



QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)
ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI
NGUYỄN MINH THIÊN HOÀNG – ĐỖ THỊ NGỌC QUỲNH

TIN HỌC



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



Sách giáo khoa được thẩm định bởi Hội đồng quốc gia thẩm định sách giáo khoa lớp 4
(theo Quyết định số 1908/QĐ-BGDĐT ngày 11 tháng 7 năm 2022
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)



QUÁCH TẮT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)
ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI
NGUYỄN MINH THIÊN HOÀNG – ĐỖ THỊ NGỌC QUỲNH

TIN HỌC



Chân trời sáng tạo

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Mỗi bài học được thiết kế bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy và học. Mỗi nội dung này được nhận biết thông qua một hình ảnh nhận diện gọi là các “biểu tượng” hay “icon”:



Mục tiêu là những gì em sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu bài học, em cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt. Trước khi kết thúc bài học, cần so sánh những gì em đã học được với mục tiêu của bài.



KHỞI ĐỘNG là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Em sẽ giải quyết được vấn đề đặt ra ở phần này khi tìm hiểu nội dung ở phần Khám phá.



KHÁM PHÁ là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động em cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.



Đọc (và quan sát) - gặp biểu tượng này, em cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Làm - thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp em khám phá, lĩnh hội kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Ghi nhớ - tóm tắt ngắn gọn kiến thức, kĩ năng trọng tâm của mỗi phần nội dung bài học mà em cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kĩ năng trong bài học.



Thực hành là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm tin học (gồm những công việc em đã tìm hiểu ở phần Khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập tương tự và mức độ vận dụng).



VẬN DỤNG là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà em cần vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết.



Em có biết là mục cung cấp cho em một số thông tin bổ sung, mở rộng, nâng cao liên quan đến nội dung bài học.

Ngoài ra:

Các hình ảnh trong sách không chỉ là minh họa mà còn là một phần quan trọng của nội dung học tập. Các em cần “đọc” được nội dung của hình ảnh (quan sát, tìm hiểu, so sánh, ...) để hoàn thành nhiệm vụ học tập. Kĩ năng có được của các em thông qua quá trình làm việc với kênh hình (kênh thông tin về hình ảnh) là yếu tố quan trọng để phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm máy tính trong môn Tin học.

Các chữ số đặt trong vòng tròn (1, 2, 3, ...) được dành riêng để đánh số thứ tự các thao tác, công việc cần được thực hiện theo trình tự. Điều này giúp các em dễ dàng nhận biết các bước thực hiện nhiệm vụ và thuận tiện cho việc đối chiếu, tra cứu khi thực hành trên máy tính.

*Hãy bảo quản, giữ gìn sách giáo khoa để dành tặng
các em học sinh lớp sau!*

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh thân mến!

Tiếp nối các bài học ở lớp 3, cùng với chiếc máy tính, sách giáo khoa Tin học 4 sẽ đưa em đến những chân trời kiến thức mới lạ, thú vị.

Cuốn sách này sẽ cùng em tìm hiểu về phần cứng, phần mềm máy tính; hướng dẫn em tìm kiếm thông tin trên Internet, xem các video hấp dẫn về lịch sử, văn hoá. Các em sẽ tiếp tục tìm hiểu để tạo những trang chiếu sinh động hơn, rèn luyện thêm kĩ năng gõ phím đúng cách và thực hiện được soạn thảo văn bản tiếng Việt.

Đặc biệt, các em sẽ được làm quen với ngôn ngữ lập trình trực quan và tự tạo được chương trình máy tính của riêng em.

Mỗi bài học được thiết kế gồm các nhiệm vụ học tập, theo đó *các em tự giải quyết các nhiệm vụ học tập với sự hướng dẫn, hỗ trợ của thầy giáo, cô giáo*. Các hoạt động học tập đa dạng, hấp dẫn, vui nhộn sẽ giúp các em tiếp thu kiến thức, rèn luyện kĩ năng, phát triển phẩm chất, năng lực một cách tự nhiên.

Chúc các em học thật giỏi!

CÁC TÁC GIẢ

Mục lục

Hướng dẫn sử dụng sách	2
Lời nói đầu	3
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	5
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	8
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 3. Thông tin trên trang web	12
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	16
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	20
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	26
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	29
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	35
Bài 9. Bài trình chiếu của em	43
Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	49
Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá	55
Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím	60
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 12. Làm quen với Scratch	66
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	71
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	77
Bảng giải thích thuật ngữ	83



CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH



Sau bài học này, em sẽ:

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



KHỞI ĐỘNG

Hãy trao đổi với bạn để gọi tên các thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính ở Hình 1.



Hình 1a. Thiết bị máy tính



Hình 1b. Biểu tượng phần mềm máy tính

Hình 1. Thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính



KHÁM PHÁ

1. Phần cứng và phần mềm máy tính



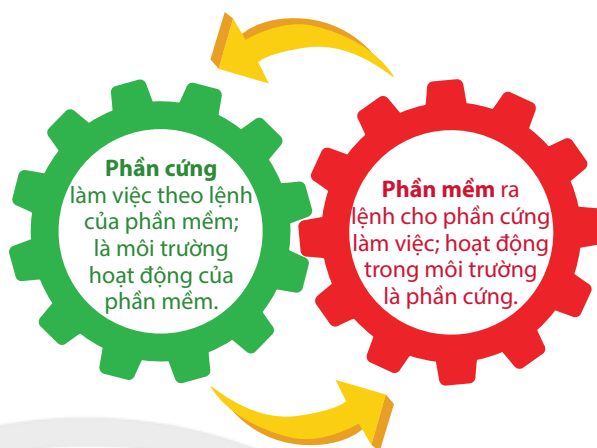
Các thiết bị ở Hình 1a như bàn phím, chuột, thân máy, màn hình, ... là phần cứng máy tính. Các thiết bị phần cứng này là những vật thể mà em có thể chạm tay vào hay quan sát được hình dạng của nó.

Trong Hình 1b có các biểu tượng của phần mềm máy tính như Windows 10, PowerPoint, Paint, RapidTyping, Google Chrome, Phần mềm máy tính không phải là những vật thể nên em không thể chạm tay vào hay nhìn thấy hình dạng của nó. Tuy nhiên, em có thể nhìn thấy kết quả hoạt động của phần mềm được thể hiện thông qua thiết bị phần cứng.



① Hình 2 mô tả vai trò, mối quan hệ phụ thuộc giữa phần cứng và phần mềm. Em hãy trao đổi với bạn và cho biết:

- Không có phần mềm thì các thiết bị phần cứng có thể hoạt động được không?
- Ngược lại, không có phần cứng thì các phần mềm máy tính có thể chạy được không?



Hình 2. Vai trò, mối quan hệ phụ thuộc giữa phần cứng và phần mềm

② Một bạn ví phần cứng máy tính như cơ thể của con người, phần mềm máy tính như suy nghĩ, quyết định của con người. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao?



- Phần cứng máy tính: bàn phím, chuột, thân máy, màn hình, loa, máy in,
- Phần mềm máy tính: Windows 10, PowerPoint, Paint, RapidTyping, Google Chrome,
- Phải có cả phần cứng và phần mềm thì máy tính mới hoạt động được.

2. Một số thao tác không đúng gây lỗi cho máy tính



Khi sử dụng, em cần tuân theo quy tắc an toàn để tránh gây lỗi cho máy tính. Dưới đây là một số ví dụ cụ thể về thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính.

a) Tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện đột ngột sẽ gây lỗi phần mềm, phần cứng máy tính.

b) Dùng vải thô ráp lau màn hình hay để vật sắc, nhọn tác động vào màn hình sẽ dẫn đến xước, nứt vỡ màn hình.

c) Va đập mạnh sẽ gây lỗi, hỏng thiết bị phần cứng.

d) Lắc mạnh khi tháo, lắp thẻ nhớ USB, bàn phím, chuột sẽ làm hỏng cổng kết nối, đầu nối.

e) Để máy tính bị ẩm, ướt, bụi, bẩn sẽ gây lỗi, hư hỏng thiết bị phần cứng.



Việc nào dưới đây là nên hay không nên làm?

- A. Thoát khỏi các phần mềm máy tính đang chạy rồi tắt máy tính bằng nút lệnh Shut Down.
- B. Gõ phím nhẹ, dứt khoát.
- C. Để máy tính ở nơi khô ráo, thông thoáng.
- D. Vừa ăn, uống vừa sử dụng máy tính.
- E. Sử dụng vải khô, mềm để vệ sinh bàn phím, chuột, màn hình máy tính.
- G. Thao tác với chuột nhẹ nhàng, dứt khoát.



Thao tác không đúng sẽ gây lỗi, hỏng phần cứng, phần mềm máy tính.



LUYỆN TẬP

1. Hãy kể cho bạn tên những thiết bị phần cứng, phần mềm máy tính mà em đã biết.
2. Những đặc điểm nào dưới đây thuộc về phần cứng, phần mềm máy tính?
 - A. Là vật thể nên em có thể nhận ra bằng cách chạm tay vào hay nhìn thấy hình dạng của nó.
 - B. Không là vật thể nên em không thể chạm tay vào hay nhìn thấy hình dạng của nó.
 - C. Làm việc theo lệnh của phần mềm máy tính.
 - D. Ra lệnh cho phần cứng máy tính làm việc.
3. Có ý kiến cho rằng, đối với máy tính, các thiết bị phần cứng có thể hoạt động được mà không cần phần mềm. Em có đồng ý với ý kiến này không? Tại sao?
4. Em hãy nêu ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính.



VẬN DỤNG

1. Hãy trao đổi với bạn và cho biết tại sao các máy tính, điện thoại thông minh thường được cài đặt sẵn phần mềm trước khi bán cho người dùng.
2. Hãy trao đổi với bạn về một tình huống máy tính bị lỗi, hỏng do sử dụng không đúng cách mà em đã chứng kiến hoặc nghe kể lại.



BÀI 2. GỖ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH



Sau bài học này, em sẽ:

- Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.
- Biết và thực hiện được gõ hàng phím số đúng cách.
- Gõ được đúng cách một đoạn văn bản khoảng 50 từ.



KHỞI ĐỘNG

Ở lớp 3, chúng mình đã biết gõ đúng cách hàng phím cơ sở, hàng phím trên và hàng phím dưới.

Còn hàng phím số thì gõ thế nào cho đúng cách nhỉ?

Hãy nêu tên những hàng phím mà em đã biết gõ đúng cách. Trao đổi với bạn và cho biết tại sao cần phải gõ các hàng phím đúng cách.



Hình 1. Gõ hàng phím số thế nào là đúng cách?



KHÁM PHÁ

1. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách



Bàn phím là thiết bị được sử dụng thường xuyên khi làm việc với máy tính. Gõ bàn phím thành thạo, đúng cách giúp tăng hiệu quả thực hiện công việc, tốt cho sức khỏe và hạn chế gây hỏng thiết bị.

Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách

Gõ nhanh, chính xác hơn, từ đó tăng hiệu quả làm việc với máy tính.

Gõ không cần nhìn bàn phím giúp em có thể tập trung quan sát màn hình để giải quyết công việc chính.

Tránh những tác hại do gõ không đúng cách gây ra cho sức khỏe như đau, mỏi ngón tay, cổ tay, ...

Hạn chế hỏng phím, kẹt phím.

Hình 2. Một số lợi ích khi gõ bàn phím đúng cách



Gõ bàn phím không đúng cách sẽ dẫn đến những điều nào dưới đây?

- A. Gõ chậm hơn và hay gõ sai phím.
- B. Đau, mỏi ngón tay, cổ tay.
- C. Hồng phím, kẹt phím.
- D. Gõ nhanh hơn và chính xác hơn.
- E. Phải thường xuyên nhìn bàn phím nên ít tập trung được cho công việc chính.

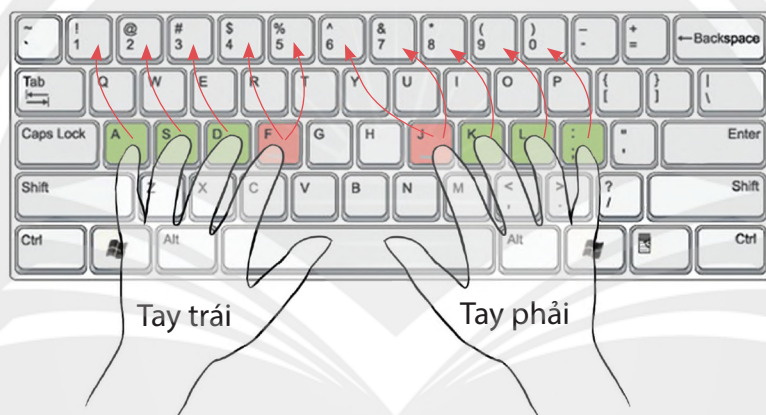


Gõ bàn phím đúng cách giúp tăng hiệu quả công việc, tốt cho sức khỏe và tránh gây lỗi, hỏng phím.

2. Gõ phím ở hàng phím số



Em hãy quan sát Hình 3 và cho biết ngón tay nào phụ trách phím nào của hàng phím số.



Hình 3. Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím số



Ngón tay phụ trách phím nào thì gõ phím đó. Vươn ngón tay để gõ phím số, sau đó đưa ngón tay về phím xuất phát trên hàng phím cơ sở.



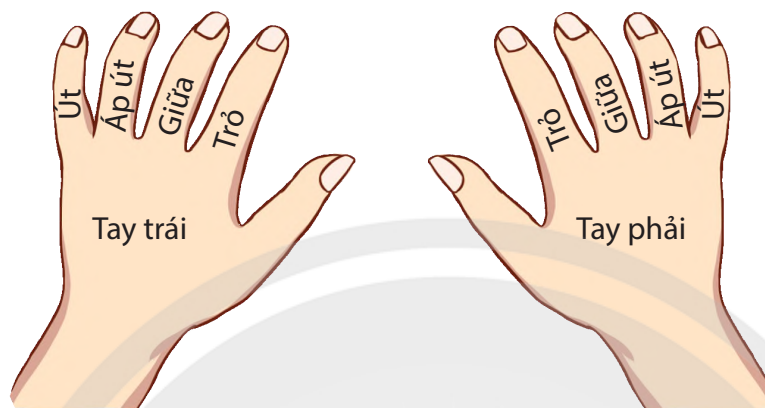
LUYỆN TẬP

1. Những điều nào dưới đây là đúng về luyện tập gõ bàn phím đúng cách?

- A. Ban đầu thường gõ chậm, gõ nhầm phím, nhưng kiên trì luyện tập sẽ gõ nhanh, chính xác và không cần nhìn bàn phím.
- B. Cần rèn luyện thói quen không nhìn vào bàn phím khi gõ.
- C. Nên nhìn bàn phím để gõ nhanh, chính xác hơn.
- D. Không cần nhìn bàn phím khi gõ giúp em có thể tập trung quan sát màn hình để giải quyết công việc chính.



2. Hãy ghép mỗi ngón tay phụ trách với các phím số tương ứng ở Hình 4.



Hình 4. Ghép ngón tay phụ trách với các phím số tương ứng

3. Em hãy ghép mỗi phím ở cột bên trái với chức năng tương ứng khi soạn thảo văn bản ở cột bên phải.

Tên phím	Chức năng
1) Enter	a) Xoá kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo.
2) Delete	b) Ngắt dòng và đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
3) Backspace	c) Dịch con trỏ soạn thảo sang phải 1 kí tự.
4) →	d) Xoá kí tự ở bên trái con trỏ soạn thảo.
5) ←	e) Đưa con trỏ soạn thảo xuống dòng dưới.
6) ↓	g) Dịch con trỏ soạn thảo sang trái 1 kí tự.
7) ↑	h) Đưa con trỏ soạn thảo lên dòng trên.



Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để kích hoạt phần mềm Microsoft Word 2016 (viết tắt là Word) và thực hiện các yêu cầu sau:

Lưu ý: Em có thể không gõ dấu tiếng Việt.

a) Gõ nội dung dưới đây:

5 điều Bác Hồ dạy

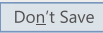
Điều 1. Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào

Điều 2. Học tập tốt, lao động tốt

Điều 3. Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt

Điều 4. Giữ gìn vệ sinh thật tốt

Điều 5. Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.

b) Nháy chuột vào nút lệnh  ở góc trên bên phải rồi chọn  để thoát khỏi phần mềm Word.



VẬN DỤNG

Hãy cùng với bạn thực hiện các công việc sau:

a) Kích hoạt Word.

b) Em đọc để bạn gõ đoạn văn bản dưới đây. Trong khi đọc, em quan sát, góp ý để giúp bạn gõ đúng cách. Sau đó, em và bạn đổi vai trò cho nhau.

Một năm có 12 tháng. Các tháng 1, 3, 5, 7, 8, 10, 12 có 31 ngày. Các tháng 4, 6, 9, 11 có 30 ngày, tháng 2 có 28 ngày. Riêng năm nhuận, tháng 2 có 29 ngày. Như vậy, một năm có 365 ngày, năm nhuận có 366 ngày.

c) Thoát khỏi Word.



CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3. THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.
- Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



KHỞI ĐỘNG

Ở lớp 3 em đã biết có thể truy cập các trang web để xem tin tức, giải trí trên Internet. Em hãy trao đổi với bạn và cho biết thông tin trên trang web được trình bày ở những dạng nào.



KHÁM PHÁ

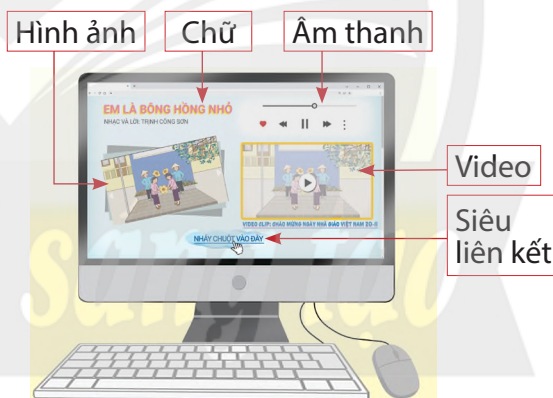
1. Các loại thông tin chính trên trang web

 Trên trang web khituongvietnam.gov.vn em có thể thấy thông tin ở dạng chữ và dạng hình ảnh. Khi truy cập vào trang web thieunhivietnam.vn em có thể nghe những bài hát thiếu nhi, đó là thông tin ở dạng âm thanh.

Trên trang web em còn có thể xem video. Trong các video có thể có cả thông tin ở dạng hình ảnh, âm thanh và chữ. Video là một loại thông tin trên trang web.

Khi di chuyển con trỏ chuột vào văn bản, hình ảnh, ... trên trang web mà con trỏ chuột chuyển sang dạng  thì đó là nơi chứa siêu liên kết. Nháy chuột vào siêu liên kết, khi đó trang web sẽ chuyển đến nội dung thông tin siêu liên kết dẫn tới (xem ví dụ ở Hình 2). Siêu liên kết là một loại thông tin trên trang web.

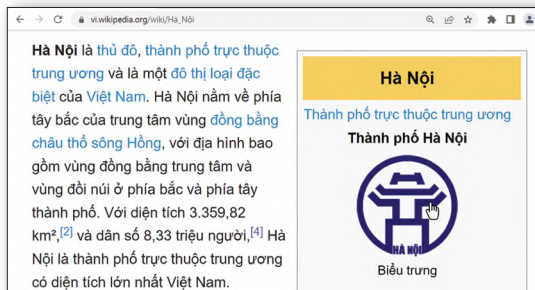
Trang web có chứa siêu liên kết gọi là siêu văn bản.



Hình 1. Các loại thông tin chính trên trang web



Nháy chuột vào "Hà Nội" sẽ chuyển đến trang web như Hình 2b.



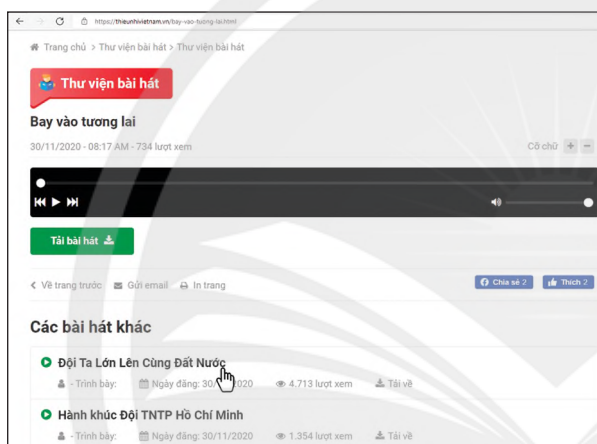
Hình 2a. Trang web về Hồ Hoàn Kiếm¹

Hình 2b. Trang web về Hà Nội²

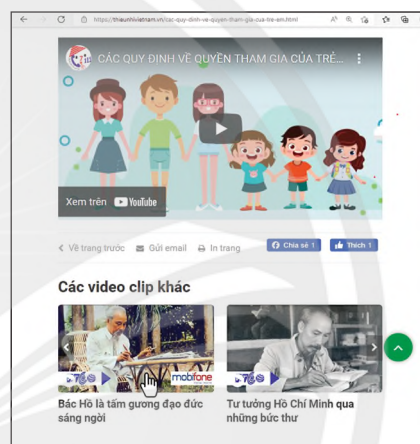
Hình 2. Kết quả nháy chuột vào một siêu liên kết trên trang web



❶ Em hãy chỉ ra các loại thông tin trên trang web ở Hình 2a, Hình 2b, Hình 3a, Hình 3b.



Hình 3a. Bài hát thiếu nhi³



Hình 3b. Video⁴

Hình 3. Một số loại thông tin trên trang web thieunhivietnam.vn

❷ Em hãy ghép mỗi loại thông tin ở cột bên trái với một đặc điểm tương ứng ở cột bên phải cho phù hợp.

Loại thông tin trên trang web	Đặc điểm nhận biết
1) Văn bản	a) Có thể nghe được.
2) Hình ảnh	b) Có thể đọc được.
3) Âm thanh	c) Có thể nhìn thấy.
4) Video	d) Khi di chuyển con trỏ chuột vào đó, con trỏ chuột sẽ chuyển thành dạng  .
5) Siêu liên kết	e) Có thể bao gồm cả thông tin dạng hình ảnh, âm thanh và chữ.

^{1, 2, 3, 4} Các hình chụp trang web ngày 01/05/2022



Các loại thông tin chính trên trang web bao gồm: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.

2. Tác hại khi truy cập vào trang web không phù hợp với lứa tuổi

Ở lớp 3, em đã biết trên Internet có nhiều thông tin bổ ích với em, nhưng cũng có thông tin xấu, không phù hợp với em. Dưới đây là một số tác hại, rủi ro nếu em xem thông tin không phù hợp trên Internet.

a) Xem phim kinh dị, phim ma sẽ làm em sợ hãi, ám ảnh. Xem những cảnh tượng bạo lực, tàn ác sẽ ảnh hưởng xấu đến sự phát triển nhân cách của em.

b) Em có thể bị nhiễm những thói hư, tật xấu khi xem những hành vi thiếu văn hoá trên Internet.

c) Xem và làm theo hướng dẫn thực hiện những việc nguy hiểm sẽ dẫn đến rủi ro, không an toàn cho em.

d) Lợi dụng việc em truy cập vào trang web không phù hợp, người xấu có thể đe dọa, bắt nạt em.

e) Khi truy cập vào trang web do người xấu tạo ra, em có thể bị dụ dỗ, lừa đảo. Phần mềm độc hại từ trang web này có thể xâm nhập vào máy tính của em để lấy cắp thông tin, làm mất dữ liệu, hư hỏng phần mềm, phần cứng máy tính.



Hình 4. Người xấu có thể xúc phạm, đe dọa, bắt nạt em qua mạng



Hình 5. Lừa đảo, phần mềm độc hại trên Internet

Không cố tình truy cập và không nên xem thông tin không phù hợp trên trang web.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu tên các loại thông tin chính trên trang web và đặc điểm mỗi loại thông tin đó.
2. Theo em, trên trang web có loại thông tin đặc biệt nào và đặc điểm của loại thông tin đó là gì?
3. Truy cập, xem thông tin không phù hợp trên trang web có thể bị những tác hại nào dưới đây?
 - A. Âm ảnh, sợ hãi.
 - B. Nhiễm thói hư, tật xấu.
 - C. Đe dọa, bắt nạt, dụ dỗ, lừa đảo.
 - D. Lấy cắp thông tin, mất dữ liệu.
 - E. Hư hỏng phần mềm, phần cứng máy tính.



Với sự hỗ trợ của thầy, cô giáo, em hãy thực hiện các công việc dưới đây.

1. Truy cập vào trang web thieunhivietnam.vn.
 - a) Quan sát và cho biết trên trang web có những loại thông tin nào.
 - b) Nháy chuột vào một siêu liên kết và cho biết kết quả em nhận được là gì. Sau đó nháy chuột vào nút lệnh ← (**Back** hoặc **Quay lại**) ở góc trên bên trái của cửa sổ trình duyệt và cho biết kết quả là gì.
 - c) Nháy chuột vào bảng chọn **Thư viện**, chọn mục **Thư viện video clip** và cho biết các loại thông tin có trên trang web được mở ra.
 - d) Nháy chuột vào bảng chọn **Thư viện**, chọn mục **Bài hát của thiếu nhi** và cho biết các loại thông tin có trên trang web được mở ra.
2. Truy cập vào trang web vi.wikipedia.org/wiki/Hồ_Hoàn_Kiểm, tìm và nháy chuột vào siêu liên kết để chuyển đến trang web chứa thông tin về Hà Nội. Sau đó quay trở lại trang thông tin về Hồ Hoàn Kiếm.



