

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

DỰ ÁN MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC 5 LỚP



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

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 kỹ 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, kỹ 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, kỹ năng quan trọng cần lưu ý trong bài học.

Chúc các em học tập hiệu quả.

Các tác giả

KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

Bài 1. Khám phá Computer	7
Bài 2. Luyện tập	14
Bài 3. Thư điện tử (email).....	18
Bài 4. Thư điện tử (tiếp theo)	25
Học và chơi cùng máy tính. Stellarium.....	30
Bài đọc thêm. Dịch vụ chuyển phát thư xưa và nay	35

Chủ đề

1



MỤC LỤC

Chủ đề

5

EM HỌC NHẠC

Bài 1. Làm quen với phần mềm MuseScore	113
Bài 2. Bước đầu tạo bản nhạc với phần mềm MuseScore	116
Bài 3. Ghi lời bản nhạc. Thay đổi nốt nhạc, thêm ô nhịp	122
Bài 4. Chèn ô nhịp và thay đổi thông tin về bản nhạc	125
Bài 5. Thiết lập trang giấy và xuất bài nhạc	129
Học và chơi cùng máy tính. Gấu chơi Piano	133
Bài đọc thêm. Các phím tắt trong MuseScore	135

Chủ đề

2

SOẠN THẢO VĂN BẢN

Bài 1. Những gì em đã biết	37
Bài 2. Kỹ thuật điều chỉnh một đoạn văn bản.....	40
Bài 3. Chọn kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản ..	44
Bài 4. Định dạng trang văn bản, đánh số trang trong văn bản	47
Bài 5. Thực hành tổng hợp	51
Học và chơi cùng máy tính. XMind	54
Bài đọc thêm. Giới thiệu về xuất bản điện tử	58

THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài 1. Những gì em đã biết	60
Bài 2. Mở rộng hiệu ứng chuyển động	62
Bài 3. Chèn âm thanh vào bài trình chiếu	66
Bài 4. Chèn đoạn video vào bài trình chiếu	69
Bài 5. Đặt thông số chung cho các trang trình chiếu .	71
Bài 6. Thực hành tổng hợp	75
Học và chơi cùng máy tính. Windows Movie Maker 2.6	78
Bài đọc thêm. Chuyện kể về thiết bị trình chiếu	82

Chủ đề

3

Chủ đề

4

THẾ GIỚI LOGO CỦA EM

Bài 1. Những gì em đã biết	84
Bài 2. Câu lệnh lặp lồng nhau	87
Bài 3. Thủ tục trong Logo	90
Bài 4. Thủ tục trong Logo (tiếp theo)	94
Bài 5. Luyện tập vẽ thủ tục	100
Bài 6. Thay đổi màu và nét vẽ bằng câu lệnh	103
Học và chơi cùng máy tính. Đặt số vào đúng vị trí (Sudoku)	107
Bài đọc thêm. Kể chuyện về Logo	110

• Mục tiêu

- Làm quen với cửa sổ chương trình quản lí tệp và thư mục;
- Thực hiện được các thao tác điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
- Thực hiện được các thao tác như: tạo, mở, sao chép, xóa đối với thư mục/tệp trong chương trình quản lí tệp và thư mục.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

