướng dẫn sau:

Bước 1. Nháy chuột vào nút  và gõ từ khoá “Việt Nam” vào ô tìm kiếm rồi ấn **Enter**, sẽ xuất hiện như ở Hình 2.

Bước 2. Nháy chuột chọn *Thông tin khác*, trên màn hình sẽ hiện ra một số thông tin về Việt Nam. Với kết quả của tìm kiếm đưa ra, em hãy dùng thanh trượt để đọc thông tin và trả lời các câu hỏi sau:

- Tổng dân số của Việt Nam tính đến năm 2020 là bao nhiêu?
- Việt Nam có những địa điểm du lịch nổi tiếng nào?

Bước 1. Nhập từ khoá tìm kiếm



Bước 2. Nháy chuột chọn *Thông tin khác*

Hình 2. Tìm kiếm một địa điểm cụ thể

Với cách làm tương tự, khi tìm hiểu thông tin về quốc gia nào em cần nhập tên quốc gia đó vào ô tìm kiếm. Sử dụng Google Earth, em có thể biết thêm nhiều thông tin về các quốc gia như diện tích, dân số, các điểm thu hút du lịch,...

Em có thể tìm hiểu và khám phá nhiều điều mới về thế giới xung quanh qua các phần mềm máy tính.



LUYỆN TẬP

Sử dụng Google Earth, em hãy nhập tên một quốc gia mà em muốn tới thăm vào ô tìm kiếm để tìm hiểu thông tin. Sau đó, kể với bạn những thông tin thú vị mà em đã tìm hiểu được.



VẬN DỤNG

Dựa vào những thông tin em đã tìm hiểu được về một số quốc gia qua bài học, em hãy nêu ba đặc điểm nổi bật về một quốc gia để đoán tên của quốc gia đó.



GHI NHỚ

Sử dụng phần mềm Google Earth giúp em có thêm nhiều thông tin bổ ích, lí thú về văn hoá, địa lí của các quốc gia trên toàn thế giới.

Chủ đề E

LỰA CHỌN 2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN GỖ BÀN PHÍM

Bài 1

EM TÌM HIỂU PHẦN MỀM LUYỆN GỖ BÀN PHÍM

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận thấy được phần mềm có thể giúp em tập gõ bàn phím đúng cách.
- ✓ Lựa chọn được bài học bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo.



KHỞI ĐỘNG

Ở lớp 3, em đã được luyện gõ bàn phím với phần mềm RapidTyping. Em luyện gõ hàng phím cơ sở thông qua bài học nào?

Ngoài các khoá học mà em đã luyện tập, em có biết những khoá học nào khác không?

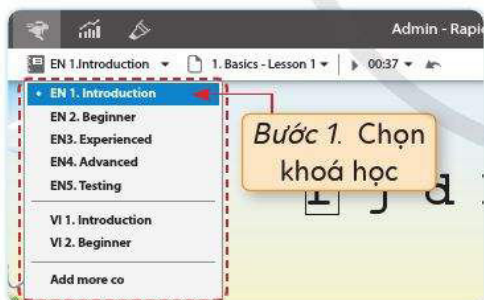
1. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM RAPIDTYPING

Sau khi kích hoạt, màn hình chính của phần mềm RapidTyping hiển thị như ở Hình 1.

Để luyện tập với phần mềm RapidTyping, em thực hiện theo các bước ở Hình 2 và Hình 3:

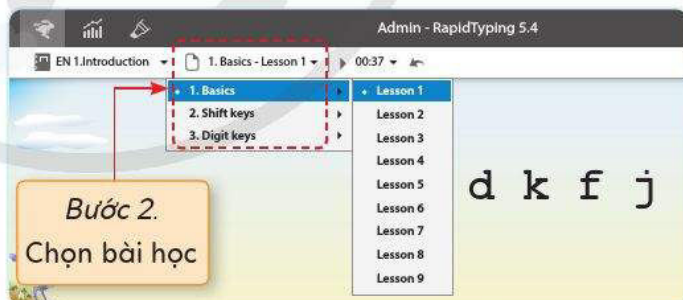


Hình 1. Màn hình chính của phần mềm RapidTyping



Hình 2. Các khoá học

Các khoá học sắp xếp tăng dần từ EN 1 tới EN 5 tương ứng với cấp độ từ dễ đến khó (Hình 2).



Hình 3. Các bài học

Phần mềm cung cấp các bài học (Hình 3):

1. *Basics*: Luyện gõ các phím trên hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới.
2. *Shift keys*: Luyện gõ chữ hoa, các kí tự với phím Shift.
3. *Digit keys*: Luyện gõ các phím trên hàng phím số.



Hoạt động

Trong lúc luyện gõ, trên màn hình hiển thị thông báo các phím em đã gõ đúng hoặc gõ sai bằng màu gì?

Trong lúc luyện gõ, vùng bàn phím trên màn hình hiển thị gợi ý vị trí đặt các ngón tay gõ phím đúng theo các màu (Hình 1). Nếu gõ sai, em cần gõ lại cho đúng để tiếp tục (Hình 4).

Phần mềm hiển thị kết quả ngay sau khi em kết thúc. Sau đó, em có thể luyện tập lại hoặc chuyển tới các bài tiếp theo (Hình 5).

Để luyện gõ bàn phím với RapidTyping, em chọn khoá học, sau đó chọn bài học phù hợp.

2. THEO DÕI KẾT QUẢ LUYỆN TẬP

Để xem lại kết quả các lần luyện tập, nháy chuột chọn biểu tượng thống kê kết quả (Hình 6). Biểu đồ cho em thấy kết quả của mình sau mỗi lần luyện tập.

Phần mềm lưu lại kết quả về tốc độ gõ, độ chính xác sau mỗi lần luyện tập.



LUYỆN TẬP

Em hãy chọn khoá học *EN 2. Beginner* để thực hành luyện tập gõ các phím trên các hàng phím em đã học.



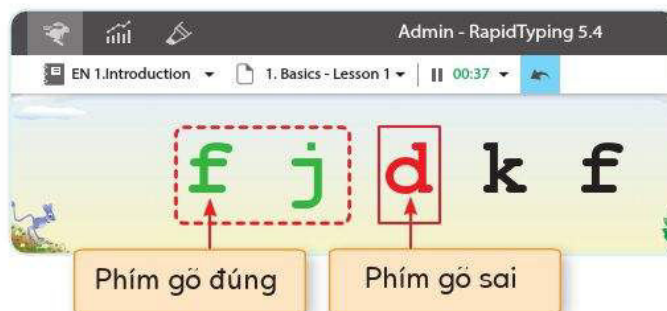
VẬN DỤNG

Bạn của em mới bắt đầu sử dụng phần mềm RapidTyping để luyện tập gõ chữ hoa bằng phím **Shift**, em hãy chọn cho bạn khoá học và bài học phù hợp.