VẬN DỤNG

Hãy trao đổi với bạn, nêu ví dụ cụ thể về tác hại đối với trẻ em khi cố tình truy cập, xem thông tin không phù hợp trên trang web.



CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET



Sau bài học này, em sẽ:

- Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.
- Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.
- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự trợ giúp của thầy, cô giáo.



KHỞI ĐỘNG

Ở lớp 3, em đã biết Internet là kho thông tin khổng lồ. Hãy trao đổi với bạn và cho biết làm thế nào để có thể tìm được thông tin mong muốn trong kho thông tin khổng lồ đó.



KHÁM PHÁ

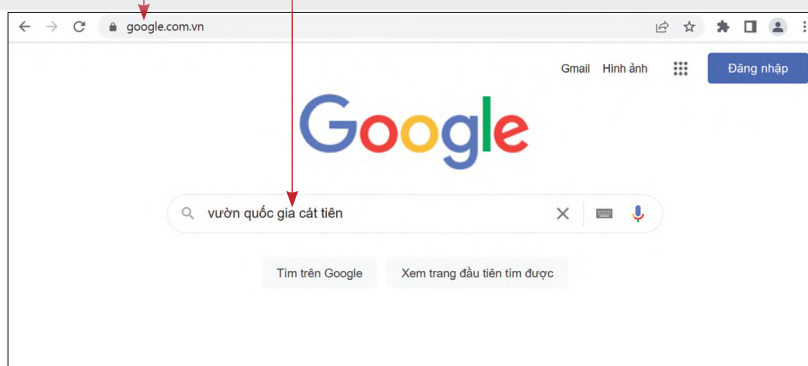
1. Sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin bằng từ khoá

Máy tìm kiếm giúp em dễ dàng, nhanh chóng tìm được thông tin mong muốn trên Internet. Trong bài học này, chúng ta sẽ tìm hiểu cách sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin trên Internet bằng từ khoá.

Sau khi kích hoạt trình duyệt web, thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 1 để tìm thông tin trên Internet bằng từ khoá với máy tìm kiếm Google.

① Gõ google.com.vn (địa chỉ trang web của máy tìm kiếm Google) rồi gõ phím **Enter**.

② Gõ vào ô tìm kiếm cụm từ *vườn quốc gia cát tiên* (từ khoá tìm kiếm) rồi gõ phím **Enter**. Kết quả tìm kiếm xuất hiện tương tự như Hình 2.



Hình 1. Truy cập trang web google.com.vn và nhập từ khoá tìm kiếm¹

¹ Hình chụp trang web ngày 01/05/2022

Số lượng kết quả và thời gian tìm kiếm

Địa chỉ web của bài viết

Tiêu đề bài

Phần nội dung bài viết có chứa từ khoá tìm kiếm (các từ in đậm)

3 Nháy chuột vào tiêu đề của một kết quả tìm kiếm để xem chi tiết nội dung trang web tìm được. Ví dụ, nháy chuột vào tiêu đề của kết quả đầu tiên ta có kết quả như Hình 3.

Danh sách kết quả tìm kiếm

Hình 2. Cửa sổ kết quả tìm kiếm¹



Em hãy quan sát Hình 1, Hình 2 và cho biết:

- Địa chỉ trang web của máy tìm kiếm Google.
- Từ khoá được sử dụng để tìm kiếm.
- Mối liên quan giữa từ khoá tìm kiếm và nội dung kết quả tìm kiếm do Google trả về.

Nháy nút lệnh ← để trở về cửa sổ kết quả tìm kiếm.

Hình 3. Trang web của một kết quả tìm kiếm²



- Từ khoá tìm kiếm (gọi tắt là từ khoá): từ, cụm từ được nhập vào ô tìm kiếm.
- Sử dụng máy tìm kiếm **Google** để tìm thông tin: truy cập trang web google.com.vn, gõ từ khoá, gõ phím **Enter**.

^{1,2}Các hình chụp trang web ngày 01/05/2022



2. Xác định từ khoá tìm kiếm

 Máy tìm kiếm trả về kết quả là danh sách các bài viết có chứa từ khoá hoặc liên quan đến từ khoá. Do vậy, để có được thông tin mong muốn em cần chọn từ khoá là tên chủ đề hay cụm từ mô tả nội dung chính của thông tin cần tìm. Đặc biệt, nếu từ khoá gồm những từ đặc trưng như địa danh, tên riêng, từ đặc biệt thì kết quả tìm kiếm càng chính xác.

Lưu ý: Trên cơ sở kết quả do máy tìm kiếm trả về em có thể thêm, bớt, thay đổi từ khoá để có kết quả tìm kiếm phù hợp hơn.



❶ Một bạn đã sử dụng máy tìm kiếm Google để thực hiện tìm thông tin bằng hai từ khoá và có được hai kết quả tìm kiếm tương ứng như Hình 4, Hình 5. Theo em bạn đã sử dụng những từ khoá nào?



Hình 4. Kết quả tìm thông tin bằng từ khoá thứ nhất¹



Hình 5. Kết quả tìm thông tin bằng từ khoá thứ hai²

❷ Hình 6 là thông tin cần tìm. Em hãy trao đổi với bạn và đề xuất từ khoá phù hợp để tìm thông tin ở Hình 6 bằng máy tìm kiếm.

Sao la

Sao la còn được gọi là "Kì lân Châu Á", là một trong những loài thú hiếm nhất trên thế giới. Sao la sinh sống trong vùng núi rừng Trường Sơn tại Việt Nam và Lào, được các nhà khoa học phát hiện vào năm 1992.



Hình 6. Thông tin cần tìm



Để máy tìm kiếm trả về kết quả như mong muốn em cần sử dụng từ khoá là tên chủ đề hay cụm từ mô tả nội dung chính của thông tin cần tìm.

^{1,2}Các hình chụp trang web ngày 01/05/2022



LUYỆN TẬP

- Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để sử dụng máy tìm kiếm **Google** tìm thông tin bằng từ khoá.
 - Mở trình duyệt web.
 - Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.
 - Nhập địa chỉ **google.com.vn**.
- Phát biểu nào sau đây là sai về tìm thông tin bằng máy tìm kiếm?
 - Từ khoá thường là tên chủ đề, nội dung chính của thông tin cần tìm.
 - Kết quả tìm kiếm là các bài viết có chứa từ khoá hoặc liên quan đến từ khoá.
 - Trên cơ sở kết quả tìm kiếm do máy tìm kiếm trả về, ta có thể chỉnh sửa từ khoá để có kết quả tìm kiếm phù hợp hơn.
 - Từ khoá càng chung chung, không cụ thể thì kết quả tìm kiếm càng chính xác.
- Từ khoá nào sau đây phù hợp nhất khi muốn tìm thông tin về Bảo tàng Phụ nữ Nam Bộ?
 - Bảo tàng.
 - Bảo tàng Phụ nữ.
 - Bảo tàng Nam Bộ.
 - Bảo tàng Phụ nữ Nam Bộ.



Em hãy thực hiện các công việc dưới đây với sự hỗ trợ của thầy, cô giáo.

Lưu ý: Em có thể gõ từ khoá là tiếng Việt không dấu.

- Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá để tìm thông tin về Vườn Quốc gia Cát Tiên. Truy cập vào kết quả tìm kiếm để xem thông tin chi tiết và cho biết Vườn Quốc gia Cát Tiên thuộc địa phận những tỉnh nào.
- Thực hiện tìm thông tin với mỗi từ khoá em đã đề xuất tại hoạt động Làm ở mục 2 của phần Khám phá. Quan sát, nêu nhận xét của em về kết quả do máy tìm kiếm trả về với Hình 4, Hình 5 và Hình 6.
- Thực hiện tìm thông tin với lần lượt các từ khoá ở Bài tập 3 của phần Luyện tập. Quan sát kết quả do máy tìm kiếm trả về và cho biết từ khoá nào có kết quả tìm kiếm phù hợp nhất.
- Thực hiện tìm và kể tên một số máy tìm kiếm khác.



VẬN DỤNG

Hãy thực hiện tìm thông tin bằng máy tìm kiếm và kể cho bạn về một danh lam, thắng cảnh hay một danh nhân của tỉnh, thành phố nơi em đang sinh sống.



BÀI 5. THAO TÁC VỚI THƯ MỤC, TỆP



Sau bài học này, em sẽ:

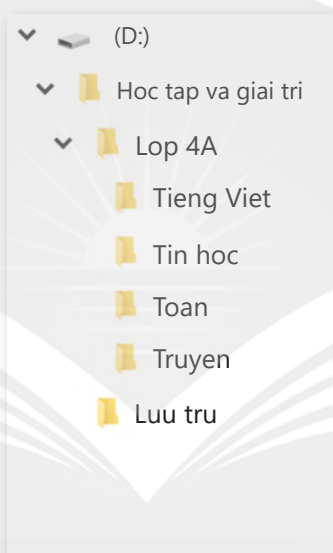
- Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp.
- Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp.



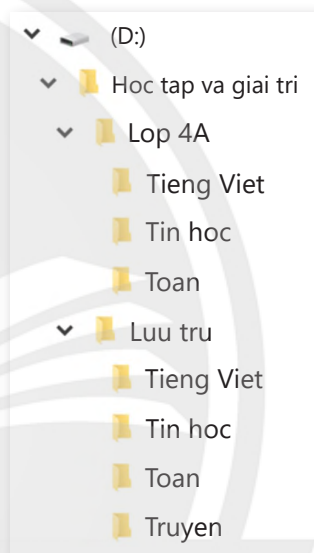
KHỞI ĐỘNG

Ban đầu bạn Ngọc có cây thư mục trên máy tính như Hình 1. Sau khi thực hiện thao tác với cây thư mục này, bạn Ngọc có cây thư mục như ở Hình 2.

Theo em, bạn Ngọc đã thực hiện những thao tác nào?



Hình 1.
Cây thư mục ban đầu



Hình 2.
Cây thư mục kết quả



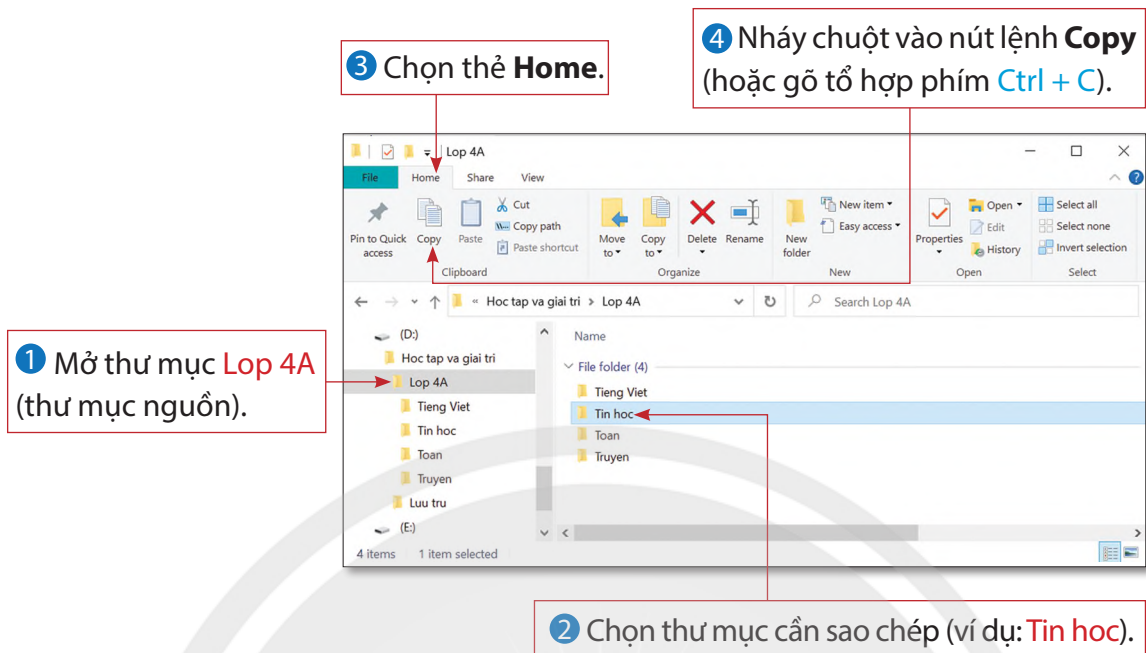
KHÁM PHÁ

1. Các thao tác cơ bản với thư mục và tệp

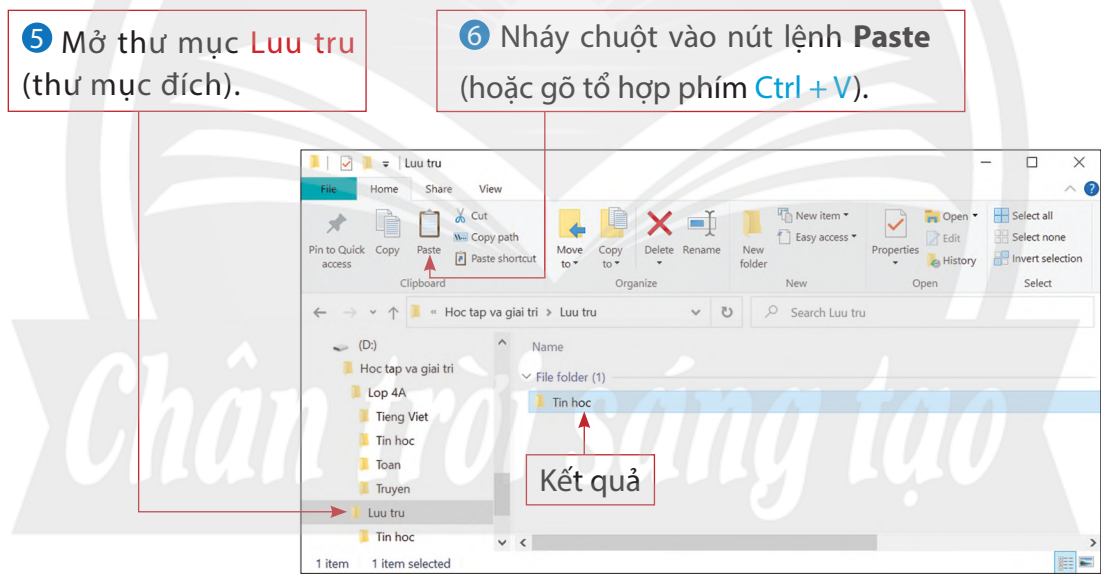
Dưới đây là hướng dẫn thực hiện các thao tác sao chép, di chuyển thư mục để từ cây thư mục như ở Hình 1 ta có được cây thư mục như ở Hình 2.

a) Sao chép thư mục

Kích hoạt phần mềm **File Explorer**, thực hiện theo các bước như ở Hình 3 để sao chép thư mục **Tin hoc** trong thư mục **Lop 4A** sang thư mục **Luu tru**.



Hình 3a. Thực hiện lệnh **Copy**



Hình 3b. Thực hiện lệnh **Paste**

Hình 3. Các bước thực hiện sao chép thư mục

Lưu ý:

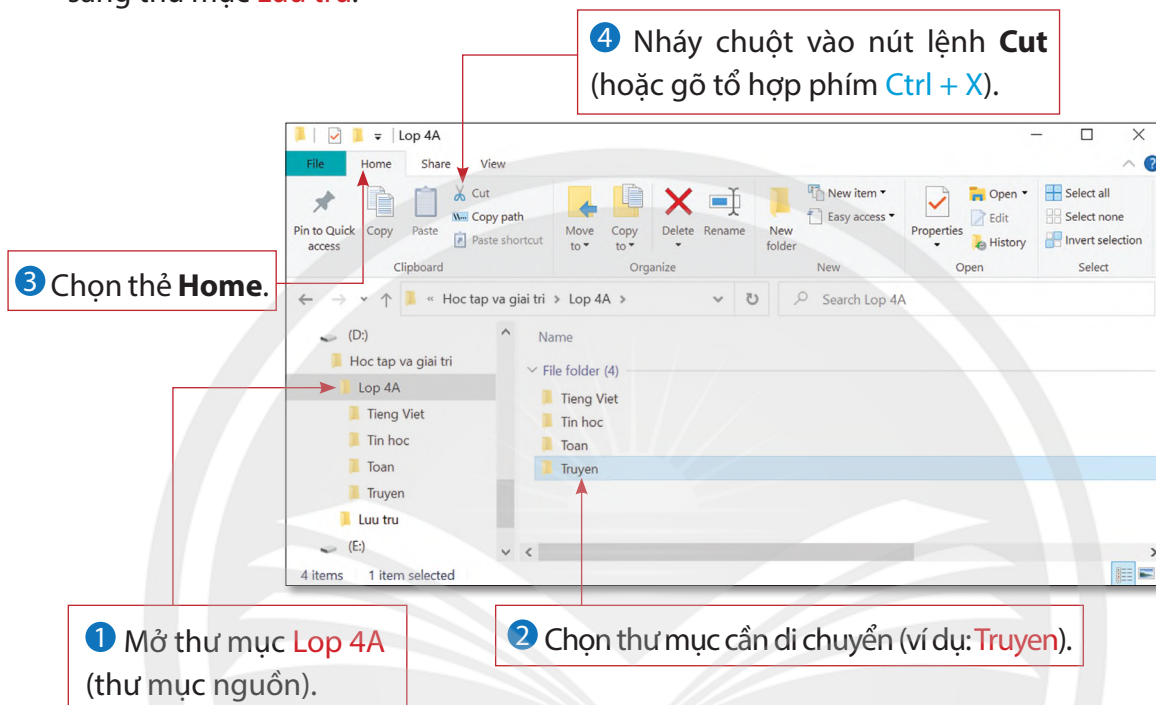
- Sau khi thực hiện sao chép, cả thư mục nguồn và thư mục đích đều có thư mục được sao chép.
- Ở bước 2 em có thể chọn nhiều thư mục để sao chép đồng thời bằng cách nhấn giữ phím **Ctrl** kết hợp nháy chuột chọn các thư mục cần sao chép.



Em hãy nêu các bước cần thực hiện để sao chép đồng thời thư mục **Tieng Viet** và thư mục **Toan** sang thư mục **Luu tru**.

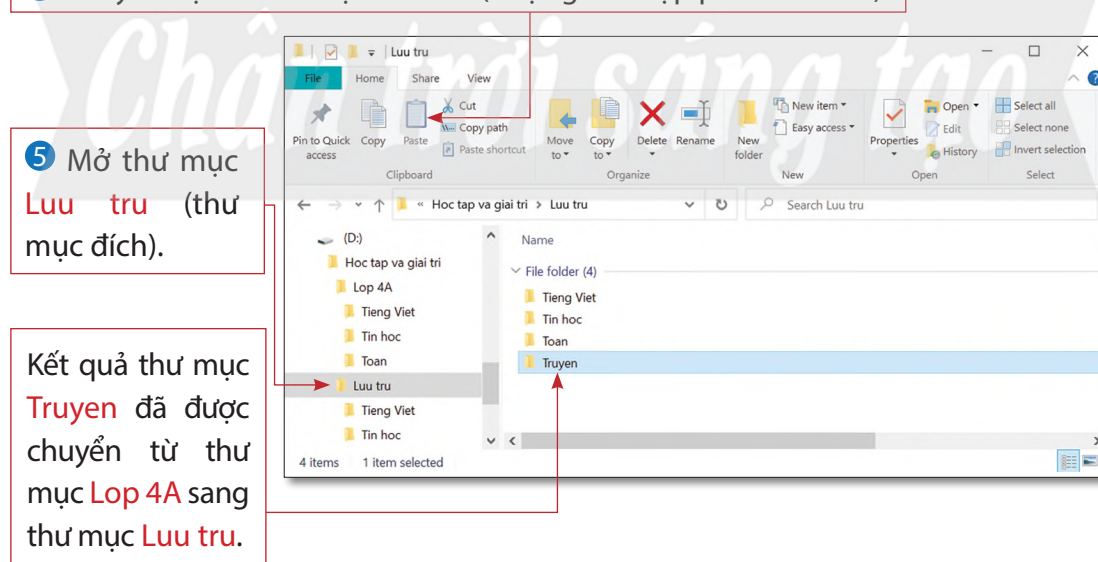
b) Di chuyển thư mục

 Thực hiện theo các bước như ở Hình 4 để di chuyển thư mục **Truyen** từ **Lop 4A** sang thư mục **Luu tru**.



Hình 4a. Thực hiện lệnh **Cut**

⑥ Nháy chuột vào nút lệnh **Paste** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**).



Hình 4b. Thực hiện lệnh **Paste**

Hình 4. Các bước di chuyển thư mục



Lưu ý:

- Sau khi thực hiện di chuyển, thư mục được di chuyển sẽ xuất hiện tại thư mục đích và không còn tồn tại trong thư mục nguồn.
- Ở bước ② em có thể chọn nhiều thư mục để di chuyển đồng thời.



Em hãy nêu các bước di chuyển thư mục **Truyen** ở cây thư mục Hình 4b để có kết quả là cây thư mục ở Hình 4a.

c) Đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp



Các bước thực hiện đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp tương tự như với thư mục mà em đã biết.



① Lựa chọn một số thao tác dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện đổi tên tệp, xoá tệp.

- | | |
|----------------------------------|--|
| A. Mở thư mục chứa tệp. | B. Chọn tệp. |
| C. Mở thẻ Home . | D. Chọn nút lệnh  Rename . |
| E. Gõ tên mới rồi gõ phím Enter. | G. Chọn nút lệnh  Delete (hoặc gõ phím Delete). |

② Lựa chọn một số thao tác dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện sao chép, di chuyển tệp.

- | | |
|---|--|
| A. Chọn tệp. | B. Mở thẻ Home . |
| C. Chọn nút lệnh  Paste . | D. Chọn nút lệnh  Copy . |
| E. Chọn nút lệnh  Cut . | |
| G. Mở thư mục cần sao chép tệp đến hoặc di chuyển tệp đến (thư mục đích). | |
| H. Mở thư mục chứa tệp cần sao chép hoặc di chuyển (thư mục nguồn). | |



• Sao chép thư mục, tệp: chọn thư mục, tệp cần sao chép; chọn nút lệnh  **Copy** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**); mở thư mục cần sao chép đến; chọn nút lệnh  **Paste** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**).

• Di chuyển thư mục, tệp: chọn thư mục, tệp cần di chuyển; chọn nút lệnh  **Cut** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + X**); mở thư mục cần di chuyển đến; chọn nút lệnh  **Paste** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**).

• Đổi tên tệp, xoá tệp: tương tự như thao tác đổi tên, xoá thư mục.



2. Tác hại khi thực hiện thao tác nhầm với thư mục, tệp

 Khi thực hiện thao tác với thư mục và tệp, nếu không cẩn thận có thể dẫn đến một số tác hại, ví dụ như:

a) Xóa nhầm thư mục, tệp sẽ dẫn đến mất dữ liệu.

b) Xóa, đổi tên, di chuyển đối với thư mục, tệp chương trình máy tính sẽ dẫn đến lỗi phần mềm, treo máy tính,

Lưu ý:

– Sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp bừa bãi sẽ dẫn đến khó khăn trong việc quản lí, tìm thư mục và tệp.

– Sao chép cùng một tài liệu đến quá nhiều thư mục khác nhau sẽ làm bộ nhớ máy tính bị đầy. Điều này có thể dễ dẫn đến máy tính chạy chậm hoặc không hoạt động được.



Thư mục RapidTyping và tệp RapidTyping.exe được tạo ra khi cài đặt chương trình luyện gõ bàn phím. Theo em, có nên thực hiện xóa, đổi tên, di chuyển thư mục và tệp này không? Tại sao?



Thao tác nhầm với thư mục và tệp có thể dẫn đến mất dữ liệu, gây lỗi cho phần mềm, máy tính.



LUYỆN TẬP

- Em hãy nêu sự khác nhau về kết quả khi thực hiện sao chép và di chuyển thư mục, tệp.
- Trong Bảng 1, em hãy ghép mỗi thao tác ở cột bên trái với một nút lệnh cần sử dụng để thực hiện thao tác đó ở cột bên phải.
- Theo em tại sao cần cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục và tệp?

Thao tác với thư mục, tệp	Nút lệnh
1) Sao chép	a)  Copy
2) Di chuyển	b)  Cut
3) Đổi tên	c)  Delete
4) Xóa	d)  Rename

Bảng 1. Một số thao tác cơ bản với thư mục, tệp



1. Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:

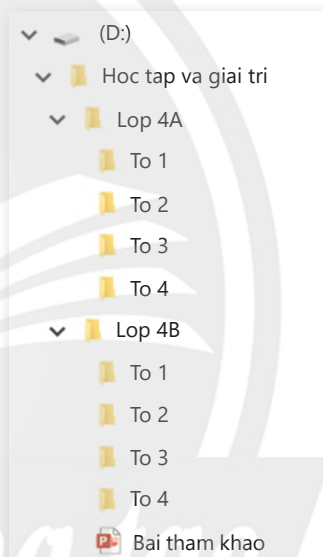
- Tạo cây thư mục như ở Hình 1.
- Thực hiện sao chép, di chuyển thư mục để có cây thư mục như ở Hình 2.
- Thực hiện đổi tên thư mục **Học tập và giải trí** thành tên trường của em.
- Thực hiện các thao tác với tệp như sau:
 - Sao chép một tệp trên máy tính (theo yêu cầu của thầy, cô giáo) vào thư mục **Tin học** trong thư mục **Lop 4A**.
 - Di chuyển tệp này sang thư mục **Lưu trữ**.
 - Đổi tên tệp theo yêu cầu của thầy, cô giáo.