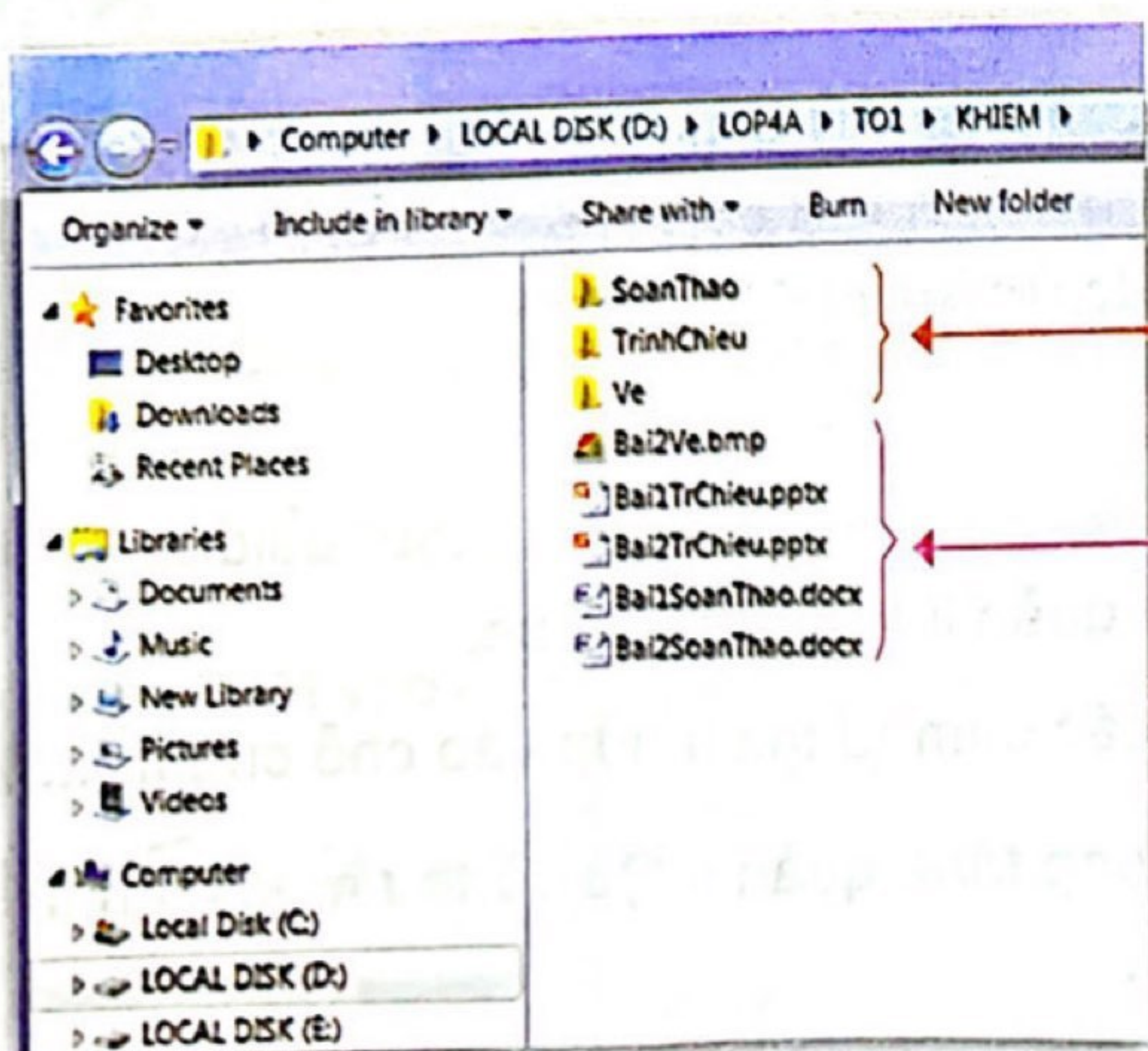
1. Những gì em đã biết

a) Điền từ/cụm từ thích hợp vào chỗ chấm (...).

- Mỗi bài tập vẽ, soạn thảo văn bản, trình chiếu được lưu trong máy tính gọi là
- Thư mục là nơi chứa
- Để nhìn thấy được “bên trong” máy tính, em

vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở cửa sổ Computer.

b) Quan sát hình, điền từ/cụm từ thích hợp vào chỗ chấm (...) rồi trả lời các câu hỏi.



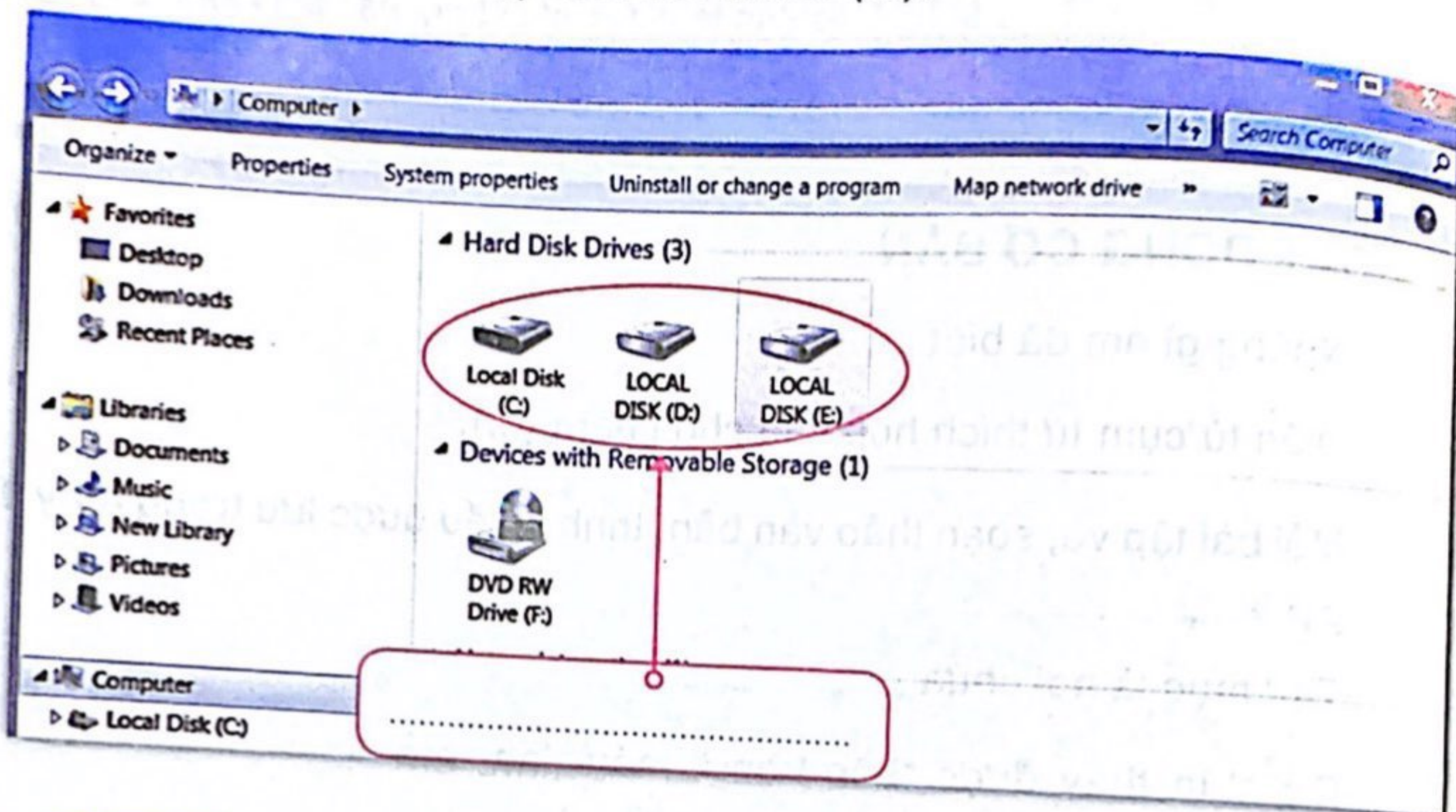
các

các

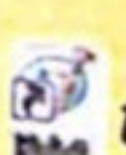
- Thư mục nào đang được mở?

- Trong thư mục đang mở, em thấy những gì?

c) Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm (...).



Khi nháy đúp vào biểu tượng , cửa sổ Computer được mở, em có thể nhìn thấy được “bên trong” máy tính. Cửa sổ Computer được mở là do một chương trình phần mềm gọi là **chương trình quản lý tệp và thư mục** đã được khởi động.

