



HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN THANH THUỶ (Chủ biên)
HỒ CẨM HÀ – NGUYỄN CHÍ TRUNG – KIỀU PHƯƠNG THUỶ

Tin học

3

BẢN MẪU



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN THANH THUỶ (Chủ biên)
HỒ CẨM HÀ – NGUYỄN CHÍ TRUNG – KIỀU PHƯƠNG THUỶ

Tin học

3

BẢN MẪU

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

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



Trò chơi



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!

Quyển sách **Tin học 3** là người bạn mới của các em, mang đến cho các em những điều bổ ích và thú vị. Qua đó giúp các em thông minh hơn trong cách suy nghĩ, sử dụng máy tính để học tập và làm một số việc tốt hơn.

Quyển sách sẽ hướng dẫn các em khám phá 6 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 con: “Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính” hoặc “Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên”.

Mỗi chủ đề gồm một số bài học. Mỗi bài học có những *Hoạt động học tập* giúp các em tiếp nhận được kiến thức, kỹ năng mới. Mục *Ghi nhớ* sau mỗi bài học giúp các em tổng hợp lại được những điều cốt lõi nhất của bài học. Phần *Luyện tập* và *Vận dụng* giúp các em ôn tập, củng cố, vận dụng những điều mới mẻ mà mình vừa học.

Chúc các em cùng với người bạn **Tin học 3** 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. Cây thư mục	43
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	5	Bài 3. Em tập thao tác với thư mục	45
Chủ đề A1. Khám phá máy tính	5	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	47
Bài 1. Các thành phần của máy tính	5	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	
Bài 2. Những máy tính thông dụng	7	Bài học. Bảo vệ thông tin cá nhân	47
Bài 3. Em tập sử dụng chuột	10	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	49
Bài 4. Em bắt đầu sử dụng máy tính	13	Chủ đề E1. Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	49
Bài 5. Bảo vệ sức khoẻ khi dùng máy tính	15	Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu	49
Chủ đề A2. Thông tin và xử lý thông tin	17	Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu	52
Bài 1. Thông tin và quyết định	17	Bài 3. Bài trình chiếu của em	54
Bài 2. Các dạng thông tin thường gặp	19	Chủ đề E2. Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính	56
Bài 3. Xử lý thông tin	21	Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills	56
Bài 4. Ôn tập về thông tin và xử lý thông tin	23	Bài 2. Em luyện tập sử dụng chuột	58
Chủ đề A3. Làm quen với cách gõ bàn phím	25	Chủ đề E3. Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên	59
Bài 1. Em làm quen với bàn phím	25	Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu nảy mầm	59
Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở	27	Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú	61
Bài 3. Em tập gõ hàng phím trên và dưới	29	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	62
Bài 4. Cùng thi đua gõ phím	31	Chủ đề F1. Thực hiện công việc theo các bước	62
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	33	Bài 1. Làm việc theo từng bước	62
Xem tin tức và giải trí trên trang web		Bài 2. Thực hiện một việc tùy thuộc vào điều kiện	64
Bài 1. Thông tin trên Internet	33	Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi	66
Bài 2. Nhận biết những thông tin trên Internet không phù hợp với em	35	Chủ đề F2. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	68
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	37	Bài 1. Phát biểu nhiệm vụ và tìm sự trợ giúp của máy tính	68
Chủ đề C1. Sắp xếp để dễ tìm	37	Bài 2. Thực hành – nhiệm vụ và sản phẩm	70
Bài 1. Sự cần thiết của sắp xếp	37		
Bài 2. Sơ đồ hình cây	39		
Chủ đề C2. Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	41		
Bài 1. Sắp xếp phân loại các tệp dữ liệu trong máy tính	41		



Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận ra và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính: thân máy, bàn phím, chuột và màn hình.
- ✓ Nêu được chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy đoán xem vì sao các bạn trong Hình 1 lại hứng thú như vậy.



Hình 1. Khám phá lợi ích của máy tính

1. KHÁM PHÁ LỢI ÍCH CỦA MÁY TÍNH

Máy tính giúp con người làm được rất nhiều việc. Máy tính có thể giúp em vẽ hình, làm toán, xem ảnh, nghe nhạc, xem phim,...



Hoạt động 1

? Trong các Hình 2, 3 và 4, máy tính được sử dụng ở đâu?



Hình 2



Hình 3



Hình 4

Máy tính được sử dụng trong gia đình, trường học, văn phòng, nhà máy,...

2. TÌM HIỂU CÁC THÀNH PHẦN CỦA MÁY TÍNH VÀ CHỨC NĂNG CỦA CHÚNG



Hoạt động 2

? Quan sát các Hình 5 và 6, cho biết máy tính có những thành phần nào và chức năng của chúng là gì?

Tớ là Màn hình. Tớ giúp hiện ra chữ, số, kí hiệu, hình ảnh khi máy tính hoạt động.

Tớ là Bàn phím. Tớ giúp gõ các chữ, số và kí hiệu để nhập vào máy tính.

Tớ là Loa. Tớ giúp phát ra âm thanh từ máy tính.



Hình 5. Máy tính để bàn

Tớ là Thân máy. Tớ mang các bộ phận lưu trữ, xử lí thông tin của máy tính.

Tớ là Chuột máy tính. Tớ giúp điều khiển máy tính nhanh chóng và thuận tiện.



Hình 6. Loa máy tính

Thân máy, bàn phím, chuột và màn hình là những thành phần cơ bản của máy tính. Máy tính thường có thêm loa để nghe được âm thanh như khi xem phim, nghe nhạc,...



LUYỆN TẬP

Khi máy tính hoạt động:

- Thành phần nào giúp hiện ra hình ảnh?
- Thành phần nào giúp xử lí thông tin?
- Thành phần nào dùng để gõ chữ và số nhập vào máy tính?
- Thành phần nào giúp điều khiển máy tính thuận tiện?



VẬN DỤNG

Trong các câu sau, câu nào đúng?

- Loa là một thành phần cơ bản của máy tính.
- Nhờ có màn hình, ta nghe được nhạc phát ra từ máy tính.
- Nhờ có bàn phím, ta có thể nhập các chữ, số và kí hiệu vào máy tính.



GHI NHỚ

Các thành phần cơ bản của máy tính gồm:

- Bàn phím có chức năng thu nhận thông tin.
- Chuột có chức năng điều khiển máy tính.
- Thân máy có chức năng lưu trữ, xử lí thông tin.
- Màn hình có chức năng hiện thông tin ra.



Bài 2

NHỮNG MÁY TÍNH THÔNG DỤNG

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Biết được những máy tính thông dụng và các thành phần cơ bản của chúng.
- ✓ Biết được sự khác nhau giữa những máy tính thông dụng.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy lựa chọn một số thiết bị dưới đây để ghép thành một máy tính.



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1. NHỮNG MÁY TÍNH THÔNG DỤNG



Hoạt động 1

❓ Các thành viên trong gia đình máy tính sẽ giới thiệu về mình. Em nhận ra chúng có điểm gì khác nhau không?



Tớ là máy tính để bàn, là thành viên đầu tiên trong gia đình máy tính.



Tớ là máy tính xách tay, là thành viên thứ hai trong gia đình máy tính.



Thành viên thứ ba trong gia đình máy tính là tớ. Mọi người gọi tớ là máy tính bảng. Bạn có thấy tớ khác với các anh chị của mình không?



Tớ là điện thoại thông minh, em út trong gia đình máy tính. Bạn có ngạc nhiên khi thấy tớ cũng được coi là thành viên của gia đình máy tính không?

Có nhiều loại máy tính thông dụng khác nhau: máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh. Chúng được sử dụng phổ biến trong tất cả các hoạt động của đời sống và xã hội.

2. CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN CỦA TỪNG LOẠI MÁY TÍNH



Hoạt động 2

Em hãy chỉ ra thân máy, màn hình, bàn phím và chuột của từng loại máy tính trong các Hình 1, 2, 3 và 4 dưới đây.



Hình 1. Máy tính để bàn

Vùng cảm ứng chuột



Hình 2. Máy tính xách tay



Hình 3. Điện thoại thông minh



Hình 4. Máy tính bảng

Máy tính bảng, điện thoại thông minh và một số loại máy tính khác có *màn hình cảm ứng*. Có thể điều khiển máy tính qua màn hình cảm ứng này bằng ngón tay hoặc bút cảm ứng. Khi cần, bàn phím ảo được kích hoạt, hiển thị luôn trên màn hình. Những loại màn hình này cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

Trên máy tính xách tay có vùng cảm ứng chuột (*Hình 2*). Em có thể dùng ngón tay tác động lên vùng cảm ứng chuột để thực hiện các thao tác với chuột máy tính mà em sẽ được học ở bài học sau.

LUYỆN TẬP

Trong các câu sau, câu nào đúng?

- 1) Máy tính để bàn có 4 thành phần cơ bản gắn liền với nhau.
- 2) Máy tính xách tay có bàn phím, chuột cùng gắn trên thân máy, còn màn hình đóng, mở được.
- 3) Máy tính bảng có 4 thành phần cơ bản rời nhau.
- 4) Điện thoại thông minh giống máy tính bảng nhưng kích thước lớn hơn.

VẬN DỤNG

Hình 5 dưới đây là một chiếc máy tính để bàn. Em thấy nó có những điểm gì khác so với những máy tính để bàn thông thường?



*Hình 5. Một máy tính để bàn All in one
("All in one" nghĩa là "tất cả trong một")*

GHI NHỚ

- Những máy tính thông dụng bao gồm: máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh.
- Màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh và một số loại máy tính khác cũng là thiết bị đưa thông tin vào.



Bài 3

EM TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Cầm được chuột đúng cách.
- ✓ Thực hiện được các thao tác cơ bản khi sử dụng chuột.



KHỞI ĐỘNG

Con trỏ chuột trên màn hình máy tính thường có hình mũi tên . Em hãy cầm và dịch chuyển chuột, đồng thời quan sát con trỏ chuột di chuyển theo. Hãy mời bạn xem kết quả thực hiện của em.

1. CẦM CHUỘT ĐÚNG CÁCH

Chuột có ba nút chính: nút trái, nút phải và nút cuộn (Hình 1).



Hình 1. Chuột máy tính

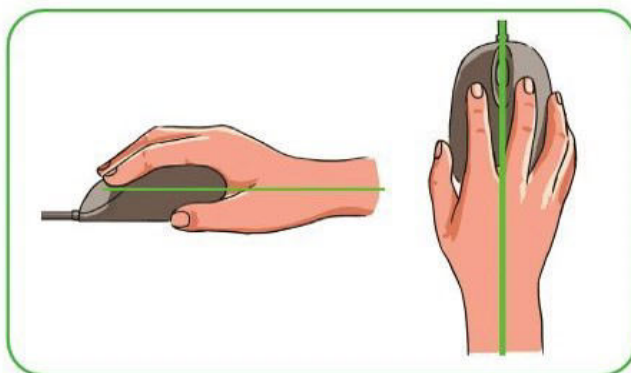


Hoạt động 1

? Em hãy quan sát Hình 2a và 2b. Từ đó, nói cho bạn biết cách cầm chuột như thế nào là đúng và như thế nào là sai?



Hình 2a. Cách cầm chuột sai



Hình 2b. Cách cầm chuột đúng

Cách cầm chuột bằng tay phải:

- Đặt cả lòng bàn tay lên chuột và đặt nhẹ các ngón tay lên các nút chuột.
- Ngón tay trỏ đặt ở nút chuột trái, ngón tay giữa đặt ở nút chuột phải.
- Các ngón tay còn lại đặt tự nhiên ở bên trái và bên phải chuột.
- Bàn tay và cổ tay ở vị trí thẳng hàng.
- Cử động nhưng không vẹo cổ tay khi di chuyển chuột.

❓ Em hãy nhận xét về cách cầm chuột trong Hình 3.



Hình 3. Một cách cầm chuột sai

2. CÁC THAO TÁC CƠ BẢN KHI SỬ DỤNG CHUỘT



Hoạt động 2

❓ Em hãy thực hiện các thao tác sử dụng chuột theo hướng dẫn của thầy, cô.

Nháy chuột: Nhấn nút chuột trái rồi thả ngón tay ra ngay (Hình 4).

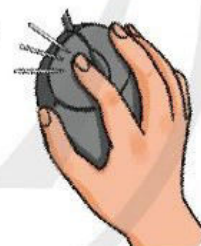
1 lần



Hình 4. Động tác nháy chuột trái (nháy chuột)

Nháy đúp chuột: Nhấn nhanh nút chuột trái hai lần rồi thả ngón tay ra ngay (Hình 5).

2 lần



Hình 5. Động tác nháy đúp chuột trái (nháy đúp)

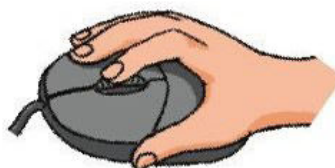
Nháy chuột phải: Nhấn nút chuột phải rồi thả ngón tay ra ngay (Hình 6).

1 lần



Hình 6. Động tác nháy chuột phải

Lăn nút cuộn chuột: Ngón tay trỏ đặt nhẹ lên nút cuộn chuột và di chuyển để lăn nút này (Hình 7).



Hình 7. Động tác lăn nút cuộn chuột

Di chuyển chuột: Cầm và dịch chuyển chuột trên một mặt phẳng. Khi đó, con trỏ chuột sẽ dịch chuyển theo trên màn hình.

Kéo thả chuột: Đồng thời nhấn, giữ nút chuột trái và di chuyển chuột đến vị trí mới, rồi thả ngón tay ra (Hình 8).



Hình 8. Động tác kéo thả chuột

Năm thao tác cơ bản khi sử dụng chuột: nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy chuột phải, di chuyển chuột và kéo thả chuột. Ngoài ra, còn có thêm thao tác lăn nút cuộn chuột.



LUYỆN TẬP

Bài 1. Em hãy cho biết, khi cầm chuột bằng tay phải:

- Ngón tay trỏ đặt ở đâu?
- Ngón tay giữa đặt ở đâu?
- Các ngón tay còn lại đặt ở đâu?
- Khi cần lăn nút cuộn, ta dùng ngón tay nào?

Bài 2. Em hãy nháy chuột phải vào một vị trí nào đó trên màn hình, sau đó nháy chuột vào một vị trí khác. Hãy nói cho bạn biết điều gì xảy ra mỗi khi làm như vậy.



VẬN DỤNG

Trên màn hình có một số biểu tượng phần mềm. Em và bạn hãy lần lượt sử dụng chuột để thực hiện các thao tác sau:

- Nháy chuột vào biểu tượng **This PC** để chọn nó.
- Nháy chuột vào một vị trí khác để không chọn biểu tượng đó nữa.
- Nháy chuột chọn một biểu tượng rồi kéo thả chuột để di chuyển nó.
- Kéo thả chuột để chọn một số biểu tượng phần mềm ở cạnh biểu tượng **This PC**. Quan sát và nhận xét bạn cầm chuột có đúng cách không.



GHI NHỚ

- Các thao tác cơ bản khi sử dụng chuột: nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy chuột phải, di chuyển chuột và kéo thả chuột.
- Sử dụng chuột đúng cách sẽ giúp em điều khiển máy tính linh hoạt và chính xác.



Bài 4

EM BẮT ĐẦU SỬ DỤNG MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Khởi động và tắt được máy tính. Kích hoạt và đóng được phần mềm.
- ✓ Nêu được ví dụ khi thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị.



KHỞI ĐỘNG

Em cần làm gì để bắt đầu sử dụng máy tính?

BƯỚC ĐẦU LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

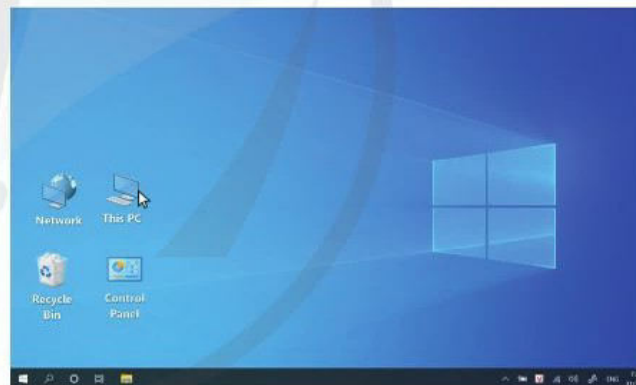
Các bước khởi động máy tính (Hình 1)

- 1 Kiểm tra đã bật điện (cắm điện).
- 2 Nhấn nút nguồn trên thân máy tính.
- 3 Bật công tắc điện trên màn hình.

Sau khi khởi động máy tính, xuất hiện màn hình làm việc đầu tiên như Hình 2, gọi là *màn hình nền*.



Hình 1. Các bước khởi động máy tính



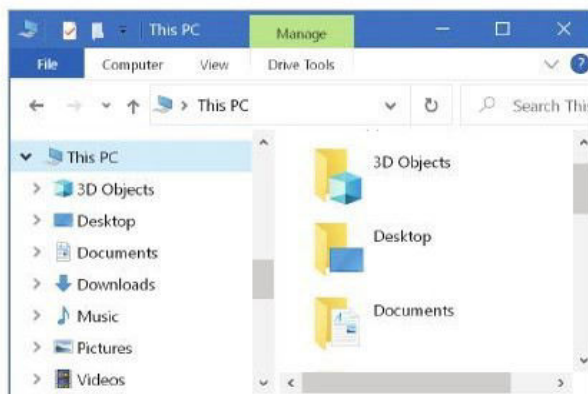
Hình 2. Màn hình nền



Hoạt động

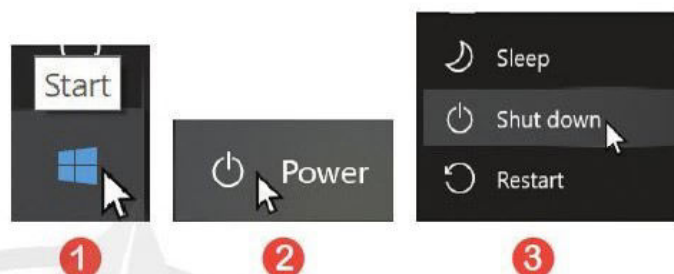
? Trên màn hình nền, **This PC** là biểu tượng của phần mềm quản lý tệp. Em hãy nhấp đúp chuột vào biểu tượng này để kích hoạt phần mềm. Cửa sổ phần mềm quản lý tệp hiện ra như Hình 3. Để đóng phần mềm, em nhấp chuột vào dấu **x** ở góc trên bên phải của cửa sổ **This PC**.

Hình 3. Cửa sổ phần mềm quản lý tệp ►



Các bước tắt máy tính (Hình 4)

- 1 Nháy chuột vào **Start**.
- 2 Nháy chuột vào **Power**.
- 3 Nháy chuột vào lệnh **Shut down**.



Hình 4. Các bước tắt máy tính

Không nên nhấn, giữ nút nguồn trên thân máy để tắt máy tính. Không ngắt nguồn điện để tắt máy tính. Đối với hầu hết các màn hình hiện nay, thao tác bật và tắt màn hình thường không cần thực hiện. Màn hình tự chuyển sang chế độ chờ với nguồn điện tiêu thụ không đáng kể.