2. Trên máy tính em đang sử dụng có sẵn cây thư mục như ở Hình 5. Em hãy thực hiện các yêu cầu sau:

- Sử dụng các thao tác sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp để có cây thư mục như ở Hình 6.
- Xoá tệp **Bài tham khảo**.
- Xoá thư mục **Lop 4B**.



Hình 5. Cây thư mục có sẵn



Hình 6. Cây thư mục cần tạo



VẬN DỤNG

Em có thể nhớ USB. Em cần mang bài trình chiếu đã làm trên máy tính ở nhà đến lớp để trình bày với các bạn. Em sẽ làm như thế nào?



CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 6. SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP



Sau bài học này, em sẽ:

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



KHỞI ĐỘNG

Trên máy tính của bạn Nam có trò chơi xếp gạch mà Ngọc rất thích. Ngọc sao chép phần mềm trò chơi xếp gạch từ máy tính Nam sang máy tính của mình để sử dụng. Hãy trao đổi với bạn và cho biết việc sao chép phần mềm trò chơi như trên có được phép hay không.



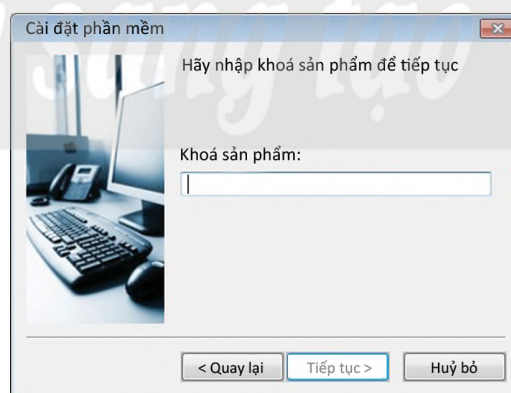
KHÁM PHÁ

1. Phần mềm có bản quyền

 Tác giả của phần mềm máy tính là tổ chức, cá nhân tạo ra phần mềm đó. Tác giả có quyền cho hoặc không cho tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm của mình.

Một trong những cách tác giả có thể sử dụng để bảo vệ tài sản phần mềm của mình là khoá phần mềm bằng dây kí tự bí mật. Khi được cung cấp dây kí tự bí mật, người dùng có thể mở khoá để sử dụng phần mềm.

Khi sử dụng phần mềm của tác giả nào thì phải được sự cho phép của tác giả đó. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền.



Hình 1. Phần mềm yêu cầu nhập dây kí tự bí mật để sử dụng



Theo em, những việc nào dưới đây là nên hay không nên làm?

- A. Chỉ sử dụng phần mềm khi được phép.
- B. Sử dụng phần mềm bị phá khoá (phần mềm bị người xấu phá khoá dẫn đến không cần dãy kí tự bí mật vẫn sử dụng được).
- C. Sử dụng phần mềm trò chơi được người khác sao chép cho em mà không cần quan tâm phần mềm đó có bản quyền hay không.
- D. Đưa phần mềm lên mạng để những người khác có thể sử dụng mà chưa được sự cho phép của tác giả.



Em chỉ sử dụng phần mềm khi được phép.

2. Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí



Phần mềm miễn phí là phần mềm người dùng có thể sử dụng mà không phải trả phí. Phần mềm miễn phí thường được cung cấp trên Internet, mọi người có thể sử dụng, sao chép, phổ biến mà không cần xin phép tác giả. Dưới đây là tên và biểu tượng của một số phần mềm miễn phí (Bảng 1).

a) Phần mềm gõ tiếng Việt UniKey 	d) Phần mềm mô phỏng Hệ Mặt Trời – SolarSystem 
b) Phần mềm luyện gõ bàn phím RapidTyping 	e) Phần mềm soạn thảo văn bản Writer 
c) Phần mềm duyệt web Google Chrome 	g) Phần mềm trình chiếu Impress 

Bảng 1. Tên và biểu tượng của một số phần mềm miễn phí

Ngược lại, phần mềm không miễn phí là phần mềm mà người dùng phải trả phí khi sử dụng và không được tự ý sao chép, phổ biến đến người khác. Khi các phần mềm này được bảo vệ bằng khoá, muốn sử dụng, người dùng cần trả phí để được cung cấp dãy kí tự bí mật.

a) Phần mềm PowerPoint 
b) Phần mềm Word 
c) Phần mềm Windows 10 

Bảng 2. Tên và biểu tượng một số phần mềm không miễn phí



① Em hãy nêu sự khác nhau giữa phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

② Hãy kể tên những phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí mà em biết.



Phần mềm miễn phí là phần mềm không phải trả phí khi sử dụng. Ngược lại, phần mềm phải trả phí khi sử dụng là phần mềm không miễn phí.



LUYỆN TẬP

1. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Tổ chức, cá nhân tạo ra phần mềm máy tính là tác giả của phần mềm đó.
- B. Tác giả có quyền cho hoặc không cho người khác sao chép, phổ biến, sử dụng phần mềm của mình.
- C. Khoá phần mềm là một trong những cách tác giả có thể sử dụng để bảo vệ quyền của mình đối với phần mềm.
- D. Có thể sử dụng phần mềm không miễn phí khi chưa được phép của tác giả.
- E. Mọi người có thể sử dụng, sao chép phần mềm miễn phí mà không cần xin phép tác giả.

2. Những điều nào dưới đây thuộc về phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí?

- A. Người dùng không phải trả phí khi sử dụng phần mềm.
- B. Có thể sử dụng phần mềm mà không cần xin phép tác giả.
- C. Mọi người có thể tự do sao chép, phổ biến phần mềm.
- D. Người dùng phải trả phí khi sử dụng phần mềm.
- E. Người dùng không được sao chép, phổ biến phần mềm.

3. Đối với việc bạn Ngọc sao chép phần mềm trò chơi ở phần Khởi động, em hãy cho biết trường hợp nào là được phép và trường hợp nào là không được phép.



VẬN DỤNG

Hãy tìm hiểu và kể tên một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí người thân của em đang sử dụng.



CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7. SOẠN THẢO VĂN BẢN TIẾNG VIỆT



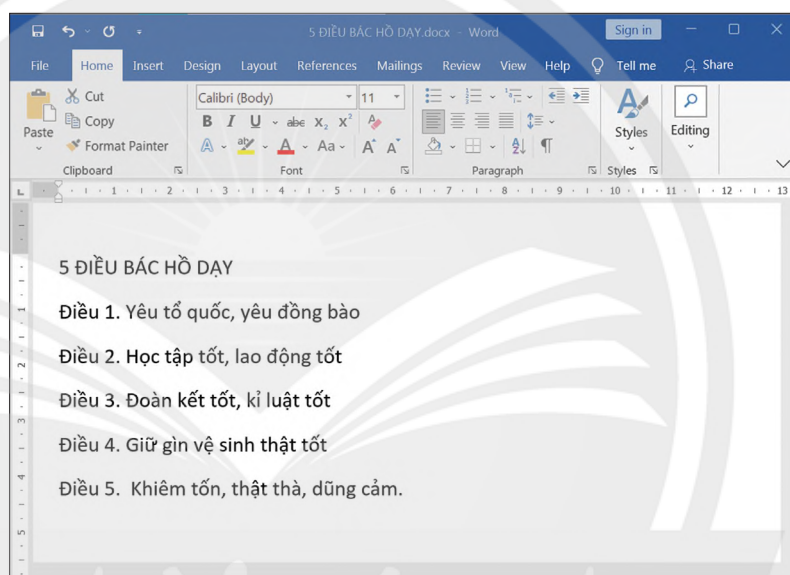
Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản.
- Kích hoạt được phần mềm bằng chuột.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu; lưu được tệp vào thư mục theo yêu cầu.



KHỞI ĐỘNG

Một bạn soạn thảo 5 điều Bác Hồ dạy trên máy tính như ở Hình 1. Em có biết bạn làm thế nào để soạn thảo được văn bản tiếng Việt này không?



Hình 1. Văn bản tiếng Việt được soạn thảo trên máy tính



KHÁM PHÁ

Văn bản tiếng Việt ở Hình 1 được soạn thảo trên máy tính với phần mềm soạn thảo văn bản Word. Sau đây là hướng dẫn soạn thảo văn bản tiếng Việt với phần mềm Word.

1. Kích hoạt và soạn thảo văn bản với phần mềm Word

a) Kích hoạt Word

Ở phần thực hành của Bài 2, em đã biết nhấp đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình để kích hoạt Word. Sau khi kích hoạt, cửa sổ làm việc của Word xuất hiện như ở Hình 2.

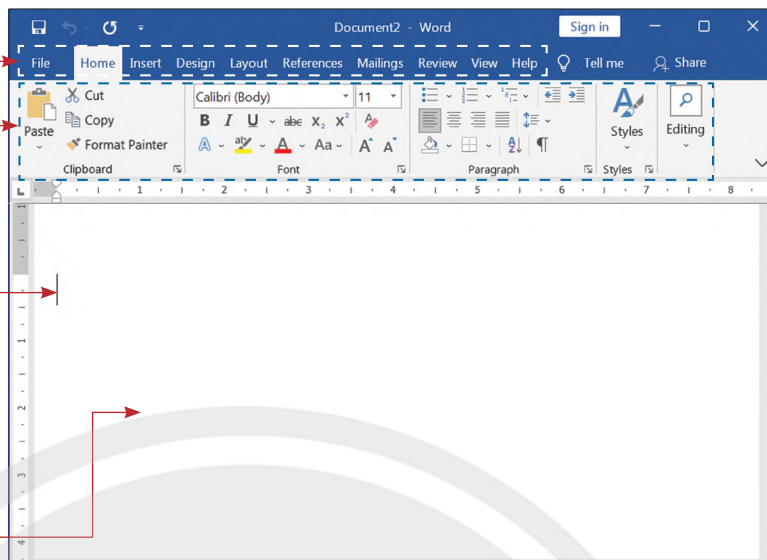


Bảng chọn các thẻ:
File, Home, Insert, ...

Các nhóm lệnh trong
dải lệnh **Home**

Con trỏ soạn thảo
là một vạch đứng
nhấp nháy.

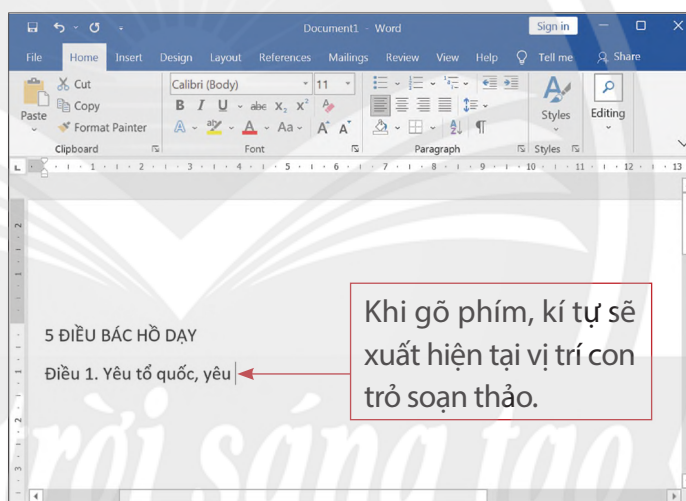
Vùng nhập văn bản



Hình 2. Cửa sổ làm việc của Word

b) Soạn thảo văn bản

Khi em gõ các phím kí tự trên bàn phím (phím chữ, số, dấu), kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo và con trỏ soạn thảo tự động dịch chuyển sang phải (Hình 3).



Hình 3. Gõ văn bản

Khi con trỏ soạn thảo đang ở cuối dòng, em tiếp tục gõ phím kí tự thì kí tự được gõ và con trỏ soạn thảo sẽ tự động di chuyển xuống đầu dòng tiếp theo. Để di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí nào trong văn bản thì em nhấp chuột vào vị trí đó.



Để soạn thảo văn bản, ngoài các phím kí tự em còn sử dụng các phím chức năng. Ở Bảng 1, em hãy ghép tên mỗi phím ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.



Tên phím	Chức năng của phím trong soạn thảo văn bản
1) Backspace	a) Xoá kí tự bên trái con trỏ soạn thảo văn bản.
2) Caps Lock	b) Ngắt dòng và di chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
3) Delete	c) Xoá kí tự bên phải con trỏ soạn thảo văn bản.
4) Enter	d) Thường được sử dụng để tạo khoảng cách giữa các từ khi soạn thảo văn bản.
5) Shift	e) Nhấn giữ phím để gõ chữ hoa hoặc kí tự trên của phím có 2 kí tự.
6) Space	g) Bật hoặc tắt chế độ gõ chữ hoa, chữ thường (đèn Caps Lock sẽ bật hoặc tắt).

Bảng 1. Một số phím và chức năng tương ứng trong soạn thảo văn bản



- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để kích hoạt Word.
- Khi gõ phím kí tự, kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo và con trỏ soạn thảo tự động dịch sang phải một kí tự.

2. Gõ tiếng Việt



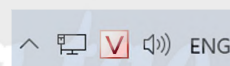
Để gõ được tiếng Việt, em cần dùng phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt. UniKey là phần mềm gõ tiếng Việt được sử dụng phổ biến hiện nay.

a) Bật, tắt chế độ gõ tiếng Việt của phần mềm UniKey

Sau khi kích hoạt phần mềm UniKey, em có thể thấy biểu tượng  (Hình 4) hoặc  ở phía bên phải thanh tác vụ (thanh tác vụ nằm ở phía dưới màn hình nền).

Khi thấy biểu tượng , em có thể gõ được tiếng Việt (chế độ tiếng Việt). Khi thấy biểu tượng  em không gõ được dấu tiếng Việt (chế độ tiếng Anh).

Nháy chuột vào biểu tượng  để chuyển từ chế độ gõ tiếng Anh sang tiếng Việt  và ngược lại (Hình 5).



Hình 4. Biểu tượng UniKey trên thanh tác vụ



Hình 5. Chuyển giữa chế độ gõ tiếng Việt và tiếng Anh

b) Gõ văn bản tiếng Việt kiểu Telex

Trong UniKey có nhiều kiểu gõ tiếng Việt như Telex, VNI, VIQR, ... trong đó Telex là kiểu gõ thông dụng hiện nay. Bảng 2 và Bảng 3 cho em biết cách gõ tiếng Việt theo kiểu Telex.



Kí tự cần gõ	â	đ	ê	ô	ơ	ư	ă
Cách gõ	aa	dd	ee	oo	ow	uw	aw

Bảng 2. Gõ kí tự có dấu

Dấu cần gõ	Dấu sắc	Dấu huyền	Dấu hỏi	Dấu ngã	Dấu nặng
Phím cần gõ (thường gõ cuối từ)	s	f	r	x	j

Bảng 3. Gõ dấu thanh

Ví dụ:

Nội dung cần soạn thảo	Yêu tổ quốc, yêu đồng bào	5 ĐIỀU BÁC HỒ DẠY
Cách gõ	Yeeu toor quoo <u>s</u> , yeeu ddoongf baof	5 DDIEEU <u>F</u> BAC <u>S</u> HOOF DAY <u>J</u>

Bảng 4. Ví dụ cách gõ tiếng Việt kiểu Telex



Khi phần mềm Unikey đang ở chế độ tiếng Việt , em hãy cho biết nội dung văn bản tiếng Việt nhận được khi gõ các phím như sau:

Hocj taapj toots, lao ddoongj toots

DDoanf keets toots, kir luaatj toots.



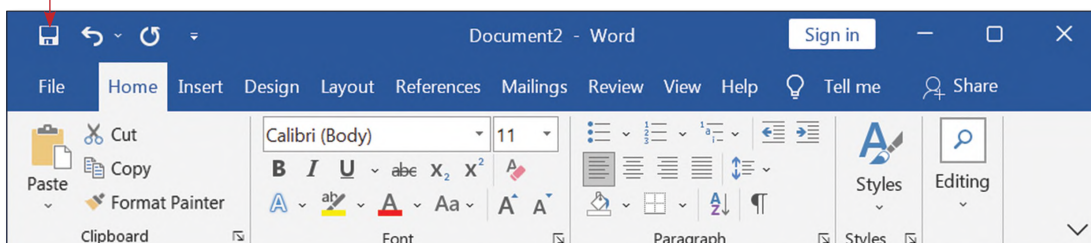
- Nháy chuột vào biểu tượng  để chuyển từ chế độ gõ tiếng Anh sang tiếng Việt  và ngược lại.
- Em nên sử dụng kiểu Telex để gõ văn bản tiếng Việt.
- Gõ phím dấu ở cuối từ, UniKey sẽ tự động bỏ dấu đúng quy tắc.

3. Lưu văn bản và thoát khỏi Word

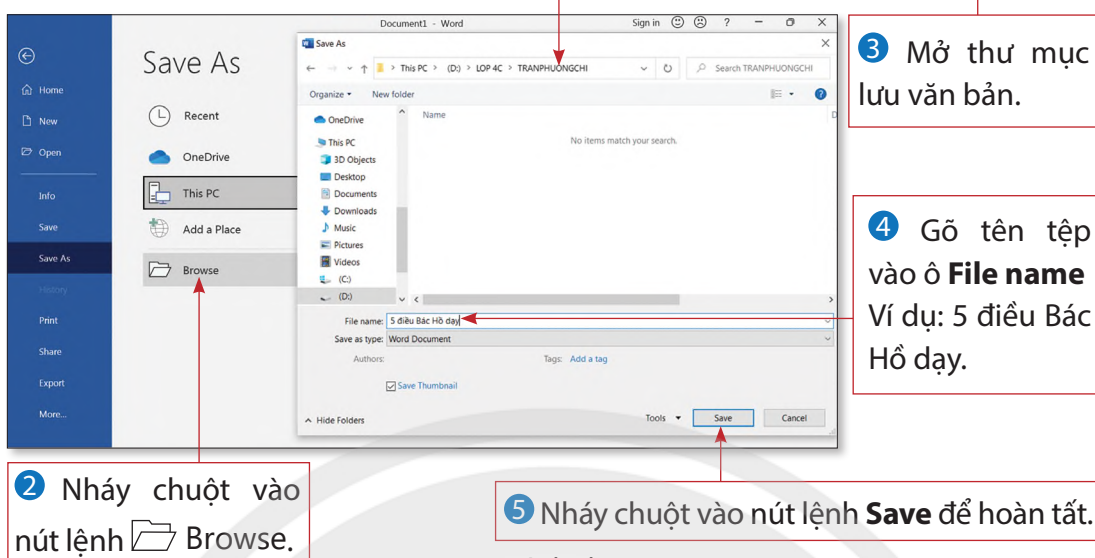


Em cần lưu trữ văn bản vào máy tính để sử dụng nhiều lần, lâu dài. Hình 6 hướng dẫn các bước lưu văn bản lần đầu.

- 1 Nháy chuột vào nút lệnh  **Save** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**).



Hình 6a



Hình 6b

Hình 6. Lưu văn bản lần đầu

Lưu ý: Sau khi lưu lần đầu, trong quá trình soạn thảo em nên thường xuyên lưu những thay đổi trong văn bản bằng cách nháy chuột vào nút lệnh hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**.

Nháy chuột vào nút lệnh (**Close**) ở góc trên bên phải cửa sổ làm việc của Word để thoát khỏi Word.



Lưu văn bản (lần đầu): nháy chuột vào nút lệnh , chọn nút lệnh Browse, chọn thư mục lưu văn bản, gõ tên tệp, nháy chuột vào nút lệnh



LUYỆN TẬP

1. Để kích hoạt phần mềm Word, em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào trong các biểu tượng dưới đây?



2. Khi thấy biểu tượng , em cần làm gì để chuyển sang chế độ gõ tiếng Việt .

3. Em hãy ghi cách gõ phím để soạn thảo được đoạn văn bản tiếng Việt sau theo kiểu Telex:

Giữ gìn vệ sinh thật tốt

Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.



1. Em hãy tạo một thư mục con với tên là tên của em trong thư mục **LOP 4C** ở ổ D:.

2. Thực hiện các công việc sau để soạn thảo văn bản tiếng Việt trên máy tính.

a) Kích hoạt Word.

b) Chọn chế độ gõ tiếng Việt của UniKey.

c) Soạn thảo văn bản 5 điều Bác Hồ dạy (như ở Hình 1).

d) Lưu văn bản với tên tệp là **5 điều Bác Hồ dạy** vào thư mục em vừa tạo ở trên.

e) Thoát khỏi Word.

3. Kích hoạt phần mềm Word, thực hiện soạn thảo đoạn văn bản tiếng Việt như ở Hình 7. Sau đó lưu văn bản vào thư mục của em (đã tạo ở câu 1) với tên tệp là **Thư Trung thu**.

Mong các cháu cố gắng
Thi đua học và hành
Tuổi nhỏ làm việc nhỏ
Tuỳ theo sức của mình ...
Các cháu hãy xứng đáng
Cháu Bác Hồ Chí Minh.

Hình 7. Đoạn trích *Thư Trung thu* của Chủ tịch Hồ Chí Minh năm 1952



VẬN DỤNG

Em hãy soạn thảo một văn bản giới thiệu về bản thân em, sau đó lưu vào trong máy tính.



Em có biết

Với phần mềm UniKey, em có thể soạn thảo văn bản tiếng Việt theo kiểu gõ VNI như sau:

Kí tự cần gõ	â	đ	ê	ô	ơ	ư	ă
Cách gõ	a6	d9	e6	o6	o7	u7	a8

Dấu cần gõ	Dấu sắc	Dấu huyền	Dấu hỏi	Dấu ngã	Dấu nặng
Phím cần gõ (thường gõ cuối từ)	1	2	3	4	5



BÀI 8. CHÈN HÌNH ẢNH, SAO CHÉP, DI CHUYỂN, XOÁ VĂN BẢN



Sau bài học này, em sẽ:

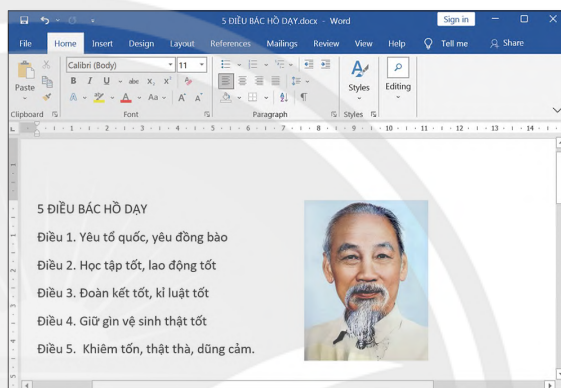
- Chèn được hình ảnh vào văn bản.
- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Thực hiện được mở tệp có sẵn, đặt tên tệp và lưu tệp với tên khác.



KHỞI ĐỘNG

Ở bài học trước, em đã sử dụng phần mềm Word để soạn thảo 5 điều Bác Hồ dạy.

Em có biết làm thế nào để đưa được hình ảnh Bác Hồ vào văn bản như ở Hình 1 không?



Hình 1. Văn bản có hình ảnh



KHÁM PHÁ

1. Chèn, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh

a) Chèn hình ảnh vào văn bản

Hình ảnh minh hoạ giúp cho nội dung văn bản sinh động, hấp dẫn hơn. Dưới đây là các bước thực hiện để chèn hình ảnh vào văn bản.

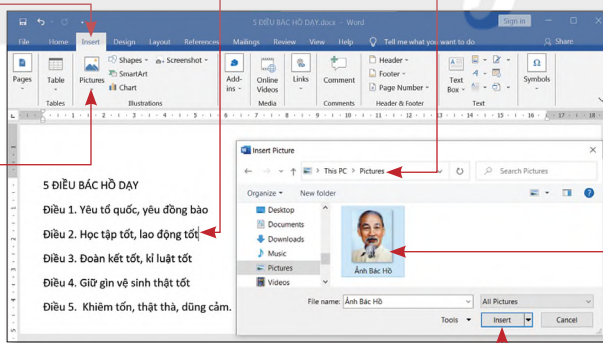
1 Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn chèn hình ảnh.