Điều này giống như khi nháy đúp vào các biểu tượng , ,  thì chương trình soạn thảo văn bản (Word), chương trình thiết kế bài trình chiếu (PowerPoint), chương trình tập vẽ (Paint) được khởi động.

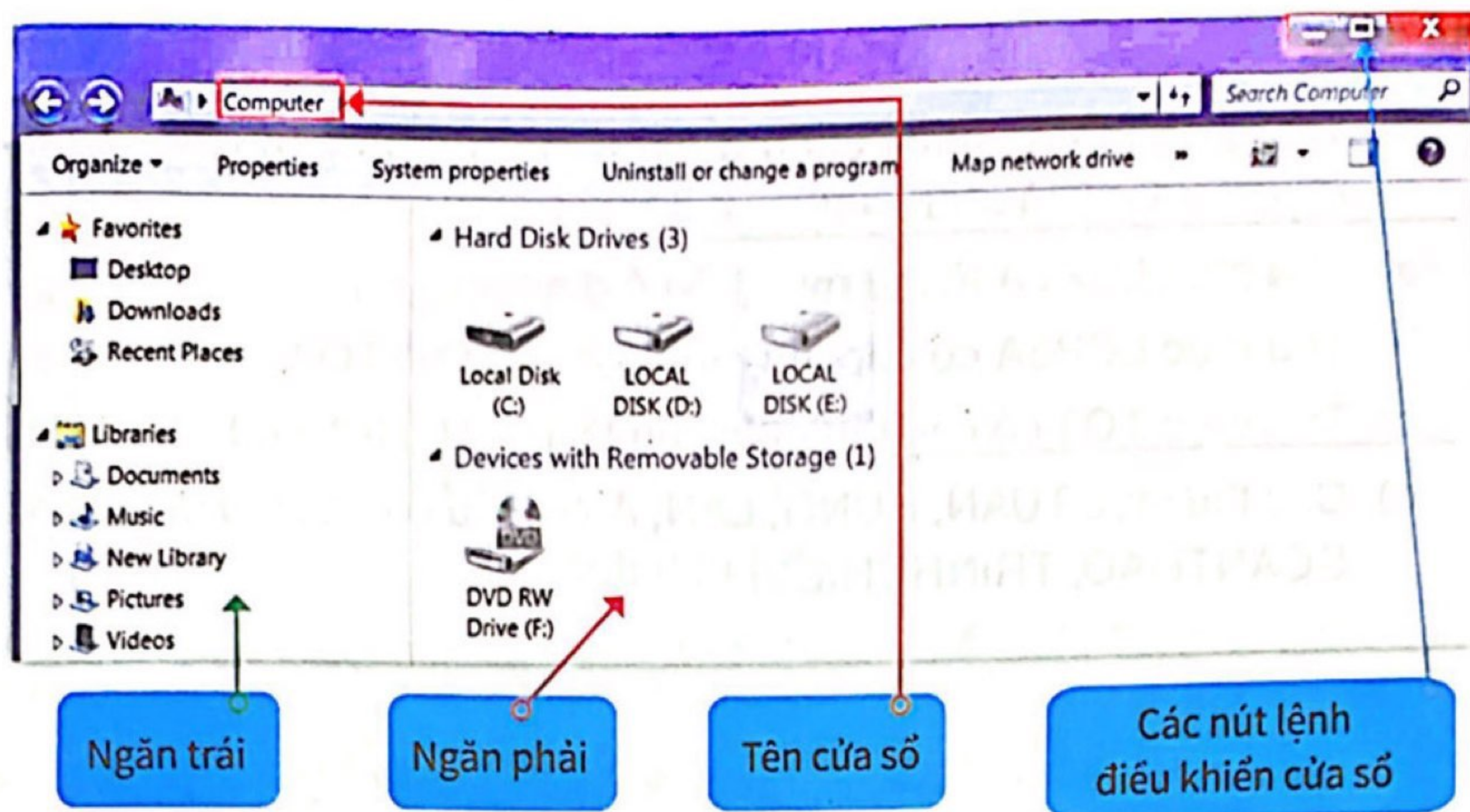


2. Khám phá Computer

a) Khởi động chương trình quản lý tệp và thư mục.

- Quan sát hình rồi điền các cụm từ thích hợp vào chỗ chấm (...).

Sau khi khởi động, chương trình quản lý tệp và thư mục hiển thị trong



Ở góc trên bên trái cửa sổ có, góc trên bên phải cửa sổ có các cửa sổ.

Cửa sổ **Computer** có ngăn, là ngăn và
Trong mỗi ngăn có các biểu tượng.

- Em hãy chỉ ra tên cửa sổ, các nút điều khiển cửa sổ, ngăn trái và ngăn phải của cửa sổ **Computer** trên màn hình máy tính.
- Đặt con trỏ chuột vào vạch phân chia ngăn trái và ngăn phải sao cho con trỏ chuột biến thành hình mũi tên hai chiều ($\leftrightarrow$), kéo rồi thả chuột để thay đổi kích thước ngăn trái và ngăn phải của cửa sổ.

b) Nháy vào dấu ($\triangleright$) trước tên ổ đĩa (D:) trong ngăn trái và quan sát sự thay đổi. Đánh dấu $\times$ vào ☐ đặt cuối câu đúng.