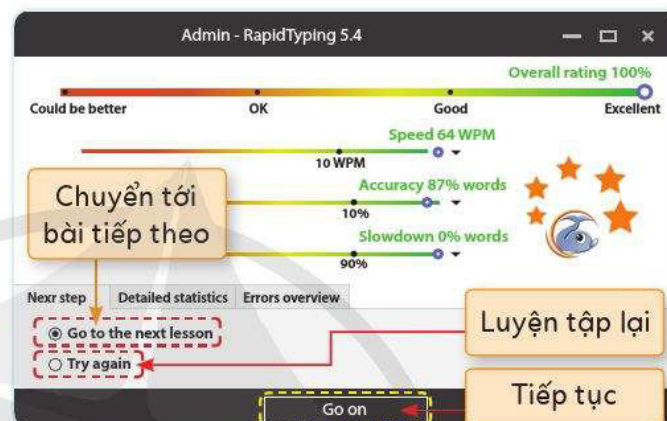


GHI NHỚ

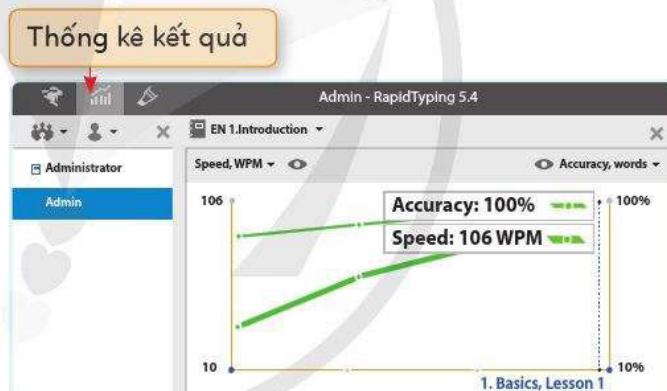
Sử dụng phần mềm luyện gõ giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách và theo dõi được kết quả sau mỗi lần luyện tập.



Hình 4. Ví dụ màn hình hiển thị các phím được gõ



Hình 5. Các lựa chọn chuyển tiếp hoặc luyện tập lại



Hình 6. Thống kê kết quả các lần luyện gõ



Bài 2

LUYỆN GÕ PHÍM SHIFT

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được phím **Shift** để gõ phím có hai kí tự.
- ✓ Làm việc được với giao diện của phần mềm luyện gõ các phím.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát trên các hàng phím và chỉ ra những phím nào có hai kí tự? Theo em, để gõ được các kí tự đó ta sẽ làm như thế nào?

1. CÁCH DÙNG PHÍM SHIFT



Hoạt động 1

Em hãy quan sát trên bàn phím và xác định vị trí của phím **Shift**.

Để gõ được kí tự nằm ở phía trên của phím có hai kí tự, em nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím có kí tự đó. Nếu phải dùng bàn tay trái để gõ phím thì em nhấn, giữ phím **Shift** bằng ngón út phải. Nếu phải dùng bàn tay phải để gõ phím thì em nhấn, giữ phím **Shift** bằng ngón út trái.

Ví dụ: Để gõ kí tự **!** nằm ở phía trên phím **1**, ta sử dụng ngón út phải nhấn, giữ phím **Shift** và dùng ngón út trái để gõ phím **1**. Thao tác được minh hoạ ở Hình 1.

Nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím có hai kí tự để gõ kí tự nằm ở phía trên phím. Ngoài ra, phím **Shift** còn dùng để gõ chữ hoa, bằng cách nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím có chữ đó.



Hình 1. Cách gõ kí tự **!** với phím **Shift**

2. LUYỆN GÕ PHÍM SHIFT VỚI PHẦN MỀM

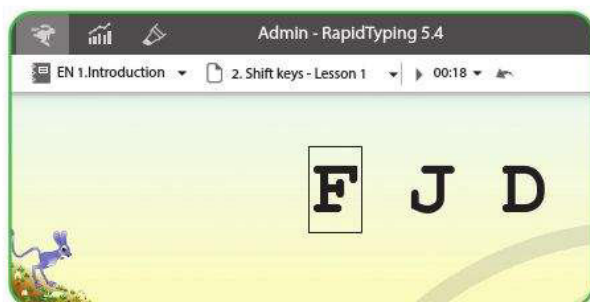
Trên phần mềm luyện gõ bàn phím RapidTyping, các bài học 2. *Shift keys*, 3. *Digit keys* giúp em luyện gõ chữ hoa, các kí tự với phím **Shift**.



Hoạt động 2

Em hãy chọn các khoá học và bài học tương ứng (Hình 2):

- a) Khoá học *EN 2. Beginner*, Bài 2. *Shift keys – Lesson 1* để luyện gõ các chữ **F, J, D** (Hình 2a).
- b) Khoá học *EN 2. Beginner*, Bài 3. *Digit keys – Lesson 1* để luyện gõ các số **5, 6, 7, 8** và các kí tự **%, ^, &, *** (Hình 2b).



a) Bài học 2. Shift keys



b) Bài học 3. Digit keys

Hình 2. Các bài luyện gõ với phím Shift



LUYỆN TẬP

Em hãy chọn một số bài trong các bài học 2. *Shift keys*, 3. *Digit keys* để luyện gõ các chữ hoa, các kí tự. Sau các lần luyện gõ, em hãy mở thống kê kết quả trên phần mềm. Đối chiếu giữa các lần luyện gõ, em có thấy kết quả của mình tăng lên không?



VẬN DỤNG

Em hãy kích hoạt phần mềm Word và thực hành gõ lại một đoạn của bài thơ “Mỗi người một việc” của tác giả Nguyễn Văn Chương (Hình 3).

MỖI NGƯỜI MỘT VIỆC

Cái chổi thấy rác, quét nhà
 Cây kim sợi chỉ giúp bà vá may
 Quyển vở chép chữ cả ngày
 Ngọn mướp xoè lá, vươn "tay" leo giàn
 Đồng hồ biết chỉ thời gian
 Cái rá vo gạo, hòn than đốt lò
 Con gà báo sáng “Ó... ó...”
 Cánh cửa biết mở để cho nắng vào
 Mỗi người một việc vui sao
 Bé ngoan làm được việc nào, bé ơi?

Hình 3. Bài thơ “Mỗi người một việc”

(Nguồn: trang 9, Tiếng Việt 2, tập một, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, năm 2021).



GHI NHỚ

- Để gõ kí tự nằm ở phía trên của phím có hai kí tự, em nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím có kí tự đó.
- Để gõ chữ hoa, em nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím có chữ đó.

Chủ đề F

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN



Bài 1

LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Chỉ ra được năm vùng chính trên màn hình và mô tả tóm tắt chức năng của chúng trong môi trường lập trình Scratch.
- ✓ Thực hiện được các thao tác chọn lệnh từ vùng Thư viện lệnh và đưa vào vùng Lập trình.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy kể tên các phần mềm, trò chơi máy tính mà em biết? Theo em người ta tạo ra các phần mềm, trò chơi đó bằng cách nào?

1. GIỚI THIỆU VỀ SCRATCH

Để giúp học sinh dễ dàng tiếp cận với lập trình, nhiều ngôn ngữ lập trình trực quan (kéo thả các lệnh có sẵn) được tạo ra, ví dụ: Kudo, Scratch,... Scratch là ngôn ngữ được nhiều học sinh trên khắp thế giới sử dụng. Môi trường lập trình Scratch cho phép em tạo ra các chương trình đơn giản như các trò chơi, hoạt hình,...



Hoạt động 1

Em hãy làm theo các bước sau để kích hoạt môi trường lập trình Scratch.

Bước 1. Nháy đúp chuột vào biểu tượng Scratch trên màn hình.

Bước 2. Nháy chuột vào và chọn một ngôn ngữ từ danh sách, ví dụ: Tiếng Việt. Màn hình của môi trường lập trình Scratch trên máy em giống ở Hình 1 không?



Hình 1. Màn hình của môi trường lập trình Scratch

Lưu ý: Các hình ảnh minh họa cho môi trường lập trình Scratch của quyển sách này sẽ sử dụng ngôn ngữ tiếng Việt.