4 Mở thư mục chứa tệp ảnh.

2 Chọn thẻ **Insert**.

3 Chọn nút lệnh **Pictures**, cửa sổ **Insert Picture** xuất hiện.

5 Chọn tệp hình ảnh (ví dụ: chọn tệp **Ảnh Bác Hồ**).



6 Chọn nút lệnh **Insert**. Kết quả như Hình 3.

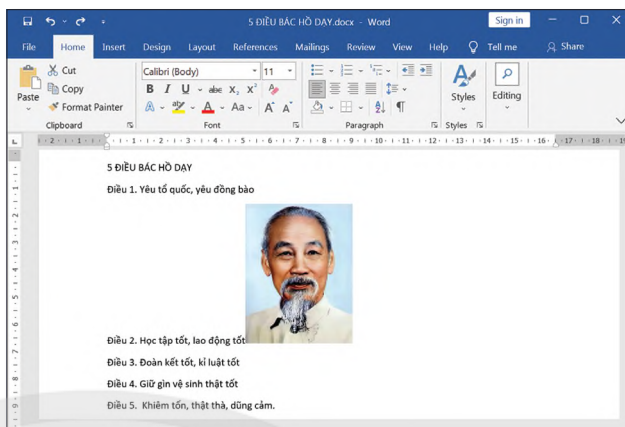
Hình 2. Các bước chèn hình ảnh vào văn bản



b) Thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh

Cách thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh trong trang văn bản Word tương tự như trong trang chiếu PowerPoint mà em đã được học ở lớp 3.

Sau khi chèn hình ảnh vào văn bản, Word sẽ tự động bố trí hình ảnh trong trang văn bản như ở Hình 3.



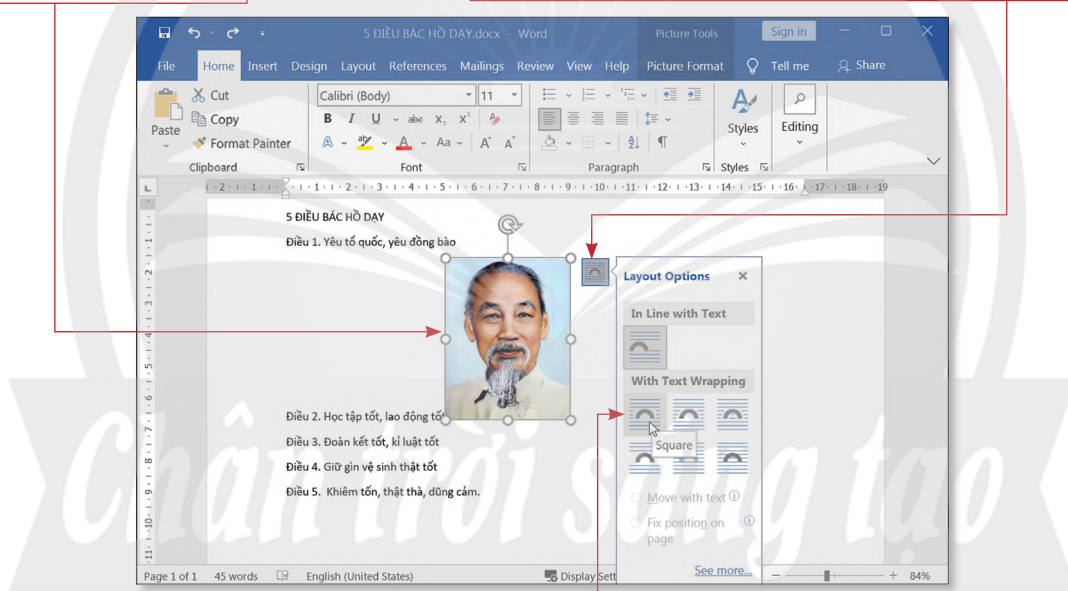
Hình 3. Kết quả chèn ảnh vào văn bản

Thay đổi cách bố trí hình ảnh

Hình 4 hướng dẫn các bước thực hiện thay đổi cách bố trí hình ảnh trong văn bản.

① Chọn hình ảnh.

② Nháy chuột vào nút lệnh **Layout Options**.



③ Chọn kiểu trình bày hình ảnh.

Ví dụ: chọn kiểu **Square** (văn bản bao quanh hình ảnh).

Hình 4. Thay đổi cách bố trí hình ảnh trong trang văn bản

Thực hiện các bước ở Hình 4 (chọn kiểu **Square**), sau đó thực hiện thay đổi kích thước rồi di chuyển hình ảnh, ta có kết quả như ở Hình 1.



④ Quan sát Hình 2 và cho biết lí do sau khi được chèn vào, hình ảnh xuất hiện ở cuối dòng thứ ba của văn bản.



② Lựa chọn một số việc dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh.

A. Di chuyển con trỏ chuột vào hình ảnh để con trỏ chuột chuyển thành dạng

B. Chọn hình ảnh.

C. Khi con trỏ chuột chuyển thành dạng (hoặc) , kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh.

D. Kéo thả chuột để di chuyển hình ảnh đến vị trí mong muốn.

E. Di chuyển con trỏ chuột vào một nút tròn trên khung chữ nhật bao quanh hình ảnh.



• **Chèn hình ảnh vào văn bản:**

- Đặt con trỏ soạn thảo vào nơi muốn chèn hình ảnh;
- Chọn thẻ **Insert**; chọn nút lệnh **Pictures**;
- Trong cửa sổ **Insert Picture** mở ra, mở thư mục chứa tệp hình ảnh, chọn tệp hình ảnh, chọn nút lệnh **Insert**.

• **Thay đổi cách bố trí hình ảnh**

trong trang văn bản:

- Chọn hình ảnh;
- Nháy chuột vào nút lệnh **Layout Options**;
- Chọn kiểu trình bày.

2. Chọn, sao chép, di chuyển, xoá một phần văn bản

a) Chọn một phần văn bản

Để thực hiện các thao tác sao chép, di chuyển, xoá một phần văn bản, trước hết em cần thực hiện thao tác chọn phần văn bản. Hình 5 hướng dẫn các bước chọn phần văn bản.

1 Đưa con trỏ chuột đến đầu phần văn bản.

2 Kéo thả chuột đến cuối phần văn bản.
Nền của phần văn bản được chọn sẽ có màu sẫm.

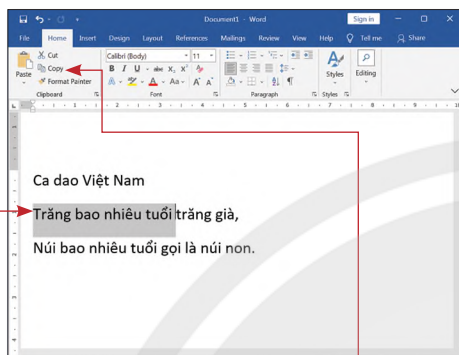
Hình 5. Chọn phần văn bản



b) Sao chép phần văn bản

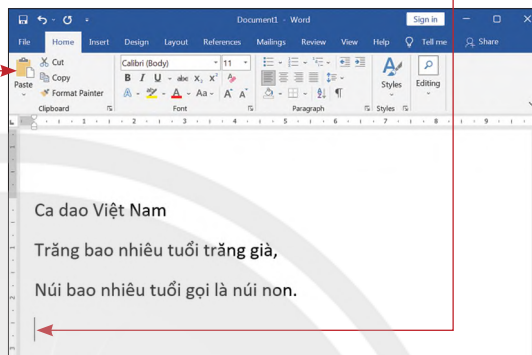
Trong văn bản có những phần lặp lại. Khi soạn thảo trên máy tính, em có thể gõ một lần rồi thực hiện sao chép để có được những phần văn bản giống nhau mà không cần phải gõ lại. Hình 6 hướng dẫn thao tác sao chép văn bản.

1 Chọn phần văn bản cần sao chép.



2 Chọn nút lệnh **Copy** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**).

3 Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn sao chép đến.

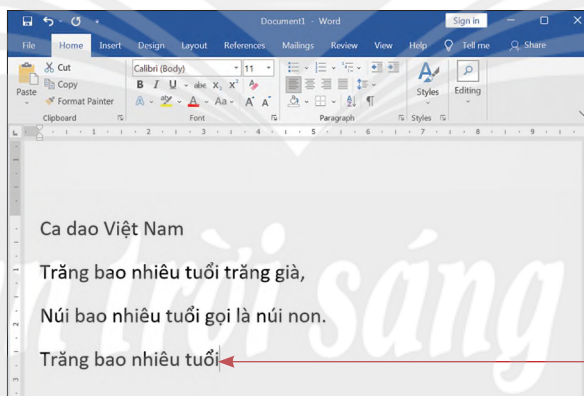


4 Chọn nút lệnh **Paste** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**). Kết quả như Hình 6c.

Hình 6a. Lựa chọn phần văn bản và thực hiện lệnh **Copy**

Hình 6b. Chọn vị trí sao chép đến và thực hiện lệnh **Paste**

Lưu ý: Khi thực hiện sao chép, tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm một phần văn bản giống với phần văn bản đã chọn.



Phần văn bản được sao chép đến vị trí đặt con trỏ soạn thảo và em có thể gõ tiếp văn bản.

Hình 6c. Kết quả

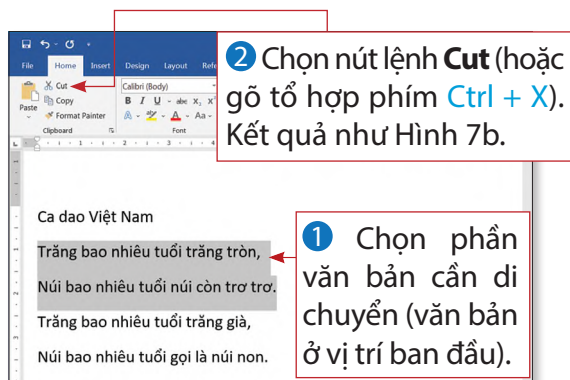
Hình 6. Sao chép văn bản



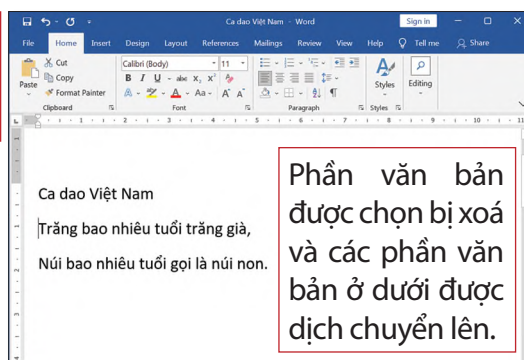
Trong văn bản ở Hình 6c, em hãy nêu các bước thực hiện sao chép cụm từ "Núi bao nhiêu tuổi" đến dưới dòng chứa cụm từ "Trăng bao nhiêu tuổi" ở cuối văn bản.

c) Di chuyển một phần văn bản

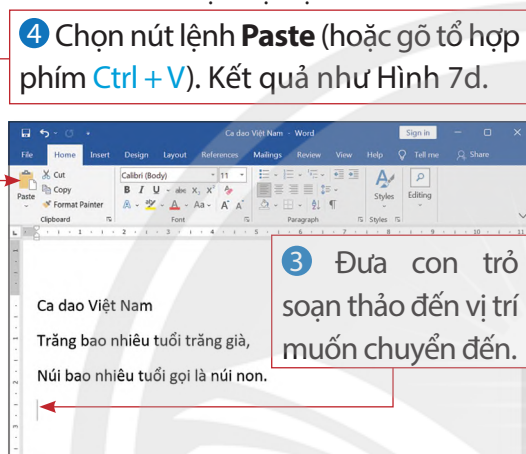
Khi soạn thảo văn bản, nếu có phần văn bản ở vị trí chưa hợp lí, em có thể di chuyển phần văn bản đó mà không phải xóa rồi gõ lại. Hình 7 hướng dẫn các bước thực hiện di chuyển văn bản để các câu thơ theo đúng thứ tự trong bài ca dao.



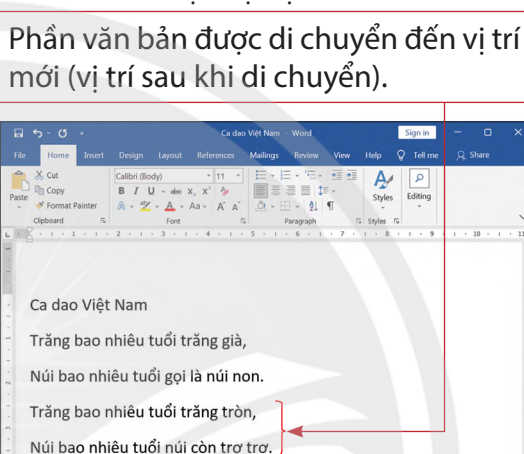
Hình 7a. Lựa chọn phần văn bản và thực hiện lệnh **Cut**



Hình 7b. Kết quả sau khi thực hiện lệnh **Cut**



Hình 7c. Chọn vị trí chuyển đến



Hình 7d. Kết quả

Hình 7. Di chuyển phần văn bản

Lưu ý: Khi di chuyển, phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.

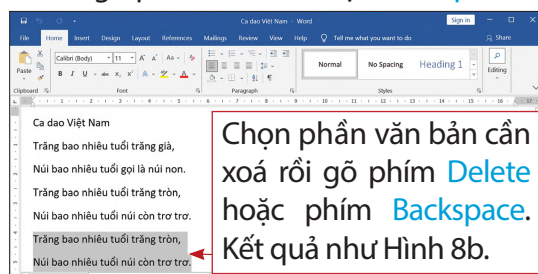


Hãy nêu các bước thực hiện di chuyển văn bản để từ văn bản như ở Hình 7d ta có được văn bản như ở Hình 7a.

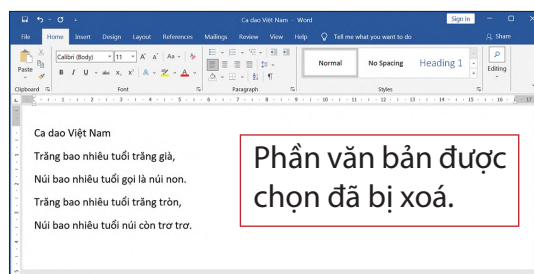
d) Xoá một phần văn bản



Để xoá một vài kí tự, em có thể sử dụng phím **Delete** hoặc phím **Backspace**. Nhưng khi cần xoá một phần văn bản (gồm nhiều kí tự), em nên chọn phần văn bản đó rồi gõ phím **Delete** hoặc **Backspace** (Hình 8).



Hình 8a. Chọn phần văn bản cần xoá



Hình 8b. Kết quả

Hình 8. Xoá phần văn bản



Lưu ý: Em cần chắc chắn muốn xoá đoạn văn bản trước khi thực hiện thao tác xoá.



Em hãy thực hiện ghép nối thao tác ở cột bên trái với kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Thao tác	Kết quả
1) Sao chép một phần văn bản	a) Phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.
2) Di chuyển một phần văn bản	b) Phần văn bản được chọn bị xoá.
3) Xoá một phần văn bản	c) Tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm một phần văn bản giống hệt với phần văn bản đã chọn.
4) Chọn một phần văn bản	d) Phần văn bản có nền màu sẫm.



Sao chép, di chuyển, xoá một phần văn bản

Bước	Sao chép	Di chuyển	Xoá
1	Chọn phần văn bản.		
2	Chọn nút lệnh  Copy (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + C).	Chọn nút lệnh  Cut (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + X).	Gõ phím Delete hoặc Backspace .
3	Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn sao chép đến.	Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn di chuyển đến.	
4	Chọn nút lệnh  Paste (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + V).		



LUYỆN TẬP

- Hãy nêu các việc cần thực hiện để từ tệp văn bản **5 điều Bác Hồ dạy** (em đã tạo ở Bài 7) có được văn bản như ở Hình 1.
- Em hãy nêu các việc cần thực hiện để từ văn bản ban đầu ở Hình 9 có được văn bản ở Hình 10, Hình 11.



Trăng bao nhiêu tuổi trắng già,
Núi bao nhiêu tuổi gọi là núi non.

Ca dao Việt Nam

Hình 9. Văn bản ban đầu

Trăng bao nhiêu tuổi trắng già,
Núi bao nhiêu tuổi gọi là núi non.
Trăng bao nhiêu tuổi trắng tròn,
Núi bao nhiêu tuổi núi còn trẻ trẻ.

Ca dao Việt Nam

Hình 10. Văn bản sau khi thực hiện sao chép, gõ thêm

Ca dao Việt Nam
Trăng bao nhiêu tuổi trắng già,
Núi bao nhiêu tuổi gọi là núi non.
Trăng bao nhiêu tuổi trắng tròn,
Núi bao nhiêu tuổi núi còn trẻ trẻ.

Hình 11. Văn bản sau khi thực hiện di chuyển



1. Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:

- Kích hoạt Word.
- Mở tệp văn bản **5 điều Bác Hồ dạy** em đã tạo ở Bài 7.
- Lưu tệp văn bản với tên khác là **5 điều Bác Hồ dạy có ảnh** vào cùng thư mục chứa tệp **5 điều Bác Hồ dạy**.
- Chèn, thay đổi kích thước, di chuyển ảnh Bác Hồ để có kết quả như ở Hình 1.
- Thoát khỏi Word.

Lưu ý:

- Thao tác mở tệp văn bản có sẵn trong Word tương tự mở tệp trình chiếu đã có trong PowerPoint.
- Lưu tệp văn bản với tên khác:
 - Chọn thẻ **File**.
 - Chọn **Save As**.
 - Chọn **Browse**.
 - Trong cửa sổ **Save As** hiện ra, mở thư mục sẽ chứa tệp.
 - Gõ tên mới.
 - Nháy chuột vào nút lệnh **Save**.

2. Thực hành soạn thảo văn bản theo các yêu cầu sau:

- Kích hoạt Word.
- Soạn thảo văn bản có nội dung như ở Hình 9.



- c) Thực hiện sao chép, gõ thêm để có văn bản như Hình 10, di chuyển phần văn bản để có được văn bản như ở Hình 11.
- d) Thực hiện thao tác xoá phần văn bản để xoá hai dòng cuối của bài ca dao.
- e) Lưu văn bản vào cùng thư mục chứa tệp **5 điều Bác Hồ dạy** và thoát khỏi Word.

Lưu ý: Khi lưu văn bản lần đầu, mặc định Word lấy một số chữ đầu tiên trong văn bản làm tên tệp. Em có thể sử dụng tên này hoặc chỉnh sửa để đặt tên tệp theo ý muốn của em.



VẬN DỤNG

1. Quan sát, thảo luận với bạn để chỉ ra cách soạn thảo nhanh nhất văn bản có nội dung như ở Hình 12.
2. Thực hiện soạn thảo văn bản, chèn hình ảnh minh hoạ để được văn bản tương tự như ở Hình 12.

MỘT MÁI NHÀ CHUNG

Mọi mái nhà riêng
Có mái nhà chung
Là bầu trời xanh
Xanh đến vô cùng.

Mọi mái nhà riêng
Có mái nhà chung
Rực rỡ vòm cao
Bảy sắc cầu vồng.

Tác giả: Định Hải

Hình 12. Thơ và hình minh hoạ bài thơ Một mái nhà chung



BÀI 9. BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM



Sau bài học này, em sẽ:

- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang) có chữ hoa, chữ thường, hình ảnh minh họa và dấu đầu dòng.
- Thực hiện được thành thạo kích hoạt và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.
- Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu.



KHỞI ĐỘNG

Một bạn tạo được bài trình chiếu gồm bốn trang chiếu như ở Hình 1. Theo em, bạn đã làm thế nào để tạo được bài trình chiếu này?



Hình 1. Bài trình chiếu GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOÀI HOA



KHÁM PHÁ

1. Tạo bài trình chiếu đơn giản

Bài trình chiếu thường có nhiều trang. Trang đầu tiên giới thiệu chủ đề của bài trình chiếu, gọi là trang tiêu đề. Các trang sau là trang nội dung. Dưới đây là hướng dẫn tạo bài trình chiếu giới thiệu một số loài hoa như ở Hình 1.

a) Tạo trang tiêu đề

Ở lớp 3, em đã biết, sau khi kích hoạt PowerPoint, nháy chuột chọn mẫu **Blank Presentation**, trang chiếu đầu tiên sẽ xuất hiện. Trang này có bố cục phù hợp để nhập tiêu đề của bài trình chiếu (Hình 2).

Nơi nhập tiêu đề của bài trình chiếu, ví dụ: GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOÀI HOA.



Các khung văn bản

Nơi nhập thông tin tác giả, ví dụ: Trần Phương Chi, Lớp 4C.

Hình 2. Nhập nội dung cho trang tiêu đề của bài trình chiếu



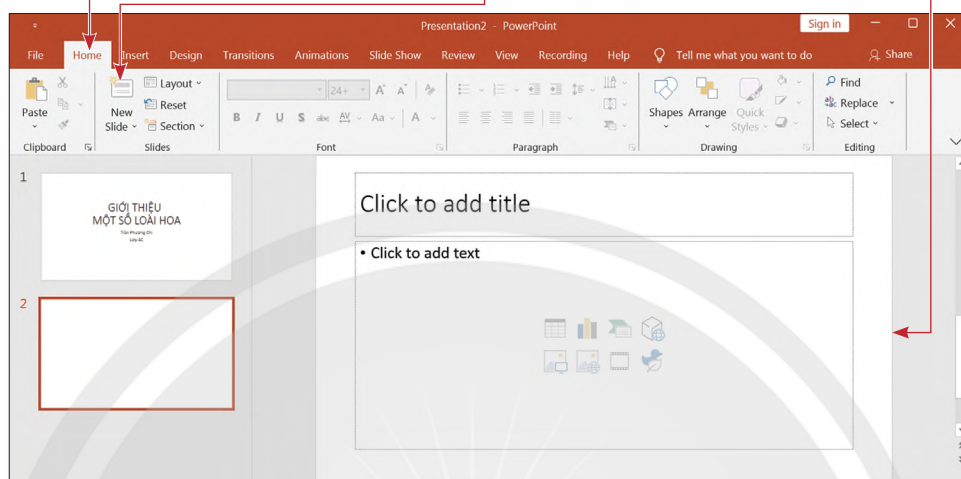
b) Tạo trang nội dung

Sau khi tạo trang tiêu đề, thực hiện các bước ở Hình 3 để thêm trang chiếu mới (trang nội dung).

① Chọn thẻ **Home**.

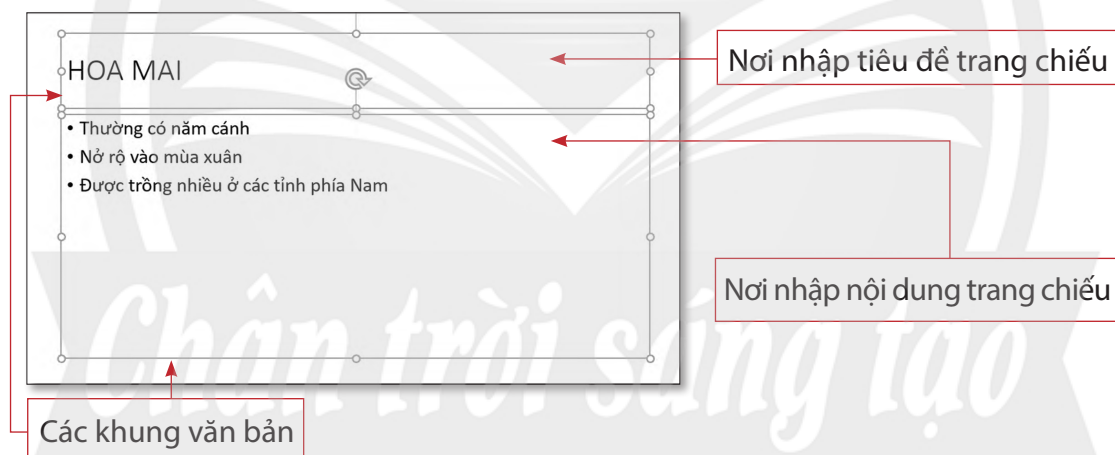
② Nháy chuột vào lệnh **New Slide**.

Trang chiếu mới được thêm vào



Hình 3. Thêm trang nội dung

Hình 4 hướng dẫn thực hiện nhập văn bản cho trang nội dung.



Hình 4. Nhập văn bản cho trang nội dung

c) Chèn hình ảnh vào trang chiếu

Thực hiện chèn hình ảnh, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh, khung văn bản ta được trang chiếu như ở Hình 5.



Hình 5. Trang chiếu giới thiệu về hoa mai



① Em hãy nêu các việc cần thực hiện để:

a) Thêm trang nội dung.

b) Nhập văn bản vào khung văn bản trên trang chiếu.

② Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện chèn hình ảnh vào trang chiếu.

A. Chọn trang chiếu.

B. Chọn **Pictures**.

C. Nháy chuột vào thẻ **Insert**.

D. Nháy chuột vào nút lệnh **Insert**.

E. Mở thư mục chứa tệp hình ảnh, chọn tệp hình ảnh.

③ Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện thay đổi kích thước hình ảnh.

A. Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh.

B. Di chuyển con trỏ chuột vào nút tròn nhỏ ở cạnh khung hình chữ nhật bao quanh hình ảnh để con trỏ chuột có dạng $\leftrightarrow$ (hoặc $\nwarrow \nearrow$).

C. Chọn hình ảnh.

④ Em hãy nêu các bước thực hiện thay đổi kích thước, di chuyển khung văn bản.

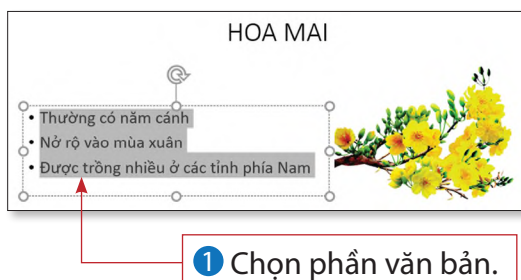


- Trang chiếu đầu tiên thường là trang tiêu đề, các trang sau là trang nội dung.
- Thêm trang chiếu: chọn thẻ **Home**, nháy chuột vào lệnh **New Slide** .