- Trước mỗi biểu tượng trong ngăn trái có dấu ($\triangleright$) hoặc ($\blacktriangleleft$) hoặc không có gì. ☐
- Biểu tượng được nháy chọn chuyển thành màu xanh. ☐
- Có các biểu tượng ổ đĩa, thư mục, tệp và một số biểu tượng khác. ☐
- Có các biểu tượng ổ đĩa, thư mục và một số biểu tượng khác. ☐
- Nháy chuột vào dấu ($\triangleright$) sẽ chuyển thành dấu ($\blacktriangleleft$) và ngược lại. ☐

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

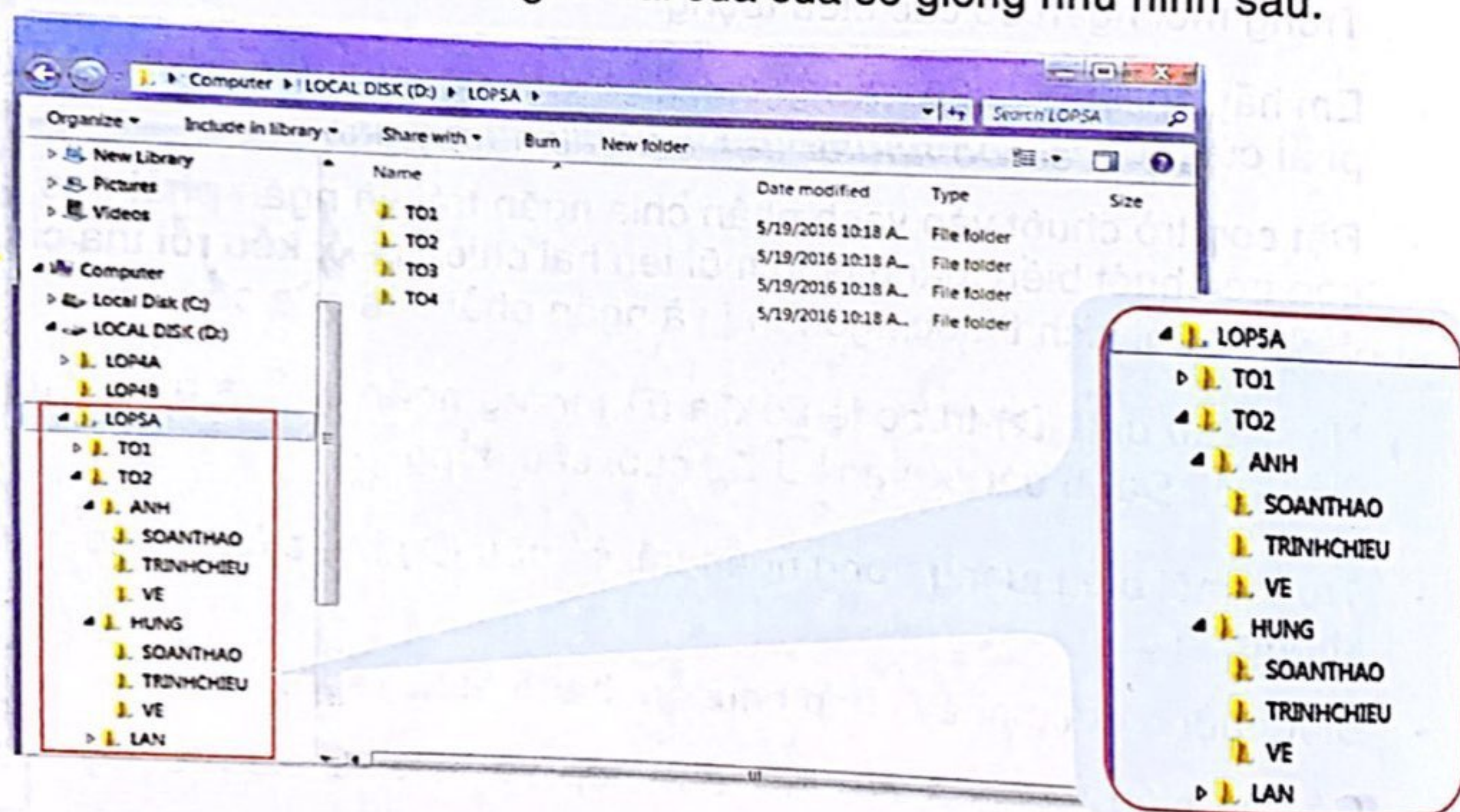
1. Trong ngăn trái, nháy chọn ổ đĩa (D:). Trong ngăn phải tạo các thư mục theo mô tả như sau:
 - a) Thư mục LOP5A là thư mục trên ổ đĩa (D:).
 - b) Thư mục LOP5A có các thư mục con là TO1, TO2, TO3, TO4.
 - c) Thư mục TO2 có các thư mục con là TUAN, HUNG, LAN, ANH.
 - d) Các thư mục TUAN, HUNG, LAN, ANH đều có các thư mục con là VE, SOANTHAO, TRINHCHIEU.

► HƯỚNG DẪN:

Để thực hiện bài thực hành (d), trước tiên em cần tạo thư mục VE, SOANTHAO, TRINHCHIEU trong thư mục TUAN.

Sau đó, sao chép ba thư mục VE, SOANTHAO, TRINHCHIEU rồi dán lần lượt vào thư mục HUNG, LAN, ANH.

2. Điều khiển sao cho ngăn trái của cửa sổ giống như hình sau.



3. Em thực hiện các yêu cầu sau rồi đánh dấu ☒ vào ☐ đặt trước câu trả lời đúng.

- a) Trong ngăn trái, nháy chọn vào thư mục LOP5A, em sẽ
 - ☐ mở thư mục LOP5A trong ngăn phải.
 - ☐ mở thư mục LOP5A trong ngăn trái.