Nếu khởi động và tắt máy tính không đúng cách, sẽ gây tổn hại cho thiết bị và thông tin ở trong máy tính.



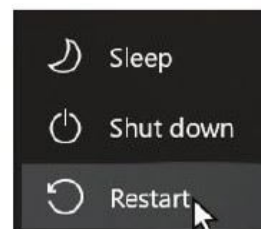
LUYỆN TẬP

Em hãy khởi động máy tính, sau đó hãy sử dụng chuột để làm việc với một số biểu tượng phần mềm trên màn hình nền; ví dụ như: chọn, thay đổi vị trí, kích hoạt phần mềm, đóng phần mềm.



VẬN DỤNG

Em hãy thực hiện các bước tắt máy tính, nhưng ở Bước 3 em nháy chuột vào lệnh **Restart** (Hình 5) mà không nháy chuột vào lệnh **Shut down**. Từ đó, em hãy cho biết tác dụng của lệnh **Restart**. Cuối cùng, em hãy tắt máy tính đúng cách.



Hình 5. Nháy chuột vào lệnh **Restart**



GHI NHỚ

- Khởi động và tắt máy tính đúng cách để bảo vệ thiết bị và thông tin.
- Kích hoạt một phần mềm bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng của nó. Đóng phần mềm bằng cách nháy chuột vào dấu **X**.



Bài 5

BẢO VỆ SỨC KHOẺ KHI DÙNG MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính.
- ✓ Nhận ra và nêu được tác hại của tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.
- ✓ Biết vị trí phù hợp của màn hình với mắt và nguồn sáng trong phòng.
- ✓ Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức để phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.



KHỞI ĐỘNG

Khi dùng máy tính, nếu em nhìn sát vào màn hình hoặc ngồi quá lâu thì có thể gây hại cho sức khỏe như thế nào?

1. TÌM HIỂU CÁCH NGỒI ĐÚNG TƯ THẾ KHI LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH



Hoạt động 1

❓ Theo em, trong các Hình 1 và 2, hình nào thể hiện tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính? Nếu em ngồi sai tư thế, sẽ có tác hại gì?



Hình 1. Tư thế 1



Hình 2. Tư thế 2

Khi làm việc với máy tính, em cần điều chỉnh tư thế ngồi cho đúng như sau:

- Lưng thẳng;
- Đặt bàn phím thẳng giữa mắt và màn hình;
- Hai bàn tay đặt nhẹ lên bàn phím, tay thả lỏng thoải mái;
- Mắt ngang tầm màn hình và nên giữ khoảng cách tới màn hình từ 50 cm đến 80 cm;
- Chỗ ngồi đủ ánh sáng, nguồn sáng không chiếu thẳng vào màn hình hoặc vào mắt.

Ngồi sai tư thế khi làm việc với máy tính có thể gây ra bệnh về cột sống và mắt. Dùng máy tính quá lâu sẽ gây hại về sức khỏe như giảm thị lực, mỏi mắt. Sau mỗi lần sử dụng máy tính khoảng 30 phút, cần nghỉ giải lao từ 5 đến 10 phút.

2. THỰC HIỆN QUY TẮC AN TOÀN VỀ ĐIỆN



Hoạt động 2

? Em hãy quan sát và cho biết các Hình 3, 4 và 5 nhắc nhở chúng ta điều gì.



Hình 3



Hình 4



Hình 5

Quy tắc an toàn về điện:

- Không chạm tay vào vật có điện để tránh bị điện giật.
- Không được dùng kéo, dao hay đồ kim loại cắm vào ổ điện.
- Không để vật chứa nước gần thiết bị sử dụng điện vì nếu vô tình bị đổ nước sẽ gây chập điện và cháy nổ.

Khi sử dụng máy tính, em cần thực hiện nghiêm túc các quy tắc an toàn về điện.



LUYỆN TẬP

Trong các câu sau, câu nào sai?

- 1) Tư thế ngồi đúng cách khi sử dụng máy tính là: lưng thẳng, mắt ngang tầm màn hình.
- 2) Ngồi sai tư thế khi làm việc với máy tính có thể gây ra bệnh khiếm thính.
- 3) Không nên để cốc nước uống bên cạnh bàn phím máy tính.



VẬN DỤNG

Trong Hình 6, một bạn ngồi làm việc với máy tính không đúng tư thế. Em hãy chỉ ra những chỗ không đúng trong cách ngồi của bạn.



Hình 6. Ngồi làm việc với máy tính sai tư thế



GHI NHỚ

- Khi làm việc với máy tính, cần ngồi đúng tư thế để bảo vệ mắt và cột sống.
- Không nên sử dụng máy tính quá lâu.
- Thực hiện nghiêm túc các quy tắc sử dụng điện an toàn để tránh bị điện giật hoặc gây cháy nổ.



CHỦ ĐỀ A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN

Bài 1

THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Biết được hằng ngày mỗi người vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động.
- ✓ Nhận biết được đâu là thông tin và đâu là quyết định trong một vài tình huống quen thuộc.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy kể về một thông tin mà khi biết được em đã rất thích thú. Em làm gì khi nhận được thông tin đó?

1. DỰA VÀO THÔNG TIN ĐỂ QUYẾT ĐỊNH



Hoạt động 1



? Đèn tín hiệu giao thông cho người đi bộ đang bật màu đỏ. Em và các bạn dừng lại ngay, chờ đến khi đèn chuyển sang màu xanh mới đi sang đường. Nhờ đâu mà em biết phải dừng lại?

Màu đỏ ở đèn giao thông cho em thông tin, để em quyết định dừng lại không qua đường.

? Đang tưới cây, nghe thấy tiếng khóc của em bé, mẹ vội vàng vào nhà với em ngay. Đây là thông tin để mẹ quyết định vào nhà ngay?



? Trán bạn An nóng hơn bình thường. Mẹ bạn An lập tức đo nhiệt độ cho bạn ấy. Khi có thông tin trán bạn An nóng hơn bình thường thì mẹ bạn An quyết định làm gì?

Hằng ngày, chúng ta vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động.

2. DỰA VÀO THÔNG TIN ĐỂ HÀNH ĐỘNG



Hoạt động 2



Em đồng ý với quyết định của bạn nào? Vì sao?



Trời nắng to, Linh và Hào đội mũ khi đi học.



Trời nắng to, Loan đi học không đội mũ.



Chuông báo thức kêu lên, Sơn dậy
tắt chuông rồi ngủ tiếp.



Chuông báo thức kêu lên, Trang dậy
ngay để chuẩn bị đi học.

Khi tiếp nhận được thông tin, em cần có quyết định đúng đắn và kịp thời. Nếu quyết định hành động không đúng đắn, không kịp thời có thể dẫn đến hậu quả không tốt.



LUYỆN TẬP

Nghe dự báo thời tiết tối nay có gió mùa Đông Bắc, mẹ lấy chăn bông để sẵn trên giường cho bạn Bình. Theo em, mẹ bạn Bình đã tiếp nhận thông tin gì? Vì có thông tin đó, mẹ bạn Bình đã quyết định làm gì?



VẬN DỤNG

Hôm nay em đã tiếp nhận thông tin nào mà dựa vào đó em có hành động đúng? Em hãy nhớ lại và kể cho các bạn cùng nghe: Đó là tình huống nào? Em đã quyết định gì và dựa vào thông tin nào để quyết định như thế?



GHI NHỚ

Hằng ngày, chúng ta thường đưa ra quyết định dựa vào thông tin thu nhận được.



Bài 2

CÁC DẠNG THÔNG TIN THƯỜNG GẶP

Học xong bài này, em sẽ:

Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: dạng chữ, dạng hình ảnh, dạng âm thanh.



KHỞI ĐỘNG

Mỗi giác quan của em có khả năng thu nhận một dạng thông tin. Em hãy lấy ví dụ cho thấy các giác quan khác nhau thu nhận dạng thông tin khác nhau.

1. THÔNG TIN DẠNG CHỮ



Hoạt động 1

? Em hãy cho biết một vài thông tin trong thời khoá biểu sau.

Thời khoá biểu

BUỔI	TIẾT	THỨ HAI	THỨ BA	THỨ TƯ	THỨ NĂM	THỨ SÁU
Sáng	1	Chào cờ	Mĩ thuật	Tiếng Việt	Toán	Tiếng Anh
	2	Tiếng Việt	Tiếng Việt	Tiếng Việt	Tiếng Việt	Tiếng Việt
	3	Tiếng Việt	Toán	Toán	Công nghệ	Toán
	4	Giáo dục thể chất	Tự nhiên và Xã hội	Giáo dục thể chất	Tin học	Sinh hoạt
Chiều	1	Tiếng Anh	Tiếng Anh	Hoạt động trải nghiệm	Tự nhiên và Xã hội	
	2	Toán	Đạo đức	Âm nhạc	Tự học	
	3	Tự học	Tự học	Tiếng Anh		

Thông tin trong thời khoá biểu là thông tin dạng chữ.

Sách, báo, bảng biểu, biển hiệu,... thường chứa thông tin dạng chữ.

2. THÔNG TIN DẠNG HÌNH ẢNH



Hoạt động 2



Hình 1
Cấm vứt rác



Hình 2



Hình 3

? Em có biết ý nghĩa của biển báo ở các Hình 2 và 3?

Thông tin ở các biển báo trong các Hình 1, 2 và 3 là thông tin dạng hình ảnh.

Bức tranh, bức ảnh, hình vẽ trong sách, báo, biển hiệu, biển báo,... cung cấp thông tin dạng hình ảnh.

3. THÔNG TIN DẠNG ÂM THANH



Hoạt động 3



Sáng sớm, chuông đồng hồ báo thức reo cho em biết đến lúc phải thức dậy.



Tiếng còi xe cứu thương, cứu hoả cho biết có việc khẩn cấp, mọi người tham gia giao thông cần phải nhường đường.



Các em vẫn thường trò chuyện với nhau để trao đổi thông tin.

Thông tin từ tiếng chuông báo thức, tiếng còi xe, tiếng nói chuyện là thông tin dạng âm thanh.

❓ Em hãy nêu ví dụ về thông tin ở dạng âm thanh.

Những gì chúng ta nghe được trong hoạt động của đời sống là thông tin dạng âm thanh.



LUYỆN TẬP

Theo em, trang truyện tranh ở Hình 4 có những dạng thông tin nào?



Hình 4. Minh họa một trang truyện tranh “Sói và Sóc”



VẬN DỤNG

Em hãy đoán ý nghĩa chung của hai bức tranh ở bên rồi đặt tên chung cho chúng.



GHI NHỚ

- Hằng ngày, chúng ta luôn thu nhận thông tin ở nhiều dạng khác nhau.
- Ba dạng thông tin thường gặp: dạng chữ, dạng âm thanh và dạng hình ảnh.



Bài 3

XỬ LÝ THÔNG TIN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin.
- ✓ Nhận thấy được có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.
- ✓ Nhận ra được hoạt động xử lý thông tin trong một số tình huống thông thường.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, máy tính có tiếp nhận thông tin để điều khiển hoạt động hay không?

1. BỘ NÃO CON NGƯỜI XỬ LÝ THÔNG TIN



Hoạt động 1

❓ Trong các tình huống dưới đây, em hãy cho biết:

- Giác quan nào thu nhận thông tin.
- Thông tin được xử lý ở đâu.
- Kết quả của việc xử lý thông tin là gì.

Tình huống 1: Chị Diệu Trinh đang đạp xe đến trường. Nhìn thấy trước mặt có chú chó nhỏ chạy tới, chị Diệu Trinh dừng xe để tránh va vào chú chó.



Tình huống 2: Cô giáo yêu cầu cả lớp tính nhẩm: $115 + 235$. Em đã tính được tổng bằng 350.



Tình huống 3: Bạn Khuê xem tivi, thấy robot cô Tấm đón tiếp bệnh nhân. Khuê thích robot lắm và mơ ước sau này sẽ thiết kế robot cho các bệnh viện.



Từ thông tin đã thu nhận được, bộ não của con người phải xử lý thông tin để có những suy nghĩ hay những quyết định phù hợp.

2. THIẾT BỊ SỐ THÔNG MINH XỬ LÝ THÔNG TIN



Hoạt động 2

- Trong các tình huống làm việc của máy tính sau đây, em hãy cho biết:
- Máy tính đã tiếp nhận thông tin nào để xử lý.
 - Kết quả xử lý thông tin của máy tính là gì.

Tình huống 1: Máy tính làm nhanh một phép tính số học. Ngay sau khi gõ các số hạng và dấu phép tính vào, lập tức kết quả tính toán hiện ra trên màn hình (Hình 1).

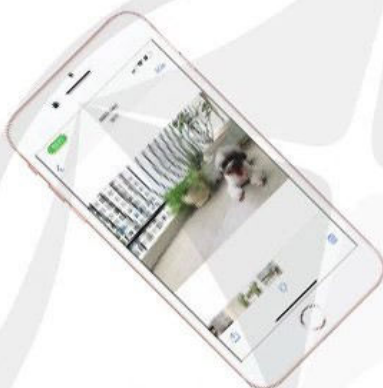


Hình 1. Một ví dụ về tính tổng trên máy tính

Tình huống 2: Khi cầm dọc chiếc điện thoại thông minh (Hình 2a) rồi xoay nó (Hình 2b) thành nằm ngang (Hình 2c), chiếc điện thoại thông minh đã tự động xoay bức ảnh theo.



Hình 2a



Hình 2b



Hình 2c

Con người chế tạo ra các thiết bị số thông minh biết xử lý thông tin.



LUYỆN TẬP

Khi em làm bài tập môn Tiếng Việt, bộ não của em có phải xử lý thông tin không? Khi em sử dụng máy tính, máy tính có xử lý thông tin không?



VẬN DỤNG

Hãy mô tả một tình huống máy tính đã xử lý thông tin. Máy tính tiếp nhận thông tin gì và đâu là kết quả xử lý thông tin của máy tính?



GHI NHỚ

- Ở con người, bộ não là nơi xử lý thông tin.
- Các thiết bị số thông minh cũng có khả năng tiếp nhận thông tin và xử lý thông tin.



Bài 4

ÔN TẬP VỀ THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận biết được vai trò xử lý thông tin của bộ não con người và thiết bị số thông minh.
- ✓ Nhận biết vai trò quan trọng của thông tin thu nhận được đối với việc ra quyết định hành động của con người.

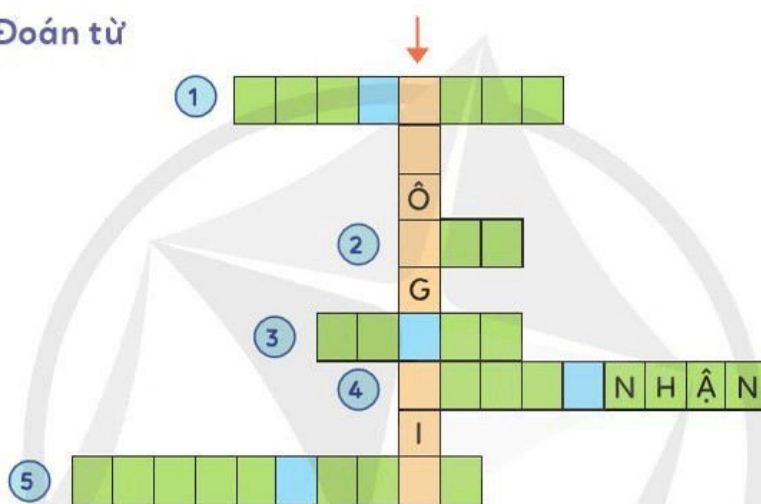


KHỞI ĐỘNG

Theo em, bộ não của con người và máy tính có điểm nào chung?



Trò chơi 1: Đoán từ



Bảng 1. Thông tin về các từ hàng ngang

- 1 Thiết bị số giúp xử lý thông tin.
- 2 Bộ phận của cơ thể con người luôn phải xử lý thông tin.
- 3 Việc bộ não của con người phải làm để từ thông tin đã thu nhận đưa ra được quyết định hoặc có hiểu biết mới.
- 4 Các giác quan làm việc này để có thông tin chuyển cho bộ phận xử lý thông tin.
- 5 Hoạt động của con người dựa vào kết quả xử lý thông tin.

Bảng 1 cung cấp thông tin về các từ bị giấu đi trên các ô chữ hàng ngang được đánh số 1, 2, 3, 4, 5.

– Dựa vào Bảng 1, em hãy đoán 5 từ bị giấu trên các ô chữ hàng ngang đó.

(Lưu ý: Mỗi ô chỉ chứa một chữ cái).

– Sau khi đoán xong các ô chữ hàng ngang, em hãy cho biết từ được viết ở ô chữ hàng dọc.

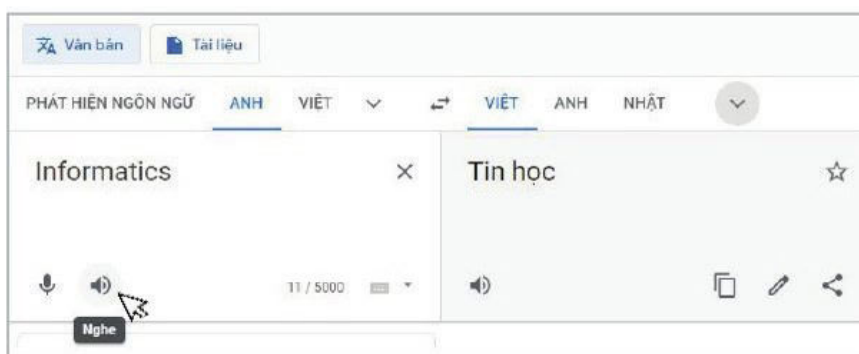
Chú ý: Mỗi ô  không chứa chữ cái nào (dấu cách giữa các từ).



Trò chơi 2: Đố em

Đọc mỗi tình huống sau và trả lời các câu hỏi:

Tình huống 1: Khuê và Minh thử đọc một từ tiếng Anh. Khuê hỏi: “Mình phát âm từ đó có đúng không nhỉ?”



Hình 1. Một minh họa phần mềm phát âm tiếng Anh

Minh nói: “Hãy nhờ chị Hà cho máy tính đọc, bọn mình sẽ biết phát âm thế nào là đúng”.

Chị Hà biết cách ra lệnh cho máy tính phát âm. Chị gõ trên bàn phím từ tiếng Anh xuất hiện trên màn hình (Hình 1). Khi chị nhấp chuột vào hình chiếc loa thì loa máy tính phát âm từ tiếng Anh đó. Nghe xong, cả Khuê và Minh đều cười vì các bạn biết mình phát âm chưa đúng.

? Người và máy đã xử lý thông tin, thông tin nào được xử lý và kết quả xử lý thông tin là gì?



Tình huống 2: Ngày nay đã có loại xe ô tô tự lái. Người ngồi trên xe không cần cầm tay lái mà xe vẫn chạy trên đường một cách an toàn và đúng luật. Những xe tự lái chính là những robot đạt độ chính xác tuyệt vời trong xử lý thông tin.