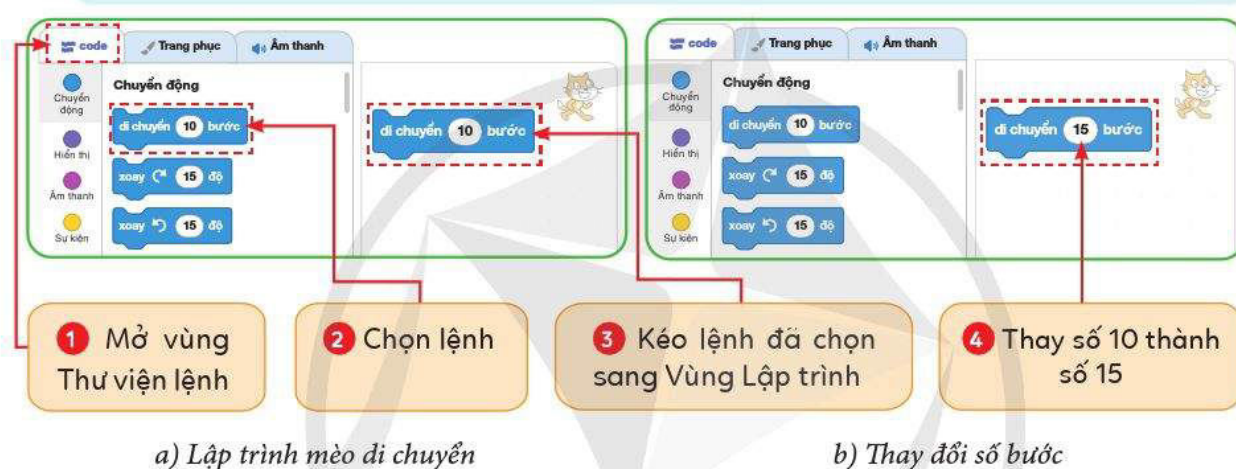
Màn hình của môi trường lập trình Scratch gồm năm vùng chính: vùng Thư viện lệnh, vùng Lập trình, vùng Sân khấu, vùng Nhân vật, vùng Phông nền.

2. LỆNH VÀ NHÓM LỆNH SCRATCH



Hoạt động 2

Để lập trình điều khiển nhân vật Mèo trên vùng Sân khấu di chuyển về phía trước một đoạn dài 15 bước, em hãy thực hiện các bước nêu ở Hình 2. Theo em, khi nháy chuột vào lệnh vừa tạo ở vùng Lập trình, nhân vật Mèo di chuyển như thế nào?



Hình 2. Ví dụ các bước kéo thả lệnh sang vùng Lập trình.

Lưu ý: Em có thể xóa một lệnh ở vùng Lập trình bằng cách kéo thả lệnh đó sang vùng Thư viện lệnh.

Em có thể kéo thả lệnh từ vùng Thư viện lệnh sang vùng Lập trình và thay đổi giá trị ở ô có nền trắng trong lệnh. Mỗi lệnh thực hiện một hành động đơn giản được mô tả ở lệnh đó.



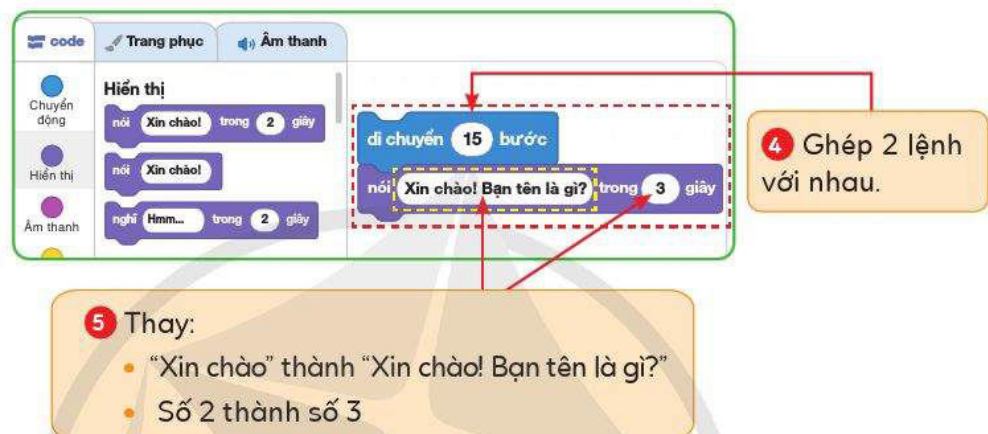
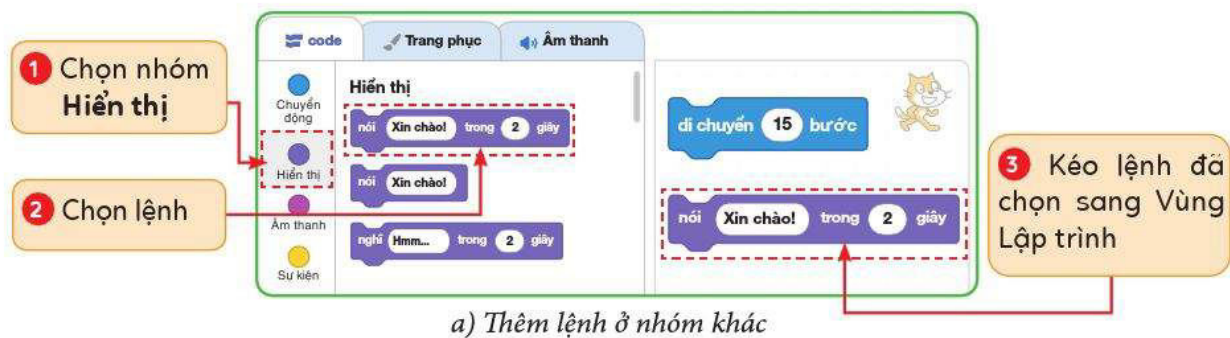
Hoạt động 3

Sau Hoạt động 2, để thêm lệnh thuộc nhóm lệnh **Hiển thị** giúp điều khiển nhân vật Mèo hiển thị bóng nói "Xin chào! Bạn tên là gì?" trong 3 giây (Hình 3), em hãy thực hiện các bước nêu ở Hình 4.

Em hãy nháy chuột vào hai lệnh vừa tạo ở vùng Lập trình và quan sát hoạt động của nhân vật Mèo ở vùng Sân khấu.



Hình 3. Mèo hiển thị bóng nói



Hình 4. Ví dụ các bước chọn lệnh và ghép các lệnh với nhau

Ở vùng Thư viện lệnh, các lệnh được phân loại thành các nhóm lệnh với màu nền và chức năng khác nhau. Em có thể ghép các lệnh với nhau trong vùng Lập trình để điều khiển nhân vật thực hiện nhiều hành động.

LUYỆN TẬP

Bài 1. Trong màn hình của môi trường lập trình Scratch, em có thể ghép các lệnh với nhau ở vùng nào?

Bài 2. Để lập trình nhân vật Mèo hiển thị bóng nói, em dùng lệnh nào?



VẬN DỤNG

Em hãy kéo thả ba lệnh đầu tiên ở nhóm lệnh **Chuyển động** và quan sát xem các lệnh điều khiển nhân vật Mèo hoạt động như thế nào ở vùng Sân khấu?



GHI NHỚ

- Màn hình của môi trường lập trình Scratch gồm năm vùng chính: Thư viện lệnh, Lập trình, Sân khấu, Nhân vật và Phong nền.
- Ở mỗi vùng thư viện lệnh, các lệnh được phân loại thành các nhóm lệnh với màu nền và chức năng khác nhau.