- ☐ chuyển dấu (▷) thành dấu (◀).
- ☐ chuyển dấu (◀) thành dấu (▷).
- b) Trong ngăn trái, nháy chọn vào dấu (▷) trước thư mục LOP5A, em sẽ
- ☐ mở thư mục LOP5A trong ngăn phải.
- ☐ chỉ mở thư mục LOP5A trong ngăn trái.
- ☐ chỉ chuyển dấu (▷) thành dấu (◀).
- ☐ mở thư mục LOP5A trong ngăn trái và chuyển dấu (▷) thành dấu (◀).
- c) Dấu (▷) trước mỗi thư mục cho em biết
- ☐ thư mục đó không có thư mục con.
- ☐ thư mục đó đang mở.
- ☐ thư mục đó có thư mục con và thư mục đó đang đóng.
- ☐ thư mục đó có thư mục con và các tệp.
- d) Dấu (◀) trước mỗi thư mục cho em biết
- ☐ thư mục đó không có thư mục con.
- ☐ thư mục đó đang đóng.
- ☐ thư mục đó có thư mục con và thư mục đó đang mở.
- ☐ thư mục đó có thư mục con và các tệp.
- e) Thư mục không có dấu (▷) hoặc dấu (◀) đứng trước cho em biết
- ☐ thư mục đó không có thư mục con.
- ☐ thư mục đó đang đóng.
- ☐ thư mục đó có thư mục con.
- ☐ thư mục đó là thư mục rỗng.

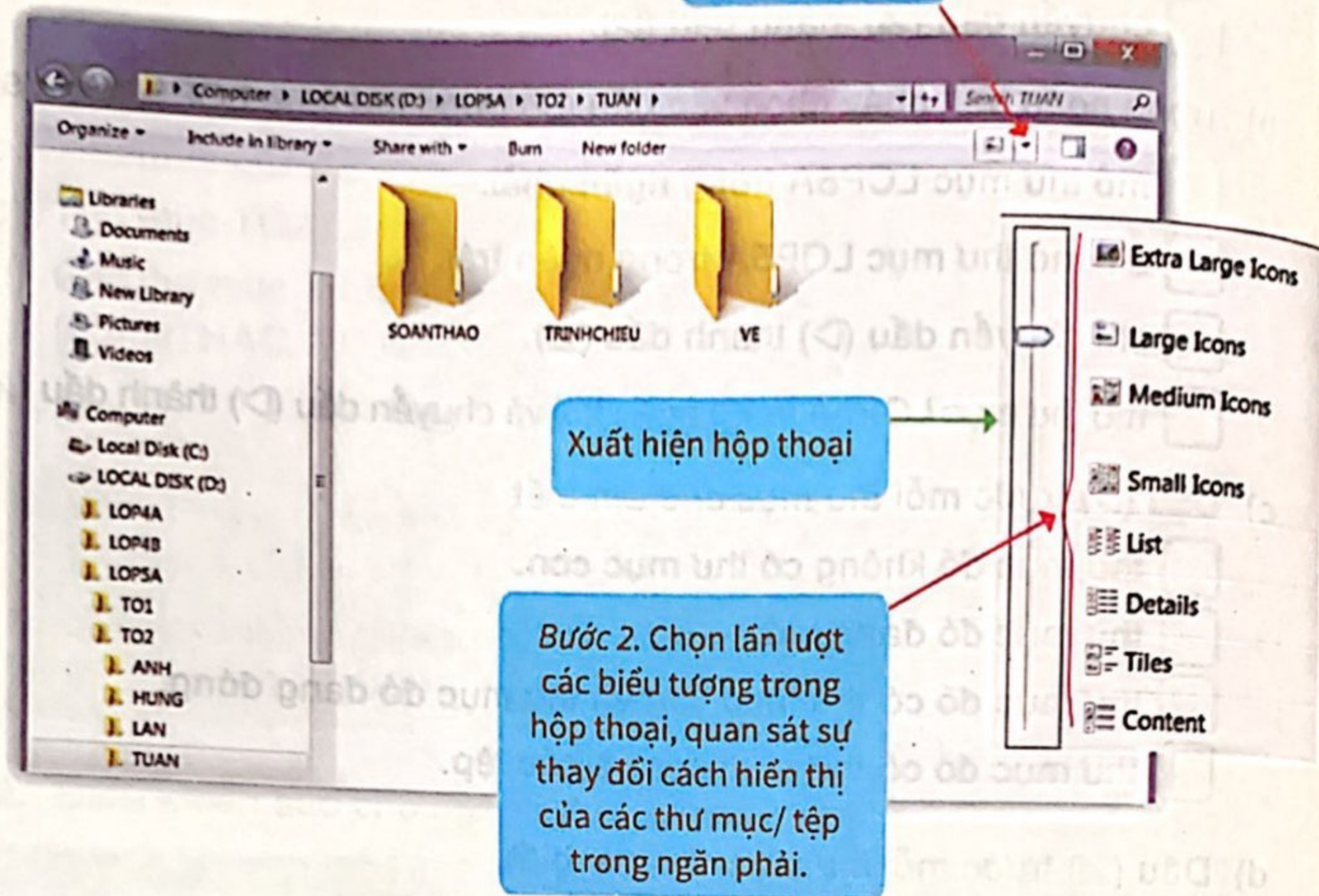
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

- a) Điều khiển sao cho ngăn trái của cửa sổ giống như hình sau. Thực hiện các Bước 1, Bước 2 theo hướng dẫn.



Bước 1. Nháy vào đây



b) Nối mỗi ô ở cột trái với một ô ở cột phải dựa vào các thao tác em đã thực hiện ở Bước 1, Bước 2.

Chọn biểu tượng
Extra Large Icons
Large Icons
Medium Icons
Small Icons
List
Details

Cách hiển thị các biểu tượng trong ngăn phải
Các biểu tượng cỡ nhỏ
Các biểu tượng cỡ lớn
Các biểu tượng cỡ rất lớn
Các biểu tượng cỡ trung bình
Các biểu tượng sắp xếp kiểu chi tiết
Các biểu tượng sắp xếp kiểu danh sách

- 🍏 Cửa sổ chương trình quản lý tệp và thư mục có hai ngăn: ngăn trái và ngăn phải.
- 🍏 Ngoài cách mở thư mục trong ngăn phải đã học, bây giờ em biết thêm cách mở thư mục từ ngăn trái trong cửa sổ Computer.
- 🍏 Ngăn trái của sổ giúp em quản lý các thư mục được thuận tiện, dễ dàng.
- 🍏 Phối hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ giúp em thực hiện các thao tác tạo, mở, sao chép, xoá thư mục được nhanh chóng và thuận tiện hơn.