? Chiếc xe ô tô tự lái có phải xử lý thông tin hay không?



LUYỆN TẬP

Trong các câu sau, những câu nào đúng?

- 1) Trong cuộc sống, chúng ta luôn thu nhận thông tin và xử lý thông tin để quyết định.
- 2) Máy tính không có các giác quan như con người nên không thu nhận được thông tin.
- 3) Máy tính có thể xử lý thông tin giúp con người.



VẬN DỤNG

Khi em chơi trò chơi trên máy tính, em hay máy tính xử lý thông tin, hay cả hai cùng xử lý thông tin?



Chủ đề A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH GÕ BÀN PHÍM

Bài 1

EM LÀM QUEN VỚI BÀN PHÍM

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím.
- ✓ Gọi được tên các hàng phím trong khu vực chính của bàn phím.



KHỞI ĐỘNG

Bạn phải dùng tổ
Để gõ chữ vào
Và cả số nữa
Tổ là ai nào?



1. KHU VỰC CHÍNH CỦA BÀN PHÍM



Hoạt động 1

❓ Sử dụng bàn phím, em làm được những việc gì dưới đây?

Gõ chữ	Gõ các kí hiệu
Gõ số	Nghe nhạc
Nhìn màn hình	Xem thông tin

Bàn phím thường có bốn khu vực: khu vực phím chức năng, khu vực chính, khu vực phím số và khu vực phím điều khiển (Hình 1).



Hình 1. Bốn khu vực của bàn phím

Khu vực chính giúp em gõ chữ, gõ số và gõ các kí hiệu.

2. CÁC HÀNG PHÍM

Khu vực chính của bàn phím gồm năm hàng phím như Hình 2.



Hình 2. Khu vực chính của bàn phím



Hoạt động 2

Em hãy quan sát các phím trên hàng phím cơ sở và chỉ ra có những phím nào khác biệt so với các phím còn lại.

Trên hàng phím cơ sở có hai phím có gờ là **F** và **J**.

Em hãy chọn biểu tượng phần mềm Wordpad  trên màn hình nền. Em nhấp đúp chuột để kích hoạt phần mềm đó. Đặt tay lên bàn phím và gõ dòng chữ tên em (không dấu).



LUYỆN TẬP

Bài 1. Em hãy ghép dãy các phím với hàng phím của chúng trên bàn phím.

a) A H F K	b) U Y Q O	c) N X Z M
1) Hàng phím trên	2) Hàng phím cơ sở	3) Hàng phím dưới

Bài 2. Nếu muốn gõ từ “TIN HOC”, em cần sử dụng các phím ở những hàng phím nào?



VẬN DỤNG

Em hãy thử đoán: Vì sao bàn phím lại có gờ bên trên hai phím **F** và **J**?



GHI NHỚ

- Khu vực chính gồm có năm hàng phím: hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới và hàng phím chứa phím cách (dùng để gõ dấu cách giữa các từ).
- Hàng phím cơ sở có hai phím **F** và **J** có gờ nhô lên để đánh dấu vị trí đặt hai ngón trỏ.



Bài 2

EM TẬP GÕ HÀNG PHÍM CƠ SỞ

Học xong bài này, em sẽ:

Đặt được các ngón tay đúng trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng phím này đúng cách.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát *Hình 1* và so sánh về cách gõ bàn phím của hai bạn đó.



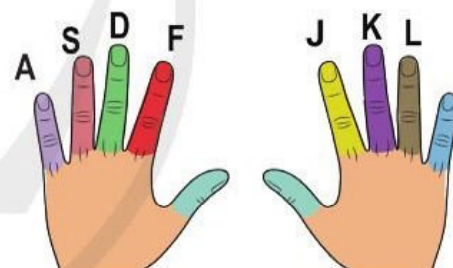
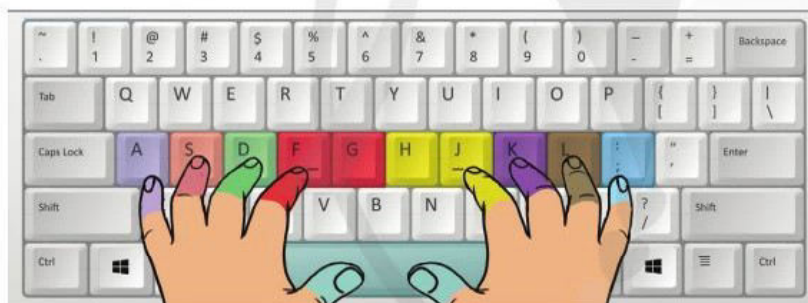
Hình 1. Tập gõ bàn phím

1. ĐẶT TAY ĐÚNG TRÊN HÀNG PHÍM CƠ SỞ



Hoạt động 1

? Em hãy đặt hai tay trên hàng phím cơ sở sao cho ngón trỏ trái đặt ở phím **F**, ngón trỏ phải đặt ở phím **J** như *Hình 2*. Quan sát vị trí đặt của các ngón còn lại và cho biết chúng đặt vào những phím nào.



Hình 2. Cách đặt tay trên hàng phím cơ sở

Tại hàng phím cơ sở, em cần đặt ngón trỏ trái và phải ở phím **F** và **J** (là hai phím có gờ). Các ngón còn lại bên tay trái đặt lên các phím **A, S, D**; bên tay phải đặt lên các phím **K, L, ;**. Đặt đúng các ngón tay trên hàng phím cơ sở sẽ giúp em có thao tác gõ bàn phím nhanh và chính xác. Hai ngón tay cái đặt trên phím cách.

2. TẬP GÕ PHÍM VỚI PHẦN MỀM RAPIDTYPING

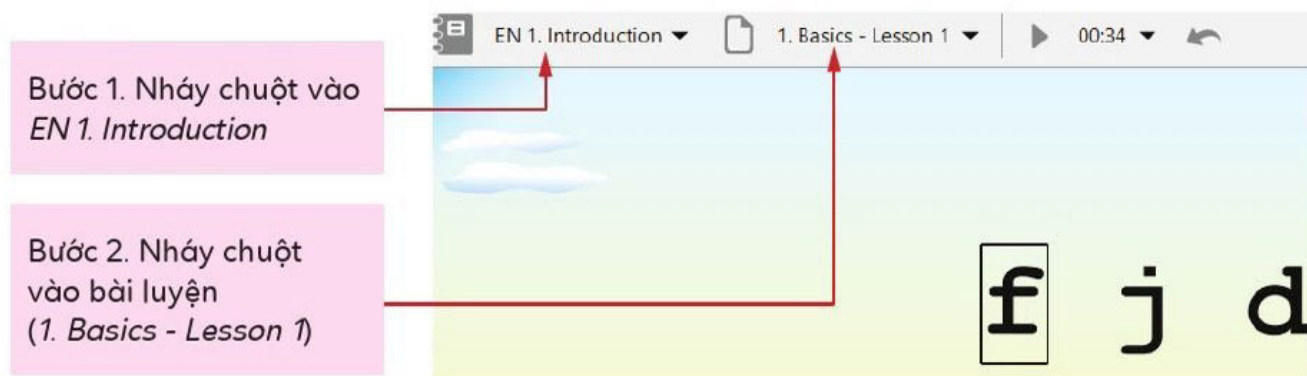


RapidTyping là phần mềm giúp em tập gõ 10 ngón trên bàn phím chính xác và nhanh hơn.



Hoạt động 2

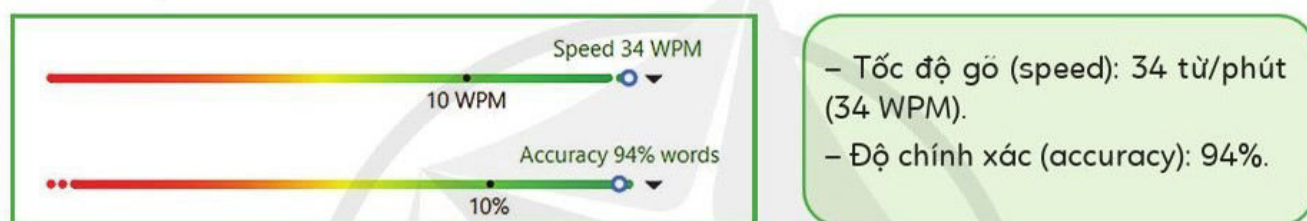
? Em hãy kích hoạt phần mềm RapidTyping, thực hiện theo hướng dẫn ở *Hình 3* để tập gõ hàng phím cơ sở.



Hình 3. Hướng dẫn chọn bài luyện tập

Đặt các ngón tay đúng cách trên hàng phím cơ sở: mỗi ngón tay chỉ gõ các phím cùng màu tương ứng. Gõ đúng theo các chữ cái hiện ra trên màn hình. Giữa các chữ cái em gõ dấu cách (space).

Bạn Vân Giang tập gõ theo hướng dẫn. Khi kết thúc, phần mềm RapidTyping báo kết quả của bạn Vân Giang như Hình 4:



Hình 4. Kết quả tập gõ của bạn Vân Giang

? Em hãy so sánh kết quả tập gõ của em với bạn Vân Giang.

Nhờ sử dụng phần mềm luyện tập gõ trên hàng phím cơ sở, em gõ phím chính xác và nhanh hơn.



LUYỆN TẬP

Em hãy chọn *EN 2. Beginner*, bài *1. Basics - Lessons 1* và bài *1. Basics - Lessons 2* để luyện tập. Em hãy ghi lại các kết quả tập gõ của mình vào phiếu như mẫu bên. Đối chiếu kết quả các lần gõ, em có nhận thấy tốc độ và độ chính xác gõ của em tăng lên không?



VẬN DỤNG

Chỉ gõ các phím trên hàng phím cơ sở, em có thể gõ được những từ tiếng Việt hay tiếng Anh nào có nghĩa? Chia sẻ những từ em gõ được với thầy, cô và các bạn.



GHI NHỚ

- Em cần đặt các ngón tay đúng cách trên hàng phím cơ sở, ngón trỏ trái ở phím F, ngón trỏ phải ở phím J. Các ngón còn lại đặt lần lượt ở các phím A, S, D và K, L, ;.
- Gõ bàn phím bằng 10 ngón. Mỗi ngón gõ đúng phím đã được phân công.



Bài 3

EM TẬP GÕ HÀNG PHÍM TRÊN VÀ DƯỚI

Học xong bài này, em sẽ:

Thực hiện được thao tác gõ ở hàng phím trên và hàng phím dưới đúng cách.



KHỞ ĐỘNG

Em còn nhớ cách đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở không? Nếu muốn gõ từ “LOP BA”, em cần sử dụng các phím ở những hàng phím nào?

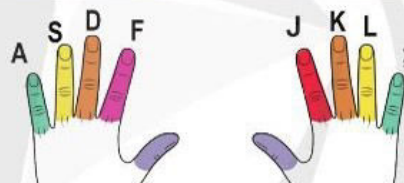
1. CÁCH GÕ CÁC PHÍM Ở HÀNG PHÍM TRÊN VÀ HÀNG PHÍM DƯỚI



Hoạt động 1



Hình 1 thể hiện cách dùng các ngón tay gõ đúng phím. Em quan sát xem ngón tay nào sẽ được dùng để gõ các phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới từ trái sang phải.



Hình 1. Cách dùng các ngón tay gõ đúng phím

Bảng dưới đây sẽ cho em biết mỗi ngón tay sẽ gõ các phím nào trên hàng phím cơ sở, hàng phím trên và hàng phím dưới:

TAY TRÁI	TAY PHẢI
Ngón trỏ: R, F, V, T, G, B	Ngón trỏ: Y, H, N, U, J, M
Ngón giữa: E, D, C	Ngón giữa: I, K, ,
Ngón áp út: W, S, X	Ngón áp út: O, L, .
Ngón út: Q, A, Z	Ngón út: P, ;, /

Em luôn đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở. Khi cần gõ các phím ở hàng phím trên hay hàng phím dưới, các ngón tay sẽ đưa lên hoặc đưa xuống để gõ như mô tả trong Hình 1. Khi gõ xong, em nhớ đặt lại đúng các ngón tay về hàng phím cơ sở.

Mỗi ngón tay có nhiệm vụ gõ các phím khác nhau. Đặt ngón tay vào đúng các vị trí sẽ giúp em gõ phím chính xác và nhanh hơn.

2. LUYỆN TẬP GỠ BẰNG PHẦN MỀM RAPIDTYPING

Em có thể thấy mình tiến bộ sau mỗi lần tập gõ bằng phần mềm RapidTyping. Chọn Student statistics sẽ giúp em thấy được kết quả các lần luyện tập của mình (Hình 2).



Session statistics	
1. Basics, Lesson 2	
Overall rating	Excellent 100%
Speed, WPM	56
Accuracy, words	100%
Slowdown, words	0%
Done	100%
Total	
Time spent	17 sec.
Words typed	16
Words fixed	0%
Characters typed	31
Characters fixed	0%
Keystrokes	31
Last change	Thursday, 6 May, 2021 02:45:48 PM

Hình 2. Kết quả tốc độ và độ chính xác gõ phím

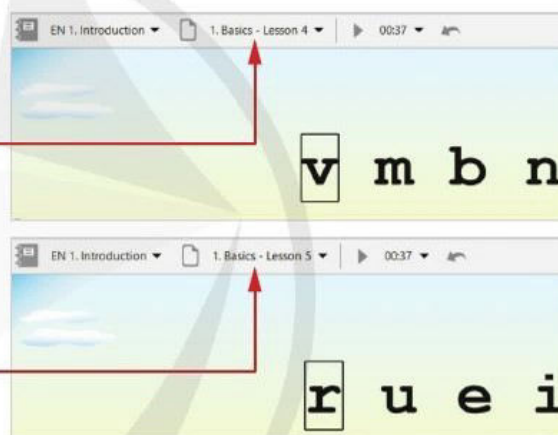


Hoạt động 2

? Em hãy kích hoạt phần mềm RapidTyping. Thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 3 để tập gõ hàng phím trên và hàng phím dưới. Khi các chữ hiện ra trên màn hình, em hãy gõ theo. Kết thúc luyện tập gõ, em hãy ghi lại vào phiếu theo dõi và so sánh với kết quả đạt được ở bài học trước.

Lần lượt chọn khoá học *EN 1. Introduction*, Bài *1. Basics - Lesson 4* và *1. Basics - Lesson 7* để tập gõ hàng phím dưới.

Lần lượt chọn khoá học *EN 1. Introduction*, Bài *1. Basics - Lesson 5* và *1. Basics - Lesson 6* để tập gõ hàng phím trên.



Hình 3. Hướng dẫn chọn bài luyện tập

Nhờ sử dụng phần mềm RapidTyping luyện tập gõ ở hàng phím trên và hàng phím dưới, em gõ phím chính xác và nhanh hơn.



LUYỆN TẬP

Lần lượt chọn khoá học *EN 2. Beginner*, Bài *1. Basics - Lessons 4* và *1. Basics - Lessons 5* để luyện tập. Em ghi lại các kết quả của mình vào phiếu theo dõi.



VẬN DỤNG

Kích hoạt phần mềm Wordpad và gõ họ tên của em (không dấu). Em đã dùng các phím ở những hàng phím nào?



GHI NHỚ

- Em cần đặt đúng các ngón tay trên hàng phím cơ sở.
- Em cần gõ các phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới đúng cách.
- Mỗi khi dịch chuyển ngón tay để gõ các phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới xong, cần đặt lại đúng các ngón tay về hàng phím cơ sở.



Bài 4

CÙNG THI ĐUA GỖ PHÍM

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên và hàng phím dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.
- ✓ Phối hợp được thao tác gõ phím ở các hàng phím để gõ theo nhu cầu.



KHỞI ĐỘNG

Trong các phát biểu sau, những phát biểu nào đúng?

- 1) Hai ngón tay trỏ luôn đặt ở phím **F** và phím **J** trên hàng phím cơ sở.
- 2) Hai ngón tay trỏ luôn đặt ở phím **G** và phím **H** trên hàng phím cơ sở.
- 3) Các ngón tay còn lại đặt lần lượt trên hàng phím cơ sở và đưa tay lên hoặc xuống khi cần gõ hàng phím trên và hàng phím dưới. Sau đó đưa các ngón tay về đúng vị trí ở hàng phím cơ sở.
- 4) Các ngón tay còn lại lần lượt đặt trên hàng phím cơ sở và đưa tay lên hoặc xuống khi cần gõ hàng phím trên và hàng phím dưới. Sau đó giữ nguyên vị trí các ngón tay.

Sau khi tập gõ với phần mềm RapidTyping, em đã tự tin về cách gõ và tốc độ gõ phím của mình chưa?



Trò chơi: Ai gõ đúng hơn?



- Lớp em chia thành các nhóm để thi gõ phím tiếp sức. Mỗi nhóm cử một người đóng vai giám sát nhóm khác. Các thành viên còn lại sẽ gõ họ và tên đầy đủ của mình (không dấu) trong phần mềm Wordpad. Gõ xong sẽ chuyển tới người tiếp theo.
- Mỗi đội sẽ có 50 điểm. Người giám sát cần theo dõi người thi gõ có đặt đúng các ngón tay trên hàng phím cơ sở và di chuyển đúng cách các ngón tay giữa các hàng phím không. Mỗi lần vi phạm sẽ bị trừ 1 điểm trong tổng điểm của đội.
- Ba nhóm hoàn thành nhanh nhất sẽ được thưởng 5 điểm cho mỗi nhóm. Kết thúc cuộc thi, nhóm nào có tổng số điểm cao nhất sẽ thắng cuộc.

? Em có nhận xét gì về cách đặt tay và gõ phím của mình với các bạn? Hàng phím nào em gõ thành thạo nhất? Hàng phím nào em cần luyện tập thêm?

Em nên luyện tập thường xuyên để tăng tốc độ và độ chính xác khi gõ phím.



Hoạt động



Hình 1. Bảng thành tích chung

Em hãy chia sẻ các phiếu theo dõi kết quả của mình đạt được ở các bài học trước với bạn cùng tổ. Sau đó, bình bầu ra các danh hiệu sau: bạn chăm chỉ nhất, bạn gõ nhanh nhất, bạn gõ chính xác nhất. Tên các bạn được bình bầu các danh hiệu sẽ được thầy, cô ghi vào bảng thành tích chung của cả lớp theo mẫu như Hình 1.

Em hãy tiếp tục luyện tập gõ phím và ghi vào phiếu theo dõi kết quả để nâng cao thành tích của mình.



Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Biết được trên Internet có nhiều thông tin bổ ích và lí thú.
- ✓ Biết được có thể tìm thấy trên Internet những thông tin không có sẵn trong máy tính.

