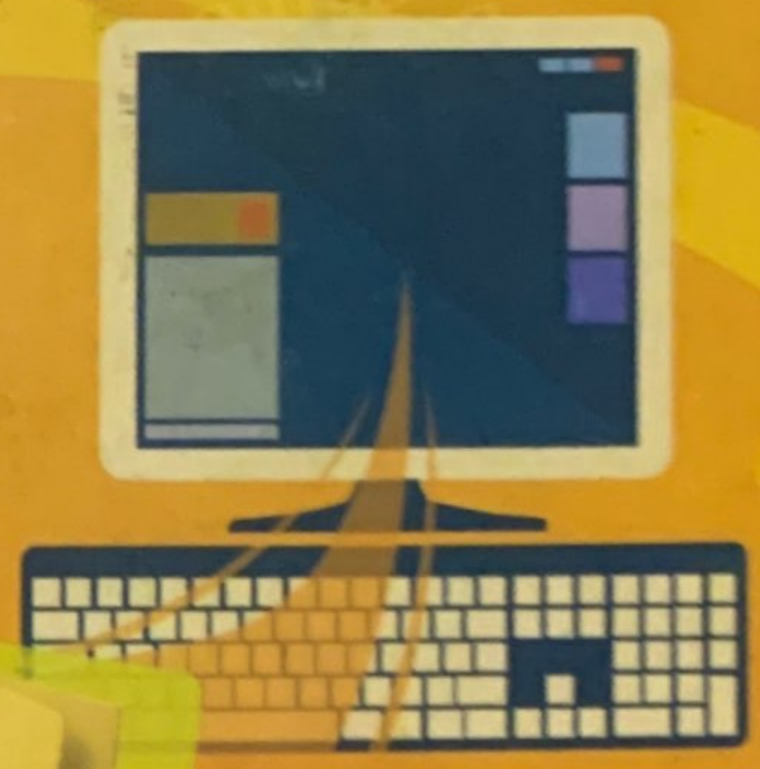
BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

DỰ ÁN MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC 4

LỚP





NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Scanned with CamScanner

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh Tiểu học thân mến!

Máy tính được sử dụng rộng rãi trong mọi lĩnh vực của đời sống, từ học tập, sản xuất, kinh doanh đến dịch vụ, giải trí,... Việc học tập và sử dụng máy tính đã trở nên thiết yếu trong xã hội hiện nay.

Bộ sách *Hướng dẫn học Tin học Lớp 3, 4, 5* được biên soạn nhằm giúp các em học sinh có những hiểu biết cơ bản về máy tính và biết sử dụng máy tính trong học tập, giải trí cũng như trong công việc sau này.

Sách được biên soạn theo từng chủ đề, mỗi chủ đề có một số bài học. Cấu trúc mỗi bài học gồm các hoạt động chính như sau:

Hoạt động cơ bản: Hướng dẫn các em tìm hiểu kiến thức và thực hiện các thao tác cơ bản, từ đó giúp các em khám phá những kiến thức mới, tìm ra cách làm mới;

Hoạt động thực hành: Đưa ra các nhiệm vụ em cần thực hiện nhằm củng cố kiến thức, rèn luyện các kĩ năng đã tìm hiểu ở phần Hoạt động cơ bản. Các em có thể hoạt động theo nhóm, theo cặp hoặc làm việc cá nhân;

Hoạt động ứng dụng, mở rộng: Giúp các em vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết các vấn đề, tình huống thực tiễn hoặc vận dụng vào các môn học khác. Hoạt động này cũng khuyến khích các em học sinh khá, giỏi có các hoạt động sáng tạo và mở rộng kiến thức;

Cuối bài là mục ***Em cần ghi nhớ***: Giúp các em xác định những kiến thức, kĩ năng quan trọng cần lưu ý trong bài học.

Chúc các em học tập hiệu quả.

Scanned with CamScanner

MỤC LỤC

Chủ đề 1



KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

Bài 1. Những gì em đã biết 7
Bài 2. Các thao tác với thư mục 11
Bài 3. Làm quen với tệp 15
Bài 4. Các thao tác với tệp 18
Bài 5. Sử dụng thiết bị lưu trữ ngoài 21
Bài 6. Tìm kiếm thông tin từ Internet 25
Học và chơi cùng máy tính: Cùng luyện toán với phần mềm 2 + 2 29
Bài đọc thêm: Thông tin lưu trữ trong máy tính 32

Chủ đề 5

THẾ GIỚI LOGO

Bài 1. Bước đầu làm quen với Logo 98
Bài 2. Các lệnh của Logo 103
Bài 3. Lệnh viết chữ, tính toán 107
Bài 4. Luyện tập 112
Bài 5. Sử dụng câu lệnh lặp 117
Bài 6. Luyện tập 121
Học và chơi cùng máy tính: Chơi cờ vua cùng phần mềm Real Chess3D 124

Scanned with CamScanner

Chủ đề 2

EM TẬP VẼ

Bài 1. Những gì em đã biết 34
Bài 2. Xoay hình, viết chữ lên hình vẽ 36
Bài 3. Tìm hiểu thẻ View, thay đổi kích thước trang vẽ 40
Bài 4. Sao chép màu 43
Bài 5. Thực hành tổng hợp 45
Học và chơi cùng máy tính: Tập vẽ với phần mềm Crayola Art 48
Bài đọc thêm: Một số phần mềm thiết kế đồ hoạ chuyên nghiệp 52

SOẠN THẢO VĂN BẢN

Bài 1. Những gì em đã biết 54
Bài 2. Chỉnh sửa hình, viết chữ lên hình 56
Bài 3. Chèn và điều chỉnh tranh ảnh trong văn bản 60
Bài 4. Chèn và trình bày bảng trong văn bản 64
Bài 5. Xử lí một phần văn bản, hình và tranh ảnh 68
Bài 6. Luyện tập tổng hợp 71
Học và chơi cùng máy tính: Chỉnh sửa ảnh với phần mềm Fotor 73
Bài đọc thêm: Một số phần mềm soạn thảo văn bản 77

Chủ đề 3

Chủ đề 4

THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài 1. Những gì em đã biết 81
Bài 2. Sao chép nội dung từ phần mềm khác 84
Bài 3. Tạo hiệu ứng cho văn bản trong trang trình chiếu 87
Bài 4. Tạo hiệu ứng cho hình ảnh trong trang trình chiếu 90
Bài 5. Thực hành tổng hợp 93
Học và chơi cùng máy tính: Luyện khả năng quan sát với phần mềm The Monkey Eyes 96
Bài đọc thêm: Một số lưu ý khi thiết kế bài trình chiếu 79

Scanned with CamScanner

CHỦ ĐỀ 1

KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

- Ôn tập các kiến thức, kĩ năng em đã học về máy tính, thư mục, thư mục con;
- Thực hiện được các thao tác: sao chép, đổi tên thư mục;
- Làm quen với tệp, thực hiện được các thao tác: sao chép, đổi tên, xoá tệp;
- Sử dụng được thiết bị lưu trữ ngoài (USB, ổ đĩa ngoài,...) để lưu trữ và trao đổi thông tin;
- Sử dụng Internet để tìm kiếm thông tin (hình ảnh, văn bản) phục vụ học tập và giải trí.



Scanned with CamScanner

BÀI 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

Tiểu học Chương Thường

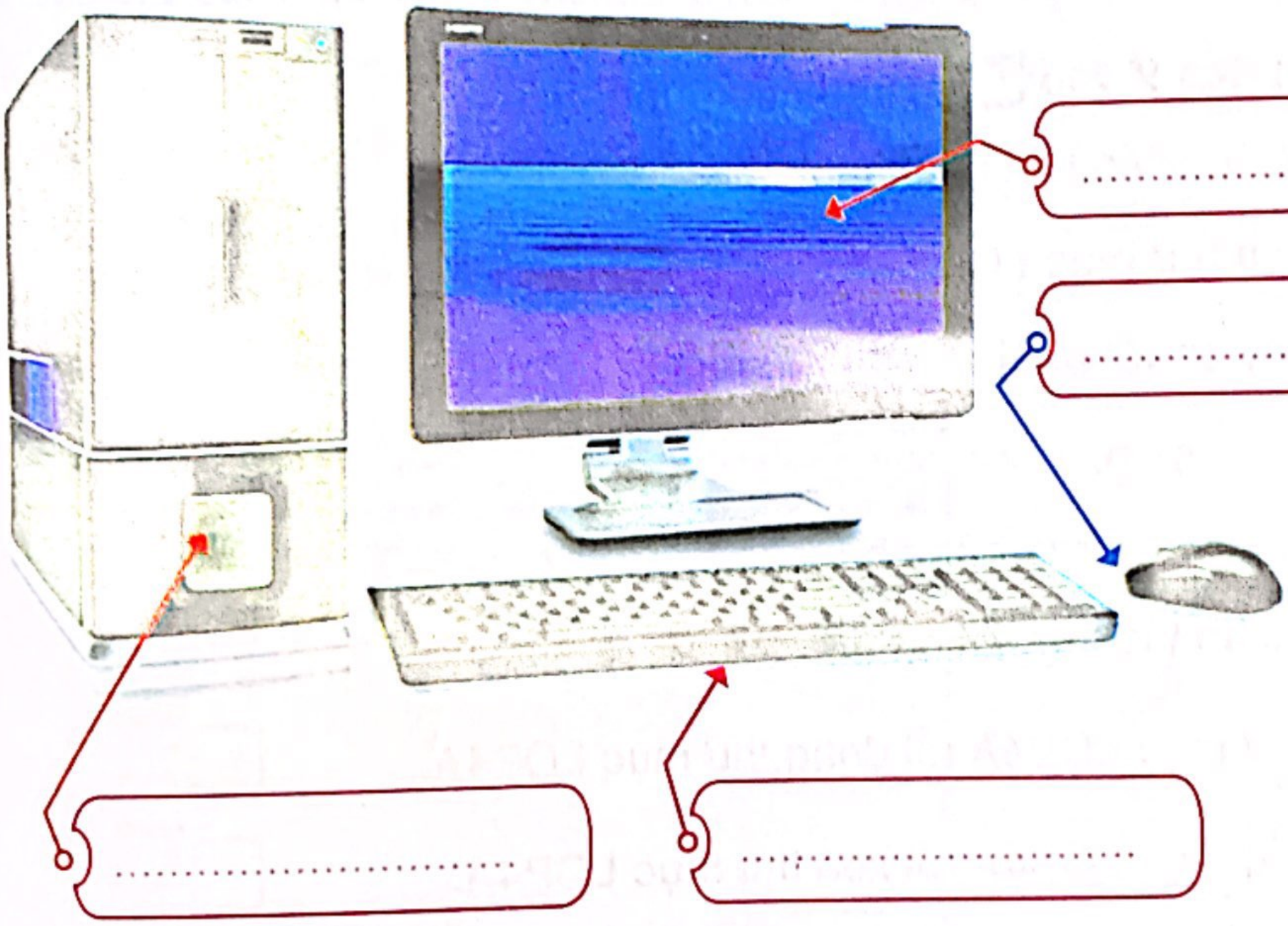
Mục tiêu

Ôn tập các kiến thức, kĩ năng đã học về máy tính, thư mục, thư mục con.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Các bộ phận của máy tính

a) Điền tên các bộ phận chính của máy tính để bàn vào chỗ chấm (...).



b) Trao đổi với bạn, điền từ: tín hiệu vào, xử lí, hiển thị kết quả vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

- Thân máy tính chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có bộ ..... .

- Màn hình máy tính dùng để ..... làm việc của máy tính.

- Chuột và bàn phím dùng để đưa ..... máy tính.

Scanned with CamScanner

c) Điền các từ di chuyển, con trỏ chuột, bàn phím, cảm ứng chuột vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

- Để điều khiển ..... của máy tính xách tay, em ..... ngón tay lên vùng .....



- Máy tính bảng không có ..... tách rời, khi cần sử dụng chỉ cần điều khiển để hiển thị trên màn hình.



2. Em tạo thư mục LOP4A trên màn hình nền rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Đánh dấu ✓ vào ☐ ở sau câu đúng.

Thực hiện lần lượt các thao tác:

- Chọn thư mục LOP4A;
- Nháy chuột phải vào thư mục LOP4A;
- Chọn Open;
- Chọn  trên góc phải cửa sổ.

Các thao tác trên giúp em

tạo thư mục LOP4A rồi đóng thư mục LOP4A. ☐

tạo thư mục LOP4A rồi xoá thư mục LOP4A. ☐

mở thư mục LOP4A rồi đóng thư mục LOP4A. ☐

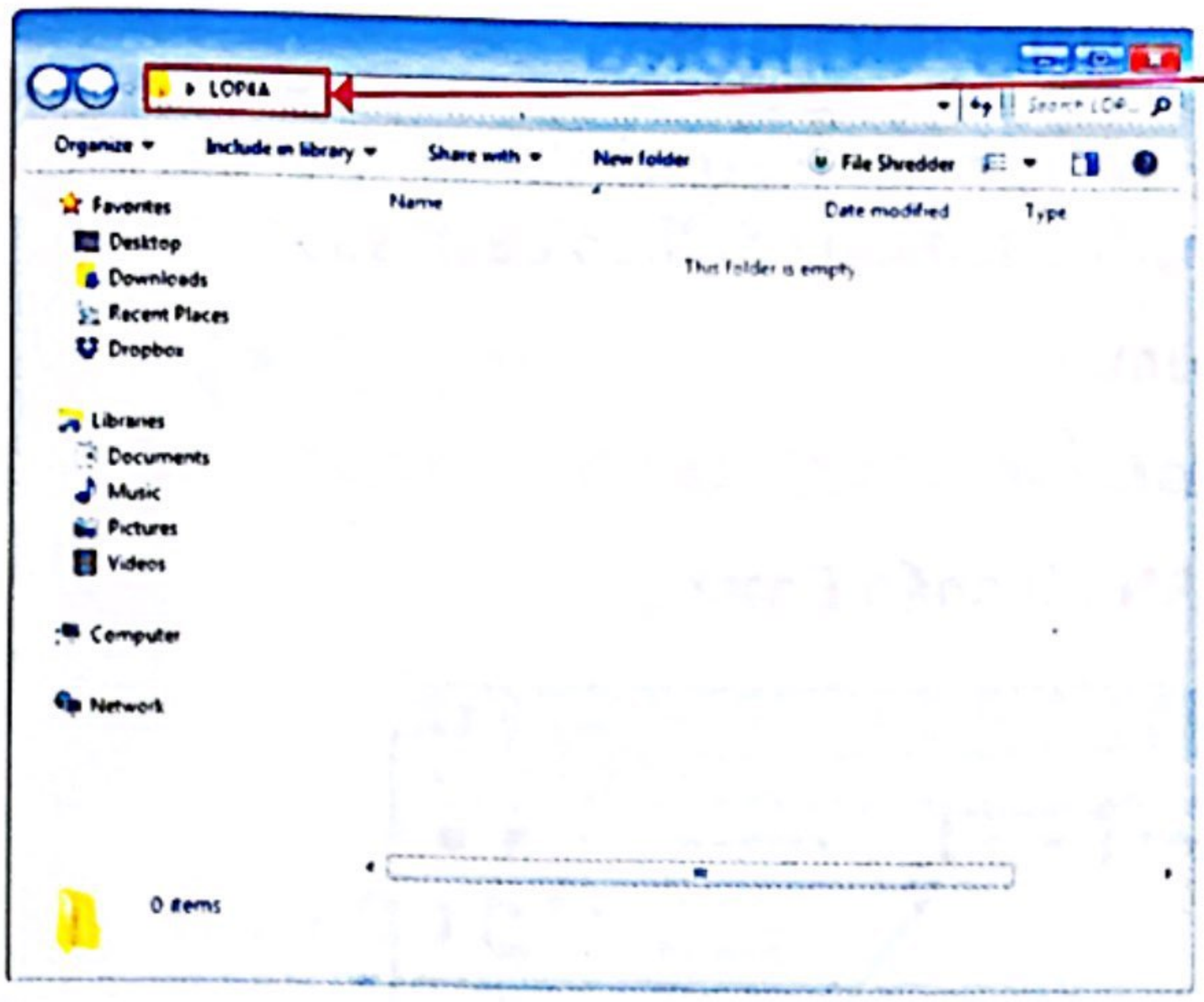
tạo thư mục LOP4A rồi mở thư mục LOP4A. ☐

b) Thực hiện lần lượt các thao tác sau:

- Nháy đúp chuột vào thư mục LOP4A;
- Chọn  trên góc phải cửa sổ.

Trao đổi với bạn, so sánh với kết quả ở hoạt động a.

Scanned with CamScanner



Thư mục LOP4A đang mở.



Nháy đúp chuột vào thư mục LOP4A sẽ mở được thư mục LOP4A.

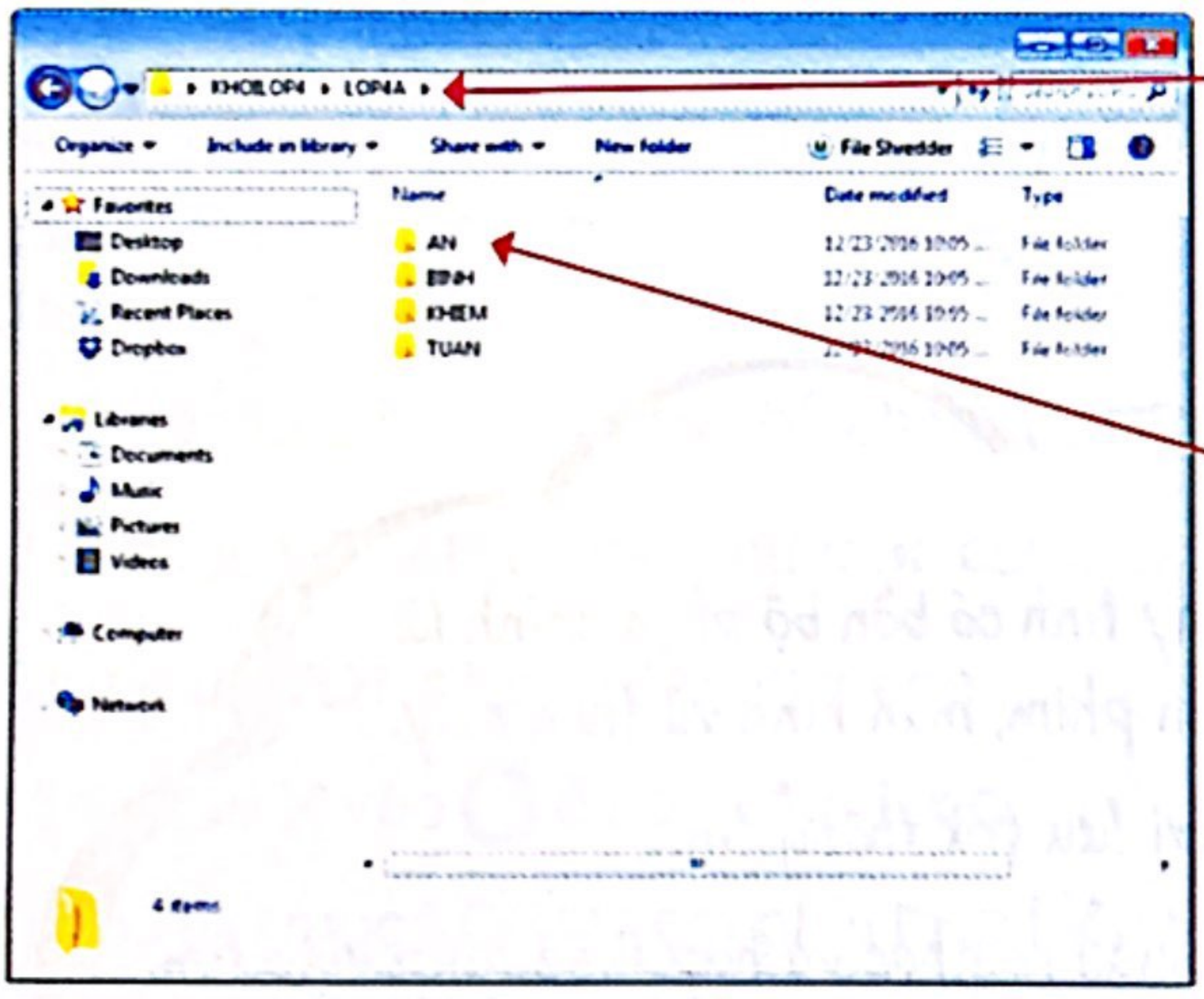
3. Trao đổi với bạn, thực hiện các yêu cầu sau:

a) Trên màn hình nền, tạo thư mục KHOILOP4.

b) Tạo thư mục con của thư mục KHOILOP4 có tên lớp em (ví dụ LOP4A,...).

c) Trong thư mục lớp em, tạo thư mục con có tên em và tên một vài bạn trong lớp.

d) Đọc thông tin trong hình rồi điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.



Tên thư mục LOP4A trên thanh địa chỉ.

Thư mục AN là thư mục con của thư mục LOP4A.

- Thư mục ..... đang mở.
- Thư mục AN là ..... của thư mục LOP4A.
- Thư mục LOP4A có các thư mục con là: AN, ..., ... và .....

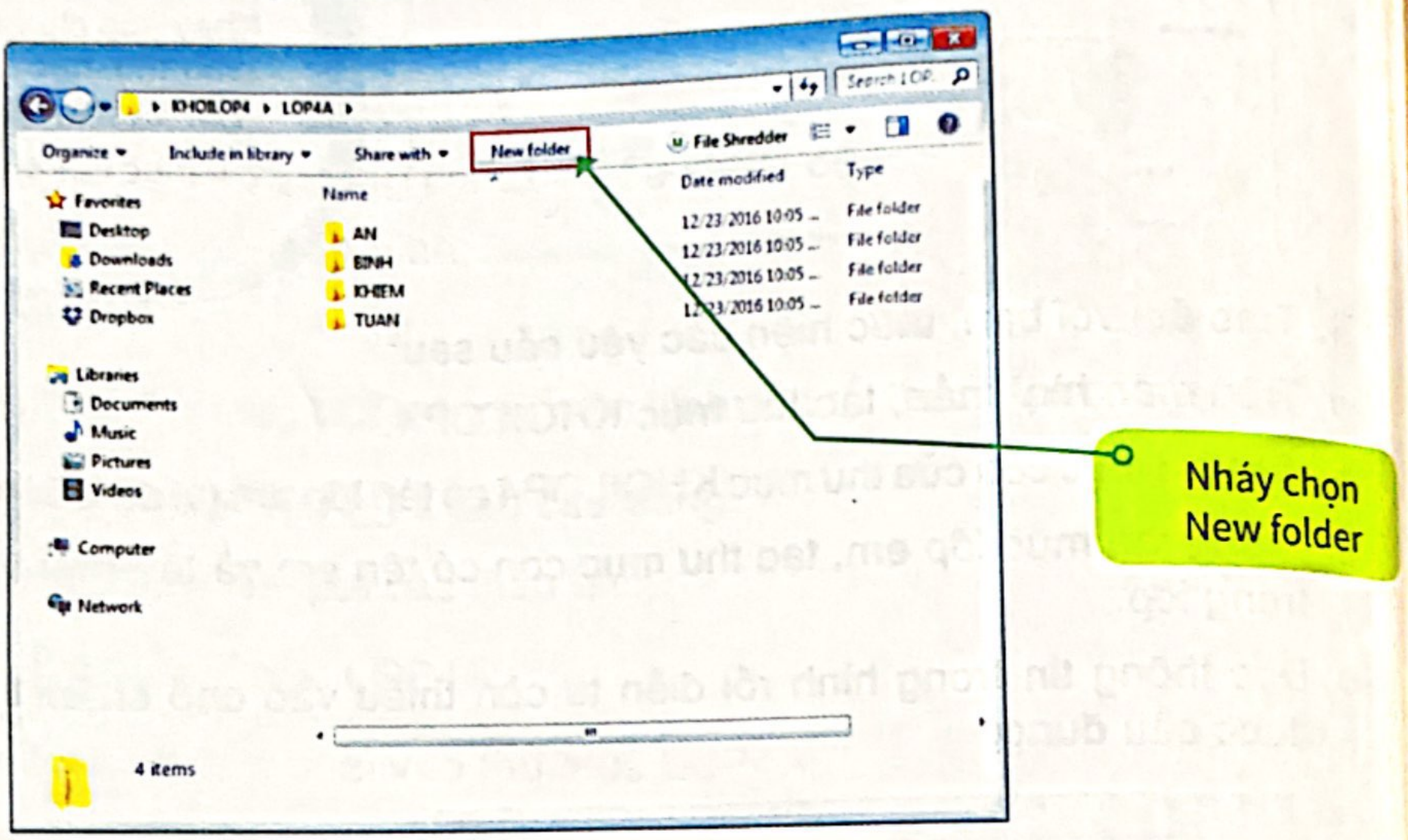
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Mở thư mục có tên lớp em đã tạo ở hoạt động 3b. Tạo thư mục LAN là thư mục con của thư mục có tên lớp em theo cách sau:

- Mở thư mục tên lớp em;
- Nháy chọn New folder;
- Gõ tên thư mục là LAN rồi nhấn Enter.



EM CẦN GHI NHỚ

- Máy tính có bốn bộ phận chính là: chuột, bàn phím, màn hình và thân máy.
- Thư mục là nơi lưu trữ thông tin.
- Tạo các thư mục khoa học và hợp lí sẽ giúp việc tìm kiếm thông tin trở nên dễ dàng và nhanh chóng.

Scanned with CamScanner

BÀI 2

CÁC THAO TÁC VỚI THƯ MỤC

Mục tiêu

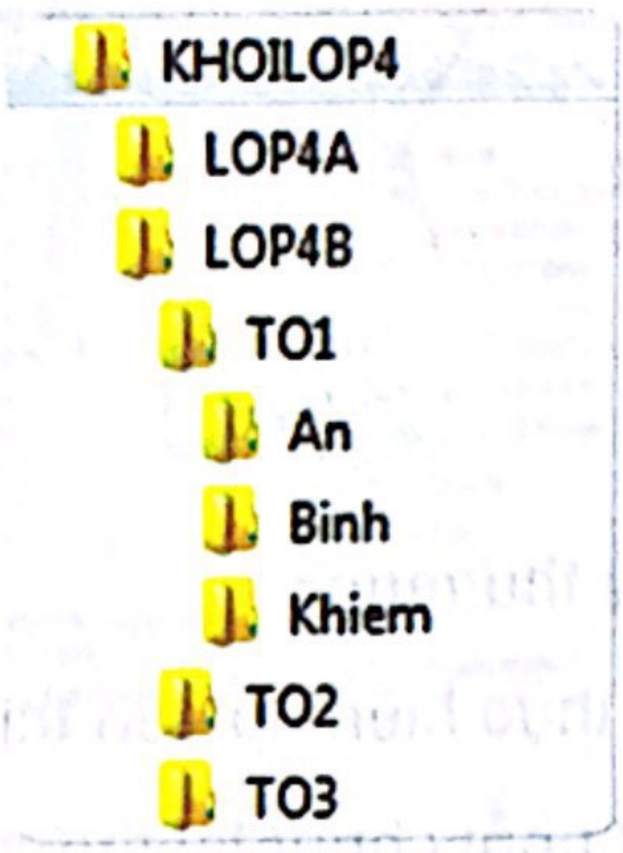
Thực hiện được các thao tác: sao chép, đổi tên thư mục.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Nhắc lại thao tác tạo thư mục, mở thư mục

a) Mở thư mục KHOILOP4 đã tạo ở hoạt động 3, mục A của Bài 1, tạo các thư mục theo mô tả:

- Thư mục LOP4B là thư mục con của thư mục KHOILOP4.
- Thư mục TO1, TO2, TO3 là thư mục con của thư mục LOP4B.
- Thư mục An, Binh, Khiem là thư mục con của thư mục TO1.





Hình bên cho thấy hình ảnh các thư mục bạn đã tạo.

b) Điền các từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

- Thư mục LOP4B có các thư mục con .....
- Thư mục TO1 có các thư mục con .....

c) Đánh dấu ✗ vào ☐ ở sau câu đúng.

Để mở thư mục LOP4B em phải thực hiện thao tác nào sau đây?

- Nháy nút phải chuột vào thư mục LOP4B, chọn Open. ☐
- Nháy nút phải chuột vào thư mục LOP4B, chọn New. ☐
- Nháy chuột vào thư mục LOP4B. ☐
- Nháy đúp chuột vào thư mục LOP4B. ☐

Scanned with CamScanner

2. Sao chép (Copy) thư mục

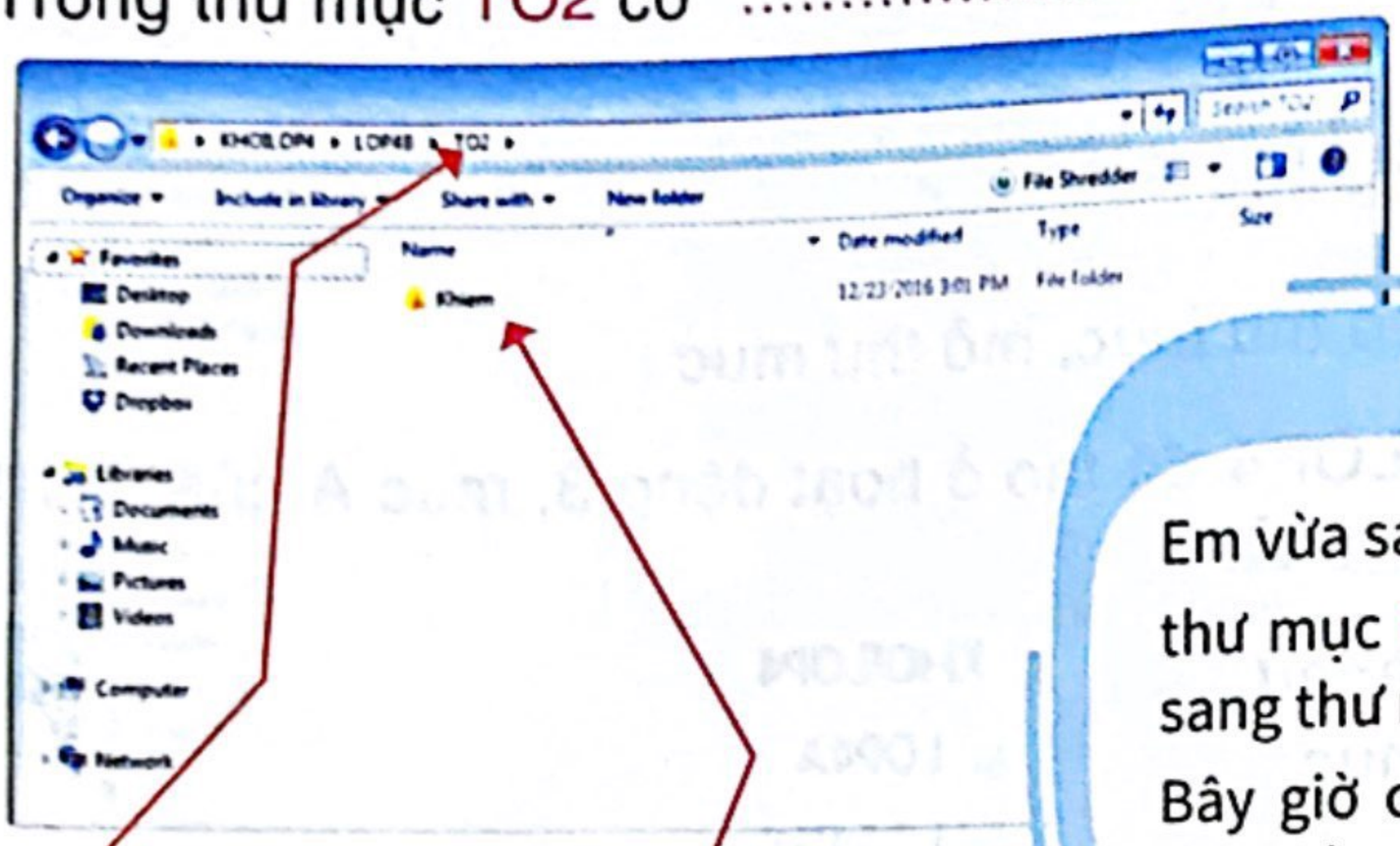
a) Trao đổi với bạn, thực hiện các thao tác sao chép thư mục theo hướng dẫn:

Bước 1: Nháy nút phải chuột vào thư mục Khiem trong thư mục TO1 đã tạo ở hoạt động 1, chọn Copy.

Bước 2: Mở thư mục TO2, nháy nút phải chuột, chọn Paste.

b) Điền từ vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

Trong thư mục TO2 có .....





Em vừa sao chép thư mục Khiem từ thư mục TO1 sang thư mục TO2.

Bây giờ cả hai thư mục TO1 và TO2 đều có thư mục Khiem.

3. Đổi tên (Rename) thư mục

Trao đổi với bạn, thực hiện đổi tên thư mục theo hướng dẫn:

Bước 1: Nháy nút phải chuột tại thư mục TO3, chọn Rename.

Bước 2: Gõ tên thư mục vào ô  (TO3) thành  (to3) rồi nhấn phím Enter.

Điền từ vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

Thư mục ..... đã được đổi tên thành thư mục .....

4. Nhắc lại thao tác xoá thư mục

Em thực hiện thao tác xoá thư mục to3 đã đổi tên ở hoạt động 3 rồi điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...).

Để xoá thư mục to3, em nháy nút ..... chuột vào thư mục to3, chọn ..... rồi nhấn phím ..... để xoá.

Phải đóng thư mục trước khi đổi tên hoặc xoá thư mục.

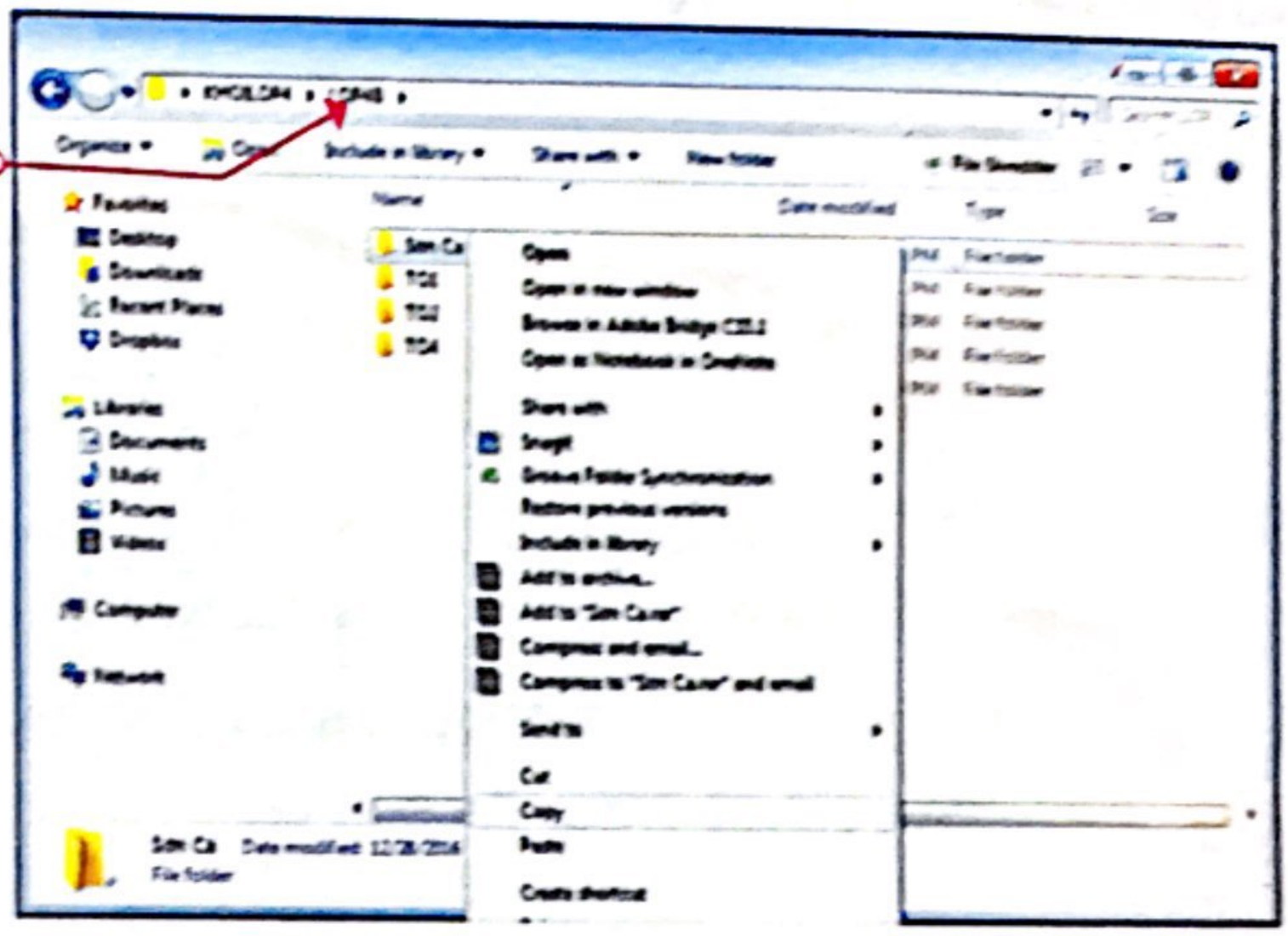
Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Mở thư mục LOP4B đã tạo ở hoạt động 1, mục A rồi thực hiện các yêu cầu sau:

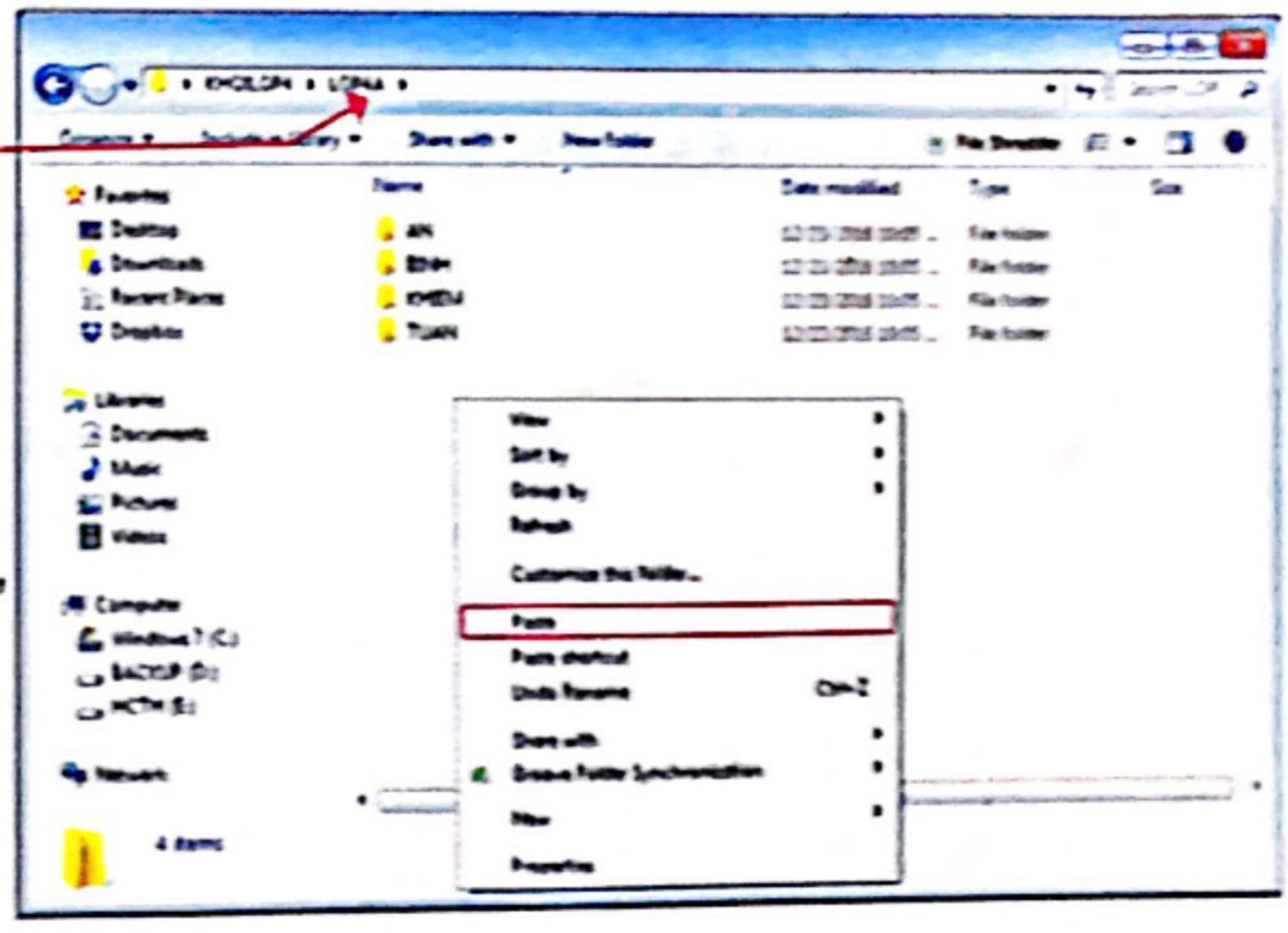
   - Trong thư mục LOP4B, tạo thư mục TO4;
   - Copy thư mục An, Binh, Khiem từ thư mục TO1 vào thư mục TO4.
   - Đổi tên các thư mục An, Binh, Khiem thành các thư mục Tuan, Lan, Ngoc.

2. Trong thư mục LOP4B, tạo thư mục Sơn Ca. Điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để thực hiện được thao tác sao chép thư mục Sơn Ca từ thư mục LOP4B sang thư mục LOP4A.



Bước 1:

Mở thư mục LOP4B, nháy ..... vào thư mục ..... rồi chọn .....



Bước 2:

Mở thư mục ....., nháy nút phải chuột, chọn .....

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Tạo và sắp xếp các thư mục Học tập, Giải trí, Toán, Tiếng Việt, Âm nhạc và Hình ảnh sao cho hợp lí và dễ tìm kiếm nhất.

2. Em thực hiện các yêu cầu sau:

   a) Tạo thư mục có tên Tập vẽ.

   b) Nháy chuột lên thư mục vừa tạo rồi nhấn phím F2.

   c) Đổi tên thư mục Tập vẽ thành Bài tập vẽ rồi nhấn phím Enter.

EM CẦN GHI NHỚ

- Khi sao chép một thư mục, em đã đồng thời sao chép tất cả thư mục con có trong thư mục đó.
- Khi xoá một thư mục, em đã đồng thời xoá tất cả thư mục con có trong thư mục đó.

Chú ý:

- Khi xoá, đổi tên, sao chép thư mục phải chắc chắn thư mục đó đã được đóng.
- Không tự ý xoá thư mục không phải của mình.

Scanned with CamScanner

BÀI 3 LÀM QUEN VỚI TỆP

Mục tiêu

Làm quen với tệp, phân biệt được tệp và thư mục;

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Tạo tệp

Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo thư mục HOCTAP và các thư mục con Soanthao, Trinhchieu, Ve.

b) Khởi động chương trình soạn thảo văn bản Word, soạn và trình bày nội dung sau vào trang soạn thảo rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Baisoan.

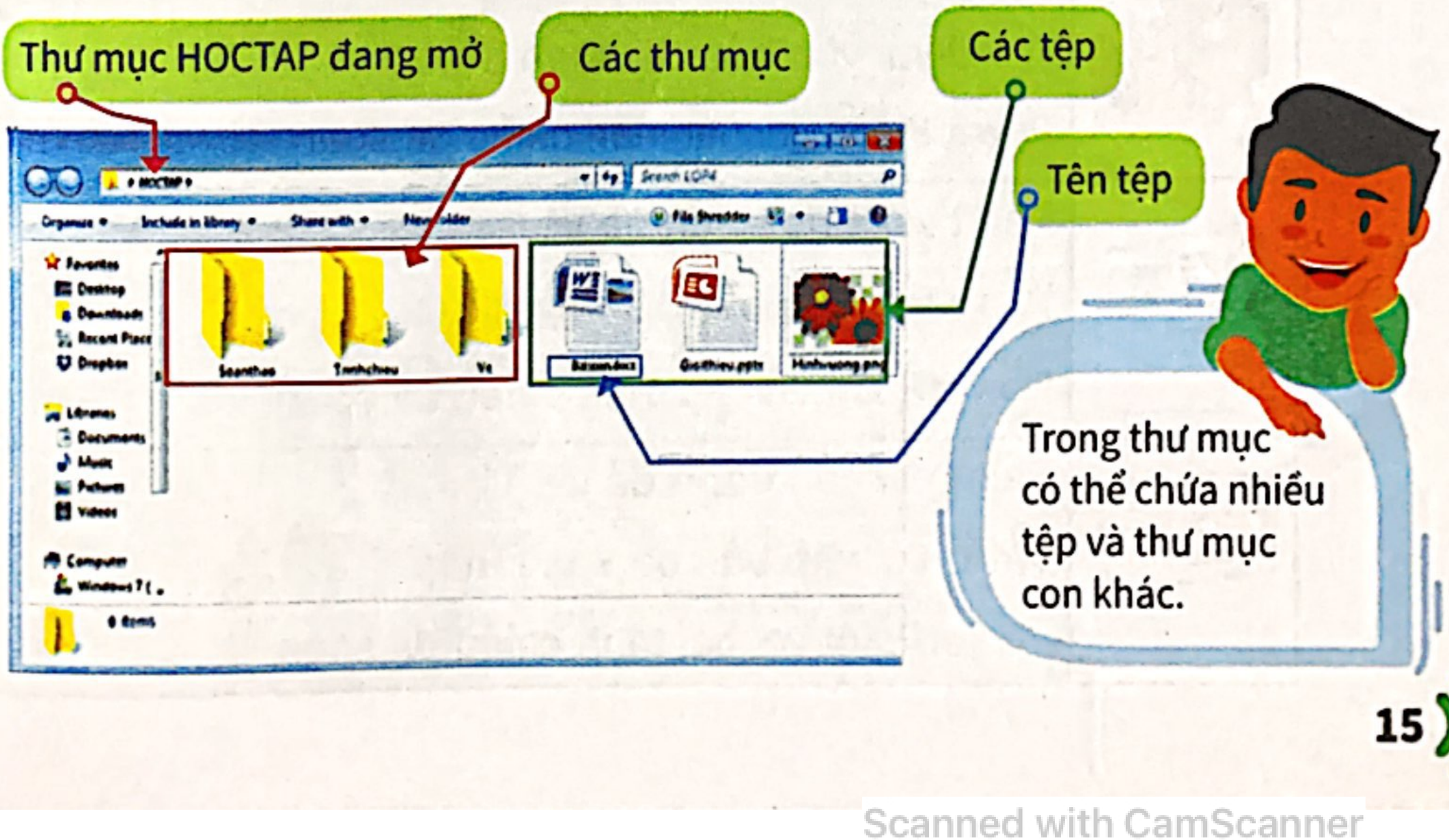
Không có việc gì khó
Chỉ sợ lòng không bền
Đào núi và lấp biển
Quyết chí ắt làm nên.
(Hồ Chí Minh)

c) Khởi động chương trình Paint, vẽ hình vuông rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Hinhvuong.

d) Khởi động chương trình PowerPoint, tạo bài trình chiếu có 1 trang, gõ tên, ngày, tháng, năm sinh của em vào trang trình chiếu rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Gioithieu.

2. Phân biệt tệp và thư mục

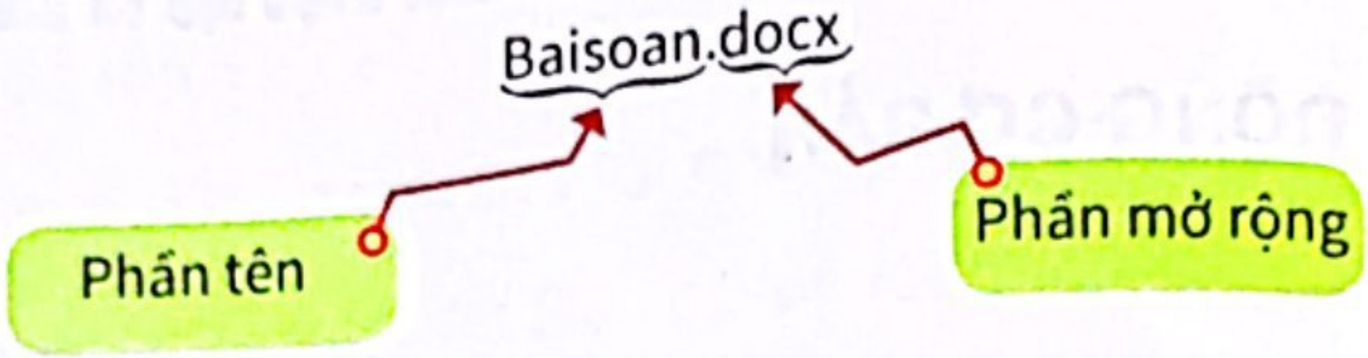
Mở và quan sát thư mục HOCTAP.



Scanned with CamScanner

a) Trong thư mục HOCTAP có các thư mục Ve, Soanthao và Trinhchieu.

Ngoài ra, em còn thấy biểu tượng  được tạo ra khi em lưu bài soạn thảo văn bản, đó được gọi là tệp. Mỗi tệp có một tên, tên tệp bao gồm phần tên và phần mở rộng được cách nhau bởi dấu chấm. Phần tên do em tự đặt, phần mở rộng được tự động thêm vào.



b) Điền tên thư mục con và tên tệp trong thư mục HOCTAP vào bảng dưới.

Thư mục	Tệp

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Em mở thư mục HOCTAP đã tạo ở hoạt động 1, mục A rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Nháy đúp chuột vào biểu tượng tệp, quan sát rồi đánh dấu ✓ vào ☐ ở cuối câu đúng.

Biểu tượng	Mở ra chương trình
	Paint với bức tranh đã vẽ. ☐ Word với văn bản đã soạn thảo. ☐ PowerPoint với bài trình chiếu đã soạn. ☐
	Paint với bức tranh đã vẽ. ☐ Word với văn bản đã soạn thảo. ☐ PowerPoint với bài trình chiếu đã soạn. ☐
	Paint với bức tranh đã vẽ. ☐ Word với văn bản đã soạn thảo. ☐ PowerPoint với bài trình chiếu đã soạn. ☐

Scanned with CamScanner

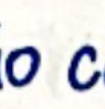
b) Em hãy viết phần tên và phần mở rộng của các tệp tương ứng vào bảng sau.

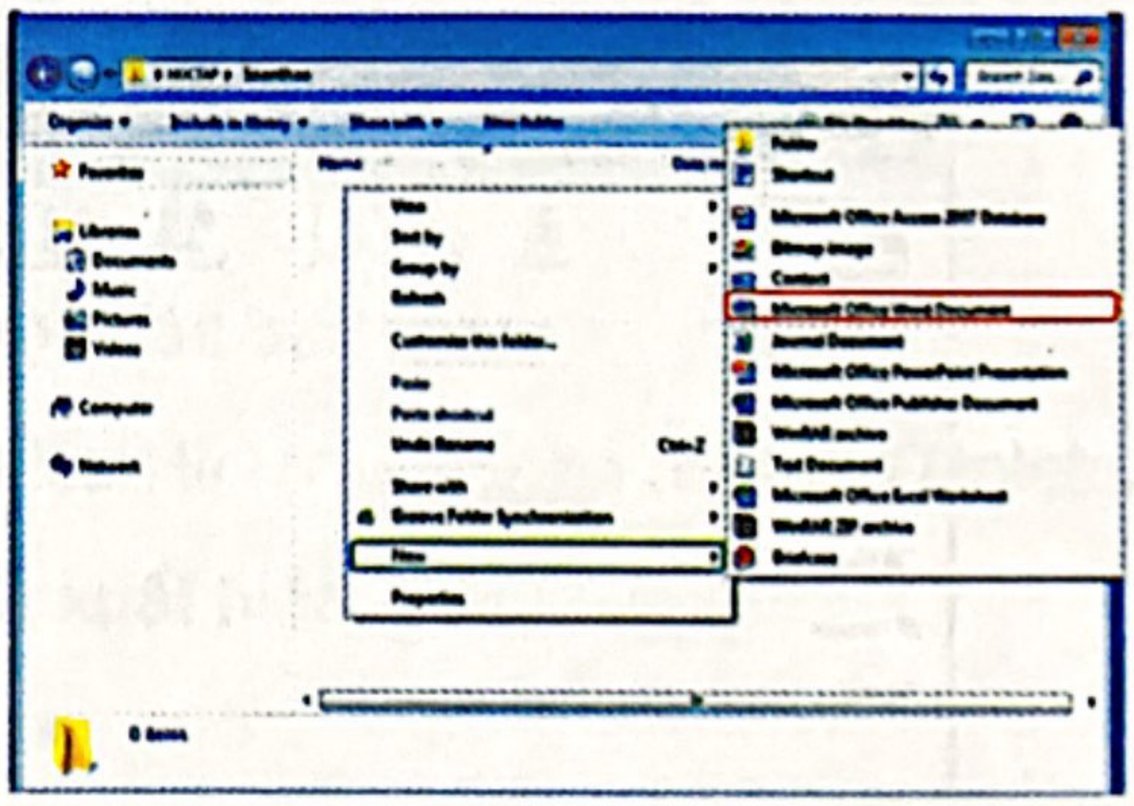
Biểu tượng tệp	 Hinhvuong.png	 Baisoan.docx	 Gioithieu.pptx
Phần tên			
Phần mở rộng			

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG MỞ RỘNG

1. Trao đổi với bạn để trả lời câu hỏi: Em có thể tạo hai tệp cùng phần tên, cùng phần mở rộng trong một thư mục được không?

2. Mở thư mục Soanthao, nháy nút phải chuột, chọn New rồi chọn biểu tượng  . Quan sát thay đổi trong thư mục Soanthao, và giải thích với bạn thao tác vừa thực hiện.



EM CẦN GHI NHỚ

- Mỗi tệp đều được đặt tên riêng.
- Tên tệp gồm hai phần, phần tên và phần mở rộng, được cách nhau bởi dấu chấm.
- Mỗi loại tệp có một biểu tượng khác nhau.

Scanned with CamScanner

BÀI 4 CÁC THAO TÁC VỚI TỆP

Mục tiêu

Thực hiện được các thao tác sao chép, đổi tên, xoá tệp.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Đổi tên tệp

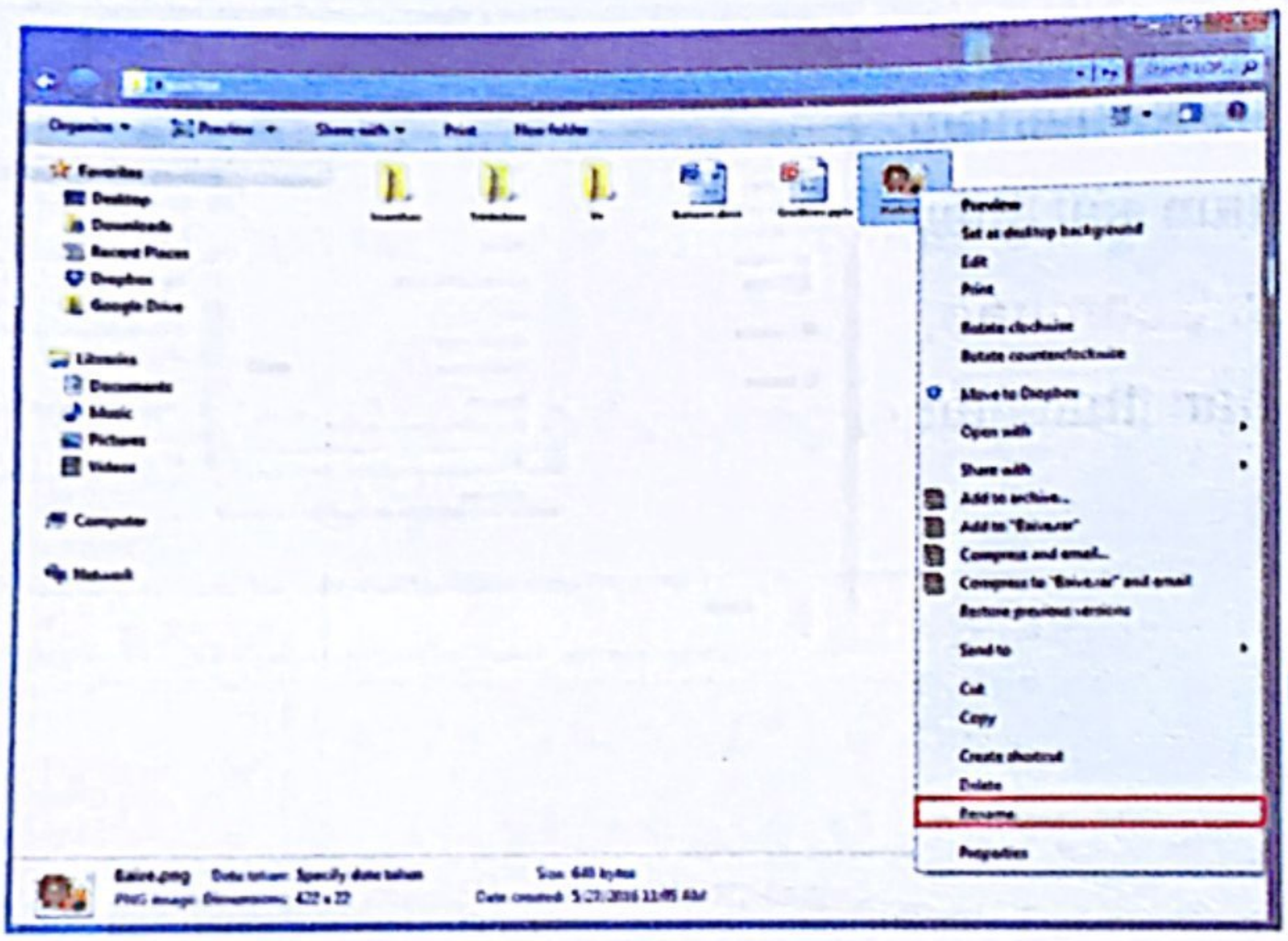
Em thực hiện các thao tác đổi tên tệp theo hướng dẫn.

Bước 1: Mở thư mục HOCTAP đã tạo ở Bài 3, nháy chuột phải vào tệp có tên Hinhvuong.png.

Bước 2: Chọn Rename.

Bước 3: Gõ tên HinhVuong.png vào ô  .

Bước 4: Nhấn phím Enter.





Em vừa đổi tên tệp Hinhvuong.png thành HinhVuong.png.

- Không được dùng các kí hiệu sau trong tên tệp: \ / : ? " < >
- Tên tệp không được quá 225 kí tự.
- Nếu đổi tên tệp giống tệp có sẵn (có cùng phần tên và phần mở rộng) trong cùng thư mục, máy tính sẽ hiển thị cửa sổ cảnh báo việc đặt trùng tên. Em có thể chọn Yes để đồng ý đổi tên hoặc chọn No để huỷ bỏ việc đổi tên.

Scanned with CamScanner

2. Sao chép tệp

Em thực hiện thao tác sao chép tệp từ thư mục này sang thư mục khác theo hướng dẫn.

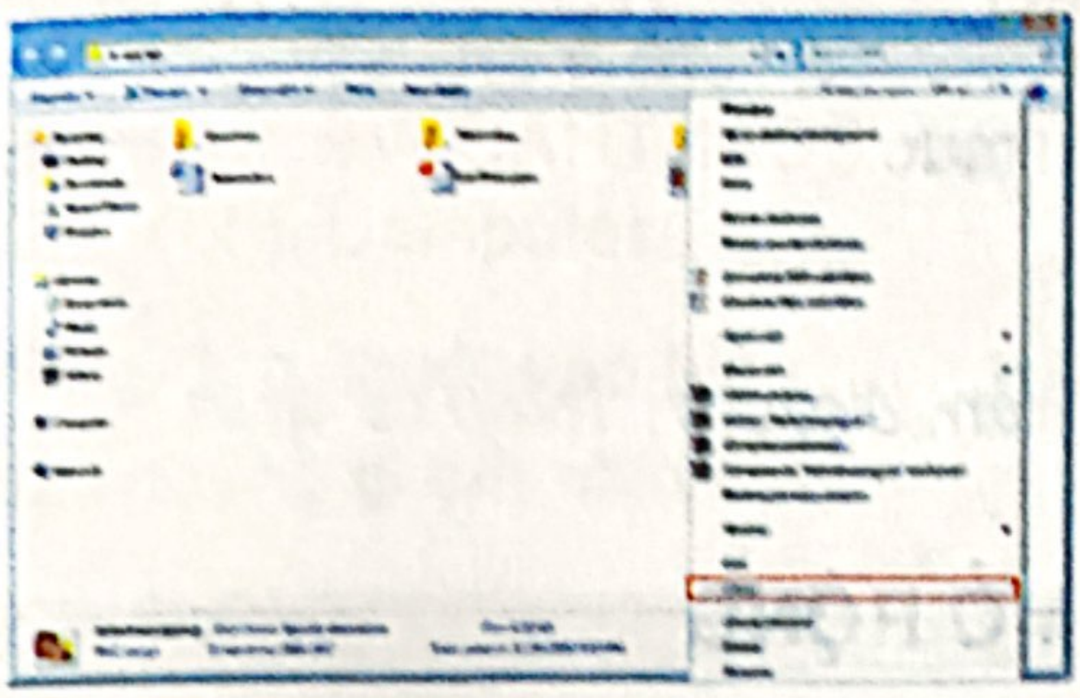
Bước 1: Mở thư mục HOCTAP, nháy nút phải chuột vào tệp có tên HinhVuong.png rồi chọn Copy.