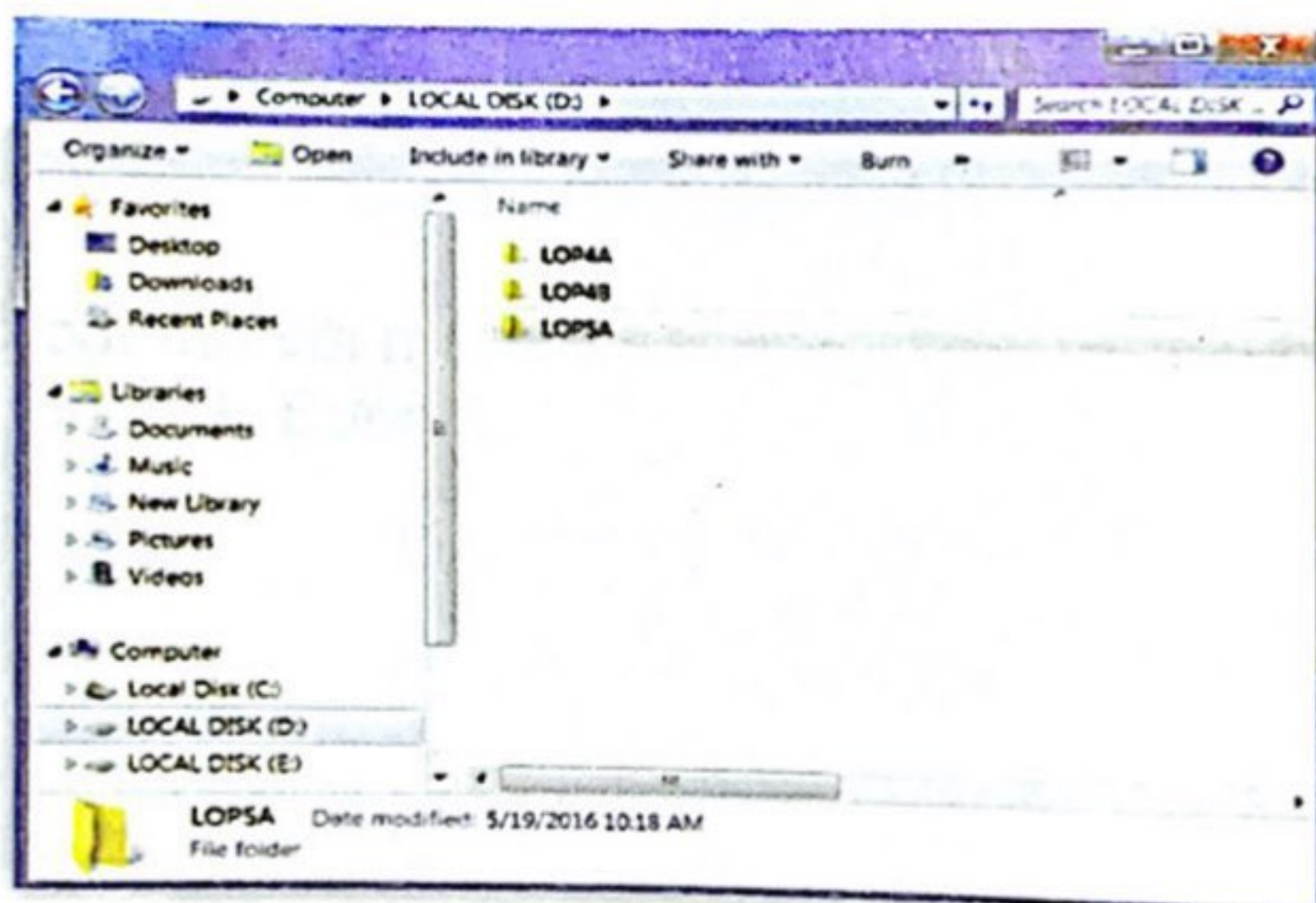
Mục tiêu

- Rèn luyện kỹ năng điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
- Luyện tập phối hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ để thực hiện các thao tác tạo, mở, sao chép, xoá thư mục.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn.

a) Khởi động chương trình quản lý tệp và thư mục. Điều khiển để ngăn trái và ngăn phải hiển thị giống như hình dưới đây rồi trả lời câu hỏi:



Trong ổ đĩa (D:) có những gì?