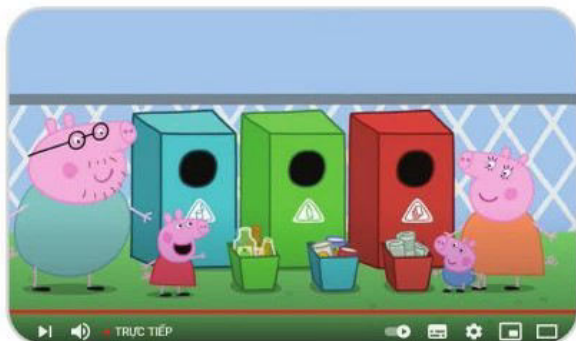
**KHỞI ĐỘNG**

Em hoặc bố, mẹ em thường xem những thông tin gì trên Internet? Hãy kể cho các bạn cùng biết.

1. XEM TIN TỨC VÀ CHƯƠNG TRÌNH GIẢI TRÍ TRÊN INTERNET**Hoạt động 1**

Hình 1. Chương trình dự báo thời tiết

? Đố em: Các Hình 1, 2 và 3 được cắt từ các video có trên Internet. Mỗi hình này cho em thông tin gì?



Hình 2. Phim hoạt hình



Hình 3. Kể chuyện lớp 3

Em có thể xem tin tức hoặc chương trình giải trí bổ ích và thú vị trên Internet.

2. TÌM TRÊN INTERNET NHỮNG THÔNG TIN KHÔNG CÓ SẴN TRONG MÁY TÍNH

Trong máy tính em đang dùng, có thể không có đủ thông tin giúp trả lời câu hỏi: “Cần làm gì để chơi thể thao an toàn trong tình hình dịch COVID-19?”. Hình 4 cho thấy em có thể xem thông tin này trên trang web của Bộ Y tế.



Có thể bấm phím PgUp và PgDn để di chuyển trang web lên trên và xuống dưới. Em có thể làm điều này bằng cách kéo thả chuột trên thanh trượt phải.

Hình 4. Hướng dẫn chơi thể thao an toàn trong dịch COVID-19
(Nguồn: <https://covid19.gov.vn>)



Hoạt động 2

❓ Nếu trong máy tính em đang sử dụng không có video kể chuyện lớp 3, em có thể tìm trên Internet không?

Những thông tin bổ ích, thú vị và mới mẻ có thể không có sẵn trong máy tính. Em có thể tìm thấy những thông tin này trên Internet.



LUYỆN TẬP

Em có thể xem được những gì trên Internet?



VẬN DỤNG

Một bạn học sinh nói rằng: “Trên Internet, ta có thể biết được ở bất kì đâu trên Trái Đất, trời có mưa hay không”. Em có đồng ý với bạn đó không? Tại sao?



GHI NHỚ

- Trên Internet có thể xem được nhiều thông tin bổ ích và thú vị.
- Có những thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm thấy trên Internet.



Bài 2

NHẬN BIẾT NHỮNG THÔNG TIN TRÊN INTERNET KHÔNG PHÙ HỢP VỚI EM

Học xong bài này, em sẽ:

Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.



KHỞI ĐỘNG

Vì sao em nên xin phép bố, mẹ mỗi khi muốn học hoặc giải trí trên Internet?

1. TRÊN INTERNET CÓ NHỮNG THÔNG TIN KHÔNG PHÙ HỢP VỚI EM



Hoạt động 1

? Theo em những việc nào sau đây không phù hợp?

Sử dụng Internet để:

- 1) Chơi hoặc xem trò chơi bạo lực.
- 2) Đọc thêm thông tin về bài học.
- 3) Xem phim ảnh không phù hợp với lứa tuổi.
- 4) Xem những bức tranh các bạn vẽ về chủ đề mà em yêu thích.
- 5) Xem những thông tin mà bố, mẹ em trao đổi, làm việc trên Internet.

? Một bạn cho rằng: “Trò chơi học tập trên Internet rất bổ ích nên có thể chơi bao lâu tùy thích”. Theo em, bạn đó nói đúng không? Hãy giải thích tại sao.

Trên Internet có những thông tin độc hại như trò chơi bạo lực. Ngoài ra còn có những phim ảnh và thông tin khác không phù hợp với lứa tuổi học sinh. Bố, mẹ và thầy, cô sẽ giúp em nhận ra và tránh không xem những thông tin này trên Internet (Hình 1).



Hình 1. Bố hướng dẫn em học và giải trí trên Internet

Không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với các em. Khi sử dụng Internet các em phải biết tránh những thông tin không giúp ích cho học tập, không giúp giải trí lành mạnh và không giúp mở rộng hiểu biết thế giới.

2. XEM TRÊN INTERNET NHỮNG THÔNG TIN PHÙ HỢP VỚI EM



Hoạt động 2

Hình 2, Hình 3 mô tả những hình ảnh và video tìm được trên Internet. Những thông tin mà chúng mang lại có thú vị và giúp em mở rộng hiểu biết không? Hãy nói lại cho bạn mình biết đó là những thông tin gì.



Hình 2. Nhạc cụ dân tộc



Hình 3. Video bài hát

? Hãy kể thêm những thông tin hữu ích trên Internet mà em biết.

Các em nên tìm trên Internet những thông tin hữu ích, giúp học tập, mở rộng hiểu biết và giải trí phù hợp lứa tuổi. Bố, mẹ và thầy, cô sẽ giúp em lựa chọn những thông tin hữu ích trên Internet.



LUYỆN TẬP

Nếu em xem trên Internet những thông tin không phù hợp, có thể gây ra cho em những điều thiệt thòi nào sau đây?

- 1) Không được vui chơi, giải trí lành mạnh.
- 2) Không tận dụng được cơ hội học tập.
- 3) Không biết được những điều thú vị và bổ ích trên Internet.



VẬN DỤNG

Em sẽ làm gì khi biết bạn mình rất thích xem hoặc chơi trò chơi bắn nhau trên Internet?



GHI NHỚ

- Trên Internet, em không nên xem những thông tin không phục vụ học tập, không giúp giải trí lành mạnh và không phù hợp với lứa tuổi.
- Trên Internet, em nên khám phá và tìm các thông tin hữu ích.



Bài 1

SỰ CẦN THIẾT CỦA SẮP XẾP

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Giải thích được vì sao chúng ta cần sắp xếp đồ vật hay dữ liệu hợp lí.
- ✓ Thực hiện được một số sắp xếp theo yêu cầu cụ thể.



KHỞI ĐỘNG

Vì sao bố mẹ thường nhắc em sắp xếp quần áo, sách vở, đồ chơi gọn gàng, ngăn nắp?

1. SẮP XẾP ĐỂ TÌM ĐƯỢC NHANH HƠN



Hoạt động 1

? Hình 1 và Hình 2 đều là ảnh tủ đựng quần áo. Tủ nào sẽ giúp em tìm quần áo được nhanh hơn?



Hình 1. Tủ quần áo chưa được sắp xếp phân loại

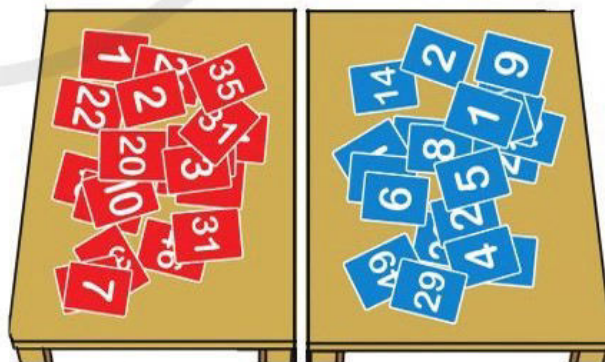


Hình 2. Tủ quần áo đã được sắp xếp phân loại



Trò chơi: Ai tìm ra nhanh hơn?

Mỗi bạn chơi được phát các miếng bìa (Hình 3) có kích thước và hình dạng giống nhau. Trên mỗi miếng bìa ghi một số trong phạm vi 50. Một bạn để bộ bìa lộn xộn và một bạn để bộ bìa đã được sắp xếp theo thứ tự tăng dần của các số ghi trên đó. Lớp cử 10 bạn, mỗi bạn lần lượt đọc một số bất kì để hai bạn tìm miếng bìa có ghi số đó. Cả lớp quan sát xem ai tìm được nhanh hơn.



Hình 3. Các miếng bìa cho trò chơi

Khi sắp xếp các miếng bìa trong trò chơi để có thứ tự tăng dần (hay giảm dần) các số trên đó, việc tìm miếng bìa ghi một số theo yêu cầu sẽ nhanh chóng hơn.

Nếu em sắp xếp đồ vật một cách hợp lí thì sẽ tìm được dễ dàng và nhanh hơn.

2. EM TẬP SẮP XẾP



Hoạt động 2

Giá để đồ chơi của bạn Anh Quân có ba ngăn. Bạn Anh Quân xếp tất cả mẫu ô tô vào một ngăn, tất cả mẫu máy bay vào một ngăn khác. Ngăn thứ ba bạn để những đồ chơi còn lại. Sơ đồ *Hình 4* mô tả cách sắp xếp giá đồ chơi của bạn Anh Quân.



Hình 4. Sơ đồ sắp xếp đồ chơi của bạn Anh Quân



Sơ đồ sắp xếp giá đồ chơi của bạn Anh Quân là một thể hiện sắp xếp phân loại.

? Giá sách của em có mấy ngăn? Em hãy vẽ sơ đồ mô tả cách sắp xếp giá sách của mình.



LUYỆN TẬP

Em hãy sắp xếp các bức ảnh ở *Hình 5* vào một hộp có bốn ngăn, để khi có thêm nhiều ảnh em vẫn nhanh chóng tìm được bức ảnh cần thiết. Hãy mô tả sắp xếp phân loại của em bằng sơ đồ tương tự như sơ đồ trong Hoạt động 2.



Hình 5. Một số bức ảnh



VẬN DỤNG

Cô giáo có danh sách tên các bạn trong lớp em. Theo em, danh sách đó có được sắp xếp theo thứ tự nào không? Vì sao cần sắp xếp tên trong danh sách như vậy?



GHI NHỚ

- Có hai cách sắp xếp là sắp xếp phân loại và sắp xếp có thứ tự.
- Sắp xếp hợp lý giúp tìm được nhanh hơn.
- Dựa vào cách sắp xếp, chúng ta sẽ biết cách tìm được nhanh hơn.



Bài 2

SƠ ĐỒ HÌNH CÂY

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nêu được cách tìm đúng và nhanh một vật, một đối tượng dựa trên sự sắp xếp.
- ✓ Biết được có thể dùng sơ đồ hình cây để biểu diễn một sắp xếp phân loại.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, thể hiện sắp xếp phân loại bằng sơ đồ có đem lại lợi ích gì không?

1. BIẾT CÁCH TÌM NHANH MỘT VẬT KHI ĐÃ ĐƯỢC SẮP XẾP



Hoạt động 1

❓ Các toa trong đoàn tàu hoả từ đầu máy về cuối được đánh số thứ tự liên tiếp: toa số 1, toa số 2, toa số 3,...

- Theo em, có cần đánh số các toa tàu theo thứ tự như vậy không? Vì sao?
- Trên sân ga, nếu em đang đứng ở vị trí toa số 5, muốn tìm đến toa số 8 thì em sẽ làm thế nào?



Trò chơi: Nhóm nào tìm giỏi hơn?

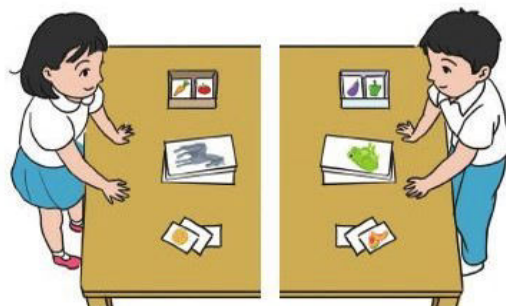
1. Chuẩn bị vật liệu để chơi

- 2 bộ ảnh giống nhau, gồm các ảnh động vật, rau, củ, hoa.
- 2 bàn, trên mỗi bàn đặt 1 bộ ảnh và các phong bì.

2. Cách chơi

- Hai nhóm thi với nhau (mỗi nhóm một bàn).
- Mỗi nhóm cử một bạn lên sắp xếp ảnh, cho vào các phong bì (yêu cầu làm trong 3 phút). Sau đó, mỗi nhóm cử một bạn khác lên thi tìm ảnh theo yêu cầu của quản trò.
- Quản trò nêu tên một con vật, tên một loại rau, củ hay tên một loài hoa. Hai bạn thi của hai nhóm tìm ảnh và giơ ảnh lên.

Luật thắng – thua: Mỗi lần quản trò yêu cầu tìm, nhóm nào tìm nhanh hơn sẽ được cộng thêm 1 điểm. Sau 8 lần tìm, nhóm nào có tổng số điểm cao hơn là nhóm thắng cuộc.



3. Thảo luận sau trò chơi

Làm thế nào để tìm được nhanh?

Sắp xếp là dễ để tìm, tìm được nhanh hơn. Để tìm được nhanh một đồ vật em cần phải biết trước đó các đồ vật đã được sắp xếp như thế nào.

2. SƠ ĐỒ HÌNH CÂY BIỂU DIỄN SẮP XẾP PHÂN LOẠI



Hoạt động 2

Bạn Minh Khuê dùng sơ đồ ở *Hình 1* để mô tả cách bạn ấy sắp xếp tủ sách của mình.



Hình 1. Một sơ đồ hình cây dạng ngang



Hình 2. Một sơ đồ hình cây dạng dọc

- ❓ Muốn lấy được sách giáo khoa Tin học 3, Khuê phải tìm trong ngăn sách nào?
- ❓ Bạn Thanh Bình nói rằng sơ đồ ở *Hình 2* cũng mô tả cách sắp xếp sách của bạn Minh Khuê. Em có đồng ý với bạn Thanh Bình không?

Sơ đồ ở *Hình 1* và *Hình 2* được gọi là sơ đồ hình cây. Các nhánh được chia ra từ một gốc. *Hình 1* được gọi là dạng ngang, *Hình 2* được gọi là dạng dọc của sơ đồ hình cây.

Với mỗi cách sắp xếp phân loại đồ vật, có thể dùng một sơ đồ hình cây để mô tả cách sắp xếp phân loại các đồ vật đó.



LUYỆN TẬP

Tủ sách của bạn Minh Khuê được sắp xếp theo sơ đồ ở *Hình 2*. Có 20 quyển truyện Doraemon được xếp theo thứ tự từ tập 1 đến tập 20 trong một ngăn của tủ. Em hãy chỉ ra cách tìm quyển truyện Doraemon tập 14.



VẬN DỤNG

Trong một máy tính có chứa nhiều tài liệu phục vụ học tập và giải trí như: tài liệu, tranh ảnh, trò chơi. Theo em, nên sắp xếp phân loại những tài liệu đó như thế nào? *Gợi ý*: Em nên thể hiện bằng sơ đồ hình cây.



GHI NHỚ

- Để tìm được đồ vật dễ dàng, nhanh chóng, em cần biết đồ vật đó đã được sắp xếp như thế nào.
- Có thể biểu diễn cách sắp xếp phân loại bằng một sơ đồ hình cây.

Chủ đề C2. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH



Bài 1

SẮP XẾP PHÂN LOẠI CÁC TỆP DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa.
- ✓ Biết được thư mục con hoặc tệp được chứa trong thư mục nào.



KHỞI ĐỘNG

Em đã từng nghe nhạc, xem ảnh hay xem video trên máy tính chưa? Hãy chia sẻ cho các bạn biết về điều này.

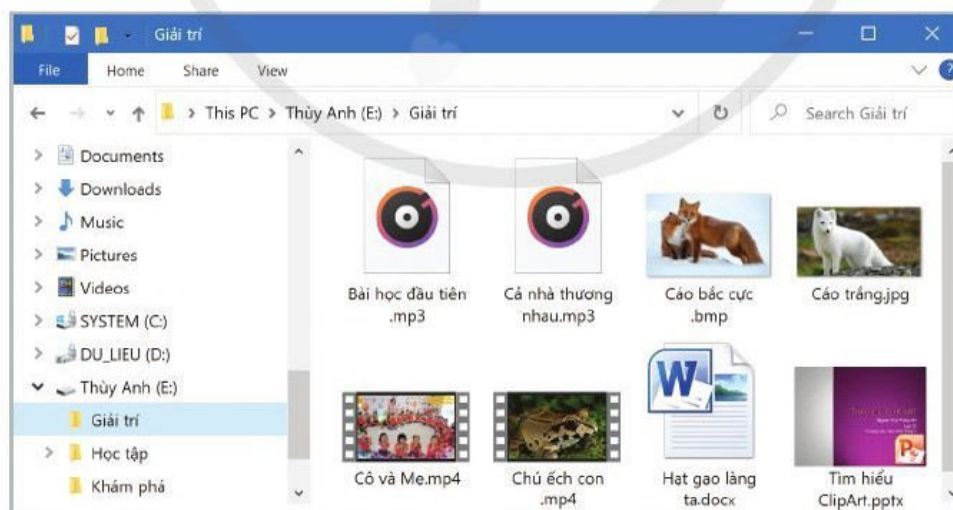
1. XEM THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

Nháy đúp chuột vào biểu tượng **This PC** sẽ xuất hiện màn hình làm việc của phần mềm quản lý tệp như *Hình 1*, giúp ta quan sát các tệp và thư mục trong máy tính.



Hoạt động 1

? Trong máy tính, thư mục giống như các ngăn của giá sách, còn các tệp văn bản, hình ảnh, âm thanh và video giống như các quyển sách. *Hình 1* cho thấy trong thư mục **Giải trí** có những loại tệp này. Theo em, biểu tượng của các loại tệp có giúp ta nhận ra chúng không?



Hình 1. Các tệp trong một thư mục

Trong máy tính có các loại tệp: văn bản, hình ảnh, âm thanh hay video. Từng loại tệp này được biểu thị bằng các biểu tượng khác nhau.