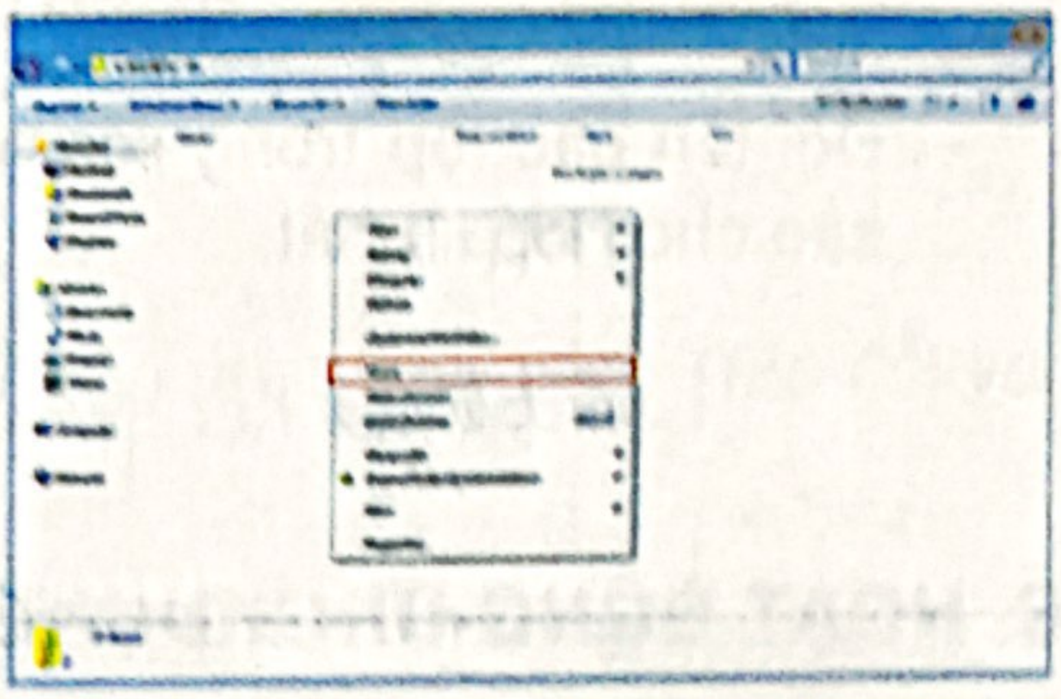
Bước 2: Mở thư mục Ve, nháy nút phải chuột trong thư mục Ve rồi chọn Paste.



Em vừa sao chép tệp HinhVuong.png sang thư mục Ve. Mở thư mục Ve, em sẽ thấy có tệp HinhVuong.png trong đó.

Quan sát kết quả vừa thực hiện.





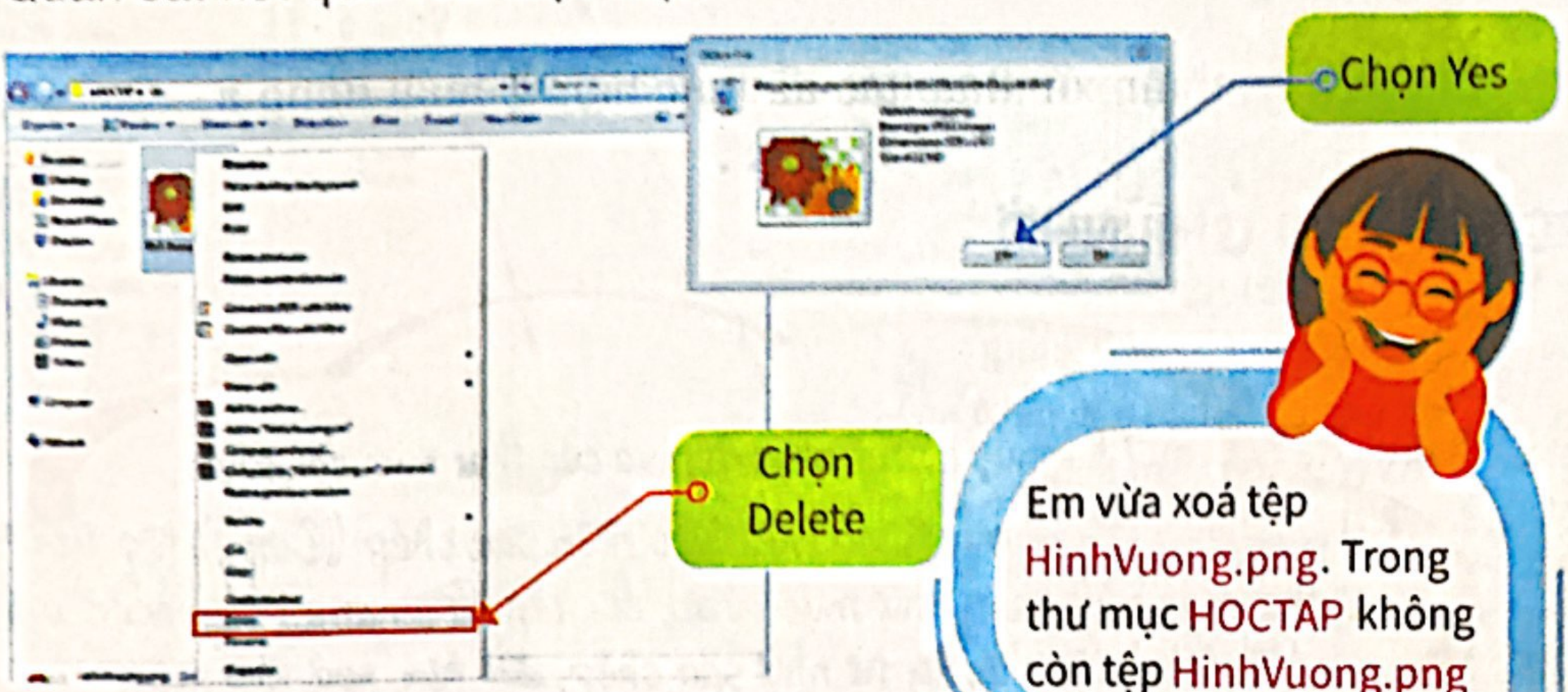
3. Xoá tệp

Mở thư mục HOCTAP rồi thực hiện các bước sau:

Bước 1: Nháy nút phải chuột vào tệp HinhVuong.png rồi chọn **Delete.**

Bước 2: Chọn Yes tại cửa sổ vừa xuất hiện.

Quan sát kết quả vừa thực hiện.



Em vừa xoá tệp HinhVuong.png. Trong thư mục HOCTAP không còn tệp HinhVuong.png

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Trao đổi với bạn, thực hiện các thao tác sau:

- Tạo một thư mục có tên của em trên máy tính với các thư mục con là VE, SOANTHAO, TRINHCHIEU.
- Sao chép các tệp trong thư mục HOCTAP vào các thư mục con của thư mục có tên em theo gợi ý sau:

Biểu tượng tệp			
Vào thư mục	SOANTHAO	VE	TRINH CHIEU

- Đổi tên các tệp trong các thư mục: SOANTHAO, VE, TRINHCHIEU sao cho hợp lí nhất.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Tạo hai tệp BaiSo1.docx và BaiSo2.docx trong thư mục SOANTHAO. Đổi tên tệp BaiSo1.docx thành BaiSo2.docx và BaiSo2.docx thành BaiSo1.docx rồi rút ra nhận xét.

2. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Nháy chuột vào tệp Gioithieu.ppx trong thư mục HOCTAP, nhấn tổ hợp phím Ctrl + C. Mở thư mục TRINHCHIEU, nhấn tiếp tổ hợp phím Ctrl + V.

b) Em hãy nhận xét thao tác đã thực hiện ở hoạt động a.

EM CẦN GHI NHỚ

- Thư mục có thể chứa tệp và các thư mục con khác.
- Chúng ta có thể thực hiện sao chép (Copy) tệp từ thư mục này sang thư mục khác, đổi tên (Rename) tệp, hoặc xoá (Delete) tệp tương tự như sao chép, đổi tên, xoá thư mục.

Scanned with CamScanner

BÀI 5

SỬ DỤNG THIẾT BỊ LƯU TRỮ NGOÀI

Mục tiêu

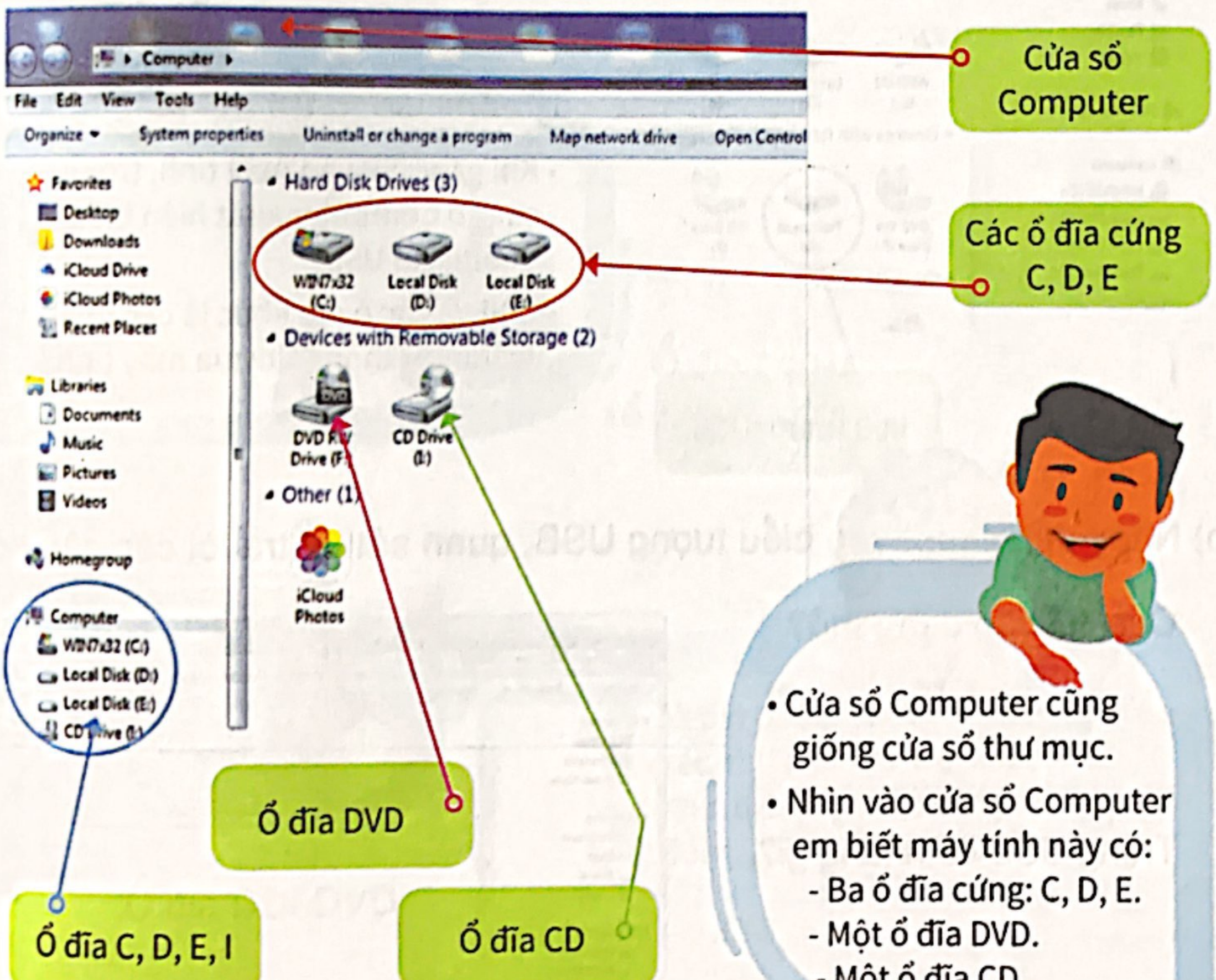
- **Biết một số thiết bị lưu trữ thông tin phổ biến như USB, đĩa CD/ DVD, ổ đĩa ngoài;**
- **Sử dụng được USB, đĩa CD/DVD, ổ đĩa ngoài để lưu trữ, trao đổi thông tin.**

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Khám phá Computer

Nháy đúp chuột vào biểu tượng 

trên màn hình nền. Trao đổi với bạn những gì em nhìn thấy.



- Cửa sổ Computer cũng giống cửa sổ thư mục.
- Nhìn vào cửa sổ Computer em biết máy tính này có:
  - Ba ổ đĩa cứng: C, D, E.
  - Một ổ đĩa DVD.
  - Một ổ đĩa CD.

Scanned with CamScanner

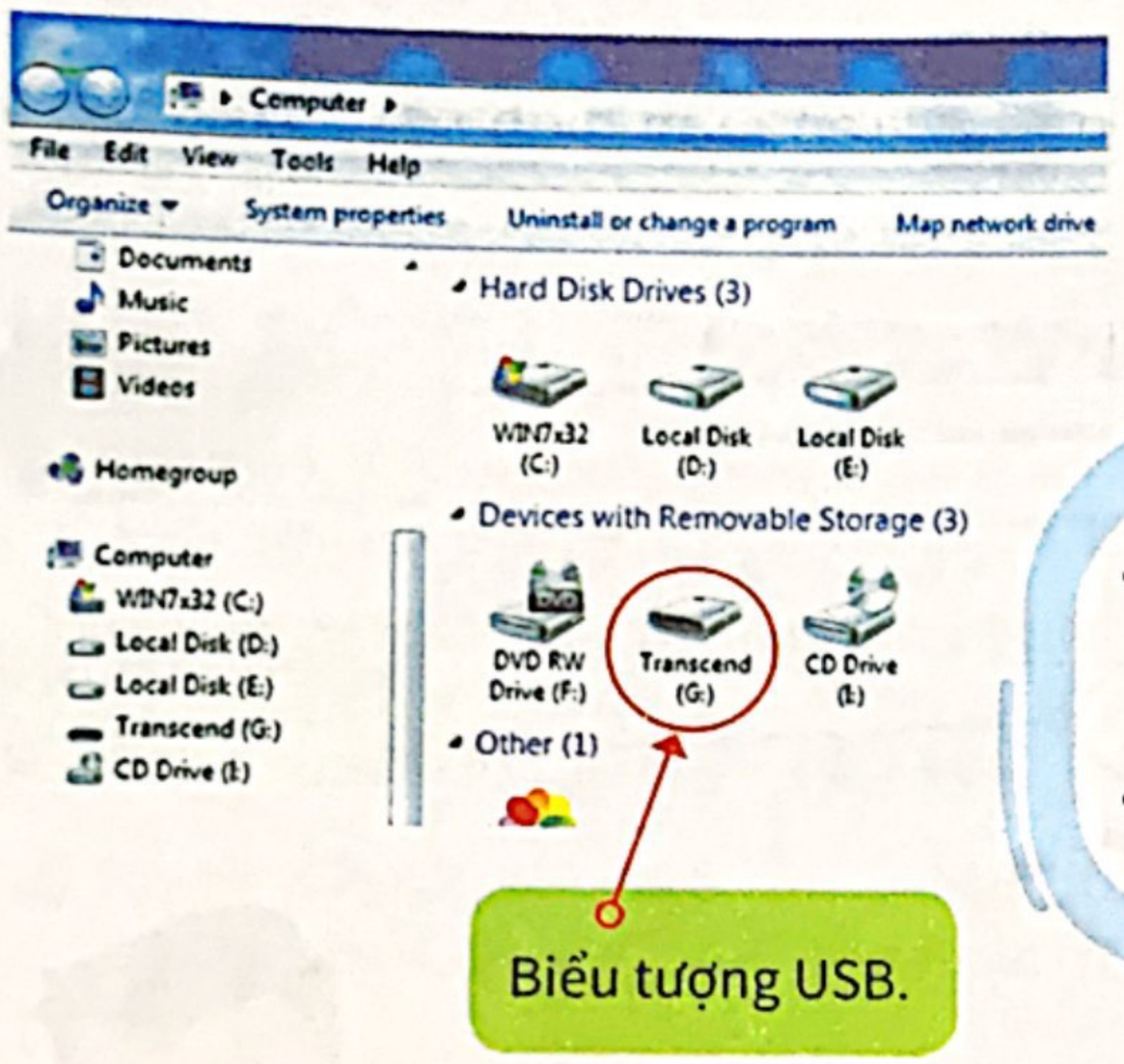
2. Thiết bị lưu trữ USB





- Bạn có thể dùng USB để lưu trữ các sản phẩm khi làm việc với máy tính.
- USB rất thuận tiện khi sử dụng.

a) Mở cửa sổ Computer, gắn USB vào máy tính theo sự hướng dẫn của thầy/cô giáo, quan sát sự thay đổi trong cửa sổ.





- Khi gắn USB vào máy tính, trong cửa sổ Computer xuất hiện biểu tượng của USB.
- USB và các ổ đĩa khác là các thiết bị lưu trữ thông tin của máy tính.

b) Nháy đúp chuột vào biểu tượng USB, quan sát và trả lời các câu hỏi.

Cửa sổ nào đang mở?

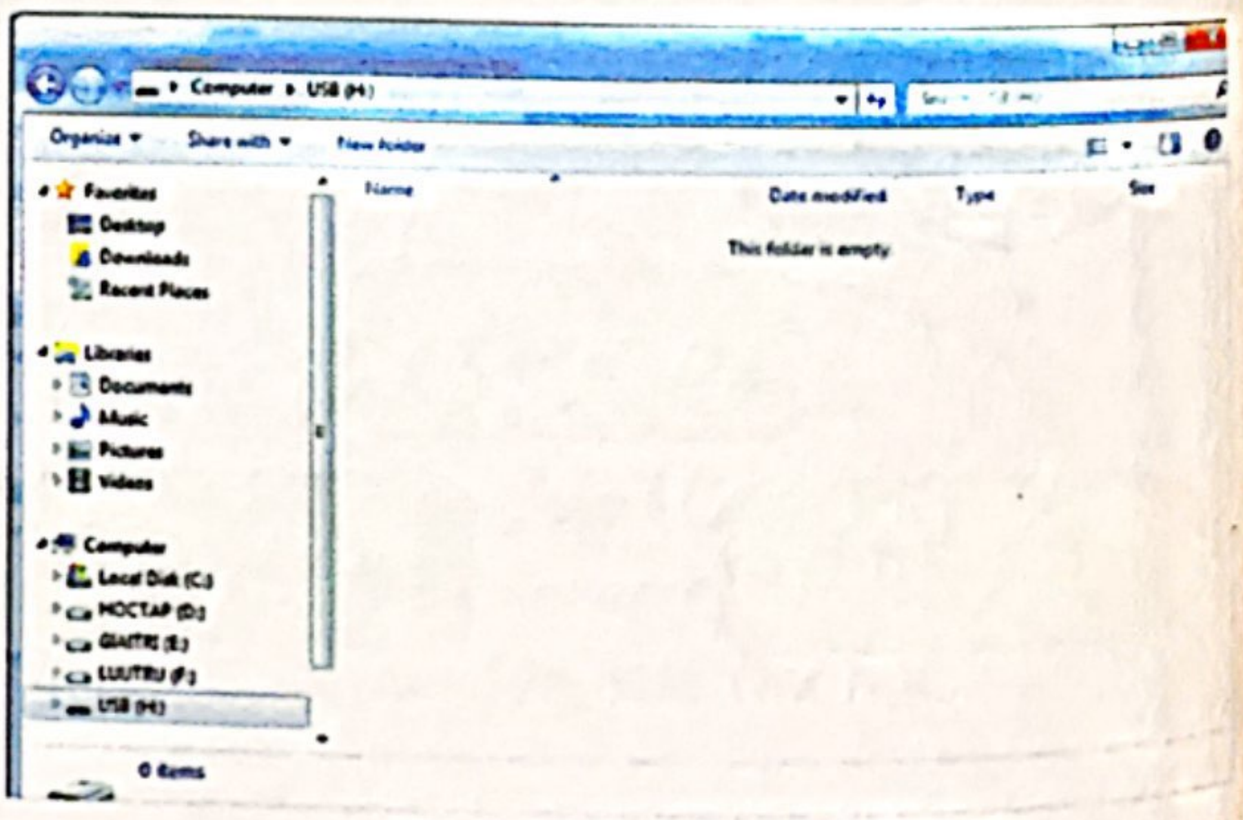
.....

.....

Trong USB có những gì?

.....

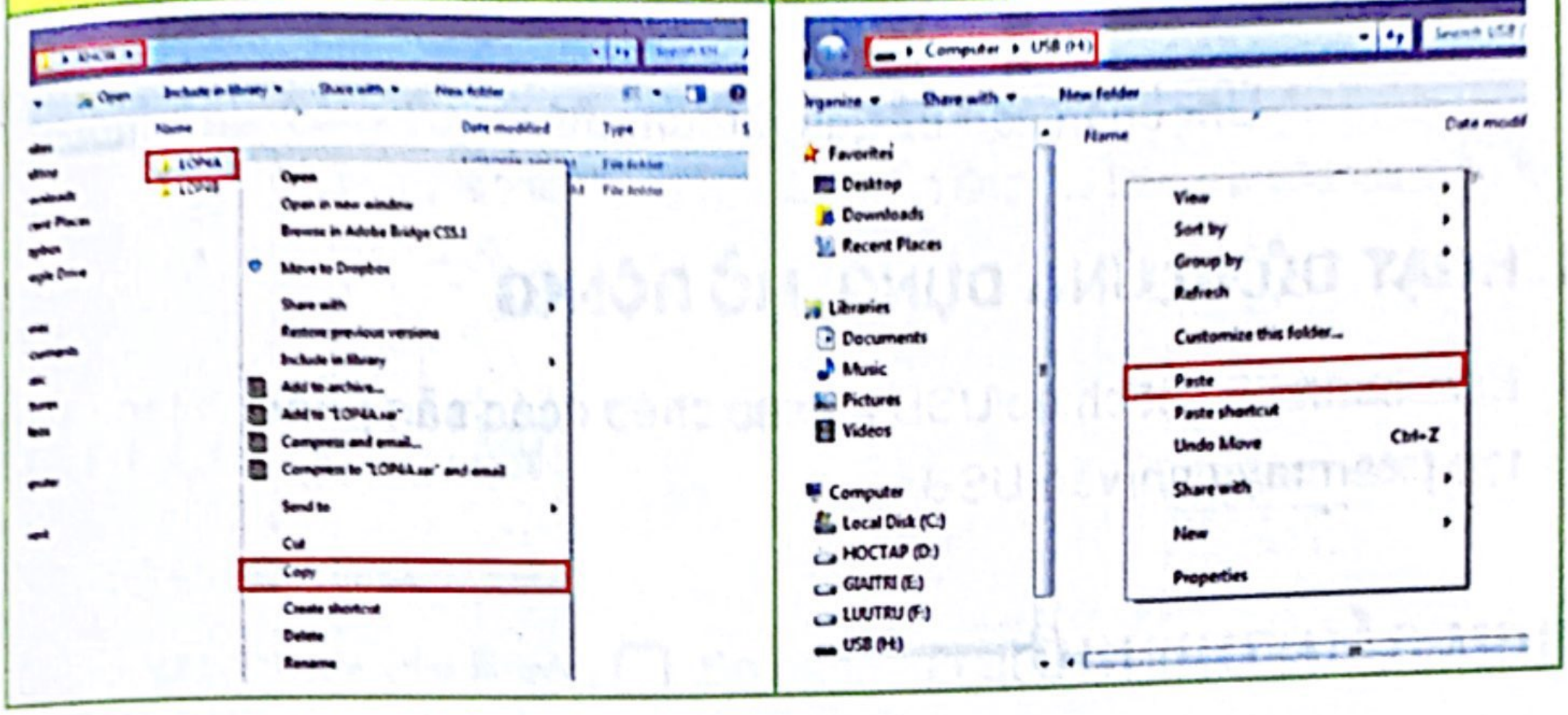
.....



Scanned with CamScanner

c) Sao chép thư mục LOP4A là thư mục con của thư mục KHOILOP4 (đã được tạo ở Bài 2) vào USB theo hướng dẫn sau:

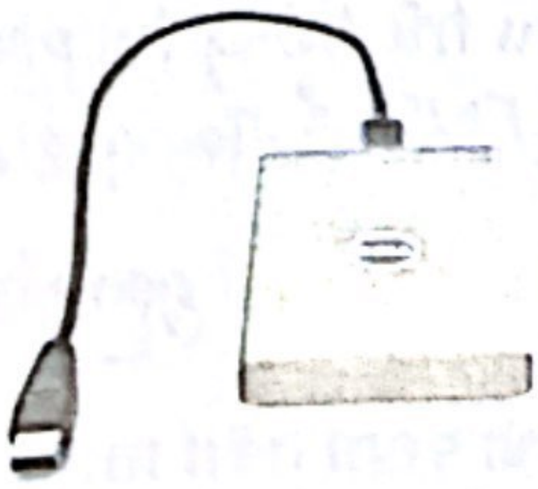
Bước 1:	*Bước 2:*
Nháy nút phải chuột vào thư mục LOP4A, chọn **Copy**.	Mở USB, nháy nút phải chuột, chọn **Paste**.



d) Trong USB có những gì?

.....

3. Các thiết bị lưu trữ ngoài khác



Ổ đĩa ngoài
(ổ cứng di động)



Ổ đĩa CD/ DVD



Ngoài USB còn có các thiết bị lưu trữ khác như: ổ đĩa ngoài (ổ cứng di động), đĩa CD, đĩa DVD...

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trong USB, hãy tạo thư mục có tên em. Trong thư mục tên em, tạo các thư mục con có tên là VẼ, SOẠN THẢO và TRÌNH CHIẾU.

2. Copy các tệp mà em đã làm được ở Bài 3 vào các thư mục trong USB sao cho dễ tìm kiếm nhất.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em chuẩn bị một chiếc USB rồi sao chép các sản phẩm đã tạo ra khi học tập trên máy tính vào USB.

EM CẦN GHI NHỚ

- Một số thiết bị lưu trữ thông tin phổ biến: USB, đĩa CD/ DVD, ổ đĩa ngoài...
- USB là thiết bị lưu trữ ngoài gọn nhẹ, thuận tiện khi sử dụng.

Scanned with CamScanner

BÀI 6

TÌM KIẾM THÔNG TIN TỪ INTERNET

Mục tiêu

- Tìm được thông tin (văn bản, hình ảnh) phục vụ học tập và giải trí từ Internet;
- Biết cách lưu hình ảnh tìm kiếm được từ Internet vào thư mục trên máy tính.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Những gì em đã biết

a) Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ☐. So sánh kết quả với bạn.

Để truy cập được Internet, máy tính phải

- có chương trình soạn thảo văn bản Word. ☐
- có trình duyệt Internet. ☐
- được kết nối với mạng Internet và có trình duyệt web. ☐

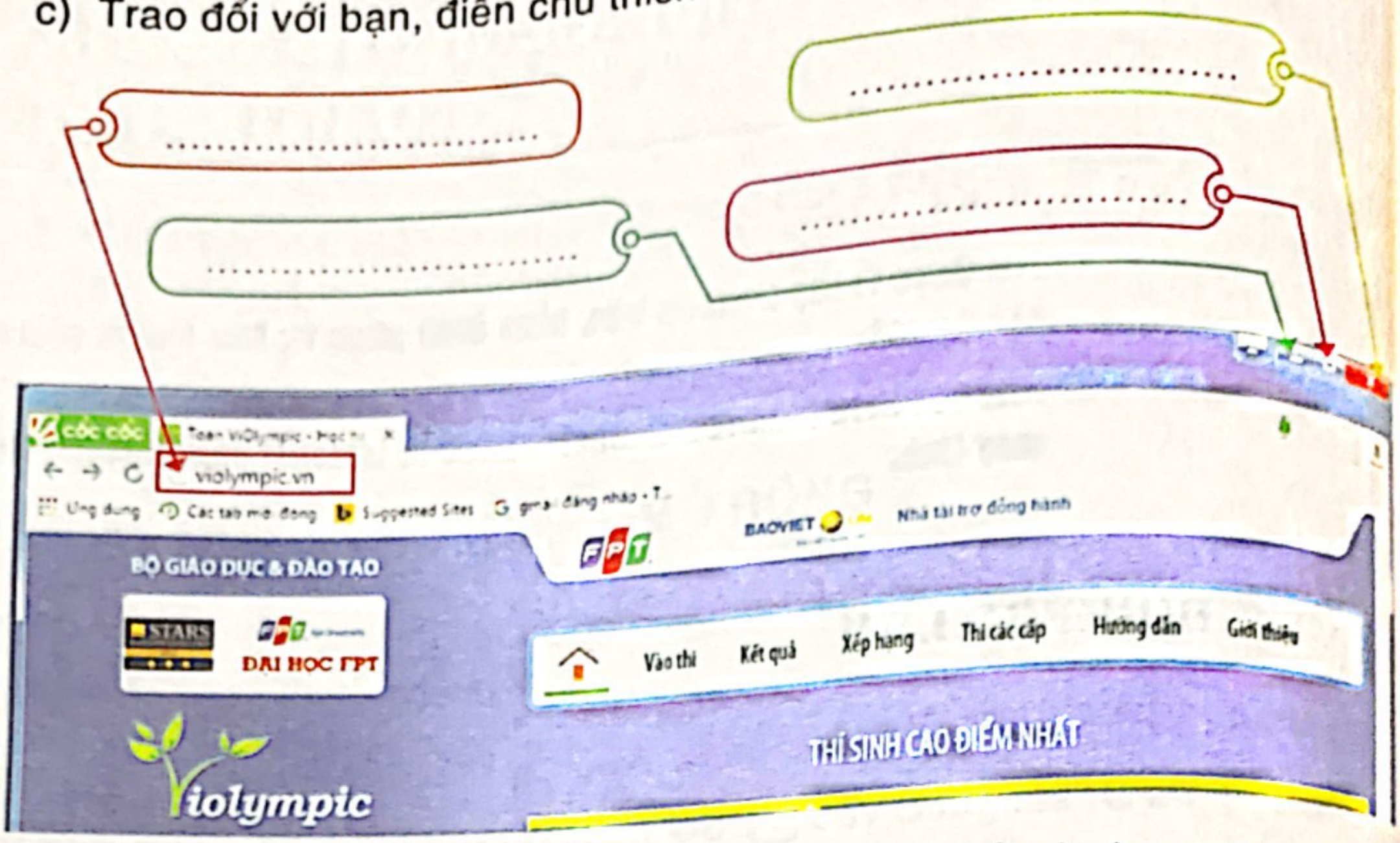
b) Đánh dấu ✗ vào ☐ ở cuối câu đúng.

Để truy cập Internet trên máy tính, em có thể dùng cách nào sau đây?

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . ☐
- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . ☐
- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . ☐
- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . ☐
- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . ☐

Scanned with CamScanner

c) Trao đổi với bạn, điền chú thích cho hình dưới đây.



d) Truy cập trang web có địa chỉ thieunien.vn, mở và đọc một bài báo trên trang web.

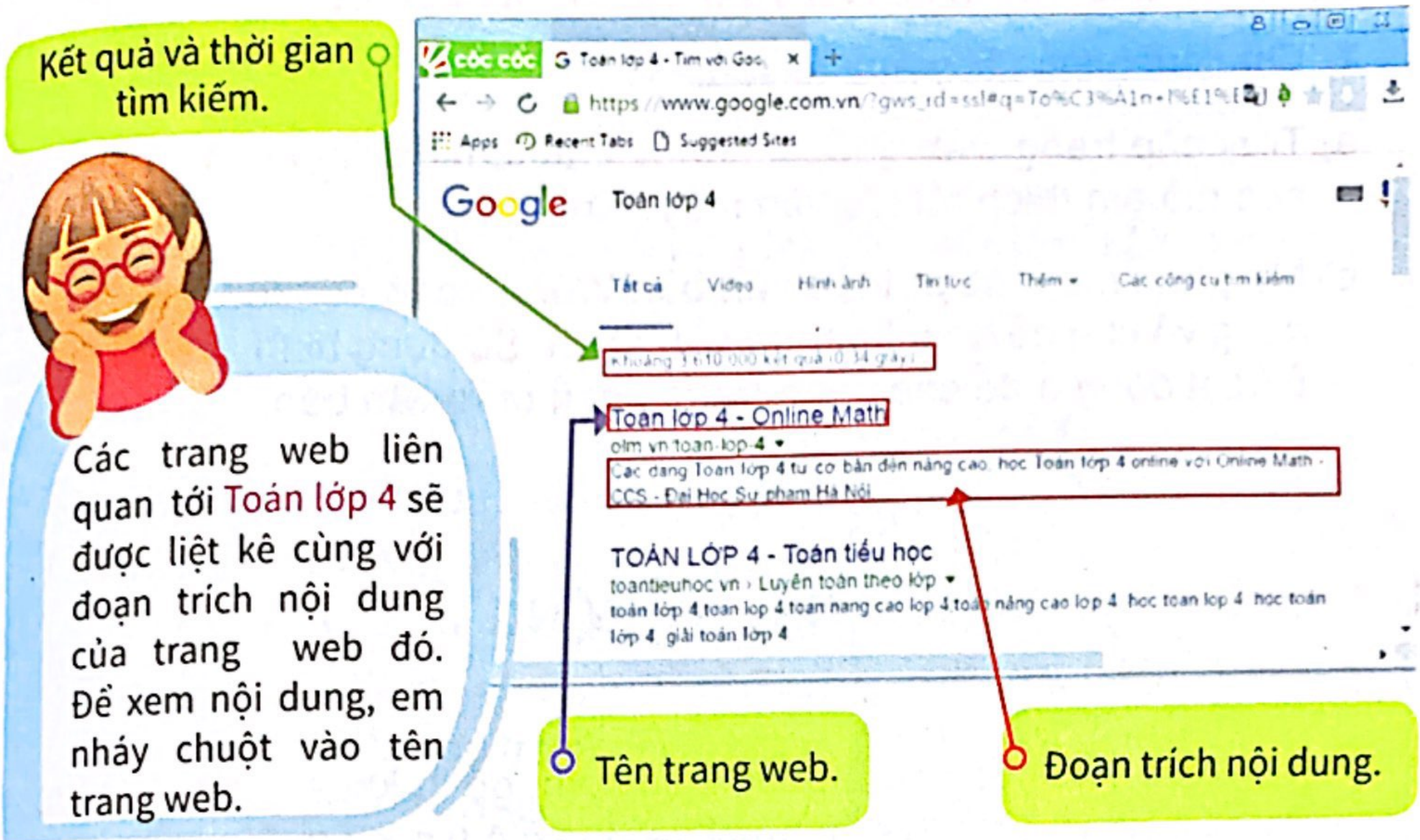
2. Tìm kiếm thông tin trên Internet

a) Thầy/cô giáo hướng dẫn em tìm kiếm trang web học Toán lớp 4.



Scanned with CamScanner

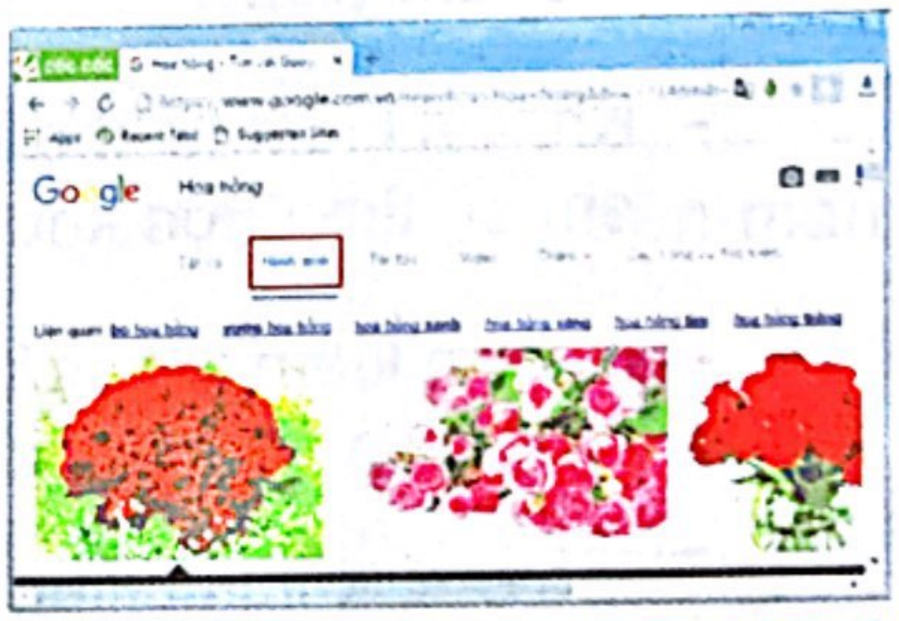
b) Quan sát cửa sổ trang web rồi thảo luận với bạn và những gì em nhìn thấy trên màn hình.



c) Em thực hiện tìm kiếm hình ảnh hoa hồng rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính theo hướng dẫn.

Bước 1:

Em truy cập vào trang web google.com.vn. Gõ từ khoá hoa hồng vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím Enter.

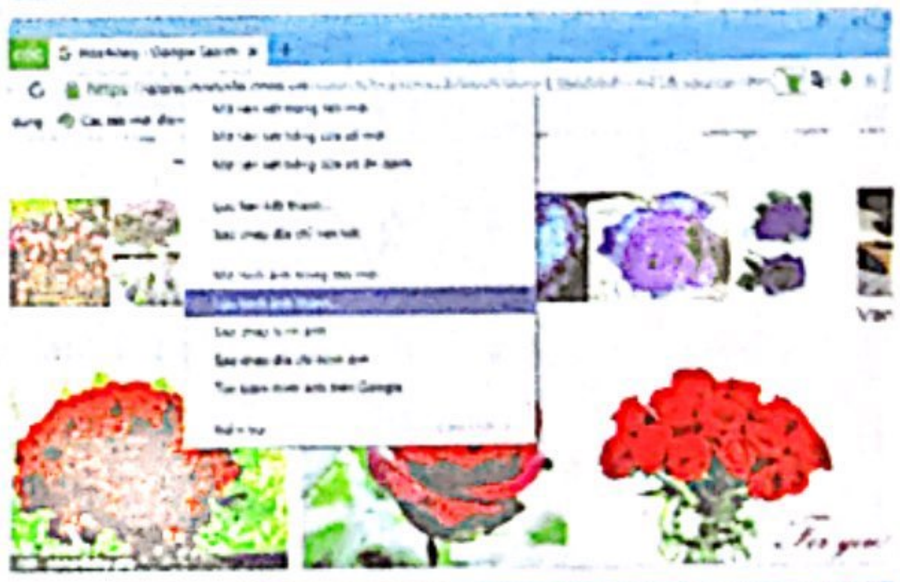


Bước 2:

Nháy chọn vào mục Hình ảnh.

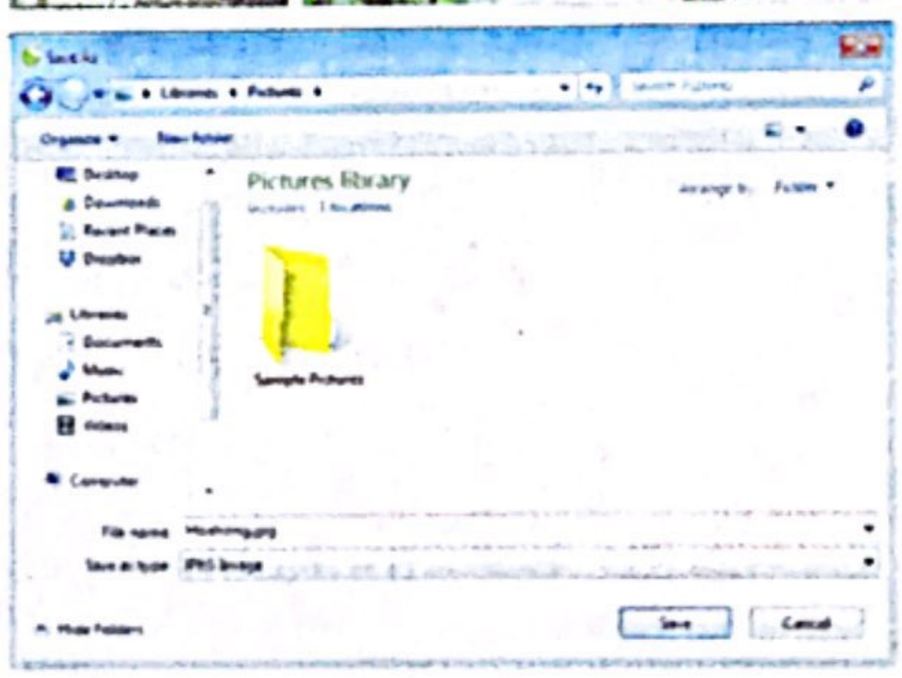
Bước 3:

Các hình ảnh về hoa hồng hiện ra trên trang web. Nháy nút phải chuột, chọn một hình ảnh hoa hồng mà em thích rồi chọn Lưu hình ảnh thành...



Bước 4:

Cửa sổ Save As hiện ra, đặt tên cho hình ảnh rồi lưu vào máy tính.



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Tìm và đọc truyện cổ tích Tấm Cám trên Internet.

2. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Truy cập trang web google.com.vn, thực hiện tìm kiếm hình ảnh h
hoa mà em thích rồi lưu vào máy tính.

b) Mở phần mềm soạn thảo văn bản Word, soạn nội dung không qu
dòng về chủ đề Loài hoa em yêu thích. Sử dụng hình ảnh đã tìm kiế
ở hoạt động a để chèn vào trang soạn thảo văn bản.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện yêu cầu sau:

a) Truy cập vào trang web google.com.vn, gõ từ khoá tiếng Việt lớp 4 h
"tiếng Việt lớp 4" (có dấu nháy kép) vào ô tìm kiếm.

b) Quan sát kết quả và thời gian tìm kiếm trên trang web rồi điền và
chỗ chấm (...).

- Khi tìm kiếm từ khoá tiếng Việt lớp 4 trên trang web google.com.vn
em sẽ tìm được khoảng.....kết quả, mất .....(giây).

- Khi tìm kiếm từ khoá "tiếng Việt lớp 4" trên trang web google.com.vn
em sẽ tìm được khoảng.....kết quả, mất.....(giây).

c) Theo em, khi tìm kiếm thông tin trên trang web google.com.vn, gõ nộ
dung kèm theo dấu nháy kép thì sẽ có tác dụng gì?

Khi đặt từ khóa tìm kiếm trong dấu nháy kép, Google chỉ trả về các kết quả theo đúng những nội dung từ khoá trong dấu nháy kép.

EM CẦN GHI NHỚ

- Để tìm kiếm thông tin trên Internet, em sử dụng trang web google.com.vn hoặc một số trang web tìm kiếm khác như bing.com, yahoo.com...
- Để tìm kiếm thông tin trên trang web google.com.vn, em gõ từ khoá vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím Enter.

Scanned with CamScanner

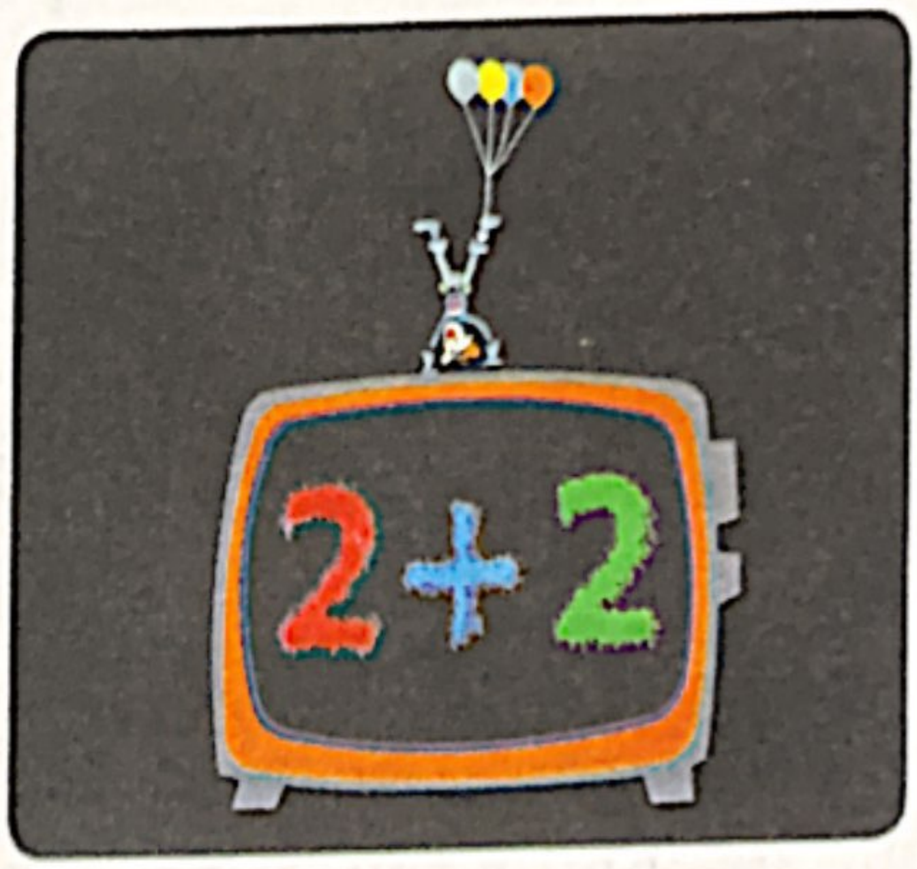
Cùng luyện toán với phần mềm 2 + 2

Mục tiêu

Rèn luyện kĩ năng thực hiện các phép toán số học thông qua các trò chơi.

1. Giới thiệu phần mềm

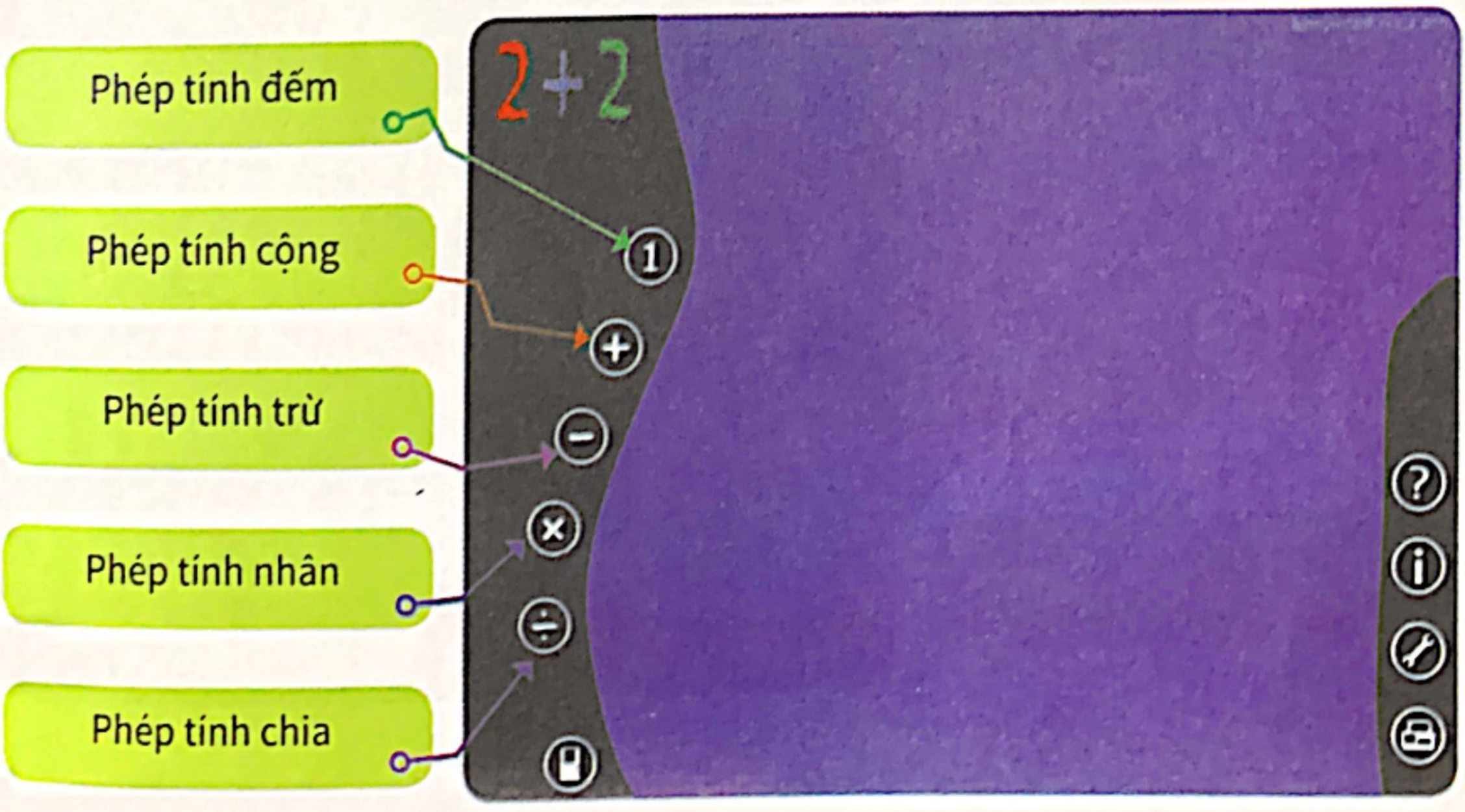
Phần mềm học toán 2 + 2 giúp các em luyện tập các kĩ năng thực hiện các phép toán cơ bản như đếm, cộng, trừ, nhân, chia... Các bài tập kết hợp trò chơi với hình ảnh trực quan, âm thanh sinh động, hấp dẫn giúp cho việc học toán của các em trở nên thú vị hơn.



2. Khởi động trò chơi và chọn màn chơi

a) Để khởi động phần mềm, em nháy đúp vào biểu tượng  trên màn hình nền.

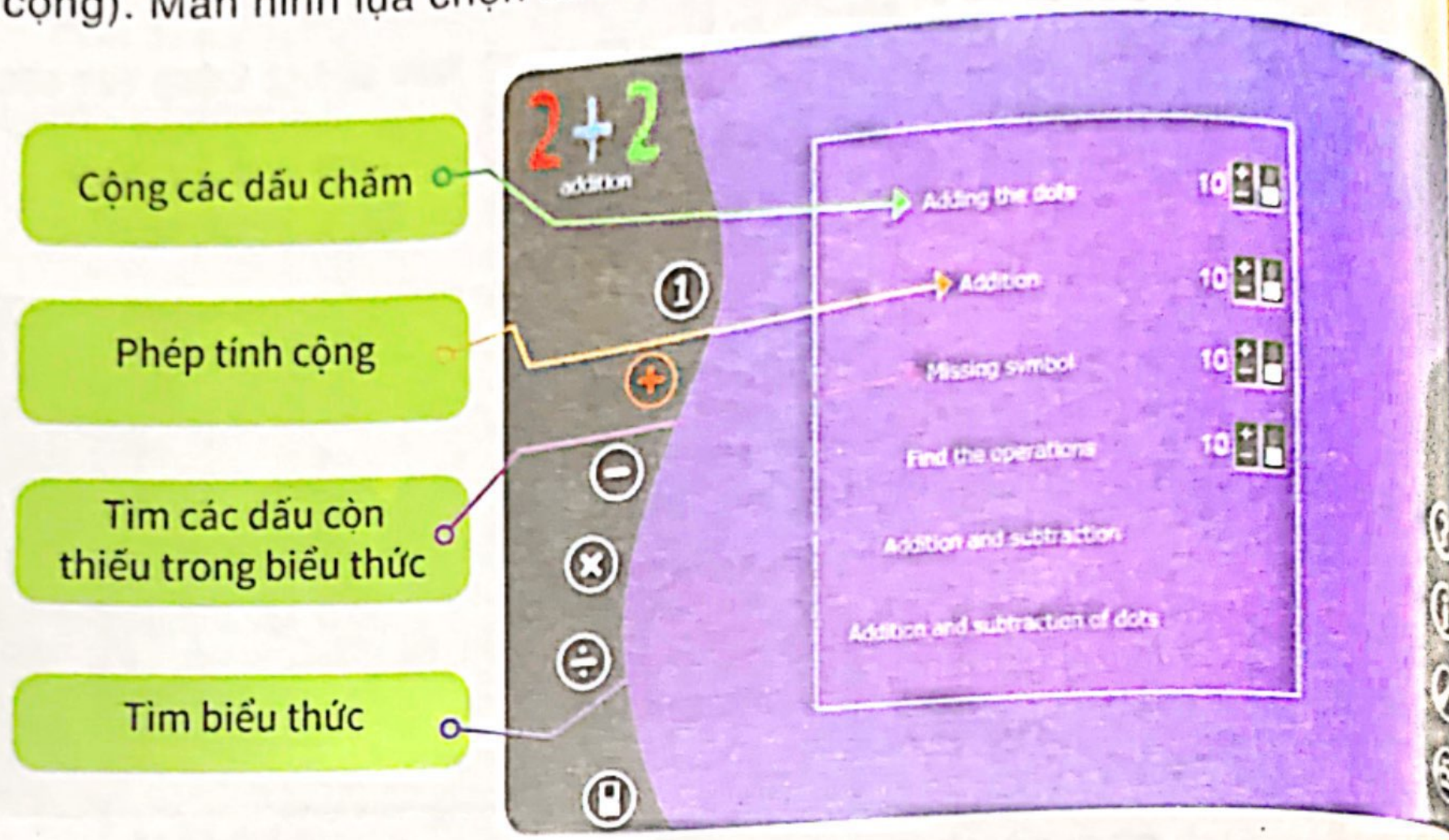
Màn hình giới thiệu trò chơi hiện ra, em nháy chuột lên màn hình giới thiệu để chuyển sang màn hình chính của trò chơi như hình sau:



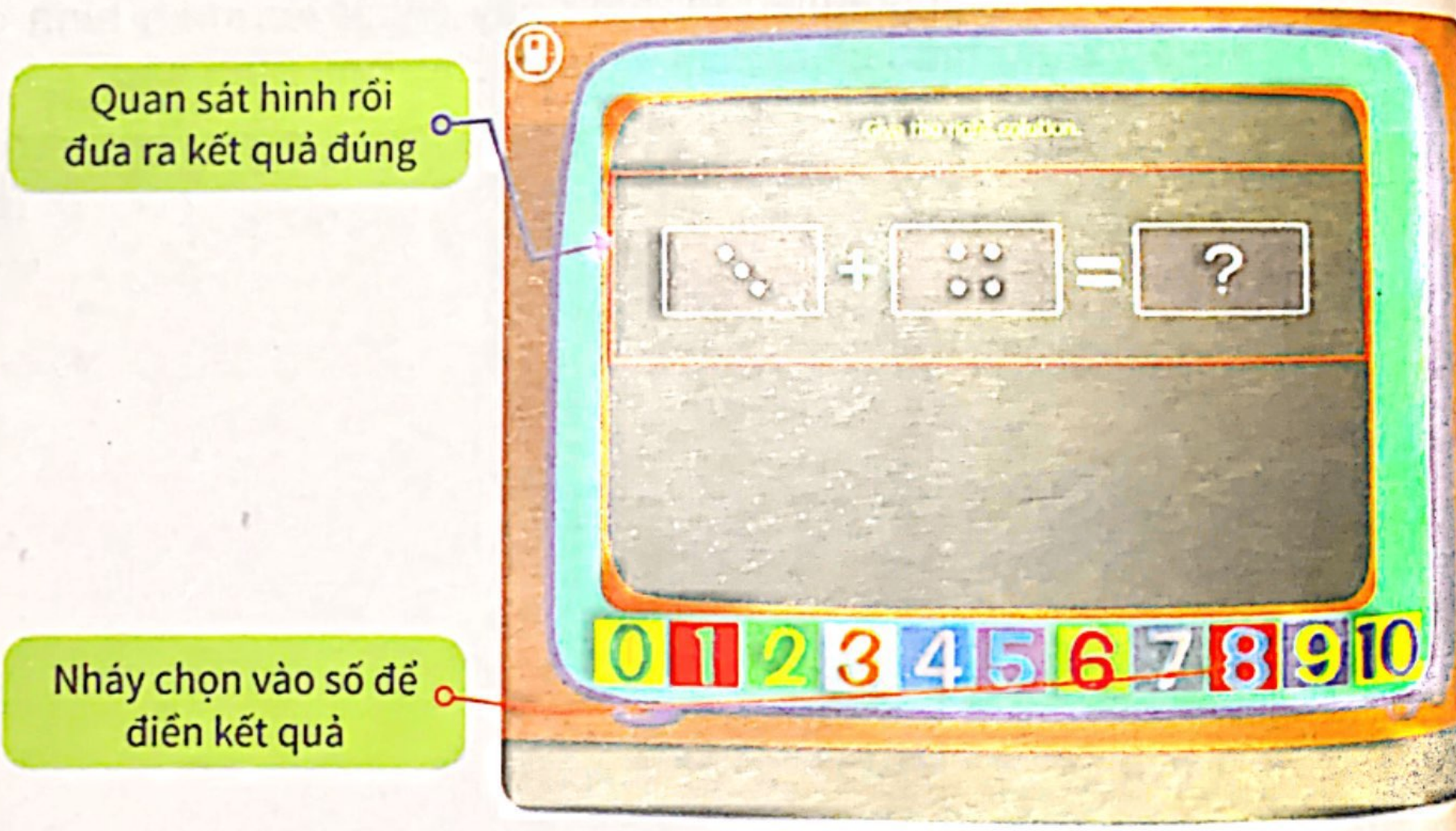
Scanned with CamScanner

b) Chọn phép tính rồi tập luyện

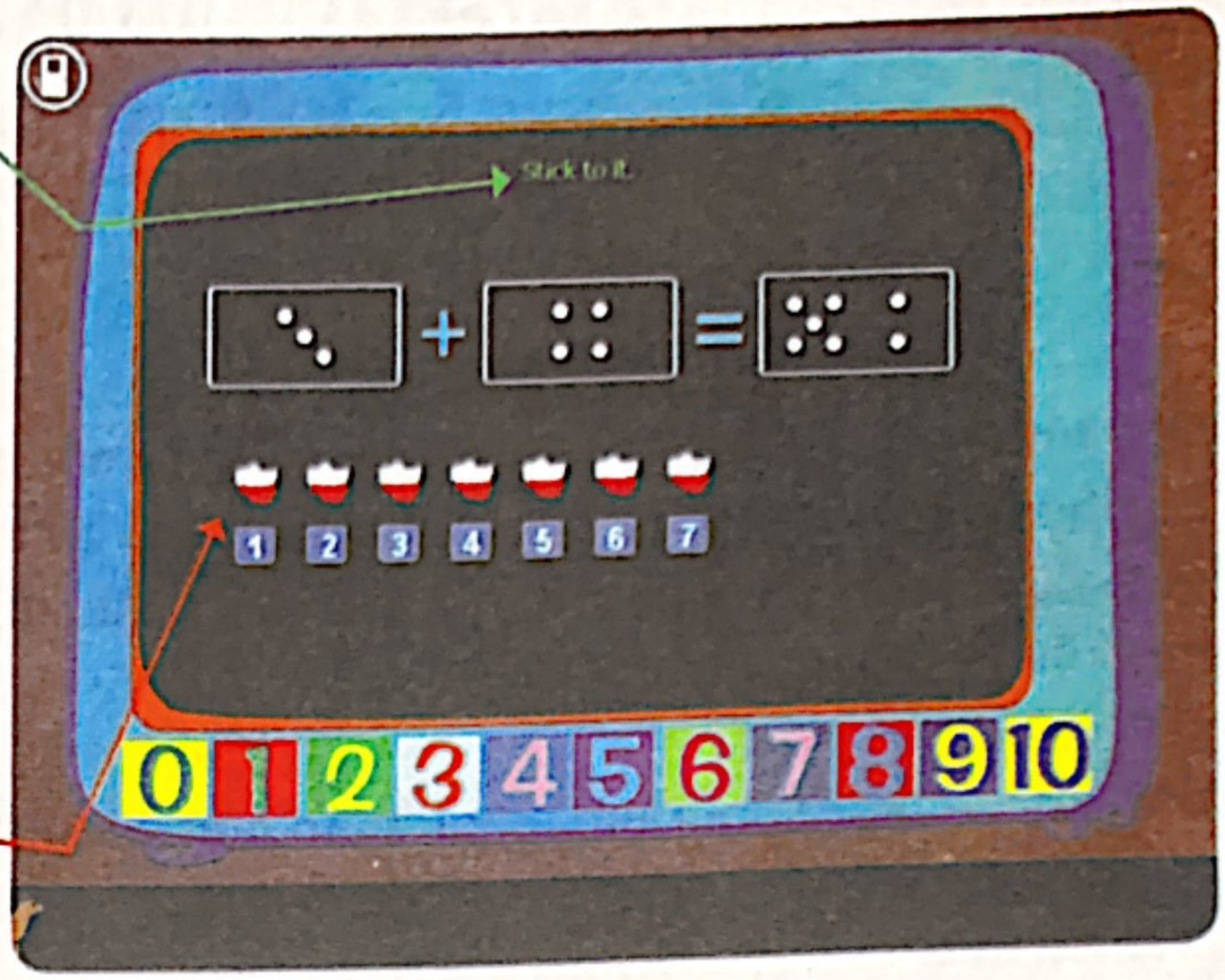
Trong màn hình chính, em nháy chọn vào một phép tính (ví dụ phép tính cộng). Màn hình lựa chọn chủ đề hiển thị như hình sau:



Nháy chọn một chủ đề trong danh sách (ví dụ Cộng các dấu chấm trong phạm vi 10). Quan sát câu hỏi và theo dõi sự hướng dẫn của thầy/cô giáo rồi nháy chọn đáp án cho câu hỏi.