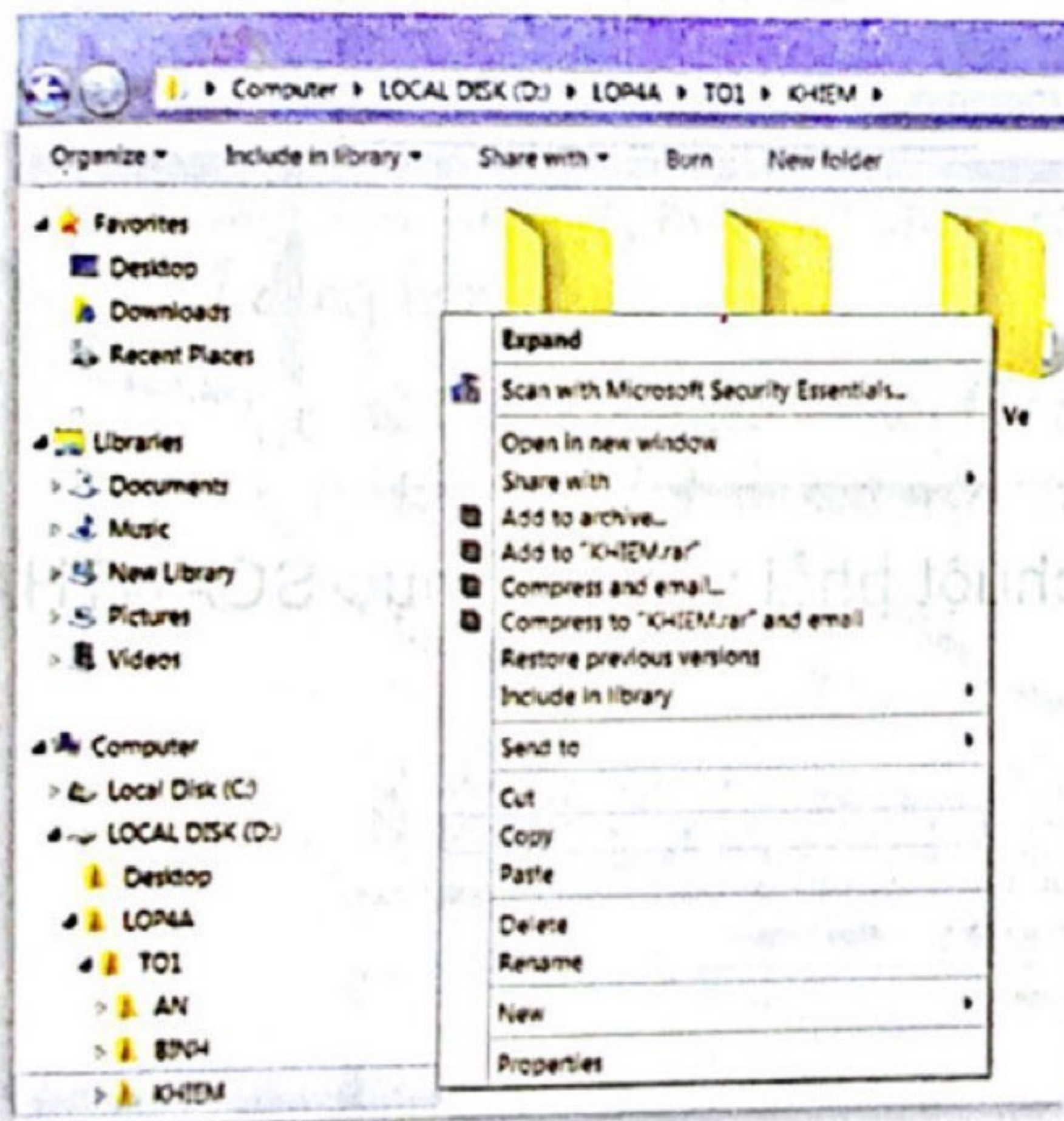
b) Thay đổi cách hiển thị các biểu tượng trong ngăn phải lần lượt theo các dạng sau:

- Các biểu tượng cỡ nhỏ;
- Các biểu tượng cỡ lớn;
- Các biểu tượng cỡ rất lớn;
- Các biểu tượng cỡ trung bình.

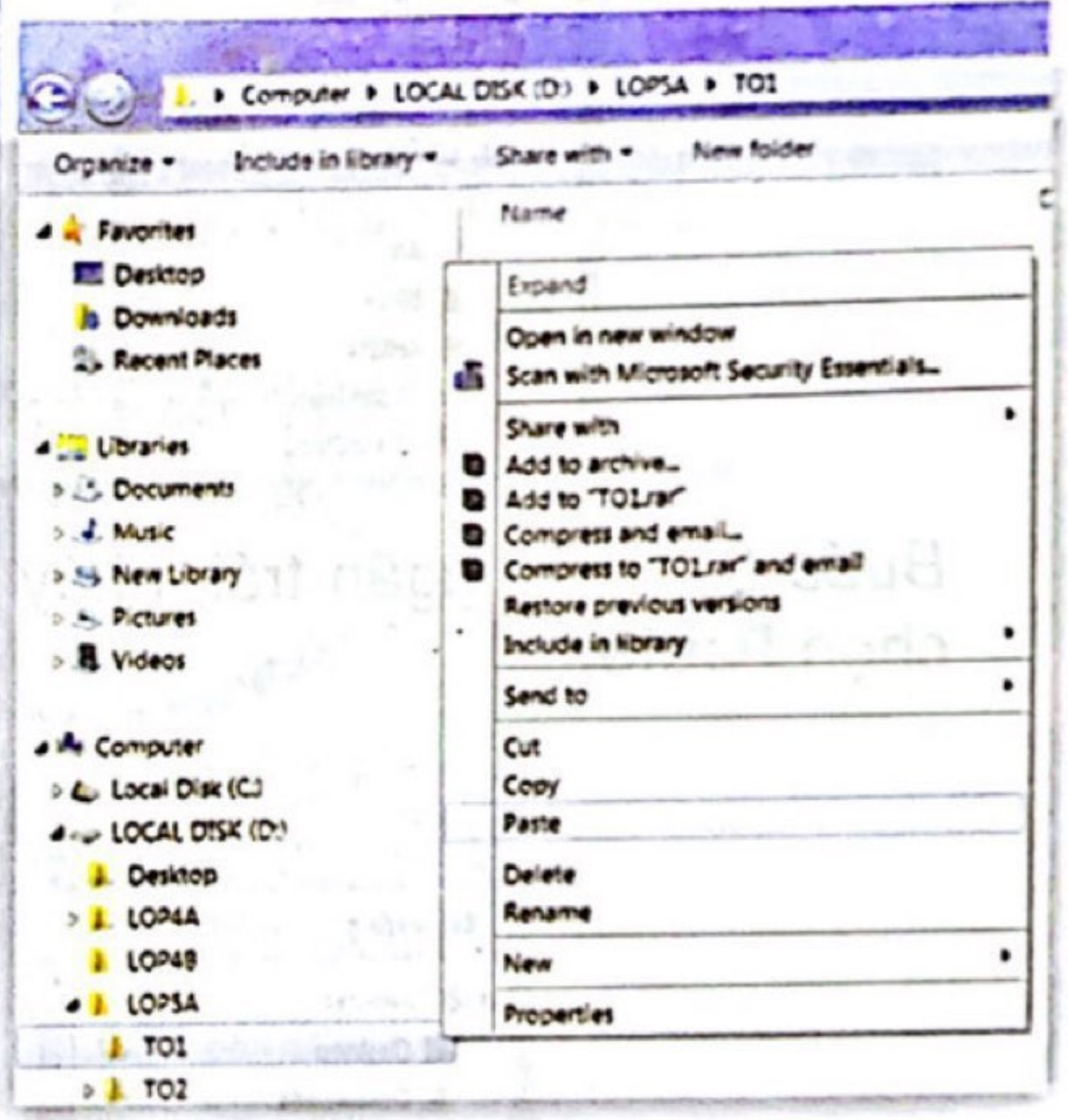
- Các biểu tượng sắp xếp kiểu chi tiết;
 - Các biểu tượng sắp xếp kiểu danh sách.
2. Phối hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ, thực hiện các thao tác: tạo, mở, sao chép, xoá thư mục.