2. Thay đổi dấu đầu dòng



Khi nhập nội dung trang chiếu, mặc định PowerPoint thêm dấu chấm tròn (•) vào đầu dòng (Hình 4). Em có thể thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 6 để thay đổi dấu đầu dòng.

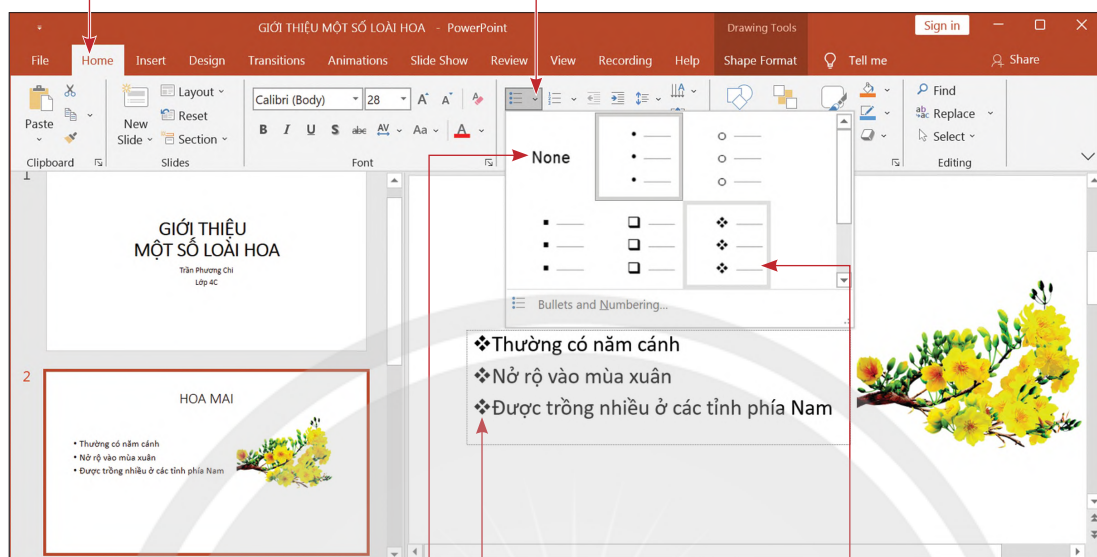


Hình 6a. Chọn phần văn bản cần thay đổi dấu đầu dòng



2 Chọn thẻ **Home**.

3 Nháy chuột vào mũi tên ▼ ở bên phải nút lệnh **Bullets** để mở danh sách mẫu dấu đầu dòng.



Chọn **None** để bỏ dấu đầu dòng.

Kết quả được hiển thị để xem trước.

4 Chọn mẫu dấu trong danh sách (ví dụ: **Star Bullets**).

Hình 6b. Chọn dấu đầu dòng

Hình 6. Các bước thay đổi dấu đầu dòng



Em hãy nêu các bước để thay đổi dấu đầu dòng.



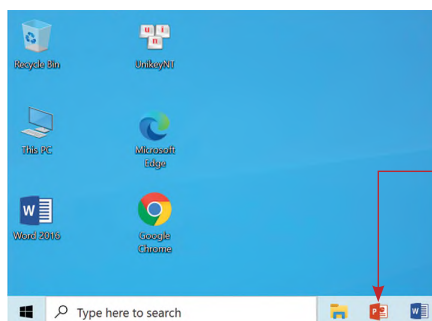
Thay đổi dấu đầu dòng: chọn văn bản cần thay đổi dấu đầu dòng; chọn thẻ **Home**; nháy chuột vào mũi tên ▼ bên phải nút lệnh **Bullets**; chọn mẫu dấu đầu dòng trong danh sách mở ra.

3. Kích hoạt phần mềm trình chiếu

Ở lớp 3, em đã biết kích hoạt phần mềm PowerPoint bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền. Ngoài ra, em có thể kích hoạt phần mềm PowerPoint bằng các cách dưới đây.

a) Kích hoạt bằng biểu tượng trên thanh tác vụ

Thanh tác vụ thường chứa một số biểu tượng phần mềm. Nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh tác vụ để kích hoạt phần mềm PowerPoint (Hình 7).

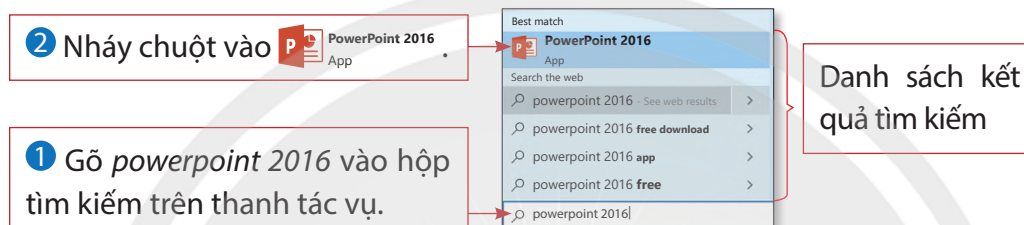


Nháy chuột vào biểu tượng  để kích hoạt PowerPoint.

Hình 7. Kích hoạt PowerPoint bằng biểu tượng trên thanh tác vụ

b) Tìm và kích hoạt PowerPoint trong máy tính

Hình 8 hướng dẫn các bước tìm và kích hoạt PowerPoint 2016 trong máy tính.



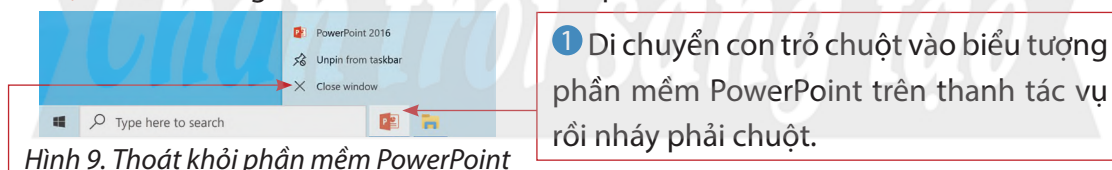
Hình 8. Tìm và kích hoạt PowerPoint trong máy tính

Có thể kích hoạt phần mềm PowerPoint bằng một trong ba cách:

- Cách 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.
- Cách 2: Nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh tác vụ.
- Cách 3: Gõ *powerpoint 2016* vào hộp tìm kiếm trên thanh tác vụ, sau đó nháy chuột vào  PowerPoint 2016 App trong danh sách kết quả tìm kiếm.

4. Thoát khỏi phần mềm trình chiếu

Hình 9 hướng dẫn các bước thoát khỏi phần mềm PowerPoint.



Hình 9. Thoát khỏi phần mềm PowerPoint

- 2 Chọn lệnh **Close window** (hoặc **Close all windows**) trong bảng chọn được mở ra.

Ngoài ra, khi chỉ có một tệp trình chiếu đang mở, em có thể thoát khỏi phần mềm trình chiếu bằng một trong hai cách sau:

Cách 1: Nháy chuột vào nút lệnh  (**Close**) ở góc trên, bên phải cửa sổ PowerPoint (em đã học ở lớp 3).

Cách 2: Gõ tổ hợp phím **Alt + F4**.

Lưu ý: Em cần lưu bài trình chiếu trước khi thoát khỏi phần mềm trình chiếu.



Thoát khỏi phần mềm PowerPoint:

- Di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng phần mềm PowerPoint trên thanh tác vụ, nhấp phải chuột rồi chọn lệnh **Close window** (hoặc **Close all windows**).
- Khi chỉ có một tệp trình chiếu đang mở: nhấp chuột vào nút lệnh (**Close**) hoặc gõ tổ hợp phím **Alt + F4**.



LUYỆN TẬP

1. Hãy nêu các cách kích hoạt, thoát khỏi PowerPoint.
2. Hãy sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi dấu đầu dòng.
 - A. Chọn thẻ **Home**.
 - B. Nhấp chuột vào mũi tên ▼ bên phải nút lệnh .
 - C. Chọn phần văn bản cần thay đổi dấu đầu dòng.
 - D. Chọn một mẫu dấu đầu dòng trong danh sách mở ra.



1. Em hãy thực hiện kích hoạt, thoát khỏi PowerPoint bằng ba cách khác nhau.
2. Thực hành trên máy tính để tạo bài trình chiếu "GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOÀI HOA" theo các yêu cầu như sau:
 - a) Kích hoạt phần mềm PowerPoint, chọn mẫu trình chiếu **Blank Presentation**.
 - b) Tạo bài trình chiếu gồm 4 trang như ở Hình 1.
 - c) Lưu tệp trình chiếu với tên **GioiThieuMotSoLoaiHoa** vào thư mục theo yêu cầu của thầy, cô giáo và thoát khỏi PowerPoint.



VẬN DỤNG

Hãy cùng với bạn thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Lựa chọn một chủ đề yêu thích để tạo bài trình chiếu, ví dụ như giới thiệu các loại máy tính thông dụng hay giới thiệu một số loài động vật, đồ vật, ...
- b) Kích hoạt phần mềm trình chiếu. Tạo bài trình chiếu khoảng 4 trang về chủ đề đã lựa chọn. Trong đó, có ảnh minh họa phù hợp với nội dung của mỗi trang chiếu và sử dụng dấu đầu dòng khác nhau ở mỗi trang.
- c) Trình bày bài trình chiếu cho các bạn ở nhóm khác để lấy ý kiến hoàn thiện bài trình chiếu.
- d) Lưu bài trình chiếu vào thư mục cùng với thư mục chứa tệp **GioiThieuMotSoLoaiHoa**.
- e) Thoát khỏi phần mềm trình chiếu.



BÀI 10. ĐỊNH DẠNG, TẠO HIỆU ỨNG CHO TRANG CHIẾU



Sau bài học này, em sẽ:

- Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.
- Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát và cho biết trang chiếu ở Hình 1a hay Hình 1b đẹp hơn. Tại sao?



Hình 1a. Trang chiếu ban đầu



Hình 1b. Trang chiếu sau khi định dạng

Hình 1. Định dạng văn bản trên trang chiếu



KHÁM PHÁ

Trang chiếu ở Hình 1b là kết quả thực hiện thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ ở Hình 1a mà bạn Chi đã thực hiện. Việc thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ được gọi là định dạng văn bản. Định dạng văn bản giúp cho trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.

1. Định dạng văn bản trên trang chiếu

Hình 2, Hình 3 và Hình 4 hướng dẫn các bước thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ trên trang chiếu.

1 Chọn phần văn bản cần định dạng.

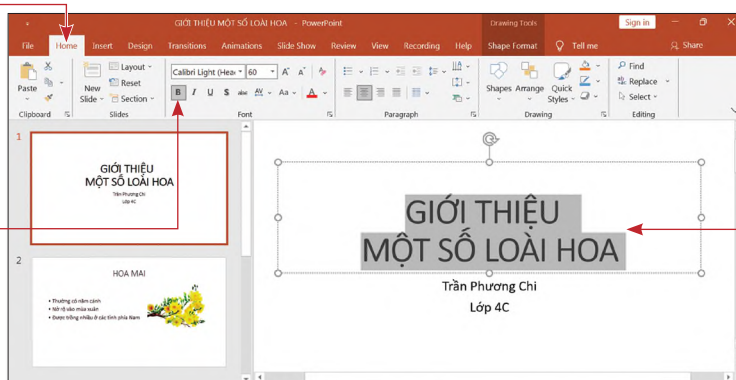
2 Chọn thẻ **Home**.

3 Chọn kiểu chữ.

B : chữ đậm (Bold)

I : chữ nghiêng (Italic)

U : chữ gạch chân (Underline)

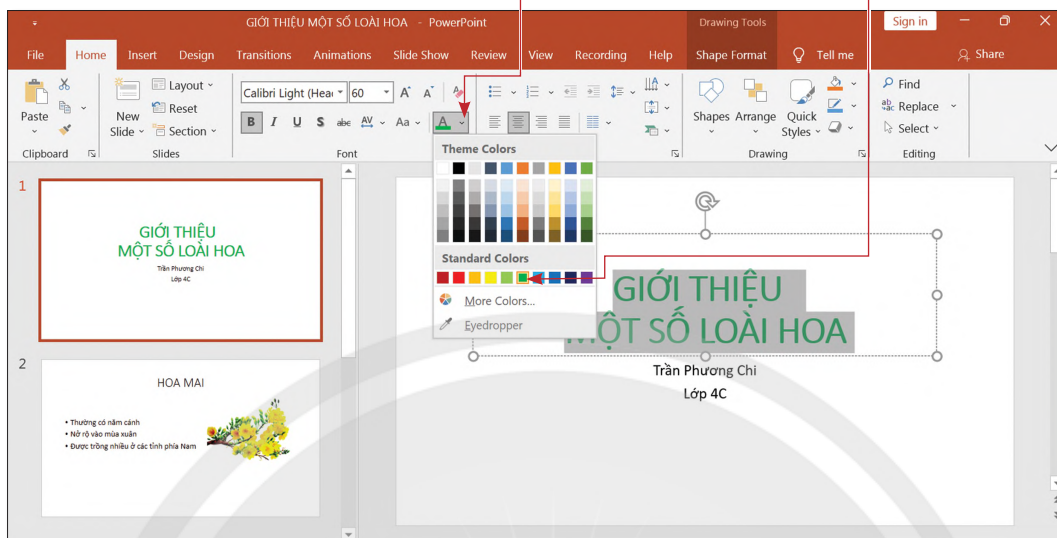


Hình 2. Thay đổi kiểu chữ



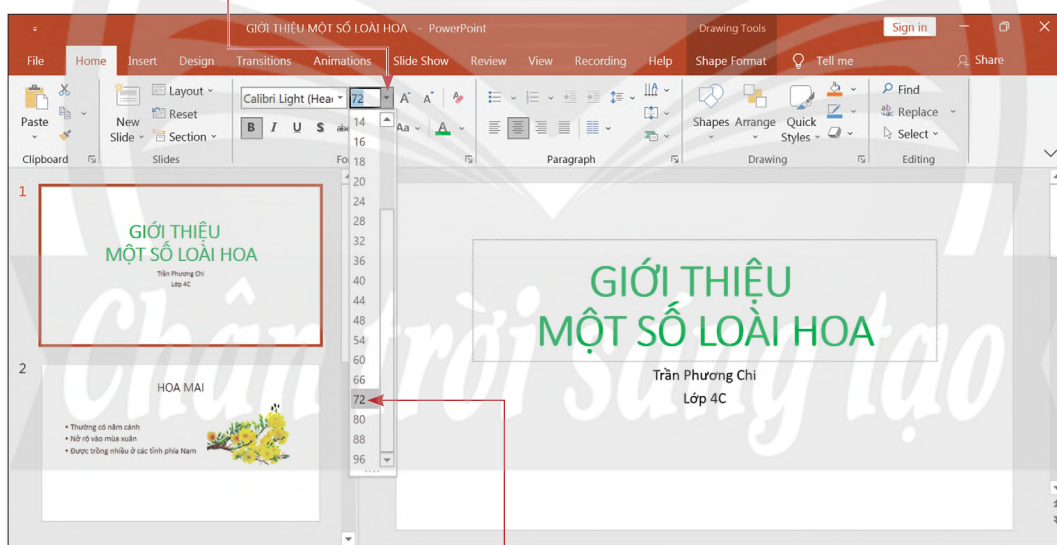
4 Nháy chuột vào mũi tên ▼ bên phải nút lệnh **Font color** để mở bảng màu.

5 Chọn màu phù hợp.



Hình 3. Thay đổi màu chữ

6 Nháy chuột vào mũi tên ▼ bên phải nút lệnh **Font size** để mở danh sách cỡ chữ.



7 Chọn cỡ chữ trong danh sách (ví dụ: chọn cỡ chữ 72).

Hình 4. Thay đổi cỡ chữ

Lưu ý:

- Em cần chọn màu chữ để văn bản rõ nét, dễ đọc.
- Sau khi thay đổi cỡ chữ, nếu cần thiết em có thể thay đổi kích thước, vị trí khung văn bản cho phù hợp.



① Trong Bảng 1, em hãy ghép nút lệnh ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

② Nêu các bước để thay đổi kiểu chữ, cỡ chữ và màu chữ của văn bản trên trang chiếu.

Nút lệnh
1) 24
2) A ▼
3) B <i>I</i> <u>U</u>

Chức năng
a) Định dạng màu chữ.
b) Định dạng kiểu chữ.
c) Định dạng cỡ chữ.

Bảng 1. Nút lệnh và chức năng tương ứng

③ Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước khung văn bản.

- Di chuyển con trỏ chuột vào một trong các nút tròn, con trỏ chuột có dạng  (hoặc ).
- Kéo thả chuột để thay đổi kích thước khung văn bản.
- Nháy chuột vào trong khung văn bản, xuất hiện đường viền khung có 8 nút tròn nhỏ xung quanh.

④ Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để di chuyển khung văn bản trên trang chiếu.

- Kéo thả chuột để thay đổi vị trí khung văn bản.
- Di chuyển con trỏ chuột vào đường viền khung văn bản, con trỏ chuột có dạng .

Các bước định dạng văn bản trên trang chiếu: chọn văn bản; chọn thẻ **Home**; chọn kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ.

2. Tạo hiệu ứng chuyển trang

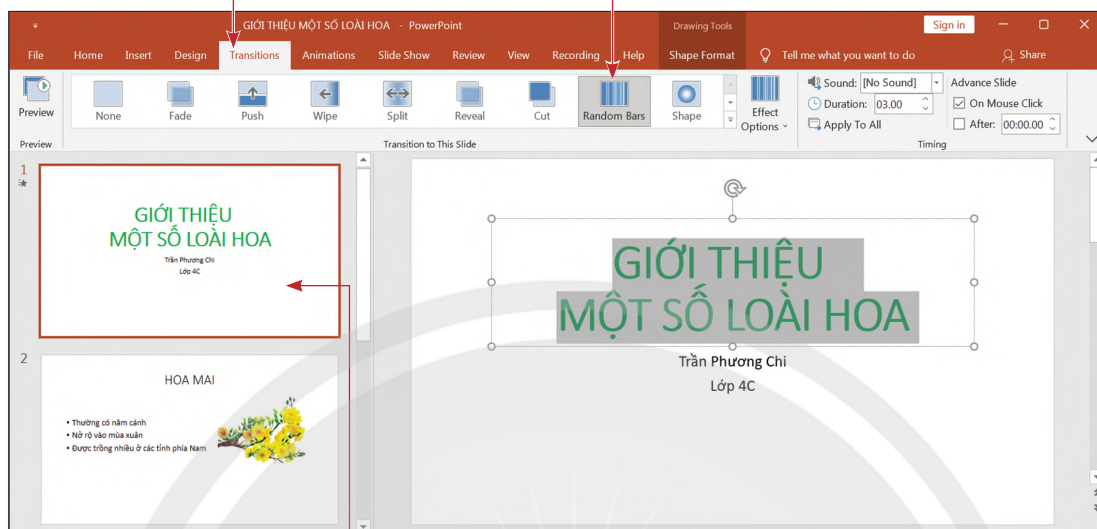


Chuyển từ trang chiếu này sang trang chiếu khác thông qua một chuyển động gọi là hiệu ứng chuyển trang. Khi trình chiếu, hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài trình bày sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn. Hình 5 hướng dẫn các bước tạo hiệu ứng chuyển trang cho bài trình chiếu.



2 Chọn thẻ **Transitions**.

3 Chọn hiệu ứng để áp dụng cho trang chiếu đang chọn. Ví dụ, chọn **Random Bars**, kết quả thể hiện ngay trên trang chiếu để xem trước như Hình 6.

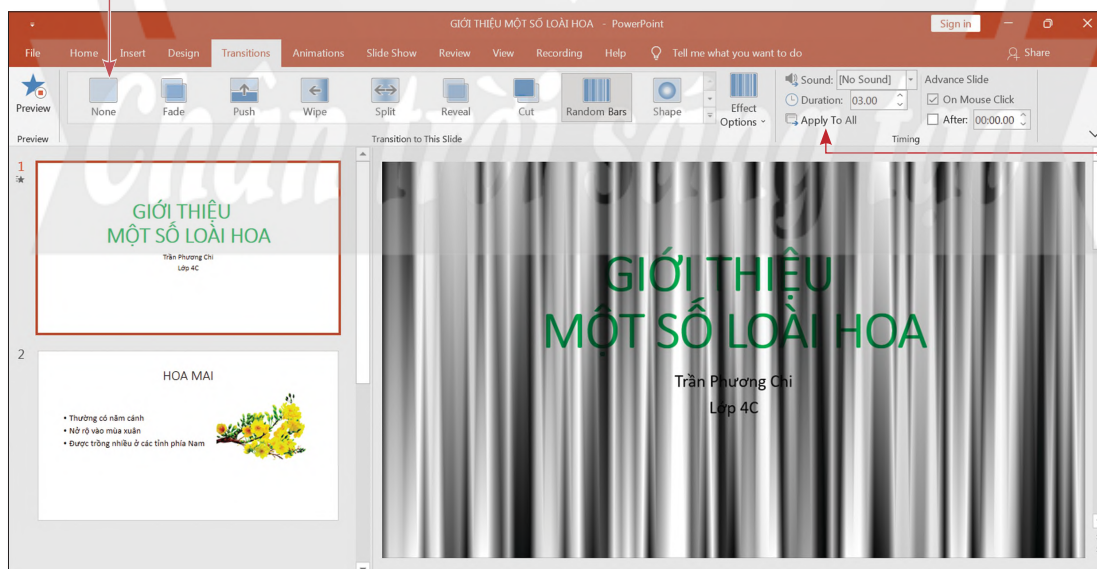


1 Chọn trang chiếu.

Hình 5. Tạo hiệu ứng chuyển trang

Chọn  để huỷ hiệu ứng chuyển trang.

Chọn  để áp dụng hiệu ứng cho tất cả các trang chiếu.



Hình 6. Kết quả tạo hiệu ứng chuyển trang (**Random Bars**)

Lưu ý: Mỗi trang chiếu chỉ có thể sử dụng một hiệu ứng chuyển trang.



Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để tạo cùng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang trong bài trình chiếu.

- A. Chọn thẻ **Transition**.
- B. Chọn  Apply To All .
- C. Chọn trang chiếu.
- D. Chọn hiệu ứng chuyển trang.



Các bước tạo hiệu ứng chuyển trang: chọn trang chiếu; chọn thẻ **Transition**; chọn hiệu ứng.



LUYỆN TẬP

Mỗi phát biểu dưới đây là đúng hay sai?

- A. Sử dụng hiệu ứng chuyển trang giúp bài trình chiếu sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn.
- B. Định dạng văn bản để giúp trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.
- C. Có thể áp dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.
- D. Phải tạo cùng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu.
- E. Có thể thay đổi kích thước, vị trí khung văn bản, hình ảnh để trang chiếu được trình bày hợp lý, hài hoà.



Kích hoạt PowerPoint, mở tệp trình chiếu **GioiThieuMotSoLoaiHoa** em đã tạo ở Bài 9 và thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Định dạng kiểu, màu, cỡ chữ để được bài trình chiếu tương tự như ở Hình 7.

Lưu ý: Khi cần thiết, em có thể thực hiện thay đổi kích thước, vị trí khung văn bản, hình ảnh trên trang chiếu cho phù hợp.

- b) Tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu.
- c) Thực hiện trình chiếu cho bạn xem, nhờ bạn góp ý và chỉnh sửa để hoàn thiện bài trình chiếu.



GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOÀI HOA

Trần Phương Chi
Lớp 4C

HOA MAI

- ❖ Thường có năm cánh
- ❖ Nở rộ vào mùa xuân
- ❖ Được trồng nhiều ở các tỉnh phía Nam



HOA ĐÀO

- Thường có năm cánh
- Nở rộ vào mùa xuân
- Được trồng nhiều ở các tỉnh phía Bắc



HOA CẨM TÚ CẦU

- ✓ Có rất nhiều cánh hoa
- ✓ Nở rộ từ tháng 5 đến tháng 12
- ✓ Được trồng nhiều ở Đà Lạt



Hình 7. Bài trình chiếu GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOÀI HOA



VẬN DỤNG

Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:

- Em hãy tạo bài trình chiếu gồm bốn trang để giới thiệu các con vật hay đồ vật mà em yêu thích.
- Thực hiện định dạng văn bản, tạo hiệu ứng chuyển trang.
- Trình bày và nhờ bạn góp ý để hoàn thiện bài trình chiếu.
- Lưu tệp trình chiếu vào máy tính sao cho khi cần em có thể tìm lại dễ dàng.

Chân trời sáng tạo



BÀI 11A. XEM VIDEO VỀ LỊCH SỬ, VĂN HOÁ



Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.
- Kể lại được điều quan sát và biết thêm sau khi xem video.



KHỞI ĐỘNG

Minh: Lan, vì sao bạn biết nhiều về văn hoá Việt Nam vậy?

Lan: Là do mẹ hướng dẫn tớ cách tìm và xem video về văn hoá Việt Nam trên Internet. Còn bạn, tại sao bạn có thể kể được những sự kiện thú vị về lịch sử Việt Nam?