Scanned with CamScanner

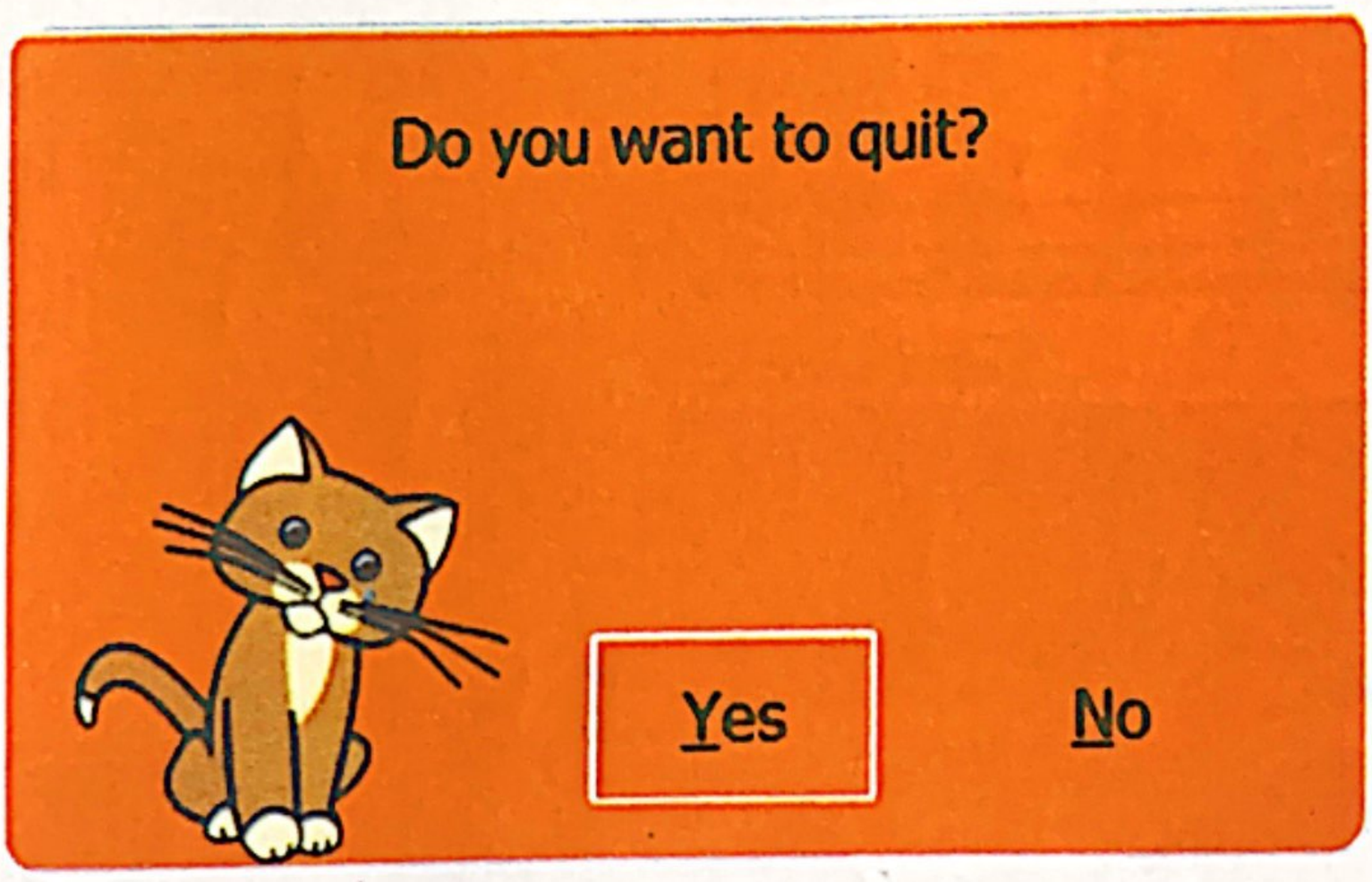


Nếu điền kết quả đúng, dòng chữ thông báo có màu xanh. Nếu sai, dòng chữ thông báo sẽ có màu đỏ.

Chương trình hiển thị kết quả

3. Thoát khỏi màn chơi

Để thoát khỏi màn chơi và quay lại màn hình chính, em nhấn phím Esc. Để thoát khỏi phần mềm, em nhấn phím Esc thêm một lần nữa. Phần mềm sẽ hiển thị thông báo như hình sau, chọn Yes để thoát khỏi phần mềm.



Scanned with CamScanner

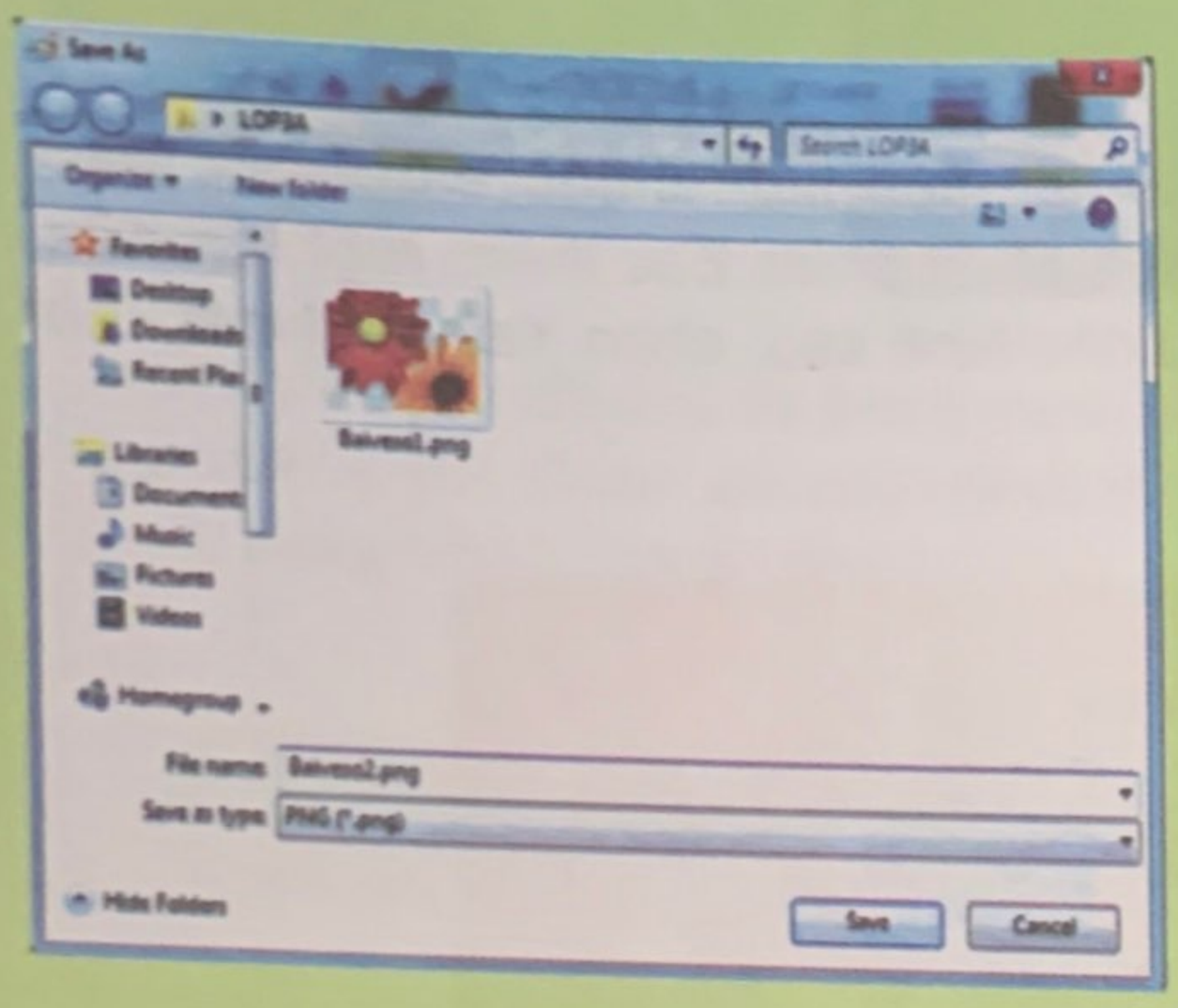
Bài đọc thêm :

THÔNG TIN LƯU TRỮ TRONG MÁY TÍNH

Máy tinh hoạt động được là nhờ sự trợ giúp của hệ điều hành. Em học vẽ, soạn thảo văn bản, soạn bài trình chiếu, truy cập Internet, chơi trò chơi... là nhờ có các phần mềm hỗ trợ cài đặt trên máy tính.



Sau khi vẽ một bức tranh, soạn thảo một văn bản, một bài trình chiếu... em lưu lại (Save) trong máy tính thành các tệp.



Các chương trình phần mềm, các tệp được lưu vào ổ đĩa cứng trong máy tính. Ổ đĩa cứng được lắp cố định trong máy tính và có thể lưu trữ được nhiều thông tin do dung lượng của nó thường rất lớn.

Để thuận tiện khi sử dụng, người ta chế tạo ra ổ cứng di động (ổ đĩa ngoài), USB, đĩa CD/DVD... Các thiết bị này có thể mang theo khi di chuyển rất dễ dàng và thuận tiện.



Ổ đĩa ngoài



USB



Ổ đĩa CD/ DVD

Scanned with CamScanner

CHỦ ĐỀ 2
EM TẬP VẼ

- Ôn tập một số kĩ thuật vẽ hình đã học ở lớp 3;
- Biết cách xoay hình, viết chữ lên hình;
- Biết một số chức năng khác trong thẻ view;
- Biết cách chỉnh sửa kích thước trang vẽ;
- Biết cách sử dụng công cụ sao chép màu để sao chép màu từ bức tranh có sẵn;
- Vận dụng kiến thức để vẽ các bức tranh, thiệp chúc mừng theo chủ đề tuỳ chọn.



Scanned with CamScanner

BÀI 1 NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

Mục tiêu

- Ôn tập các kiến thức, kĩ năng đã học về cách vẽ hình cơ bả chỉnh sửa, tô màu cho bức vẽ;
- Lưu bài vẽ vào máy tính và mở bài vẽ đã lưu để chỉnh sửa.

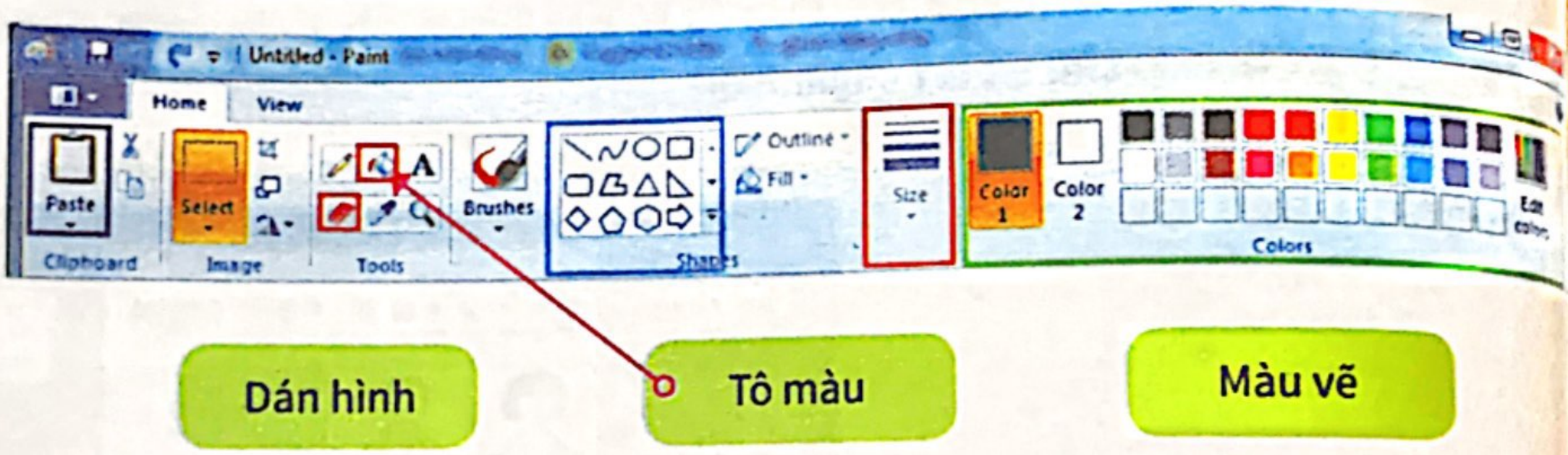
A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn, nối theo mẫu.

Chọn hình

Tẩy, xoá hình

Độ dày nét vẽ



Dán hình

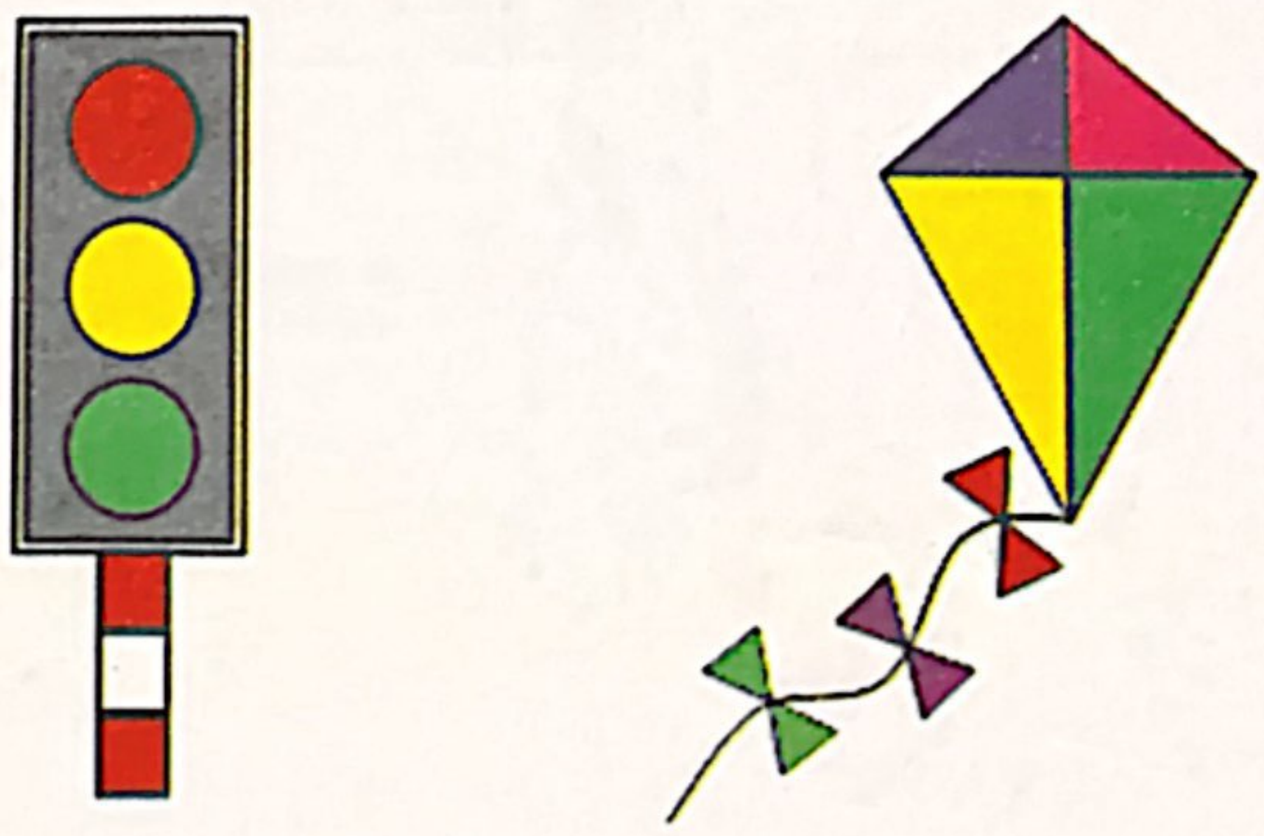
Tô màu

Màu vẽ

2. Em và bạn thực hiện các yêu cầu sau:

a) Mở chương trình Paint.

b) Vẽ hình rồi tô màu cho hình theo mẫu, lưu bài vẽ có tên lần lượt Bài vẽ 1 và Bài vẽ 2 vào thư mục của em trên máy tính.



Scanned with CamScanner

3. Em và bạn trao đổi cách đổi tên hai bài vẽ ở hoạt động 2 thành tên Đèn giao thông và Con diều.

4. Em mở bài vẽ Đèn giao thông, vẽ thêm chiếc ô tô bên cạnh chiếc đèn giao thông rồi lưu bài vẽ vào thư mục của em trên máy tính.

5. Mở bài vẽ Con diều, sử dụng công cụ sao chép để sao chép thành nhiều con diều khác. Vẽ thêm mặt trời và các đám mây rồi tô màu để bức tranh sinh động hơn.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn để tìm hiểu chức năng của công cụ vẽ đường gấp khúc .

So sánh điểm giống nhau và khác nhau của công cụ vẽ đường gấp khúc và công cụ vẽ đường thẳng \ rồi điền vào bảng sau:

Điểm giống nhau	Điểm khác nhau
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

EM CẦN GHI NHỚ

- Lưu bài vẽ trước khi đóng chương trình Paint hoặc tắt máy.
- Công cụ để vẽ đường gấp khúc.

Scanned with CamScanner

BÀI 2

XOAY HÌNH, VIẾT CHỮ LÊN HÌNH VẼ

Mục tiêu

- Biết cách xoay hình theo nhiều hướng khác nhau;
- Viết được chữ lên hình vẽ.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Xoay hình

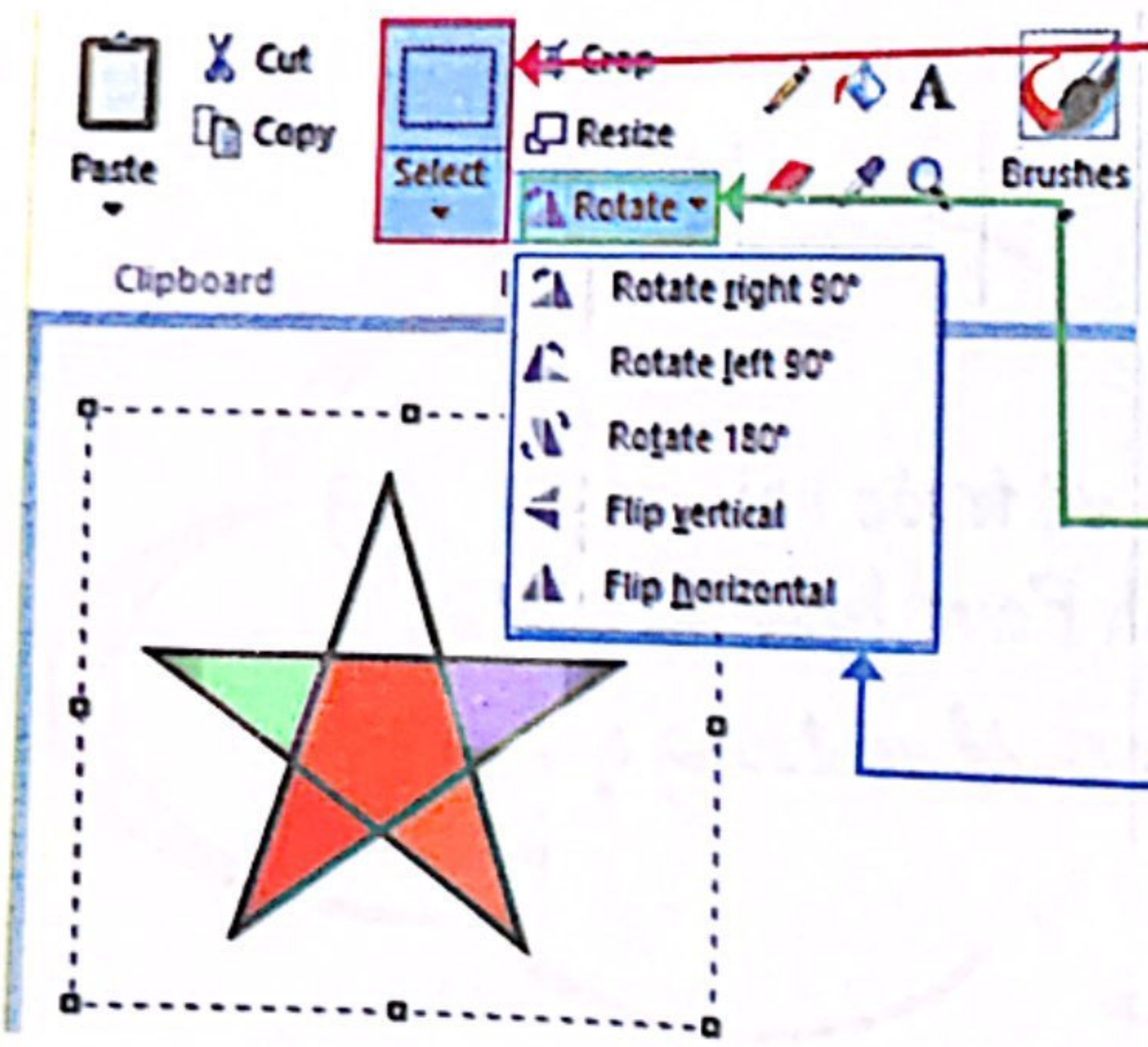
Trao đổi với bạn, thực hiện các yêu cầu sau:

a) Vẽ chiếc đèn ông sao theo mẫu.



b) Sao chép thêm một số chiếc đèn ông sao, di chuyển vào các vị t thích hợp trên bài vẽ.

c) Thực hiện xoay hướng đèn ông sao theo hướng dẫn.



Bước 1:

Nháy chọn Select, chọn hình ngôi sao cần xoay.

Bước 2:

Chọn Rotate.

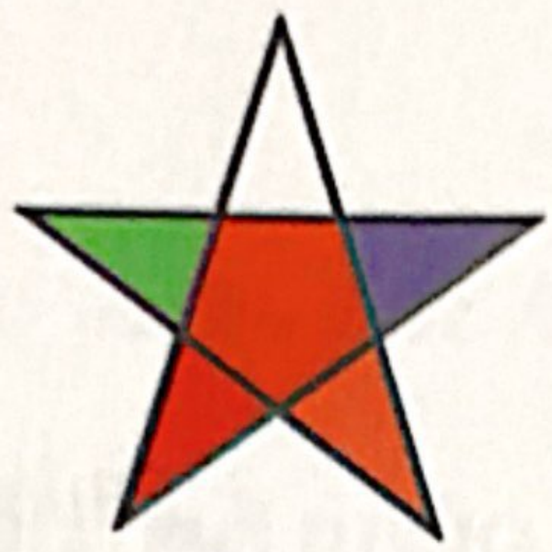
Bước 3:

Chọn hướng muốn xoa từ danh sách.

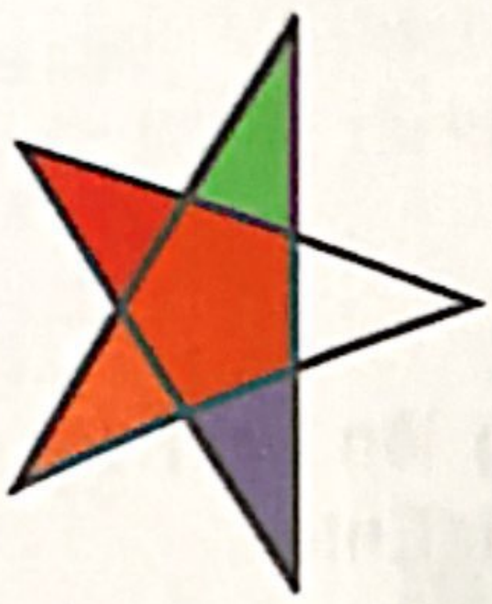
Scanned with CamScanner



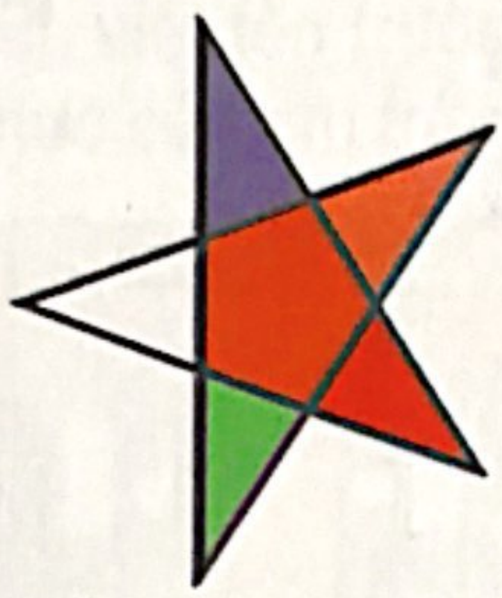
Em hãy so sánh kết quả sau khi xoay so với hình gốc.



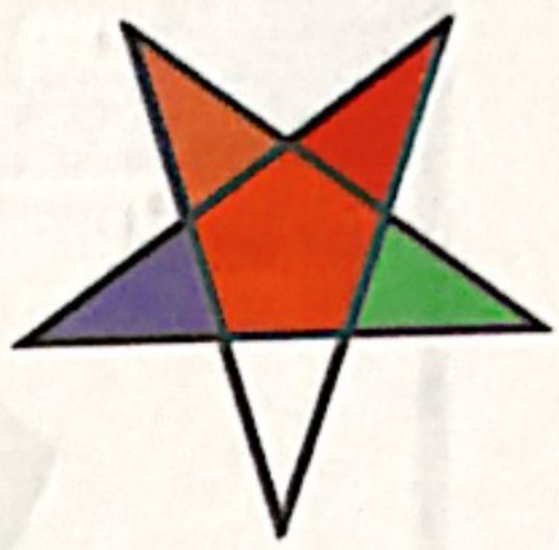
Hình gốc



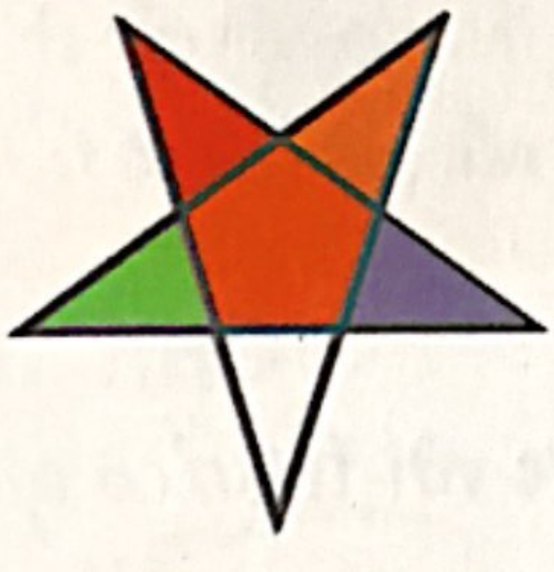
Rotate right 90°



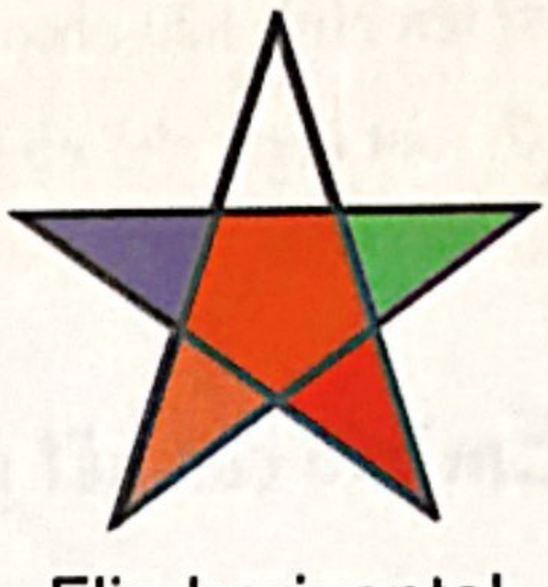
Rotate left 90°



Rotate 180°



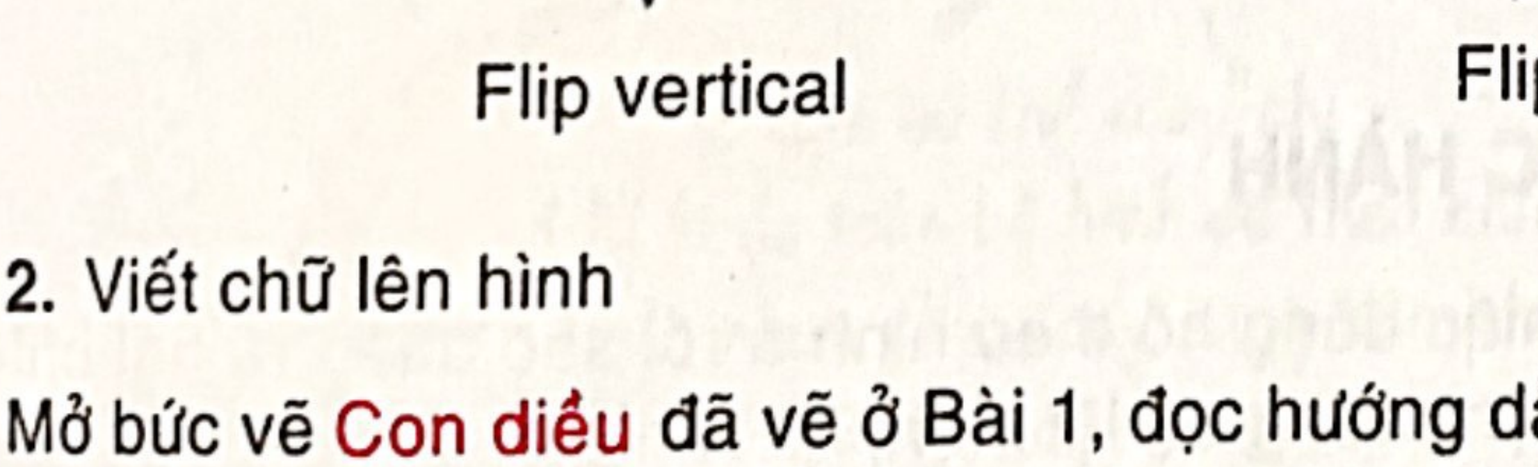
Flip vertical



Flip horizontal

2. Viết chữ lên hình

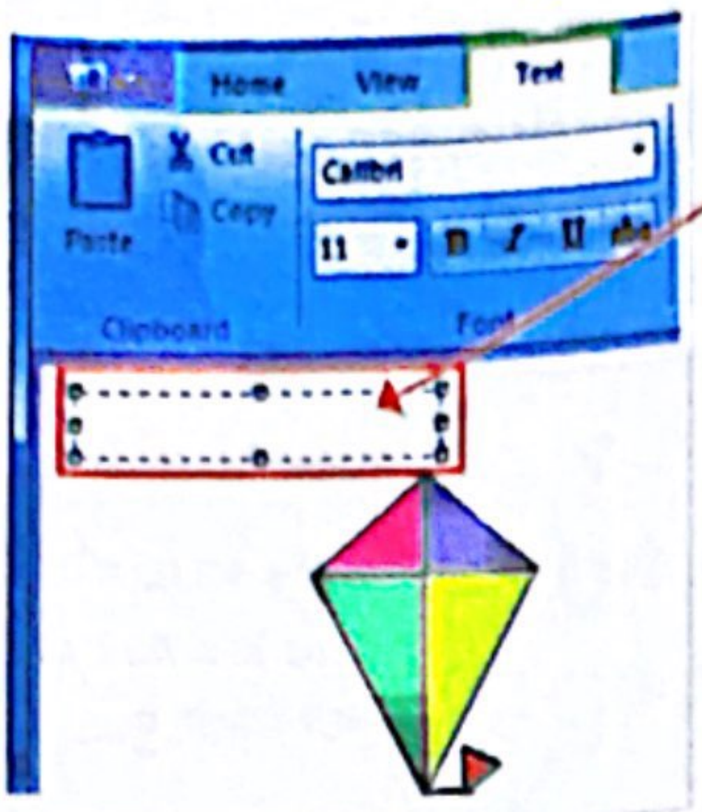
Mở bức vẽ Con diều đã vẽ ở Bài 1, đọc hướng dẫn, gõ tên em và lớp em lên góc trái trên cùng của bức vẽ. Lưu bài vẽ vào thư mục của em trên máy tính.



Bước 1:

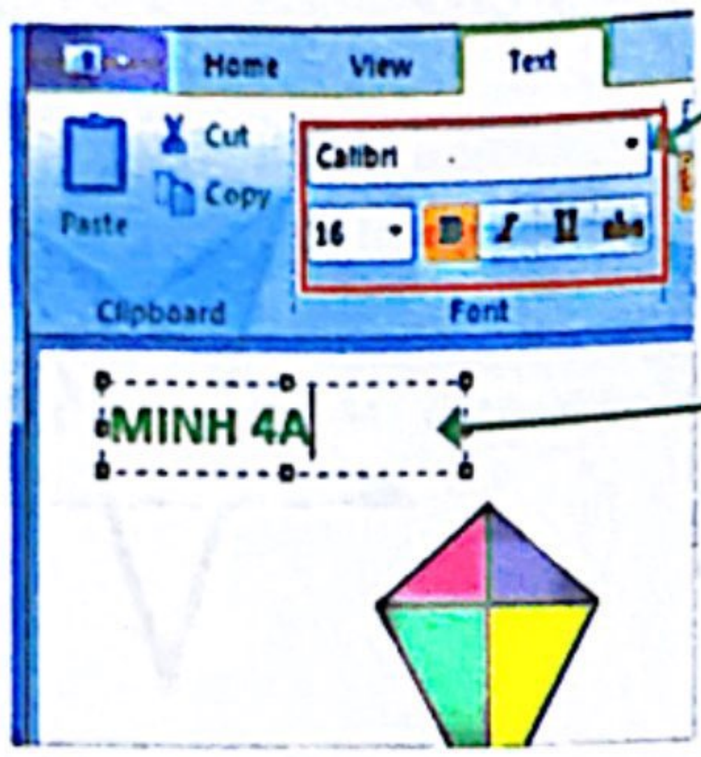
Chọn A trong thẻ Home.

Scanned with CamScanner



Bước 2:

Di chuyển con trỏ đến vị trí cần viết chữ, nháy chuột.



Bước 3:

Chọn cỡ chữ, màu chữ, phông chữ.

Bước 4:

Gõ nội dung lên hình vẽ rồi nhấn phím Enter.

Khi viết chữ lên hình, nếu chọn chế độ Opaque thì màu nền của chữ sẽ có màu ở ô Color 2, nếu chọn chế độ Transparent thì màu nền của chữ sẽ trong suốt.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em hãy vẽ hình chiếc đồng hồ theo hình a rồi sao chép ra hai chiếc đồng hồ mới. Sử dụng công cụ lật hình, lật kim giờ, kim phút để được hai chiếc đồng hồ như hình b và hình c.



a)



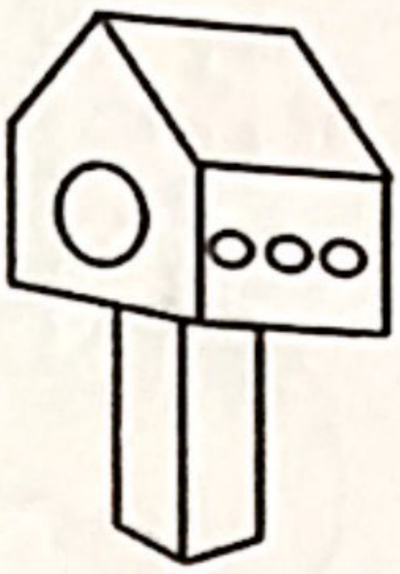
b)



c)

Scanned with CamScanner

2. Em hãy vẽ tổ chim theo mẫu. Tô màu và gõ tên em, tên lớp em vào góc phải trên cùng của bài vẽ. Lưu bài vẽ với tên Tổ chim trong thư mục của em trên máy tính.



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn, vẽ bức tranh có chủ đề Ngôi trường của em (tham khảo mẫu sau). Vẽ thêm cổng trường, viết tên trường em lên cổng trường. Đặt tên cho bài vẽ rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.



EM CẦN GHI NHỚ

- Em có thể xoay chi tiết hoặc toàn bộ hình vẽ theo nhiều hướng khác nhau như: xoay sang bên phải 90 độ (Rotate right 90°), xoay sang bên trái 90 độ (Rotate left 90°), xoay 180 độ (Rotate 180°), lật theo chiều dọc (Flip vertical), lật theo chiều ngang (Flip horizontal).
- Em có thể viết chữ, thay đổi kiểu chữ, cỡ chữ và màu sắc chữ tuỳ ý.

Scanned with CamScanner

BÀI 3

TÌM HIỂU THẺ VIEW, THAY ĐỔI KÍCH THƯỚC TRANG VẼ

Mục tiêu

- Biết một số chức năng trong thẻ View;
- Thay đổi được kích thước trang vẽ.

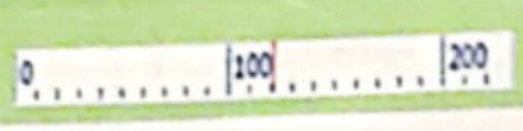
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

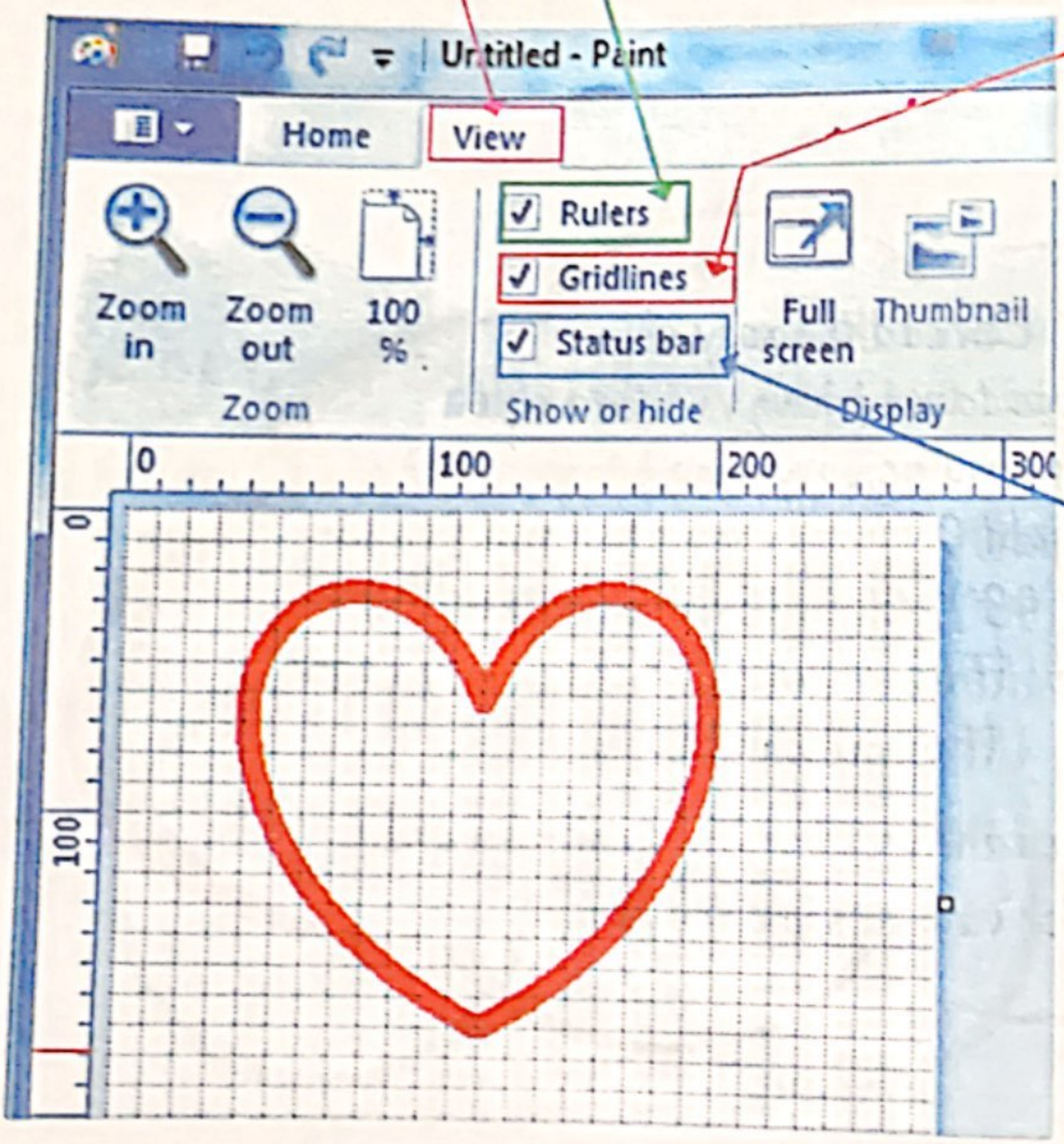
1. Tìm hiểu thẻ View

Quan sát rồi thực hiện theo thao tác của thầy/cô giáo.

Nháy chọn thẻ View.

Đánh dấu ☑ Ruler để hiện thước đo trên trang vẽ.

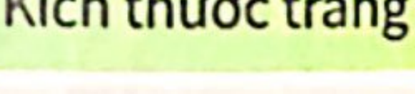




Đánh dấu ☑ Gridlines để hiện lưới trên trang vẽ.



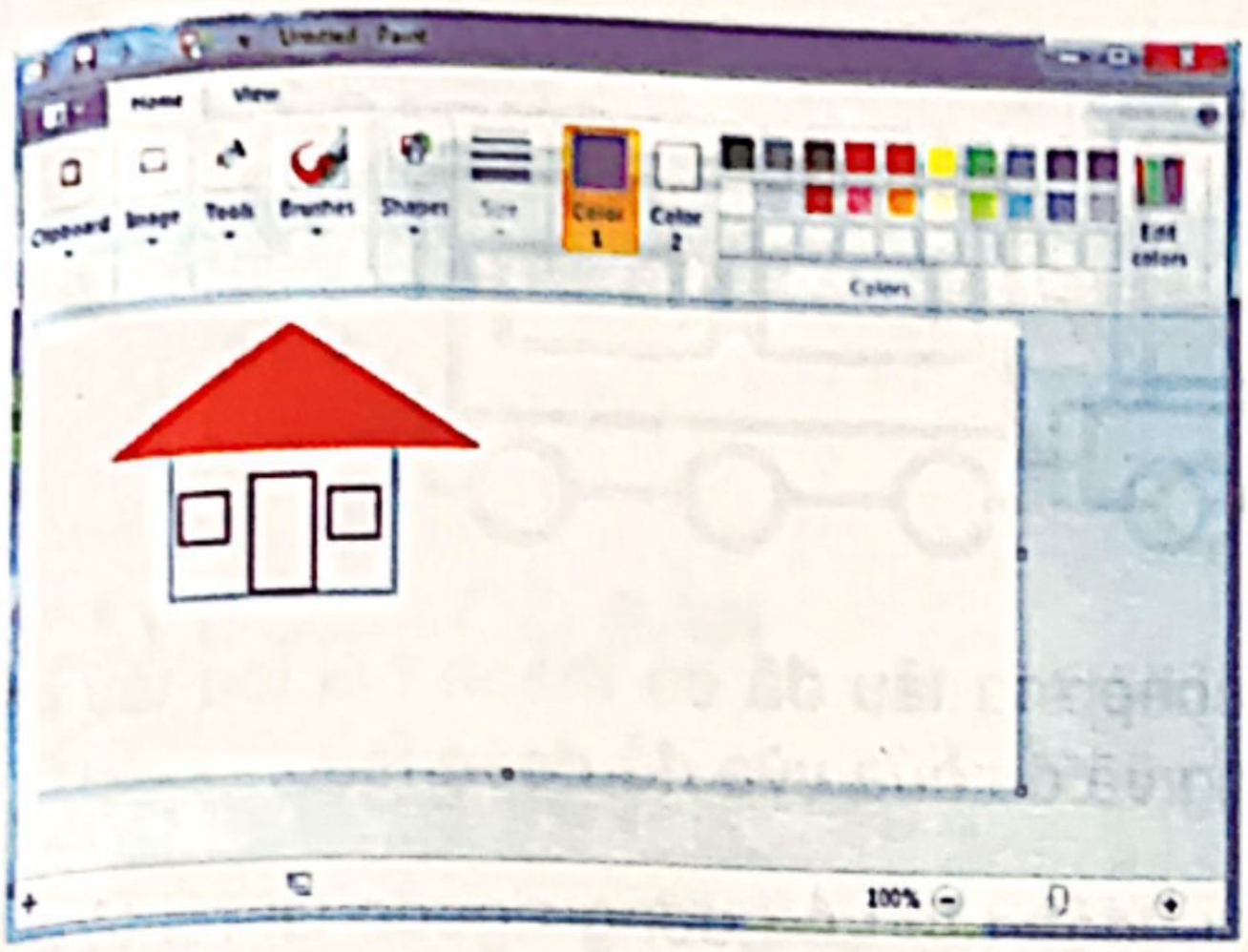
Đánh dấu ☑ Status bar để hiện thông tin của bức tranh.



Scanned with CamScanner

2. Thay đổi kích thước trang vẽ

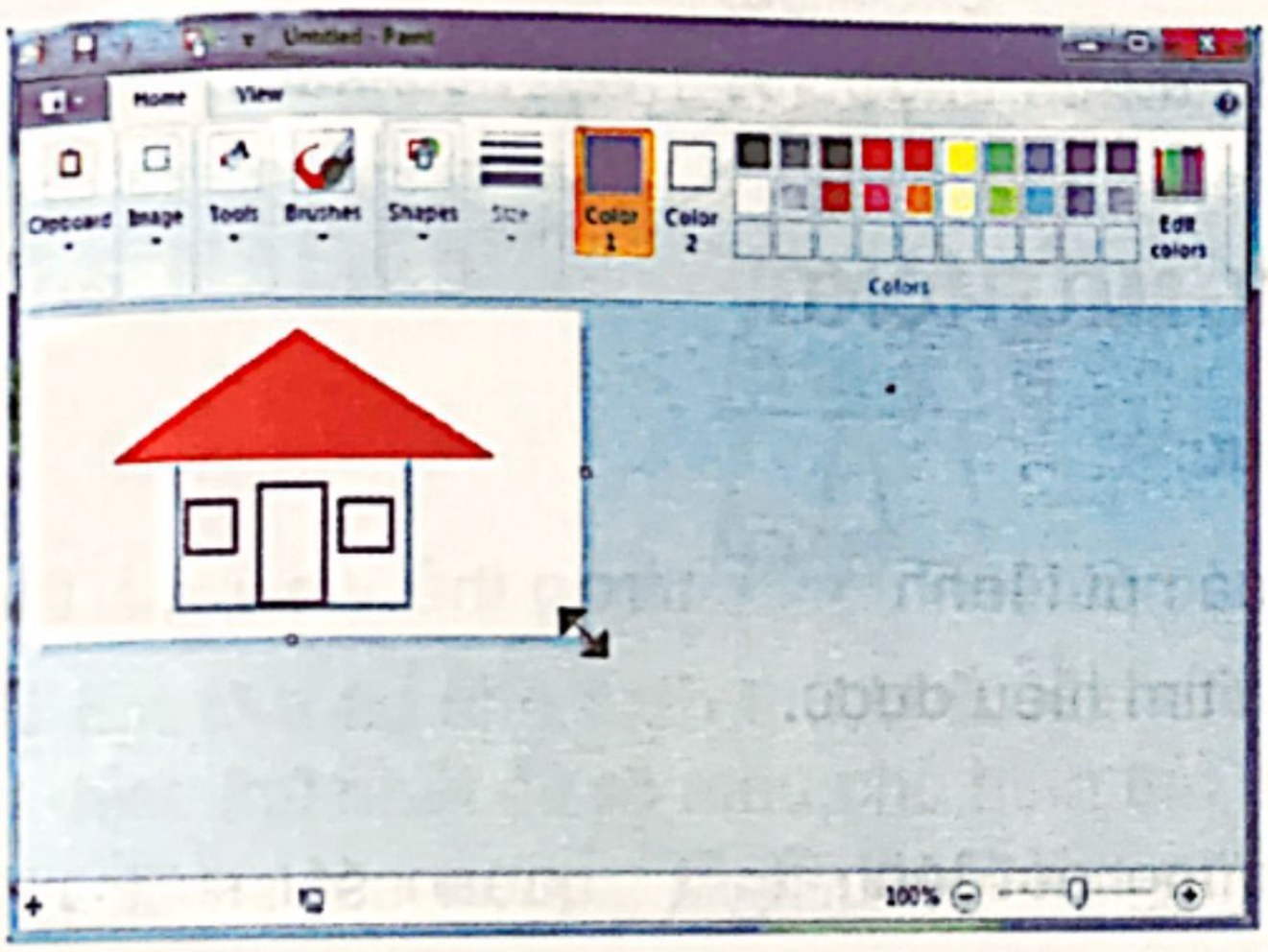
a) Trao đổi với bạn rồi vẽ hình theo mẫu.





Ở hình bên, phần dư thừa của trang giấy vẽ quá nhiều, em cần điều chỉnh để trang giấy vẽ vừa đủ chứa ngôi nhà.

b) Thực hiện điều chỉnh trang giấy vẽ vừa đủ để chứa ngôi nhà như sau:



Bước 1:

Di chuyển con trỏ chuột tới vị trí ô vuông, góc phải phía dưới trang vẽ để con trỏ chuột chuyển thành mũi tên hai chiều ⇘.

Bước 2:

Nhấn giữ nút trái chuột, kéo trang vẽ vừa đủ chứa ngôi nhà như hình bên.



Chương trình Paint cho phép em sử dụng một số phím tắt:

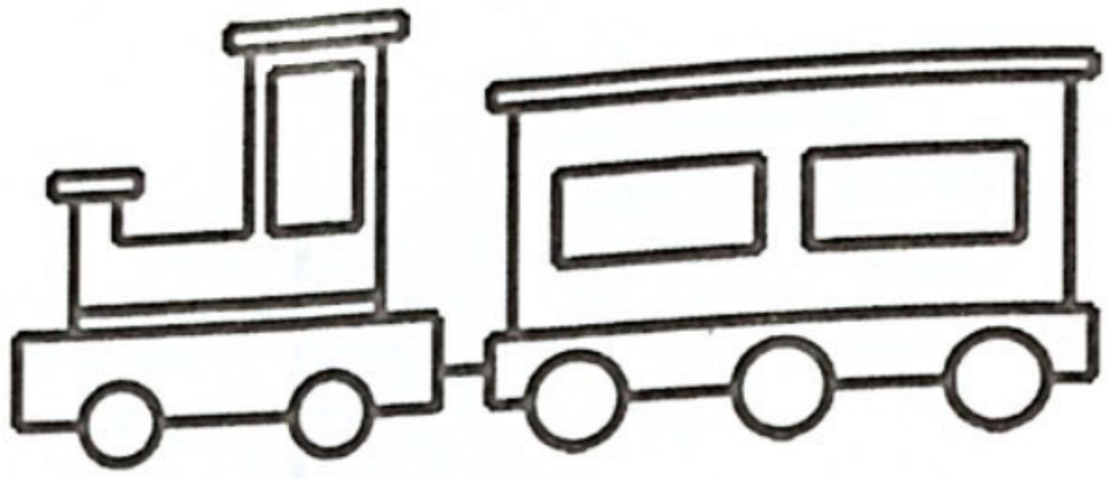
- Chọn toàn bộ bài vẽ: Ctrl + A.
- Sao chép vùng được chọn: Ctrl + C.
- Lưu bài vẽ: Ctrl + S.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Vẽ hình theo mẫu, đặt tên bài vẽ là TAU HOA 1. Lưu bài vẽ trong thư mục của em.



2. Sử dụng phím tắt để sao chép toa tàu đã có thành hai toa tàu mới. Định dạng kích thước trang vẽ để chứa vừa đủ đoàn tàu.

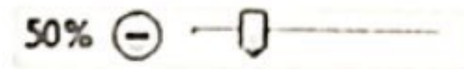
3. Trao đổi với bạn cách quay đoàn tàu về hướng ngược lại rồi tô màu cho đoàn tàu.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tìm hiểu chức năng của các nút lệnh  trong thẻ View, giải thích với bạn chức năng mà em tìm hiểu được.

b) Nháy chọn lần lượt vào từng nút lệnh , quan sát sự thay đổi  ở góc phải phía dưới phần mềm Paint. Nhận xét về kết quả em quan sát được.

EM CẦN GHI NHỚ

- Trước khi chỉnh sửa một chi tiết bất kì trong hình vẽ, em cần chọn chi tiết đó bằng công cụ Select.
- Sử dụng phím tắt trong chương trình Paint sẽ giúp em thực hiện các thao tác nhanh hơn.

Scanned with CamScanner

BÀI 4

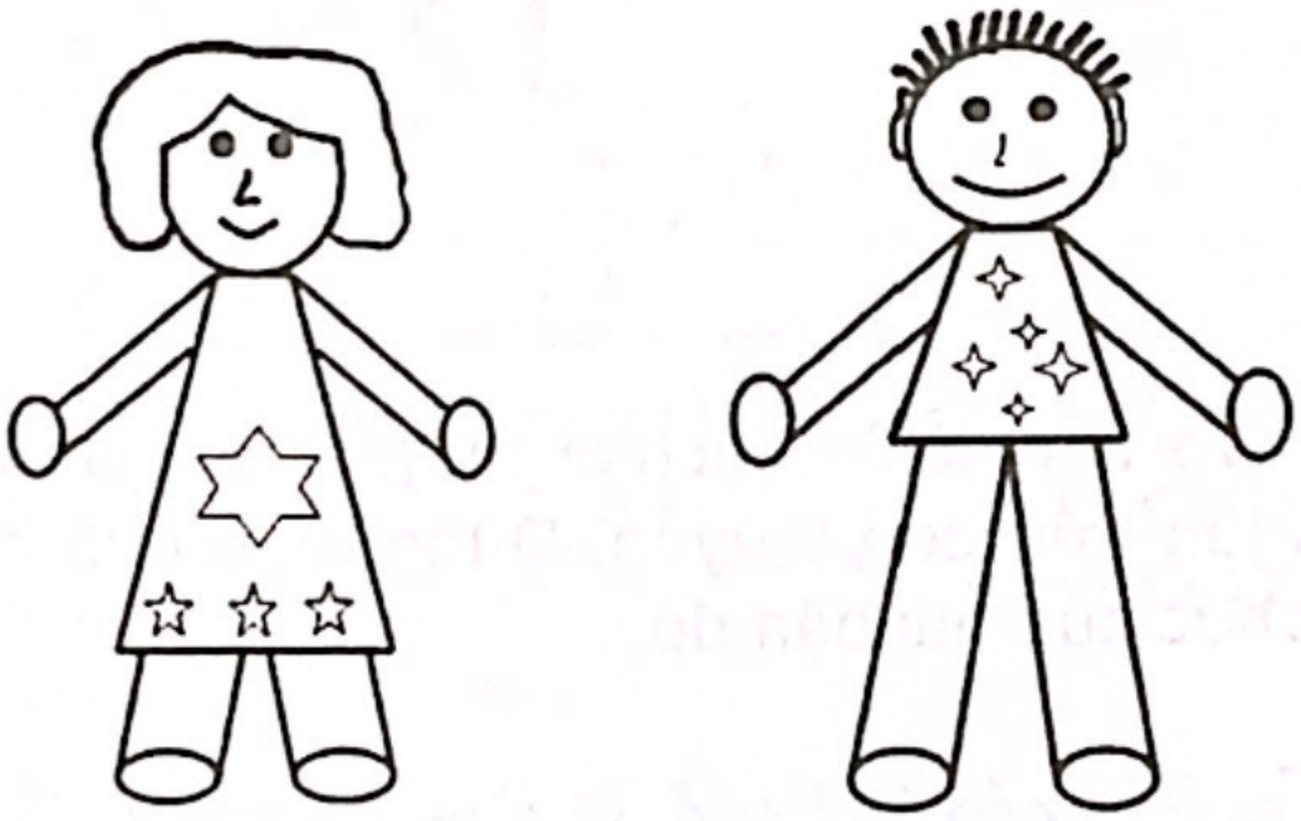
SAO CHÉP MÀU

Mục tiêu

Biết cách sao chép màu từ màu của bức vẽ có sẵn.

I. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Vẽ các hình theo mẫu sau.



2. Em tô màu cho hình thứ nhất rồi thực hiện sao chép màu đã tô cho hình thứ nhất để tô màu cho hình thứ hai theo hướng dẫn.

Bước 1:

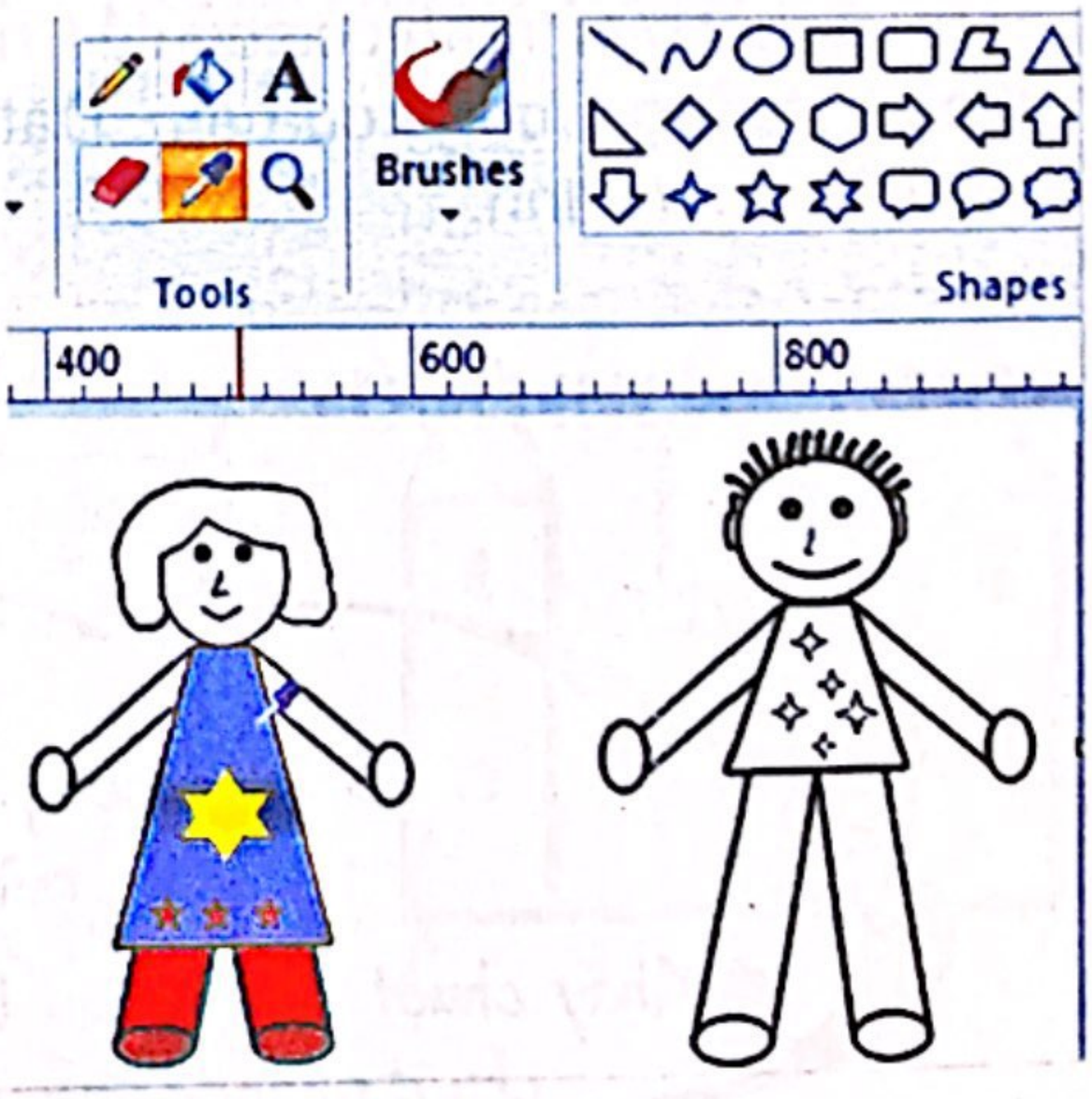
Chọn công cụ lấy màu Color picker .