Bài 2

TẠO CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH ĐẦU TIÊN

Học xong bài này, em sẽ:

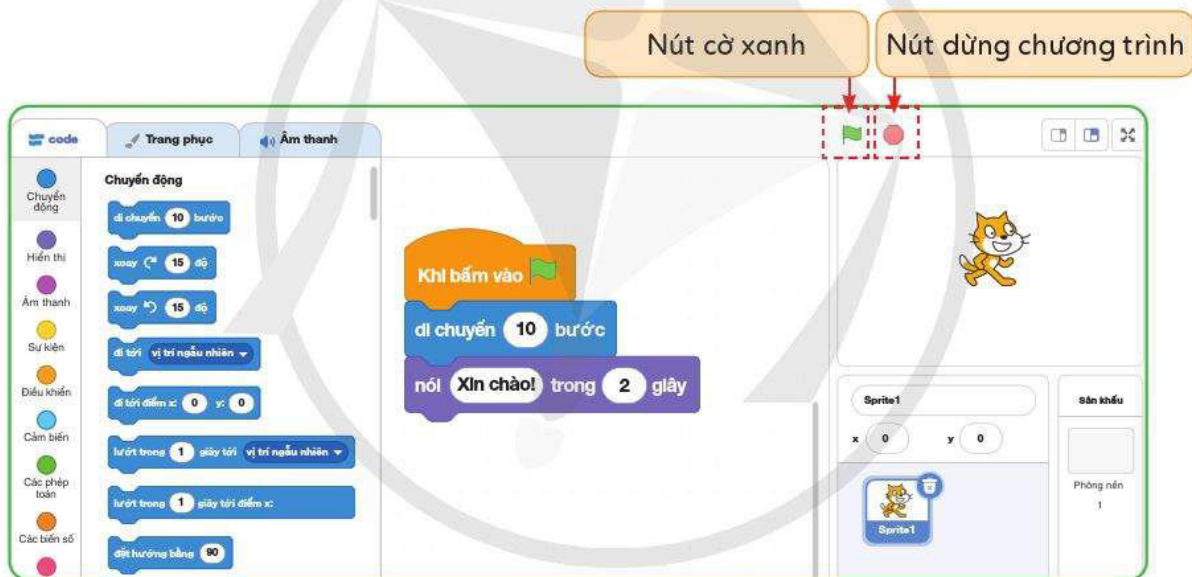
- ✓ Sử dụng được một số lệnh ở nhóm lệnh **Sự kiện** để bắt đầu khởi chạy chương trình: nháy chuột vào , gõ bàn phím, nháy chuột vào nhân vật trên vùng Sân khấu.
- ✓ Tạo được chương trình Scratch đơn giản.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát *Hình 1* và trả lời các câu hỏi sau:

- Vùng Lập trình có mấy lệnh? Màu sắc, hình dạng các lệnh đó khác nhau như thế nào?
- Khi nháy chuột vào  thì nhân vật Mèo hoạt động như thế nào ở vùng Sân khấu?



Hình 1. Màn hình của môi trường lập trình Scratch với một chương trình đơn giản

1. MỘT SỐ LỆNH CƠ BẢN TRONG NHÓM LỆNH SỰ KIỆN



Hoạt động 1

Em hãy tạo ba lệnh như vùng Lập trình ở *Hình 1* rồi nháy chuột vào  và quan sát nhân vật Mèo trên sân khấu hoạt động như thế nào? Theo em, có thể ghép thêm lệnh nào đó trước lệnh  được không?

Các lệnh ghép sau  sẽ được thực hiện khi nháy chuột vào . Em không thể ghép lệnh  vào sau các lệnh khác.



Hoạt động 2

Em hãy quan sát *Bảng 1* và mô tả những sự kiện nào có thể làm cho các lệnh thực hiện ngoài nháy chuột vào ?

Bảng 1. Một số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Sự kiện

LỆNH	Ý NGHĨA
 Khi bấm vào 	Khi nháy chuột vào  , các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.
 Khi bấm phím  phím trắng	Khi gõ phím trắng (phím cách) trên bàn phím, các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện. Em có thể nháy chuột vào từ “phím trắng” để chọn phím kí tự khác.
 Khi bấm vào nhân vật này	Khi nháy chuột vào nhân vật ở vùng Sân khấu, các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.

Các lệnh ghép sau các lệnh ở *Bảng 1* sẽ được thực hiện khi có sự kiện tương ứng xảy ra (ví dụ: như nháy chuột vào , gõ phím, nháy chuột vào nhân vật trên vùng Sân khấu). Em không thể ghép các lệnh trước các lệnh này.

2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH GIỚI THIỆU VỀ BẢN THÂN



Hoạt động 3

Để tạo chương trình *Giới thiệu về bản thân*, em hãy thực hiện lần lượt các bước sau:

Bước 1. Tìm hiểu yêu cầu (*Hình 2*).

Bước 2. Tìm hiểu kịch bản (*Hình 3*).

Bước 3. Lập trình cho nhân vật Mèo theo hướng dẫn ở *Hình 4*.

Khi nháy chuột vào , em thấy nhân vật Mèo ở vùng Sân khấu có hoạt động đúng như kịch bản không?

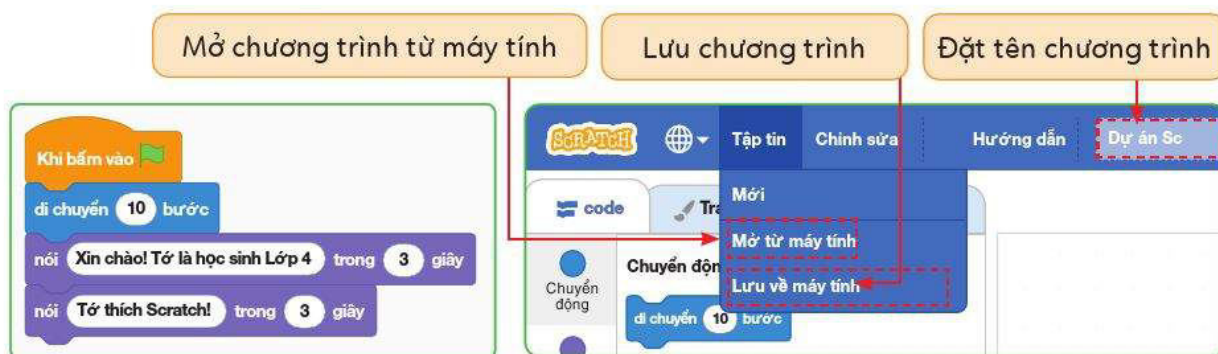
Khi nháy chuột vào , nhân vật Mèo sẽ di chuyển một đoạn và hiển thị lần lượt hai bóng nói: “Xin chào! Tôi là học sinh Lớp 4!”, “Tôi thích Scratch”.

Hình 2. Yêu cầu của chương trình về giới thiệu bản thân

Khi nháy chuột vào , nhân vật Mèo trên vùng Sân khấu thực hiện lần lượt:

1. Di chuyển 10 bước.
2. Hiện bóng nói “Xin chào! Tôi là học sinh Lớp 4!” trong 3 giây.
3. Hiện bóng nói “Tôi thích Scratch!” trong 3 giây.