Minh: Là vì bố sưu tập video về lịch sử Việt Nam để tớ có thể xem trên máy tính ở nhà.

Hãy kể cho bạn nghe những điều thú vị về lịch sử, văn hoá mà em đã tìm hiểu được nhờ máy tính, Internet.



Hình 1. Xem video về lịch sử, văn hoá Việt Nam



KHÁM PHÁ

1. Tìm kiếm và xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids)

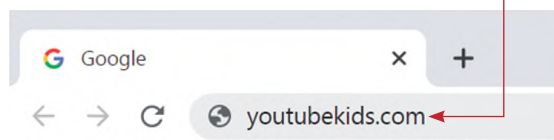
Em đã biết trên Internet có những thông tin thú vị, phù hợp với em. Trang web [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) có nhiều video bổ ích dành cho lứa tuổi thiếu nhi. Dưới đây là hướng dẫn em thực hiện tìm kiếm và xem video về lịch sử, văn hoá Việt Nam trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

a) Truy cập trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids)

① Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để mở trình duyệt web Google Chrome.

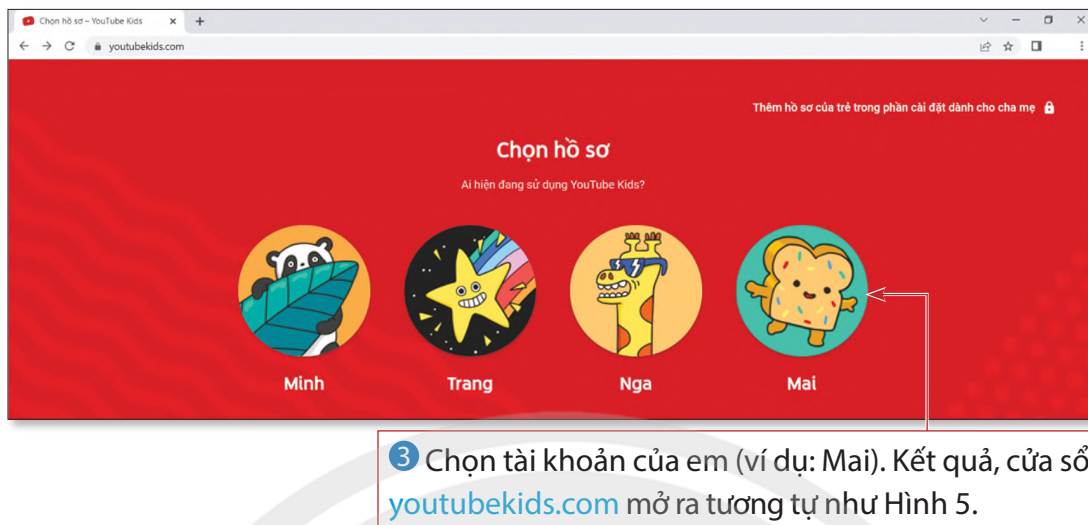


② Gõ [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) rồi gõ phím **Enter**. Kết quả như Hình 4.



Hình 2. Mở trình duyệt web Google Chrome

Hình 3. Nhập địa chỉ trang web [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids)



Hình 4. Chọn tài khoản của em

Lưu ý: Để xem được video trên trang web youtubekids.com em cần phải sử dụng tài khoản đã được thầy, cô giáo (hoặc bố, mẹ) tạo sẵn.

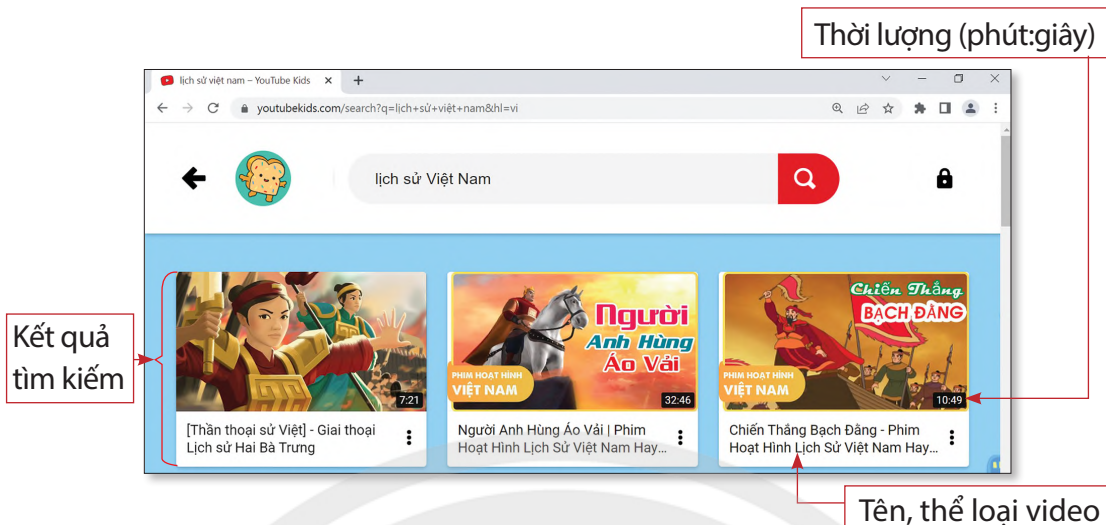
b) Tìm kiếm video về lịch sử, văn hoá Việt Nam

Hình 5 hướng dẫn các bước tìm kiếm video trên trang web youtubekids.com.



Hình 5. Cửa sổ [youtubekids](https://youtubekids.com)¹ và các bước tìm kiếm video bằng từ khoá

¹ Hình chụp trang web ngày 02/5/2022



Hình 6. Kết quả tìm kiếm với từ khoá lịch sử Việt Nam²



Em hãy nêu các bước để tìm kiếm video về văn hoá Việt Nam trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

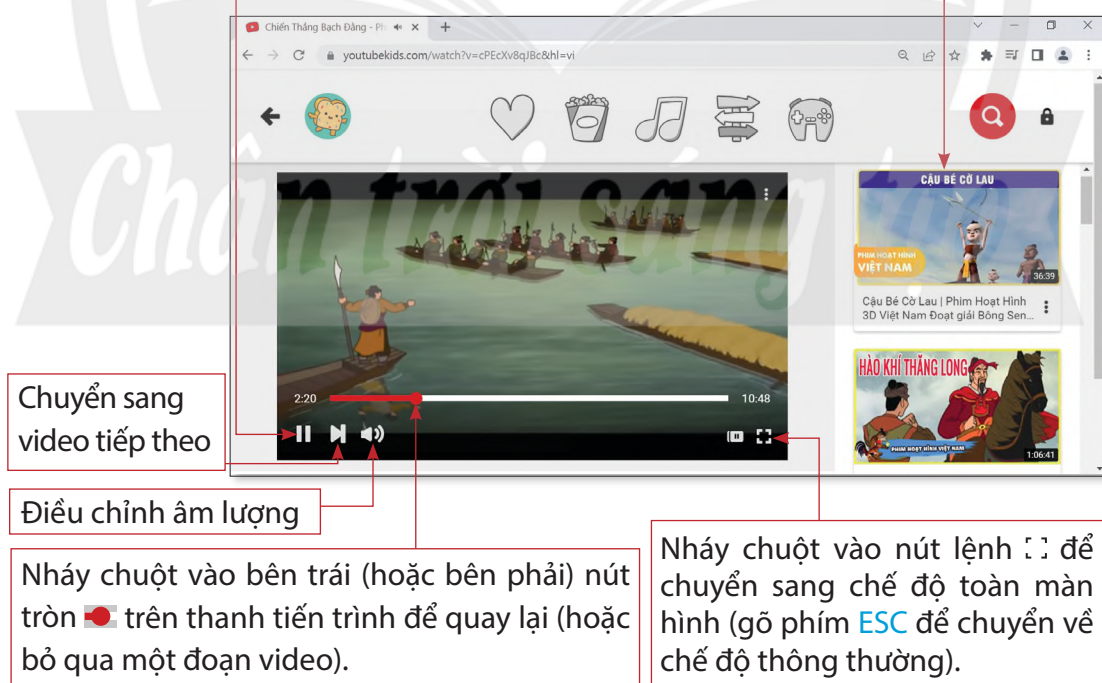
c) Xem video



Để xem video nào em nhấp chuột vào video đó. Ví dụ, nhấp chuột vào video Chiến thắng Bạch Đằng ở Hình 6, cửa sổ xem video xuất hiện như Hình 7.

Nhấp chuột vào nút lệnh **II** để tạm dừng và nút lệnh chuyển thành dạng **▶**. Nhấp nút lệnh **▶** để tiếp tục xem.

Danh sách video tiếp theo



Hình 7. Cửa sổ xem video ở chế độ thông thường

² Hình chụp trang web ngày 02/5/2022



Em hãy nêu chức năng các nút lệnh được đánh số ở Hình 8.



Hình 8. Một số nút lệnh xem video trên youtubekids.com

Lưu ý: Nháy chuột vào nút lệnh ở góc trên bên phải để thoát khỏi trình duyệt, kết thúc xem video trên youtubekids.com.

Tìm kiếm và xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids): mở trình duyệt web, nhập địa chỉ [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids), chọn tài khoản, gõ từ khoá tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**. Sau đó, nháy chọn video trong danh sách kết quả để xem.

2. Xem video có sẵn trong máy tính

Dưới đây là hướng dẫn các bước thực hiện xem video có sẵn trong máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.

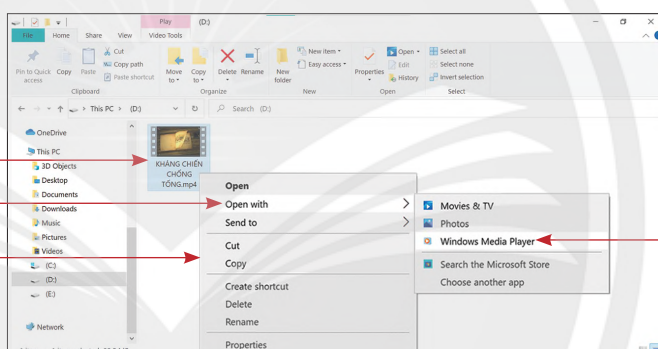
1 Mở thư mục chứa tệp video.

2 Di chuyển chuột lên biểu tượng tệp video rồi nháy chuột phải để mở bảng chọn ngữ cảnh.

3 Chọn **Open with**.

Bảng chọn ngữ cảnh

4 Chọn **Windows Media Player**.



Hình 9. Mở video bằng phần mềm Windows Media Player

Nháy chuột vào nút lệnh để tạm dừng và nút lệnh chuyển thành dạng . Nháy nút lệnh để tiếp tục xem.

Thanh tiến trình

Thời lượng (phút:giây)



Tắt video

Điều chỉnh âm lượng

Nháy chuột vào nút lệnh để chuyển sang chế độ toàn màn hình (gõ phím **ESC** để chuyển về chế độ thông thường).

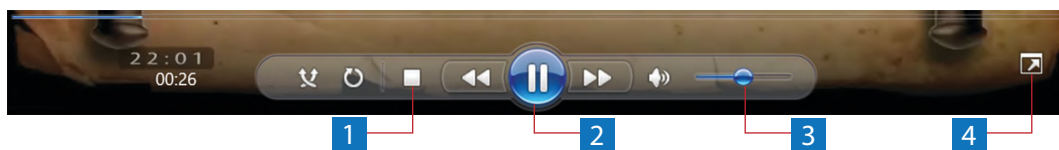
Hình 10. Cửa sổ xem video của phần mềm Windows Media Player ở chế độ thông thường



Lưu ý: Nháy chuột vào nút lệnh $\times$ ở góc trên bên phải để thoát khỏi Windows Media Player.



Em hãy nêu chức năng của các nút lệnh ở Hình 11.



Hình 11. Một số nút lệnh xem video trên phần mềm Windows Media Player



Xem video có sẵn trong máy tính: mở thư mục chứa tệp video; di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng tệp video rồi nháy phải chuột để mở bảng chọn ngữ cảnh; chọn **Open with**; chọn **Windows Media Player** để xem.



LUYỆN TẬP

- Em hãy nêu các việc cần thực hiện theo thứ tự để tìm và xem video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).
- Em hãy nêu các bước thực hiện xem video có sẵn trong máy tính.



- Dưới sự hướng dẫn của thầy, cô giáo, em hãy thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:
 - Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá để tìm kiếm và xem một vài video về lịch sử Việt Nam.
 - Thực hiện tìm kiếm và xem một vài video về văn hoá Việt Nam.
 - Hãy kể cho bạn nghe những điều thú vị có trong video nêu trên. Sử dụng các nút lệnh để cho bạn xem những đoạn video về những điều thú vị đó.
- Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 2 của phần Khám phá để:
 - Xem video có sẵn trong máy tính em đang sử dụng.
 - Chia sẻ với bạn những gì em biết thêm sau khi xem video. Sử dụng các nút lệnh để cho bạn xem những đoạn video có thông tin em chia sẻ.



VẬN DỤNG

Hãy tìm và xem video về chủ đề em yêu thích trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids). Trao đổi với bạn về nội dung video em đã xem.



BÀI 11B. THỰC HÀNH LUYỆN TẬP GỠ BÀN PHÍM



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận thấy được phần mềm có thể giúp luyện tập gõ bàn phím đúng cách.
- Sử dụng được hệ thống bảng chọn để chọn bài luyện tập.
- Thực hiện được theo hướng dẫn của phần mềm để luyện tập gõ các số, sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự.

NHIỆM VỤ

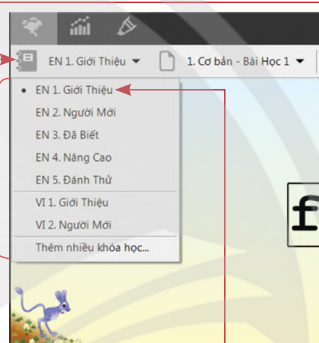
1. Luyện tập sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa

Thực hành theo hướng dẫn dưới đây để sử dụng phần mềm RapidTyping luyện gõ chữ hoa với phím **Shift**.

Sau khi kích hoạt RapidTyping, thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 1, Hình 2 để chọn bài luyện gõ phím **Shift**.

① Nháy chuột vào nút lệnh

Danh sách khoá học



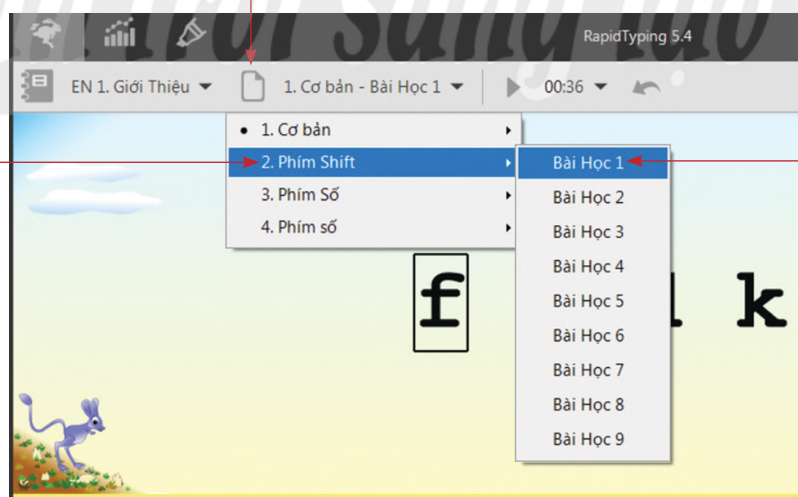
② Chọn **EN1. Giới Thiệu**.

Hình 1. Chọn khoá học

③ Nháy chuột vào nút lệnh

④ Chọn
2. Phím Shift.

⑤ Chọn **Bài Học 1**. Cửa sổ luyện tập gõ phím **Shift** xuất hiện như Hình 3.



Hình 2. Chọn bài luyện tập gõ phím **Shift**



Hình 3. Hướng dẫn gõ phím

Để gõ chữ hoa em nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ. Lưu ý, có hai phím **Shift** ở hàng phím dưới của bàn phím, một phím ở bên trái, một phím ở bên phải.

Trên màn hình, phần mềm có các thông báo, hướng dẫn gõ phím. Ví dụ, với thông báo ở Hình 3, em cần dùng ngón út tay phải để nhấn giữ phím **Shift** ở bên phải và dùng ngón trỏ tay trái để gõ phím **F**.

Khi em gõ đúng, chữ hoa vừa gõ sẽ chuyển sang màu xanh và khung chữ nhật dịch chuyển sang bên phải chữ hoa vừa được gõ đúng.



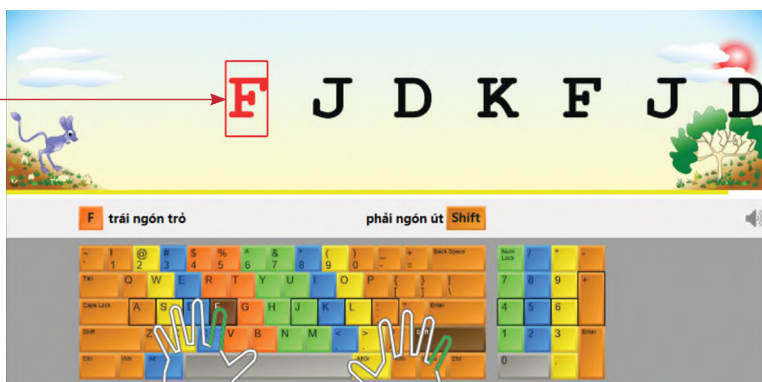
Hình 4. Hướng dẫn gõ dấu cách sau khi gõ đúng chữ hoa

Thông báo của phần mềm khi gõ sai:

– Hình 5a cho biết ta đã gõ đúng phím chữ nhưng không nhấn giữ phím **Shift**.



Khung chữ nhật và chữ cần gõ chuyển sang màu đỏ khi không nhấn giữ phím **Shift**.

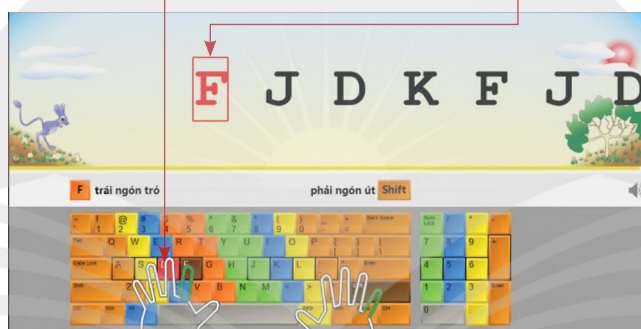


Hình 5a. Thông báo của phần mềm khi gõ đúng phím **F** nhưng không giữ phím **Shift**

– Hình 5b cho biết ta đã gõ sai phím chữ.

Phím gõ sai chuyển sang màu đỏ.

Khung chữ nhật và chữ cần gõ chuyển sang màu đỏ khi gõ sai.



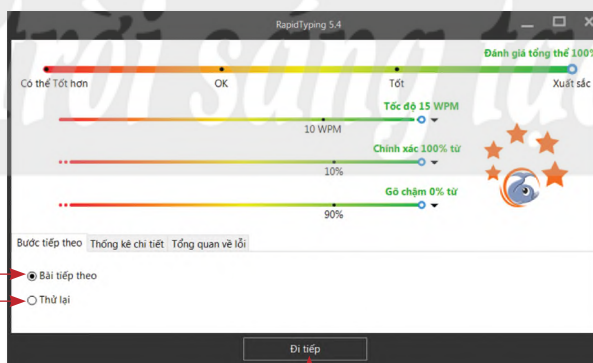
Hình 5b. Thông báo của phần mềm khi gõ sai phím chữ

Hình 5. Thông báo của phần mềm khi gõ sai

Khi hoàn thành bài gõ, phần mềm sẽ thông báo kết quả luyện tập của em như Hình 6.

Chọn để chuyển sang bài luyện tập tiếp theo.

Chọn để luyện tập lại.



Nháy chuột vào nút lệnh **Đi tiếp** để luyện tập gõ phím bài tiếp theo.

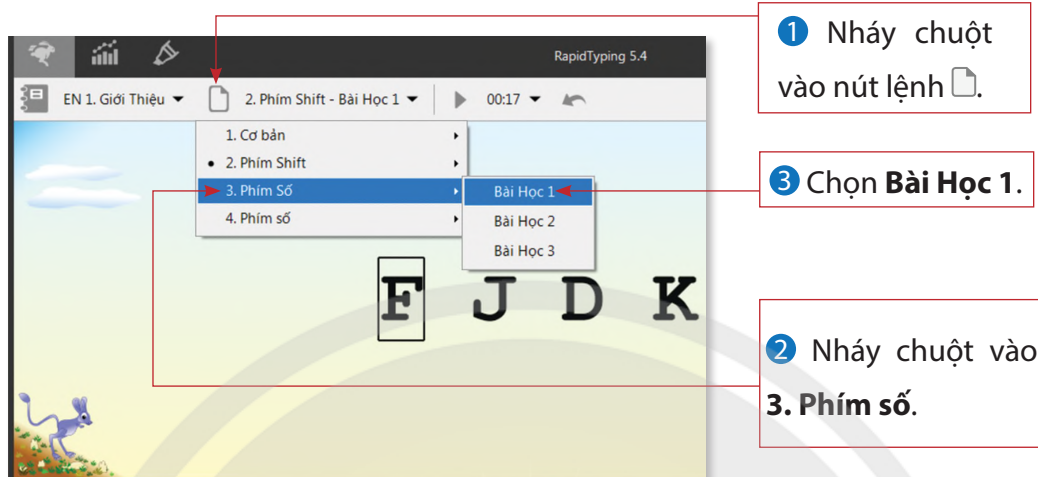
Hình 6. Thông báo kết quả luyện tập

Em hãy tiếp tục thực hành luyện tập gõ chữ hoa với các bài học 2, 3, 4, 5, 6 theo hướng dẫn của phần mềm.

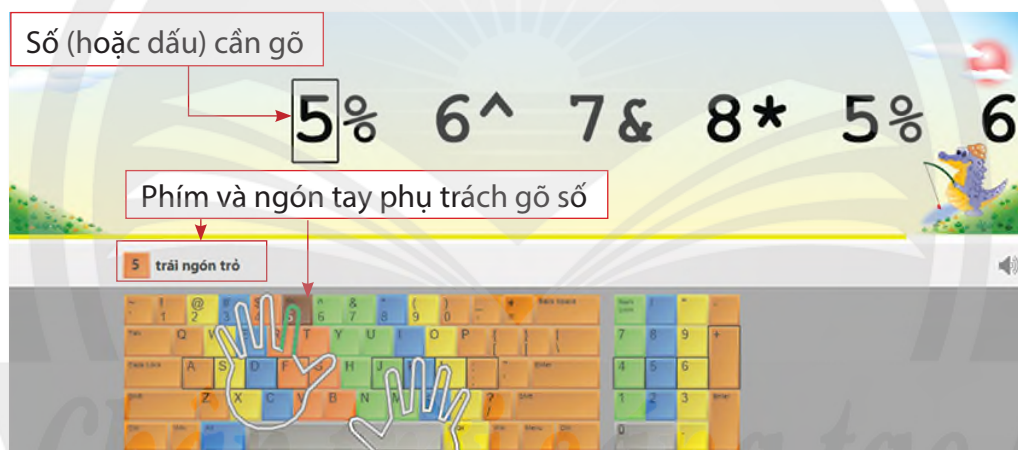


2. Luyện tập gõ các số, các dấu trên phím số

Tương tự như ở mục 1, sau khi chọn khoá học (Hình 1), thực hành theo hướng dẫn dưới đây để luyện gõ các số, các dấu trên phím số.



Hình 7. Chọn bài luyện tập gõ phím số



Hình 8. Hướng dẫn gõ số



Hình 9. Hướng dẫn gõ dấu trên phím số



Trên mỗi phím số có số ở dưới và dấu ở trên. Để gõ dấu trên phím số, ta nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím tương ứng.

Tương tự như gõ chữ hoa, em hãy quan sát thông báo, hướng dẫn trên màn hình để sử dụng đúng ngón tay khi luyện tập gõ các số, các dấu trên phím số.

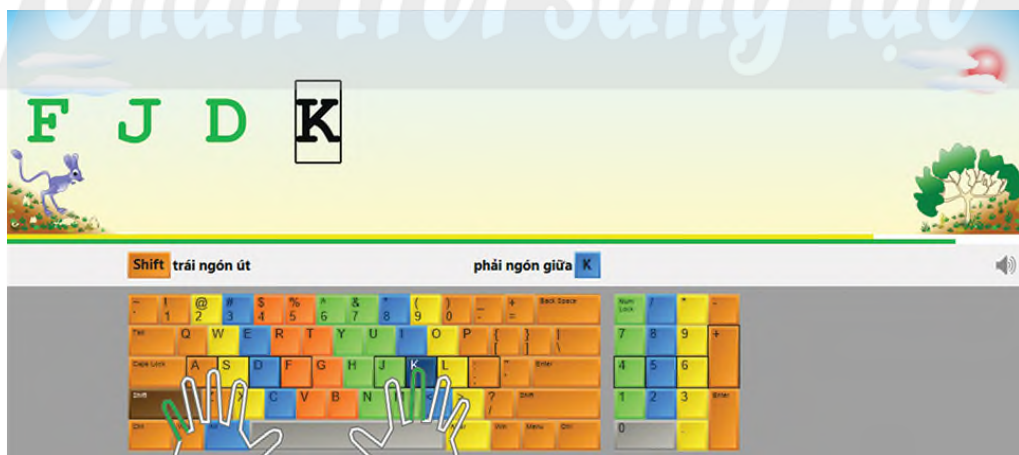
Em hãy tiếp tục thực hành luyện tập gõ các số, các dấu trên phím số với các bài học 2, 3 theo hướng dẫn của phần mềm.