Bước 2:

Di chuyển công cụ lấy màu vào mảng màu cần lấy, nháy chuột.

Bước 3:

Chọn công cụ tô màu , di chuyển chuột đến vị trí cần tô, nháy chuột.



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

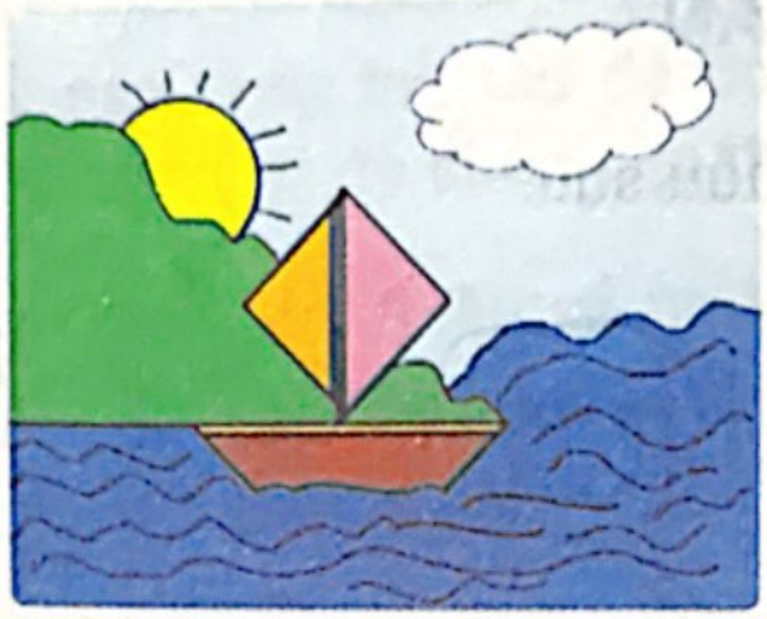


1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Vẽ hình quả bóng rồi tô màu theo mẫu.

b) Vẽ thêm các quả bóng tương tự, sử dụng công cụ sao chép màu để tạo ra nhiều quả bóng có màu sắc khác nhau.

2. Vẽ hình theo mẫu, lưu bài vẽ có tên Thuyền và biển.



3. Trao đổi với bạn để tìm cách di chuyển hai bạn nhỏ đã vẽ ở hoạt động 1 mục A lên trên con thuyền. Dùng màu của cánh buồm để đổi màu trang phục của hai bạn đó.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Hãy vẽ một bức tranh có chủ đề Phong cảnh bao gồm nhà, cây, đường đi... theo trí tưởng tượng của em. Đặt tên cho bài vẽ rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.

EM CẦN GHI NHỚ

- Sử dụng công cụ để sao chép màu có sẵn.
- Nháy chuột để tô màu bằng màu ở ô Color 1, nháy chuột phải để tô màu bằng màu ở ô Color 2.

Scanned with CamScanner

BÀI 5

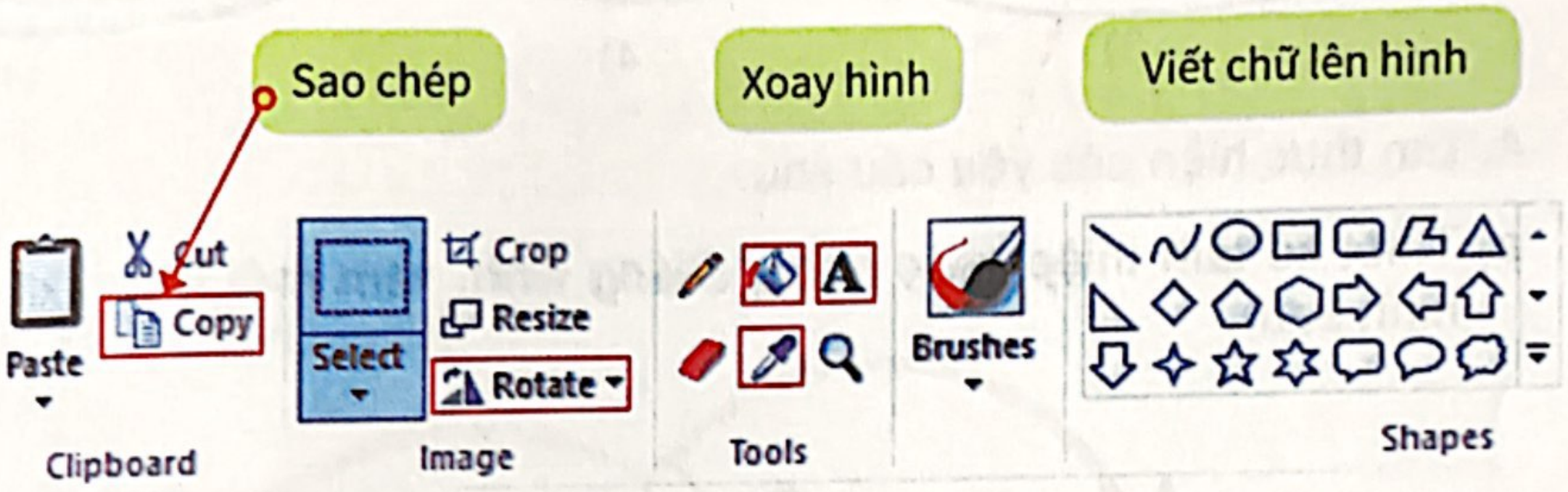
THỰC HÀNH TỔNG HỢP

Mục tiêu

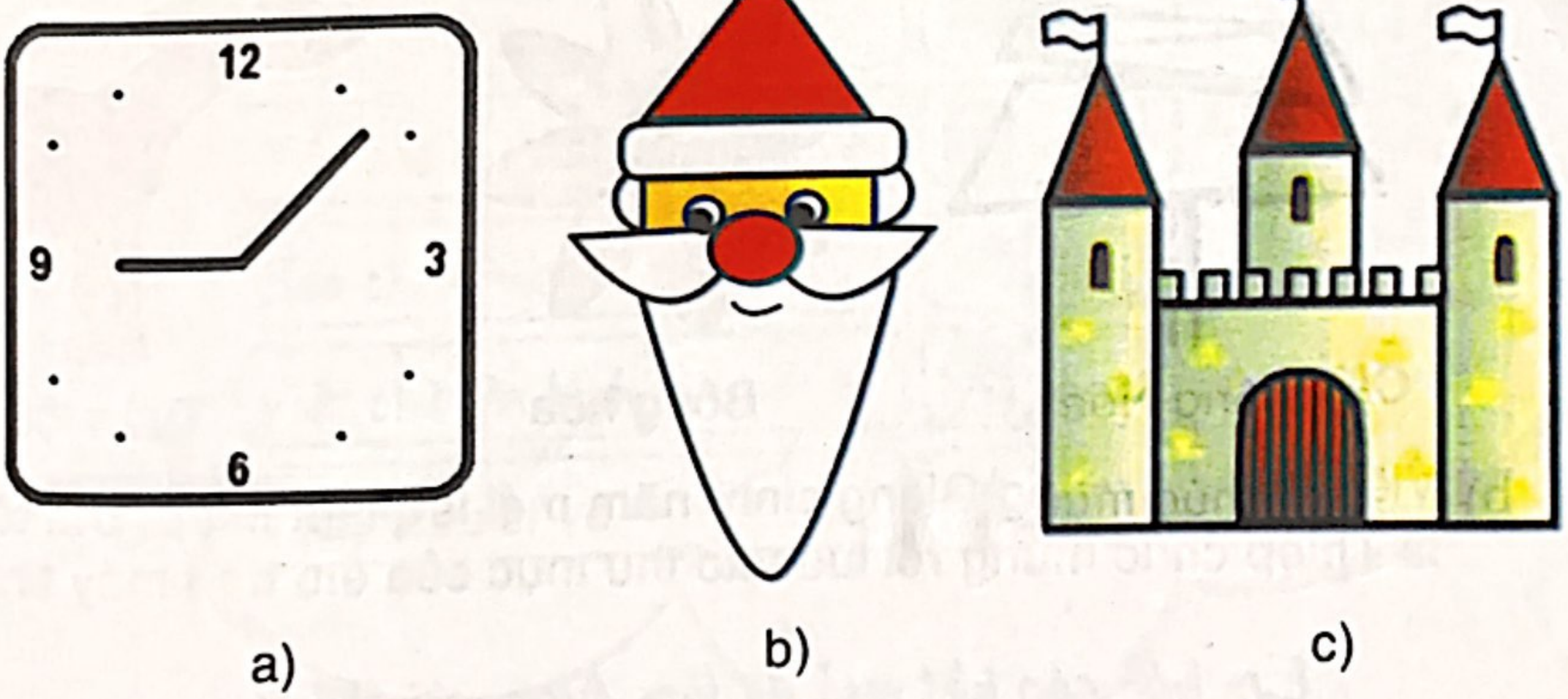
Vận dụng kiến thức đã học để vẽ bức tranh về chủ đề tuỳ chọn.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Nối theo mẫu.



2. Vẽ hình theo mẫu, lưu bài vẽ có tên THỰC HÀNH TỔNG HỢP.



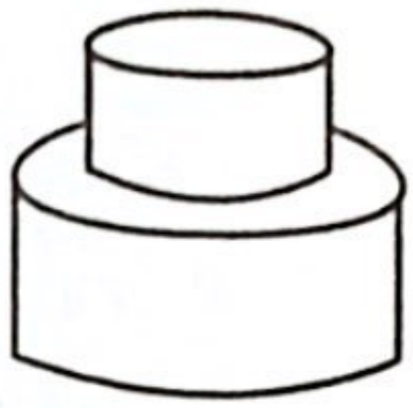
a) b) c)

Scanned with CamScanner

3. Em hãy sắp xếp các bước để vẽ được hình chiếc bánh sinh nhật như rồi thực hiện vẽ chiếc bánh sinh nhật theo các bước mà em đã sắp



1)



2)



3)



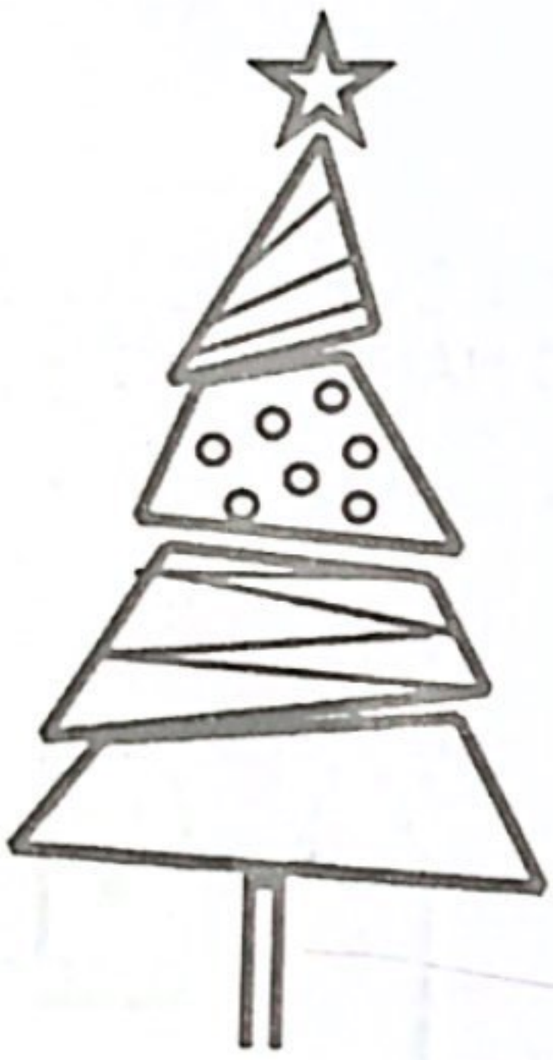
4)



5)

4. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Thiết kế tấm thiệp chúc mừng Giáng sinh, năm mới (tham khảo các hình sau).



Cây thông Noel





Bông hoa



Tuấn lộc

b) Viết lời chúc mừng Giáng sinh, năm mới lên tấm thiệp. Đặt tên bài là Thiệp chúc mừng rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện thao tác in bài vẽ ra giấy theo hướng dẫn.

Bước 1:

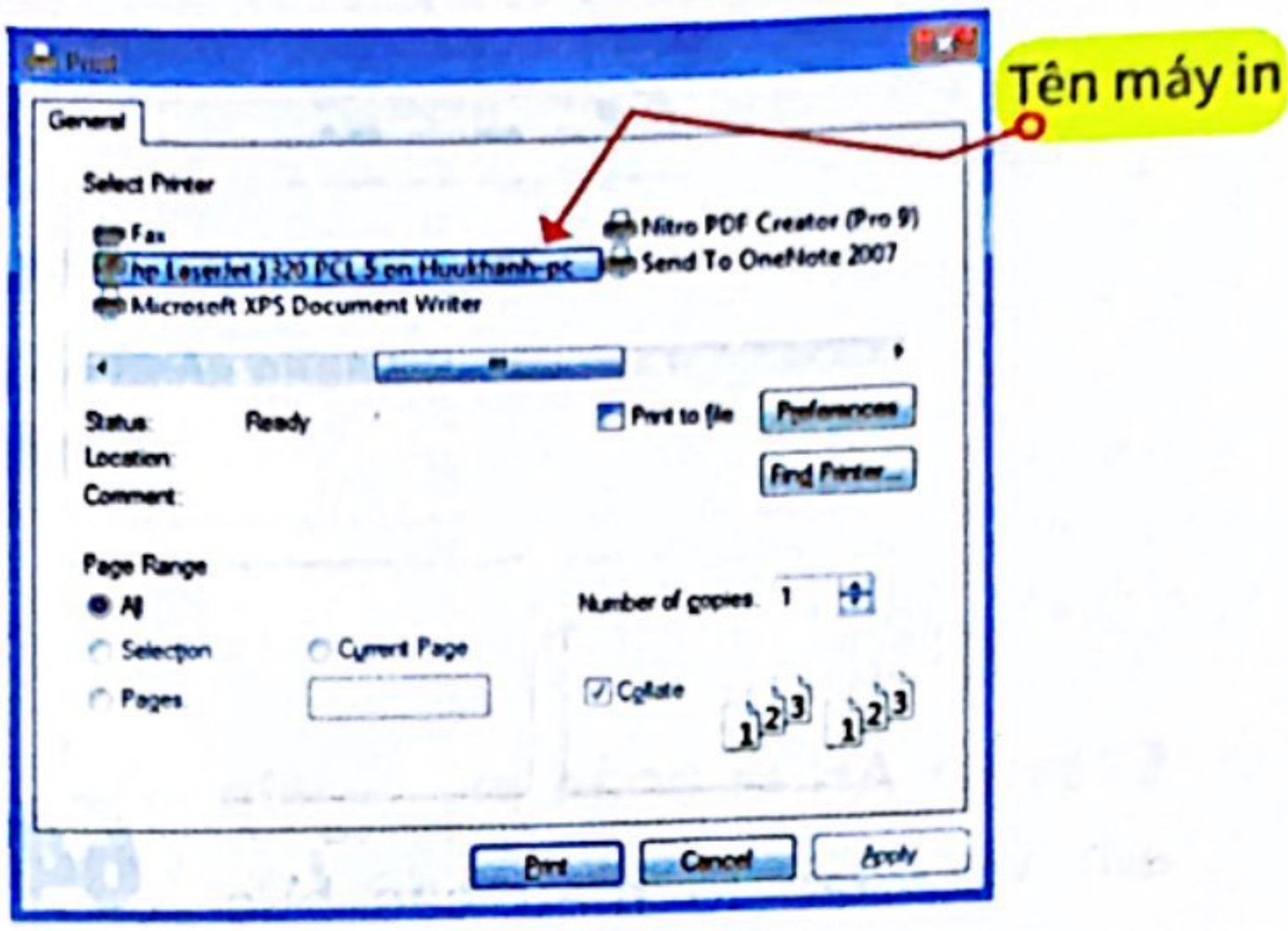
Trong vùng trang vẽ, nhấn tổ hợp phím Ctrl+P.

Bước 2:

Cửa sổ Print hiện ra như hình bên.

Bước 3:

Em nháy chọn vào tên máy in rồi chọn Print để in.



Trước khi in bài vẽ, máy tính cần phải được kết nối với máy in.

EM CẦN GHI NHỚ

Chức năng	Công cụ
Mở bài vẽ	Open
Lưu các thay đổi	Save
Xoay hình	Rotate
Tẩy các chi tiết trên bức vẽ	
Sao chép màu	
Viết chữ lên hình	
Thay đổi nét vẽ	

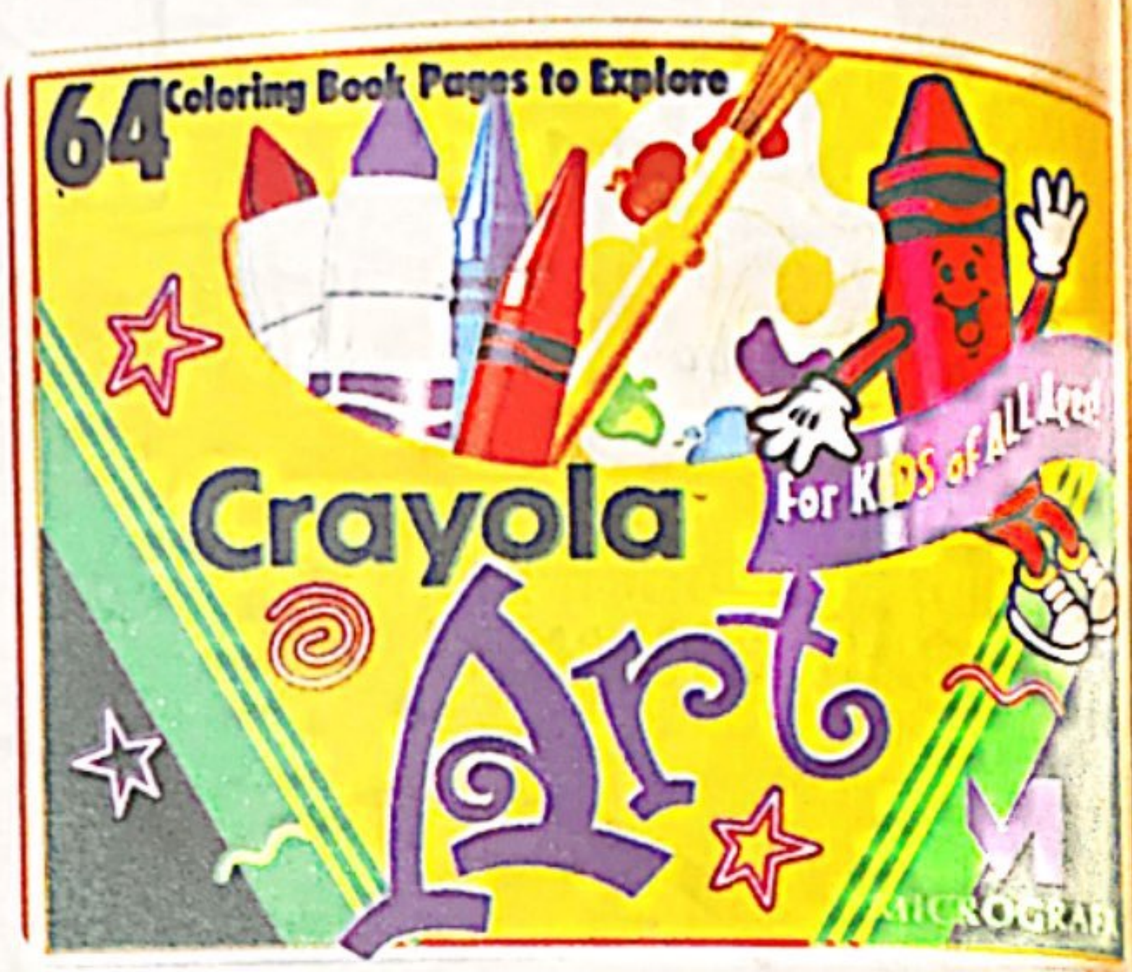
Scanned with CamScanner

Tập vẽ với phần mềm Crayola Art

Mục tiêu

- Rèn luyện kĩ năng vẽ hình, tô màu cho bức tranh;
- Sử dụng công cụ có sẵn để vẽ, tô màu và sáng tạo nhữ bức tranh theo chủ đề cụ thể.

1. Giới thiệu phần mềm



Crayola Art là phần mềm giúp em vẽ hoặc tô màu các bức tranh trên máy tính. Phần mềm bao gồm nhiều chủ đề khác nhau như: trò chơi, công viên, Trái Đất, khám phá vũ trụ... Mỗi chủ đề sẽ có nhiều bức hình mẫu, em có thể sử dụng công cụ tô màu để tô màu hoặc vẽ thêm các chi tiết cho các bức hình đó. Để khởi động phần mềm, em nháy đúp chuột lên biểu tượng trên màn hình nền.

2. Đăng kí tên người chơi

Nháy chọn I'm New rồi gõ tên em vào ô trống để đăng kí tên trong phần mềm.



Scanned with CamScanner

Nếu đã đăng kí thành viên, tên của em sẽ hiện ra trong danh sách, em nháy chọn tên để chuyển sang màn hình tiếp theo.



Nếu đã có tên trong danh sách, em nháy chọn vào tên.

Nháy chọn GO TO BOOKS để đến danh sách chủ đề hình vẽ.

3. Chọn danh sách chủ đề và hình vẽ



Vẽ tranh tự do

Danh sách các bức tranh em đã lưu

Danh sách chủ đề hình mẫu

4. Chọn hình mẫu và tô màu

) Khởi động phần mềm Crayola Art, thực hiện chọn chủ đề và hình mẫu để tô màu theo hướng dẫn sau. Trong danh sách chủ đề, em nháy chọn biểu tượng  .

Scanned with CamScanner



Bước 1: Trong danh sách các trang vẽ, em chọn trang vẽ số 1.

Hình vẽ mẫu

Bước 2: Em nháy chọn LET'S COLOR để vào trang tô màu.



Danh sách công cụ

Hộp màu

Kiểu màu sắc

Scanned with CamScanner

Khi chọn danh sách công cụ thì danh sách hình mẫu cũng thay đổi tương ứng theo công cụ đó.

b) Trao đổi với bạn, chọn chủ đề và bài vẽ tuỳ ý để tô màu cho bức tranh. Sử dụng công cụ  để chèn thêm hình mẫu có sẵn, sử dụng công cụ  để gõ tên em lên bức vẽ.

5. Lưu bài vẽ

Để lưu bài vẽ vào danh sách tranh đã vẽ, em chọn biểu tượng  rồi chọn  .

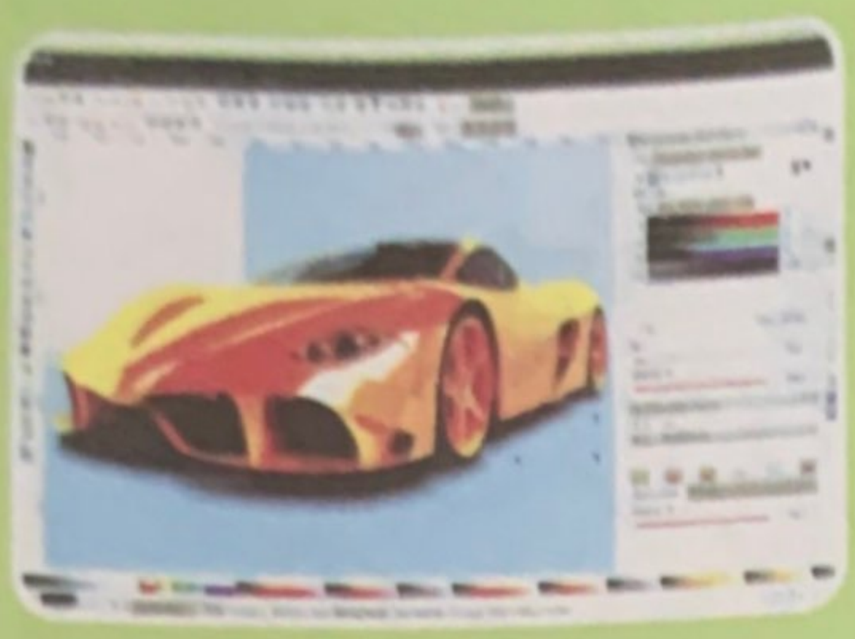
6. Thoát khỏi phần mềm

Em nhấn tổ hợp phím Alt + F4 để thoát khỏi phần mềm.

Scanned with CamScanner

Bài đọc thêm : MỘT SỐ PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ CHUYÊN NGHIỆP

Em đã học các thao tác cơ bản khi vẽ tranh bằng phần mềm Paint như điều chỉnh nét vẽ, tô màu, sao chép, cắt, dán, di chuyển tranh,... Tuy nhiên, phần mềm Paint chỉ đáp ứng được các yêu cầu vẽ hình cơ bản. Để xử lí hình ảnh phức tạp đòi hỏi các nhà thiết kế phải sử dụng các phần mềm hỗ trợ chuyên nghiệp như: Adobe Illustrator, 3D Max, After Effect,... Ngoài những chức năng cơ bản có trong phần mềm Paint, những phần mềm này cũng hỗ trợ nhiều chức năng nâng cao khác.



Thiết kế đồ hoạ 2D

Adobe Illustrator là một phần mềm phổ biến được áp dụng trong công nghệ thiết kế quảng cáo, tạo mẫu và thiết kế ảnh cho trang web. Phần mềm Illustrator có độ chính xác và tính linh động cao nên dễ dàng áp dụng từ các mẫu thiết kế nhỏ cho đến các dự án lớn và phức tạp.



Thiết kế đồ hoạ 3D

3D Max là phần mềm đồ hoạ vi tính giúp tạo ra các vật thể trong không gian ba chiều. Trong xây dựng và kiến trúc, phần mềm 3D Max là một trong những phần mềm phổ biến và là công cụ đắc lực cho các kiến trúc sư và các nhà thiết kế nội thất. Ngoài ra, 3D Max còn được sử dụng để thiết kế trò chơi có đồ hoạ phức tạp.



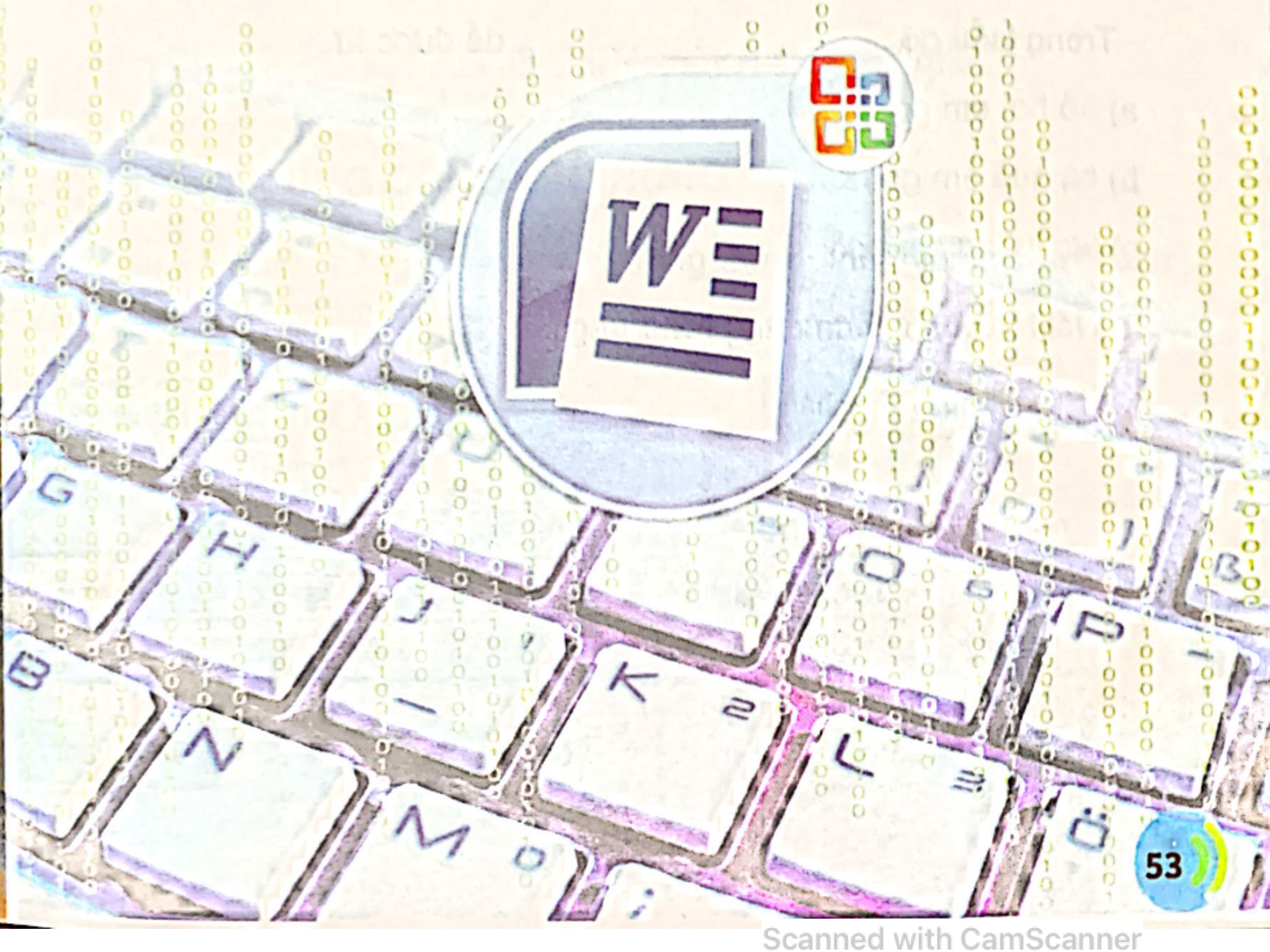
Xử lí kĩ xảo phim ảnh

After Effect là phần mềm kĩ xảo chuyên nghiệp, giúp tạo nên những chuyển động đồ hoạ ấn tượng, đẹp mắt. Ví dụ như những đoạn phim quảng cáo hay thước phim hấp dẫn. Nếu em là một người yêu thích ngành thiết kế đồ hoạ, kĩ xảo, trò chơi thì đây là một công cụ không thể thiếu.

Scanned with CamScanner

CHỦ ĐỀ 3
SOẠN THẢO VĂN BẢN

- Luyện tập một số kĩ thuật soạn thảo văn bản đã được học;
- Biết cách chỉnh sửa kích thước của hình, tranh ảnh trong văn bản;
- Thay đổi được màu, độ dày và kiểu đường viền của hình; viết được chữ lên hình trong văn bản;
- Chèn được tranh ảnh có sẵn từ Clip Art vào văn bản;
- Chèn được bảng; điều chỉnh được kích thước cột, dòng của bảng; biết cách nhập ô, tách ô trong bảng;
- Thực hiện được thao tác xử lí một phần văn bản, hình, tranh ảnh;
- Tìm hiểu một số chức năng khác của phần mềm Word.



Scanned with CamScanner

BÀI 1 NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

Mục tiêu

Ôn tập các kiến thức, kĩ năng đã học về soạn thảo văn bản.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Nhắc lại cách mở chương trình soạn thảo văn bản Word.

b) Nhắc lại cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay.

2. Điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

Có hai kiểu gõ chữ cái tiếng Việt là ..... và .....

- Trong kiểu gõ ....., em gõ

a) ..... được chữ ô trên màn hình.

b) ..... được chữ đ trên màn hình.

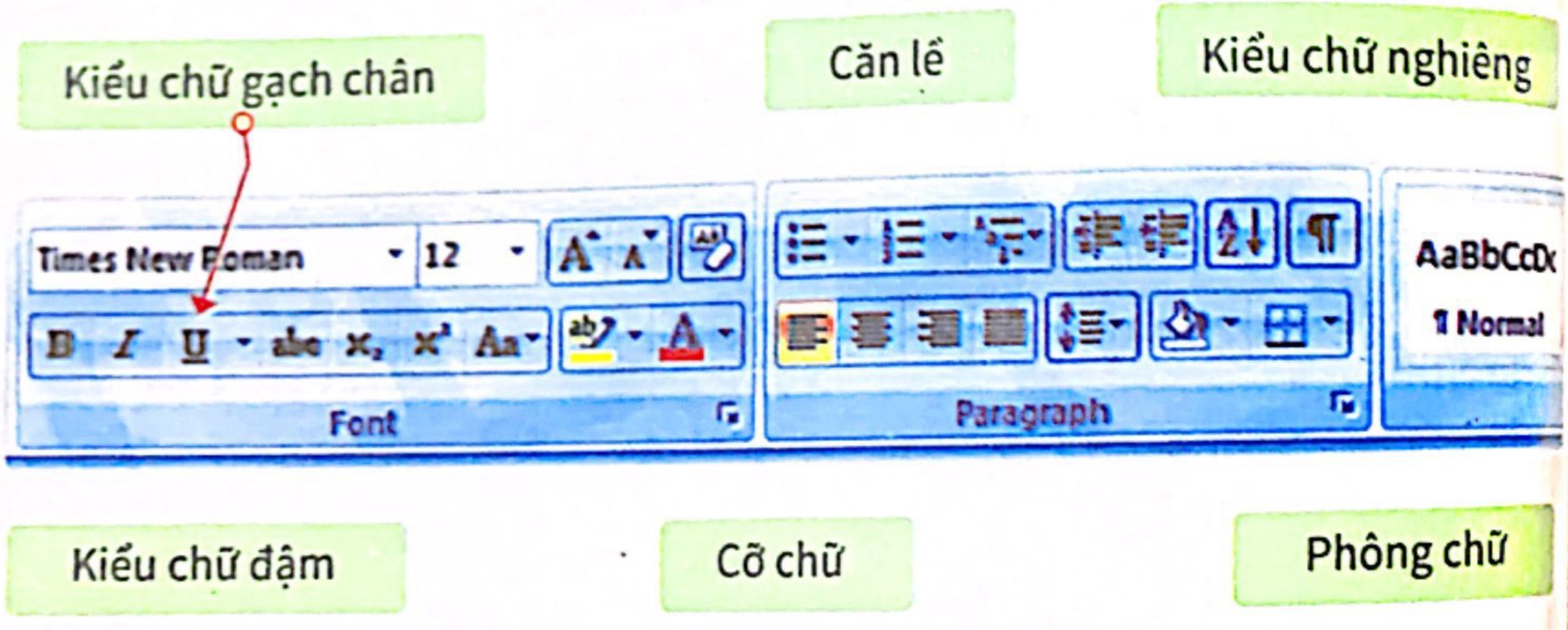
- Trong kiểu gõ ....., để được từ

a) hổ hởi em gõ .....

b) cá quả em gõ .....

c) lực lưỡng em gõ .....

3. Nối tên vào chức năng tương ứng.



Scanned with CamScanner

4. Điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.

a) Muốn chuyển một phần văn bản sang kiểu in đậm, ta chọn phần văn bản cần xử lí, sau đó .....

b) Muốn xoá một phần văn bản, ta chọn phần văn bản cần xoá, sau đó .....

5. Trao đổi với bạn rồi soạn văn bản theo mẫu, lưu vào thư mục của em, lấy tên tệp là Ôn tập.

MỘT SỐ LOÀI VẬT CÓ NGUY CƠ BỊ XOÁ SỔ VÌ BIẾN ĐỔI KHÍ HẬU

Trái Đất sẽ phải chịu nhiều hệ luỵ tiêu cực do biến đổi khí hậu. Việc nhiệt độ toàn cầu tăng lên có thể xoá sổ nhiều loài động vật. Có thể kể ra một số loài đáng yêu có nguy cơ tuyệt chủng sau đây.

Rùa biển: Rùa biển bị ảnh hưởng nặng nề bởi sự ô nhiễm của đại dương. Biến đổi khí hậu có thể đưa chúng vào danh sách tuyệt chủng.

Gấu trắng Bắc Cực: Gấu trắng chỉ có thể săn mồi trong phạm vi nhỏ xung quanh những tảng băng nổi tại Bắc Cực, khi lượng băng này sụt giảm, chúng không còn thức ăn.

Chim cánh cụt: Lượng băng tại Nam Cực sụt giảm cũng chính là nguyên nhân khiến chim cánh cụt không tìm thấy thức ăn.

(*Theo Business Insider*)

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

3. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Tìm hiểu các chức năng trong thẻ Home, giải thích với bạn các chức năng em tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

- Phải lưu văn bản trước khi đóng chương trình soạn thảo hoặc tắt máy.
- Khi soạn thảo văn bản, em cần gõ bàn phím bằng 10 ngón tay.
- Rèn luyện thành thạo một trong các kiểu gõ chữ cái tiếng Việt, Telex hoặc VNI.

Scanned with CamScanner

BÀI 2

CHỈNH SỬA HÌNH, VIẾT CHỮ LÊN HÌNH

Mục tiêu

- Biết cách chỉnh sửa kích thước của hình trong văn bản;
- Biết cách thay đổi màu, độ dày đường viền của hình;
- Viết được chữ lên hình.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

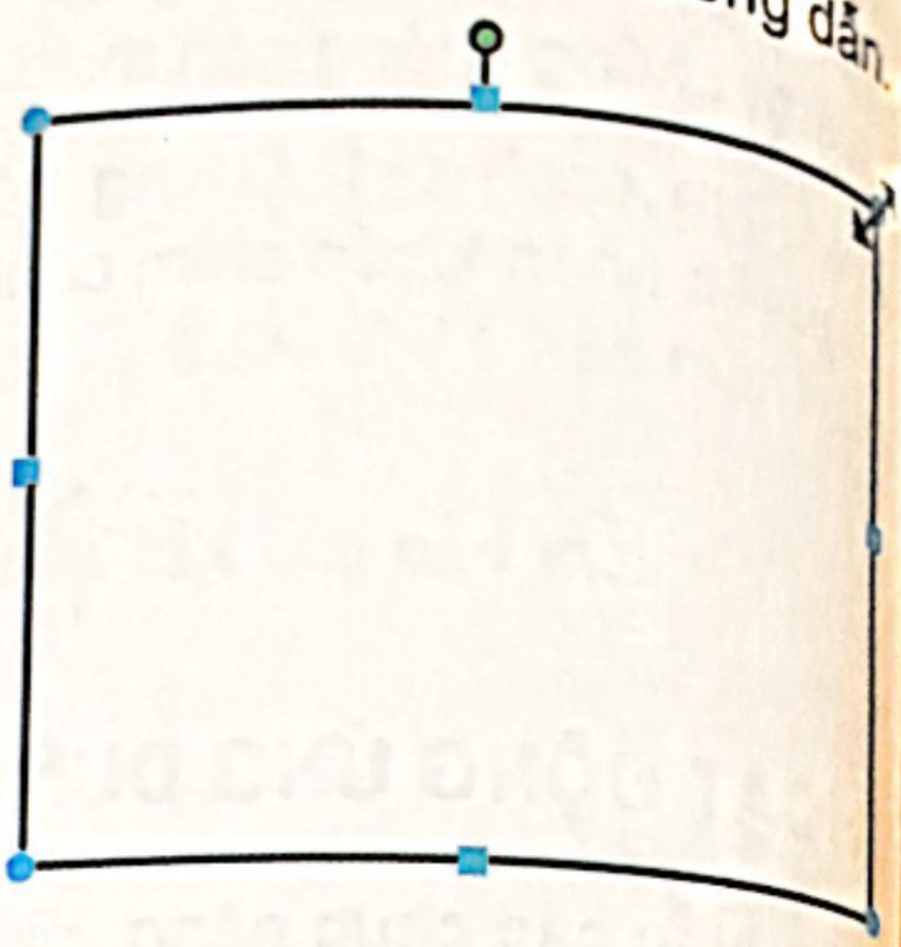
1. Trao đổi với bạn rồi nhắc lại cách chèn hình vào trang soạn thảo đã được học ở lớp 3.

2. Thay đổi kích thước của hình

Trao đổi với bạn cách điều chỉnh kích thước của hình theo hướng dẫn.

Bước 1:

Chọn hình cần chỉnh sửa, di chuyển con trỏ chuột đến vị trí có ô vuông ở mỗi cạnh hoặc chấm tròn nhỏ ở mỗi góc. Khi đó, con trỏ chuột chuyển thành một trong các dấu mũi tên ↖↘, ↕, ↙↗, ↔.



Bước 2:

Kéo thả chuột để thay đổi kích thước của hình.

3. Thay đổi màu của hình

Thực hiện thay đổi màu của hình theo hướng dẫn.

Bước 1:

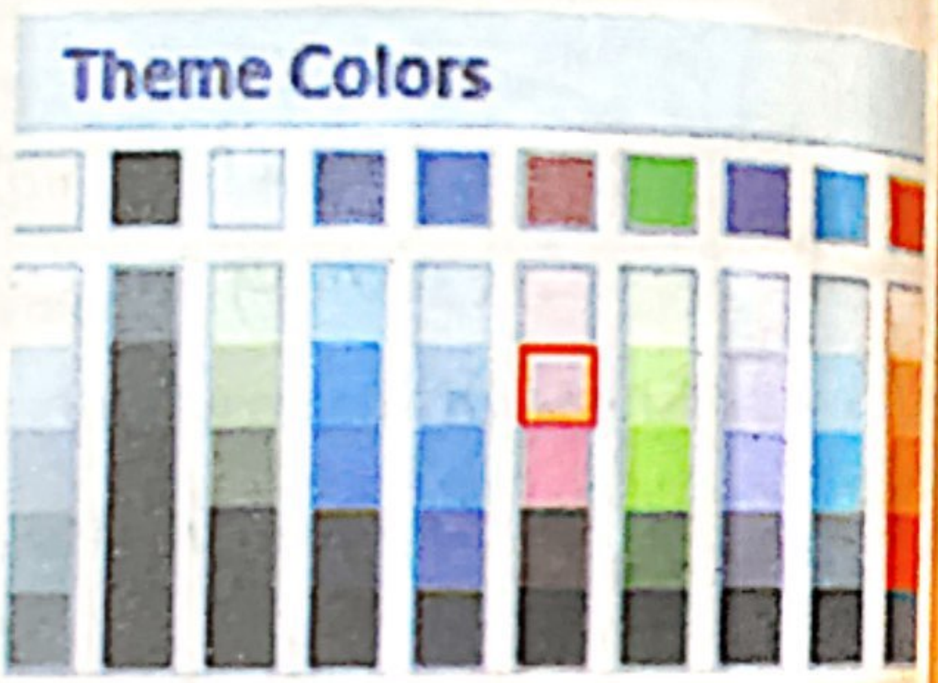
Nháy chọn hình cần thay đổi màu.

Bước 2:

Trong thẻ Format, chọn Shape Fill.

Bước 3:

Chọn một màu trong bảng màu như hình bên.



Scanned with CamScanner

4. Thay đổi màu, độ dày, kiểu đường viền của hình

Em thực hiện chọn màu, độ dày, kiểu đường viền của hình theo hướng dẫn.



Bước 1:

Nháy chuột vào hình.

Bước 2:

Trong thẻ Format, chọn Shape Outline.

Bước 3:

Nháy chọn màu trong bảng màu như hình bên.

Bước 4:

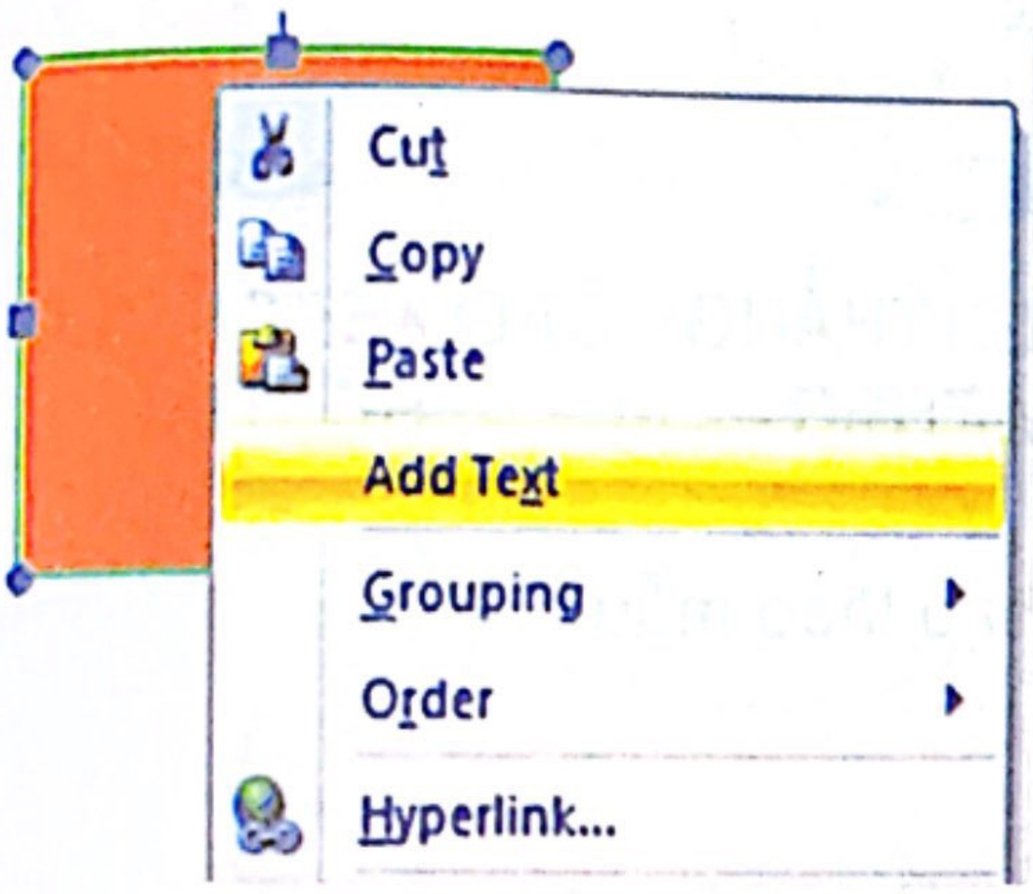
Nháy chọn Weight rồi chọn độ dày đường viền của hình trong danh sách.

Bước 5:

Nháy chọn Dashes rồi chọn kiểu đường viền của hình trong danh sách.

5. Viết chữ lên hình

Em thực hiện viết chữ lên hình theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn hình cần viết chữ.

Bước 2:

Nháy nút phải chuột lên hình, chọn Add Text.

Bước 3:

Gõ chữ lên hình.



Thao tác thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ trong hình thực hiện tương tự thao tác thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ trong văn bản.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Thầy/cô giáo hướng dẫn em tạo một trang soạn thảo mới. Vẽ hoặc tìm hình ảnh minh hoạ theo mẫu sau rồi chèn vào trang soạn thảo. Lưu bài soạn thảo vào thư mục của em trên máy tính.

MỘT SỐ BIỂN BÁO GIAO THÔNG

BIỂN BÁO CẤM



CẤM ĐI NGƯỢC CHIỀU



CẤM RẼ TRÁI



CẤM RẼ PHẢI

BIỂN HIỆU LỆNH



CÁC XE CHỈ ĐƯỢC RẼ PHẢI



HƯỚNG ĐI THẲNG PHẢI THEO



CÁC XE CHỈ ĐƯỢC RẼ TRÁI

2. Em tạo nhãn vở trong trang soạn thảo theo mẫu.

Trường:.....

Tập:.....Lớp.....

Tên:.....

Năm học: 20..... - 20.....

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

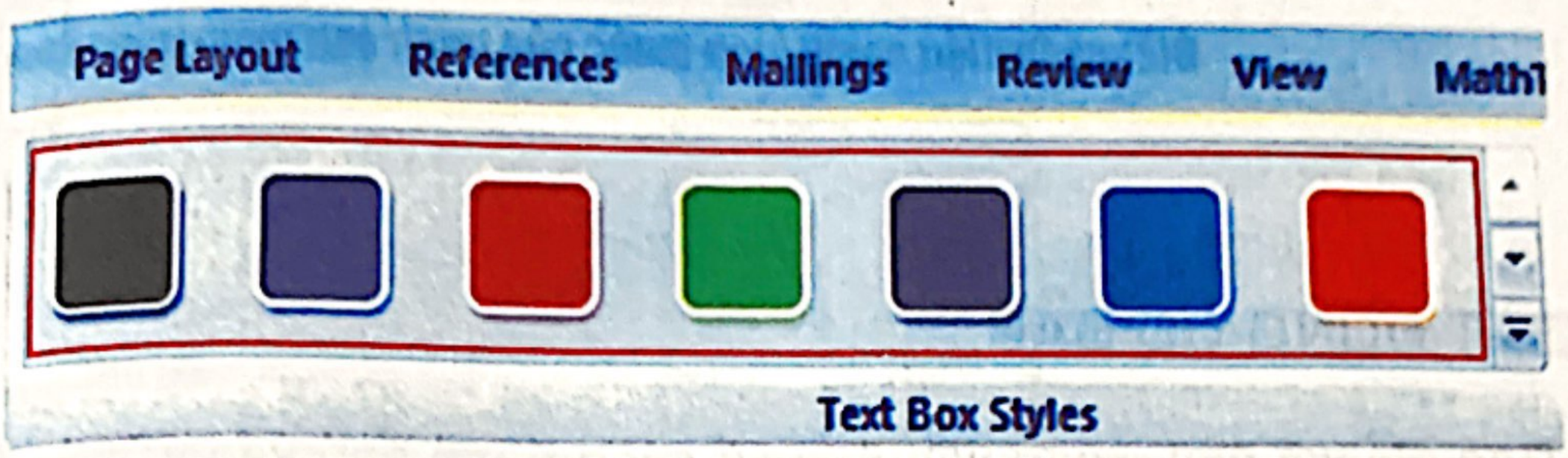
C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Chèn hình bất kì vào trang soạn thảo.

b) Nháy chọn lên hình vừa chèn.

c) Lần lượt di chuyển con trỏ chuột vào các ô màu trong thẻ Format như hình dưới, quan sát và nhận xét sự thay đổi màu trong hình em chọn.



EM CẦN GHI NHỚ

- Em có thể chèn hình vào văn bản, chọn màu cho hình, chọn màu, độ dày và kiểu đường viền.
- Em có thể viết chữ lên hình trong văn bản.
- Thao tác thay đổi phông chữ, cỡ chữ, màu chữ trong hình thực hiện tương tự trong văn bản.

Scanned with CamScanner

BÀI 3

CHÈN VÀ ĐIỀU CHỈNH TRANH ẢNH TRONG VĂN BẢN

Mục tiêu

- Chèn được tranh ảnh có sẵn từ Clip Art vào trang soạn thảo;
- Biết cách điều chỉnh kích thước của tranh ảnh trong trang soạn thảo.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Trao đổi với bạn, soạn văn bản và chèn tranh ảnh vào văn bản như dưới đây.

CÂY THÔNG MÙA GIÁNG SINH



Vào mỗi mùa Giáng sinh, ở châu Âu, mỗi gia đình đều không thể thiếu cây thông Noel. Những hộp quà nhiều màu sắc được trang trí quanh cây thông ở chính giữa phòng khách. Cây thông đi vào lễ hội Giáng sinh như một biểu tượng tuyệt vời.

2. Trao đổi với bạn cách thay đổi kích thước tranh ảnh vừa chèn vào văn bản đã soạn ở hoạt động 1.

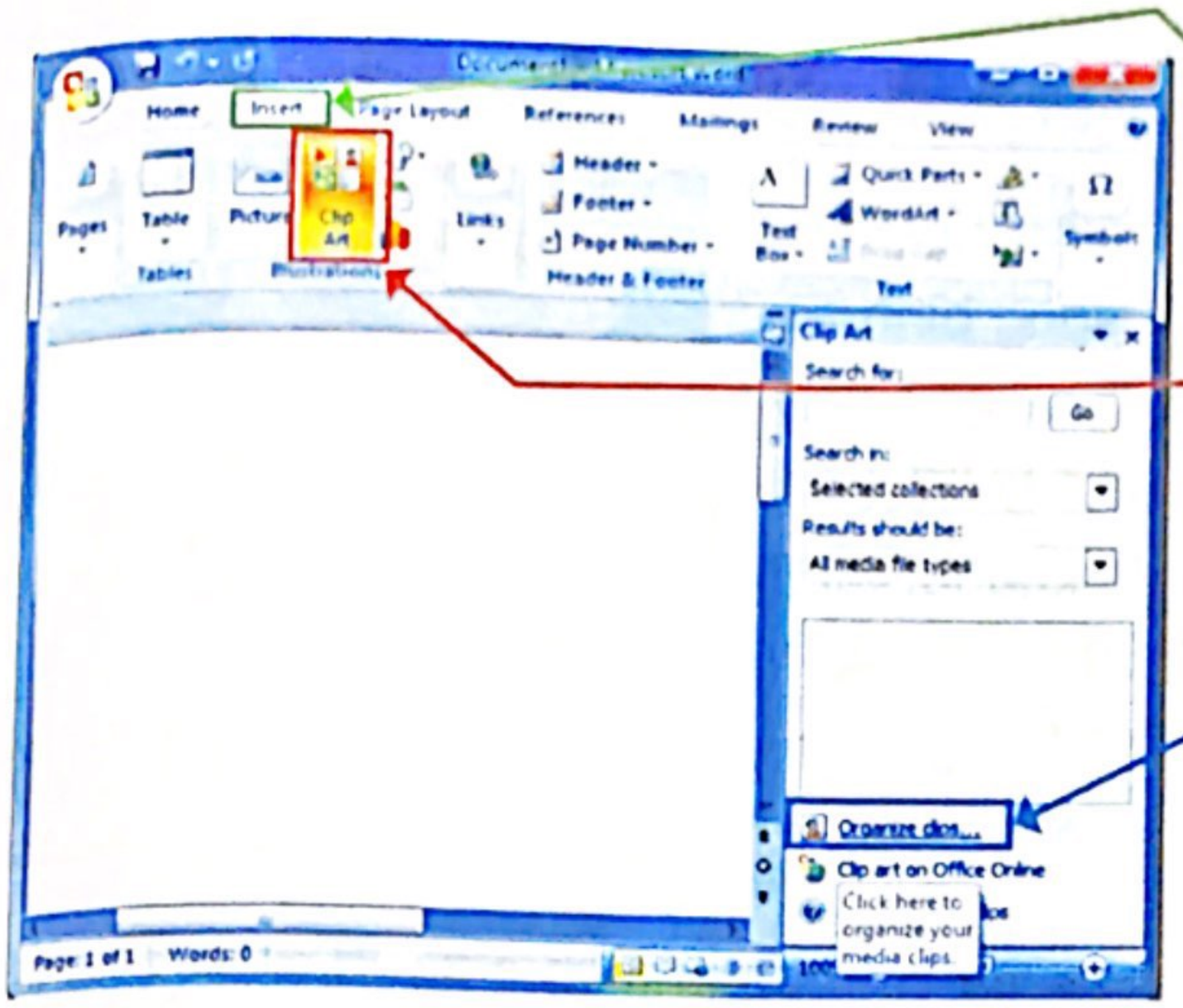


Thao tác thay đổi kích thước của tranh ảnh trong văn bản em thực hiện tương tự thao tác thay đổi kích thước của hình trong văn bản.

Scanned with CamScanner

3. Chèn tranh ảnh từ Clip Art vào văn bản

Em thực hiện thao tác chèn tranh ảnh từ Clip Art vào văn bản theo hướng dẫn.



Bước 1:

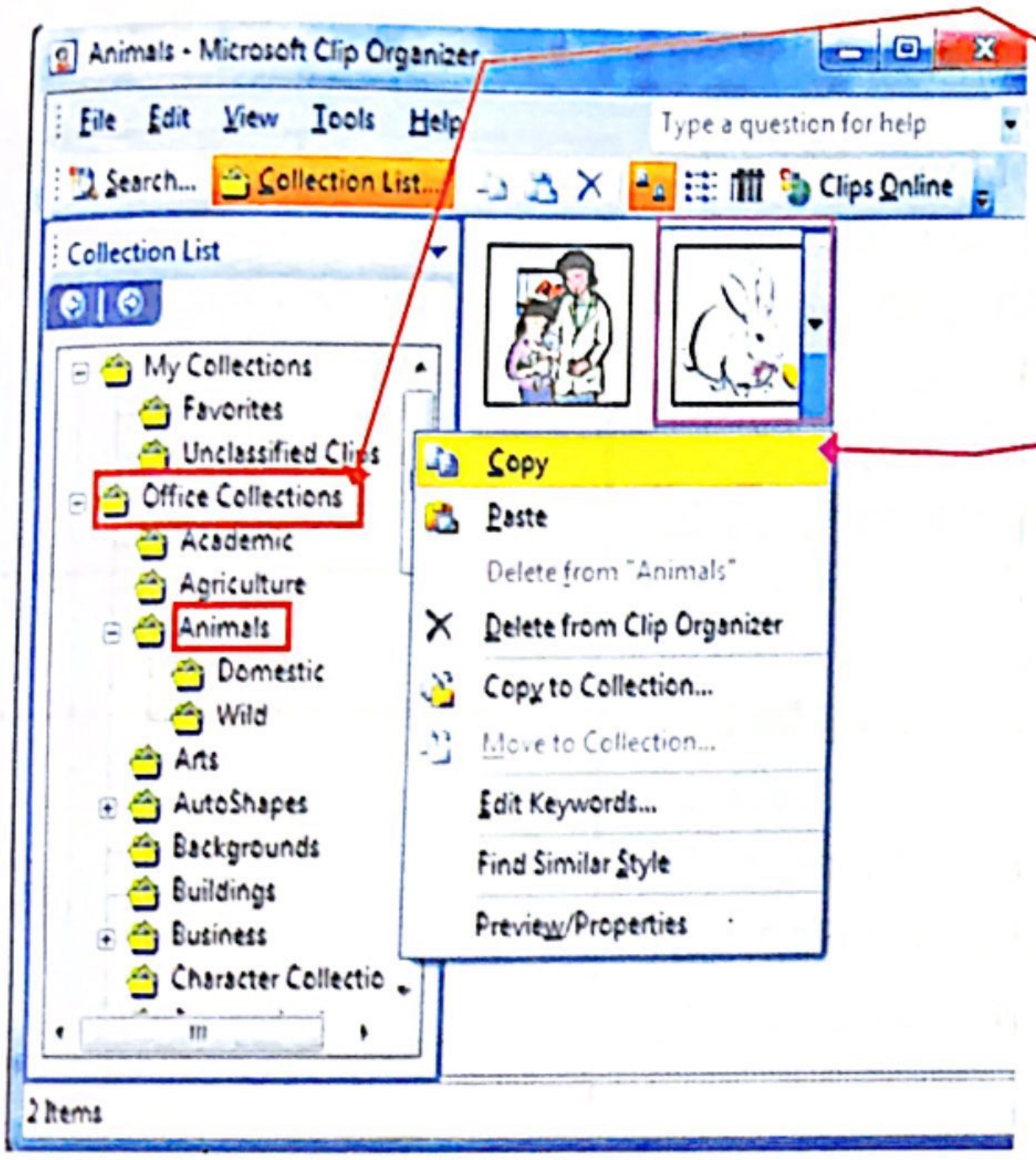
Chọn thẻ Insert.

Bước 2:

Chọn Clip Art.

Bước 3:

Chọn Organize clips...



Bước 4:

Trong cửa sổ mới hiện ra, nháy đúp vào Office Collections rồi chọn Animals.

Bước 5:

Danh sách tranh ảnh được hiển thị, em nháy chuột phải lên tranh ảnh, chọn Copy rồi đóng cửa sổ.

Bước 6:

Trong trang soạn thảo, chọn Paste để dán vào văn bản.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn rồi soạn văn bản. Tìm kiếm hình ảnh hoa đào rồi chèn vào văn bản đã soạn theo mẫu sau.

HOA ĐÀO NGÀY TẾT



Theo dân gian, hoa đào có thể mang đến cho con người cuộc sống bình an, hạnh phúc. Đồng thời hoa đào còn tượng trưng cho sự sinh sôi nảy nở, giúp mọi người có một năm an khang, thịnh vượng. Hoa đào giúp ta có niềm tin, hi vọng về những điều tốt đẹp trong tương lai và mang đến nguồn sinh khí mới.

2. Soạn văn bản theo mẫu, tìm tranh ảnh thích hợp để chèn vào vị trí trống, đặt tên cho văn bản rồi lưu vào thư mục trên máy tính.

CHÓ VÀ MÈO

Chó là loài động vật nuôi đầu tiên được con người thuần hoá. Các giác quan như thị giác, thính giác và khứu giác của chó phát triển mạnh. Chó có mắt tinh, tai thính và mũi nhạy, nhờ đó chúng có thể theo dấu con mồi, dù là săn đơn độc hay theo bầy.

Mèo là động vật có vú, nhỏ và ăn thịt, sống chung với loài người, được nuôi để săn động vật gây hại hoặc làm thú nuôi. Người ta tin rằng tổ tiên trung gian gần nhất trước khi được thuần hoá của chúng là mèo rừng châu Phi.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Soạn văn bản có chủ đề Loài động vật em yêu thích. Tìm kiếm tranh ảnh minh hoạ (có thể dùng Clip Art hoặc lấy từ Internet) rồi chèn vào vị trí thích hợp trong văn bản.