Hình 3. Một kịch bản cho nhân vật Mèo



Hình 4. Chương trình của kịch bản ở Hình 3

Hình 5. Hướng dẫn lưu, mở chương trình từ máy tính

Lưu ý: Em có thể lưu một chương trình thành một tệp bằng cách sử dụng lệnh **Lưu về máy tính** và mở một tệp chương trình có sẵn sử dụng lệnh **Mở từ máy tính** (Hình 5).

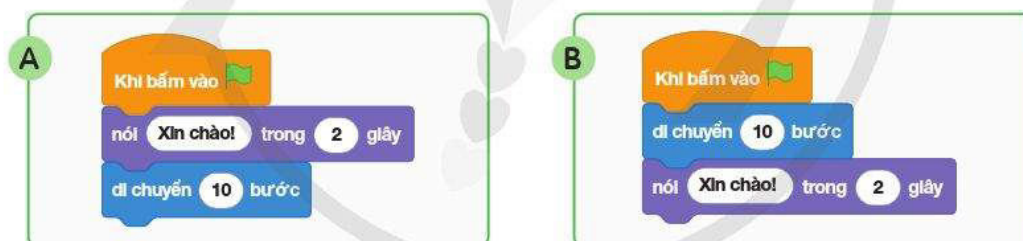
Chương trình Scratch gồm các lệnh được lựa chọn và ghép lại với nhau theo thứ tự phù hợp ở vùng Lập trình. Việc xây dựng kịch bản giúp em chọn và sắp xếp thứ tự lệnh để đáp ứng đúng yêu cầu của chương trình.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Em có thể ghép lệnh **di chuyển 10 bước** trước lệnh **Khi bấm vào** được không?

Bài 2. Em hãy cho biết kết quả sau khi thực hiện hai chương trình A và B giống và khác nhau như thế nào?



VẬN DỤNG

Em hãy tạo chương trình để khi nháy chuột vào , nhân vật Mèo hiển thị lần lượt hai bóng nói giới thiệu: tên, sở thích của em.



GHI NHỚ

- Chương trình Scratch gồm các lệnh được ghép với nhau theo thứ tự phù hợp.
- Nhóm lệnh **Sự kiện** chứa một số lệnh giúp em tạo chương trình có thể bắt đầu chạy bằng cách sử dụng chuột, bàn phím.



Bài 3

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ PHÒNG NỀN THAY ĐỔI

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Chọn được các hình ảnh làm phong nền cho vùng Sân khấu.
- ✓ Sử dụng được lệnh thay đổi phong nền.
- ✓ Tạo được chương trình có phong nền thay đổi.



KHOẢNG ĐỘNG

Vùng Sân khấu của một chương trình ở Hình 1 có khác gì so với vùng Sân khấu khi vừa kích hoạt môi trường lập trình Scratch?

1. THÊM, ĐỔI TÊN PHÒNG NỀN



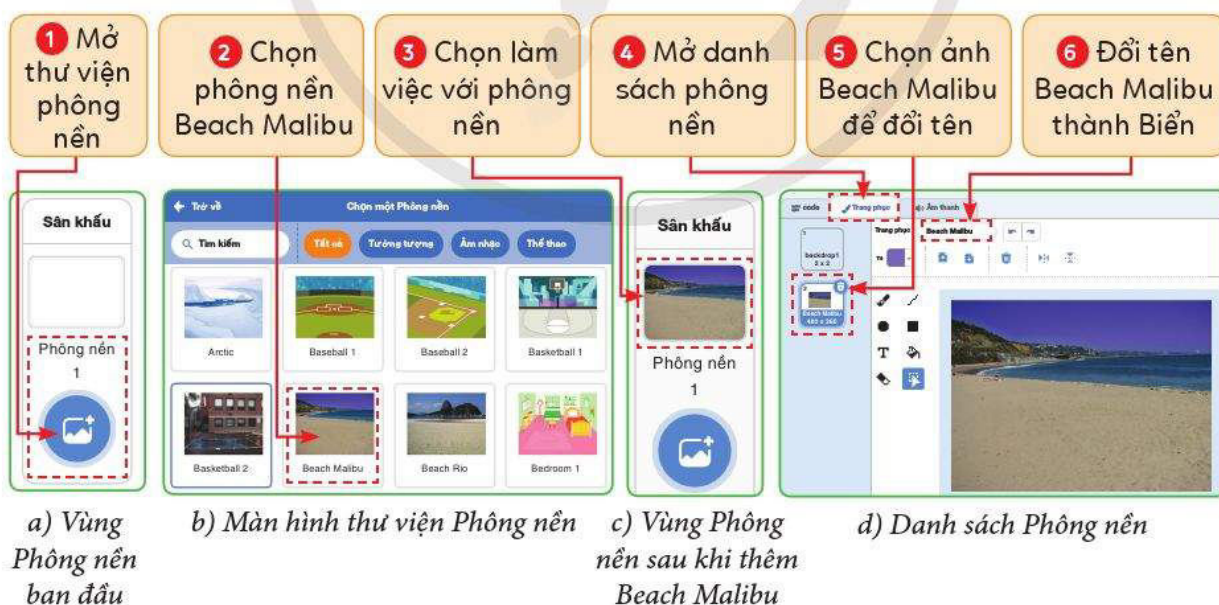
Hoạt động 1

Em hãy thực hiện lần lượt các bước ở Hình 2 để thêm phong nền *Beach Malibu*, sau đó đổi tên *Beach Malibu* thành *Biển*.

Tương tự, em hãy thêm phong nền *Arctic* và đổi tên *Arctic* thành *Bắc cực*. Khi nháy chuột vào từng ảnh phong nền *Biển*, *Bắc cực*, em quan sát phong nền trên vùng Sân khấu thay đổi như thế nào?



Hình 1. Vùng Sân khấu của một chương trình



Hình 2. Ví dụ về các bước thêm, đổi tên phong nền

Vùng Sân khấu có thể có phong nền là các hình ảnh thể hiện phong cảnh khác nhau. Em có thể thêm, đổi tên các phong nền.

2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH ĐỊA ĐIỂM YÊU THÍCH



Hoạt động 2

Để tạo chương trình *Địa điểm yêu thích*, em hãy thực hiện lần lượt các bước sau:

Bước 1. Tìm hiểu yêu cầu (*Hình 3*).

Bước 2. Tìm hiểu kịch bản (*Hình 4*).

Bước 3. Thêm phong nền Biển, Bắc cực như ở Hoạt động 1.

Bước 4. Lập trình cho nhân vật Mèo theo hướng dẫn ở *Hình 5*.

Em hãy chạy thử chương trình bằng cách nháy chuột vào và kiểm tra xem chương trình có thực hiện đúng kịch bản như ở *Hình 4* không.

Khi nháy chuột vào , nhân vật Mèo trên Sân khấu hiển thị lần lượt ba bóng nói: “Xin chào!”, “Tớ thích biển nhất!”, “Và thích cả Bắc cực nữa!”.

Khi hiển thị bóng nói về địa điểm nào thì phong nền sẽ đổi sang ảnh địa điểm đó.

Hình 3. Yêu cầu của chương trình *Địa điểm yêu thích*

Khi nháy chuột vào , chương trình thực hiện lần lượt các hoạt động sau:

1. Nhân vật Mèo hiển thị bóng nói “Xin chào!”.
2. Đổi phong nền thành *biển*.
3. Nhân vật Mèo hiển thị bóng nói “Tớ thích biển nhất!” trong 3 giây.
4. Đổi phong nền thành *Bắc cực*.
5. Nhân vật Mèo hiển thị bóng nói “Và thích cả Bắc cực nữa!” trong 3 giây.