Lưu ý: Nháy chuột vào nút lệnh **X (Close)** để thoát khỏi RapidTyping.



LUYỆN TẬP

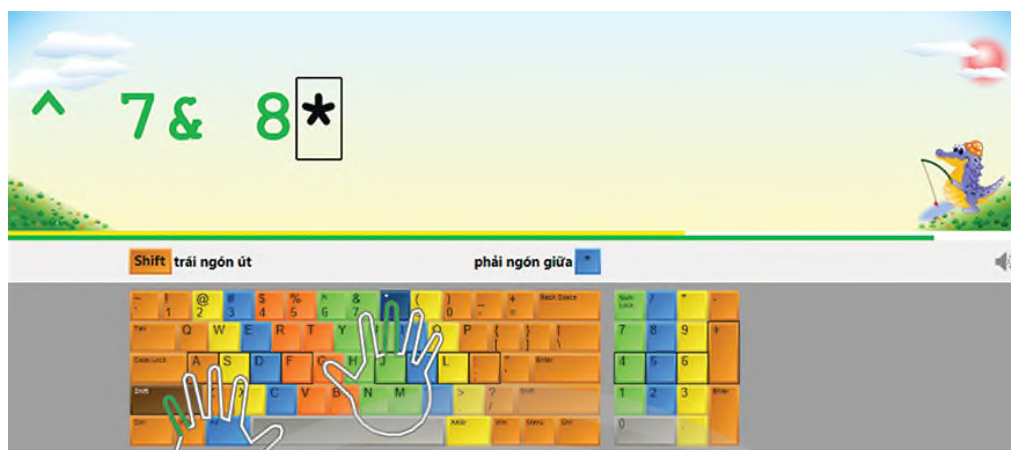
- Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để chọn bài luyện gõ chữ hoa.
 - Nháy chuột vào mục **2. Phím Shift**.
 - Nháy chuột vào nút lệnh  rồi chọn **Bài Học 1**.
 - Nháy chuột vào nút lệnh  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**.
- Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để chọn bài luyện gõ các số, các dấu trên phím số.
 - Nháy chuột vào nút lệnh  rồi chọn **Bài Học 1**.
 - Nháy chuột vào **3. Phím Số**.
 - Nháy chuột vào nút lệnh  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**.
- Theo hướng dẫn ở Hình 10 em sẽ phải thực hiện gõ chữ **K** như thế nào?



Hình 10. Hướng dẫn gõ chữ **K**



4. Theo hướng dẫn ở Hình 11 em sẽ phải thực hiện gõ dấu * như thế nào?



Hình 11. Hướng dẫn gõ dấu *

5. Thông báo của phần mềm ở Hình 12 cho biết lỗi gõ sai là gì?



Hình 12. Thông báo lỗi gõ sai phím



VẬN DỤNG

Hãy cùng với bạn thực hành theo hướng dẫn ở mục 1 phần Thực hành và lựa chọn các bài học 7, 8, 9 để luyện tập gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự (ở các hàng phím phía dưới hàng phím số). Trong khi luyện tập, em quan sát và giúp bạn thực hiện sử dụng đúng ngón tay để gõ phím theo hướng dẫn của phần mềm. Sau đó, em và bạn đổi vai trò cho nhau.



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

BÀI 12. LÀM QUEN VỚI SCRATCH



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch.
- Mở và chơi được trò chơi trong Scratch.
- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.



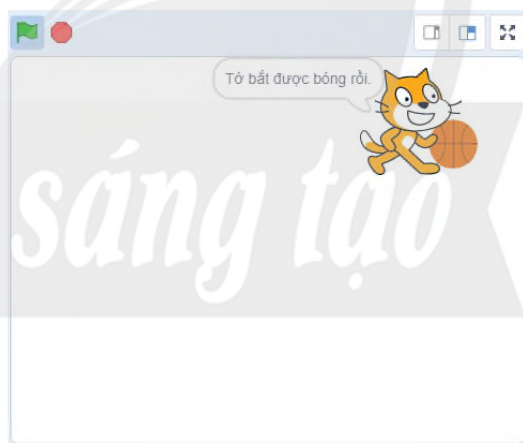
KHỞI ĐỘNG

Hãy trao đổi với bạn về các trò chơi trên máy tính mà em biết. Em có biết trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách nào không?



KHÁM PHÁ

 Scratch là phần mềm giúp em tạo chương trình máy tính bằng cách kéo thả, lắp ghép các lệnh, còn gọi là lập trình trực quan. Em có thể chơi một số chương trình trò chơi có sẵn trong Scratch như mèo bắt bóng, robot tìm quà, lái xe vượt chướng ngại vật, hứng quả, mê cung, xếp hình,

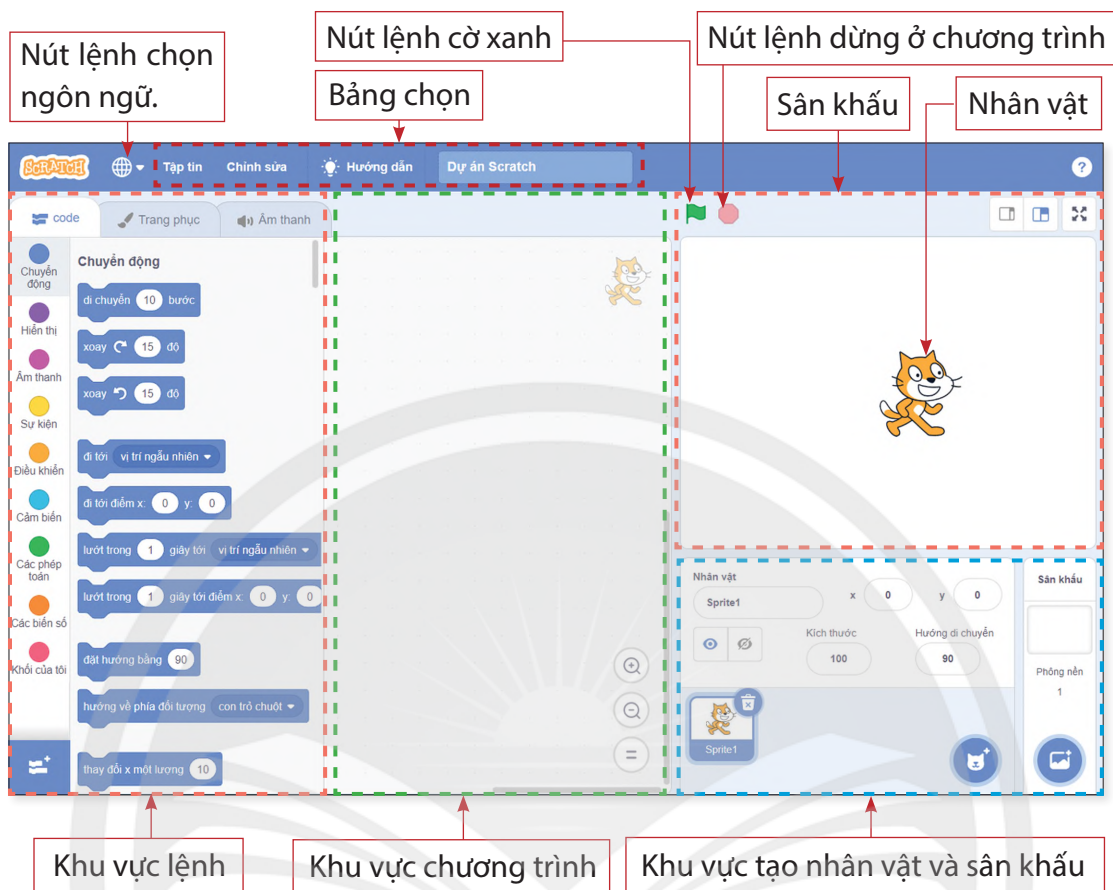


Hình 1. Trò chơi mèo bắt bóng

1. Mở chương trình trò chơi trong Scratch

a) Kích hoạt phần mềm Scratch

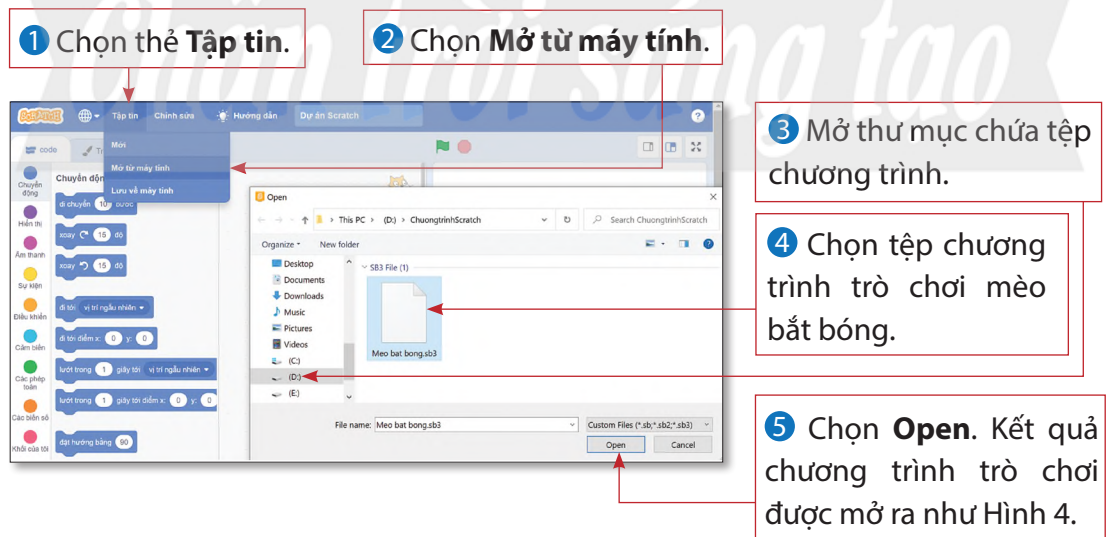
Nháy đúp chuột vào biểu tượng , cửa sổ làm việc của Scratch mở ra như ở Hình 2.



Hình 2. Cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch

b) Mở chương trình, chơi trò chơi trong Scratch

Hình 3 hướng dẫn các bước mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch.

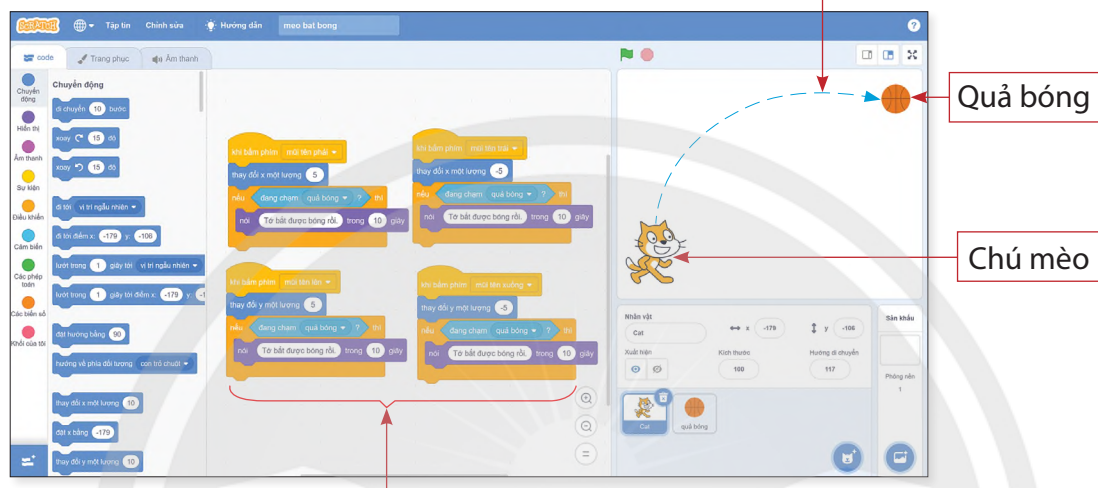


Hình 3. Mở chương trình trong Scratch



Hình 4 hướng dẫn cách chơi trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch.

Trò chơi như sau: ban đầu trên sân khấu có nhân vật chú mèo và quả bóng cách xa nhau. Em cần sử dụng phím mũi tên →, ←, ↑, ↓ để di chuyển nhanh chú mèo về phía quả bóng. Khi chạm vào quả bóng, chú mèo sẽ nói: “Tớ bắt được bóng rồi”.



Các lệnh của chương trình trò chơi mèo bắt bóng

Hình 4. Cách chơi trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch



❶ Em hãy sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng:

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình để kích hoạt phần mềm Scratch.
- Mở thư mục chứa tệp chương trình, chọn tệp Meo bat bong rồi chọn **Open**.
- Chọn **Mở từ máy tính**.
- Chọn thẻ **Tập tin**.

❷ Em có thể dùng những phím nào để điều khiển chú mèo di chuyển trên sân khấu?

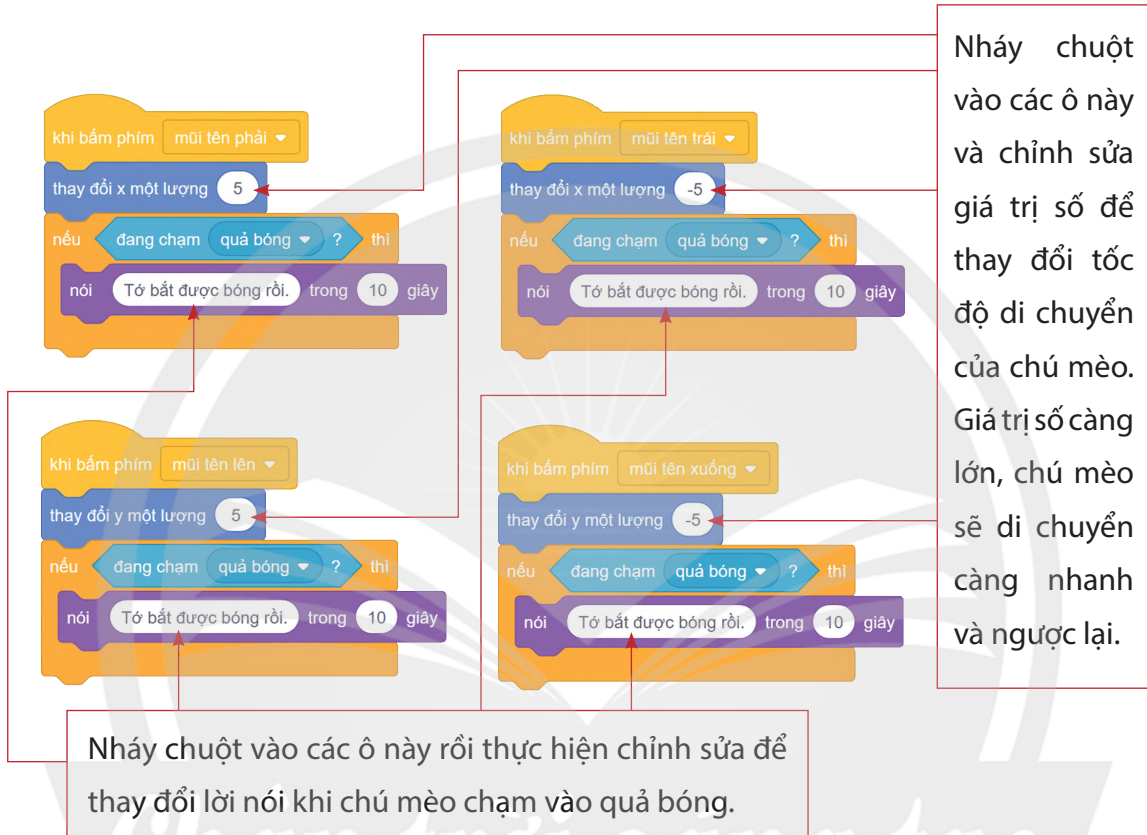


- Scratch là một phần mềm lập trình trực quan.
- Mở chương trình trò chơi có sẵn trong Scratch:
 - Vào thẻ **Tập tin**, chọn **Mở từ máy tính**.
 - Chọn tệp chương trình, chọn **Open**.



2. Mối liên quan giữa chương trình Scratch và trò chơi mèo bắt bóng

 Trò chơi mèo bắt bóng ở trên là một chương trình máy tính được tạo bằng Scratch, trong đó có những lệnh để điều khiển chú mèo. Hình 5 hướng dẫn em thực hiện chỉnh sửa chương trình Scratch để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo khi gõ phím mũi tên và lời nói khi chú mèo chạm vào quả bóng.



The image displays four Scratch code blocks arranged in a 2x2 grid, each representing a different key press event. Each block consists of a 'when a key is pressed' trigger, a 'change x/y by' block, a 'when touching the ball' conditional block, and a 'say' block. The top-left block is for the right arrow key, increasing x by 5. The top-right block is for the left arrow key, decreasing x by 5. The bottom-left block is for the up arrow key, increasing y by 5. The bottom-right block is for the down arrow key, decreasing y by 5. All conditional blocks are set to 'when touching the ball' and 'say' blocks are set to 'I caught the ball. in 10 seconds'. Red arrows point from the 'say' blocks to a text box on the right. A text box at the bottom points to the 'say' blocks.

Nháy chuột vào các ô này và chỉnh sửa giá trị số để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo. Giá trị số càng lớn, chú mèo sẽ di chuyển càng nhanh và ngược lại.

Nháy chuột vào các ô này rồi thực hiện chỉnh sửa để thay đổi lời nói khi chú mèo chạm vào quả bóng.

Hình 5. Chỉnh sửa chương trình Scratch để thay đổi trò chơi



Với chương trình ở Hình 5, em hãy trao đổi với bạn và cho biết:

- Làm thế nào để thay đổi lời nói của chú mèo khi chạm vào quả bóng thành "Hoan hô, mèo chạm được vào bóng rồi"?
- Chỉnh sửa các giá trị số nào để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo?

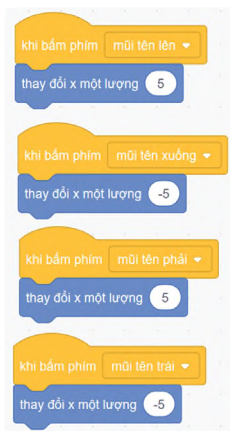


Khi thực hiện các thay đổi trong chương trình thì trò chơi cũng sẽ thay đổi theo. Trò chơi là chương trình máy tính.



LUYỆN TẬP

1. Nêu các bước để mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch.
2. Quan sát Hình 6a, Hình 6b và cho biết với đoạn chương trình nào chú mèo sẽ di chuyển nhanh hơn khi gõ phím mũi tên. Tại sao?



Hình 6a



Hình 6b

Hình 6. Đoạn chương trình Scratch điều khiển chú mèo di chuyển



1. Thực hiện các yêu cầu sau:
 - a) Thực hành theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá để mở chương trình và chơi trò chơi mèo bắt bóng.
 - b) Chỉnh sửa các giá trị số trong chương trình, sau đó chơi trò chơi và cho biết chú mèo di chuyển nhanh hơn hay chậm hơn khi em gõ các phím mũi tên.
 - c) Thực hiện chỉnh sửa trong chương trình để thay đổi lời nói khi chú mèo chạm vào quả bóng.
2. Trên máy tính em đang sử dụng có trò chơi robot tìm quà. Trò chơi như sau: ban đầu, trên sân khấu có nhân vật robot và món quà như Hình 7. Em cần sử dụng phím mũi tên để di chuyển robot về phía món quà mà không chạm vào các tảng đá (nếu chạm vào đá, robot sẽ nói "Đau quá"). Trò chơi kết thúc khi robot chạm vào món quà.
Em hãy thực hiện:
 - a) Mở chương trình và chơi trò chơi robot tìm quà.
 - b) Thay đổi giá trị số để robot di chuyển chậm hơn, dễ dàng hơn trong việc tránh các tảng đá.



Hình 7. Trò chơi robot tìm quà



VẬN DỤNG

Hãy cùng với bạn thực hiện mở và chơi một số chương trình trò chơi có sẵn trong Scratch như lái xe vượt chướng ngại vật, hứng quả, mê cung, xếp hình,



BÀI 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN



Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát các bức tranh sau và kể lại câu chuyện theo lời của chú mèo.

Chú mèo không vâng lời



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)

Hình 1. Câu chuyện “Chú mèo không vâng lời”

Làm thế nào để chú mèo trong Scratch có thể kể được câu chuyện này nhỉ?

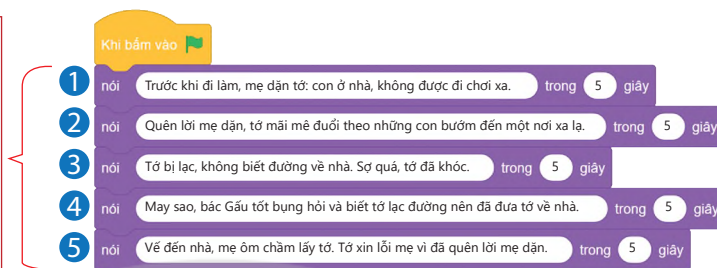


KHÁM PHÁ

1. Chú mèo trong Scratch kể chuyện

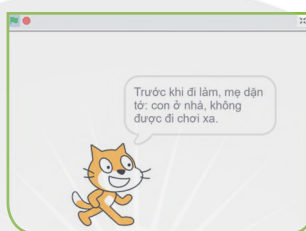
Hình 2 là chương trình Scratch điều khiển chú mèo kể chuyện.

Chương trình có 5 lệnh **nói**. Nội dung trong 5 lệnh **nói** tương ứng với nội dung 5 bức tranh của câu chuyện ở Hình 1.

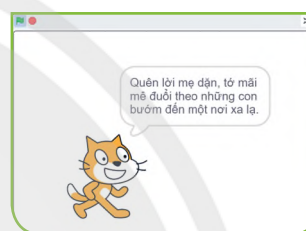


Hình 2. Chương trình Scratch kể chuyện "Chú mèo không vâng lời"

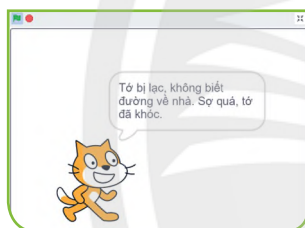
Khi nhấp chuột vào nút lệnh cờ xanh để chạy chương trình, các lệnh **nói** trong chương trình sẽ được thực hiện lần lượt theo thứ tự từ trên xuống dưới. Kết quả như Hình 3.



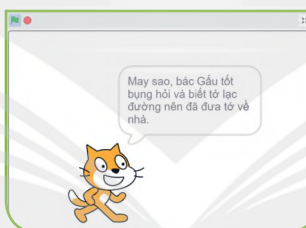
Hình 3a



Hình 3b



Hình 3c

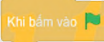


Hình 3d



Hình 3e

Hình 3. Kết quả chạy chương trình Scratch ở Hình 2

Lưu ý: Khi ở đầu chương trình Scratch có lệnh điều khiển , em cần nhấp chuột vào nút lệnh cờ xanh  để chạy chương trình.



❶ Em hãy ghép mỗi lệnh **nói** trong chương trình ở Hình 2 với một kết quả tương ứng ở Hình 3 khi chạy chương trình.

❷ Hãy ghép các lệnh Scratch dưới đây để tạo thành chương trình kể câu chuyện ở Hình 4.

- A. nói Trong khi các bạn khác đang thực hành theo sự hướng dẫn của cô giáo thì Tú và Tuấn lại nô đùa, té nước vào nhau. trong 10 giây
- B. nói Hôm nay lớp mình có giờ thực hành chăm sóc cây ở vườn trường. trong 5 giây
- C. nói Khi cô giáo nhắc nhở, hai bạn đã biết việc làm của mình là không đúng và xin lỗi cô giáo. trong 10 giây



D. nói Lớp mình tiếp tục thực hành, sau đó cùng nhau dọn dẹp vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng. trong 10 giây

E. Khi bấm vào



Hình 4a. Lớp Nam thực hành chăm sóc cây ở vườn trường



Hình 4b. Tú và Tuấn nô đùa, té nước vào nhau



Hình 4c. Cô giáo nhắc nhở hai bạn



Hình 4d. Cả lớp cùng nhau dọn dẹp vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng

Hình 4. Câu chuyện ở vườn trường

③ Buổi sáng, trước khi đi học, bạn Trung thường thực hiện các việc theo thứ tự như sau:

- 1) Thức dậy lúc 7 giờ.
- 2) Gấp chăn, màn gọn gàng.
- 3) Đánh răng, rửa mặt.
- 4) Ăn sáng.
- 5) Thay quần, áo để bố đưa đến trường.

Em hãy sắp xếp các lệnh dưới đây theo đúng thứ tự để tạo thành chương trình kể về các việc bạn Trung thực hiện vào buổi sáng trước khi đi học.