2. Em trao đổi với bạn để tìm hiểu thêm các hình ảnh có sẵn trong mục Office Collections từ Clip Art.

EM CẦN GHI NHỚ

- Thao tác di chuyển vị trí tranh ảnh thực hiện tương tự thao tác di chuyển vị trí hình vẽ.
- Em có thể chèn tranh ảnh có sẵn từ Clip Art, tìm trên Internet hoặc từ các thư mục chứa ảnh có sẵn.

Scanned with CamScanner

BÀI 4

CHÈN VÀ TRÌNH BÀY BẢNG TRONG VĂN BẢN

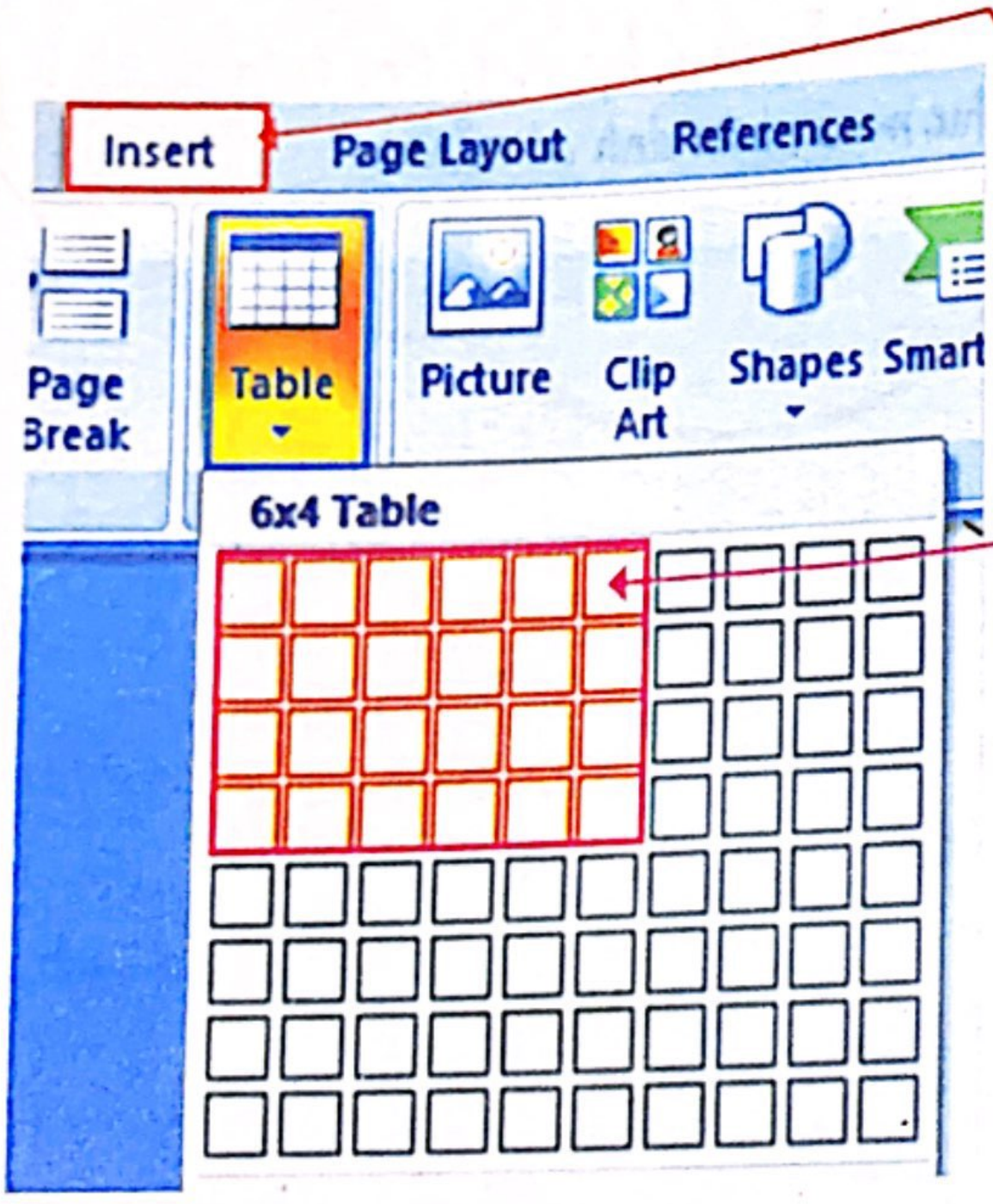
Mục tiêu

- Chèn được bảng vào trang soạn thảo;
- Biết cách chỉnh kích thước bảng, kích thước cột, dòng trong bảng;
- Biết cách nhập ô, tách ô trong bảng;
- Gõ được chữ, số vào bảng.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Chèn bảng vào trang soạn thảo

Trao đổi với bạn rồi thực hiện tạo bảng gồm 4 dòng và 6 cột vào trang soạn thảo theo hướng dẫn.



Bước 1:

Trong thẻ Insert, chọn Table.

Bước 2:

Di chuyển con trỏ chuột vào vùng có các ô vuông để chọn số dòng và số cột. Nháy chuột để chèn bảng vào trang soạn thảo.



Khi di chuyển con trỏ chuột vào vùng ô vuông, trang soạn thảo sẽ hiển thị bảng có số dòng và số cột tương ứng.

Scanned with CamScanner

2. Trình bày bảng

Trao đổi với bạn rồi thực hiện trình bày bảng theo hướng dẫn.

a) Điều chỉnh độ rộng của cột và dòng

Bước 1:

Di chuyển con trỏ chuột vào đoạn thẳng, ranh giới giữa các cột, con trỏ chuột chuyển thành ⇹.

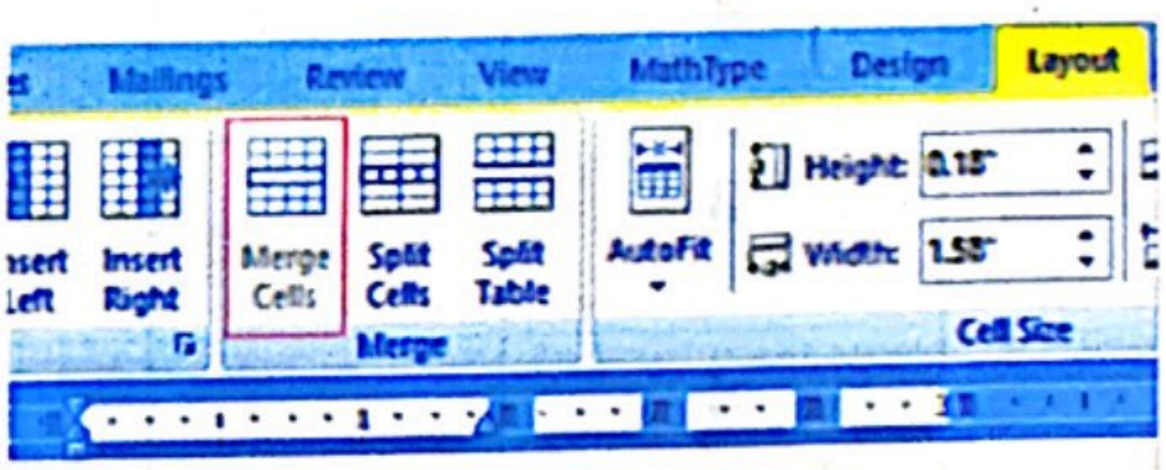
Bước 2:

Kéo thả chuột để tăng hoặc giảm độ rộng của cột. Tương tự em điều chỉnh độ rộng của dòng.

b) Gộp các ô trong bảng

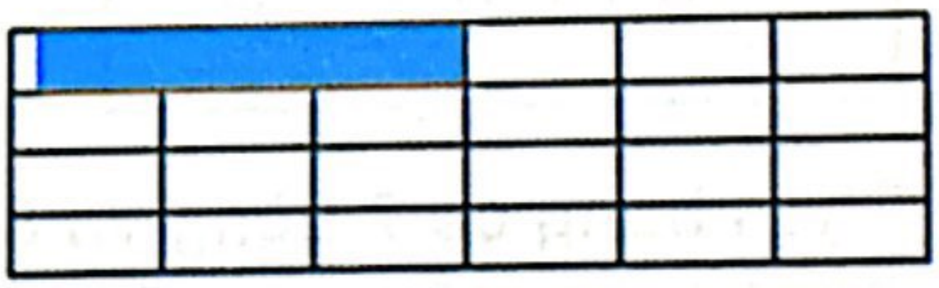
Bước 1:

Đưa con trỏ chuột vào vị trí ô bắt đầu gộp, nhấn giữ nút trái chuột, kéo chọn số ô cần gộp rồi thả nút chuột.



Bước 2:

Trên thẻ Layout, chọn Merge Cells để gộp các ô.



c) Tách ô trong bảng

Bước 1:

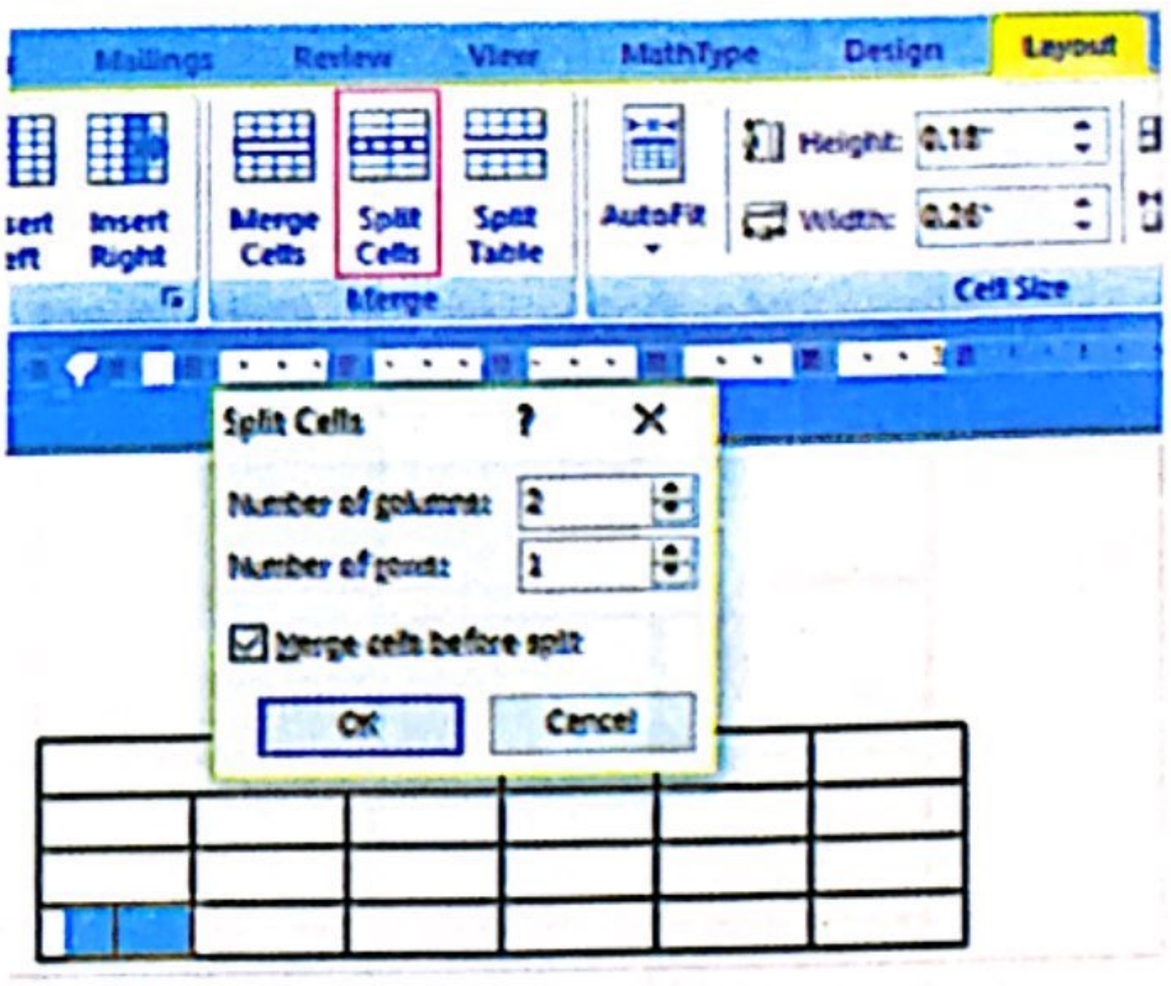
Đưa con trỏ chuột vào ô cần tách.

Bước 2:

Trên thẻ Layout chọn Split Cells.

Bước 3:

Gõ số cột trong ô Number of columns, gõ số dòng trong ô Number of rows, **rồi chọn Ok.**



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

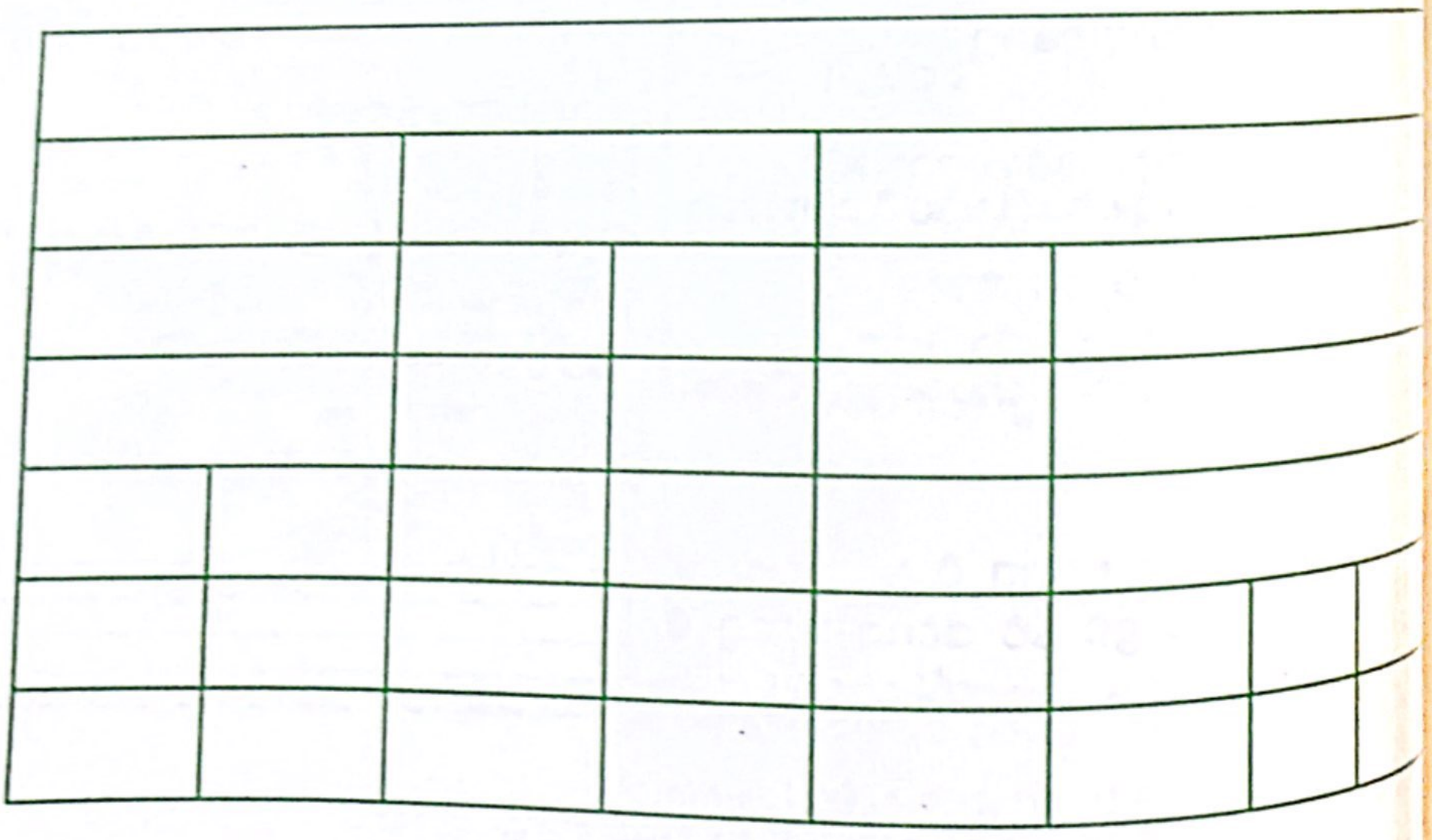
B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn, lập thời khoá biểu của lớp em theo mẫu dưới đ
Lưu thời khoá biểu vừa tạo vào thư mục của em trên máy tính, đặt t
là **Thời khoá biểu**.

THỜI KHOÁ BIỂU LỚP ..... TRƯỜNG .....

Thứ / Tiết	Thứ 2	Thứ 3	Thứ 4	Thứ 5	Thứ 6
1					
2					
3					
4					
5					

2. Chèn bảng có 7 dòng và 8 cột vào trang soạn thảo rồi chỉnh s
bảng theo mẫu dưới đây.



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

- Chèn bảng có 4 dòng, 5 cột vào trang soạn thảo.

- Tìm hiểu các chức năng 

trong thẻ Layout. Giải thích với bạn chức năng mà em tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

- Em có thể chèn bảng có số dòng và số cột tuỳ ý vào văn bản.
- Em có thể điều chỉnh độ rộng, hẹp của cột và dòng; nhập, tách các ô trong bảng; thêm, bớt cột và dòng của bảng.

Scanned with CamScanner

BÀI 5

XỬ LÍ MỘT PHẦN VĂN BẢN, HÌNH VÀ TRANH ẢNH

Mục tiêu

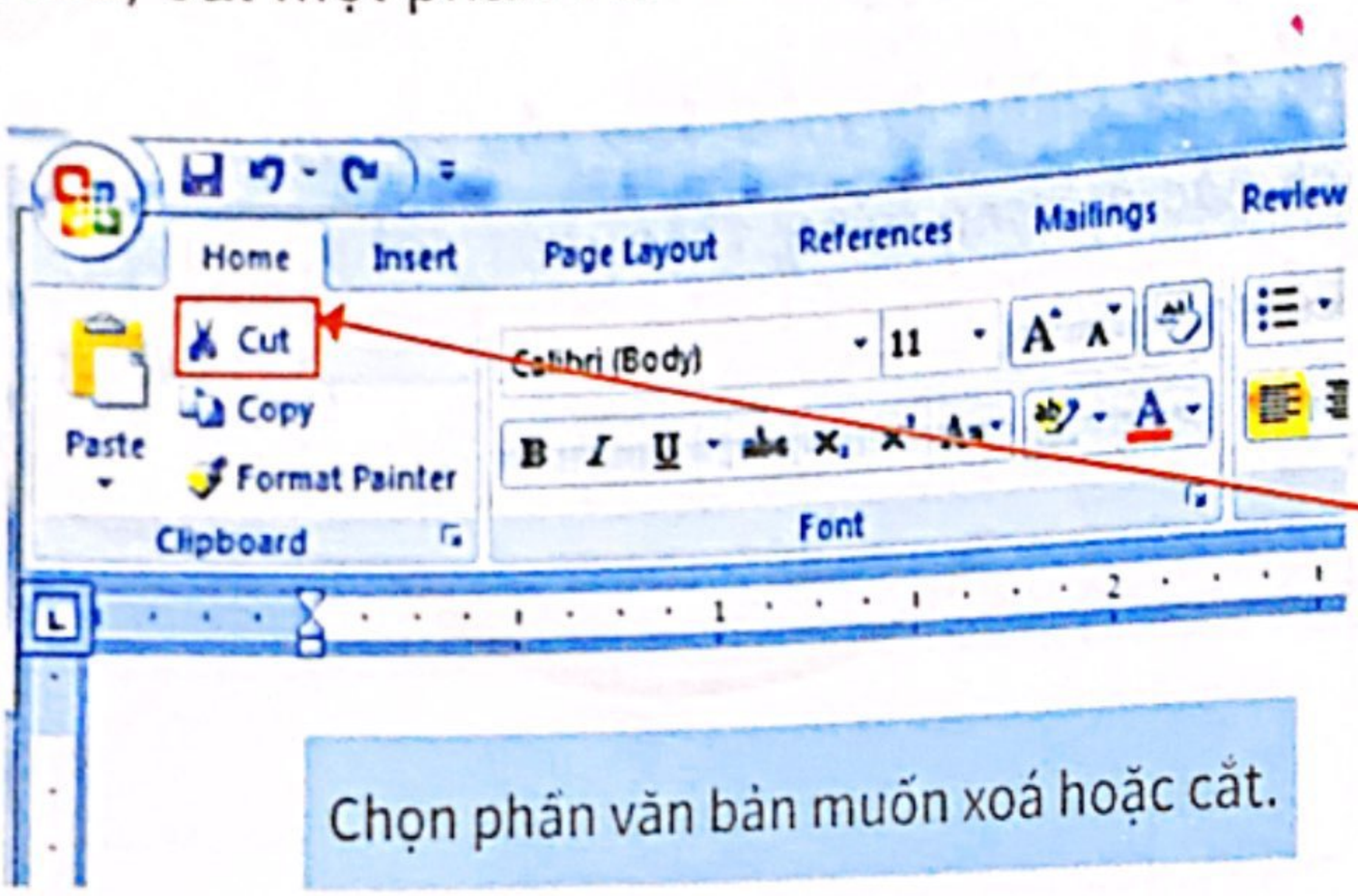
Thực hiện được các thao tác: xoá, sao chép, cắt, dán một phần văn bản, hình và tranh ảnh.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Xử lí một phần văn bản

a) Mở một văn bản có sẵn hoặc tự soạn một văn bản ngắn. Trao đổi với bạn cách chọn phần văn bản đã học.

b) Xoá, cắt một phần văn bản



Chọn phần văn bản muốn xoá hoặc cắt.

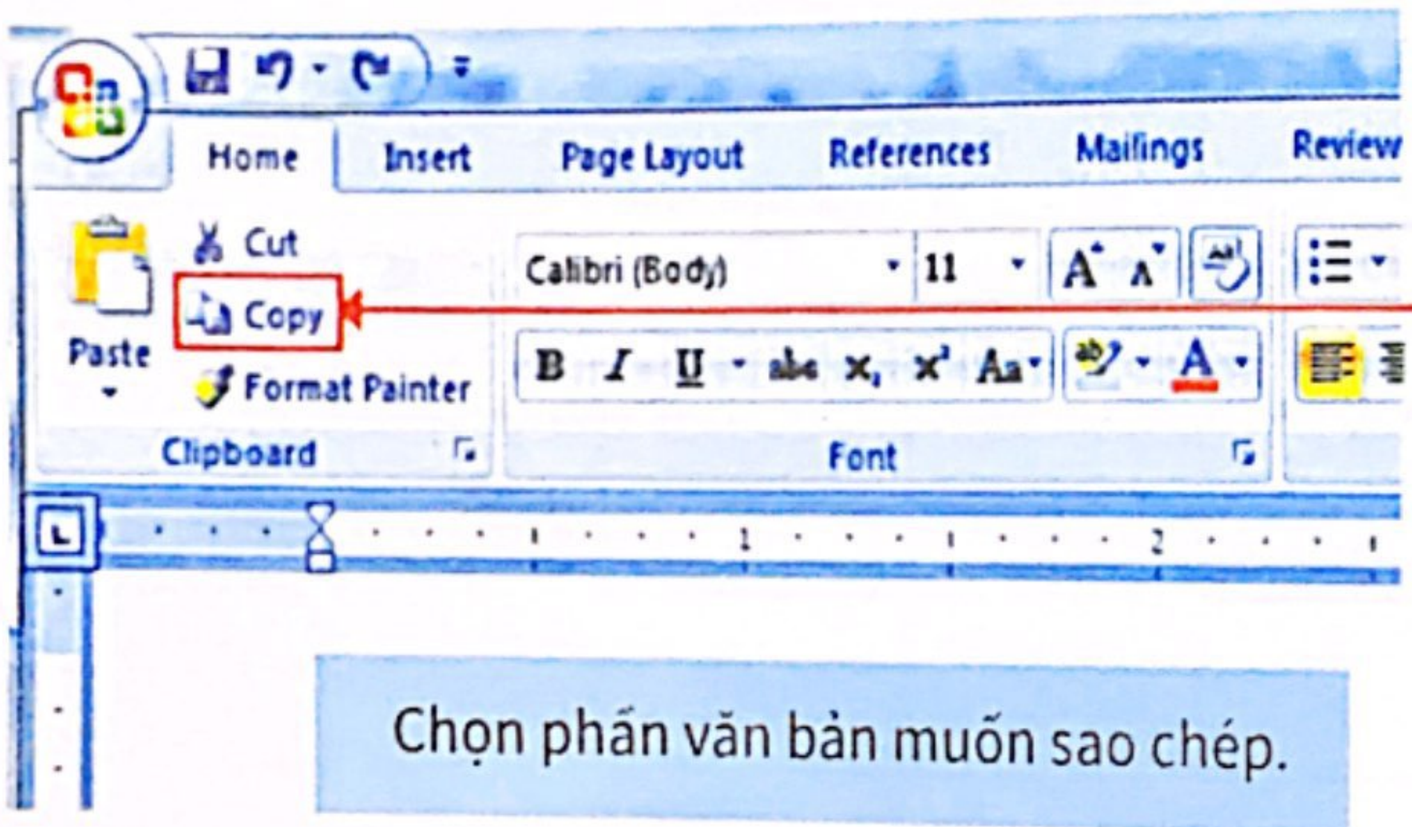
Bước 1:

Chọn phần văn bản muốn xoá hoặc cắt.

Bước 2:

Nhấn phím Delete để xoá, chọn Cut để cắt phần văn bản.

c) Sao chép và dán một phần văn bản vào vị trí khác



Chọn phần văn bản muốn sao chép.

Bước 1:

Chọn phần văn bản muốn sao chép.

Bước 2:

Trong thẻ Home chọn Copy .

Bước 3:

Đưa con trỏ đến vị trí cần dán phần văn bản rồi chọn .

Scanned with CamScanner

d) Di chuyển vị trí một phần văn bản

Bước 1: Chọn phần văn bản cần di chuyển.

Bước 2: Kéo thả chuột để di chuyển phần văn bản đã chọn đến vị trí mới.

2. Xử lí hình, tranh ảnh

Chèn một số hình, tranh ảnh vào trang soạn thảo rồi trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Xoá, cắt hình, tranh ảnh trong trang soạn thảo.

b) Sao chép, dán hình, tranh ảnh trong trang soạn thảo.

c) Di chuyển hình, tranh ảnh đến vị trí mới.



Thao tác xoá, sao chép, cắt, dán, di chuyển hình, tranh ảnh thực hiện tương tự thao tác xoá, sao chép, cắt, dán, di chuyển một phần văn bản.

d) Chèn hình ngôi sao vào văn bản, sau đó sao chép thành nhiều ngôi sao khác theo mẫu.

☆ ☆ ☆ ☆

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn về điểm khác nhau của hai thao tác sau. Ghi lại kết quả đã trao đổi.

a) Sao chép rồi dán một phần văn bản vào vị trí khác.

b) Di chuyển một phần văn bản đến vị trí khác.

2. Trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Soạn văn bản gồm bốn đoạn văn sau:

Trong mùa xuân, trục tự quay của Trái Đất nghiêng tăng dần về phía Mặt Trời, các giờ được chiếu sáng tăng dần lên để bằng hoặc lớn hơn 12 giờ mỗi ngày và tăng rất nhanh ở các vĩ độ lớn.

Mùa thu là mùa mà thời gian ban ngày ngắn dần lại và lạnh hơn (đặc biệt rõ nét là ở các vĩ độ lớn).

Scanned with CamScanner

Mùa đông là mùa có ngày ngắn nhất và nhiệt độ thấp nhất. Ở những vùng xa xích đạo, mùa đông thường được biết đến bởi hiện tượng tuyết rơi.

Mùa hạ (mùa hè) là mùa có nhiệt độ cao và nóng nhất, thời điểm diễn ra vào khoảng giữa mùa xuân và mùa thu.

(*Nguồn Internet*)

b) Sắp xếp vị trí các đoạn văn theo thứ tự mùa Xuân, mùa Hạ, mùa Thu và mùa Đông.

c) Tìm tranh ảnh minh hoạ các mùa, chèn vào các đoạn văn tương ứng.

d) Đặt tên văn bản cho phù hợp rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn, tạo một bảng có ba dòng, ba cột. Sao chép bảng đã tạo để được bảng mới theo mẫu.

1	2	3
2		
3		

1	2	3
2		
3		



Bạn thực hiện theo các bước:

- Tạo bảng có ba dòng và ba cột. Điền số vào các ô trong bảng.
- Chọn và sao chép bảng.
- Thực hiện thao tác dán bảng vào vị trí mới.

EM CẦN GHI NHỚ

Sao chép, xoá, cắt, di chuyển một phần văn bản hoặc tranh ảnh trong trang soạn thảo theo các bước:

- Chọn tranh ảnh hoặc phần văn bản cần xử lí.
- Sử dụng phím Delete và các nút lệnh Cut (cắt), Copy (sao chép), Paste (dán) để xử lí văn bản.

Scanned with CamScanner

BÀI 6

LUYỆN TẬP TỔNG HỢP

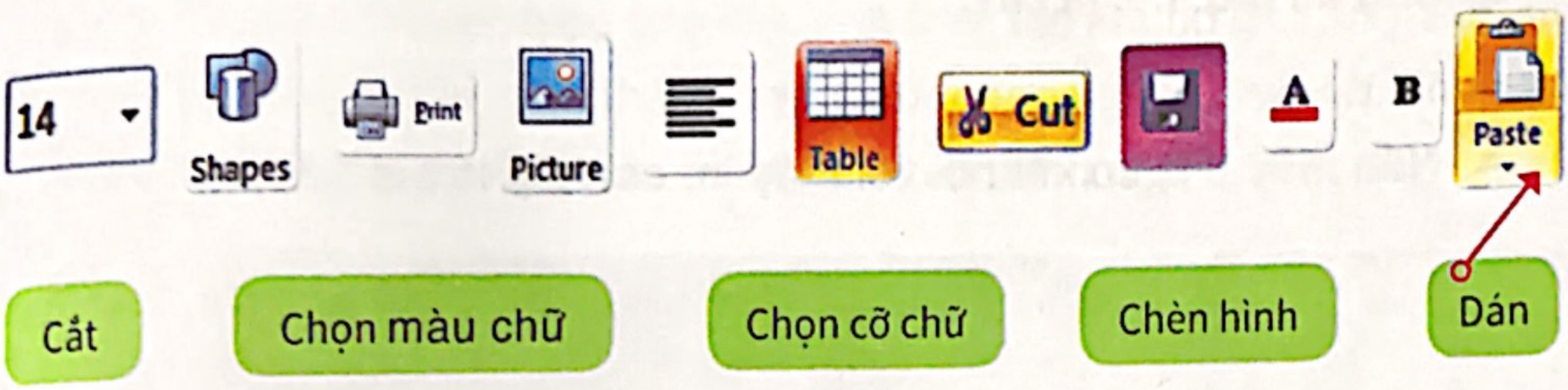
Mục tiêu

Luyện tập các thao tác trên trang soạn thảo văn bản đã được học.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Nối theo mẫu.

Lưu văn bản | Chèn ảnh | In | Chọn chữ in đậm | Căn lề trái



Cắt | Chọn màu chữ | Chọn cỡ chữ | Chèn hình | Dán

2. Thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bảng theo mẫu.

b) Chỉnh sửa bảng đã tạo ở hoạt động a thành Bảng 1 và Bảng 2 theo mẫu.

Bảng 1

Bảng 2

Scanned with CamScanner

3. Trao đổi với bạn rồi soạn văn bản theo mẫu. Tìm hình ảnh phù hợp để chèn vào văn bản. Đặt tên văn bản là Tìm hiểu một số loài động vật, **rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.**

Tìm hiểu một số loài động vật

- **Hổ** (còn gọi là **cọp)** là một loài động vật có vú thuộc họ Mèo. Chúng là động vật to lớn nhất trong họ Mèo, và là động vật lớn thứ ba trong các loài thú ăn thịt (sau gấu trắng và gấu nâu).

- **Voi** thuộc họ động vật da dày, và là họ duy nhất còn tồn tại thuộc về bộ Có vòi (hay bộ Mũi dài).

- **Hươu cao cổ** là động vật ăn cỏ. Toàn thân hươu cao cổ được bao phủ bởi những đốm không đều nhau trên lớp lông vàng.

- **Thỏ** là động vật có vú, sinh sống ở nhiều nơi trên thế giới. Chúng thường ăn rau, cỏ, lá cây.

(*Nguồn Internet*)

4. Nếu máy tính có kết nối với máy in, em hãy in bài soạn thảo ra giấy.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Tìm hiểu chức năng của  trong thẻ Home, giải thích với bạn các chức năng mà em tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

Phần mềm soạn thảo văn bản có thể giúp em:
- Gõ kí tự tạo ra các đoạn văn bản tiếng Việt, lưu thành tệp.
- Thay đổi nhiều kiểu chữ, cỡ chữ, màu sắc khác nhau.
- Sửa đổi, bổ sung một đoạn trong văn bản.
- Chèn hình, tranh ảnh, bảng vào văn bản.
- Chỉnh sửa, xoá, cắt, dán hình, tranh ảnh.
- In văn bản ra giấy.

Scanned with CamScanner

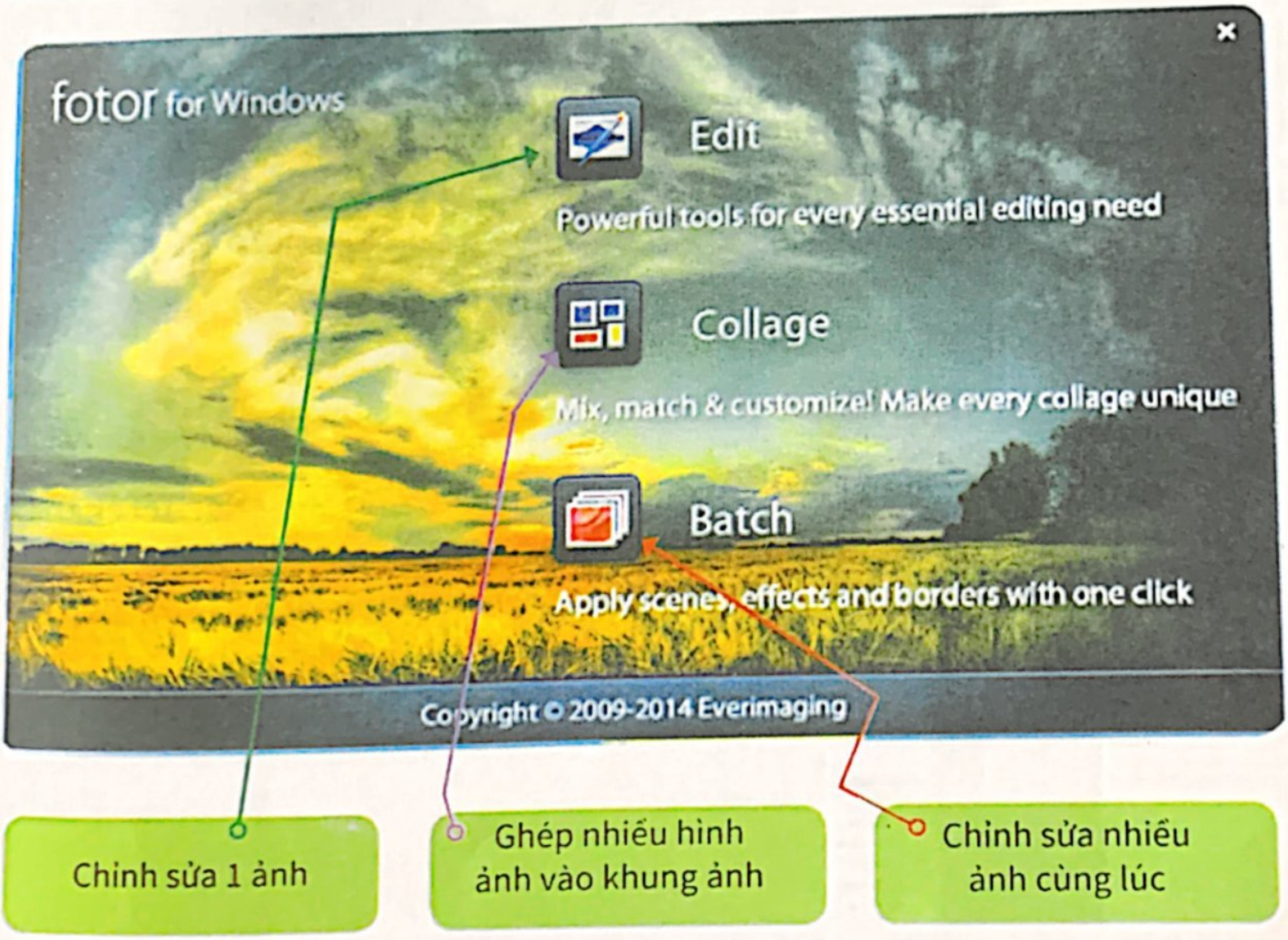
Chỉnh sửa ảnh với phần mềm Fotor

Mục tiêu

- **Biết cách sử dụng phầm mềm Fotos để chỉnh sửa hình ảnh;**
- **Biết cách ghép nhiều ảnh vào khung.**

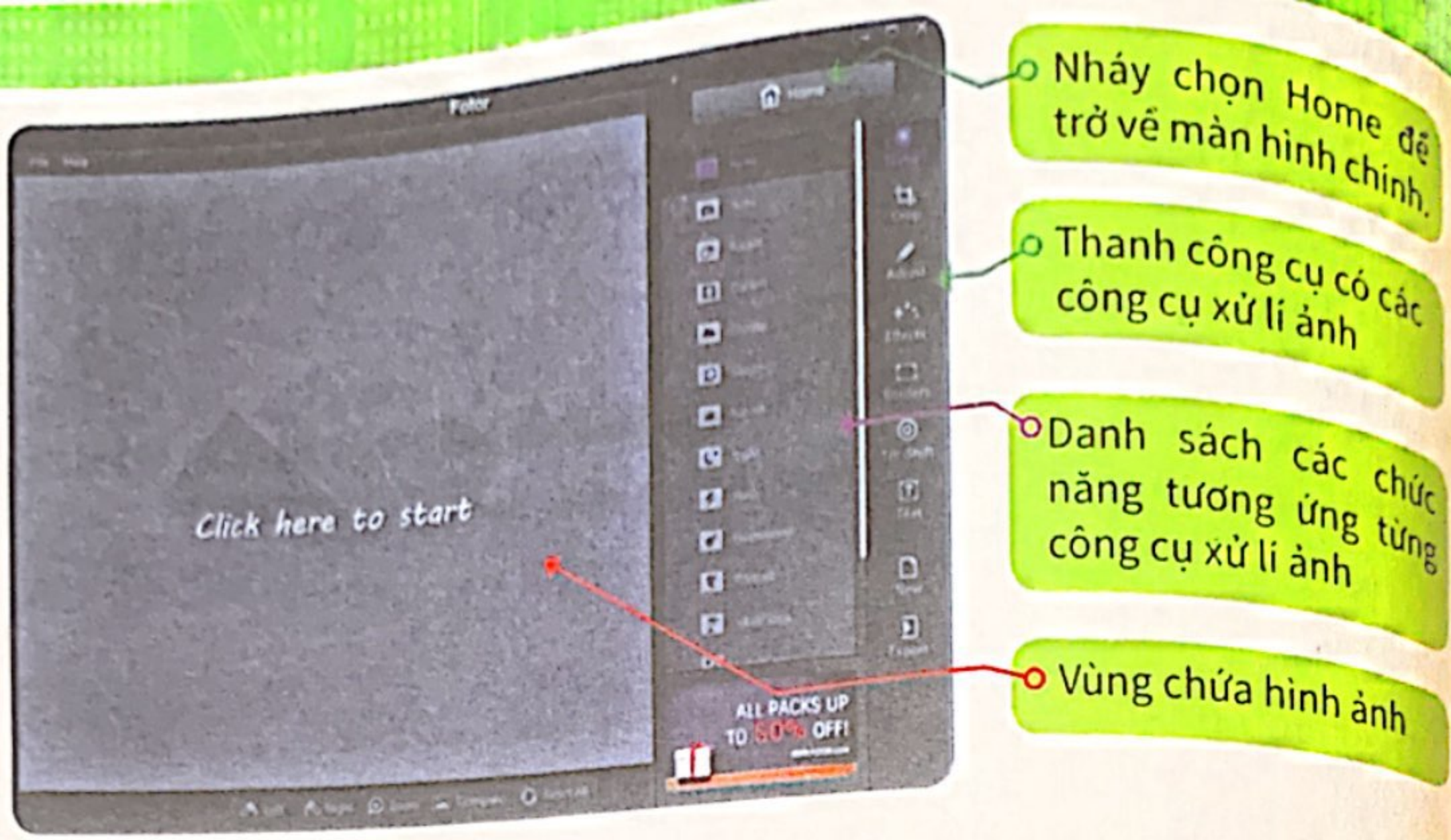
1. Giới thiệu phần mềm

Phần mềm Fotor giúp em chỉnh sửa màu sắc, kích thước... hình ảnh. Ngoài ra, em cũng có thể tạo hiệu ứng lên hình ảnh, tạo khung cho ảnh. Để khởi động phần mềm này, em nháy chọn biểu tượng trên màn hình nền. Màn hình khởi động của phần mềm Fotor có dạng như sau.



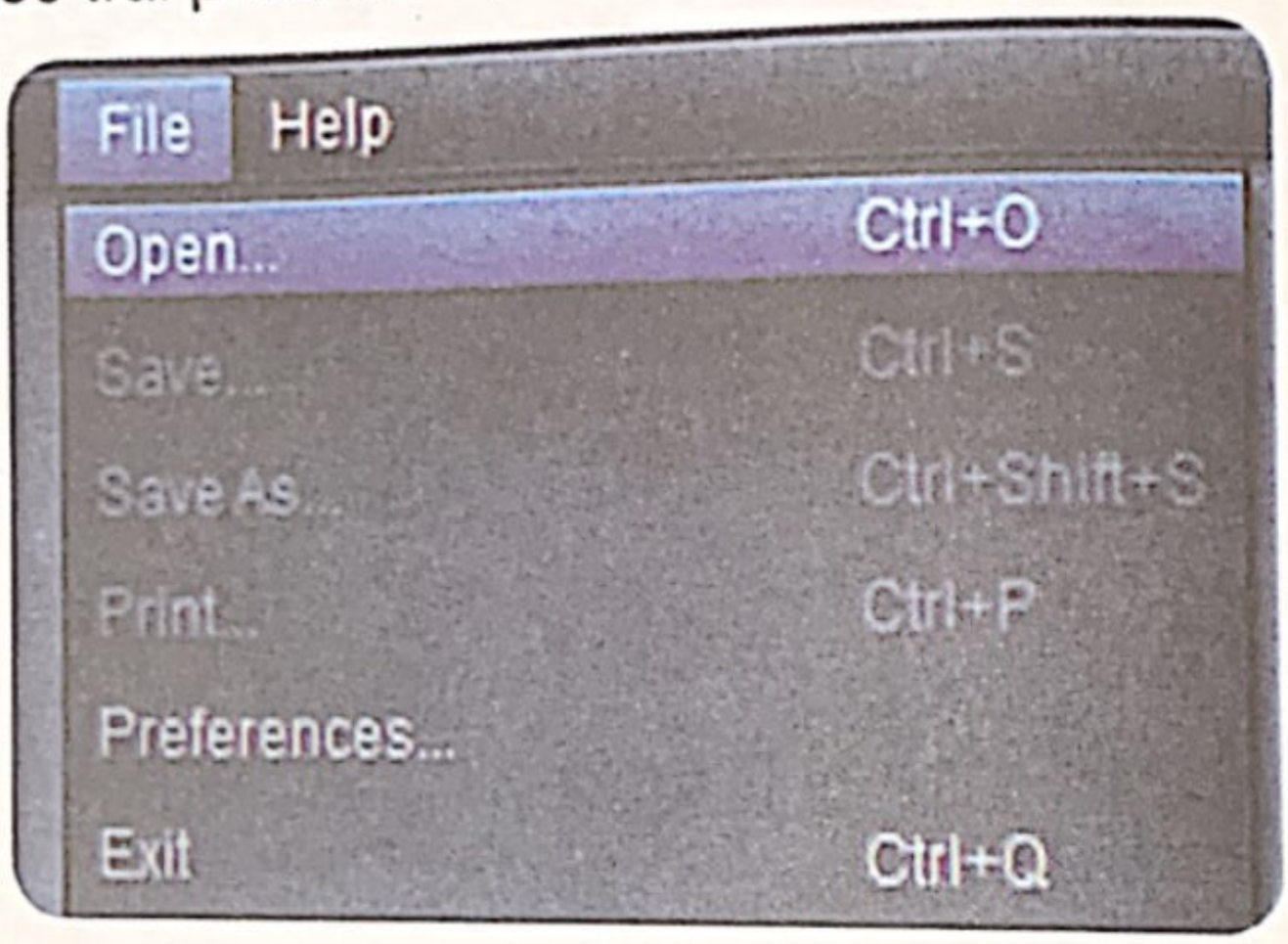
Trong màn hình khởi động, em nháy chọn nút lệnh , màn hình chỉnh sửa ảnh hiển thị như sau.

Scanned with CamScanner

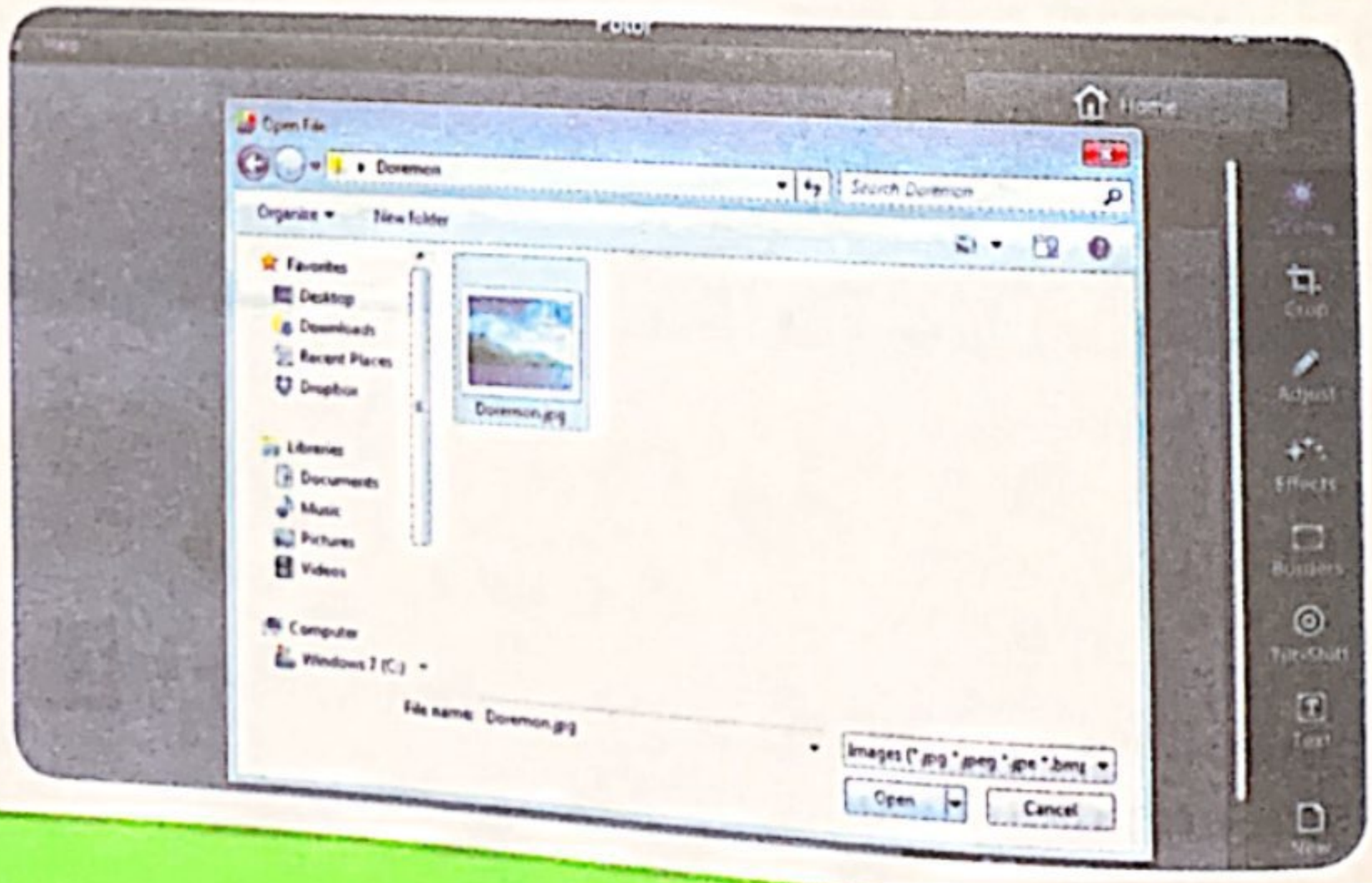


2. Chèn hình từ máy tính vào phần mềm

Ở bên trên góc trái phần mềm, em chọn File rồi chọn Open.



Trong hộp thoại Open File hiện ra, em chọn hình ảnh cần chèn rồi chọn Open.



Scanned with CamScanner

3. Chọn hiệu ứng cho hình ảnh

a) Chọn chức năng thay đổi màu sắc hình ảnh 

.

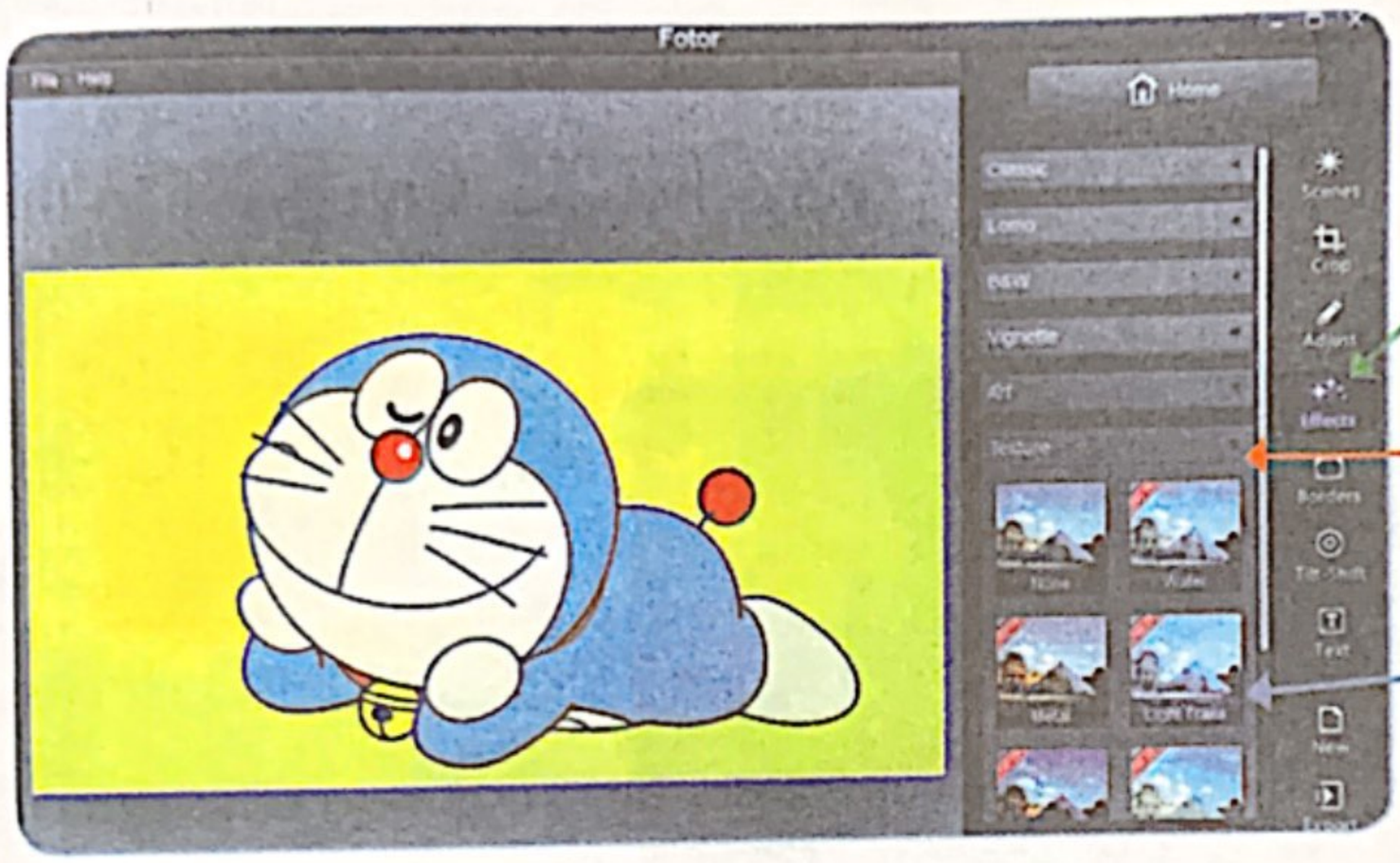


Nháy chọn Scenes

Nháy chọn một kiểu từ danh sách

b) Chức năng chỉnh sửa hiệu ứng cho hình ảnh 

.



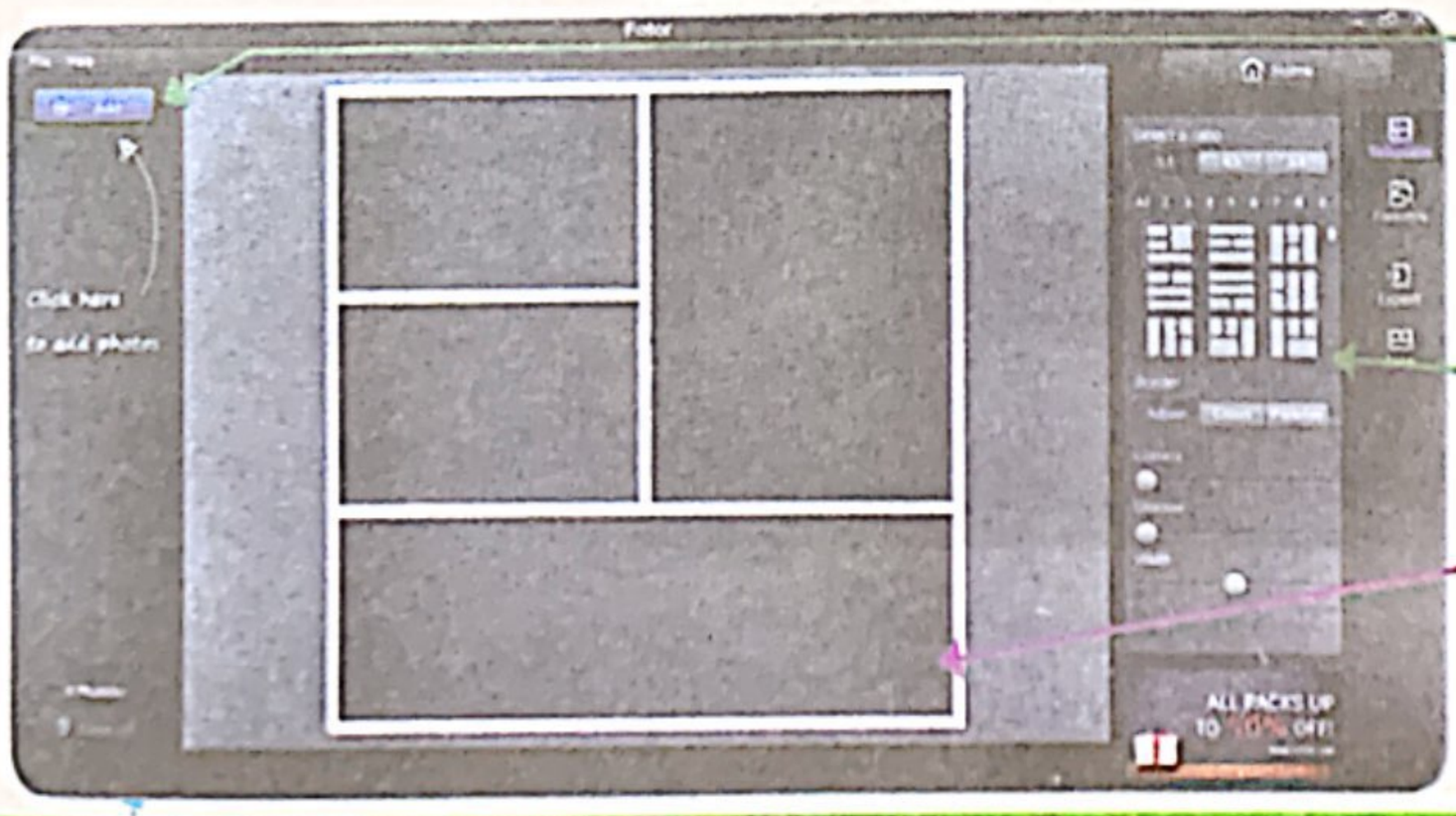
Nháy chọn Effects

Nháy chọn nhóm hiệu ứng

Chọn một hiệu ứng từ danh sách.

4. Ghép nhiều ảnh vào khung

a) Để ghép ảnh vào khung, em nháy chọn biểu tượng  trong màn hình chính. Màn hình ghép ảnh vào khung hiển thị như hình dưới.