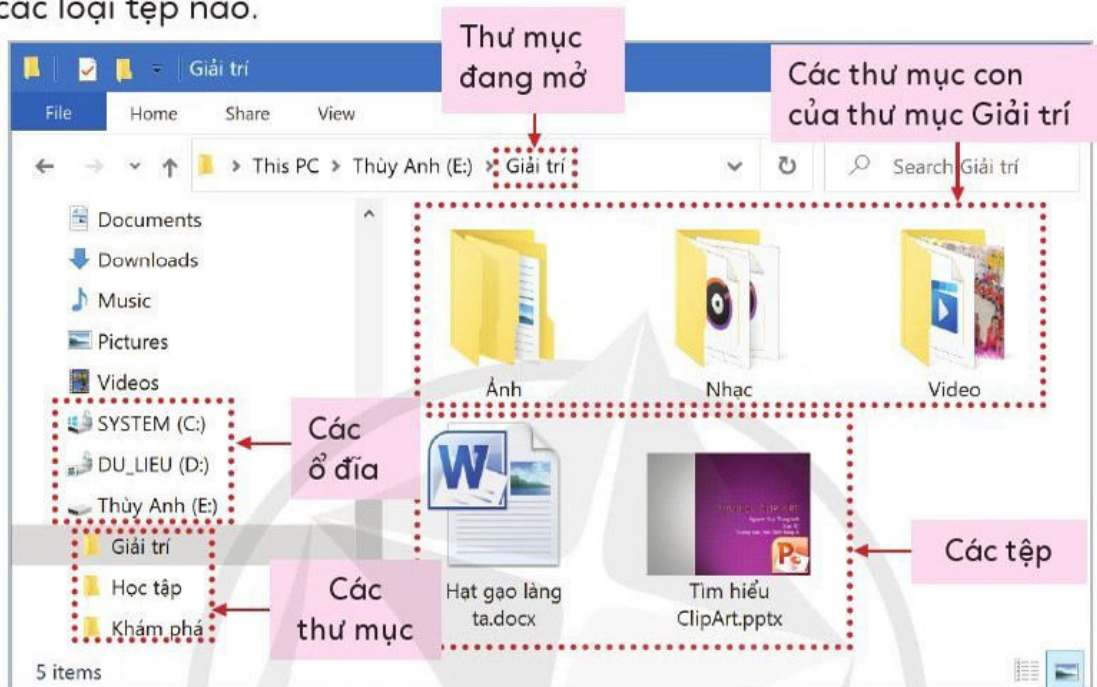
2. TÌM HIỂU TỆP, THƯ MỤC VÀ Ổ ĐĨA

Thư mục được tạo ra ở bên trong một thư mục khác được gọi là thư mục con. Ổ đĩa được gọi là thư mục gốc, nó không là thư mục con của thư mục nào khác.



Hoạt động 2

Trong thư mục **Giải trí**, thầy, cô đã tạo các thư mục con để phân loại tệp. Em hãy đoán xem từng thư mục con **Ảnh**, **Nhạc**, **Video** trong **Hình 2** chứa các loại tệp nào.



Hình 2. Các thư mục con được tạo bên trong thư mục **Giải trí**

Theo em, thư mục có dấu hiệu gì để ta nhận ra chúng?

Thư mục được tạo ra để lưu trữ các tệp.



LUYỆN TẬP

Em hãy cho biết biểu tượng nào sau đây biểu thị tệp, thư mục và ổ đĩa:

1)



2)



3)



4)



5)



VẬN DỤNG

Các tệp trong thư mục **Giải trí** ở Hoạt động 1 đã được sắp xếp phân loại để dễ tìm chưa?



GHI NHỚ

Trong máy tính:

- Thông tin được chứa trong các tệp.
- Thư mục có thể chứa tệp và các thư mục con khác.
- Ổ đĩa cũng là một thư mục, còn gọi là thư mục gốc.



Bài 2

CÂY THƯ MỤC

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu trữ các tệp và các thư mục.
- ✓ Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào.



KHOẢNG ĐỘNG

Em hãy cho biết lựa chọn nào sau đây là đúng.

Thông tin trong máy tính được lưu trữ thành:

- 1) Các thư mục. 2) Các tệp. 3) Các thư mục và tệp.

1. VAI TRÒ CÂY THƯ MỤC



Hoạt động 1

? Bạn Thuỳ Anh lưu trữ thông tin trong máy tính của mình như trong Hình 1. Phát biểu nào dưới đây đúng?

- 1) Ổ đĩa E: có ba thư mục là: **Giải trí**, **Học tập** và **Khám phá**.
- 2) Thư mục **Ảnh** có ba thư mục con là: **Động vật**, **Hoa** và **Phong cảnh**.
- 3) Thư mục **Động vật** chứa các tệp ảnh.



Cây thư mục
dạng đọc

Hình 1. Các tệp ảnh trong thư mục **Động vật**

? Theo em, bạn Thuỳ Anh đã tổ chức lưu trữ thông tin của mình trong máy tính như thế nào?

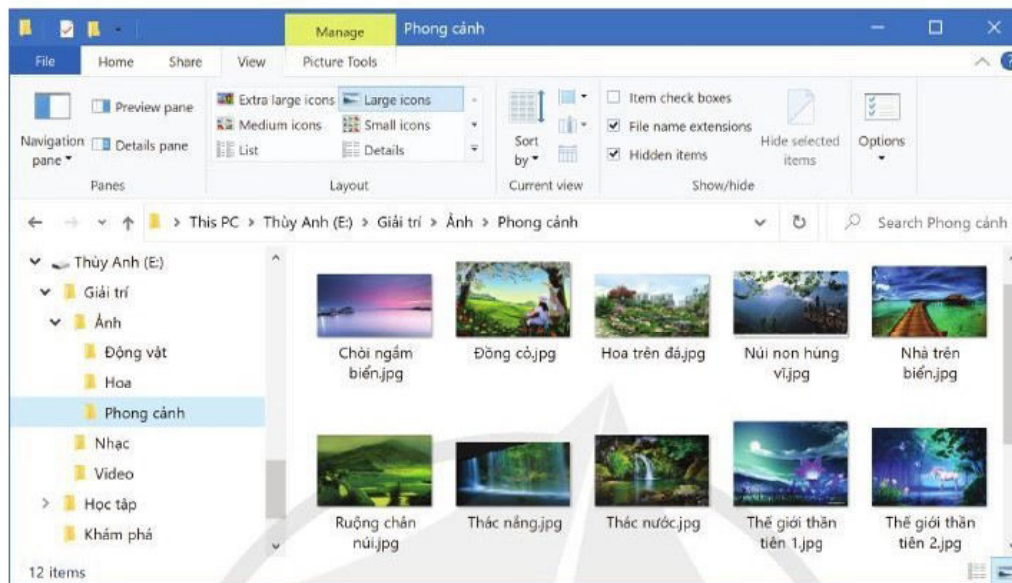
Cây thư mục biểu thị một cách sắp xếp phân loại khi lưu trữ các tệp và thư mục. Trong máy tính, sơ đồ hình cây thư mục ở dạng đọc.

2. CẤU TRÚC CÂY THƯ MỤC



Hoạt động 2

? Quan sát *Hình 2*, em hãy vẽ cây thư mục của thư mục **Giải trí** theo sơ đồ hình cây dạng ngang.



Hình 2. Cây thư mục Giải trí



Trò chơi: Vẽ cây thư mục

Quan sát *Hình 2*, em hãy thảo luận với bạn và vẽ cây thư mục.

Các thư mục trong máy tính được tổ chức theo sơ đồ hình cây. Cây thư mục giúp tổ chức lưu trữ các tệp và thư mục.



LUYỆN TẬP

Em hãy cho biết cây thư mục **Giải trí** gồm những thư mục nào.



VẬN DỤNG

Bạn Tí có rất nhiều ảnh về các loại động vật khác nhau như: *gấu, hổ, báo, đại bàng, cá sấu, cá heo, chim ưng, cú mèo, cá voi, chó, mèo,...* Em hãy giúp bạn Tí vẽ cây thư mục theo dạng dọc để sắp xếp phân loại ảnh các động vật đó.



GHI NHỚ

Cấu trúc cây của một thư mục cho biết nó chứa những tệp nào, những thư mục nào.



Bài 3

EM TẬP THAO TÁC VỚI THƯ MỤC

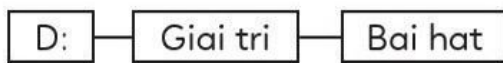
Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Thực hiện được việc tạo, xoá và đổi tên thư mục.
- ✓ Tìm được tệp ở thư mục cho trước.



KHỞI ĐỘNG

Thực hiện thao tác nào với thư mục có thể giúp em thay đổi được cây thư mục ở Hình 1 thành cây thư mục như ở Hình 2?



Hình 1. Cây thư mục trước khi thay đổi



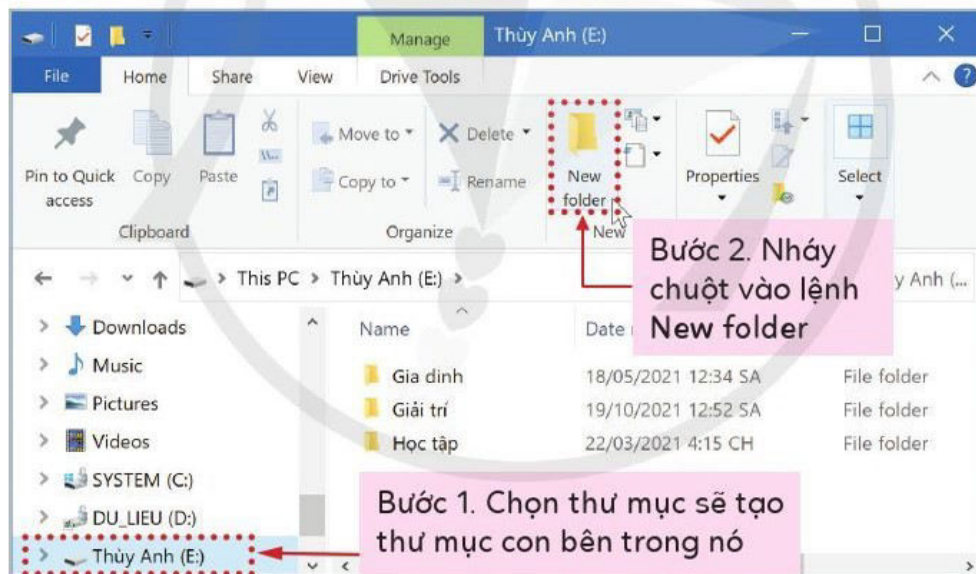
Hình 2. Cây thư mục sau khi thay đổi

1. TẠO, XOÁ VÀ ĐỔI TÊN THƯ MỤC

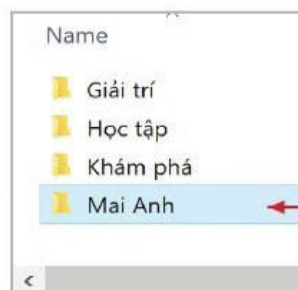
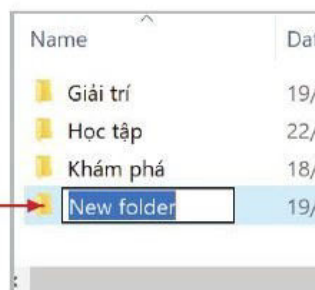


Hoạt động 1

? Em hãy thực hiện các bước tạo thư mục theo ví dụ cho trong Hình 3. Từ đó, hãy nêu cách tạo một thư mục mới.



Bước 3. Gõ tên thư mục cần tạo, chẳng hạn Mai Anh, rồi gõ phím Enter



Kết quả sau khi gõ ta được thư mục cần tạo là Mai Anh

Hình 3. Các bước tạo thư mục

Trong phần mềm quản lý tệp, tạo thư mục bằng lệnh **New folder** ở dải lệnh **Home**.



Hoạt động 2

? Trong cây thư mục ở Hình 3, em hãy đổi tên thư mục **Mai Anh** thành thư mục **Gia đình** theo các bước sau:

1) Chọn thư mục cần đổi tên, ở đây là thư mục **Mai Anh**.

2) Nháy chuột vào lệnh **Rename** ().

3) Gõ tên thư mục mới, ở đây là **Gia đình**, gõ **Enter**.

? Trong cây thư mục ở Hình 3, em hãy xóa thư mục **Giải trí** theo các bước sau:

1) Chọn thư mục cần xóa, ở đây là thư mục **Giải trí**.

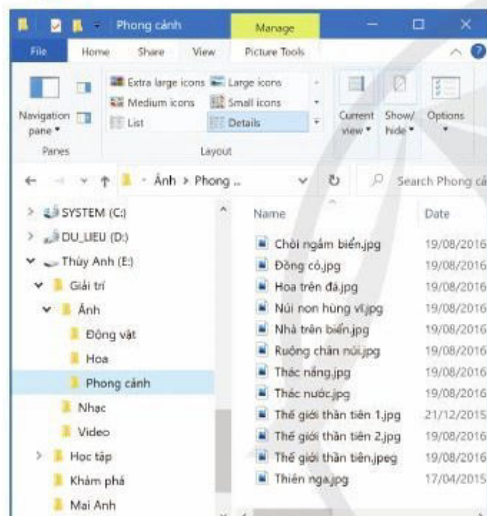
2) Nháy chuột vào lệnh **Delete** () (hoặc gõ phím **Delete**).

Trong phần mềm quản lý tệp, ở dải lệnh **Home**, đổi tên thư mục bằng lệnh **Rename**, xóa thư mục bằng lệnh **Delete**.

2. TÌM TẬP TRONG THƯ MỤC



Trò chơi: Tìm tệp



? Em hãy quan sát một cây thư mục cho trước, ví dụ như trong Hình 4. Em hãy gọi tên một tệp, sau đó để bạn tìm được tệp này.

Nháy đúp chuột để mở thư mục cho trước, ta có thể xem thư mục đó chứa các tệp và thư mục bên trong. Từ đó, tìm được tệp theo yêu cầu.

Hình 4. Một cây thư mục



LUYỆN TẬP

Ổ đĩa **D:** hiện có một số tệp thông tin thuộc loại sách, báo, truyện. Em hãy tạo một cây thư mục theo ý thích của mình để thể hiện ý định sắp xếp phân loại các tệp trong ổ đĩa **D:** này.



VẬN DỤNG

Trong cây thư mục vừa tạo ở bài luyện tập, em hãy chọn và đổi tên một thư mục. Tiếp theo, hãy nói cho bạn biết em muốn xóa thư mục nào. Cuối cùng, hãy thực hiện xóa thư mục đó.



GHI NHỚ

- Để xem các tệp và thư mục trong máy tính, ta sử dụng phần mềm quản lý tệp.
- Tạo thư mục, đổi tên và xóa thư mục bằng các lệnh tương ứng là: **New folder**, **Rename** và **Delete**.

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

SỬ DỤNG THÔNG TIN CÁ NHÂN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT CÁCH PHÙ HỢP



Bài học

BẢO VỆ THÔNG TIN CÁ NHÂN

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.
- ✓ Biết được việc người xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân và gia đình để gây hại cho em và gia đình.
- ✓ Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.



KHỞI ĐỘNG

Kẻ xấu thường lấy cắp thông tin cá nhân trên Internet của một số người rồi dùng thông tin này gây hại cho họ. Trên ti vi có nhiều bản tin về điều này. Nếu em biết được những bản tin như thế, hãy kể cho cả lớp cùng biết.

1. THÔNG TIN CÁ NHÂN CÓ THỂ ĐƯỢC LƯU TRỮ VÀ TRAO ĐỔI NHỜ MÁY TÍNH

Thông tin cá nhân và các thành viên trong gia đình có tính chất riêng tư.



Hoạt động 1

- ❓ Em hãy cho biết một vài thông tin của gia đình em được lưu trữ ở máy tính hoặc điện thoại của bố, mẹ.

Thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. Ví dụ: số điện thoại, ảnh kỉ niệm, video lưu lại những sự kiện của gia đình, những thông tin liên quan đến việc mua bán, trả phí hoặc công việc riêng.

Nhờ có máy tính, mọi người trong gia đình có thể lưu trữ và gửi thông tin cho nhau.

2. BẢO VỆ THÔNG TIN CÁ NHÂN KHI GIAO TIẾP QUA MÁY TÍNH

Khi sử dụng Internet, một người có thể vô tình làm lộ thông tin cá nhân. Ví dụ đó là thông tin đăng nhập vào trang mạng xã hội như Facebook hay Zalo. Những kẻ xấu sẽ sử dụng thông tin này để đi lừa đảo người thân của người đó.



Hoạt động 2

? Vì sao em phải bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp trên Internet?

Khi giao tiếp trên Internet, em không nên tùy tiện cung cấp những thông tin cá nhân và gia đình, ví dụ như: họ tên, địa chỉ nhà, số điện thoại, tên các thành viên trong gia đình, thẻ thanh toán trực tuyến,...



Kẻ xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân và gia đình để gây hại cho em và gia đình như: giả mạo, lừa đảo, bắt cóc,...



LUYỆN TẬP

Theo em, những thông tin nào dưới đây là thông tin cá nhân và gia đình?

- 1) Địa chỉ của trường em.
- 2) Số điện thoại của bố, mẹ em.
- 3) Địa chỉ nơi làm việc của thành viên trong gia đình.
- 4) Tên đầy đủ của em và các thành viên trong gia đình.



VẬN DỤNG

Nếu tùy tiện đưa ra thông tin cá nhân khi giao tiếp trên Internet thì kẻ xấu có thể lợi dụng thông tin này để làm những gì có hại cho em?



GHI NHỚ

Em cần bảo vệ thông tin cá nhân khi giao tiếp qua máy tính. Người xấu có thể lấy cắp những thông tin để giả mạo, lừa đảo, bắt cóc, gây hại cho em và gia đình.



Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm trình chiếu PowerPoint.
- ✓ Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu.
- ✓ Lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.



KHỞI ĐỘNG

Duy Khoa và Lan Anh chuẩn bị giới thiệu về bản thân mình trước lớp. Duy Khoa viết ra giấy và sẽ đọc lời giới thiệu (Hình 1), còn Lan Anh tạo bằng phần mềm và trình diễn (Hình 2). Em thích phần giới thiệu của Duy Khoa hay Lan Anh? Vì sao?



Tớ tên là Duy Khoa,
tớ 8 tuổi

Hình 1. Giới thiệu của Duy Khoa



- Tên tớ là Lan Anh
- Tớ 8 tuổi

Hình 2. Giới thiệu của Lan Anh

1. LÀM QUEN VỚI NGƯỜI BẠN MỚI



Hoạt động 1



Chào bạn, mình
là Lan Anh

Chào bạn, mình là
phần mềm trình chiếu



? Em hãy tìm biểu tượng của phần mềm trình chiếu trên màn hình nền và nhấp đúp chuột vào biểu tượng đó. Hãy mô tả với bạn những gì em nhìn thấy trên màn hình của phần mềm trình chiếu.

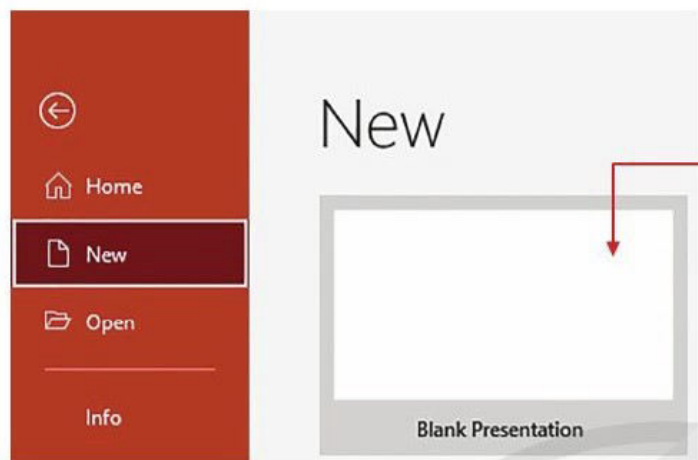
Em kích hoạt phần mềm trình chiếu PowerPoint bằng cách nhấp đúp chuột vào biểu tượng  của phần mềm.

2. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU ĐẦU TIÊN



Hoạt động 2

? Em hãy làm theo các bước hướng dẫn ở *Hình 3* để tạo được bài trình chiếu giống của bạn Lan Anh.