Hình 4. Một kịch bản của nhân vật Mèo



Hình 5. Hướng dẫn lập trình cho nhân vật Mèo

Để thay đổi phong nền, em sử dụng lệnh

Đổi phong nền thành backdrop1



LUYỆN TẬP

Bài 1. Ở màn hình môi trường lập trình Scratch, vùng nào dùng để thêm phong nền?

Bài 2. Để đổi phong nền ở vùng Sân khấu sang phong nền có tên là *Biển* rồi hiện bóng nói “Tớ thích biển nhất!”, em phải chọn và ghép theo thứ tự các lệnh nào?



VẬN DỤNG

Em hãy tạo một chương trình mà khi nháy chuột vào , nhân vật Mèo sẽ hiển thị bóng nói giới thiệu hai hoạt động thể thao với phong nền mình họa.



GHI NHỚ

- Em có thể thêm nhiều ảnh phong nền vào chương trình Scratch.
- Lệnh cho phép em lập trình thay đổi phong nền theo tên.



Bài 4

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHIỀU NHÂN VẬT

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được các thao tác thêm, đổi tên và xoá nhân vật.
- ✓ Tạo được chương trình có nhiều nhân vật.



KHOẢNG ĐỘNG

Em hãy quan sát *Hình 1* và mô tả vùng Nhân vật có các nhân vật nào? Các nhân vật ở vùng Nhân vật có điểm gì giống và khác so với các nhân vật ở vùng Sân khấu?

1. THÊM, XOÁ, ĐỔI TÊN NHÂN VẬT

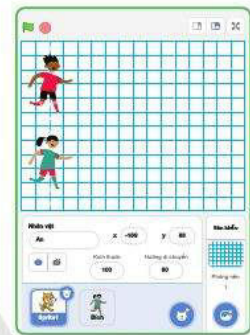


Hoạt động 1

1) Em hãy thực hiện lần lượt các bước như ở *Hình 2* để xoá nhân vật Mèo, thêm nhân vật Ben và đổi tên thành An.

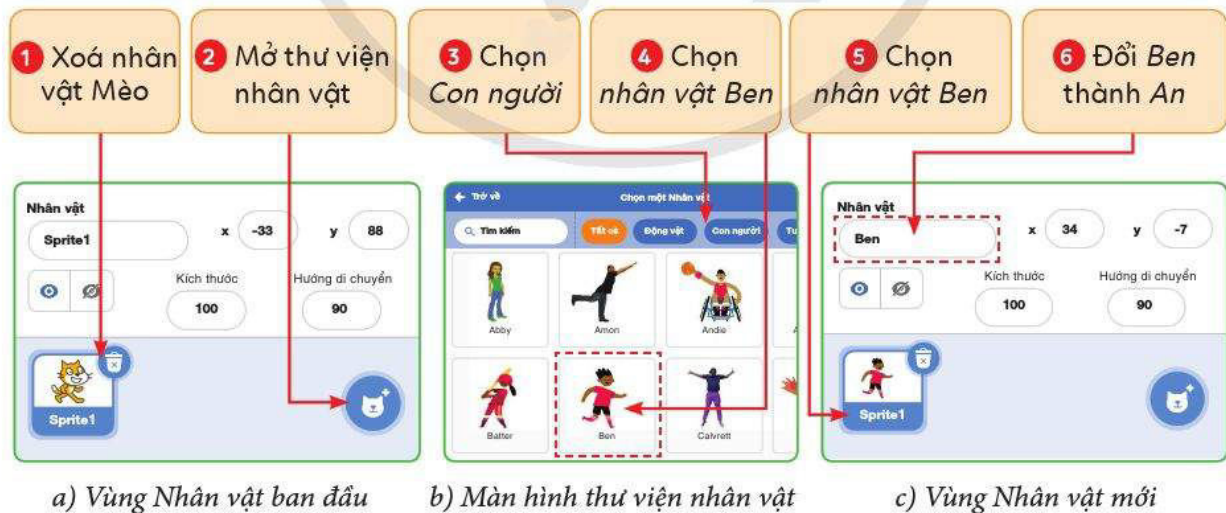
Tương tự, em hãy thêm nhân vật Jordyn và đổi tên thành Bích.

2) Các nhân vật trên vùng Sân khấu đã thay đổi như thế nào?



Hình 1. Vùng Sân khấu và vùng Nhân vật của một chương trình Scratch

Lưu ý: Em có thể kéo thả nhân vật trên vùng Sân khấu tới vị trí mong muốn.



Hình 2. Hướng dẫn xoá, thêm, đổi tên nhân vật

Chương trình Scratch có thể có nhiều nhân vật. Khi em thêm, xoá các nhân vật từ vùng Nhân vật thì trên vùng Sân khấu nhân vật đó cũng sẽ được thêm, xoá theo.

2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CUỘC THI CHẠY



Hoạt động 2

Để tạo chương trình *Cuộc thi chạy*, em hãy thực hiện lần lượt các bước sau:

Bước 1. Tìm hiểu yêu cầu (*Hình 3*).

Bước 2. Dựa trên kịch bản của nhân vật An (*Hình 4*), xây dựng kịch bản của nhân vật Bích.

Bước 3. Thêm nhân vật An, Bích theo hướng dẫn của Hoạt động 1.

Bước 4. Lập trình cho nhân vật An như hướng dẫn ở *Hình 5*.

Bước 5. Lập trình cho nhân vật Bích như kịch bản đã xây dựng ở *Bước 2*.

Lưu ý: Để lập trình cho một nhân vật, em nhấp chuột vào nhân vật đó ở vùng Nhân vật.

Em hãy kéo thả nhân vật An, Bích vào vị trí như *Hình 1* và mời một bạn cùng chạy thử chương trình, mỗi bạn điều khiển một nhân vật.

Theo em, các lệnh điều khiển cho nhân vật An và Bích khác nhau như thế nào?

Cuộc thi chạy có hai nhân vật An và Bích. Khi người chơi gõ phím “a” thì An di chuyển, gõ phím “b” thì Bích di chuyển.

Hình 3. Yêu cầu của chương trình Cuộc thi chạy

Khi gõ phím “a”, nhân vật An hoạt động như sau:
Di chuyển một đoạn dài 10 bước.

Hình 4. Một kịch bản của nhân vật An



Hình 5. Hướng dẫn lập trình cho kịch bản ở Hình 4

Để lập trình cho một nhân vật, em nhấp chuột vào nhân vật đó ở vùng Nhân vật. Trong chương trình Scratch, mỗi nhân vật có các lệnh điều khiển hoạt động của riêng nhân vật đó.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Ở màn hình môi trường lập trình Scratch, vùng nào dùng để thêm nhân vật?

Bài 2. Một chương trình có hai nhân vật Minh và Huyền, để chọn lập trình cho nhân vật Huyền em cần nhấp chuột vào đâu?



VẬN DỤNG

Hãy tạo chương trình có hai nhân vật. Khi nhấp chuột vào mỗi nhân vật trên vùng Sân khấu, nhân vật đó sẽ hiển thị một bóng nói.



GHI NHỚ

- Em có thể sử dụng  ở vùng Nhân vật để thêm, xóa nhân vật.
- Mỗi nhân vật cần được lập trình riêng. Để lập trình cho một nhân vật, em cần nhấp chuột vào nhân vật đó ở vùng Nhân vật.



Bài 5

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động để điều khiển nhân vật chuyển động, xoay.
- ✓ Tạo được chương trình với nhân vật chuyển động đơn giản.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy mô tả một số chuyển động của các nhân vật trong một số trò chơi, hoạt hình mà em biết.