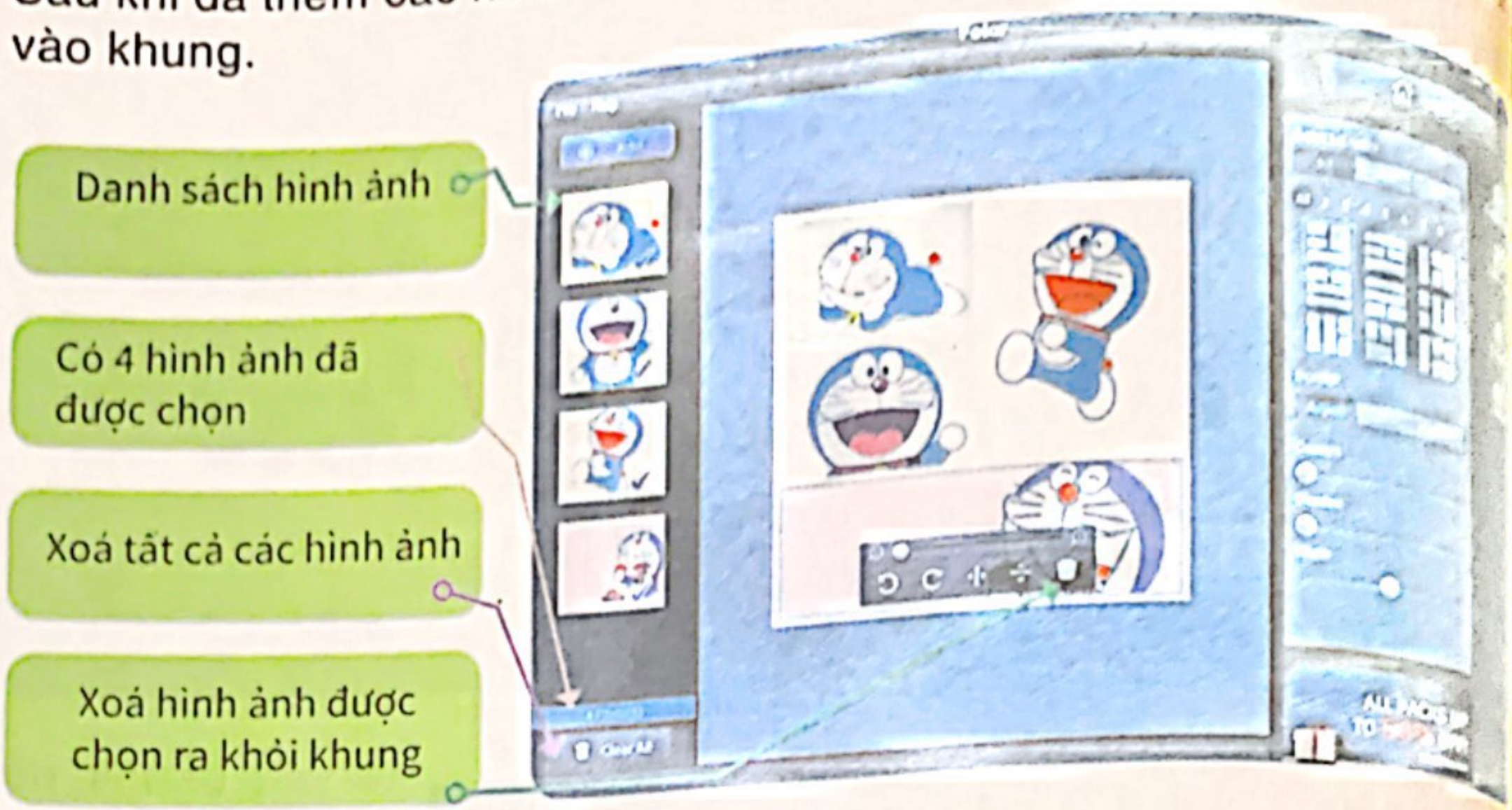
Nháy chọn Add để thêm ảnh vào phần mềm

Danh sách các kiểu khung ảnh

Vùng chứa các hình ảnh

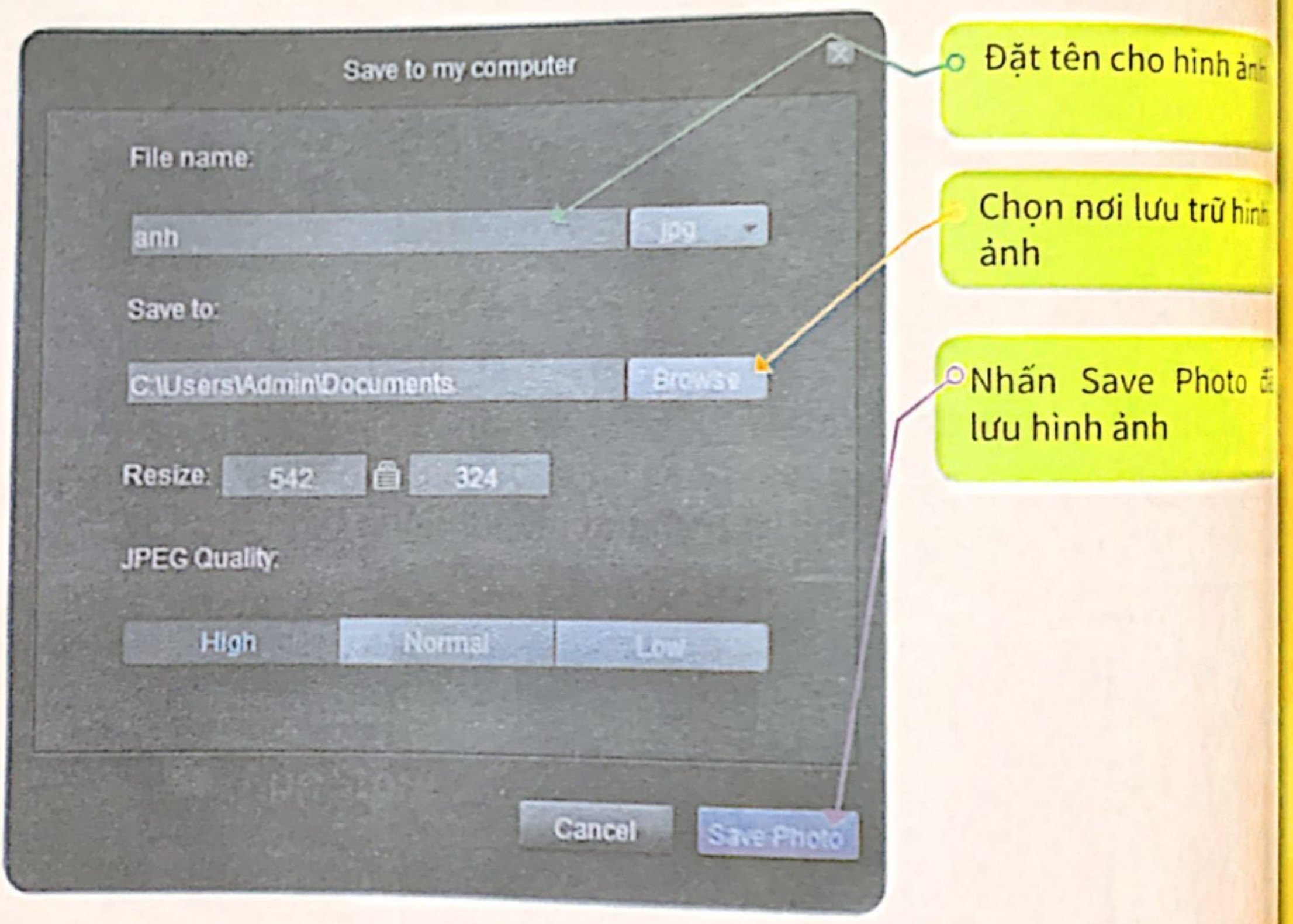
Scanned with CamScanner

b) Sau khi đã thêm các hình ảnh vào phần mềm, em kéo thả từng hình ảnh vào khung.



c) Lưu hình ảnh đã chỉnh sửa

Để lưu các hình ảnh đã chỉnh sửa, em nháy chọn nút lệnh Export trên thanh công cụ, xuất hiện hộp thoại như hình dưới.



Scanned with CamScanner

Bài đọc thêm :

MỘT SỐ PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN



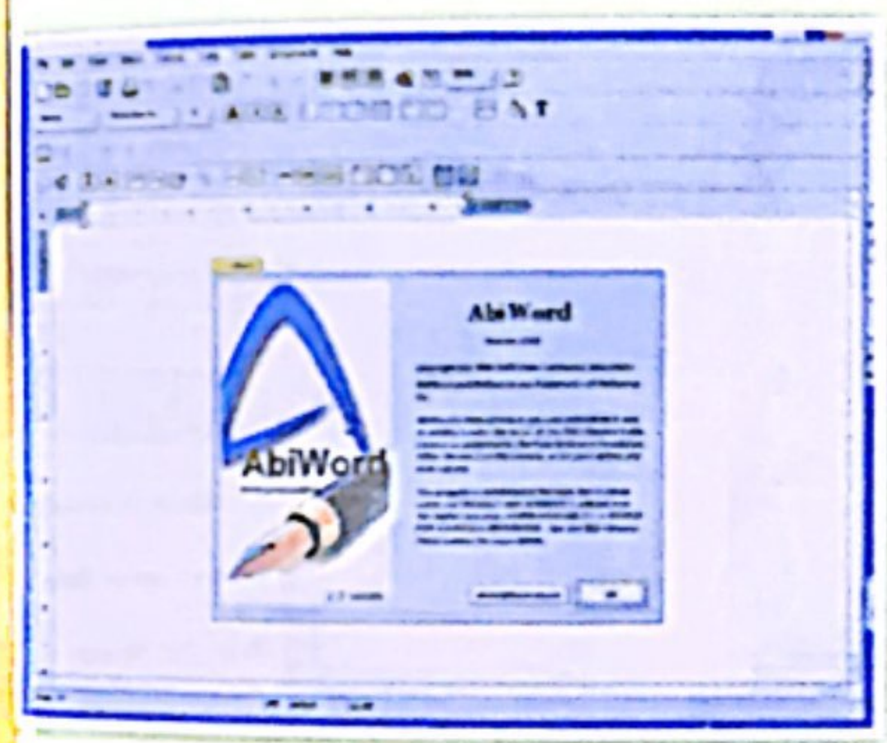
Phần mềm soạn thảo văn bản trên máy tính có một số chức năng chính như sau:

- Hiển thị nội dung văn bản lên màn hình;
- Sửa đổi, bổ sung nội dung trong văn bản;
- Thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ;
- Chèn hình, tranh ảnh, biểu đồ vào văn bản;
- Lưu trữ văn bản dưới dạng tệp;
- Hỗ trợ in ấn văn bản.



Khi học về cách soạn thảo văn bản, chúng ta được làm quen với phần mềm soạn thảo văn bản Word của hãng Microsoft. Do chức năng chính của các phần mềm soạn thảo tương tự nhau, nên khi đã sử dụng thành thạo một phần mềm soạn thảo cụ thể thì ta có thể chuyển sang sử dụng được các phần mềm soạn thảo khác khá dễ dàng.

Một số phần mềm có chức năng soạn thảo văn bản đang được sử dụng.



1. OpenOffice là phần mềm ứng dụng văn phòng miễn phí, có thể chạy trên các hệ điều hành khác nhau.

2. AbiWord là phần mềm soạn thảo văn bản miễn phí có các tính năng cơ bản của Word. AbiWord còn cho phép em cộng tác với nhiều người trên một tài liệu cùng một lúc; cho phép lưu trữ dữ liệu trực tuyến, dễ dàng chia sẻ tài liệu với bạn bè.

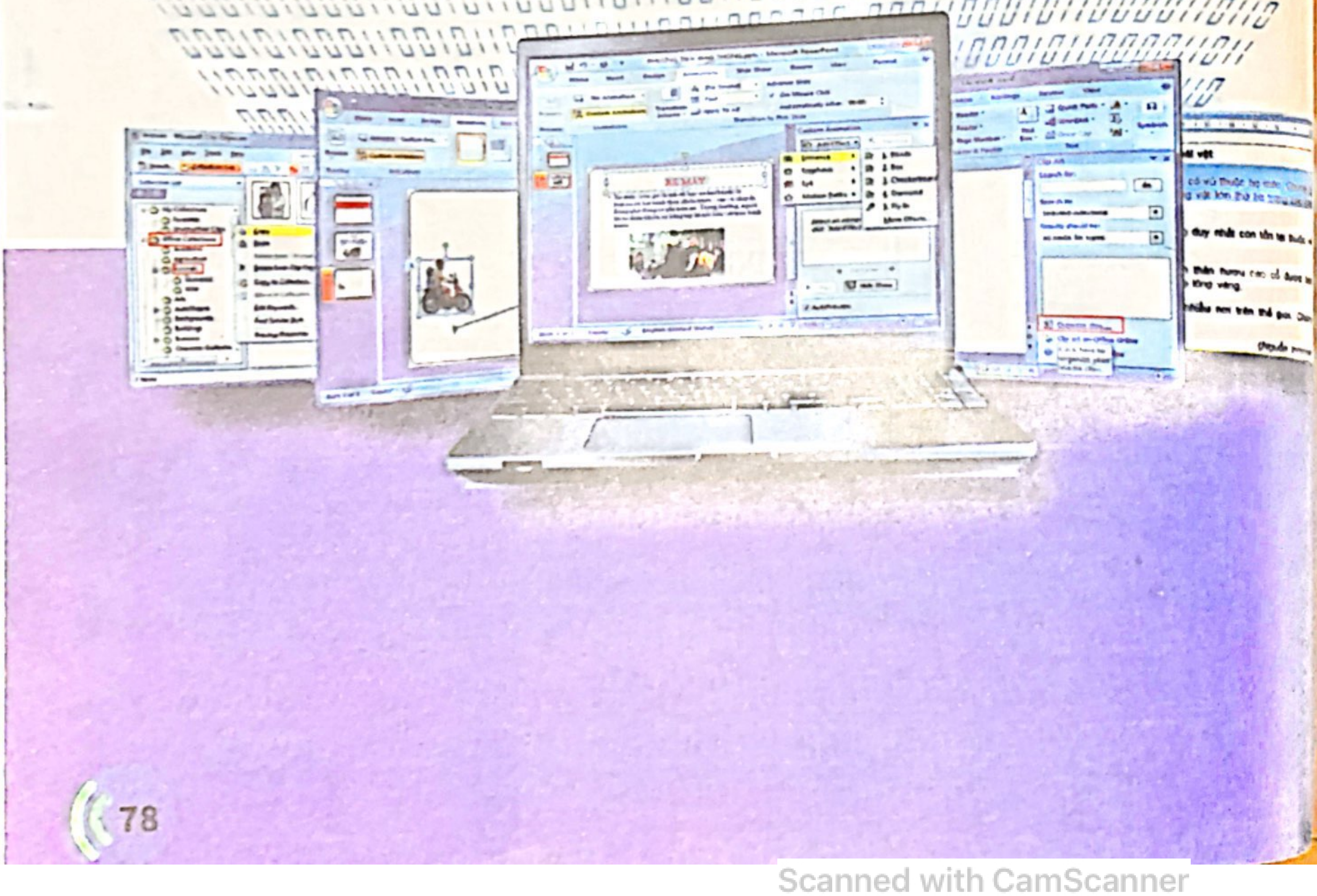


3. Adobe InDesign cung cấp khả năng kiểm soát chuẩn xác các bản in cùng các công cụ sáng tạo cho phép thiết kế, tạo hình và xuất bản các tài liệu phục vụ mục đích in ấn, xuất bản trực tuyến. InDesign hỗ trợ việc dàn trang và tạo bố cục trang...

Scanned with CamScanner

CHỦ ĐỀ 4
THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

- Ôn tập các kiến thức, kĩ năng đã học về bài trình chiếu;
- Chèn được đoạn văn, bảng biểu từ phần mềm Word vào trang trình chiếu;
- Tạo được hiệu ứng cho văn bản, hình ảnh trong trang trình chiếu;
- Biết cách chọn hiệu ứng âm thanh, thay đổi được tốc độ hiển thị hiệu ứng;
- Tìm hiểu một số chức năng khác trong phần mềm trình chiếu.



Scanned with CamScanner

BÀI 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

Mục tiêu

- Ôn tập các kiến thức, kĩ năng đã học về bài trình chiếu;
- Sử dụng bài trình chiếu để trình bày về chủ đề cụ thể.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Nối theo mẫu.

Mở bài trình chiếu

Tạo trang trình chiếu mới

Chèn hình













Chèn tranh ảnh

Lưu bài trình chiếu

Chèn bảng

2. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ☐. So sánh kết quả với bạn.

a) Chỉ có thể tạo được một trang trình chiếu. ☐

b) Có thể chèn văn bản, hình vẽ vào trang trình chiếu. ☐

c) Chỉ chèn được số trang trên trang trình chiếu đầu tiên. ☐

d) Các trang trình chiếu đều có chung một màu nền. ☐

3. Trao đổi với bạn về cách soạn bài trình chiếu, cách chèn tranh ảnh vào trang trình chiếu, cách lưu bài trình chiếu vào thư mục của em trên máy tính.

Scanned with CamScanner

4. Thực hiện các yêu cầu sau.

a) Tạo bài trình chiếu có chủ đề Giới thiệu trường em, gồm bốn trang theo gợi ý sau:

- Trang 1: Tên chủ đề, hình ảnh minh hoạ về ngôi trường của em.
- Trang 2: Đoạn văn ngắn giới thiệu về trường như: tên trường, địa chỉ, tên thầy/cô hiệu trưởng, số lớp học...
- Trang 3: Nêu những thành tích hoặc đặc điểm nổi bật của trường (có thể có tranh ảnh minh hoạ).
- Trang 4: Viết lời cảm ơn người theo dõi.

b) Bổ sung thông tin ngày tạo, người tạo và đánh số trang trình chiếu.

c) Chọn màu nền cho trang thứ nhất khác màu nền với các trang còn lại, nhấn phím F5 để kiểm tra bài trình chiếu.

d) Đặt tên cho bài trình chiếu là Giới thiệu trường em, rồi lưu vào thư mục Trình chiếu trên máy tính.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Chia lớp thành các nhóm nhỏ. Em thuyết trình bài trình chiếu có chủ đề Giới thiệu trường em trước nhóm. Lắng nghe ý kiến nhận xét của thầy cô và các bạn.

EM CẦN GHI NHỚ

- Trên trang trình chiếu không nên có quá nhiều chữ.
- Em có thể chèn vào bài trình chiếu tranh ảnh minh hoạ có sẵn hoặc tìm kiếm từ Internet.

Scanned with CamScanner

BÀI 2

SAO CHÉP NỘI DUNG TỪ PHẦN MỀM KHÁC

Mục tiêu

Chèn được đoạn văn bản, bảng biểu từ phần mềm Word vào trang trình chiếu.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Soạn các trang trình chiếu

Trao đổi với bạn cách soạn bài trình chiếu có chủ đề Tìm hiểu một số loài động vật, bao gồm các trang trình chiếu theo gợi ý sau:

Trang 1: Tiêu đề bài trình chiếu, tên người soạn.

Trang 2: Giới thiệu về loài Hổ.

Trang 3: Giới thiệu về loài Voi.

Trang 4: Giới thiệu về loài Hươu cao cổ.

Trang 5: Giới thiệu về loài Thỏ.

Trang 6: Cảm nghĩ của em về các loài vật.

Trang 7: Lời cảm ơn.

2. Sao chép nội dung vào trang trình chiếu

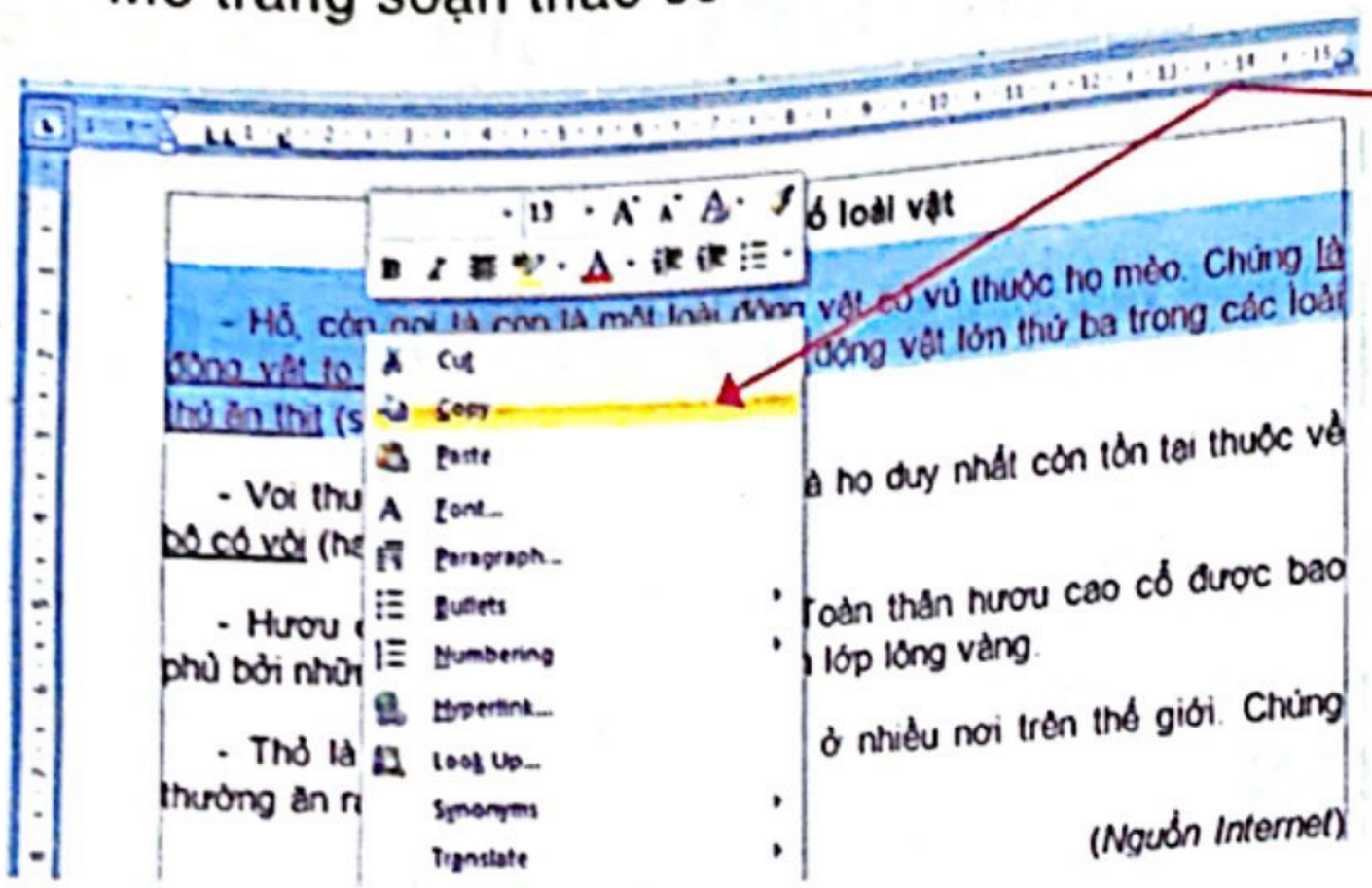
Nội dung giới thiệu các loài vật đã có sẵn ở văn bản Word Tìm hiểu một số loài động vật đã soạn ở Bài 6, Chủ đề 3. Em thực hiện việc sao chép nội dung văn bản giới thiệu loài Hổ vào trang 2 của bài trình chiếu ở hoạt động 1 theo hướng dẫn.

Scanned with CamScanner

a) Sao chép nội dung từ trang soạn thảo văn bản Word

Bước 1:

Mở trang soạn thảo có chủ đề Tìm hiểu một số loài động vật.



Bước 2:

Chọn đoạn văn bản giớ
thiệu về loài Hổ. Nhấ
chuột phải chọn Copy
hoặc nhấn tổ hợp phí
Ctrl + C.

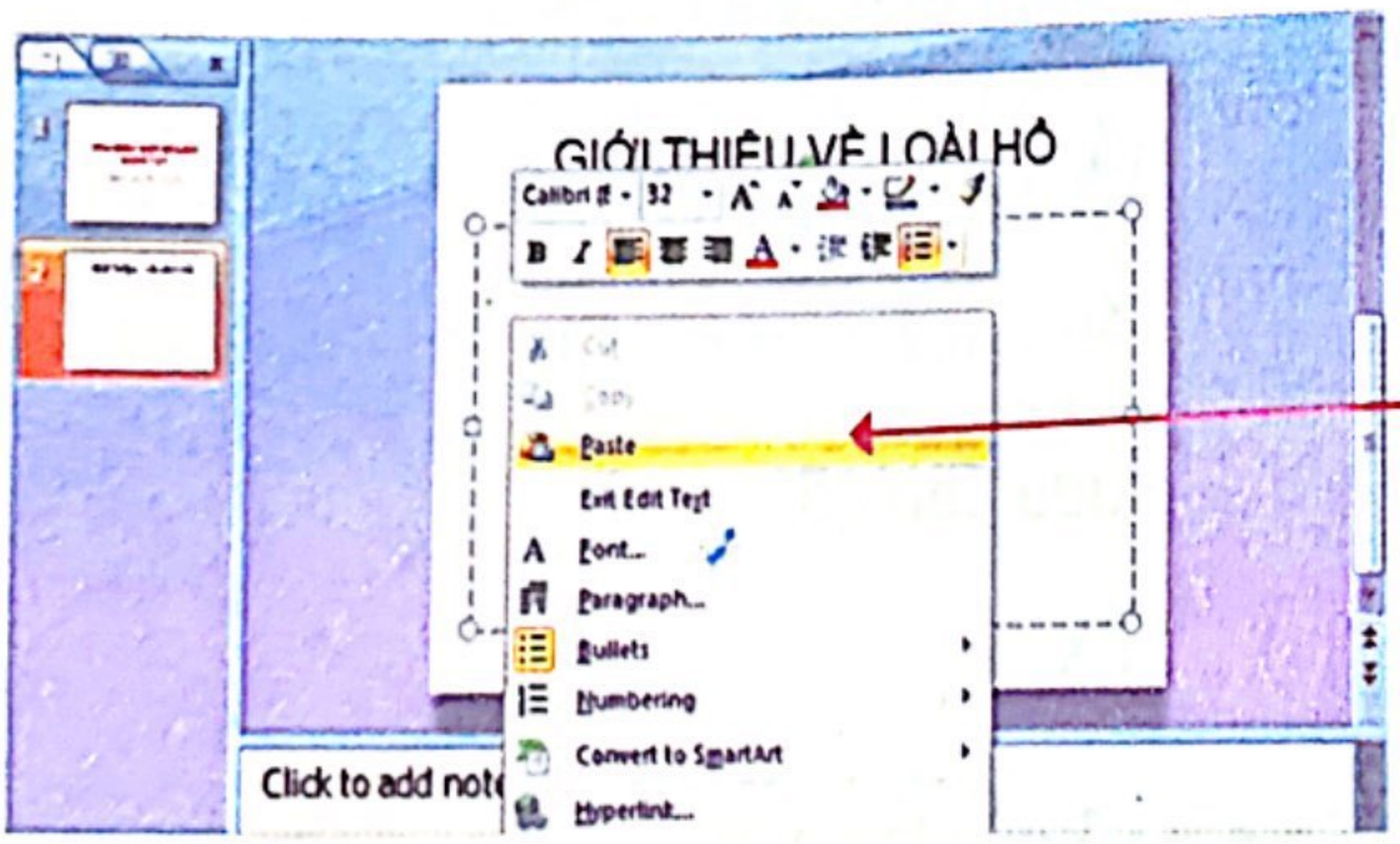
Bước 3:

Chọn để thu nhỏ
trang soạn thảo.

b) Dán nội dung vào trang trình chiếu

Bước 1:

Mở trang trình chiếu có chủ đề Tìm hiểu một số loài động vật.



Bước 2:

Chọn trang trình chiế
giới thiệu về loài Hổ.

Bước 3:

Nháy chuột phải, chọ
Paste hoặc nhấn
hợp phím Ctrl + V.



Em nháy chọn Slide Show trong thẻ View để kiểm tra nội dung vừa tạo trong trang trình chiếu.

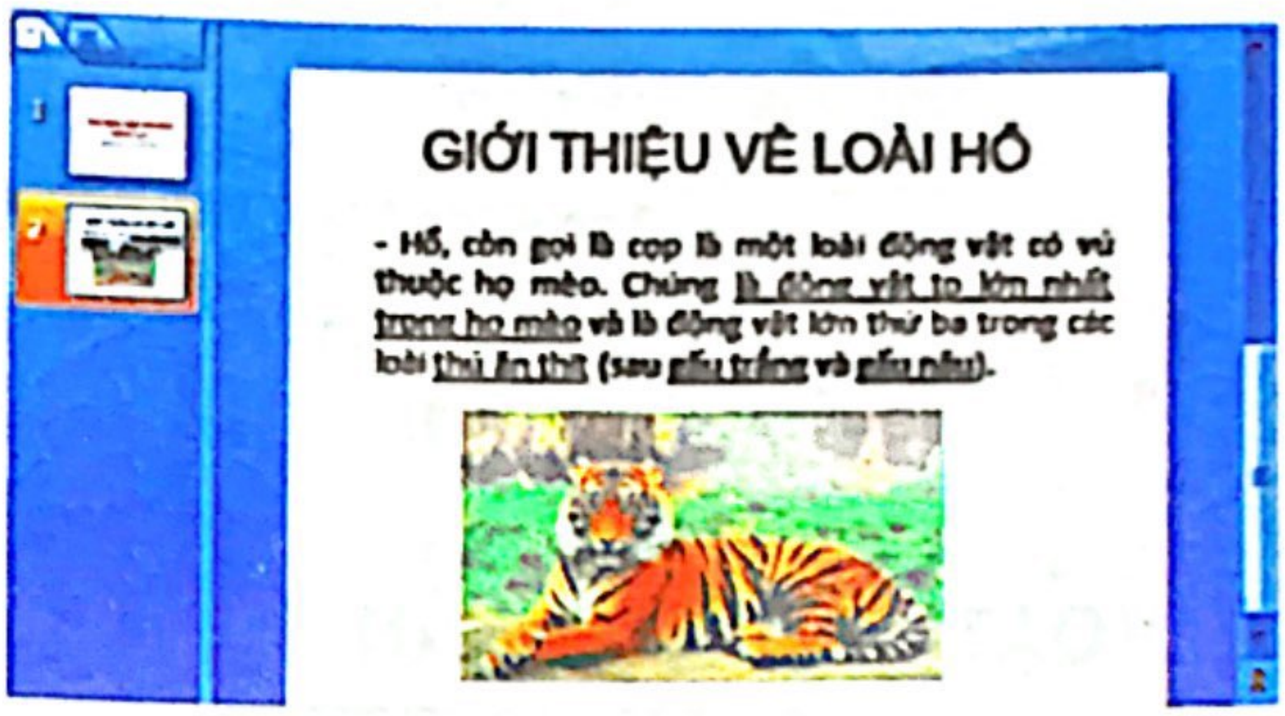
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em thực hiện sao chép nội dung giới thiệu các loài động vật khác trong trang soạn thảo Tìm hiểu một số loài động vật vào các trang trình chiếu giới thiệu về Voi, Hươu cao cổ, Thỏ trong bài trình chiếu ở hoạt động 1, mục A.

2. Tìm kiếm hình ảnh từ Internet về các loài vật như Hổ, Voi, Hươu cao cổ, Thỏ rồi chèn vào từng trang giới thiệu các loại vật theo mẫu.



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bài trình chiếu có chủ đề Thời khoá biểu.

b) Sao chép bảng thời khoá biểu đã tạo ở Bài 4, Chủ đề 3 vào trang trình chiếu.

c) Gõ thêm nội dung giới thiệu về bảng thời khoá biểu rồi lưu bài trình chiếu vào thư mục của em trên máy tính.

d) Thuyết trình trước các bạn bài trình chiếu em vừa tạo.

EM CẦN GHI NHỚ

Em có thể sao chép nội dung văn bản, hình ảnh, bảng biểu từ trang soạn thảo Word vào trang trình chiếu PowerPoint.

Scanned with CamScanner

BÀI 3

TẠO HIỆU ỨNG CHO VĂN BẢ
TRONG TRANG TRÌNH CHIẾ

Mục tiêu

- Tạo được hiệu ứng cho văn bản trong trang trình chiếu;
- Biết cách chọn hiệu ứng âm thanh, thay đổi được tốc độ hiệ
  hiệu ứng.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bài trình chiếu có chủ đề Phương tiện giao thông, gồm 2 trang

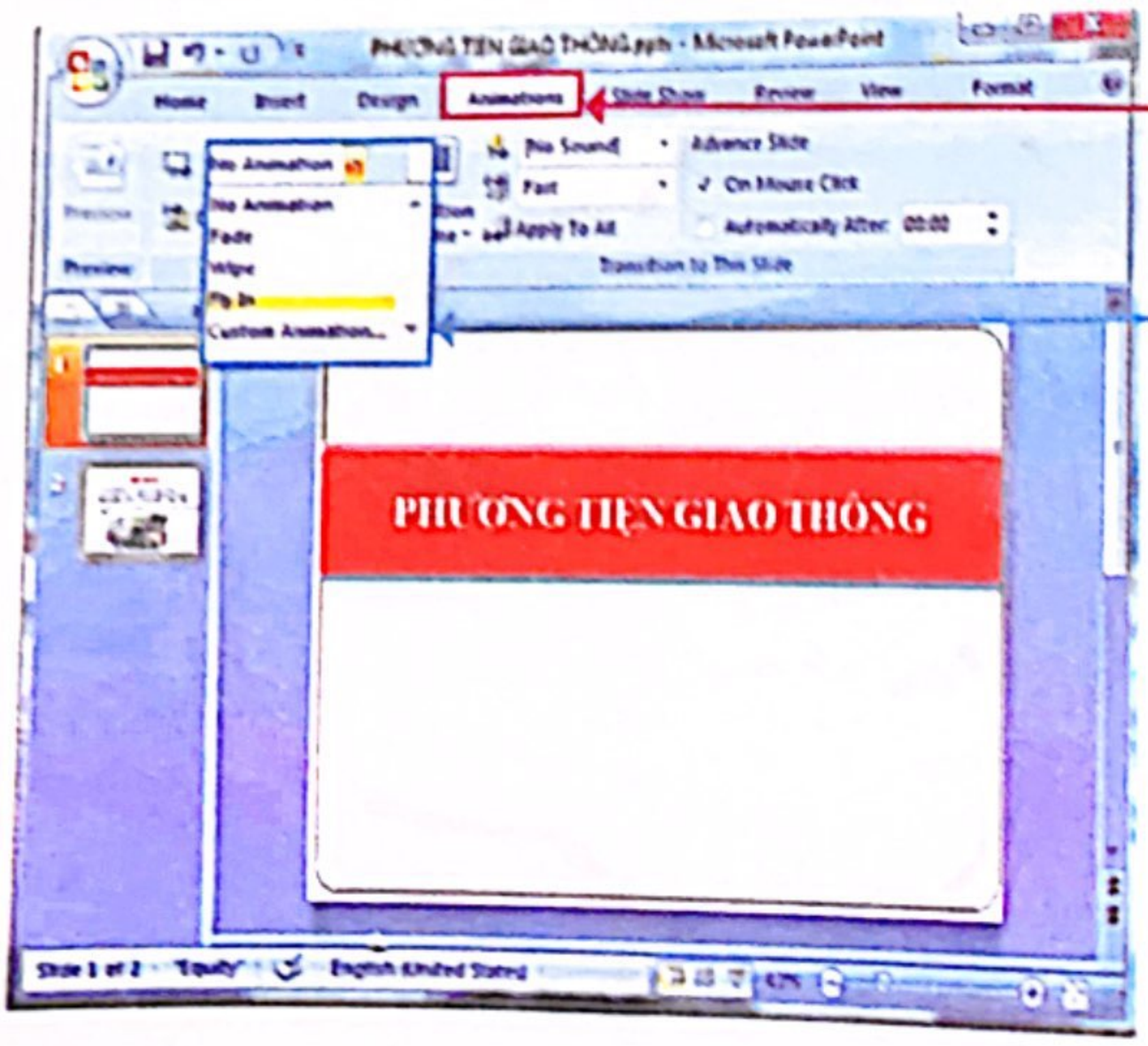
- Trang 1: Tên chủ đề có phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 40
- Trang 2: Đoạn văn ngắn giới thiệu về phương tiện giao thông mà e
  thích (có hình minh hoạ phương tiện đó).

b) Lưu bài trình chiếu có tên là Phương tiện giao thông vào thư mục c
em trên máy tính.

2. Tạo hiệu ứng chuyển động

Thực hiện tạo hiệu ứng chuyển động cho văn bản trong bài trình chi
Phương tiện giao thông đã tạo ở hoạt động 1 theo hướng dẫn.

a) Hiệu ứng chuyển động cơ bản



Bước 1:

Chọn đoạn văn bản mu
tạo hiệu ứng.

Bước 2:

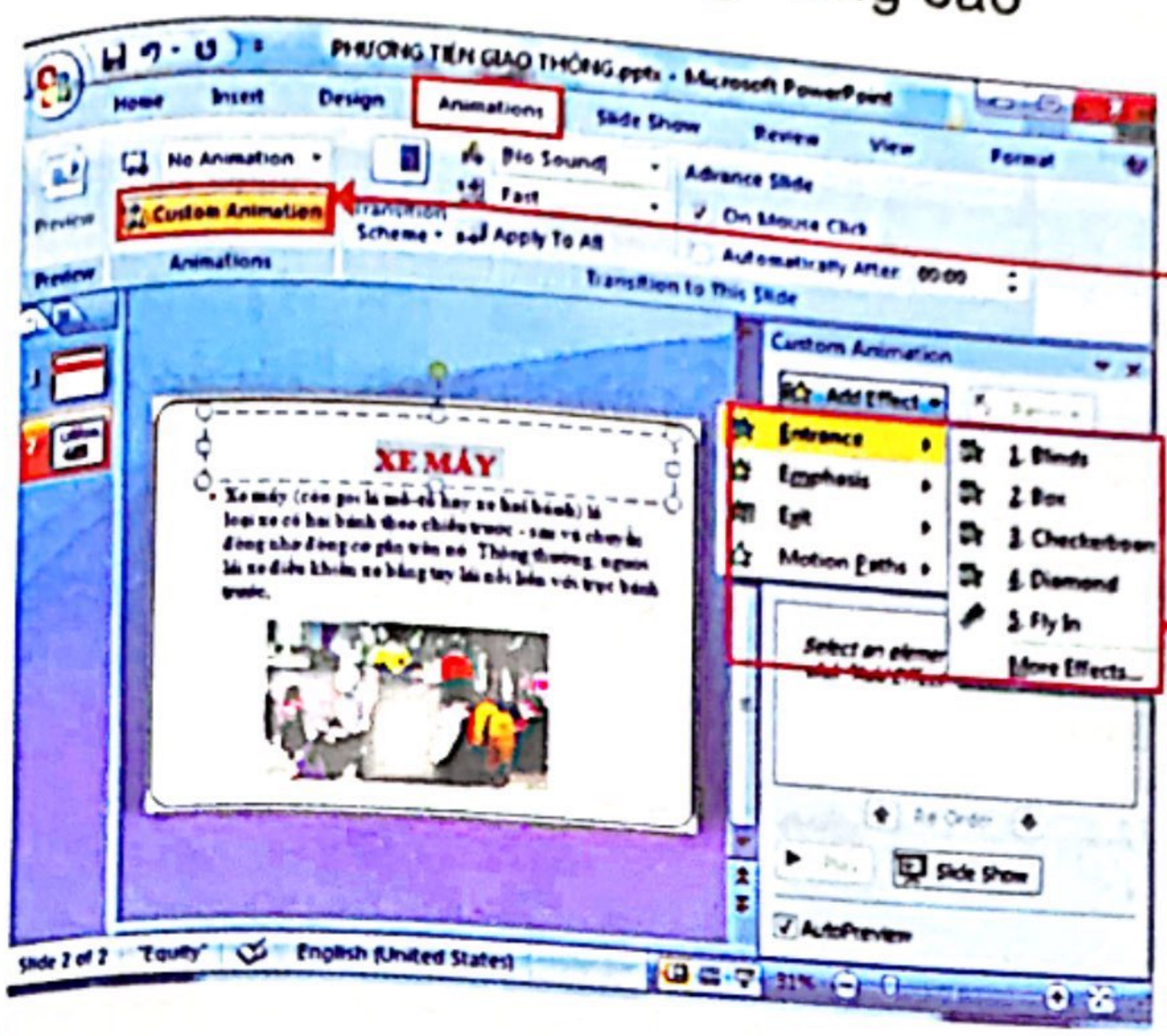
Chọn thẻ Animations.

Bước 3:

Nháy chọn để mở ra dạ
sách hiệu ứng như hình b
rồi chọn một trong các h
ứng có trong danh sách.

Scanned with CamScanner

b) Hiệu ứng chuyển động nâng cao



Bước 1:

Chọn phần văn bản muốn tạo hiệu ứng.

Bước 2:

Chọn thẻ Animations, chọn Custom Animation.

Bước 3:

Trên cửa sổ bên phải trang soạn thảo, chọn Add Effect rồi chọn hiệu ứng từ danh sách như hình bên.

3. Tạo hiệu ứng âm thanh, thay đổi tốc độ hiển thị hiệu ứng

- Trong thẻ Animations, ở mục

Transition Sound: [No Sound] ,

nháy chọn rồi chọn một trong các hiệu ứng âm thanh từ danh sách.

- Trong thẻ Animations, ở mục

Transition Speed: Fast ,

nháy chọn rồi chọn một trong các kiểu hiển thị tốc độ của hiệu ứng trong danh sách.



Có ba mức điều chỉnh tốc độ hiển thị hiệu ứng:

- Slow: chậm.
- Medium: trung bình.
- Fast: nhanh.

Tốc độ hiệu ứng mặc định là chuyển động nhanh.



Để kiểm tra hiệu ứng vừa tạo, em nháy chọn Preview trong thẻ Animation.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Mở bài trình chiếu Tìm hiểu một số loài động vật đã tạo ở Bài 2, Chủ đề 4.

b) Tạo trang trình chiếu mới, soạn nội dung và chèn hình ảnh về một con vật mà em thích.

c) Tạo hiệu ứng nâng cao và thay đổi tốc độ hiển thị hiệu ứng cho nội dung trang soạn thảo vừa tạo.

d) Lưu bài trình chiếu vào thư mục của em trên máy tính.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Tìm hiểu các hiệu ứng trong thẻ Animations như hình dưới, giải thích với bạn chức năng mà em tìm hiểu được.



EM CẦN GHI NHỚ

- Em có thể tạo hiệu ứng cho văn bản trong trang trình chiếu.
- Chọn Preview trong thẻ Animation để kiểm tra hiệu ứng.

Scanned with CamScanner

BÀI 4

TẠO HIỆU ỨNG CHO HÌNH ẢNH TRONG TRANG TRÌNH CHIẾU

Mục tiêu

- Tạo được hiệu ứng cho hình ảnh trong trang trình chiếu;
- Tạo được hiệu ứng chuyển động theo đường thẳng hoặc xiên.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

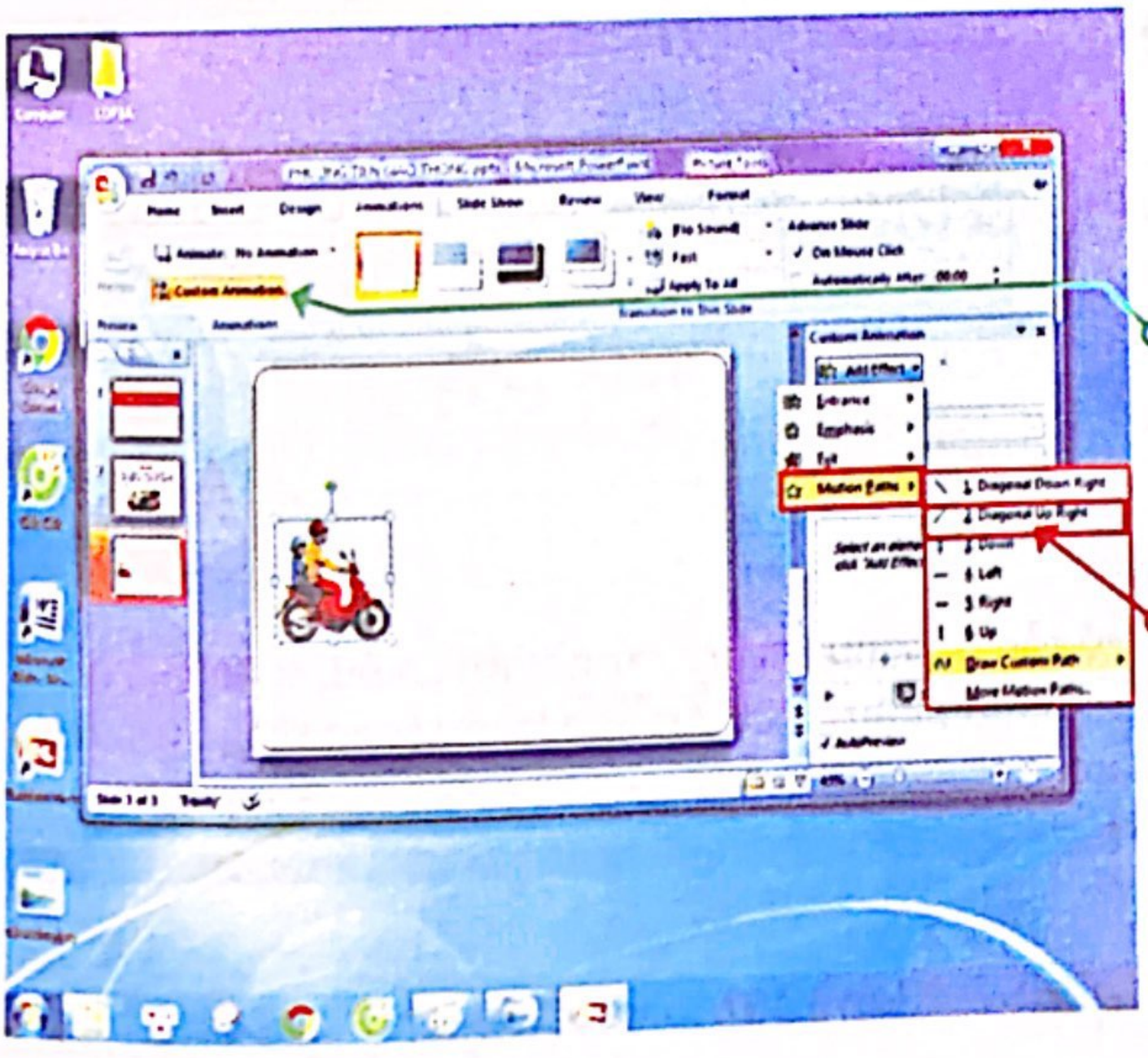
a) Mở bài trình chiếu có tên Phương tiện giao thông đã tạo ở Bài 3.

b) Thêm một trang trình chiếu mới.

c) Chèn hình ảnh một phương tiện giao thông vào trang trình chiếu mới.

2. Tạo hiệu ứng chuyển động cho hình ảnh

Quan sát thao tác của thầy/cô giáo rồi tạo hiệu ứng chuyển động cho hình ảnh theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn hình ảnh tạo chuyển động.

Bước 2:

Trên thẻ Animations, chọn Custom Animation.

Bước 3:

Chọn Add Effect, chọn Motion Paths rồi chọn Diagonal Up Right.

Scanned with CamScanner



Bước 4:

Quan sát hình ảnh chuyển động theo hướng đã chọn hiển thị trên trang trình chiếu.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bài trình chiếu có chủ đề Thể thao, gồm 3 trang, mỗi trang bao gồm: tên môn thể thao, nội dung giới thiệu về môn thể thao.

b) Thay đổi màu nền, kiểu chữ, phông chữ nội dung trong trang trình chiếu theo ý của em.

c) Tìm kiếm hình ảnh từ Internet về các môn thể thao rồi chèn các hình ảnh đó vào các trang trình chiếu tương ứng.

d) Tạo hiệu ứng cho nội dung và hình ảnh trong trang trình chiếu. So sánh hiệu ứng mà em đã tạo với bạn.

e) Lưu bài trình chiếu vào thư mục của em trên máy tính với tên là Thể thao

2. Em Trao đổi với bạn cách chèn thêm hình ảnh từ Clip Art vào trang trình chiếu, tạo hiệu ứng cho hình ảnh đó.



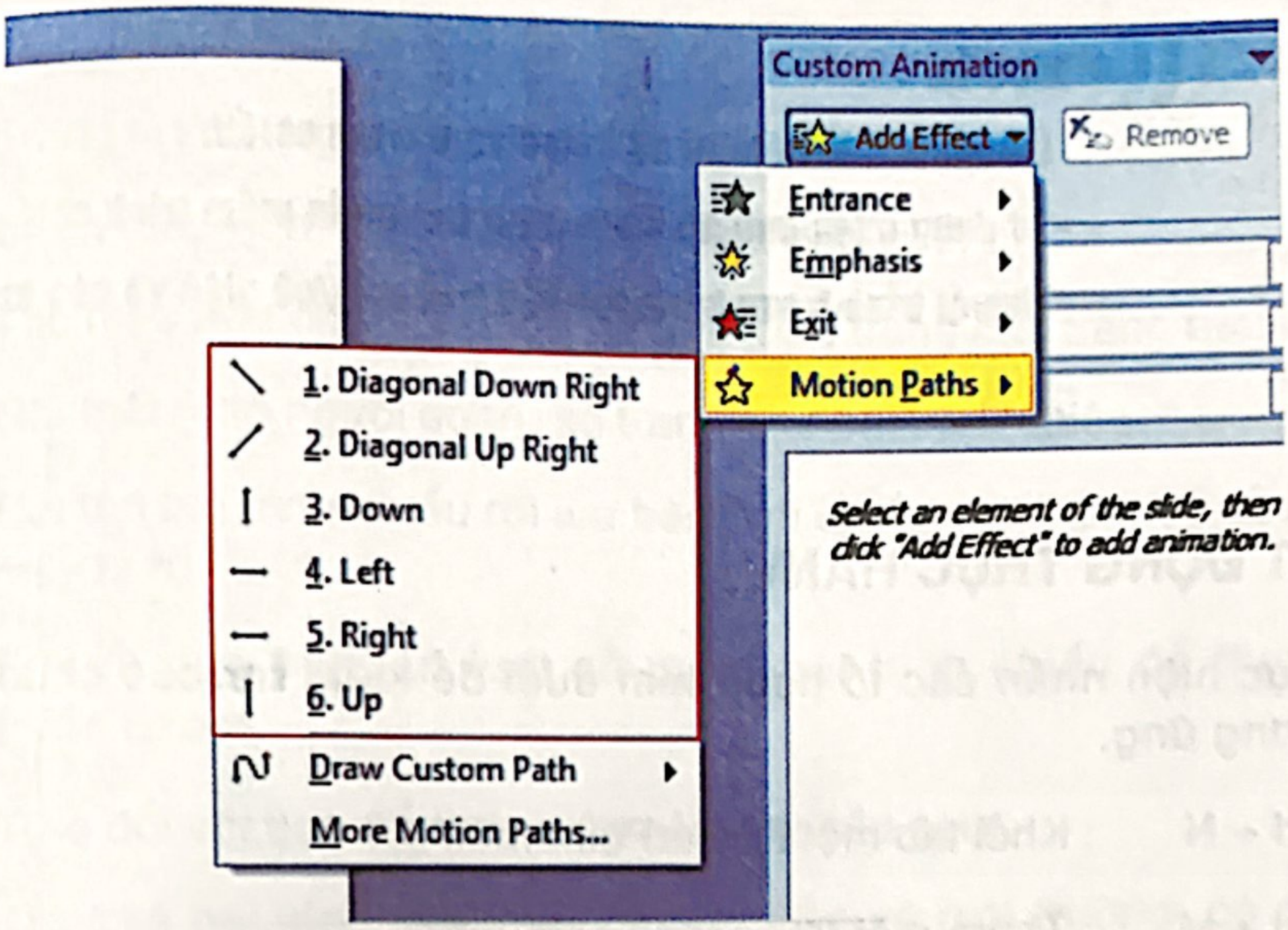
Muốn chèn hình ảnh có sẵn từ Clip Art vào trang trình chiếu, em thực hiện tương tự như cách chèn hình ảnh từ Clip Art vào trang soạn thảo văn bản trong phần mềm Word.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em tìm hiểu các hiệu ứng chuyển động trong Motion Paths, giải thích với bạn điểm khác nhau giữa các hiệu ứng đó.



EM CẦN GHI NHỚ

Trong trang trình chiếu, em có thể tạo hiệu ứng chuyển động từ biểu tượng Add Effect và chọn hướng chuyển động mặc định hoặc theo đường thẳng, đường xiên... cho hình ảnh, văn bản.

Scanned with CamScanner

BÀI 5

THỰC HÀNH TỔNG HỢP

Mục tiêu

- Ôn tập các kiến thức đã học về bài trình chiếu;
- Sử dụng được một số phim tắt trong phần mềm trình chiếu;
- Thuyết trình trang trình chiếu trước thầy/cô giáo và các bạn.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Thực hiện nhấn các tổ hợp phím dưới để kiểm tra các chức năng tương ứng.

Ctrl + N : Khởi tạo một PowerPoint mới.

Ctrl + M : Thêm một trang trình chiếu mới.

Ctrl + B : Bật/ tắt chế độ in đậm.

Ctrl + I : Bật/ tắt chế độ in nghiêng.

Ctrl + U : Bật/ tắt chế độ gạch chân.

Ctrl + P : In ra bài chiếu.

Ctrl + S : Lưu bài trình chiếu.

F5 : Bắt đầu trình chiếu.

Esc : Thoát khỏi trình chiếu.

2. Trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Thiết kế bài trình chiếu có chủ đề Giới thiệu nhóm và các thành viên có cấu trúc như sau:

Trang 1: Giới thiệu tên nhóm, tên các bạn trong nhóm.

Các trang tiếp theo giới thiệu từng thành viên trong nhóm, bao gồm các thông tin:

Scanned with CamScanner

- Họ và tên;

- Hình ảnh cá nhân (nếu có);

- Sinh nhật;

- Sở thích...

Trang cuối cùng: cảm ơn người theo dõi.

b) Chọn màu nền, màu chữ trong các trang trình chiếu.

c) Tạo hiệu ứng cho nội dung và hình ảnh trong các trang trình chiếu.

d) Ghi thông tin người soạn, số trang cho bài trình chiếu.

e) Đặt tên bài trình chiếu rồi lưu bài trình chiếu vào thư mục của em trên máy tính.

g) Em và các bạn lần lượt sử dụng bài trình chiếu để thuyết trình trước nhóm.

3. Trao đổi với bạn để thực hiện các yêu cầu sau:

a) Thiết kế bài trình chiếu với chủ đề Bảo vệ môi trường, có các trang theo gợi ý sau:

- Trang 1: Tên chủ đề, tên thành viên trong nhóm.

- Trang 2: Các nguyên nhân gây ra ô nhiễm môi trường (có hình ảnh minh hoạ).

- Trang 3: Các biện pháp giúp giảm thiểu ô nhiễm môi trường (có hình ảnh minh hoạ).

- Trang 4: Viết một câu kêu gọi mọi người cùng chung tay bảo vệ môi trường.

- Trang 5: Lời cảm ơn người theo dõi.

b) Tạo hiệu ứng cho nội dung và hình ảnh trong trang trình chiếu.

c) Đánh số trang cho bài trình chiếu, đặt tên cho bài trình chiếu rồi lưu vào thư mục của em trên máy tính.

d) Thuyết trình bài trình chiếu trước thầy/cô, các bạn và nghe thầy/cô, các bạn nhận xét về bài trình chiếu của nhóm em.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn, tìm hiểu chức năng của các công cụ  trong thẻ Insert.

EM CẦN GHI NHỚ

- Một bài trình chiếu gồm nhiều trang.
- Trang đầu thường ghi thông tin về tiêu đề, tác giả của bài trình chiếu.
- Thông tin mỗi trang cần ngắn gọn, nên kèm theo hình minh hoạ.
- Trang cuối nên có lời cảm ơn người theo dõi.

Scanned with CamScanner

Luyện khả năng quan sát với phần mềm The Monkey Eyes

Mục tiêu

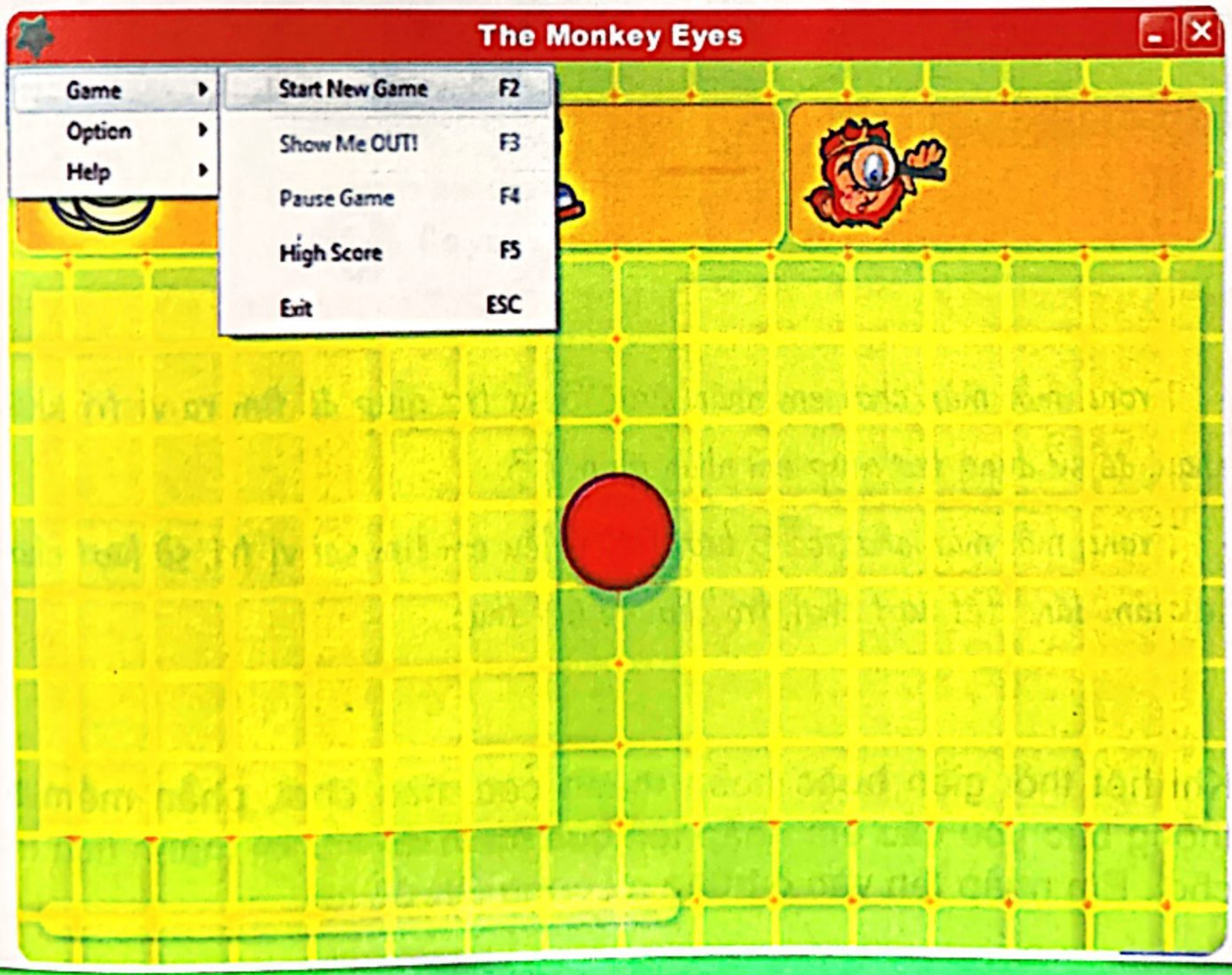
Rèn luyện kĩ năng quan sát.

1. Giới thiệu phần mềm

Phần mềm The Monkey Eyes giúp em rèn luyện khả năng quan sát thông qua việc tìm kiếm các điểm khác nhau trong hai bức tranh. Để khởi động phần mềm này, em nháy đúp vào biểu tượng  trên màn hình nền.

2. Tạo màn chơi mới

Màn hình chính có dạng như hình dưới. Để tạo màn chơi mới, em nhấn phím F2 trên bàn phím hoặc nháy chọn  , chọn Game rồi chọn tiếp Start New Game.



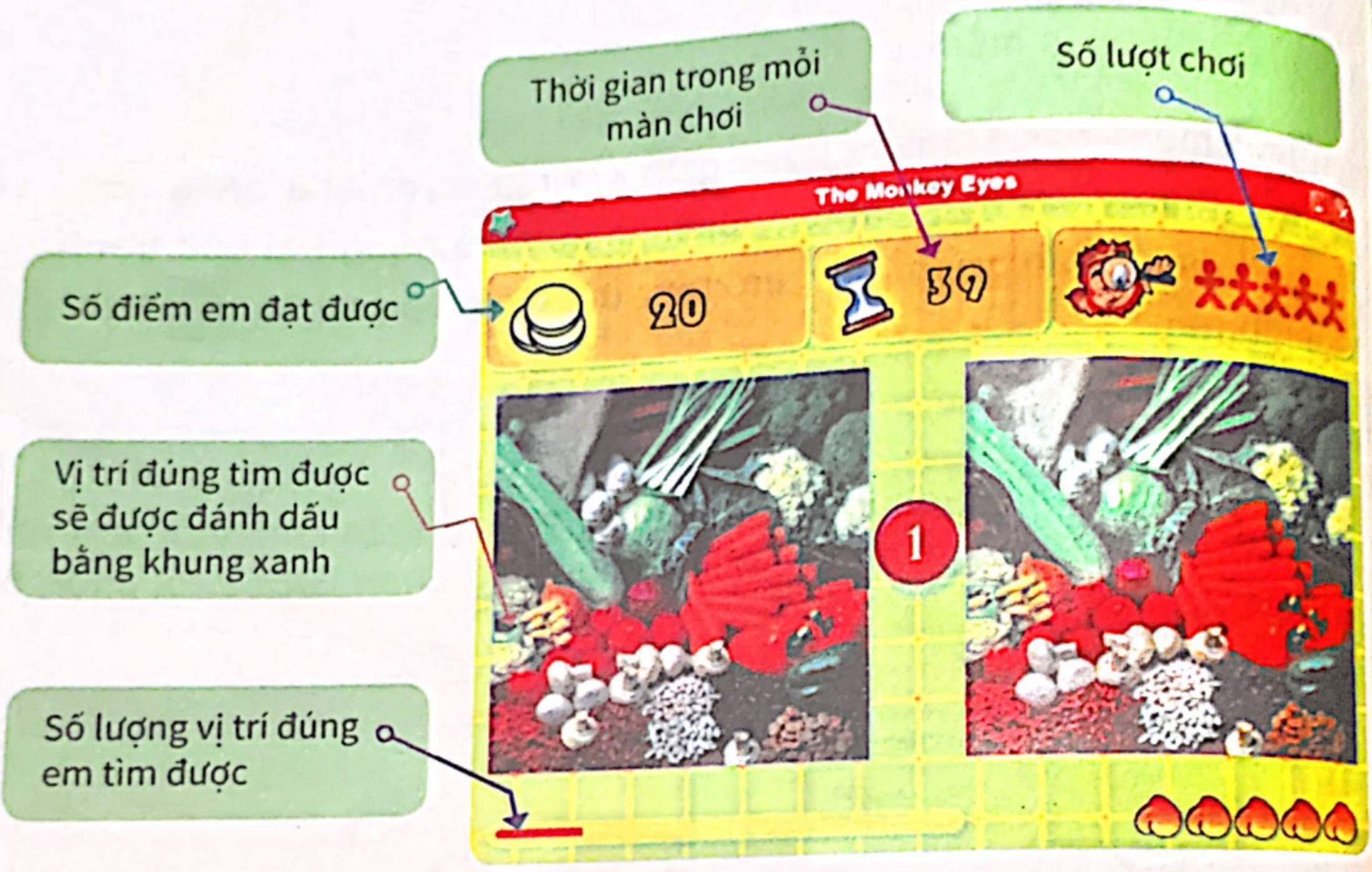
Scanned with CamScanner

3. Bắt đầu chơi

a) Em thực hiện trò chơi theo các bước sau:

Bước 1: Quan sát và tìm ra điểm khác nhau trong hai hình ở ngăn trái và ngăn phải màn hình trò chơi.