Bước 1. Trên bảng chọn File, nháy chuột chọn lệnh New, chọn Blank Presentation



Bước 2. Nháy chuột vào đây và gõ dòng chữ: "Lam quen"

Bước 3. Nháy chuột vào đây và gõ dòng chữ tên em, chẳng hạn Lan Anh

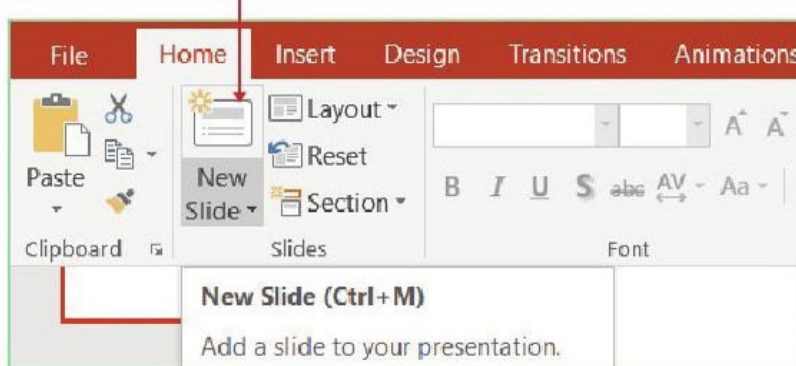


Đây là kết quả thu được

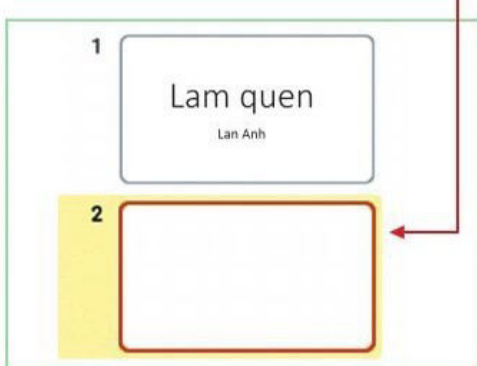
Hình 3. Các bước để tạo bài trình chiếu mới

? Sau trang đầu giới thiệu, cần có các trang nội dung tiếp theo. Em có biết cách thêm trang trình chiếu mới không? *Hình 4* sau đây sẽ hướng dẫn em cách thêm trang trình chiếu mới.

Nháy chuột chọn lệnh New Slide trên dải lệnh Home

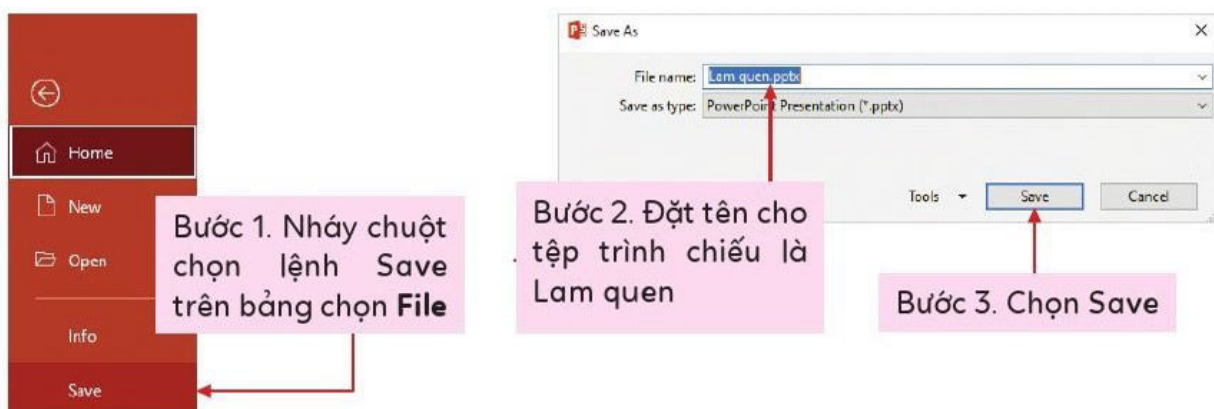


Kết quả: trang trình chiếu mới được tạo ra bên dưới trang cũ



Hình 4. Các bước để thêm trang trình chiếu

? Một tệp trình chiếu được tạo ra có thể phải chỉnh sửa và sử dụng nhiều lần. Vì thế, em cần biết cách lưu tệp trình chiếu. Các bước ở *Hình 5* sau đây sẽ hướng dẫn em lưu và đặt tên cho tệp trình chiếu.



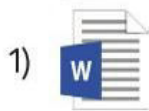
Hình 5. Các bước để lưu tệp trình chiếu

Một bài trình chiếu có thể có nhiều trang. Nháy chuột chọn lệnh **New Slide** trên dải lệnh **Home** sẽ giúp em tạo được trang trình chiếu mới. Chọn lệnh **Save** để lưu tệp trình chiếu trong khi soạn và khi kết thúc soạn để có thể sử dụng và chỉnh sửa khi cần.



LUYỆN TẬP

Biểu tượng nào sau đây là biểu tượng của phần mềm trình chiếu PowerPoint?



VẬN DỤNG

a) Em quan sát mẫu bài trình chiếu gồm hai trang có thông tin về họ tên và môn dạy của thầy, cô mà em yêu quý như *Hình 6*:

Gioi thieu	Thông tin
Thay co cua em	• Ho va ten: • Day mon:

Hình 6. Mẫu hai trang trình chiếu

b) Theo mẫu gợi ý ở mục a, em hãy tạo bài trình chiếu giới thiệu về gia đình em gồm có hai trang hoặc nhiều hơn.



GHI NHỚ

- Để kích hoạt phần mềm trình chiếu PowerPoint, nháy đúp chuột vào biểu tượng PowerPoint .
- Để tạo mới tệp trình chiếu, nháy chuột chọn lệnh **New** trên bảng chọn **File**.
- Để lưu tệp trình chiếu vừa tạo, nháy chuột chọn lệnh **Save** trên bảng chọn **File**, sau đó đặt tên cho tệp và chọn **Save**.



Bài 2

THÊM ẢNH VÀO TRANG TRÌNH CHIẾU

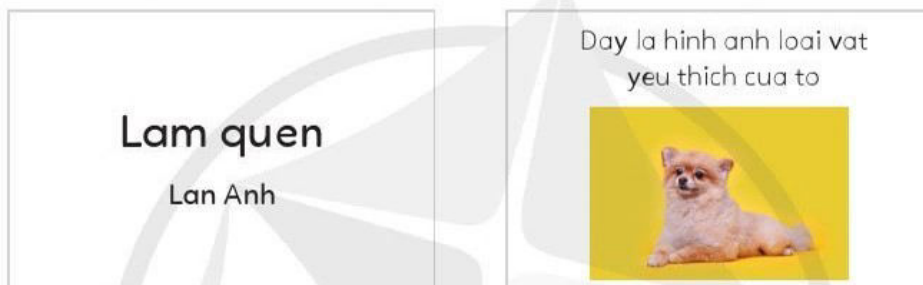
Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Mở được tệp trình chiếu đã lưu.
- ✓ Thêm được ảnh vào trang trình chiếu.



KHỞI ĐỘNG

Em và Lan Anh đã tạo được bài trình chiếu có tên là “Lam quen” để giới thiệu về bản thân. Lan Anh còn thêm được ảnh về loài vật yêu thích của mình như Hình 1. Em phải làm gì để có trang trình chiếu như của bạn Lan Anh?



Hình 1. Bài trình chiếu của Lan Anh

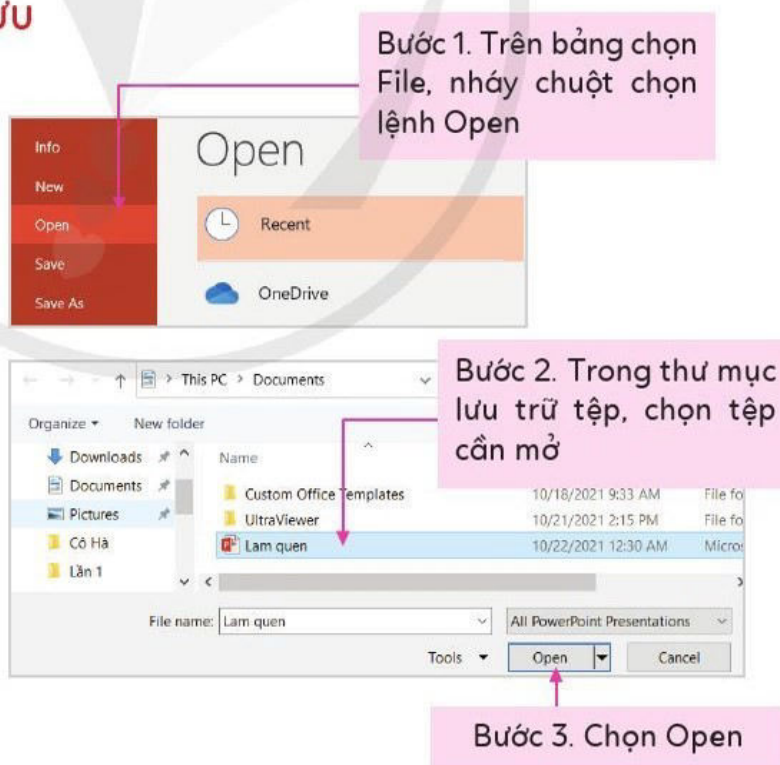
1. MỞ TỆP TRÌNH CHIẾU ĐÃ LƯU



Hoạt động 1

❓ Khi cần chỉnh sửa tệp trình chiếu đã có, em cần mở tệp đó ra. Em hãy kích hoạt phần mềm trình chiếu và thực hiện theo các bước ở Hình 2 để mở tệp trình chiếu đã có.

❓ Em hãy mở tệp trình chiếu “Lam quen” đã tạo từ bài học trước. Trong trang trình chiếu thứ hai, nhập tiêu đề “Đây là hình ảnh loài vật yêu thích của tôi” (Hình 1). Lưu lại tệp trình chiếu đó.



Hình 2. Các bước để mở tệp trình chiếu

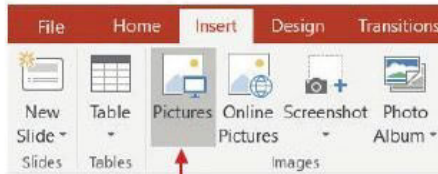
Mở tệp trình chiếu đã lưu để có thể chỉnh sửa khi cần.

2. THÊM ẢNH VÀO TRANG TRÌNH CHIẾU



Hoạt động 2

❓ Để thêm ảnh vào trang trình chiếu, em hãy thực hiện theo các bước như ở Hình 3 sau đây:

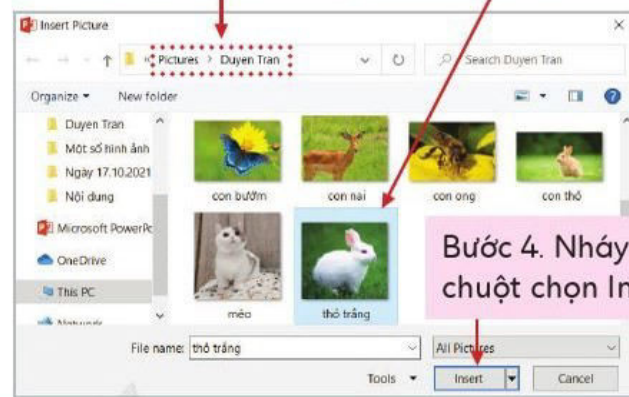


Bước 1. Trên dải lệnh **Insert**, nháy chuột chọn lệnh **Pictures**



Bước 2. Mở thư mục chứa ảnh

Bước 3. Chọn ảnh muốn thêm



Bước 4. Nháy chuột chọn **Insert**

Nháy chuột vào ảnh, đặt con trỏ chuột tại một trong các chấm tròn xuất hiện trên ảnh sao cho có dạng mũi tên 2 chiều (↕), kéo thả chuột để thay đổi kích thước của ảnh. Di chuyển con trỏ chuột vào trong ảnh sao cho có dạng mũi tên 4 chiều (↕↔), kéo thả chuột để thay đổi vị trí của ảnh.

Hình 3. Các bước để thêm ảnh vào trang trình chiếu

Thêm ảnh vào trang trình chiếu sẽ giúp bài trình chiếu của em sinh động và hấp dẫn hơn. Hình ảnh sau khi chèn có thể thay đổi kích thước và vị trí cho phù hợp với trang trình chiếu.



LUYỆN TẬP

Thao tác nào sau đây giúp em thêm ảnh vào bài trình chiếu?

1) Insert/Pictures. 2) Home/Pictures. 3) View/Pictures. 4) Review/Pictures.



VẬN DỤNG

Em hãy tạo một tệp trình chiếu gồm có hai trang. Trang thứ nhất có tiêu đề: “Gia đình em”. Trang thứ hai giới thiệu các thành viên trong gia đình và một hình ảnh minh họa về gia đình em. Lưu lại tệp trình chiếu đó với tên là giadinh.



GHI NHỚ

- Để mở tệp trình chiếu đã có, trên bảng chọn File nháy chọn lệnh Open. Sau đó, chọn tệp cần mở trong thư mục lưu trữ và chọn Open.
- Các bước để thêm ảnh vào trang trình chiếu mới:
 - 1) Trên dải lệnh Insert nháy chuột chọn lệnh Pictures.
 - 2) Mở thư mục chứa ảnh, chọn ảnh cần thêm và nháy chuột chọn Insert.



Bài 3

BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM

Học xong bài này, em sẽ:

Hoàn thành được bài trình chiếu đơn giản theo nhu cầu của bản thân.



KHỞI ĐỘNG

Em đã biết những thao tác nào sau đây khi làm bài trình chiếu?

- 1) Tạo bài trình chiếu mới.
- 2) Thêm ảnh vào trang trình chiếu.
- 3) Chỉnh sửa kích thước ảnh.
- 4) Lưu bài trình chiếu.

1. CHUẨN BỊ CHO BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài trình chiếu thường có chủ đề nhất định. *Hình 1* giới thiệu một số chủ đề cho bài trình chiếu phù hợp với lứa tuổi của các em.



Hình 1. Một số chủ đề cho bài trình chiếu



Hoạt động 1

? Em hãy kết hợp với hai hoặc ba bạn nữa để tạo thành một nhóm. Thảo luận và lựa chọn một trong các chủ đề dưới đây để chuẩn bị cho bài trình chiếu của nhóm em.

- 1) Gia đình và bạn bè.
- 2) Loài vật nuôi em yêu thích.
- 3) Trường em, lớp em.
- 4) Một cảnh đẹp của quê hương em.



Hoạt động 2

? Em cần chuẩn bị nội dung để có bài trình chiếu tốt. *Bảng 1* sau đây giới thiệu một số thông tin nên có. Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận để chuẩn bị những nội dung phù hợp cho bài trình chiếu của nhóm em.

Bảng 1. Các thông tin nên có trong bài trình chiếu

1) Giới thiệu về chủ đề	2) Các mục nội dung chính
3) Tên người trình bày	4) Hình ảnh, thông tin liên quan đến chủ đề

Trước khi tạo bài trình chiếu, em cần lựa chọn chủ đề và chuẩn bị những nội dung phù hợp.

2. TẠO VÀ TRÌNH DIỄN BÀI TRÌNH CHIẾU



Hoạt động 3

? Sau khi chuẩn bị được nội dung, em và các bạn hãy cùng tạo bài trình chiếu về chủ đề đã lựa chọn. Bài trình chiếu đó cần có 4 trang hoặc nhiều trang hơn.

Em có thể thực hiện theo các bước sau:

Bước 1. Kích hoạt phần mềm trình chiếu.

Bước 2. Tạo tệp trình chiếu và lưu với tên phù hợp.

Bước 3. Lần lượt nhập nội dung và thêm ảnh (nếu cần) cho từng trang trình chiếu như các em đã chuẩn bị.

? Em hãy xem bài trình chiếu của các nhóm được thầy, cô trình diễn. Bình chọn bài trình chiếu mà em thích nhất.



LUYỆN TẬP

Em hãy sắp xếp các bước sau để có thứ tự đúng khi tạo bài trình chiếu:

- 1) Tạo tệp trình chiếu mới.
- 2) Lưu tệp trình chiếu.
- 3) Kích hoạt phần mềm trình chiếu.
- 4) Nhập nội dung cho từng trang trình chiếu.



VẬN DỤNG

Em hãy tạo một bài trình chiếu về chủ đề em yêu thích.



Chủ đề E2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP THAO TÁC VỚI CHUỘT MÁY TÍNH

Bài 1

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM MOUSE SKILLS

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận thấy có thể sử dụng phần mềm để thực hiện luyện tập các thao tác với chuột.
- ✓ Thực hiện được các thao tác sử dụng nút cuộn chuột.



KHỞI ĐỘNG

Khi học sử dụng máy tính, em đã sử dụng chuột. Nhưng em đã thao tác thành thạo với chuột chưa?

1. KHÁM PHÁ PHẦN MỀM MOUSE SKILLS

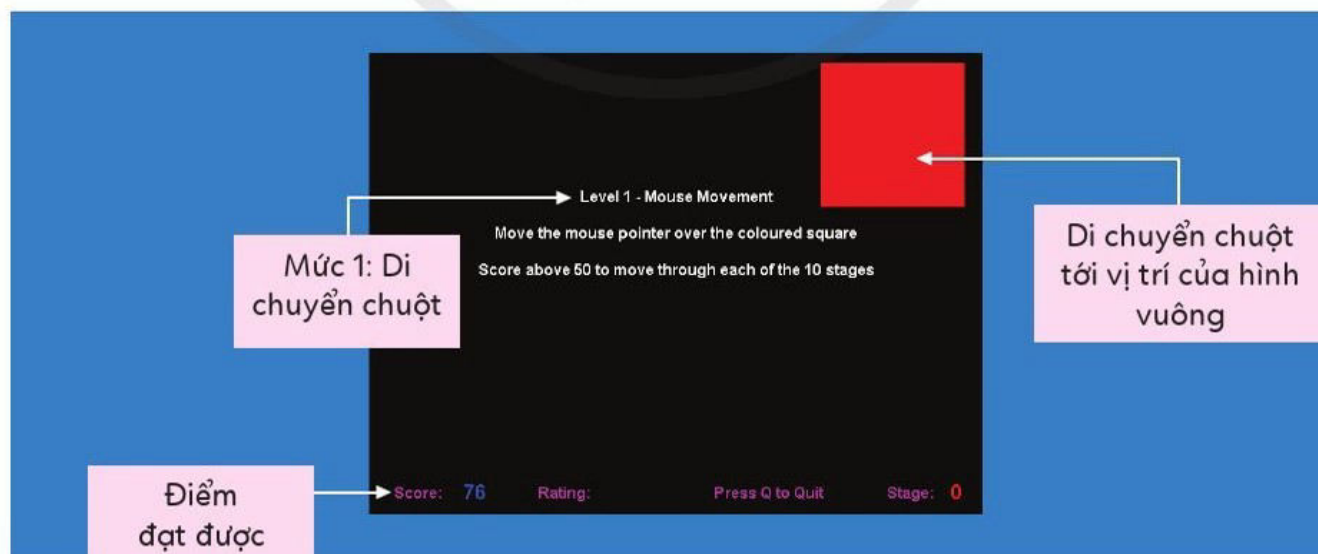
Phần mềm Mouse Skills là một phần mềm hữu ích giúp em luyện tập sử dụng chuột.