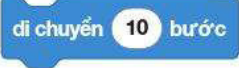
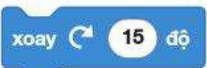
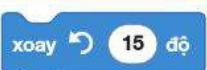
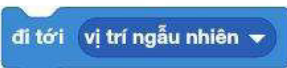
1. NHÓM LỆNH CHUYỂN ĐỘNG



Hoạt động 1

Em quan sát các lệnh trong *Bảng 1* và cho biết lệnh nào làm nhân vật thay đổi vị trí, lệnh nào làm nhân vật xoay.

Bảng 1. Một số lệnh trong nhóm lệnh *Chuyển động*

LỆNH	Ý NGHĨA
	Nhân vật di chuyển về phía trước 10 bước.
	Nhân vật xoay sang phải 15 độ (theo chiều mũi tên).
	Nhân vật xoay sang trái 15 độ (theo chiều mũi tên).
	Nhân vật chuyển tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu. Em có thể nhấp chuột vào chữ "vị trí ngẫu nhiên" để chọn vị trí khác.
	Nhân vật di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu trong 1 giây. Em có thể nhấp chuột vào chữ "vị trí ngẫu nhiên" để chọn vị trí khác.



Chuyển động

Em có thể sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh để lập trình điều khiển các nhân vật chuyển động, xoay theo nhiều kiểu khác nhau.

2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH KHÁM PHÁ ĐẠI DƯƠNG



Hoạt động 2

Để tạo chương trình *Khám phá đại dương*, em hãy thực hiện lần lượt các bước sau:

Bước 1. Tìm hiểu yêu cầu (*Hình 3*).

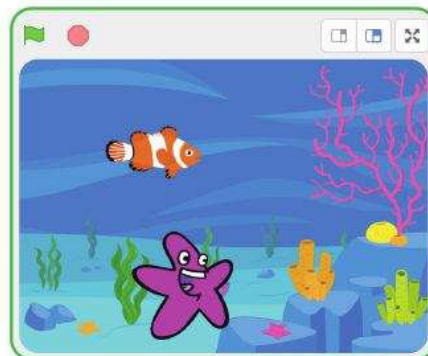
Bước 2. Dựa trên kịch bản của nhân vật Cá (*Hình 4*), xây dựng kịch bản của nhân vật Sao biển.

Bước 3. Thêm nhân vật Cá, Sao biển và phong nền như ở *Hình 1*.

Bước 4. Lập trình cho nhân vật Cá theo hướng dẫn ở *Hình 2*.

Bước 5. Lập trình cho nhân vật Sao biển theo kịch bản ở *Bước 2*.

Em hãy chạy thử chương trình bằng cách nháy chuột vào các nhân vật trên vùng Sân khấu và quan sát xem các nhân vật có hoạt động đúng như yêu cầu không?



Hình 1. Vùng Sân khấu chương trình *Khám phá đại dương*



Hình 2. Hướng dẫn lập trình cho nhân vật Cá

Chương trình gồm hai nhân vật Cá và Sao biển như ở *Hình 1*. Khi người chơi nháy chuột vào các nhân vật trên vùng Sân khấu thì:

Nhân vật Cá: bơi tới một vị trí ngẫu nhiên.

Nhân vật Sao biển: xoay về phía phải.

Hình 3. Yêu cầu của chương trình *Khám phá đại dương*

Khi nháy chuột vào nhân vật Cá trên vùng Sân khấu, nhân vật Cá thực hiện như sau:

Di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu.

Hình 4. Một kịch bản của nhân vật Cá

Em có thể tạo chương trình với các nhân vật di chuyển, xoay.



LUYỆN TẬP

Em sử dụng lệnh nào trong *Bảng 1* để:

- Nhân vật xoay về phía trái trên vùng Sân khấu?
- Nhân vật thay đổi vị trí trên vùng Sân khấu?



VẬN DỤNG

Hãy tạo chương trình có một nhân vật Quả bóng, mỗi khi nháy chuột vào quả bóng, nó sẽ di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trong 2 giây.



GHI NHỚ

Nhóm lệnh **Chuyển động** chứa các lệnh điều khiển Nhân vật chuyển động, xoay theo nhiều cách khác nhau.



Bài 6

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT THAY ĐỔI KÍCH THƯỚC, MÀU SẮC

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Sử dụng được các lệnh trong nhóm lệnh **Hiển thị** để thay đổi kích thước, màu sắc của nhân vật.
- ✓ Tạo được chương trình với các hiệu ứng hình ảnh đơn giản.



KHOẢNG ĐỘNG

Em hãy mô tả một số thay đổi về màu sắc, kích thước, hình ảnh của các nhân vật trong một trò chơi hoặc hoạt hình mà em thích.

1. TẠO CÁC HIỆU ỨNG HÌNH ẢNH



Hoạt động 1

Em hãy quan sát các lệnh trong **Bảng 1** và cho biết lệnh nào có thể làm nhân vật thay đổi màu sắc, lệnh nào làm nhân vật thay đổi kích thước.

Bảng 1. Một số lệnh trong nhóm lệnh **Hiển thị**

LỆNH	Ý NGHĨA
đặt kích thước thành 100 %	Thiết lập kích thước nhân vật.
đổi kích thước một lượng 10	Thay đổi kích thước nhân vật.
đặt hiệu ứng màu bảng 1	Thiết lập màu sắc cho nhân vật, phong nền.
thay đổi hiệu ứng màu bảng 25	Thay đổi màu sắc cho nhân vật, phong nền.
bỏ các hiệu ứng đồ họa	Đưa nhân vật, phong nền về màu sắc, kích thước, hình dạng ban đầu.

Sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh **Hiển thị**, em có thể thay đổi màu sắc phong nền, màu sắc và kích thước của nhân vật.

2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÁ BIẾN HÌNH



Hoạt động 2

Để tạo chương trình **Cá biến hình**, em hãy thực hiện lần lượt các bước sau:

Bước 1. Tìm hiểu yêu cầu (Hình 2)

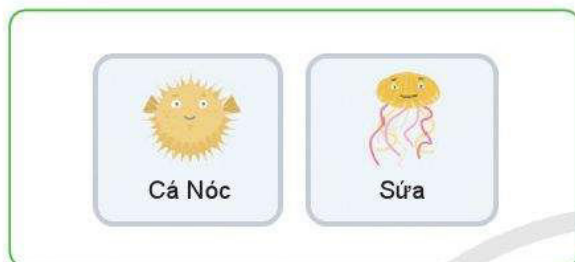
Bước 2. Dựa trên kịch bản của nhân vật Cá Nóc (Hình 3), xây dựng kịch bản của nhân vật Sứa.

Bước 3. Thêm hai nhân vật Cá Nóc và Sứa (Hình 1) và phong nền phù hợp.

Bước 4. Lập trình cho nhân vật Cá Nóc theo hướng dẫn ở Hình 4.

Bước 5. Lập trình cho nhân vật Sứa theo kịch bản ở Bước 2.

Em hãy chạy thử chương trình xem các nhân vật có hoạt động đúng như yêu cầu không?



Hình 1. Hai nhân vật Cá Nóc và Sứa

Khi nhấp chuột vào các nhân vật ở vùng Sân khấu, sẽ có hiệu ứng sau:

- Nhân vật Cá Nóc: phình to ra và bơi tới một vị trí ngẫu nhiên, rồi nhỏ lại như cũ.
- Nhân vật Sứa: đổi màu và bơi tới một vị trí ngẫu nhiên, rồi quay về màu cũ.