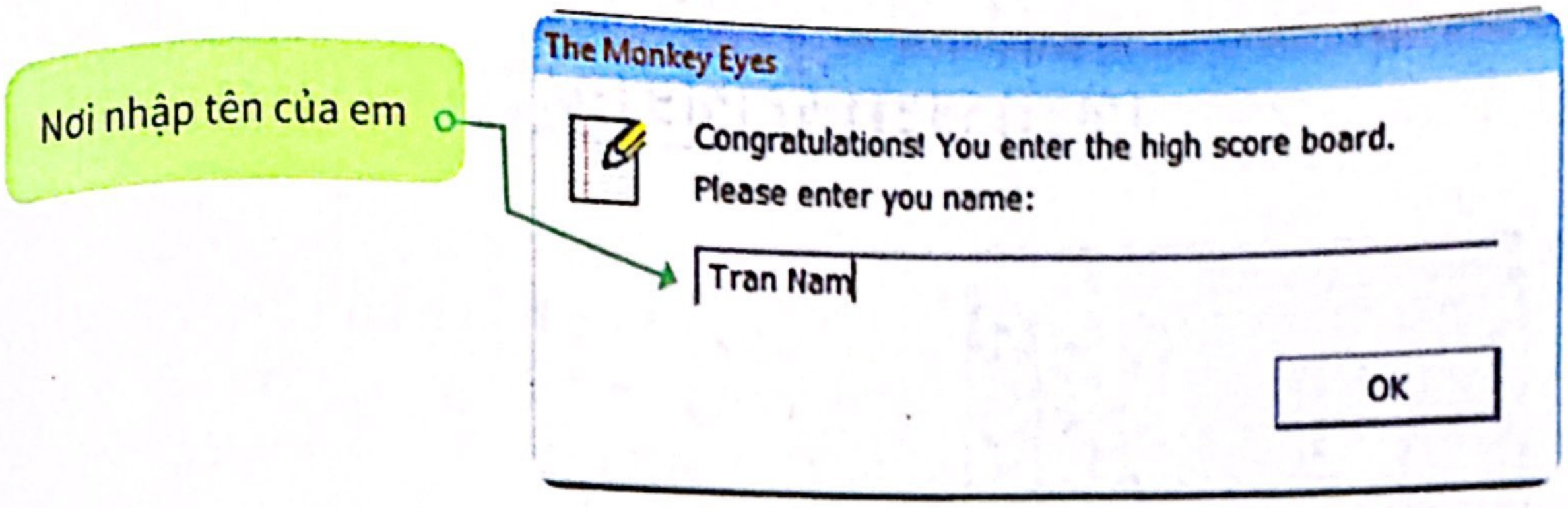
Bước 2: Di chuyển và nháy chuột vào vị trí điểm khác nhau mà em phát hiện được. Nếu đúng, điểm khác nhau sẽ được đóng trong khung màu xanh.



- Trong mỗi màn chơi em nhận được 5 sự trợ giúp để tìm ra vị trí khác nhau, để sử dụng trợ giúp em nhấn phím F3.
- Trong mỗi màn chơi, có 5 lượt chơi. Nếu em tìm sai vị trí, số lượt chơi sẽ giảm dần. Hết lượt chơi, trò chơi sẽ kết thúc.

b) Khi hết thời gian hoặc hoàn thành các màn chơi, phần mềm hiển thị thông báo yêu cầu em nhập tên của mình để lưu lại thành tích trong trò chơi. Em nhập tên vào ô trống rồi chọn OK để lưu.

Scanned with CamScanner

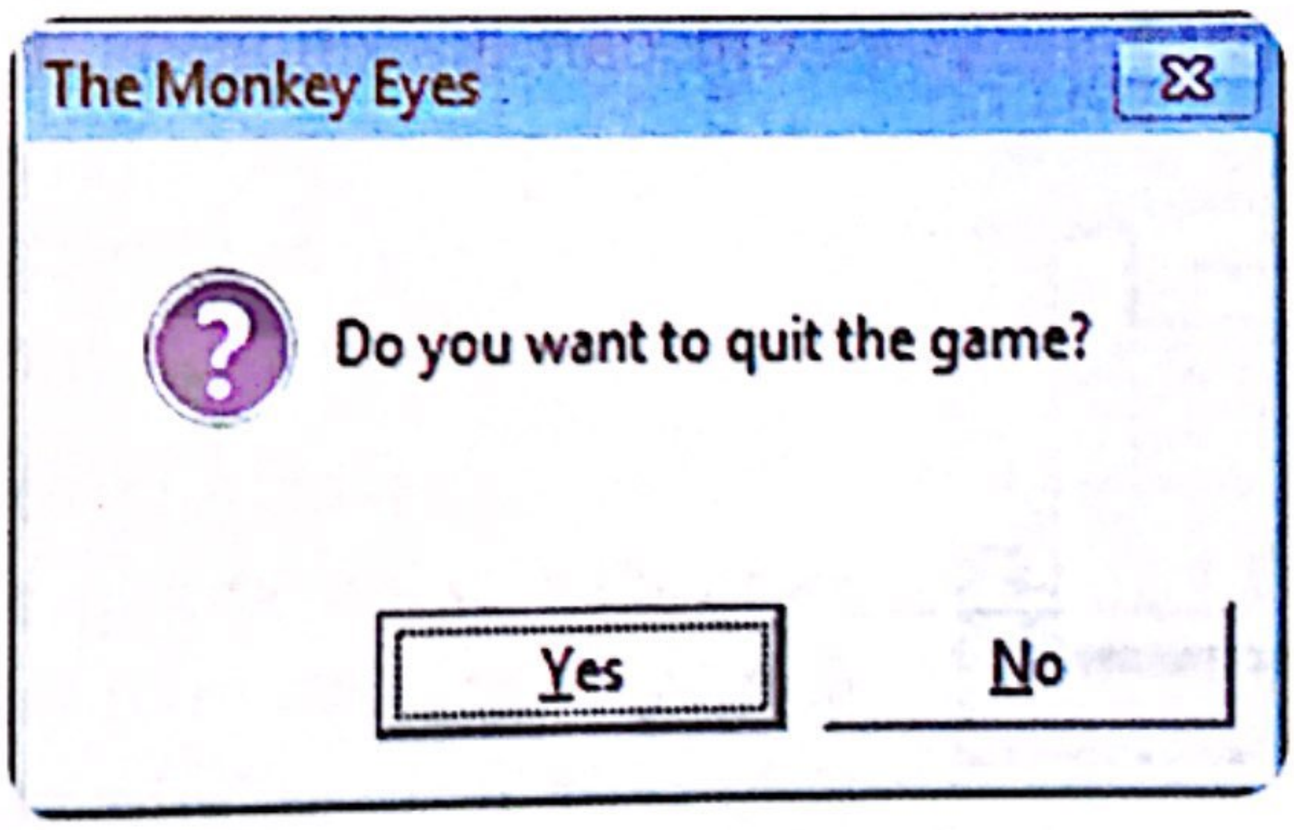


c) Để thay đổi độ khó của trò chơi, em nháy chọn , chọn Option rồi chọn một trong ba mức chơi trong bảng sau:

Easy	Dễ
Medium	Trung bình
Difficult	Khó

4. Thoát khỏi trò chơi

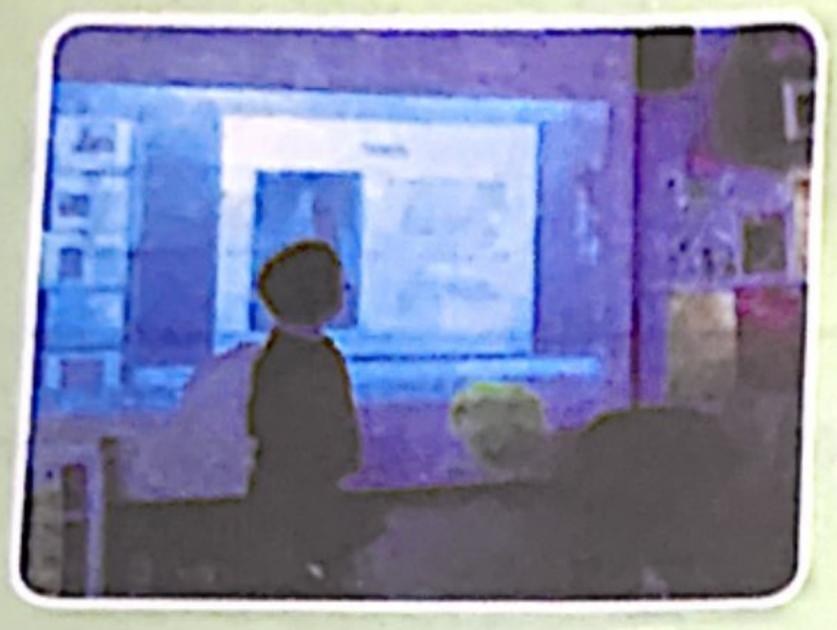
Để thoát khỏi trò chơi, em nhấn phím Esc hoặc nháy chọn . Nếu đang thực hiện màn chơi sẽ xuất hiện thông báo như sau:



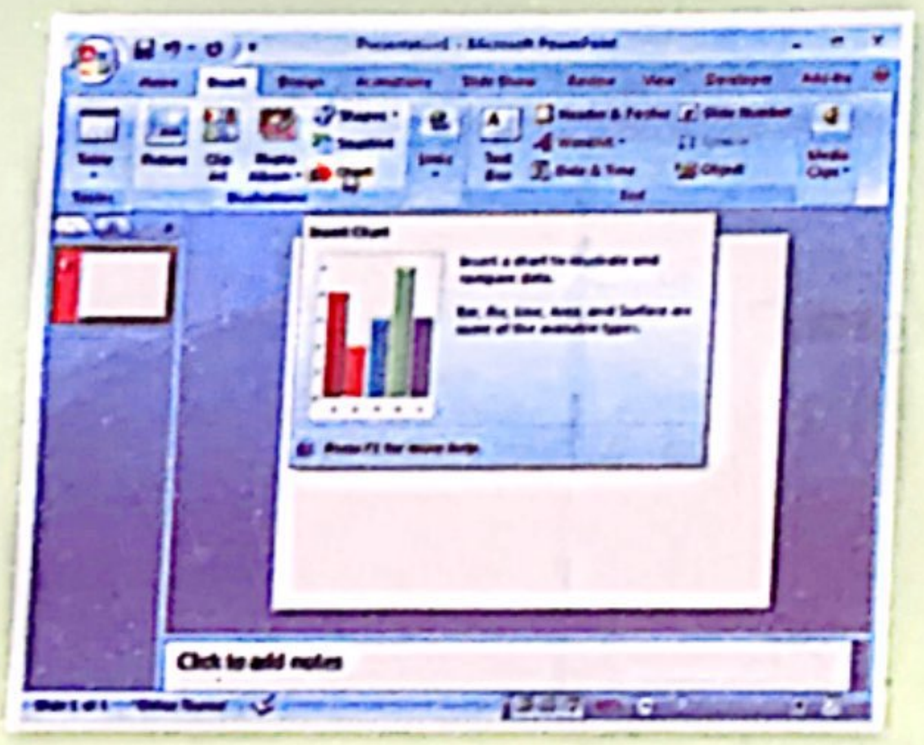
Em chọn Yes để thoát khỏi phần mềm.

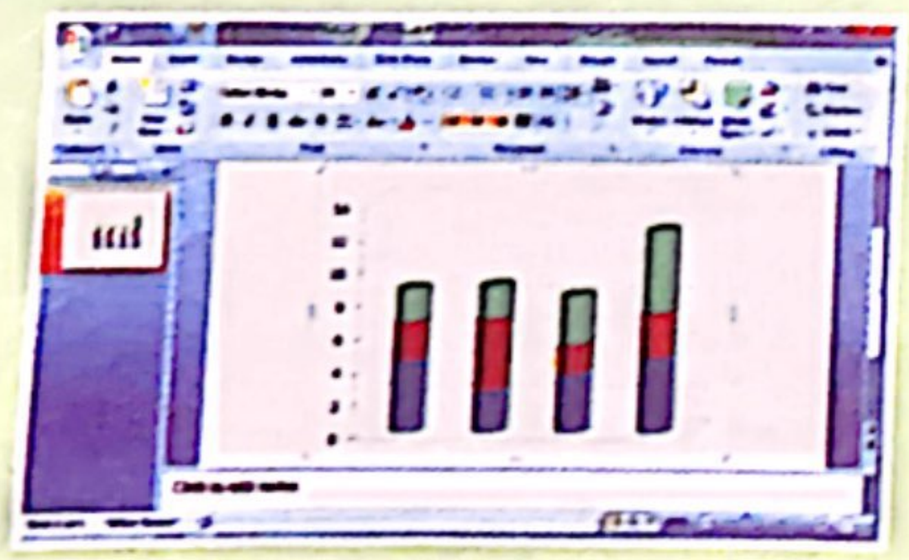
Scanned with CamScanner

Bài đọc thêm: MỘT SỐ LƯU Ý KHI THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU









Phần mềm trình chiếu PowerPoint là một công cụ hỗ trợ hữu hiệu trong việc chuyển tải thông tin tới người nghe trong thuyết trình về một chủ đề cụ thể trước mọi người. Tuy nhiên, nếu em thiết kế bản trình chiếu không đúng cách sẽ khó đạt được mục đích của thuyết trình. Khi thiết kế bài trình chiếu trên phần mềm PowerPoint, em cần lưu ý:

- Số lượng chữ trên trang trình chiếu không nên quá nhiều, chỉ cần nêu ý chính của chủ đề. Bên cạnh đó, em cần sử dụng phông chữ đủ lớn và dễ đọc.

- Không nên sử dụng quá nhiều hiệu ứng trên trang chủ đề, nếu lạm dụng quá nhiều sẽ khiến cho người xem phân tâm và không tập trung vào chủ đề chính cần thuyết trình.

- Em cần lựa chọn hình ảnh phù hợp với nội dung của chủ đề. Tránh đưa những hình ảnh không liên quan vào trang trình chiếu PowerPoint khi thuyết trình.

- Đối với các hình ảnh có màu sắc, do ánh sáng đèn chiếu không phù hợp, dẫn đến tình trạng một số màu thì hiện lên, một số màu bị mất đi. Vì vậy, em cần điều chỉnh độ sắc nét của máy chiếu, độ cao màn ảnh cho phù hợp.

- Phần trình bày phải bám sát nội dung trong trang trình chiếu. Nội dung trong mỗi trang phải có sự liên kết chặt chẽ với nhau và với chủ đề em muốn trình bày.

Scanned with CamScanner

CHỦ ĐỀ 5

THẾ GIỚI LOGO

- Bước đầu làm quen việc điều khiển máy tính bằng dòng lệnh;
- Sử dụng được các câu lệnh trong Logo để điều khiển Rùa vẽ được các hình theo yêu cầu;
- Sử dụng được câu lệnh của Logo để điều khiển Rùa viết chữ, thực hiện các phép tính số học;
- Biết sử dụng câu lệnh lặp (Repeat), câu lệnh chờ (Wait).



Scanned with CamScanner

BÀI 1

BƯỚC ĐẦU LÀM QUEN VỚI LOGO

Mục tiêu

- Làm quen với Logo;
- Biết dùng câu lệnh trong Logo để điều khiển Rùa di chuyển trên màn hình;
- Biết cách sử dụng các câu lệnh để điều khiển Rùa vẽ các hình đơn giản;
- Biết cách thay đổi màu sắc của bút vẽ.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

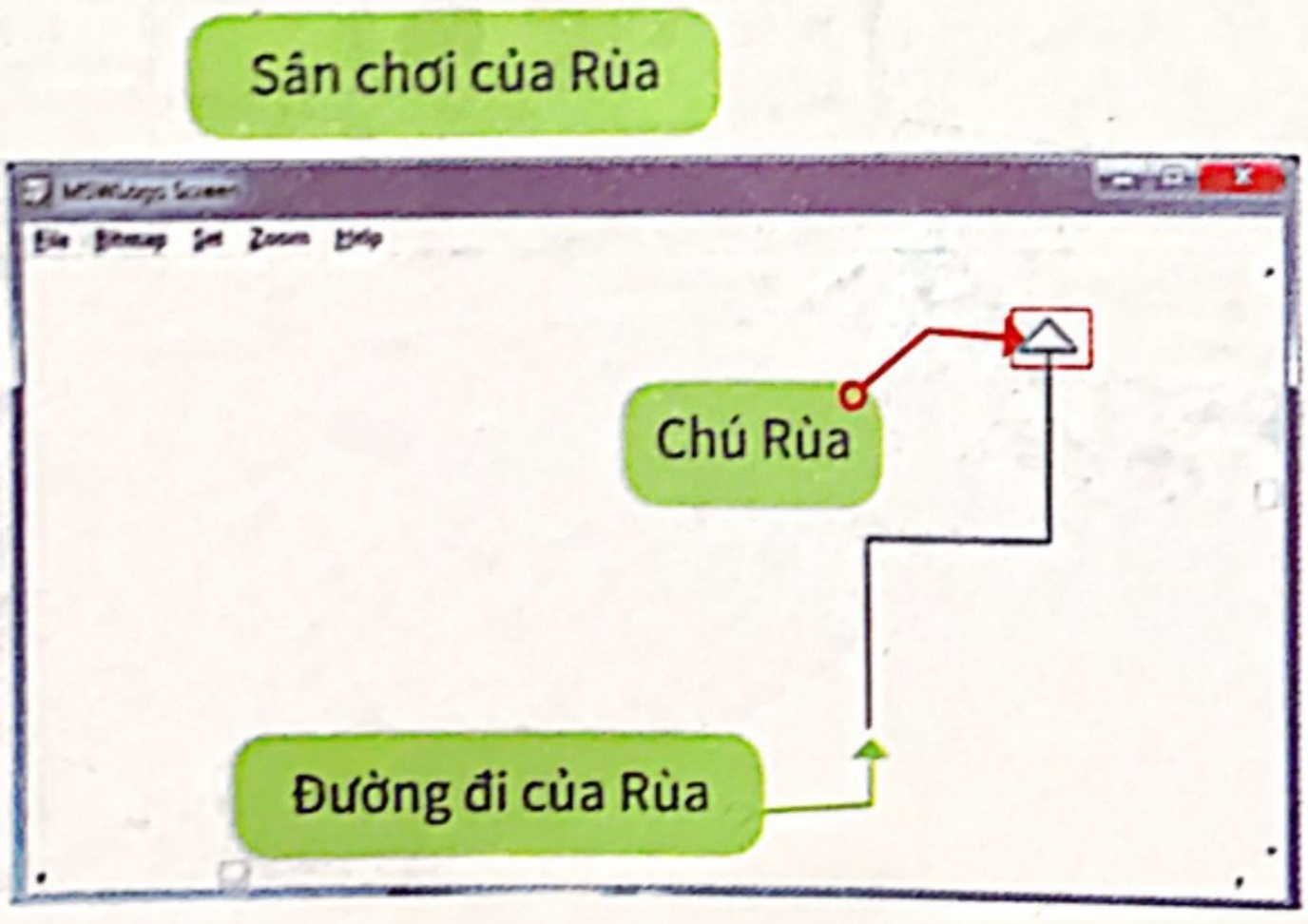


Mời các bạn làm quen với chú Rùa (△) thông minh trong phần mềm Logo. Chú Rùa rất ngoan ngoãn, luôn làm đúng lệnh của người điều khiển. Bây giờ chúng ta hãy cùng học cách ra lệnh cho Rùa nhé!

1. Giới thiệu Logo

Nháy đúp vào biểu tượng Logo  trên màn hình nền. Đọc thông tin trong hình dưới và trao đổi với bạn để chỉ ra màn hình chính, chú Rùa, sân chơi của Rùa, cửa sổ lệnh, ngăn gõ lệnh trên màn hình máy tính.

a) Màn hình chính

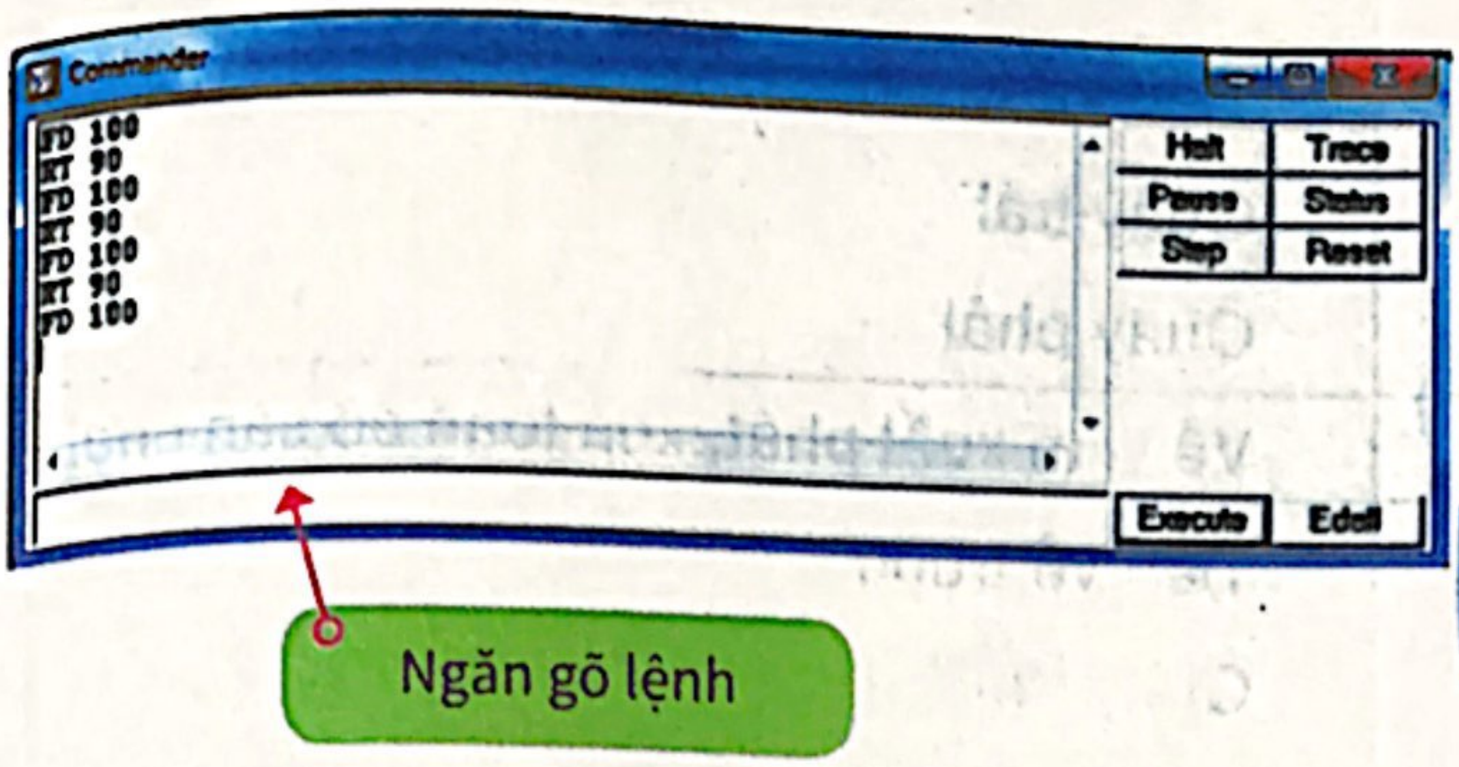




Khi Rùa di chuyển trên sân chơi sẽ để lại dấu vết trên đường đi. Em có thể điều khiển chú Rùa di chuyển bằng các câu lệnh.

Scanned with CamScanner

b) Cửa sổ lệnh





2. Cách ra lệnh cho Rùa

Trao đổi với bạn rồi gõ các lệnh trong bảng sau vào ngăn gõ lệnh rồi nhấn phím Enter. Sau mỗi lệnh, dừng lại quan sát, đánh dấu ✗ vào ☐ cuối mỗi hành động tương ứng của Rùa.

TT	Lệnh	Hành động của Rùa	
1	FD 100	Đứng im	☐
		Tiến về trước 100 bước	☐
		Lùi lại sau 100 bước	☐
		Quay phải 100 độ	☐
2	RT 90	Đứng im	☐
		Tiến về trước 90 bước	☐
		Quay trái 90 độ	☐
		Quay phải 90 độ	☐
3	FD 50	Đứng im	☐
		Tiến về trước 50 bước	☐
		Lùi lại sau 50 bước	☐
		Quay phải 50 độ	☐
4	fd 100	Đứng im	☐
		Tiến về trước 100 bước	☐
		Quay trái 100 độ	☐
		Quay phải 100 độ	☐

Scanned with CamScanner

5	Home	Về vị trí xuất phát Tiến về trước Quay trái Quay phải
6	CS	Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi Tiến về trước Quay trái Quay phải

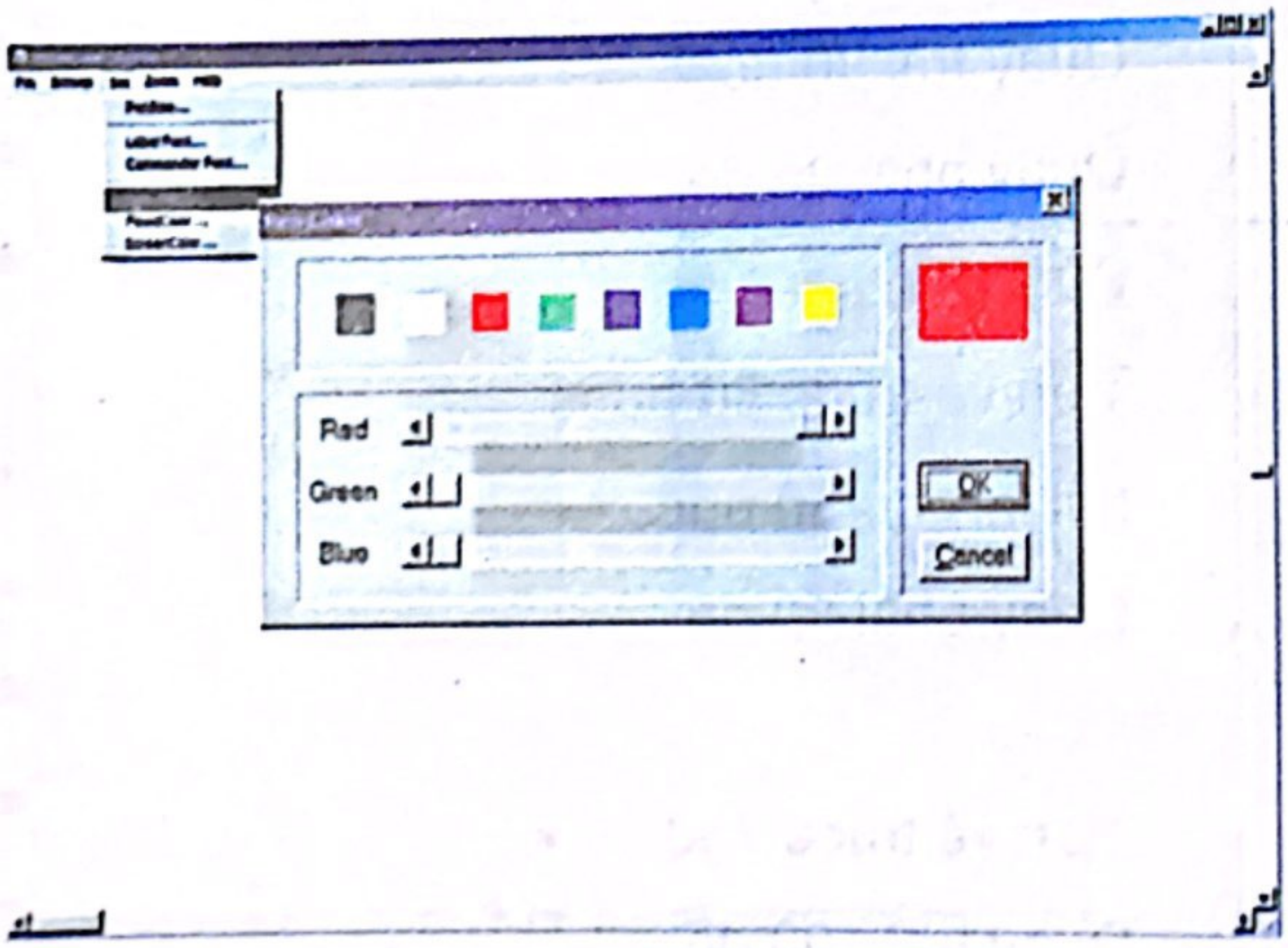


Nhận xét:

- Một số lệnh chỉ có phần chữ (ví dụ lệnh Home, CS).
- Một số lệnh có cả phần chữ và phần số. Phần chữ và phần số cách nhau một dấu cách (ví dụ lệnh FD 100, RT 90).
- Các chữ trong lệnh không phân biệt chữ hoa hay chữ thường (Ví dụ: các cách viết lệnh sau là như nhau: HOME, Home và home).

3. Chọn màu bút vẽ

Em thực hiện thao tác chọn màu bút vẽ theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn Set rồi chọn Pen Color.

Bước 2:

Chọn màu từ cửa sổ Pen Color rồi nhấn OK.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết các lệnh để điều khiển Rùa thực hiện các công việc sau:

- Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi.

- Vẽ hình chữ nhật có chiều rộng là 50 bước, chiều dài là 100 bước.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Viết các lệnh để điều khiển Rùa thực hiện các công việc sau:

- Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi.

- Vẽ hình vuông có chiều dài cạnh là 150 bước.

.....

.....

.....

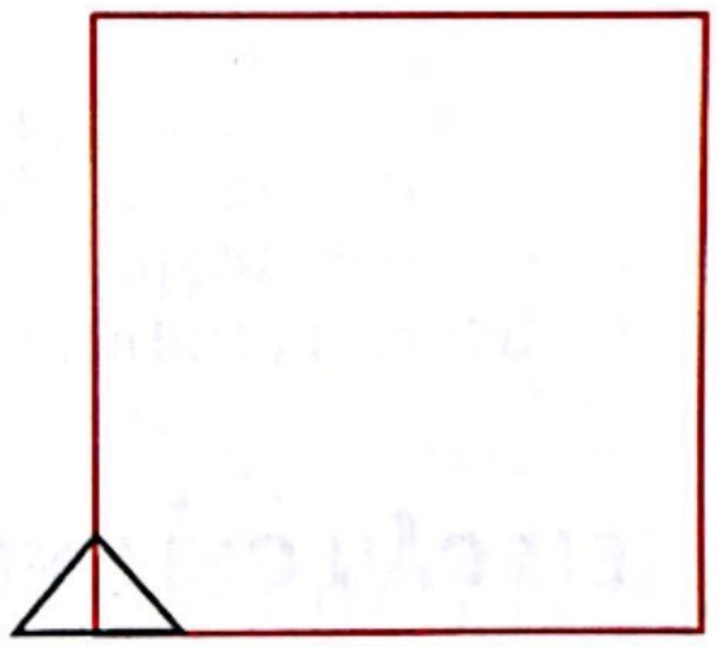
.....

.....

.....

.....

.....



Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

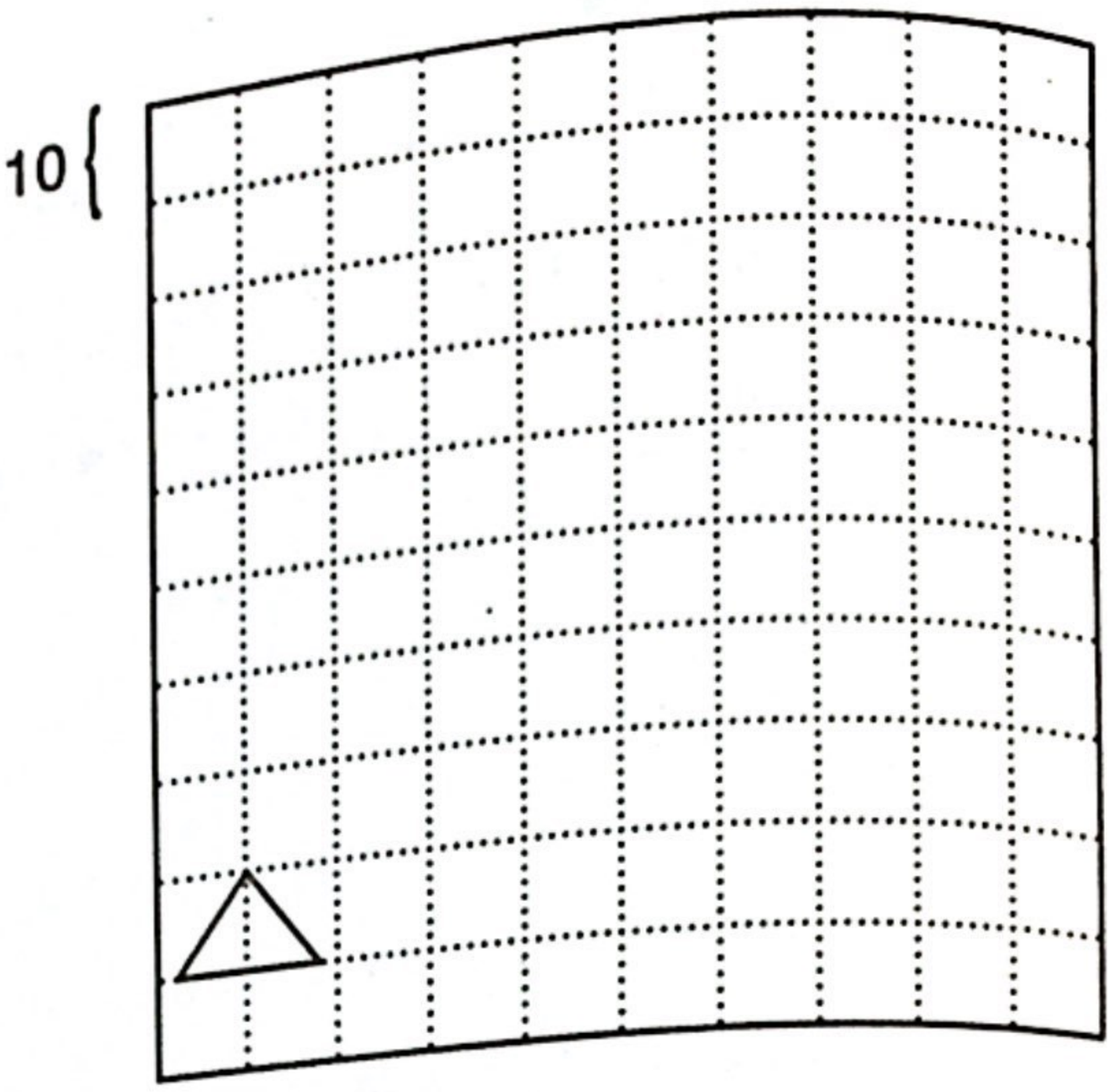
C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Vẽ đường đi của Rùa vào hình sau theo các lệnh cho trước. Biết rằng, mỗi ô vuông trong hình có chiều dài cạnh là 10 bước.

Scanned with CamScanner

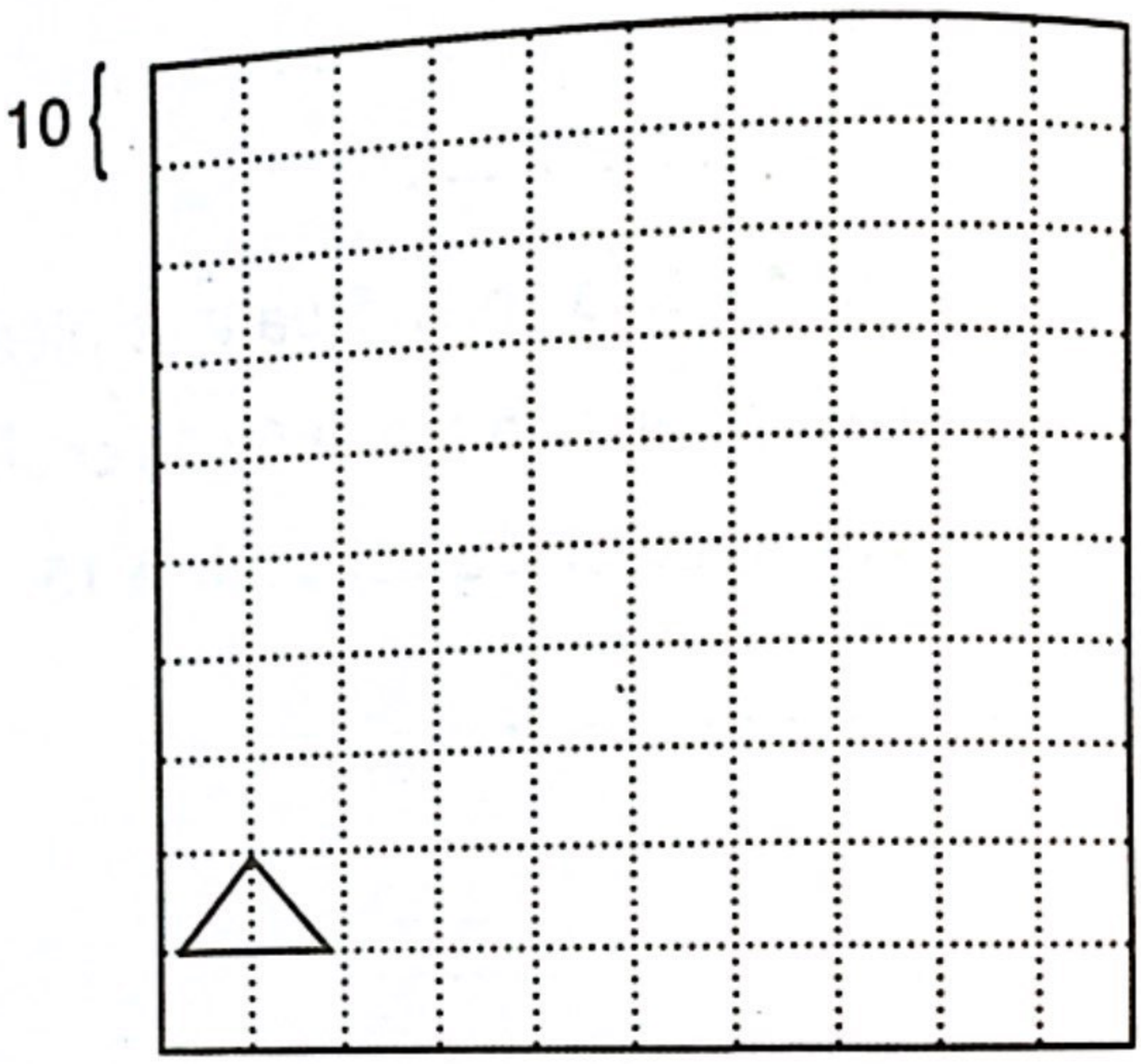
1. Các lệnh:

```
FD 40
RT 90
FD 40
RT 90
FD 40
RT 90
FD 40
```



2. Các lệnh:

```
FD 60
RT 90
FD 60
RT 90
FD 30
RT 90
FD 60
```



EM CẦN GHI NHỚ

- Có hai loại lệnh điều khiển Rùa:
  - Lệnh chỉ có phần chữ;
  - Lệnh có cả phần chữ và phần số.
- Phần chữ và phần số của lệnh cách nhau một dấu cách: <phần chữ> ␣ <phần số>.
- Kết thúc mỗi dòng lệnh phải gõ phím Enter để Rùa thực hiện lệnh.

Scanned with CamScanner

BÀI 2

CÁC LỆNH CỦA LOGO

Mục tiêu

- Biết sử dụng một số lệnh mới trong Logo;
- Sử dụng lại được dòng lệnh đã thực hiện.

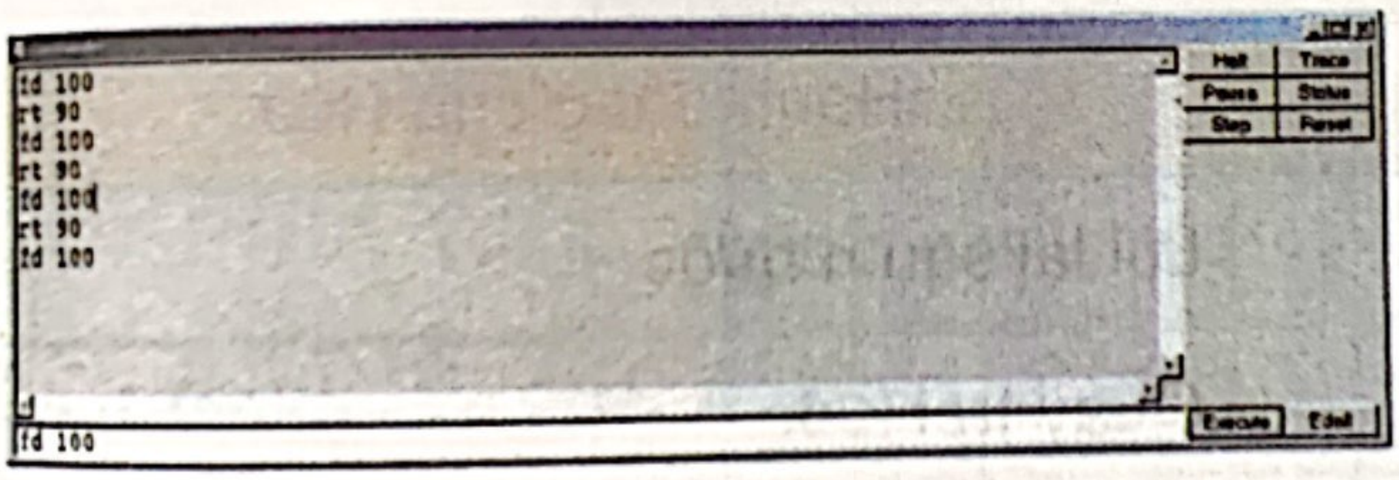
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Ôn lại các lệnh đã học

Em hãy điền hành động của Rùa tương ứng với lệnh vào bảng sau:

TT	Lệnh	Hành động của Rùa
1	FD 50	
2	RT 90	
3	Home	
4	CS	

2. Viết nhiều câu lệnh trên một dòng

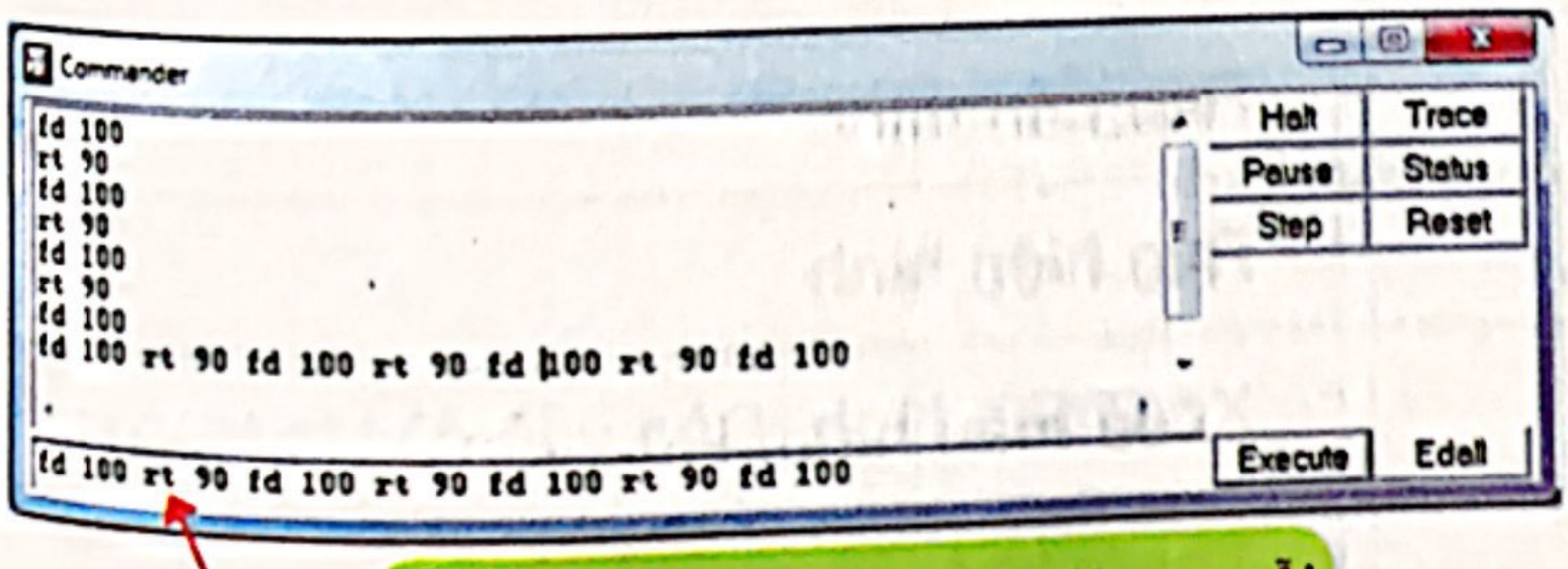




Để vẽ hình vuông có chiều dài cạnh là 100 bước, em phải thực hiện lần lượt 7 lệnh như hình bên.

Thực hiện dòng lệnh sau trên máy tính, so sánh kết quả với cách làm ở trên.

fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100



Gõ nhiều lệnh trên một dòng, mỗi lệnh cách nhau một dấu cách.



Kết quả cũng vẽ được hình vuông có chiều dài cạnh là 100 bước.

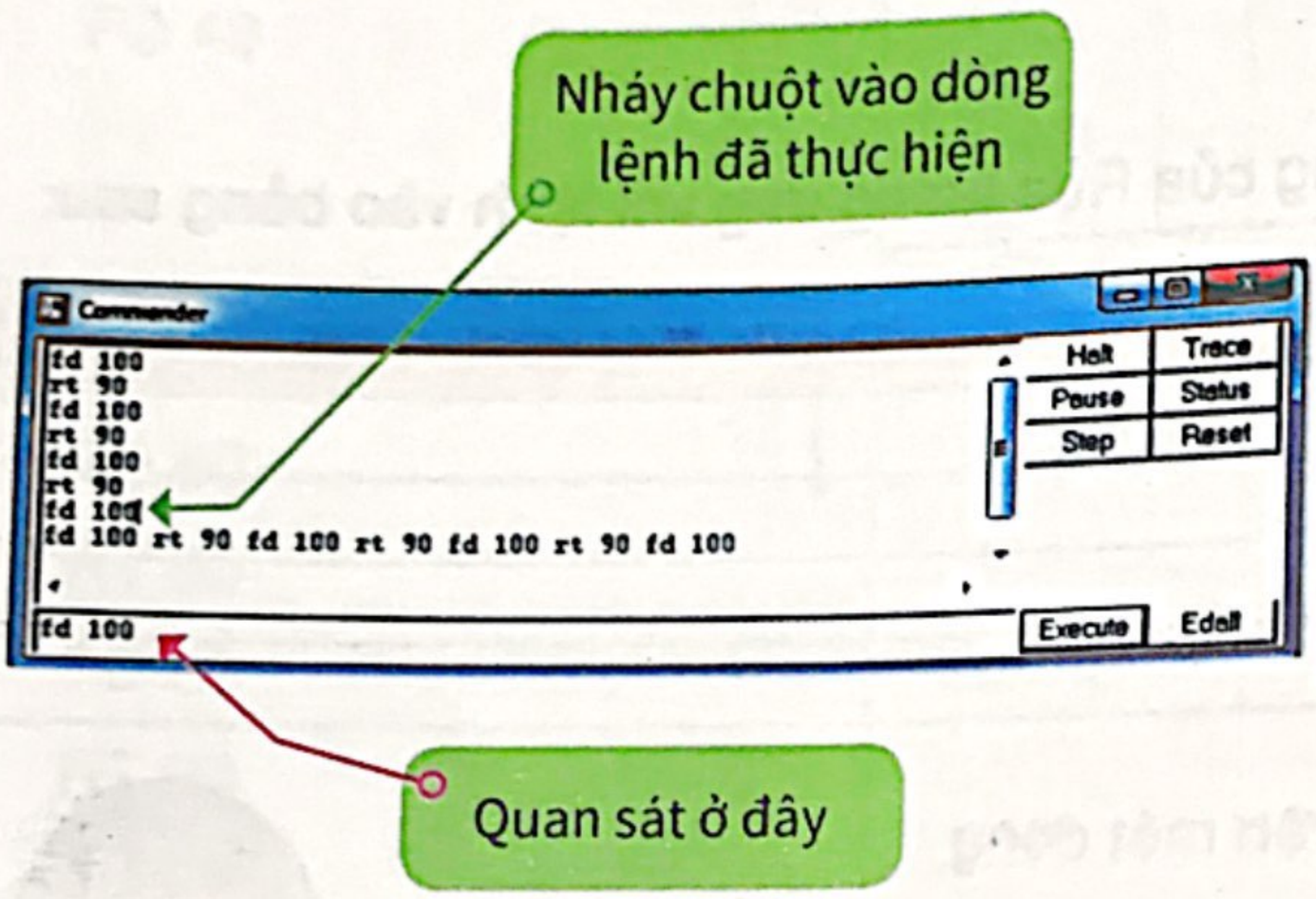
Scanned with CamScanner

Nhận xét:

Thực hiện từng lệnh hay gõ các lệnh liên tiếp, mỗi lệnh cách nhau một dấu cách rồi gõ Enter đều cho kết quả như nhau.

3. Sử dụng lại dòng lệnh đã thực hiện

Trong cửa sổ lệnh, nháy chuột vào từng dòng lệnh đã thực hiện. Quan sát sự thay đổi trong ngăn gõ lệnh.





Em có thể sử dụng lại dòng lệnh bằng cách nháy chuột vào dòng lệnh đã sử dụng rồi nhấn phím Enter.

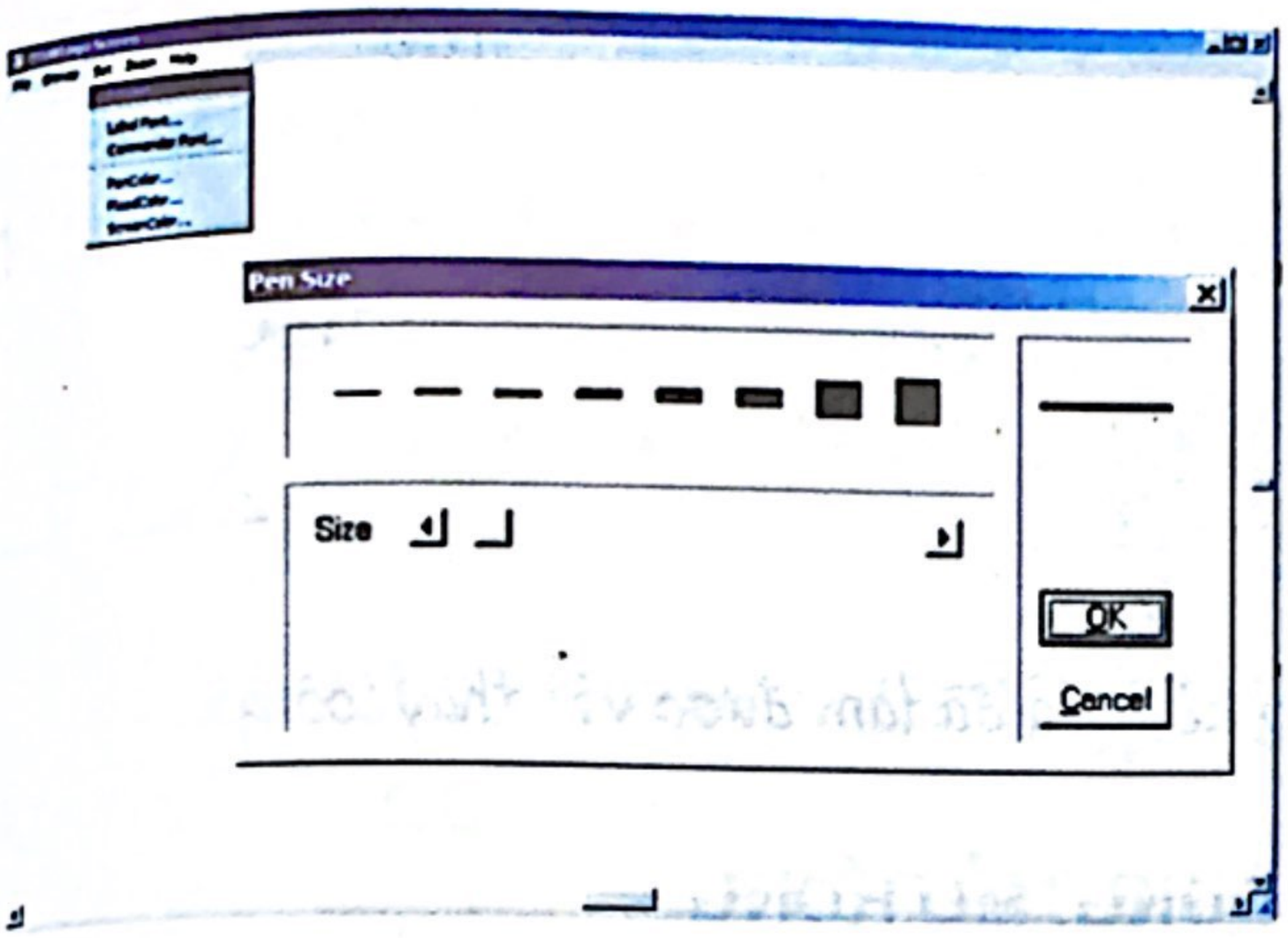
4. Các lệnh mới

TT	Lệnh	Hành động của Rùa
1	BK n	Lùi lại sau n bước
2	LT k	Quay trái k độ
3	PU	Nhấc bút (Rùa không vẽ nữa)
4	PD	Hạ bút (Rùa tiếp tục vẽ)
5	HT	Rùa ẩn mình
6	ST	Rùa hiện hình
7	Clean	Xoá màn hình, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại
8	Bye	Thoát khỏi chương trình Logo

Scanned with CamScanner

5. Chọn nét bút

Em thực hiện các thao tác chọn nét bút theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn Set rồi chọn Pen Size.

Bước 2:

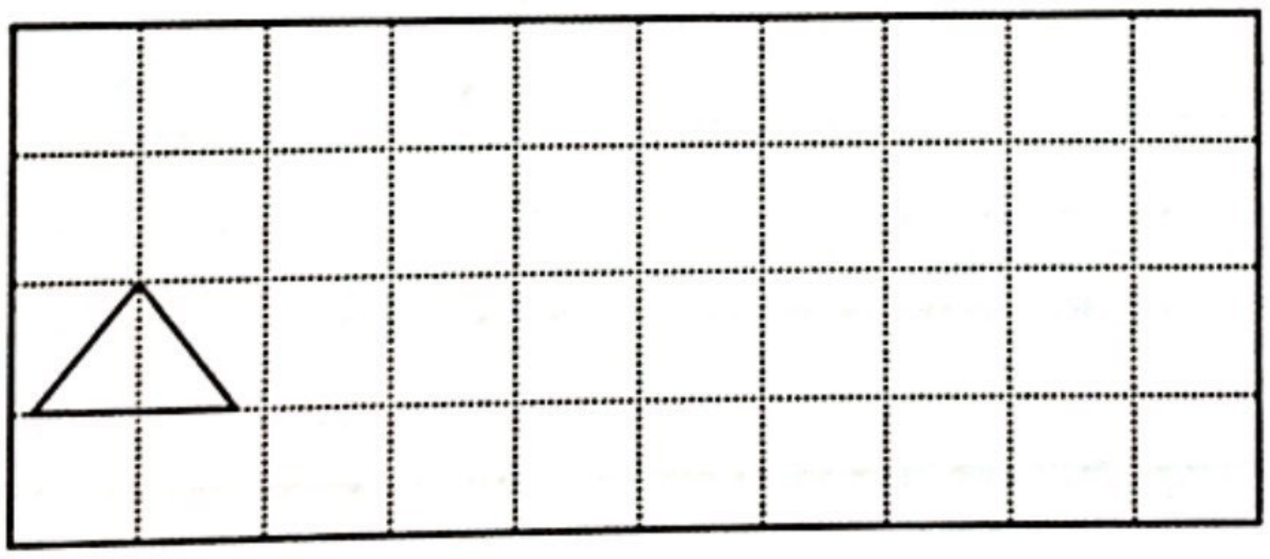
Chọn kích thước nét bút trong cửa sổ Pen Size rồi nhấn OK.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Vẽ đường đi của Rùa vào hình sau theo các lệnh cho trước. Biết rằng, mỗi ô vuông trong hình có chiều dài cạnh là 10 bước.

RT 90 FD 10 PU FD 10 PD FD 10 PU FD 10 PD FD 10



2. Viết các lệnh để Rùa vẽ được hình như hình dưới. Biết rằng, chiều dài mỗi đoạn của nét đứt là 20 bước và chiều dài khoảng cách giữa các đoạn là 10 bước.

.....

.....

.....

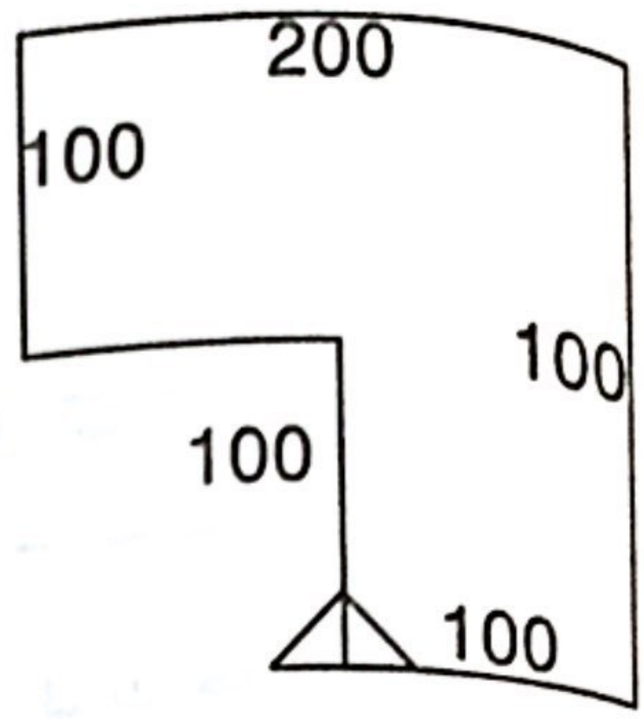
.....

.....



Scanned with CamScanner

3. Viết các lệnh để Rùa vẽ được hình như hình dưới.



.....

.....

.....

.....

.....

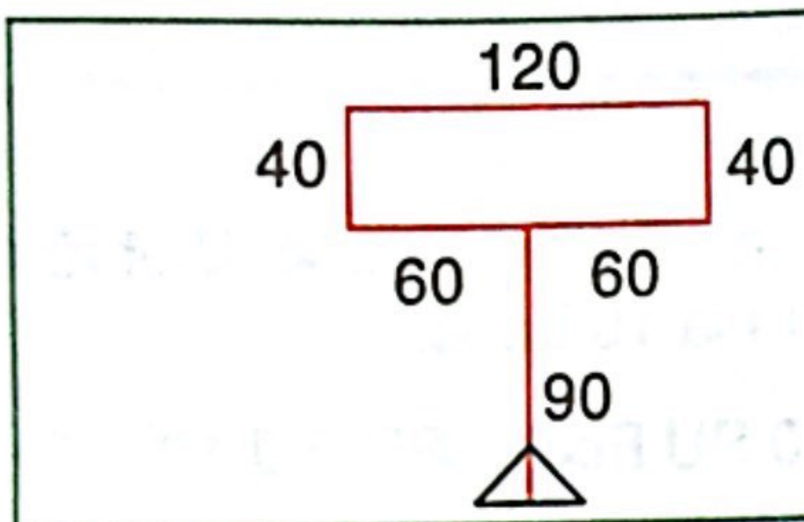
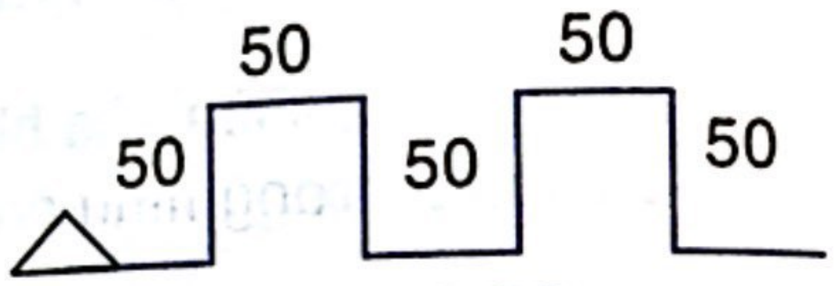
.....

.....

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Chọn màu bút, nét bút rồi viết các lệnh để Rùa vẽ các hình có các bước theo mẫu, ghi các lệnh đã viết vào chỗ chấm (...).