Hoạt động 1

? Hãy kích hoạt phần mềm Mouse Skills. Tiếp theo, em gõ phím **N**, di chuyển chuột và nói với bạn những gì em đã thấy trong các mô tả sau đây:

Điểm số (Score) thay đổi	Các hình vuông màu sắc	Kích thước các hình vuông lớn dần
Kích thước các hình vuông nhỏ dần	Vị trí các hình vuông giữ nguyên	Cửa (Stage) thay đổi



Hình 1. Màn hình làm việc của phần mềm Mouse Skills

Score là điểm số em đạt được ở mỗi mức. Rating là mức độ của em đạt được. Các mức gồm có: Chuyên gia (Expert): 70 – 100 điểm; Tốt (Good): 50 – 69 điểm, Không tồi (Not Bad): 30 – 49 điểm, Người mới (Beginner): 1 – 29 điểm.

? Em hãy di chuyển chuột tới vị trí các ô vuông xuất hiện lần lượt. Kết thúc phần này, Score và Rating của em đang ở mức độ nào?

Khi muốn thoát khỏi phần mềm Mouse Skills, em hãy gõ phím **Q** trên bàn phím.

Chăm chỉ luyện tập với phần mềm sẽ giúp em cầm chuột đúng cách và sử dụng chuột thành thạo hơn.

2. THAO TÁC VỚI NÚT CUỘN CHUỘT

Phần mềm Mouse Skills không hướng dẫn em sử dụng nút cuộn chuột. Vậy em có muốn biết chức năng của nút này không?



Hoạt động 2

? Em hãy làm theo các thao tác sau đây để khám phá chức năng của nút cuộn. Mở một tệp trình chiếu. Đặt ngón tay trỏ của em lên nút cuộn và cuộn nút xuống dưới, rồi lên trên (Hình 2). Sau đó hãy trình bày cho thầy, cô và các bạn biết em đã thấy điều gì.



Hình 2. Cuộn chuột

Cuộn chuột để di chuyển lên và xuống màn hình làm việc.



LUYỆN TẬP

Bài 1. “Nhấn nhanh nút chuột trái hai lần rồi thả ngón tay ra ngay” là mô tả thao tác nào với chuột máy tính?

1) Nháy chuột. 2) Nháy chuột phải. 3) Nháy đúp chuột. 4) Cuộn chuột.

Bài 2. Khi em cuộn nút cuộn xuống dưới, màn hình làm việc sẽ thay đổi thế nào?

1) Sang trái. 2) Sang phải. 3) Lên trên. 4) Xuống dưới.



VẬN DỤNG

Em hãy cùng bạn thi kích hoạt phần mềm trình chiếu bằng chuột xem ai thao tác nhanh hơn.



GHI NHỚ

- Phần mềm Mouse Skills giúp em luyện tập các thao tác sử dụng chuột.
- Nút cuộn chuột sử dụng để di chuyển lên và xuống màn hình làm việc.



Bài 2

EM LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

Học xong bài này, em sẽ:

Sử dụng phần mềm Mouse Skills để luyện tập các thao tác với chuột: di chuyển chuột, kéo thả chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột, nhấp chuột phải.



KHỞI ĐỘNG

Em biết phần mềm Mouse Skills có mấy mức luyện tập không? Mỗi mức giúp các em luyện tập những thao tác gì?

LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT VỚI PHẦN MỀM MOUSE SKILLS



Hoạt động

Em hãy thực hiện theo các hướng dẫn sau để luyện tập các thao tác với chuột trên phần mềm.

Bước 1. Kích hoạt phần mềm và nhấn phím **N** để bắt đầu.

Bước 2. Lần lượt thực hiện luyện tập các thao tác theo *Bảng 1*. Em hãy chú ý mỗi mức sẽ có 10 bài tương ứng từ Stage: 1 đến Stage: 10. Hết một mức, em gõ phím bất kì để tiếp tục chuyển sang mức tiếp theo.

Bước 3. Gõ phím **Q** để kết thúc luyện tập và ghi lại kết quả.

Bảng 1. Các mức luyện tập trong phần mềm Mouse Skills

Mức 1	Di chuyển chuột tới ô vuông xuất hiện trên màn hình
Mức 2	Di chuyển chuột tới ô vuông xuất hiện trên màn hình và nhấp chuột
Mức 3	Di chuyển chuột tới ô vuông xuất hiện trên màn hình và nhấp đúp chuột
Mức 4	Di chuyển chuột tới ô vuông xuất hiện trên màn hình và nhấp chuột phải
Mức 5	Kéo biểu tượng Notes.doc và thả vào cửa sổ My Documents

Chăm chỉ luyện tập với sự trợ giúp của phần mềm sẽ giúp em sử dụng chuột thành thạo hơn.



LUYỆN TẬP

Em luyện tập được thao tác nhấp đúp chuột ở mức mấy?

1) Mức 1. 2) Mức 2. 3) Mức 3. 4) Mức 4.



VẬN DỤNG

Sau khi luyện tập mỗi mức xong, em hãy ghi vào vở số điểm đạt được. Đánh dấu mức em đã thực hiện tốt nhất và số điểm cao nhất của em ở mức này.



GHI NHỚ

Phần mềm Mouse Skills đã hướng dẫn em thực hiện thao tác với chuột đúng và nhanh hơn.

Chủ đề E3. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU THẾ GIỚI TỰ NHIÊN



Bài 1

MÁY TÍNH GIÚP EM QUAN SÁT HẠT ĐẬU NẢY MẦM

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Kể lại được sự phát triển từng ngày của cây đậu từ hạt thành cây.
- ✓ Nhận thấy nhờ có phần mềm máy tính, em đã quan sát được sự phát triển đó.



KHỞI ĐỘNG

HẠT ĐẬU

Hạt đậu bé xinh xinh
Nảy mầm thế nào nhỉ?
Lá sẽ mọc từ đâu?
Rễ màu đen hay trắng?

Cần màu vàng của nắng
Để hạt đậu lớn nhanh
Phải mất bao nhiêu lâu
Mới đủ cành đủ lá?



Em có biết công cụ đa phương tiện có thể giúp em trả lời các câu hỏi trong bài thơ không?

1. TÌM HIỂU VỀ HẠT ĐẬU NẢY MẦM



Hoạt động

🔍 Thầy, cô cho cả lớp xem video về quá trình hạt đậu nảy mầm. Em hãy quan sát kỹ để biết câu trả lời của mình có đúng không. Qua video em còn biết thêm điều gì mới lạ?

Những video, ảnh, hoạt hình, âm thanh,... trên máy tính và mạng Internet là những công cụ đa phương tiện.

2. NHỮNG ĐIỀU EM TÌM HIỂU ĐƯỢC VỀ QUÁ TRÌNH NẢY MẦM CỦA HẠT ĐẬU



Trò chơi: Đi tìm nhà thông thái

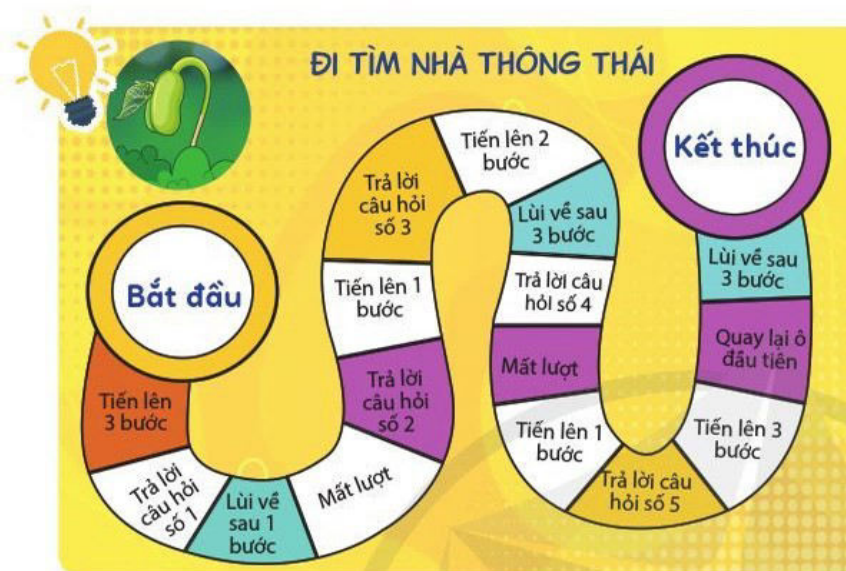
Các em hãy ngồi theo nhóm 4 người, cùng chơi trò chơi “Đi tìm nhà thông thái” với cách chơi như sau:

- Sử dụng một vật gì đó đại diện cho mình (tẩy, gọt bút chì, mảnh giấy hình tròn,...).
- Tất cả người chơi đều xuất phát ở ô “Bắt đầu” và đi lần lượt theo sơ đồ Hình 1.
- Dùng xúc xắc để xác định số ô mình được đi.

- Đi đến ô nào thì đọc yêu cầu ở ô đó để thực hiện. Trả lời đúng sẽ được thêm một lượt. Trả lời sai thì chuyển lượt chơi cho bạn tiếp theo. Nếu di chuyển đến ô ghi “Mất lượt” thì chuyển cho bạn tiếp theo chơi.

- Bạn nào về đích đầu tiên (đi đến ô “Kết thúc”) sẽ là người chiến thắng.

Lưu ý: Trong quá trình chơi, các em có thể xem lại video, có thể bấm dừng lại để quan sát thật kĩ.



- 1 Rễ hay lá đậu mọc trước?
- 2 Ngày thứ mấy thì hạt đậu nảy ra cái rễ đầu tiên và có màu gì?
- 3 Lá đậu sẽ mọc ra từ đâu?
- 4 Lúc mới đầu cây đậu có mấy cái lá?
- 5 Thời gian từ lúc bắt đầu gieo hạt đến lúc đủ cành lá là bao lâu?

Hình 1. Sơ đồ trò chơi “Đi tìm nhà thông thái”

Qua việc sử dụng công cụ đa phương tiện em có thêm nhiều hiểu biết mới về thế giới tự nhiên.



LUYỆN TẬP

Em hãy xem lại video về quá trình hạt đậu nảy mầm và trả lời câu hỏi sau:

Bài 1. Cây đậu có mấy rễ?

- 1) Một rễ. 2) Một rễ to và nhiều rễ nhỏ. 3) Nhiều rễ nhỏ. 4) Nhiều rễ to.

Bài 2. Nếu không có máy tính, em làm cách nào để biết những thông tin về sự phát triển của cây đậu như trong trò chơi?



VẬN DỤNG

Hãy kể cho thầy, cô và các bạn nghe về những gì em biết thêm được sau khi xem một video về thế giới tự nhiên mà em thích.



GHI NHỚ

Sử dụng công cụ đa phương tiện sẽ giúp em quan sát và hiểu biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan.



Bài 2

MÁY TÍNH GIÚP EM QUAN SÁT NHIỀU ĐIỀU KÌ THÚ

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát và biết thêm được về thế giới tự nhiên.
- ✓ Kể lại được những điều em đã quan sát.



KHỞI ĐỘNG

Bằng mắt thường, em có thể quan sát được Trái Đất quay quanh Mặt Trời không? Em đã bao giờ nhìn thấy nòng nọc biến thành ếch như thế nào chưa? Còn nhiều điều trong thế giới tự nhiên mà em muốn biết. Công cụ đa phương tiện trên máy tính sẽ giúp em quan sát và hiểu biết thêm về thế giới tự nhiên.

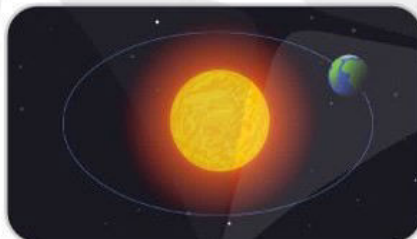
EM QUAN SÁT ĐƯỢC CÁC ĐIỀU KÌ THÚ NHỜ MÁY TÍNH



Hoạt động 1

❓ Cả lớp sẽ xem video được thầy, cô cung cấp về một trong hai chủ đề khám phá thế giới tự nhiên.

Chủ đề 1: Tìm hiểu về ngày, đêm và bốn mùa trong năm.



Chủ đề 2: Tìm hiểu về vòng đời của ếch.



Hoạt động 2

❓ Thầy, cô giáo chỉ định một bạn trong lớp lên kể lại những gì quan sát được về chủ đề được xem.



LUYỆN TẬP

Em hãy trả lời một trong hai câu hỏi sau, tương ứng với video em được xem:

- Mùa xuân ở Bắc Bán cầu là từ ngày nào đến ngày nào? Vì sao em biết điều đó?
- Ếch mẹ đẻ ra trứng hay đẻ ra ếch con? Vì sao em biết điều đó?



VẬN DỤNG

Em hãy tìm hiểu thêm về thế giới tự nhiên nhờ sử dụng công cụ đa phương tiện.



GHI NHỚ

Nhờ sử dụng công cụ đa phương tiện trên máy tính, em hiểu biết thêm về thế giới tự nhiên.

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Chủ đề F

Chủ đề F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC



Bài 1

LÀM VIỆC THEO TỪNG BƯỚC

Học xong bài này, em sẽ:

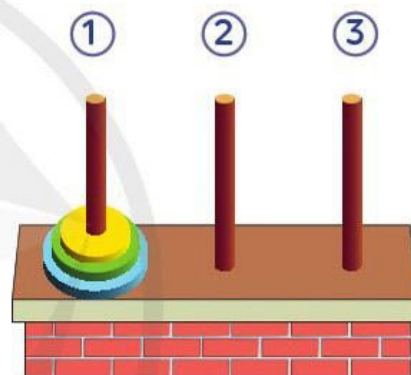
- ✓ Nêu được một số công việc thường làm theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.
- ✓ Nhận thấy được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ để hiểu và dễ thực hiện hơn.



KHỞI ĐỘNG

Nhiệm vụ của em là chuyển ba cái đĩa từ cọc thứ nhất sang cọc thứ ba. Mỗi bước chỉ được chuyển một đĩa. Không được để đĩa to trên đĩa bé. Có thể dùng cọc thứ hai trong quá trình chuyển đĩa.

- 1) Em đã dùng bao nhiêu bước chuyển đĩa để hoàn thành nhiệm vụ? Hãy nêu từng bước.
- 2) Em hãy cho biết có cần phải làm các bước theo đúng thứ tự em nêu hay không.



1. THỰC HIỆN NHIỆM VỤ THEO TỪNG BƯỚC

Trong học tập và cuộc sống, có những việc em đã làm từng bước có thứ tự.

Ví dụ 1: Động tác vươn thở của bài tập thể dục buổi sáng gồm nhiều bước, các bước được thực hiện theo thứ tự quy định.



Ví dụ 2: Nêu các bước tính giá trị của biểu thức $216 + 30 : 5$.

- Bước 1. Tính $30 : 5$ (kết quả là 6).
Bước 2. Tính $216 + 6$ (kết quả là 222).
Bước 3. Ghi kết quả: $216 + 30 : 5 = 222$.

Hằng ngày, có nhiều việc em thực hiện theo từng bước. Mỗi bước là một việc nhỏ hơn. Các bước cần phải làm theo đúng thứ tự.

2. CHIA VIỆC THÀNH NHỮNG VIỆC NHỎ HƠN



Hoạt động

? Em đồng ý với ý kiến nào dưới đây?

- 1) Việc nhỏ dễ làm hơn, chia nhỏ để dễ làm.
- 2) Chia nhỏ để làm ít hơn.
- 3) Chia nhỏ để không cần làm theo thứ tự.
- 4) Chia nhỏ để dễ nhớ.

Ví dụ: Nhiệm vụ tạo một bài trình chiếu giới thiệu về gia đình em có thể được chia thành những việc nhỏ hơn:

Việc 1: Chuẩn bị nội dung (thông tin và ảnh em dự định đưa vào bài trình chiếu).

Việc 2: Tạo tệp trình chiếu gồm các bước nhỏ hơn:

Bước 1. Kích hoạt phần mềm trình chiếu.

Bước 2. Tạo các trang trình chiếu.

Bước 3. Lưu và đặt tên cho tệp trình chiếu.

Khi thực hiện một việc, chúng ta thường chia việc đó ra thành những việc nhỏ hơn. Mỗi việc nhỏ hơn có thể chỉ gồm một bước hoặc cũng có thể gồm một số bước.



LUYỆN TẬP

Đưa ảnh vào một trang trình chiếu

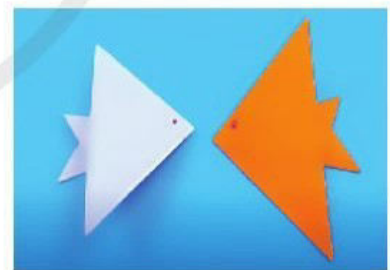
Em đã biết chèn thêm một ảnh vào một trang trình chiếu. Em hãy nêu các bước thực hiện thao tác đó.



VẬN DỤNG

Gấp giấy thủ công thành hình con cá

Nếu em đã biết gấp giấy thủ công thành hình con cá như ở Hình 1, em hãy nêu các bước để các bạn làm theo. Nếu em chưa biết cách gấp, hãy làm theo các bước do thầy, cô hướng dẫn.



Hình 1. Gấp giấy thủ công thành hình con cá



GHI NHỚ

- Hằng ngày, ta thường làm các việc theo từng bước. Các bước cần được thực hiện đúng thứ tự.
- Chia một việc thành một số việc nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.



Bài 2

THỰC HIỆN MỘT VIỆC TÙY THUỘC VÀO ĐIỀU KIỆN

Học xong bài này, em sẽ:

Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” để thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không thực hiện tùy thuộc vào một điều kiện.



KHỞI ĐỘNG

Khi nói về một việc chúng ta có thể nêu điều kiện để việc đó được thực hiện. Điều kiện thực hiện một việc cho biết khi nào thì làm, khi nào thì không làm việc đó. Em hãy nói về một việc mà em chỉ làm trong một điều kiện thích hợp.

1. TÙY VÀO ĐIỀU KIỆN ĐỂ THỰC HIỆN MỘT VIỆC

Hằng ngày, có những việc em chỉ thực hiện trong một điều kiện cụ thể nào đó.

Ví dụ: Em chuẩn bị cặp sách đi học, **nếu** thời khoá biểu hôm nay có môn Mĩ thuật **thì** em lấy hộp bút màu cho vào cặp sách.

“Thời khoá biểu hôm nay có môn Mĩ thuật” là điều kiện. Với điều kiện này, em thực hiện việc “lấy hộp bút màu cho vào cặp sách”.