Hình 2. Yêu cầu của chương trình Cá biến hình

Khi nhấp chuột vào nhân vật Cá Nóc trên vùng Sân khấu, nhân vật Cá Nóc thực hiện lần lượt:

1. Tăng gấp đôi kích thước.
2. Di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên ở vùng Sân khấu.
3. Giảm kích thước về như cũ.

Hình 3. Một kịch bản của nhân vật Cá Nóc



Hình 4. Hướng dẫn lập trình nhân vật Cá Nóc

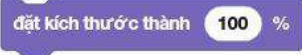
Em có thể kết hợp các lệnh thuộc nhóm lệnh  và nhóm lệnh  để làm các hiệu ứng cho nhân vật kết hợp di chuyển và thay đổi hình dạng, màu sắc.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Để thay đổi màu sắc của nhân vật, em sử dụng lệnh nào trong Bảng 1?

Bài 2. Lệnh nào sau đây làm kích thước nhân vật to lên?

A. 

B. 



VẬN DỤNG

Em hãy tạo chương trình có nhân vật Quả bóng. Mỗi khi nhấp chuột vào quả bóng, nó sẽ thay đổi màu sắc.



GHI NHỚ

Nhóm lệnh Hiển thị chứa các lệnh để thay đổi hình dạng, màu sắc, kích thước của nhân vật, và thay đổi màu sắc của phong nền.



Bài 7

THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH CỦA EM

(Bài tập theo nhóm)

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Lựa chọn được nhân vật và xây dựng được kịch bản cho các nhân vật.
- ✓ Tự tạo được một chương trình đơn giản theo kịch bản đã xây dựng.



KHỞI ĐỘNG

Cả lớp thảo luận và kể tên các chương trình có ở các bài học trước.

1. NHIỆM VỤ CỦA NHÓM EM

Mỗi nhóm chọn ít nhất một hoạt động của nhân vật trong danh sách ở *Bảng 1*. Hãy tạo chương trình có ít nhất một phong nền và hai nhân vật để thực hiện với hoạt động mà nhóm em đã chọn. Các nhóm sẽ trình bày kết quả tạo chương trình trước lớp.

Gợi ý thực hiện:

- Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận và làm một bản mô tả theo mẫu ở *Bảng 2* vào vở (không được viết trực tiếp vào sách).
- Lập bảng phân công trong nhóm và kế hoạch thực hiện.
- Em và các bạn trong nhóm hãy cùng tạo chương trình theo bản mô tả.

Bảng 1. Danh sách các hoạt động của nhân vật

1) Nhân vật kể một câu chuyện
2) Nhân vật chuyển động theo nhiều cách khác nhau
3) Nhân vật thay đổi hình dạng, màu sắc

Bảng 2. Gợi ý mô tả đề tài

Tên chương trình:	
Yêu cầu:	
Tên phong nền/Nhân vật	Kịch bản
Phong nền	
Nhân vật	
Nhân vật	

Gợi ý tiêu chí đánh giá sản phẩm:

- Thực hiện đúng hoạt động của nhân vật mà nhóm đã lựa chọn.
- Chương trình đẹp, hoạt động hợp lí và được nhiều bạn yêu thích.
- Có sự góp sức của tất cả các bạn trong nhóm.

2. THU HOẠCH SAU BÀI TẬP THEO NHÓM

- Chương trình của nhóm em đã sử dụng các nhóm lệnh nào?
- Theo em, nhiều bạn cùng làm một chương trình có thuận lợi gì?

BẢNG GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

Thuật ngữ	Giải thích	Trang
chương trình	tập hợp các lệnh, nhóm lệnh mô tả việc máy tính sẽ thực hiện một nhiệm vụ cụ thể nào đó	50
hiệu ứng chuyển trang	cách chuyển sang trang trình chiếu tiếp theo bằng một chuyển động	32
lập trình	hoạt động tạo ra chương trình trong một ngôn ngữ lập trình	56
máy tìm kiếm thông tin	phần mềm tìm kiếm thông tin trên Internet	16
ngôn ngữ lập trình	tập hợp các kí hiệu và quy tắc dùng để tạo các lệnh của chương trình	56
phần cứng	các thiết bị vật lí giúp máy tính thực hiện các chức năng hoạt động của mình	5
phần mềm	tập hợp các chương trình và dữ liệu, chỉ dẫn máy tính hoạt động	5
thiết bị ngoại vi	thiết bị phần cứng nằm bên ngoài thân máy	5
từ khoá tìm kiếm	cụm từ thể hiện chủ đề của thông tin cần tìm	17
virus máy tính	đoạn chương trình độc hại được thiết kế nhằm lây lan từ thiết bị này sang thiết bị khác	8

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

Địa chỉ: Tầng 6, Toà nhà số 128 đường Xuân Thủy, quận Cầu Giấy, TP. Hà Nội

Điện thoại: 024.37547735

Email: nxb@hnue.edu.vn | Website: www.nxbdhsp.edu.vn

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Giám đốc – Tổng biên tập: NGUYỄN BÁ CƯỜNG

Chịu trách nhiệm tổ chức biên thảo và bản quyền nội dung:

CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

Chủ tịch Hội đồng Quản trị: NGUYỄN NGÔ TRẦN ÁI

Tổng Giám đốc: VŨ BÁ KHÁNH

Biên tập:

TRẦN THỊ HIỀN

Thiết kế sách và minh họa:

VŨ HÀ

Trình bày bìa:

TRẦN TIÊU LÂM

Sửa bản in:

TRẦN THỊ HIỀN – TRẦN THỊ DUYÊN

Trong sách có sử dụng một số hình ảnh trên Internet. Trân trọng cảm ơn các tác giả.

TIN HỌC 4

Mã số:

ISBN: 978-604-54-9416-5

In , khổ 19 x 26,5cm, tại

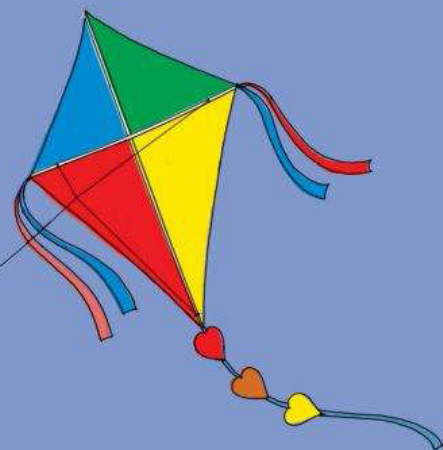
Địa chỉ:

Số xác nhận đăng ký xuất bản:

Quyết định xuất bản số:

In xong và nộp lưu chiểu năm 2022

Mang cuộc sống vào bài học Đưa bài học vào cuộc sống



Sách giáo khoa **Tin học 4** Cánh Diều cung cấp cho học sinh ba mạch kiến thức: *Công nghệ thông tin và truyền thông, Học vấn số hoá phổ thông, Khoa học máy tính*. Các chủ đề chính của sách: *Phần cứng và phần mềm; Thông tin trên trang web; Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet; Tạo bài trình chiếu; Tập soạn thảo văn bản; Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá; Sử dụng phần mềm luyện gõ bàn phím; Tôn trọng bản quyền sử dụng phần mềm; Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính; Làm quen với môi trường lập trình trực quan*. Trên cơ sở đó, sách giúp học sinh bước đầu hình thành và phát triển năng lực tin học.

Sách do các nhà giáo giàu kinh nghiệm, nhiều tâm huyết trong lĩnh vực giáo dục tin học biên soạn.