A. nói Sau đó đi đánh răng, rửa mặt. trong 2 giây

B. nói Rời xuống nhà ăn sáng. trong 2 giây

C. nói Sau khi ăn sáng, mình thay quần áo để bố đưa đến trường. trong 5 giây

D. Khi bấm vào

E. nói Buổi sáng mình thường thức dậy lúc 7 giờ. trong 5 giây

G. nói Mình gấp chăn màn gọn gàng. trong 2 giây

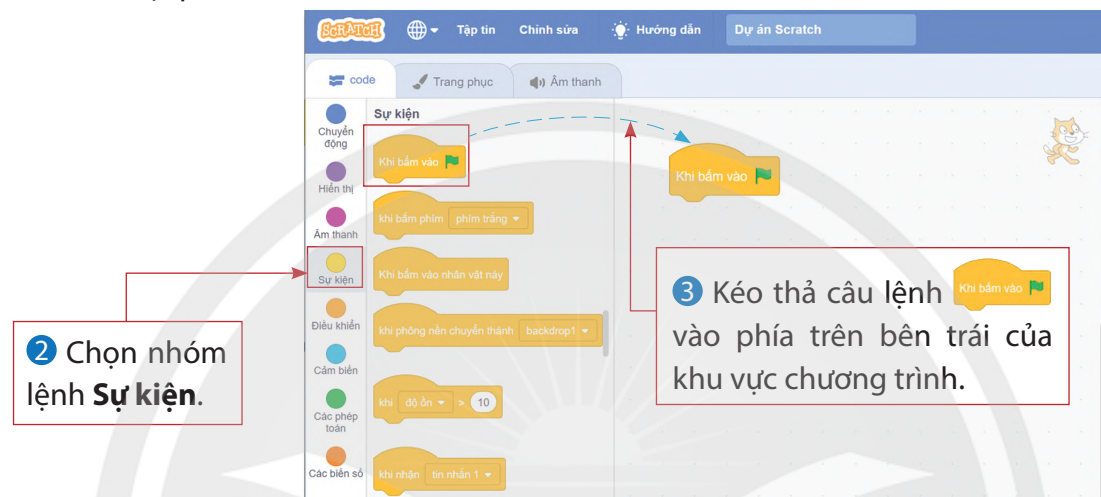


Có thể dùng chương trình máy tính kể câu chuyện hay các việc diễn ra theo trình tự các bước.

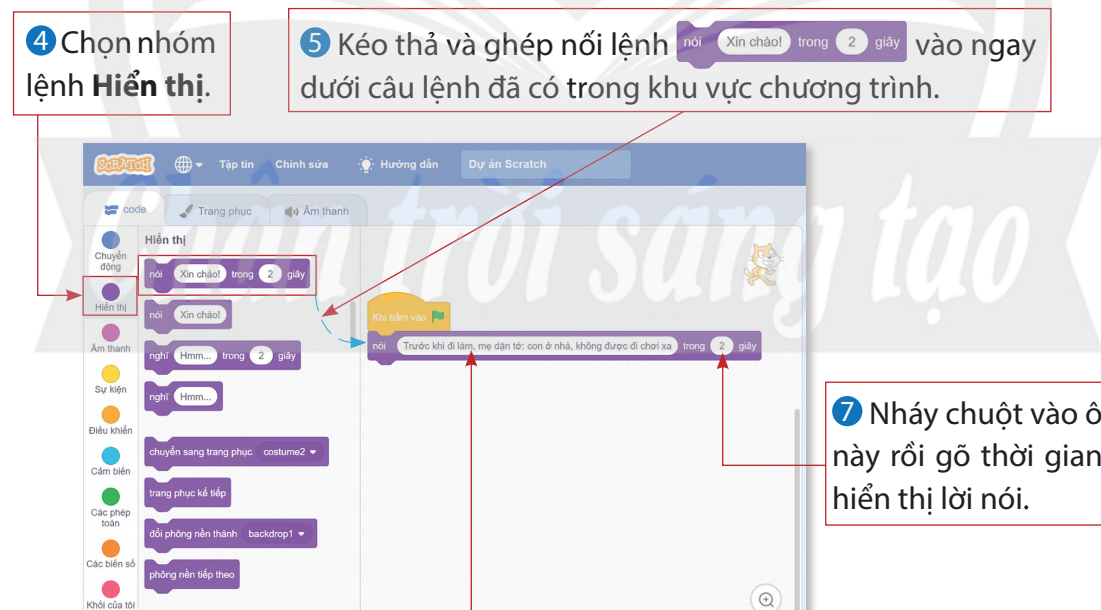
2. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện

Dưới đây hướng dẫn em tạo chương trình Scratch kể chuyện “Chú mèo không vâng lời”.

1 Kích hoạt phần mềm Scratch.



Hình 5a. Kéo thả lệnh điều khiển **Khi bấm vào** vào khu vực chương trình



6 Nháy chuột vào ô này rồi gõ nội dung lời nói của chú mèo.

Hình 5b. Kéo thả và lắp ghép các lệnh **nói** vào khu vực chương trình

Hình 5. Tạo chương trình Scratch kể chuyện "Mèo con không vâng lời"



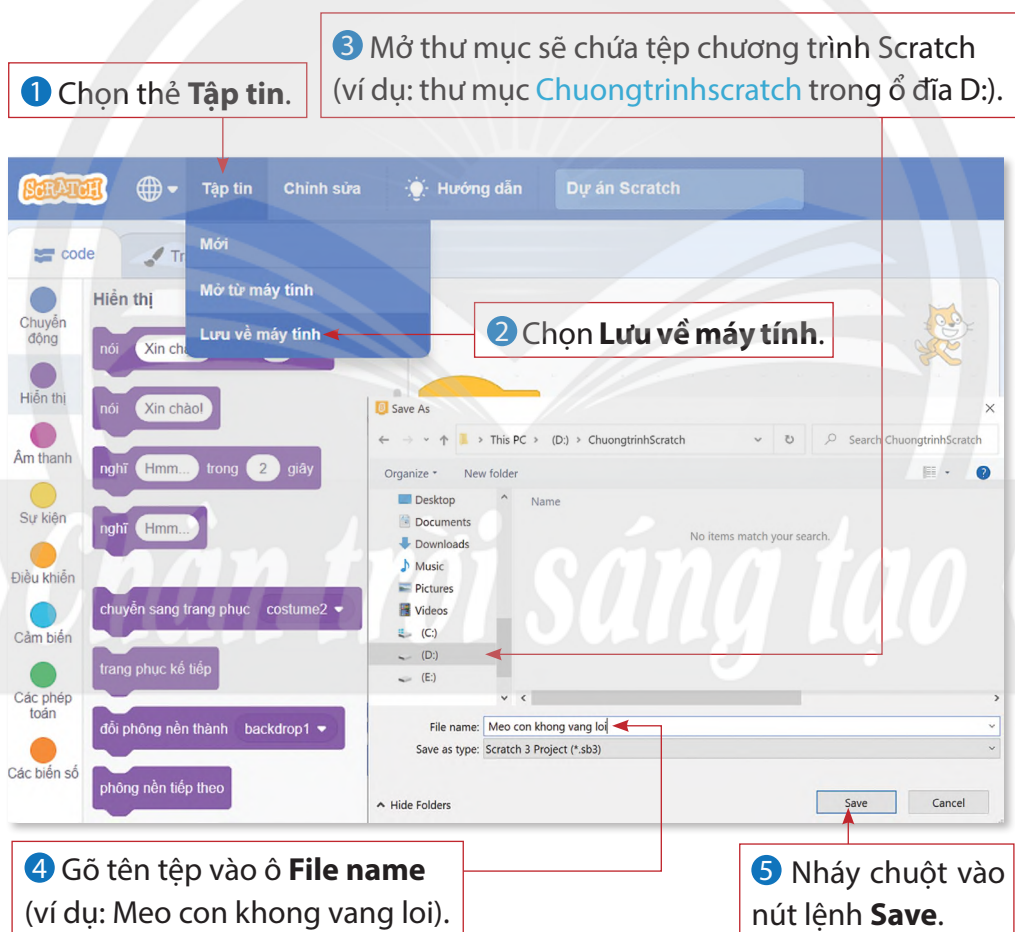
Thực hiện lặp lại các bước 5, 6, 7 để thêm bốn lệnh **nói** còn lại, em tạo được chương trình hoàn chỉnh như ở Hình 2.

Lưu ý:

- Để xoá một lệnh nào đó trong chương trình, em di chuyển con trỏ chuột vào lệnh đó, nháy phải chuột, rồi chọn **Xoá khối** trong bảng chọn được mở ra. Lệnh (hoặc khối lệnh) phía dưới lệnh vừa xoá (nếu có) sẽ được tự động di chuyển, lấp ghép với lệnh (hoặc khối lệnh) phía trên lệnh vừa xoá.
- Một số lệnh lấp ghép với nhau tạo thành khối lệnh.

Lưu chương trình vào máy tính

Hình 6 hướng dẫn các bước thực hiện lưu chương trình vào máy tính.

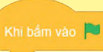
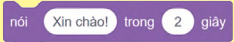


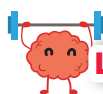
Hình 6. Các bước lưu chương trình Scratch vào máy tính



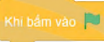
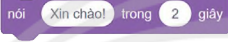
Em hãy nêu các bước để tạo chương trình Scratch kể "Câu chuyện ở vườn trường" ở Hình 4.



- Tạo chương trình Scratch để kể câu chuyện hoặc các việc diễn ra theo trình tự:
 - Kích hoạt phần mềm Scratch.
 - Chọn nhóm lệnh **Sự kiện** rồi kéo thả lệnh  vào khu vực chương trình.
 - Chọn nhóm lệnh **Hiển thị** rồi kéo thả và ghép nối lệnh  với lệnh đã có trong khu vực chương trình; nhập nội dung lời nói và thời gian hiển thị lời nói.
- Lưu chương trình Scratch vào máy tính:
 - Chọn thẻ **Tập tin**, chọn **Lưu về máy tính**.
 - Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình.
 - Gõ tên tệp vào ô **File name**.
 - Nháy chuột vào nút lệnh **Save**.



LUYỆN TẬP

- Sắp xếp các bước dưới đây theo đúng thứ tự để tạo và chạy chương trình Scratch kể các việc mà em thường làm trước khi đi học.
 - Kéo thả lệnh  từ nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.
 - Với mỗi việc, em thực hiện: kéo thả lệnh  từ nhóm lệnh **Hiển thị** vào khu vực chương trình và ghép nối vào ngay dưới lệnh trước đó; nhập nội dung lời nói (mô tả việc) và thời gian hiển thị lời nói.
 - Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh .
- Sắp xếp các bước dưới đây theo đúng thứ tự để lưu tệp chương trình Scratch:
 - Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch.
 - Gõ tên tệp vào ô **File name**.
 - Chọn thẻ **Tập tin**.
 - Chọn **Lưu về máy tính**.
 - Nháy chuột vào nút lệnh **Save**.



- Thực hành theo hướng dẫn ở mục 2 của phần Khám phá để tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể chuyện "Chú mèo không vâng lời".
- Thực hành tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể "Câu chuyện ở vườn trường", kể các việc em thường làm trước khi đi học.



VẬN DỤNG

Hãy cùng với bạn thực hiện các yêu cầu sau đây:

- Lựa chọn sự việc hay câu chuyện diễn ra theo từng bước.
- Tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể sự việc hay câu chuyện đã chọn.



BÀI 14. ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG TRÊN SÂN KHẤU



Sau bài học này, em sẽ:

- Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.



KHỞI ĐỘNG

Ở Bài 13, em đã sử dụng lệnh trong các nhóm lệnh **Hiển thị**, **Sự kiện** để điều khiển chú mèo kể chuyện theo từng bước. Trong bài học này em sẽ làm quen và điều khiển một số nhân vật khác di chuyển trên sân khấu nhé.



KHÁM PHÁ

1. Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu

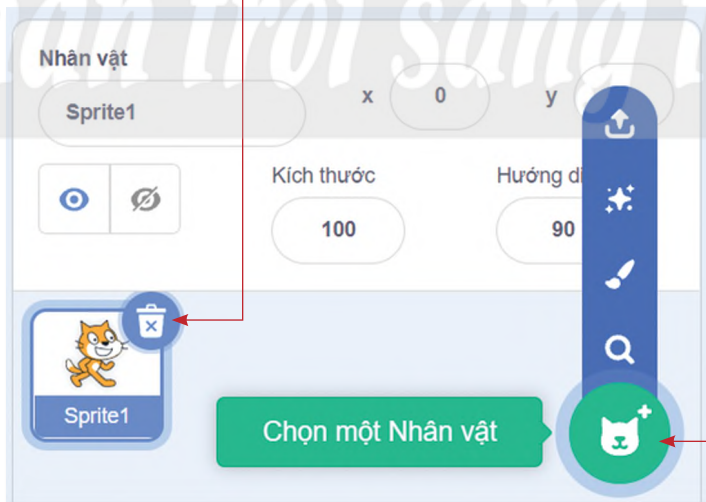
Dưới đây là hướng dẫn em thực hiện lựa chọn nhân vật cô bọ cánh cứng và tạo chương trình điều khiển cô bọ này di chuyển trên sân khấu.

a) Xóa, thêm nhân vật

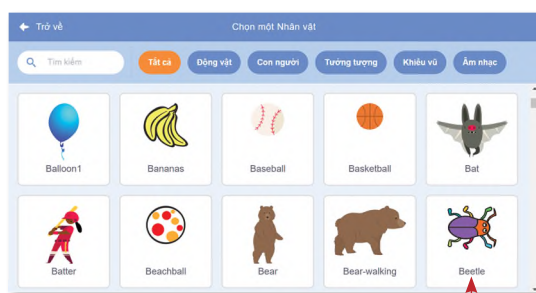
Hình 1 hướng dẫn các bước xóa, thêm nhân vật trong Scratch.

1 Nháy chuột vào nút lệnh  để xóa nhân vật chú mèo.

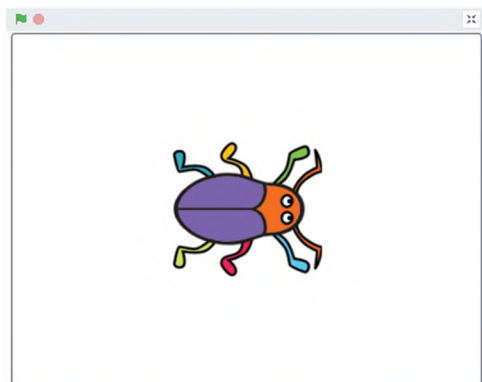
2 Nháy chuột vào nút lệnh , cửa sổ **Chọn một Nhân vật** mở ra như Hình 1b.



Hình 1a. Xóa nhân vật chú mèo và mở cửa sổ **Chọn một Nhân vật**



3 Chọn nhân vật cô bọ cánh cứng.
Kết quả như Hình 1c.



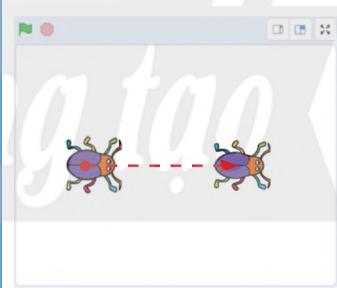
Hình 1b. Cửa sổ **Chọn một Nhân vật**

Hình 1c. Cô bọ xuất hiện trên sân khấu

Hình 1. Xoá, thêm nhân vật

b) Điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu

Dưới đây là hướng dẫn em thực hiện tạo chương trình Scratch điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu theo các cạnh của hình vuông.

Chọn, lắp ghép lệnh	Chương trình Scratch	Kết quả khi chạy chương trình
Điều khiển cô bọ tiến thẳng và dừng lại 1 giây		
1 Chọn nhóm lệnh Sự kiện, kéo thả lệnh Khi bấm vào vào khu vực chương trình. 2 Chọn nhóm lệnh Chuyển động, kéo thả lệnh di chuyển 10 bước vào cửa sổ lệnh, ghép với lệnh ở bước 1 và thay số bước thành 100. 3 Chọn nhóm lệnh Điều khiển, kéo thả và lắp ghép lệnh dừng 1 giây vào khối lệnh trong khu vực chương trình.	Điều khiển cô bọ tiến thẳng về phía trước 100 bước.  Cô bọ dừng lại 1 giây.	 Cô bọ sẽ di chuyển 100 bước sang bên phải và dừng lại 1 giây.



Chọn, lắp ghép lệnh	Chương trình Scratch	Kết quả khi chạy chương trình
Tiếp tục điều khiển cô bọ xoay ngược chiều kim đồng hồ (xoay trái) 90°, tiến thẳng và dừng lại 1 giây		
④ Chọn nhóm lệnh Chuyển động, kéo thả, lắp ghép lệnh vào cửa sổ lệnh và thay giá trị góc xoay thành 90°.		Cô bọ xoay trái 90°.

Bảng 1. Tạo chương trình điều khiển cô bọ di chuyển trên sân khấu

Thực hiện lặp lại bước ②, ③, ④ để thêm các lệnh , , điều khiển cô bọ di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.

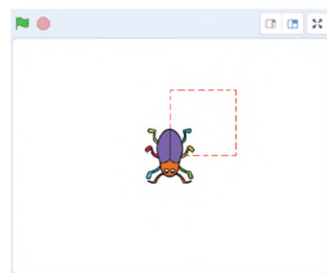


① Em hãy ghép các câu lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

Câu lệnh	Ý nghĩa
1)	a) Tiến thẳng về phía trước 100 bước.
2)	b) Xoay theo chiều kim đồng hồ (xoay phải) 90°.
3)	c) Xoay ngược chiều kim đồng hồ (xoay trái) 90°.

② Em hãy hoàn thiện chương trình ở Bảng 1 để điều khiển cô bọ di chuyển theo các cạnh của hình vuông (Hình 2).

Trong chương trình em vừa hoàn thiện, nếu thay các lệnh bằng thì cô bọ sẽ di chuyển như thế nào?



Hình 2. Cô bọ di chuyển theo các cạnh của hình vuông



- Xoá nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh  để xoá nhân vật hiện tại.
- Thêm nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh , trong cửa sổ **Chọn một Nhân vật** mở ra, nháy chuột chọn một nhân vật.
- Một số lệnh trong nhóm **Chuyển động**:
 - Di chuyển: ví dụ di chuyển 100 bước .
 - Xoay phải: ví dụ xoay phải 90° .
 - Xoay trái: ví dụ xoay trái 90° .

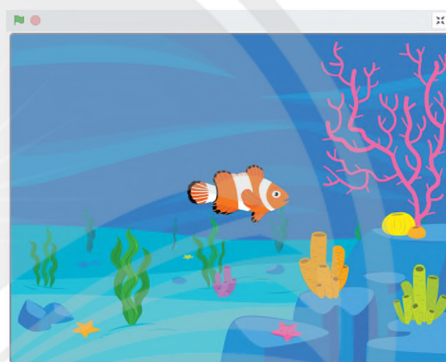
2. Tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước

 Sau đây hướng dẫn em tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước, gặp cạnh sân khấu thì quay lại (Hình 3).

a) Xoá, thêm nhân vật

Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 1a để xoá nhân vật hiện tại và thêm nhân vật chú cá.

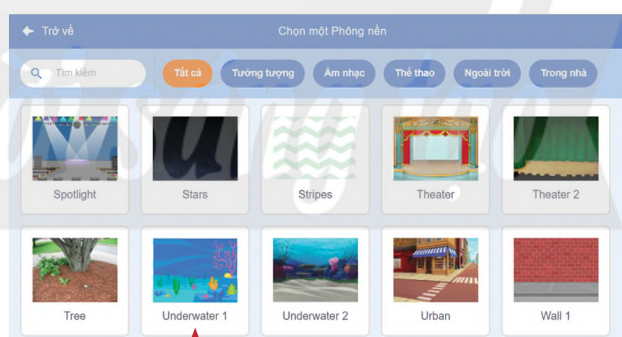
b) Chọn phong nền sân khấu



Hình 3. Chú cá bơi dưới nước



- 1 Nháy chuột vào nút lệnh  . Cửa sổ **Chọn một Phong nền** mở ra như Hình 4b.



- 2 Chọn phong nền **Underwater 1**. Kết quả như Hình 3.

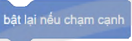
Hình 4a. Mở cửa sổ
Chọn một Phong nền

Hình 4b. Chọn phong nền
Underwater 1

Hình 4. Các bước chọn phong nền sân khấu



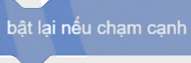
c) Điều khiển chú cá bơi dưới nước

Chọn, lắp ghép lệnh	Chương trình Scratch
1 Chọn nhóm lệnh Sự kiện, kéo thả lệnh  vào cửa sổ lệnh. 2 Chọn nhóm lệnh Chuyển động, lần lượt kéo thả, lắp ghép các lệnh ,  vào khu vực chương trình để tạo chương trình.	 Di chuyển trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên. Khi bấm vào lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên bật lại nếu chạm cạnh Nếu chạm vào cạnh sân khấu thì bật lại.

Bảng 2. Điều khiển chú cá bơi dưới nước

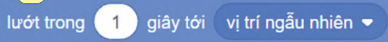
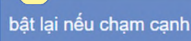


1 Hãy ghép mỗi lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh	Ý nghĩa
1) 	a) Nếu chạm vào cạnh sân khấu thì bật lại.
2) 	b) Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên.

2 Với chương trình ở Bảng 2, chú cá chỉ di chuyển một lần, sau đó dừng lại. Để chú cá di chuyển nhiều lần (như đang bơi), theo em lệnh nào cần được thêm nhiều lần vào chương trình?



- Chọn phong nền sân khấu: Nháy chuột vào nút lệnh , trong cửa sổ **Chọn một Phong nền** được mở ra, nháy chuột chọn phong nền.
- Một số lệnh trong nhóm **Chuyển động**:
 - Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên: 
 - Nếu gặp cạnh sân khấu thì quay lại: 



LUYỆN TẬP

1. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật).
2. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.



1. Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:

- a) Tạo và chạy chương trình điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu theo hướng dẫn ở mục 1 phần Khám phá.
- b) Chỉnh sửa để điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật).

2. Thực hành tạo và chạy chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước theo hướng dẫn ở mục 2 của phần Khám phá.



VẬN DỤNG

Hãy trao đổi với bạn để đề xuất một ý tưởng. Sau đó, tạo và chạy chương trình diễn tả ý tưởng của em.

Gợi ý: Điều khiển cô bướm bay trong vườn hay điều khiển chú chó chạy trong vườn.

BẢNG GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

	Thuật ngữ	Giải thích	Trang
D	Dữ liệu	Những thông tin được lưu trữ, xử lý bằng máy tính.	14
P	Phần mềm lập trình trực quan	Phần mềm cho phép kéo thả, lắp ghép câu lệnh, khối lệnh để tạo chương trình máy tính.	68
S	Siêu liên kết (hyperlink)	Đối tượng (văn bản, hình ảnh, biểu tượng, ...) trên trang web chứa đường dẫn đến thông tin khác.	12
T	Tệp chương trình máy tính	Tệp chứa các lệnh điều khiển máy tính làm việc.	24

Chân trời sáng tạo



*Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn
các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn
trong cuốn sách này.*

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: MÃ TRƯỜNG VINH – VŨ NHÂN KHÁNH

Biên tập mỹ thuật: ĐẶNG NGỌC HÀ

Thiết kế sách: HOÀNG THIẾU MY – THÁI CHÂU

Trình bày bìa: ĐẶNG NGỌC HÀ – TỐNG THANH THẢO

Minh họa: HOÀNG THIẾU MY – PHÙNG THỊ THANH BÌNH

Sửa bản in: MÃ TRƯỜNG VINH – VŨ NHÂN KHÁNH

Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

Bản quyền © (2023) thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Xuất bản phẩm đã đăng kí quyền tác giả. Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TIN HỌC 4 (Chân trời sáng tạo)

Mã số:

In bản, (QĐ) khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in: địa chỉ

Cơ sở in: địa chỉ

Số ĐKXB:

Số QĐXB: .../QĐ- GD - HN ngày ... tháng ... năm 20...

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

Mã số ISBN:



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO KHOA LỚP 4 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

1. TIẾNG VIỆT 4 – TẬP MỘT
2. TIẾNG VIỆT 4 – TẬP HAI
3. TOÁN 4 – TẬP MỘT
4. TOÁN 4 – TẬP HAI
5. TIẾNG ANH 4 Family and Friends
(National Edition) – Student Book
6. ĐẠO ĐỨC 4
7. KHOA HỌC 4
8. LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ 4
9. TIN HỌC 4
10. CÔNG NGHỆ 4
11. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 4
12. ÂM NHẠC 4
13. MĨ THUẬT 4 (BẢN 1)
14. MĨ THUẬT 4 (BẢN 2)
15. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 4 (BẢN 1)

Các đơn vị đầu mối phát hành

- **Miền Bắc:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Bắc
- **Miền Trung:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Đà Nẵng
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Trung
- **Miền Nam:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Phương Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long

Sách điện tử: <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>

Kích hoạt để mở học liệu điện tử: Cào lớp nhũ trên tem để nhận mã số. Truy cập <http://hanhtrangso.nxbgd.vn> và nhập mã số tại biểu tượng chìa khoá.