	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

EM CẦN GHI NHỚ

- Sau lệnh PU, Rùa chỉ thực hiện di chuyển theo lệnh mà không để lại dấu vết (không vẽ).
- Sau lệnh PD, Rùa tiếp tục di chuyển theo lệnh và để lại dấu vết trên đường đi (tiếp tục vẽ).

Scanned with CamScanner

BÀI 3

LỆNH VIẾT CHỮ, TÍNH TOÁN

Mục tiêu

- Biết lệnh đầy đủ và lệnh viết tắt trong Logo;
- Sử dụng được câu lệnh của Logo để điều khiển Rùa viết chữ;
- Sử dụng được câu lệnh của Logo để thực hiện các phép tính số học.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Các lệnh em đã biết

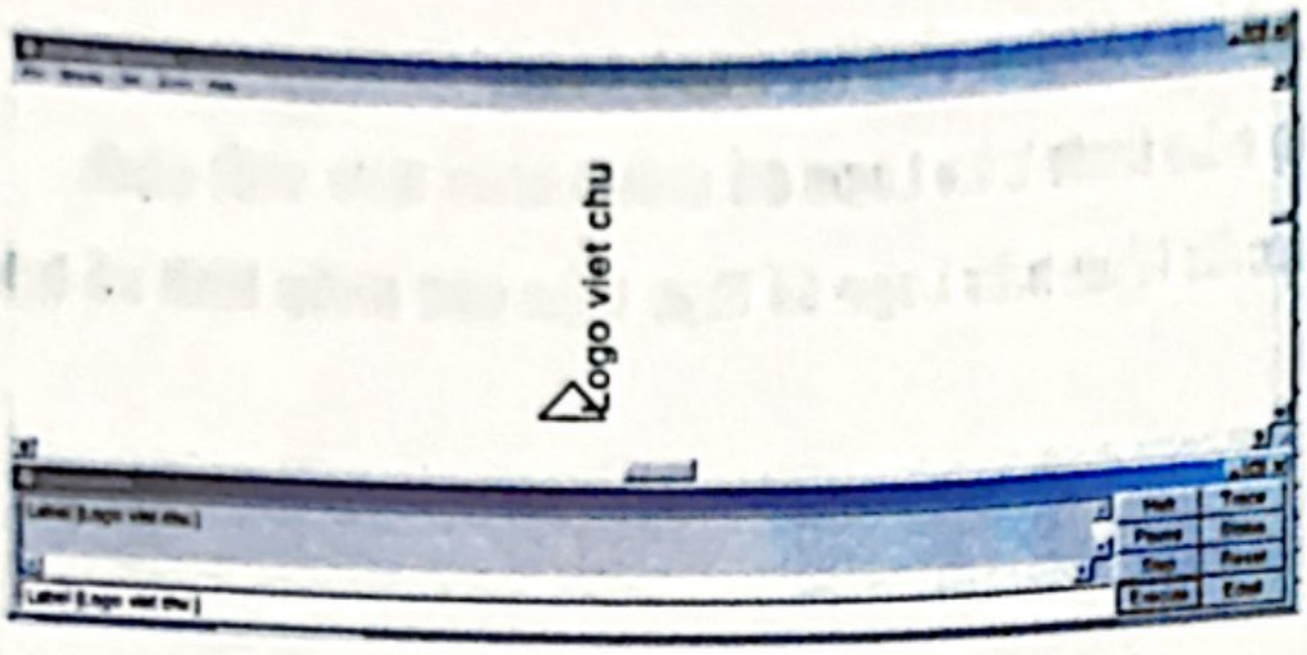
Điền hành động của Rùa vào ô trống theo mẫu.

TT	Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Hành động của rùa
1	ForwarD n	FD n	Tiến về trước n bước
2	BacK n	BK n	
3	RighT k	RT k	
4	LefT k	LT k	
5	PenUp	PU	
6	PenDown	PD	
7	ClearScreen	CS	Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi
8	Clean		
9	HideTurtle	HT	
10	ShowTurtle	ST	
11	Home		Về vị trí xuất phát

Scanned with CamScanner

2. Lệnh viết chữ

Đọc thông tin, thực hiện gõ lệnh như hình dưới, điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...).



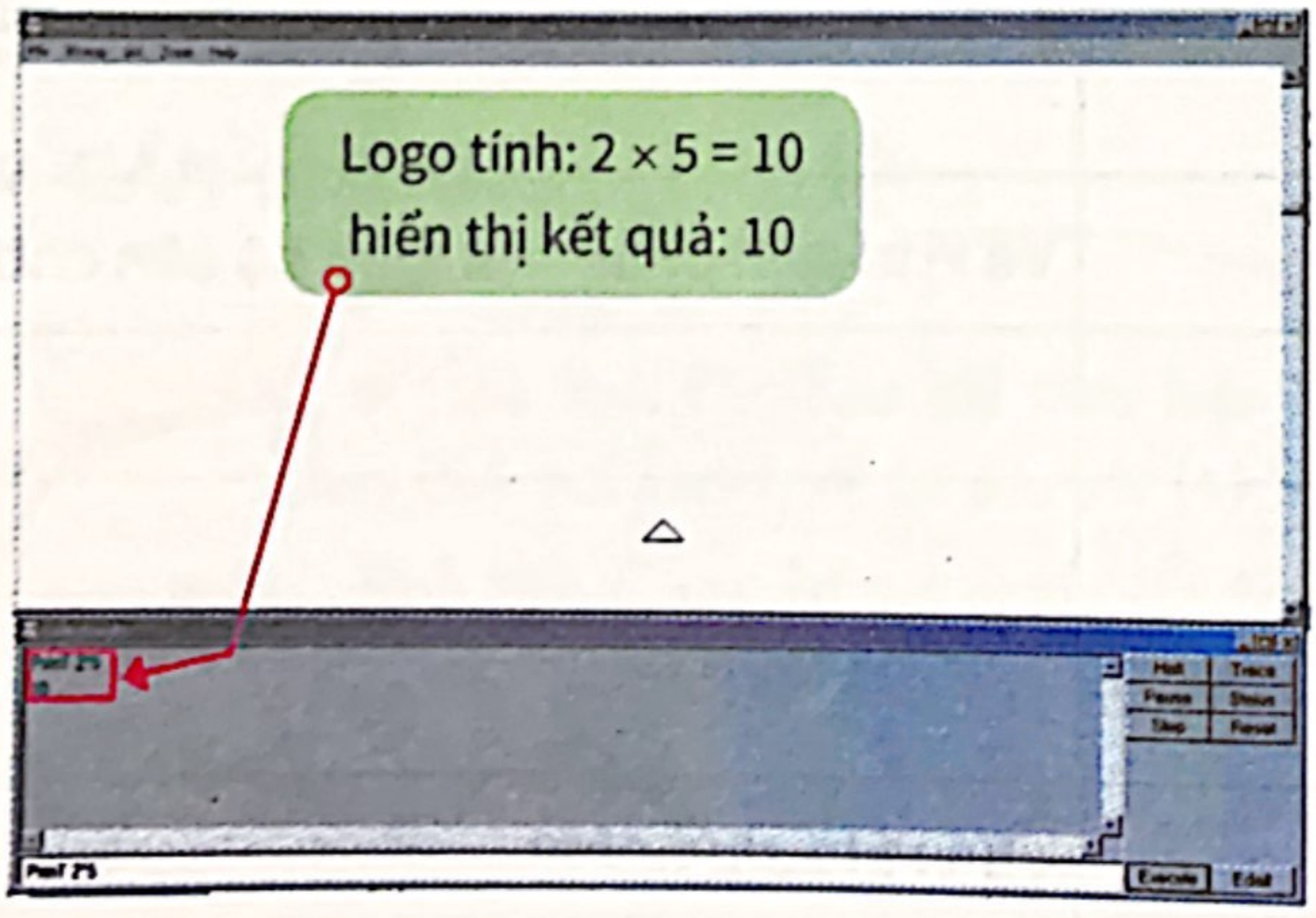


Thực hiện lệnh Label [Noi dung] để viết chữ lên sân chơi, trong đó:
Label: tên lệnh;
Noi dung: nội dung cần viết.

Lệnh	Kết quả
Label [Logo viet chu]	Rùa viết ra dòng chữ: ..... Hướng của dòng chữ: ..... Bắt đầu từ vị trí: .....

3. Lệnh thực hiện phép tính

Thực hiện gõ lệnh PrinT 2*5. Quan sát kết quả trên cửa sổ lệnh, điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...).





Logo thực hiện phép tính 2 × 5 và hiển thị kết quả là 10 trong cửa sổ lệnh. Khác với lệnh viết chữ, Rùa không viết kết quả tính lên sân chơi.

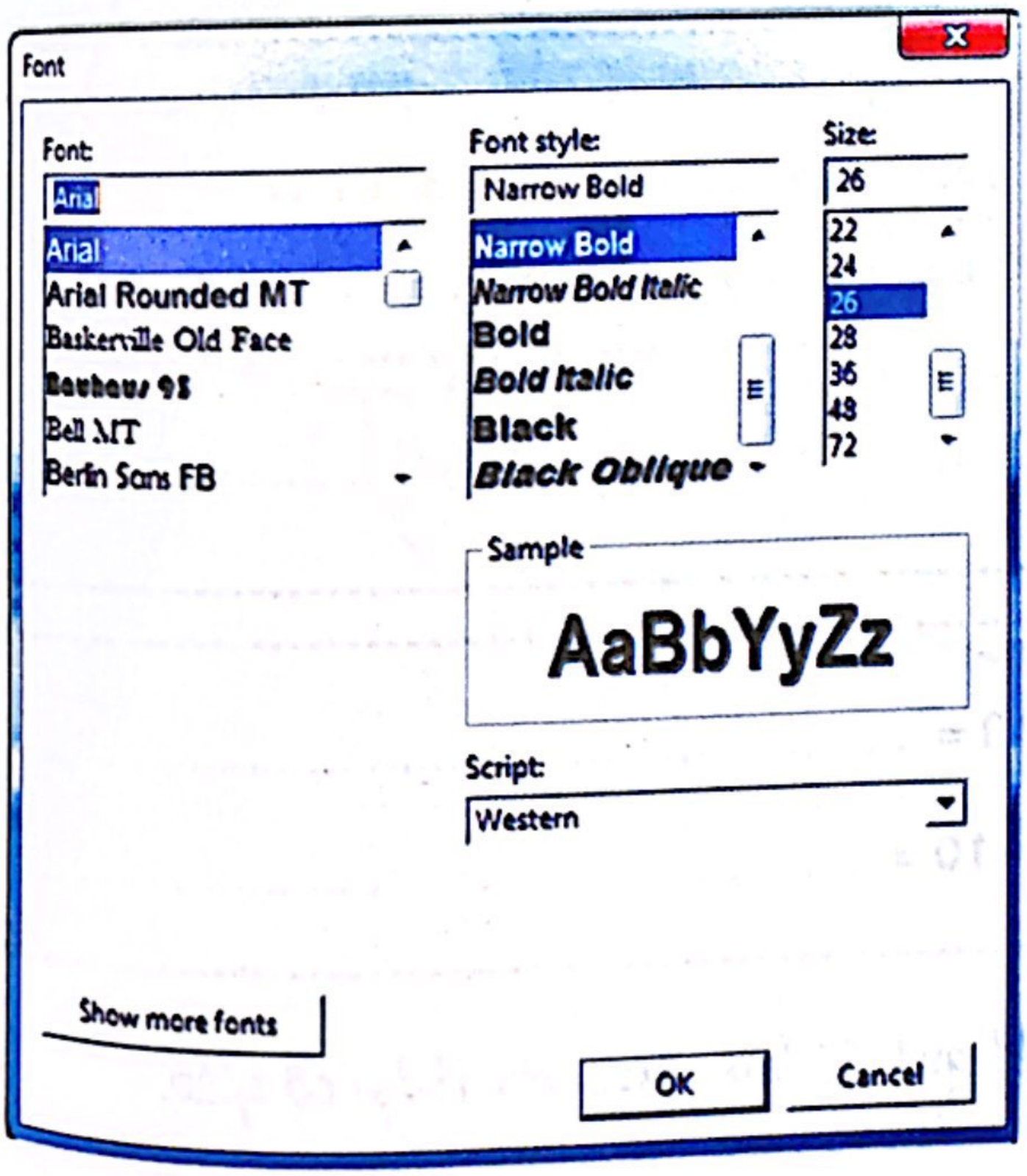
Scanned with CamScanner

Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Kết quả
PrinT	PR	Rùa:..... .... Logo:..... .... Hiển thị kết quả trong..... ....

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

4. Chọn phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ

Em thực hiện các thao tác chọn phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn Set rồi chọn Label Font.

Bước 2:

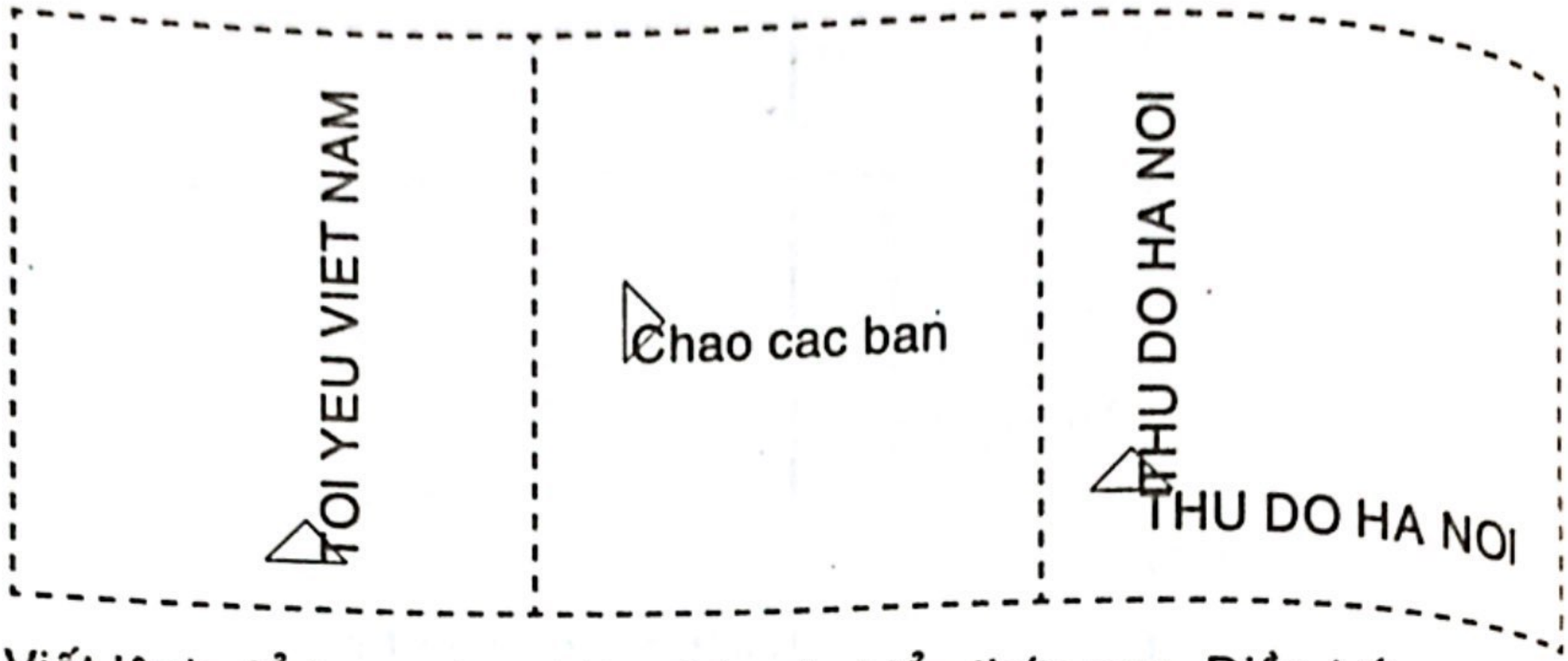
Trong cửa sổ Font:

- Font: chọn kiểu chữ;
- Font style: chọn hình thức chữ (in đậm, in nghiêng...);
- Size: chọn cỡ chữ.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết lệnh để Rùa viết các dòng chữ theo mẫu.



2. Viết lệnh để Logo thực hiện tính các biểu thức sau. Điền kết quả vào chỗ chấm (...).

10 + 4 × 25 = ...

80 + 45 + 55 = ...

2015 + 2016 = ...

6768 + 150366 = ...

456 × 67 = ...

9669 – 6783 = ...

10 + 50 × (7 – 5) – 10 = ...

(30 : 2 – 5 × 2) × 5 – 10 = ...

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Chọn phông chữ, màu chữ, viết các lệnh để hiển thị dòng chữ theo mẫu.

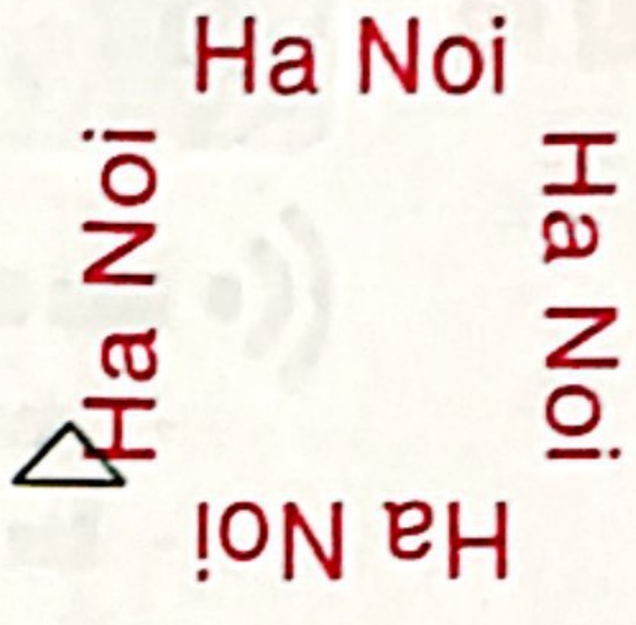
.....

.....

.....

.....

.....



EM CẦN GHI NHỚ

- Lệnh LABEL [...]:
  - Rùa viết ra dòng chữ trong cặp dấu [...];
  - Hướng chữ: dọc theo hướng của Rùa;
  - Vị trí chữ bắt đầu từ vị trí của Rùa;
  - Rùa không di chuyển.
- Lệnh PRINT <biểu thức> hoặc viết tắt PR <biểu thức>:
  - Logo tính giá trị <biểu thức>;
  - Kết quả hiển thị trong cửa sổ lệnh;
  - Rùa không di chuyển.

Scanned with CamScanner

BÀI 4

LUYỆN TẬP

Mục tiêu

- Củng cố kiến thức về các lệnh cơ bản trong Logo;
- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các lệnh cơ bản.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết lệnh viết tắt điều khiển Rùa thực hiện các hành động trong bảng sau:

TT	Hành động của rùa	Lệnh viết tắt
1	Tiến về trước n bước	FD n
2	Lùi lại sau n bước	
3	Quay phải k độ	
4	Quay trái k độ	
5	Nhấc bút (Rùa không vẽ nữa)	
6	Hạ bút (Rùa tiếp tục vẽ)	
7	Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi	
8	Xoá màn hình, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại	
9	Rùa ẩn mình	
10	Rùa hiện hình	
11	Về vị trí xuất phát	
12	Thoát khỏi chương trình Logo	

Scanned with CamScanner

2. Khởi động Logo, chọn nét vẽ đậm ở mức 3, màu nét vẽ là màu đỏ.

3. Viết các lệnh vào chỗ chấm (...) điều khiển Rùa vẽ hình vuông có cạnh là 80 bước theo mẫu.

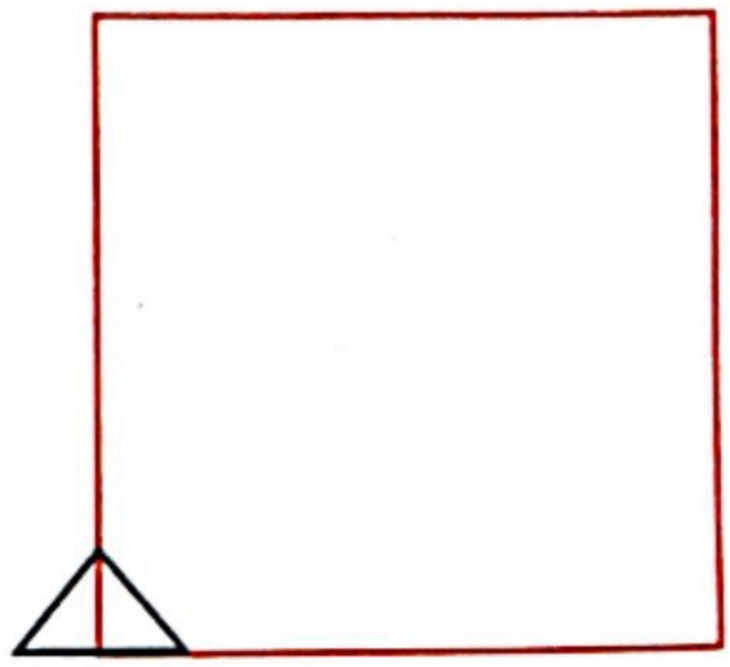
.....

.....

.....

.....

.....



4. Viết các lệnh để điều khiển Rùa vẽ hình tam giác có chiều dài cạnh là 60 bước và góc 60 độ theo mẫu.

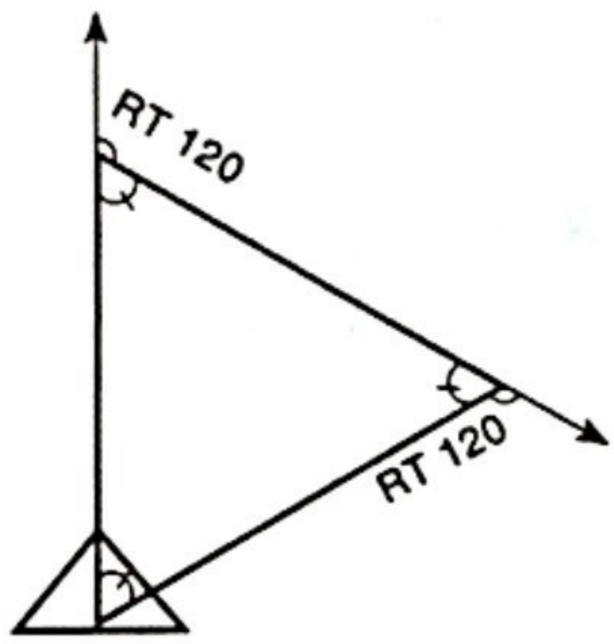
.....

.....

.....

.....

.....



5. Viết các lệnh để điều khiển Rùa vẽ được hình như hình dưới. Biết rằng, chiều dài mỗi đoạn của nét đứt là 80 bước.

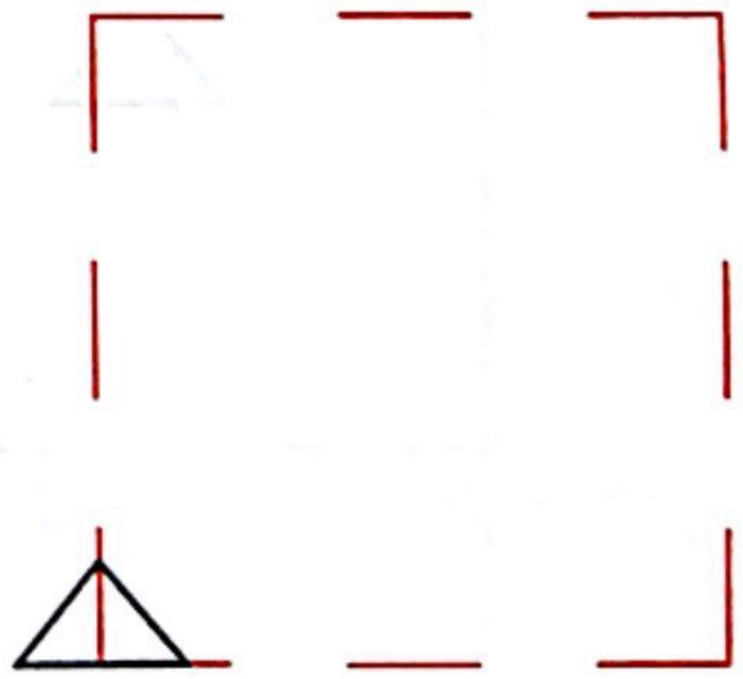
.....

.....

.....

.....

.....



6. Viết lệnh để Rùa viết ra dòng chữ sau.

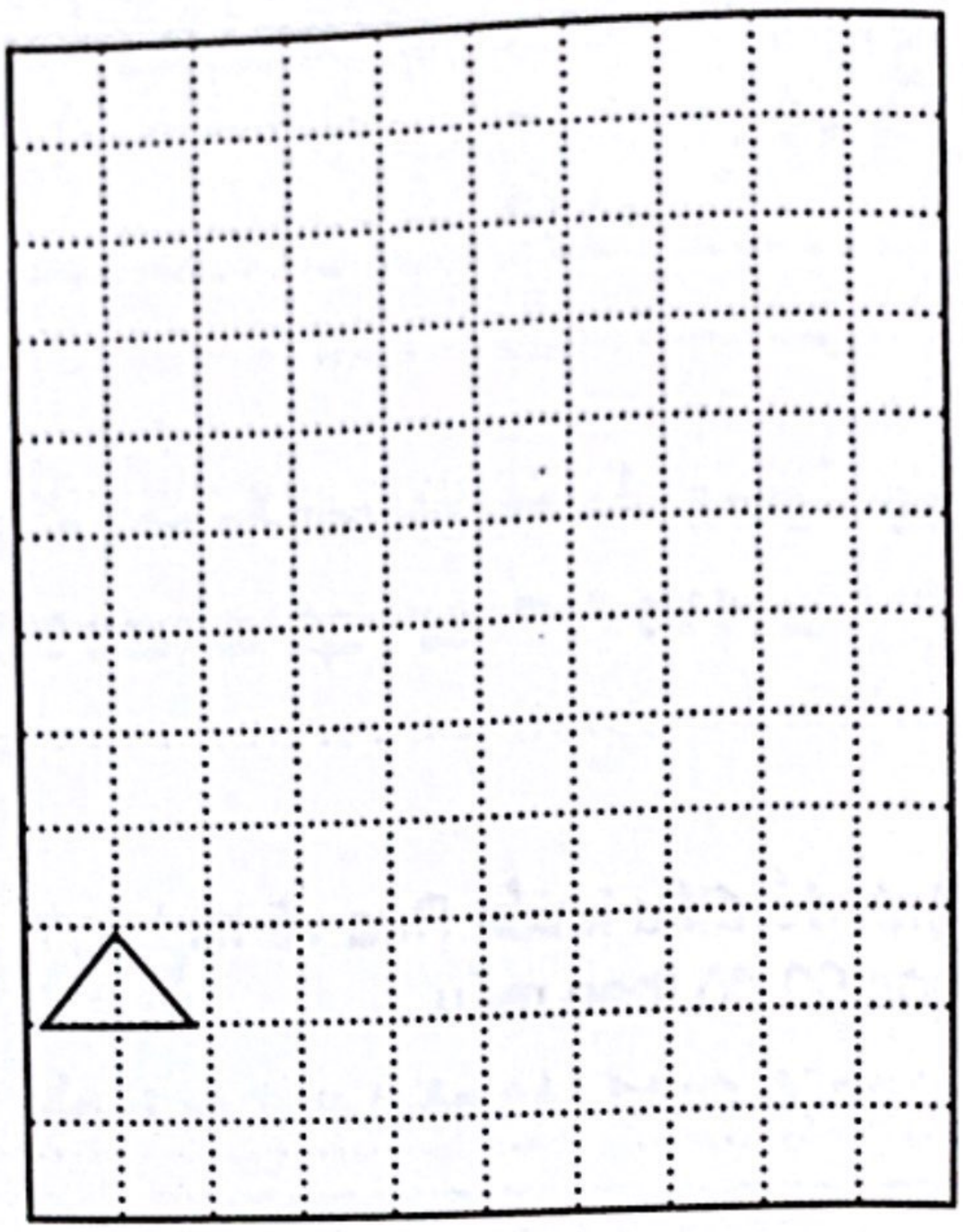
Viet Nam que huong toi

Scanned with CamScanner

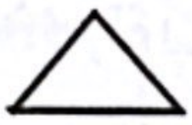
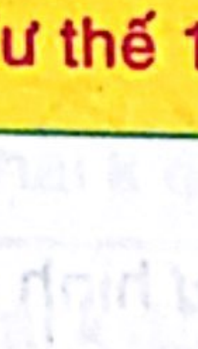
7. Vẽ đường đi của Rùa vào hình sau theo các lệnh cho trước. Biết rằng mỗi ô vuông trong hình có chiều dài cạnh là 10 bước.

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

10



8. Lệnh nào đã làm Rùa quay từ tư thế 1 sang tư thế 2? Đánh dấu X vào ☐ cuối câu trả lời đúng.

Tư thế 1	Tư thế 2	Lệnh
		LT 90 ☐ RT 90 ☐ RT 45 ☐ RT 30 ☐
		LT 90 ☐ RT 90 ☐ RT 45 ☐ RT 30 ☐

Scanned with CamScanner

		LT 45 ☐ RT 90 ☐ RT 45 ☐ LT 90 ☐
		LT 45 ☐ RT 90 ☐ RT 45 ☐ LT 90 ☐
		RT 30 ☐ RT 45 ☐ RT 90 ☐ RT 120 ☐

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Chuẩn bị:

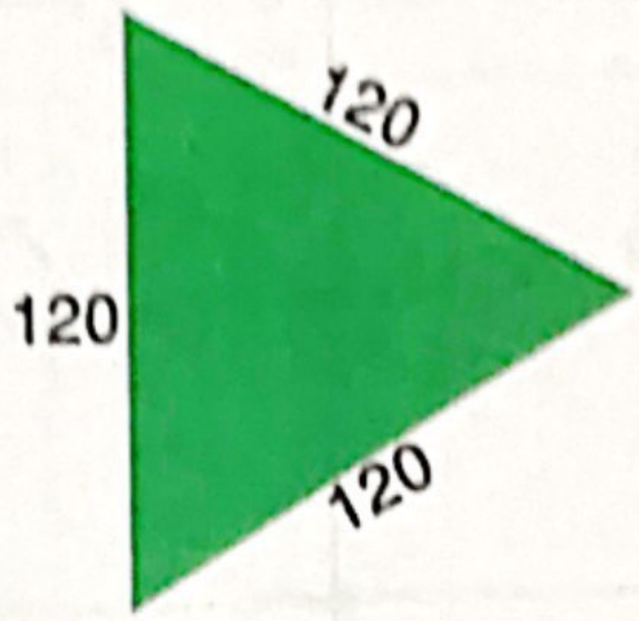
- Cắt một miếng bìa nhỏ hình tam giác (khoảng bằng bàn tay), tượng trưng cho chú Rùa.
- Trên bảng, vẽ một hình tam giác như hình sau để tượng trưng cho đường đi của Rùa sau khi thực hiện các lệnh.

Bắt đầu chơi:

Thầy/cô giáo lần lượt đọc các lệnh:

Scanned with CamScanner

1. Vị trí xuất phát;
2. FD 120;
3. RT 120;
4. FD 120;
5. RT 120;
6. FD 120;
7. RT 120.



Sau mỗi lệnh, một bạn học sinh phải đặt chú Rùa đúng vào vị trí của chú trên hình tam giác, các bạn khác nhận xét kết quả của bạn.

EM CẦN GHI NHỚ

- Sử dụng kết hợp lệnh RT và FD để vẽ các hình theo mong muốn.
- Sử dụng lệnh RT để xoay Rùa theo nhiều góc khác nhau.

Scanned with CamScanner

BÀI 5

SỬ DỤNG CÂU LỆNH LẶP

Mục tiêu

- Sử dụng được câu lệnh lặp thay thế các câu lệnh lặp lại nhiều lần;
- Sử dụng được câu lệnh Wait để làm chậm tốc độ di chuyển của Rùa.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Câu lệnh lặp

a) Quan sát các lệnh điều khiển Rùa vẽ hình vuông dưới đây. Thực hiện lần lượt 8 lệnh bên cột trái, rồi thực hiện lệnh Repeat bên cột phải. So sánh kết quả hiển thị trên màn hình.

```
FD 100   } ①
RT 90    }
FD 100   } ②
RT 90    }
FD 100   } ③
RT 90    }
FD 100   } ④
RT 90    }
```

= Repeat 4 [FD 100 RT 90]



Lệnh Repeat 4 [FD 100 RT 90] nghĩa là thực hiện 4 lần lệnh FD 100 RT 90.

Với cấu trúc câu lệnh lặp: Repeat n [<các câu lệnh lặp lại>], Rùa sẽ lặp lại n lần các lệnh đặt trong cặp dấu [...].

Scanned with CamScanner

b) Viết câu lệnh lặp thay thế 6 cặp lệnh sau vào chỗ chấm (...). Thực hiện lệnh trên máy tính và kiểm tra kết quả.

CS
{ FD 50
  RT 60
{ FD 50
  RT 60
{ FD 50
  RT 60
{ FD 50
  RT 60
{ FD 50
  RT 60
{ FD 50
  RT 60

= .....

2. Câu lệnh Wait

Thực hiện lần lượt các lệnh trong mỗi cột, so sánh kết quả hiển thị trên màn hình.

Cột 1	Cột 2
CS	CS
Repeat 6 [FD 50 RT 60]	Repeat 6 [FD 50 RT 60 Wait 60]



Nhận xét:

- ★ Lệnh Wait 60: Rùa sẽ tạm dừng lại 60 tíc (1 giây) trước khi thực hiện các lệnh tiếp theo.
- ★ Lệnh Wait n: Rùa sẽ tạm dừng lại n tíc trước khi thực hiện các lệnh tiếp theo.

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Thực hiện các lệnh sau, điền kết quả vào ô trống.

Câu lệnh	Kết quả	Góc xoay
CS Repeat 2 [FD 200 RT 90 FD 100 RT 90]		
CS Repeat 3 [FD 150 RT 120]		120 = 360 : 3
CS Repeat 4 [FD 150 RT 90]		90 = 360 : 4
CS Repeat 5 [FD 100 RT 72]		72 = 360 : 5
CS Repeat 6 [FD 100 RT 60]		60 = 360 : 6

2. Thêm lệnh Wait 60 vào các lệnh theo mẫu. Thực hiện trên máy tính, quan sát kết quả.

Câu lệnh	Câu lệnh thêm lệnh Wait
CS Repeat 2 [FD 200 RT 90 FD 100 RT 90]	CS Repeat 2 [FD 200 RT 90 FD 100 RT 90 WAIT 60]
CS Repeat 3 [FD 150 RT 120]	
CS Repeat 4 [FD 150 RT 90]	
CS Repeat 5 [FD 100 RT 72]	
CS Repeat 6 [FD 100 RT 60]	

3. Thay đổi giá trị Wait trong câu lệnh sau, thực hiện trên máy tính, quan sát kết quả.

CS Repeat 6 [FD 100 RT 60 Wait 60]

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

Scanned with CamScanner

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Viết câu lệnh lặp điều khiển Rùa để hiển thị nội dung như hình sau.

.....

.....

.....

.....

.....



2. Viết câu lệnh lặp điều khiển Rùa vẽ hình sau (hình bát giác đều - tám cạnh bằng nhau). Thực hiện trên máy tính để kiểm tra kết quả.

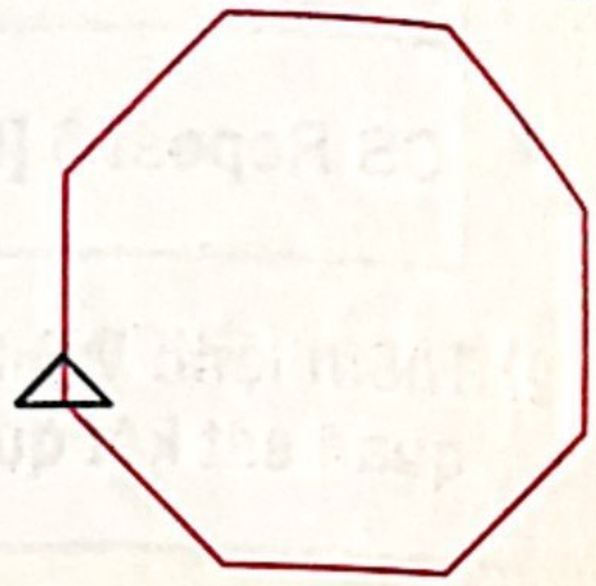
.....

.....

.....

.....

.....



Hình bát giác đều

EM CẦN GHI NHỚ

- Câu lệnh lặp có cấu trúc:

  Repeat ␣ <n> ␣ [<các lệnh lặp>].

- Câu lệnh chờ có cấu trúc Wait ␣ <n>:

  - Rùa tạm dừng lại n tíc trước khi thực hiện các lệnh tiếp theo.
  - 1 giây = 60 tíc.

Scanned with CamScanner

BÀI 6

LUYỆN TẬP

Mục tiêu

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các câu lệnh trong Logo ;
- Bước đầu hình thành tư duy thuật toán.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Nối lệnh bên cột trái vào hành động tương ứng của Rùa bên cột phải.

Lệnh	Hành động của Rùa
1. FD n	Quay phải k độ
2. BK n	Nhấc bút (Rùa không vẽ nữa)
3. RT k	Lùi lại sau n bước
4. LT k	Tiến về trước n bước
5. PU	Quay trái k độ
6. PD	Xoá màn hình, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại
7. CS	Hạ bút (Rùa tiếp tục vẽ)
8. Clean	Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi
9. HT	Về vị trí xuất phát
10. ST	Rùa hiện hình
11. Home	Thoát khỏi chương trình Logo
12. Bye	Rùa ẩn mình

2. Viết các lệnh để Rùa vẽ các hình tương tự theo mẫu bằng hai cách:

a) Không dùng câu lệnh lặp;

b) Dùng câu lệnh lặp.

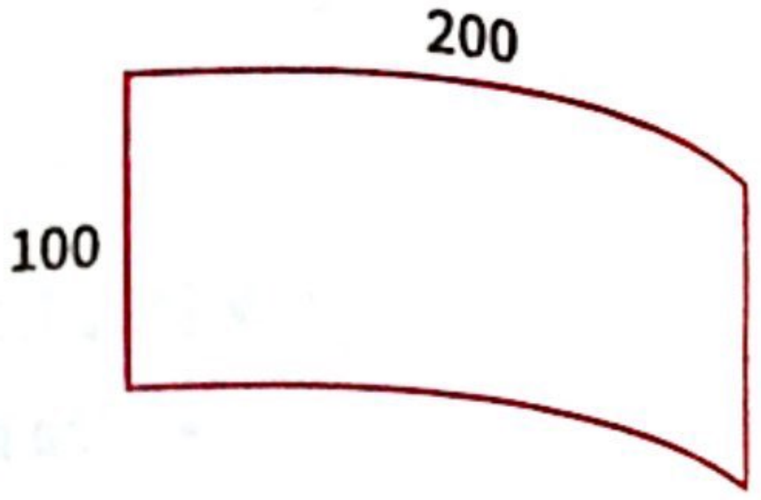
Scanned with CamScanner

Mẫu 1: .....

.....

.....

.....

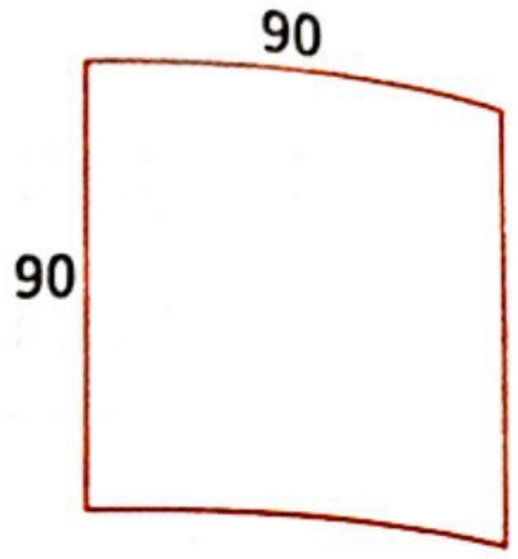


Mẫu 2: .....

.....

.....

.....

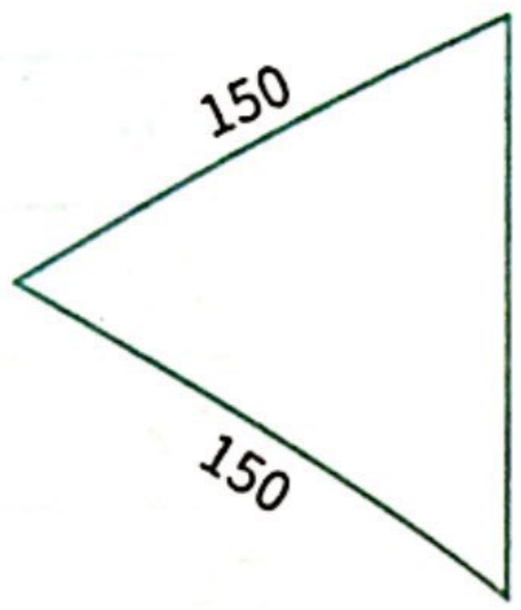


Mẫu 3: .....

.....

.....

.....

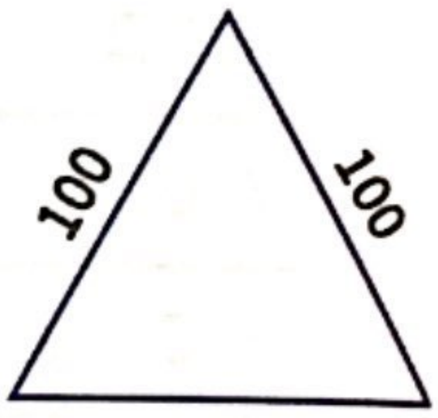


Mẫu 4: .....

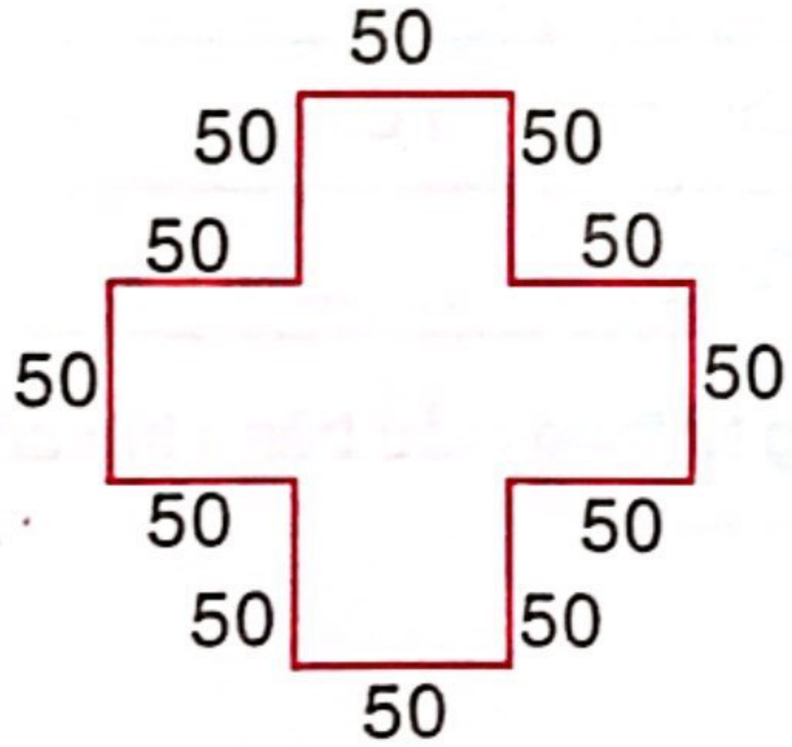
.....

.....

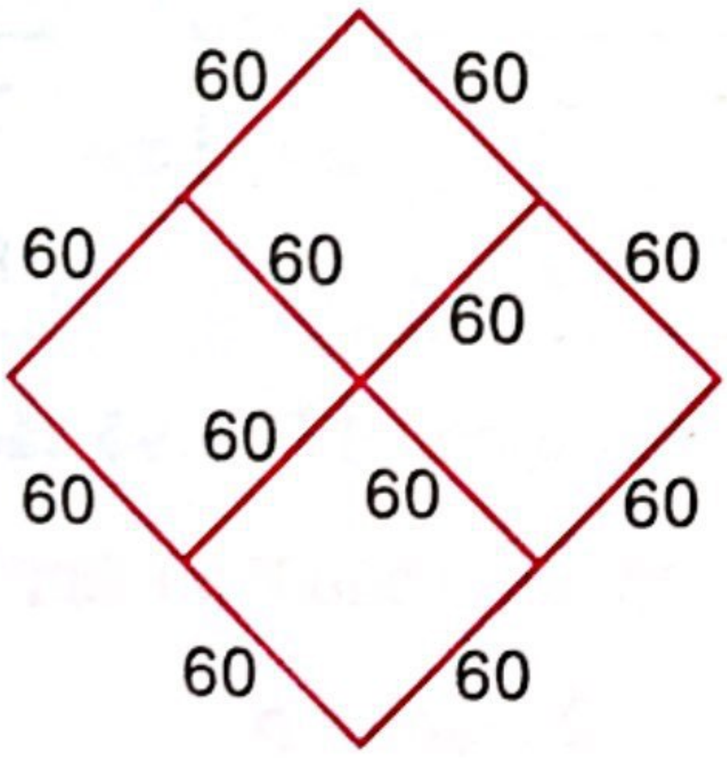
.....



3. Điều khiển Rùa vẽ các hình có số bước tương ứng như hình dưới.



a)



b)

Scanned with CamScanner

4. Điền vào ô trống trong bảng sau.

TT	Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Hành động của rùa
1	ForwarD n		Tiến về trước n bước
2	BacK n	BK n	Lùi lại sau n bước
3		RT k	Quay phải k độ
4	LefT k	LT k	
5	PenUp		Nhấc bút (Rùa không vẽ nữa)
6	PenDown	PD	

Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn rồi thực hiện các yêu cầu sau:

a) Lần lượt chọn màu Pen Color , Flood Color , Screen Color .

b) Gõ các lệnh sau, trao đổi với bạn về chức năng của từng dòng lệnh

- CS HOME FD 120 RT 90 FD 120 RT 90 FD 120 RT 90 FD 120 RT 90
- FD 120 RT 30 FD 120 RT 120 FD 120
- RT 90 PENUP FD 60 PENDOWN FILL PENUP BK 60 RT 70 FD 50
- PENDOWN FILL
- PENUP HOME PENDOWN

EM CẦN GHI NHỚ

Sử dụng lệnh Penup, Pendown để vẽ liên tiếp các hình trong một trang vẽ.

Scanned with CamScanner

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

Chơi cờ vua cùng phần mềm RealChess3D

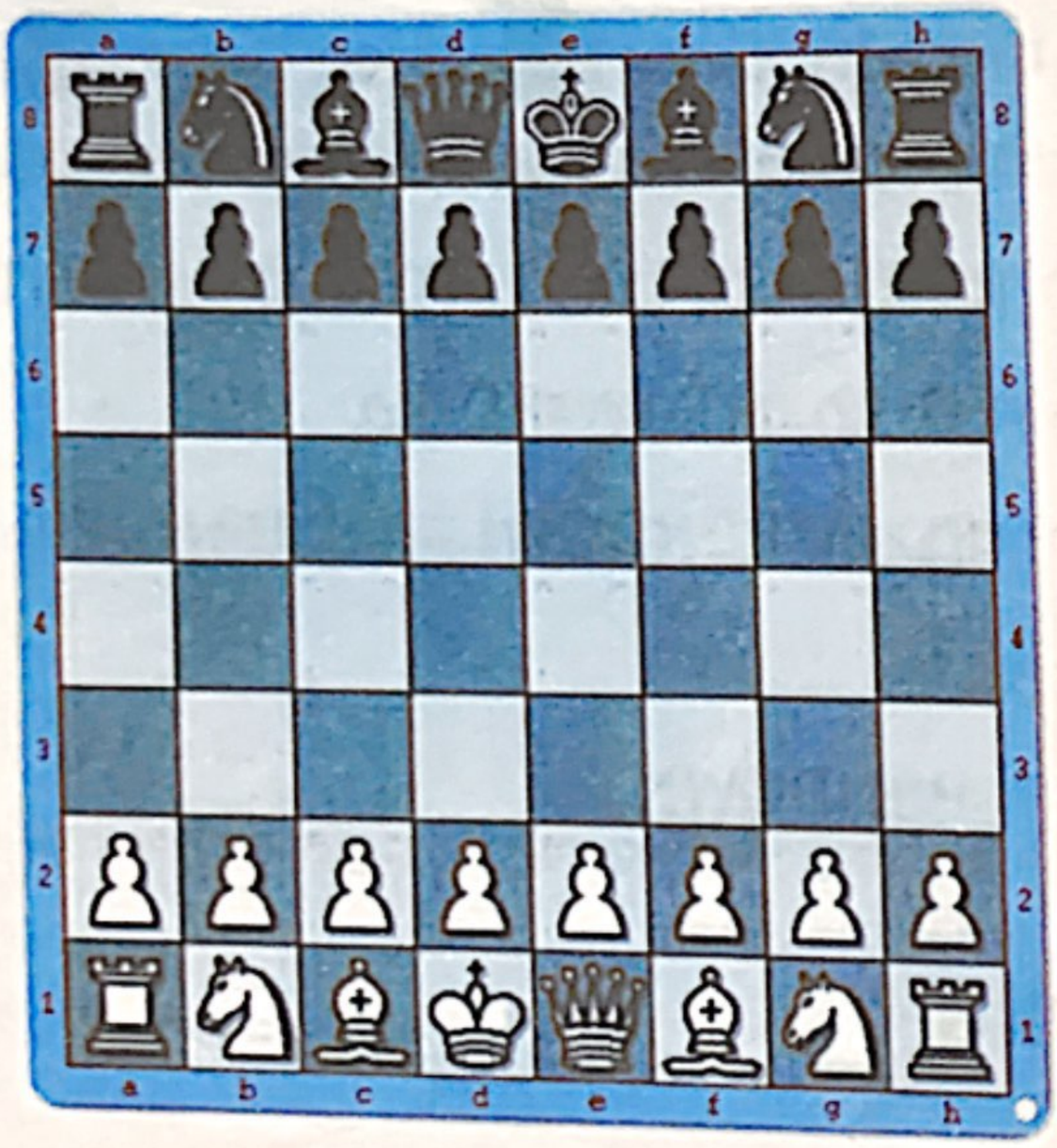
Mục tiêu

Rèn luyện sự tập trung, kĩ năng suy nghĩ logic.

1. Giới thiệu phần mềm

Cờ vua là môn thể thao trí tuệ dành cho hai người chơi. Trò chơi này diễn ra trên một bảng hình vuông, gọi là bàn cờ, gồm 8 hàng (từ 1 đến 8) và 8 cột (từ a đến h), tạo ra 64 ô hình vuông với các màu đậm và nhạt xen kẽ nhau. Mỗi người sẽ bắt đầu ván cờ với 16 quân cờ (đen hoặc trắng). Mỗi bên lần lượt đi các quân của mình sau khi đối phương đã đi xong một nước.

Các quân cờ của mỗi bên bao gồm 8 tốt, 2 mã, 2 tượng, 2 xe, 1 hậu và 1 vua. Người cầm quân trắng luôn là người đi đầu tiên.



2. Cách chơi cờ

Phần mềm RealChess3D giúp em chơi cờ vua trên máy tính. Để khởi động phần mềm này, em nháy đúp chuột lên biểu tượng trên màn hình nền. Màn hình chính của trò chơi được hiển thị như hình sau dưới.

Scanned with CamScanner



Nháy chọn để bắt đầu màn chơi mới

Nháy chọn để chơi lại các màn chơi đã lưu

Cách di chuyển và bắt quân cơ bản trong cờ vua:

- Tốt: đi thẳng, ăn chéo, chỉ có nước đi đầu tiên là đi được hai ô, tất cả các nước còn lại chỉ đi được một ô.
- Vua: mỗi lượt đi được một ô, được phép đi ngang, dọc, chéo.
- Xe: được phép di chuyển nhiều ô theo đường cột dọc hoặc hàng ngang, có thể ăn quân khác màu trên đường đi.
- Tượng: di chuyển chéo trên tất cả các ô cùng màu, có thể đi được nhiều ô. Nguyên tắc di chuyển và ăn quân tương tự quân xe.
- Mã: di chuyển theo hình chữ L, đường đi theo quy tắc: ngang 1 ô và dọc 2 ô hoặc ngược lại dọc 2 ô và ngang 1 ô. Mã không bị cản bởi bất kì quân nào.
- Hậu: đây là quân rất mạnh trong bàn cờ vì nó có nước đi là tổng hợp của xe và tượng. Hậu được phép di chuyển nhiều ô trên hàng ngang, hàng dọc, hàng chéo.

Mục tiêu của mỗi người chơi là tấn công vua của đối phương sao cho vua của đối phương không thể di chuyển đúng luật bước nào nữa để thoát khỏi thế chiếu, gọi là "chiếu bí". Người chơi chiếu bí được đối phương là người chơi chiến thắng. Nếu xuất hiện thế cờ mà không đấu thủ nào có thể thực hiện được chiếu bí thì ván cờ hoà. Không được di chuyển một quân cờ tới ô có quân cùng màu đang đứng. Nếu quân cờ đi tới một ô đang có quân khác màu đứng thì sẽ bắt được quân đó của đối phương (không áp dụng với quân tốt do tốt đi thẳng, ăn chéo).

Scanned with CamScanner

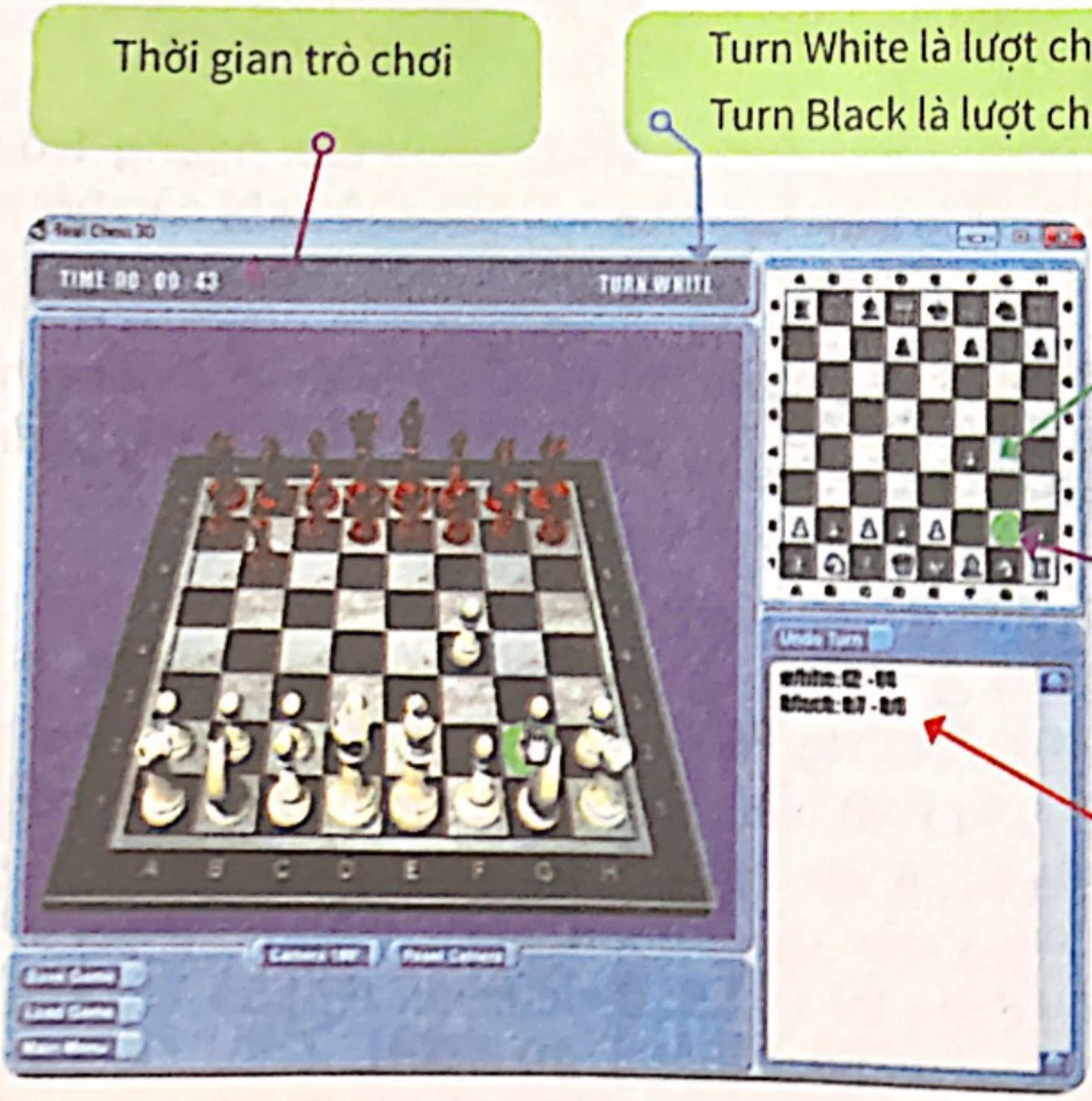
3. Tìm hiểu và chơi trò chơi

a) Chế độ chơi với máy tính

Trong màn hình chính của trò chơi, em nháy chọn **NEW GAME**. Màn chơi mới sẽ bắt đầu và có hình tương tự như hình sau:



Em chọn chế độ chơi với máy tính, màn hình trò chơi xuất hiện có dạng như hình dưới. Để di chuyển quân cờ em nháy chuột lên quân cờ đó rồi nháy chọn tiếp ô cần di chuyển đến.



Scanned with CamScanner



Trong danh sách các bước quân cờ đã di chuyển, dòng chữ White: f2 - f4 để chỉ rằng quân cờ ở trắng cột f đã di chuyển từ hàng thứ 2 lên hàng thứ 4.

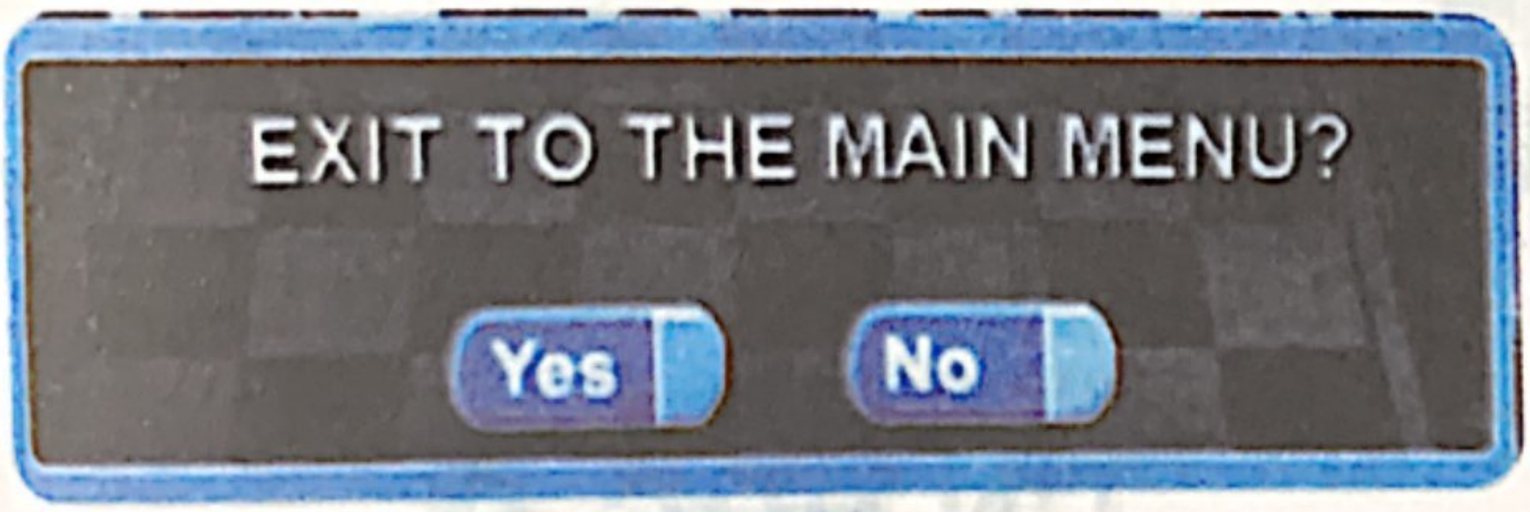
b) Chế độ chơi với bạn

- Trong màn hình chính của phần mềm RealChess3D, em chọn chế độ PLAY VS PLAY và chơi cùng bạn.

- Trao đổi với bạn, tìm hiểu chức năng của các nút lệnh Undo Turn, Save Game, Load Game trong màn hình trò chơi.

4. Thoát khỏi màn chơi

Trong màn hình trò chơi, em nhấn phím Esc, xuất hiện thông báo như hình dưới, chọn Yes để thoát khỏi màn chơi và quay về màn hình chính.



Scanned with CamScanner