Hoạt động 1

? Với một điều kiện ở cột A em hãy chọn thực hiện một việc bên cột B sao cho hợp lí.

A
Mai là ngày Chủ nhật được nghỉ học
Em đánh rơi mất bút viết
Em bé vứt giấy bọc kẹo ra sàn nhà
Trời mưa to

B
Em nhặt giấy bọc kẹo bỏ vào sọt rác
Em không chơi bóng đá ở sân
Em xin mẹ mua cho em bút viết mới
Em xin phép mẹ sáng mai sang nhà bạn chơi

Trong cuộc sống, chúng ta vẫn thường quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không.

2. SỬ DỤNG CÁCH NÓI NẾU... THÌ...



Hoạt động 2

Em đã chọn ghép một điều kiện (ở cột A) với một việc (ở cột B) trong Hoạt động 1. Em hãy nói tiếp những gì còn thiếu sau từ “**Nếu**” hoặc “**thì**” để thể hiện đúng cách ghép của em ở Hoạt động 1.

- a) **Nếu** mai là ngày Chủ nhật được nghỉ học **thì** ...
- b) **Nếu** ... **thì** em nhặt giấy bọc kẹo bỏ vào sọt rác.
- c) **Nếu** ... **thì** ...



Trò chơi: Cho thú ăn

Lớp chia làm hai đội A và B. Hai đội đều dùng cách nói “**Nếu... thì...**” trong việc chọn thức ăn phù hợp cho một loài động vật.

Cách chơi: Khi một bạn bên đội A nêu tên một loài vật, ví dụ “**Nếu** cho khỉ ăn”, một bạn bên đội B phải tiếp tục nói ngay, ví dụ “**thì** lấy chuối”. Đội B sẽ thua 1 điểm nếu chưa nói tiếp được ngay hoặc nói sai, ví dụ “**thì** lấy cá”. Tiếp đó đổi bên, đội B nói điều kiện và đội A nói tiếp hành động phù hợp. Kết thúc cuộc chơi, đội thua là đội có tổng điểm thua nhiều hơn.



Khi nói về một việc chỉ được thực hiện trong một điều kiện nào đó, chúng ta thường dùng cách nói “**Nếu... thì...**”. Sau từ “**Nếu**” là điều kiện và sau từ “**thì**” là việc được thực hiện.



LUYỆN TẬP

Bạn Hương nói với bạn Giang: “**Nếu** chiều nay chưa làm xong hết bài tập **thì** tối nay Hương sẽ không xem tivi mà làm nốt bài tập”. Việc gì bạn Hương dự định làm tùy thuộc vào điều kiện? Điều kiện đó là gì?



VẬN DỤNG

Sử dụng cách nói “**Nếu... thì...**”, em hãy nêu cách làm tròn một số có ba chữ số đến hàng chục. Cho một vài ví dụ minh họa.



GHI NHỚ

Để diễn tả một việc chỉ được thực hiện trong một điều kiện cụ thể nào đó, chúng ta hay dùng câu có dạng “**Nếu... thì...**”.



Bài 3

EM TẬP LÀM NGƯỜI CHỈ HUY GIỎI

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn.
- ✓ Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc máy tính trợ giúp được cho em.



KHỞI ĐỘNG

Theo em, người chỉ huy giỏi có cần biết cách chia một việc thành nhiều phần việc nhỏ hơn hay không? Vì sao?

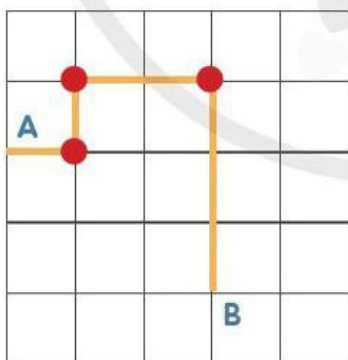


Trò chơi: Ai chia việc hợp lí?

Em hãy đóng vai nhóm trưởng của một nhóm gồm ba bạn. Nhóm nhận nhiệm vụ chuẩn bị một bài trình chiếu để giới thiệu với cả lớp một cảnh đẹp của Việt Nam. Nhóm trưởng cần phân chia nhiệm vụ thành các việc nhỏ hơn và phân công các bạn trong nhóm thực hiện. Em hãy trình bày nhiệm vụ đã được em chia nhỏ như thế nào và phân công cho các bạn trong nhóm ra sao.



Trò chơi: Điều khiển robot



Hình 1. Đường đi của robot với câu lệnh trong Bảng 1

- Đoạn thẳng tô đậm để chỉ đoạn đường robot được phép đi.
- Kí hiệu đèn.

Để có thể điều khiển robot đi được trên một bảng ô vuông như Hình 1, em cần biết những điều sau:

- Robot chỉ đi trên đoạn đường được tô đậm.
- Tại một số đỉnh ô vuông có đèn, thỉnh thoảng đèn bật lên màu đỏ.
- Bánh xe của robot nhận biết được màu đỏ của đèn và coi đó là vật cản.
- Luật đi của robot: Robot chỉ lăn bánh khi bánh xe không chạm màu đỏ. Nếu chạm màu đỏ thì robot phải nhảy lên cao và khi đó đèn màu đỏ tắt luôn không sáng lên nữa.

Ví dụ, để điều khiển robot đi từ A đến B (xem *Hình 1*), em có thể viết câu lệnh như trong *Bảng 1*:

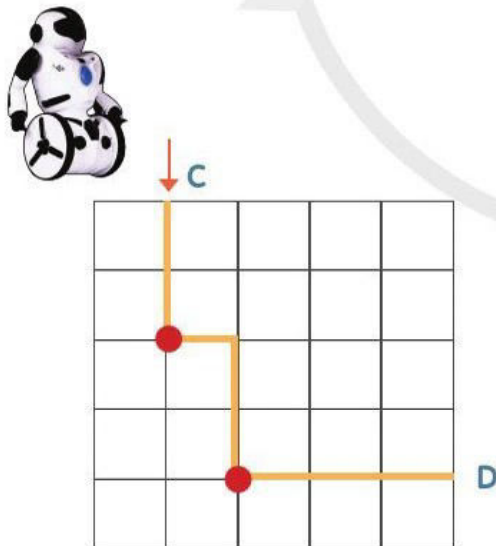
Bảng 1

Thứ tự	Câu lệnh để robot đi từ A đến B (<i>Hình 1</i>)	Giải thích
1	Tiến (1)	Đi thẳng một đoạn dài bằng cạnh 1 ô vuông
2	Nếu đỏ thì nhảy	Nếu chạm màu đỏ thì nhảy lên cao
3	Quay trái	Quay sang bên trái
4	Tiến (1)	Đi thẳng một đoạn dài bằng cạnh 1 ô vuông
5	Nếu đỏ thì nhảy	Nếu chạm màu đỏ thì nhảy lên cao
6	Quay phải	Quay sang bên phải
7	Tiến (2)	Đi thẳng một đoạn dài bằng cạnh 2 ô vuông
8	Nếu đỏ thì nhảy	Nếu chạm màu đỏ thì nhảy lên cao
9	Quay phải	Quay sang bên phải
10	Tiến (3)	Đi thẳng một đoạn dài bằng cạnh 3 ô vuông

Yêu cầu:

Em hãy thay mỗi dấu ? trong *Bảng 2* bằng một lệnh để nếu thực hiện tuần tự các lệnh từ 1 đến 9 thì robot sẽ đi từ C đến D.

Bảng 2



Hình 2. Đường đi robot cần thực hiện theo điều khiển của em

Thứ tự	Câu lệnh để robot đi từ C đến D (<i>Hình 2</i>)
1	Tiến (2)
2	?
3	Quay trái
4	?
5	Quay phải
6	Tiến (2)
7	?
8	?
9	Tiến (3)

CHỦ ĐỀ F2. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH



Bài 1

PHÁT BIỂU NHIỆM VỤ VÀ TÌM SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách nêu những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.
- ✓ Tìm được sự trợ giúp của máy tính để làm một số việc nhỏ trong một nhiệm vụ được giao.



KHỞI ĐỘNG

Nếu em giao một nhiệm vụ nào đó cho người khác, em có biết cách phát biểu nhiệm vụ đó rõ ràng hay không?

1. CÁCH PHÁT BIỂU MỘT NHIỆM VỤ

Ví dụ: Cô giáo đã giao nhiệm vụ cho bạn Thuỳ Anh như sau: “Em hãy sử dụng phần mềm trình chiếu tạo ra bài giới thiệu về bản thân. Bài trình chiếu đó có từ 3 đến 5 trang”.

Cô giáo đã phát biểu nhiệm vụ giao cho bạn Thuỳ Anh rất rõ ràng. Trong nhiệm vụ cô giáo giao, điều đã biết là: Bài trình chiếu có nội dung giới thiệu về Thuỳ Anh và được sử dụng phần mềm trình chiếu để làm, kết quả cần có là: Bài trình chiếu có từ 3 đến 5 trang giới thiệu về Thuỳ Anh.



Hoạt động 1

? Anh Việt Phương giao nhiệm vụ cho em Hà Phương: “Trong tập ảnh của gia đình, em hãy chọn bức ảnh em thích nhất có cả bố, mẹ và hai anh em mình. Anh sẽ đưa bức ảnh đó vào bưu thiếp chúc thọ ông, bà”. Trong nhiệm vụ được giao, em Hà Phương đã có những gì, đã biết những gì và kết quả cần đạt là gì?



Khi được giao nhiệm vụ, em phải xác định được những gì đã có và phải làm gì, cần tạo ra cái gì.

2. TÌM SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Em đã biết một nhiệm vụ có thể được chia thành những việc nhỏ hơn. Thực hiện được tất cả những việc nhỏ đó là hoàn thành được nhiệm vụ đặt ra. Máy tính có thể trợ giúp em trong một số việc.



Hoạt động 2

Nhiệm vụ của nhóm em là làm ra những tờ rơi kêu gọi bảo vệ môi trường. Nội dung tờ rơi nêu những tác hại ô nhiễm môi trường do túi nilon gây ra. Mỗi tờ rơi này sẽ được mỗi bạn trong lớp đem về nhà, chuyển đến các bậc phụ huynh. Hãy trả lời câu hỏi trong các mục 1 và 2 dưới đây.

1) Nhóm em có đồng ý với việc xác định nhiệm vụ (trong *Bảng 1*) không? Nhóm em có bổ sung gì không?

Bảng 1. Nhiệm vụ của nhóm: Làm tờ rơi “Hãy nói KHÔNG với túi nilon”

Thông tin đã có và thông tin cần thu thập	Yêu cầu về sản phẩm
Gợi ý của cô giáo về các ảnh minh họa.	Tờ rơi nêu ngắn gọn về tác hại của việc sử dụng túi nilon.
Số lượng tờ rơi cần có.	

2) Nhóm *Hoa mặt trời* đã thảo luận, chia nhiệm vụ đó thành các việc như sau:

Việc 1	Viết lên giấy nội dung các câu sẽ đưa vào tờ rơi.
Việc 2	Tìm và chọn một số bức ảnh minh họa cho nội dung của tờ rơi.
Việc 3	Soạn tờ rơi: đưa nội dung và ảnh vào tờ rơi.
Việc 4	Tạo ra các tờ rơi giống nhau. Số lượng các tờ rơi bằng sĩ số của lớp.

Nhóm em có đồng ý với cách chia nhiệm vụ thành các việc nhỏ hơn như nhóm *Hoa mặt trời* không? Trong những việc nhỏ của nhiệm vụ nói trên, em thấy việc nào có thể sử dụng máy tính trợ giúp?



LUYỆN TẬP

Em hãy phát biểu lại một nhiệm vụ nào đó mà em đã thực hiện, chú ý xác định rõ:

- Những gì đã có, đã biết để thực hiện nhiệm vụ.
- Cần làm gì hay sản phẩm cần tạo ra là gì.



VẬN DỤNG

Em hãy kể ra ba việc trong học tập mà em đã thực hiện với sự trợ giúp của máy tính.



GHI NHỚ

- Khi phát biểu một nhiệm vụ cần nêu những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm như thế nào.
- Nên chia nhiệm vụ thành những việc nhỏ hơn.
- Nếu chia nhỏ nhiệm vụ một cách hợp lí sẽ dễ thực hiện, dễ phân công và có thể dùng máy tính để trợ giúp thực hiện.



Bài 2

THỰC HÀNH – NHIỆM VỤ VÀ SẢN PHẨM

(Bài tập theo nhóm)

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Tạo được một sản phẩm số có sự trợ giúp của máy tính.
- ✓ Nhận thấy cần phát biểu nhiệm vụ rõ ràng, chia nhiệm vụ thành các bước khi thực hiện chung theo nhóm.



KHỞI ĐỘNG

Em đã thực hiện một nhiệm vụ theo nhóm với sự trợ giúp của máy tính bao giờ chưa?

1. NHIỆM VỤ CỦA NHÓM EM

Mỗi nhóm chọn một đề tài ở *Bảng 1*. Hãy sử dụng máy tính trong một số bước thực hiện đề tài. Các nhóm sẽ trình bày kết quả thực hiện đề tài trước lớp.

Bảng 1

Danh sách đề tài gợi ý cho các nhóm
1) Kể về một con vật mà mình yêu thích bằng một số hình ảnh (từ 3 đến 5 ảnh).
2) Giới thiệu cảnh đẹp của Việt Nam (từ 3 đến 5 trang chiếu có ảnh).
3) Máy tính đã giúp em học tiếng Anh như thế nào?

Gợi ý thực hiện

- ▶ Phát biểu lại nhiệm vụ để tất cả các thành viên trong nhóm hiểu rõ nhiệm vụ đã chọn.
- ▶ Trao đổi nhóm chia nhiệm vụ thành các bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn.
- ▶ Trong các bước đã nêu, xác định bước nào có thể dùng máy tính trợ giúp.
- ▶ Lập bản phân công trong nhóm và kế hoạch thực hiện.
- ▶ Khi thực hiện nhiệm vụ chú ý để đạt các tiêu chí đánh giá đã thống nhất chung trong lớp.

Gợi ý tiêu chí đánh giá sản phẩm

- 1) Theo đúng các yêu cầu của nhiệm vụ thực hiện đề tài.
- 2) Đẹp và được nhiều bạn thích.
- 3) Có sự góp sức của tất cả các bạn trong nhóm.

2. THU HOẠCH SAU BÀI TẬP THEO NHÓM

- 1) Trong đề tài mà nhóm em vừa thực hiện có những bước máy tính không làm được, cũng có những bước máy tính trợ giúp hiệu quả. Em đồng ý với nhận xét đó không?
- 2) Theo em, chia một việc thành các bước nhỏ hơn đem lại thuận lợi gì?

BẢNG GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

Thuật ngữ	Giải thích	Trang
cây thư mục	sơ đồ sắp xếp phân loại các tệp và thư mục trong máy tính	43
di chuyển chuột	cầm chuột và dịch chuyển chuột	12
hàng phím cơ sở	hàng phím nằm ở giữa khu vực chính của bàn phím. Trên hàng phím cơ sở có hai phím với gờ nhô lên, dùng để đánh dấu vị trí đặt ngón trỏ trái và ngón trỏ phải sau mỗi lần di chuyển bàn tay để gõ các hàng phím khác	26
kéo thả chuột	nhấn và giữ nút chuột trái, di chuyển chuột đến vị trí đã định rồi thả ngón tay ra	12
nháy chuột	nhấn nút chuột trái rồi thả ngón tay ra ngay	11
nháy chuột phải	nhấn nút chuột phải rồi thả ngón tay ra ngay	11
nháy đúp chuột	nhấn nhanh nút chuột trái hai lần rồi thả ngón tay ra ngay	11
nút cuộn	bánh xe lăn nằm ở giữa thân chuột dùng để cuộn trang màn hình hoặc thanh chọn dọc	10
phần mềm	chương trình máy tính thực hiện một chức năng cụ thể đối với người dùng	12
sắp xếp có thứ tự	cách đặt các đồ vật theo thứ tự tăng dần hay thứ tự giảm dần dựa vào giá trị thuộc tính của đồ vật	38
sắp xếp phân loại	cách chia các đồ vật vào các nhóm, mỗi nhóm gồm các đồ vật cùng loại	38
thành phần cơ bản của máy tính	thành phần quan trọng cấu tạo nên một máy tính với các chức năng chính: thu nhận thông tin (bàn phím, chuột), lưu trữ và xử lý thông tin (thân máy) và đưa thông tin ra (màn hình)	5

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: NGUYỄN BÁ CƯỜNG

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập: ĐỖ VIỆT HÙNG

Chịu trách nhiệm tổ chức bản 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:

TẠ THỊ ÁNH – ĐẶNG XUÂN THỌ

Thiết kế sách và minh họa:

GIÁP THỊ HỒNG NHUNG

Trình bày bìa:

TRẦN TIÊU LÂM – GIÁP THỊ HỒNG NHUNG

Sửa bản in:

TRẦN THỊ DUYÊN

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

TIN HỌC 3

Mã số:

ISBN:

In, khổ 19 x 26,5cm, tại

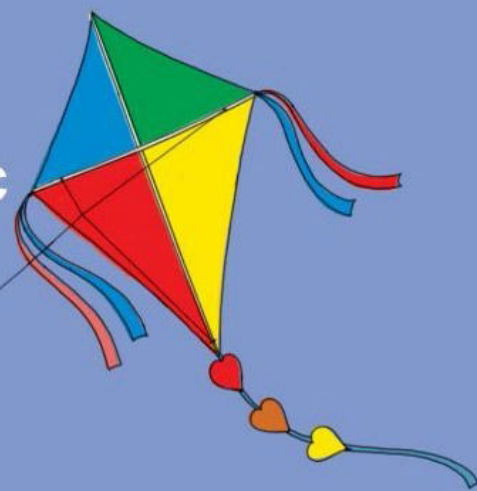
Địa chỉ:

Số xác nhận đăng ký xuất bản:

Quyết định xuất bản số:

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20...

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



Sách giáo khoa Tin học 3 Cánh Diều cung cấp cho học sinh ba mạch kiến thức: *Học vấn số hoá phổ thông, Công nghệ thông tin và truyền thông, Khoa học máy tính* thông qua các chủ đề chính: *Khám phá máy tính; Em làm quen với cách gõ bàn phím; Xem tin và giải trí trên trang web; Làm quen với bài trình chiếu đơn giản; Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính; Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên; Bảo vệ thông tin cá nhân; Sắp xếp để dễ tìm; Làm quen với thư mục; Thông tin và xử lý thông tin; Thực hiện công việc theo bước; Máy tính giúp em thực hiện nhiệm vụ.* 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.

SỬ DỤNG
TEM CHỐNG GIẢ

1. Quét mã QR hoặc dùng trình duyệt web để truy cập website bộ sách Cánh Diều: www.hoc10.com
2. Vào mục Hướng dẫn (www.hoc10.com/huong-dan) để kiểm tra sách giả và xem hướng dẫn kích hoạt sử dụng học liệu điện tử.

SÁCH KHÔNG BÁN