a) Thực hiện sao chép thư mục KHIEM từ thư mục TO1 nằm trong thư mục LOP4A sang thư mục TO1 nằm trong thư mục LOP5A theo hướng dẫn sau.

Bước 1. Điều khiển để ngăn trái hiển thị như hình dưới. Nháy vào thư mục KHIEM rồi chọn **Copy (Sao chép)**.



Bước 2. Trong ngăn trái, nháy chuột phải vào thư mục TO1 nằm trong thư mục LOP5A rồi chọn **Paste (Dán)**.



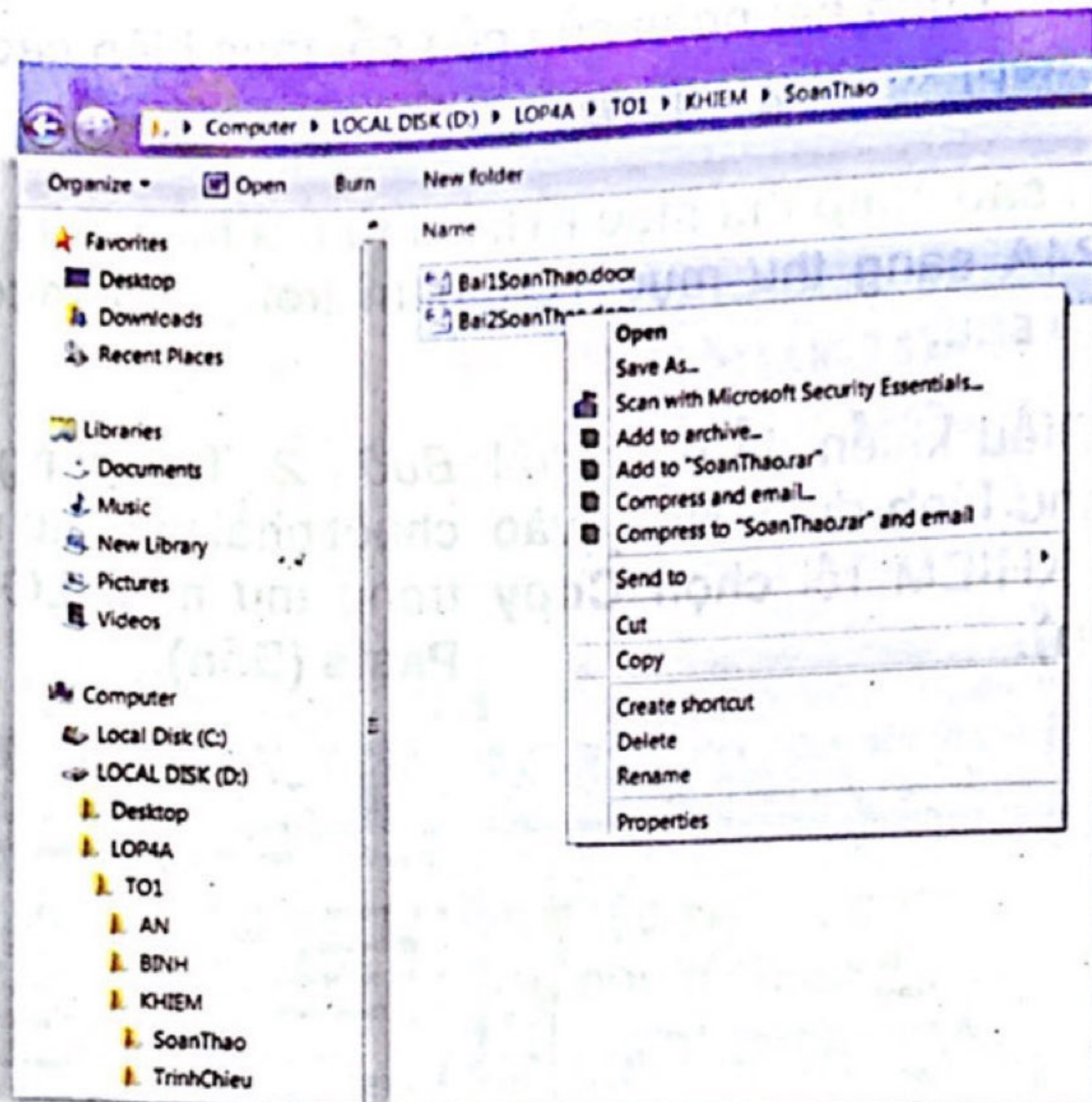
b) Thực hiện sao chép các thư mục AN, BINH từ thư mục TO1 nằm trong thư mục LOP4A sang thư mục TO1 nằm trong thư mục LOP5A tương tự như hướng dẫn ở trên.

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

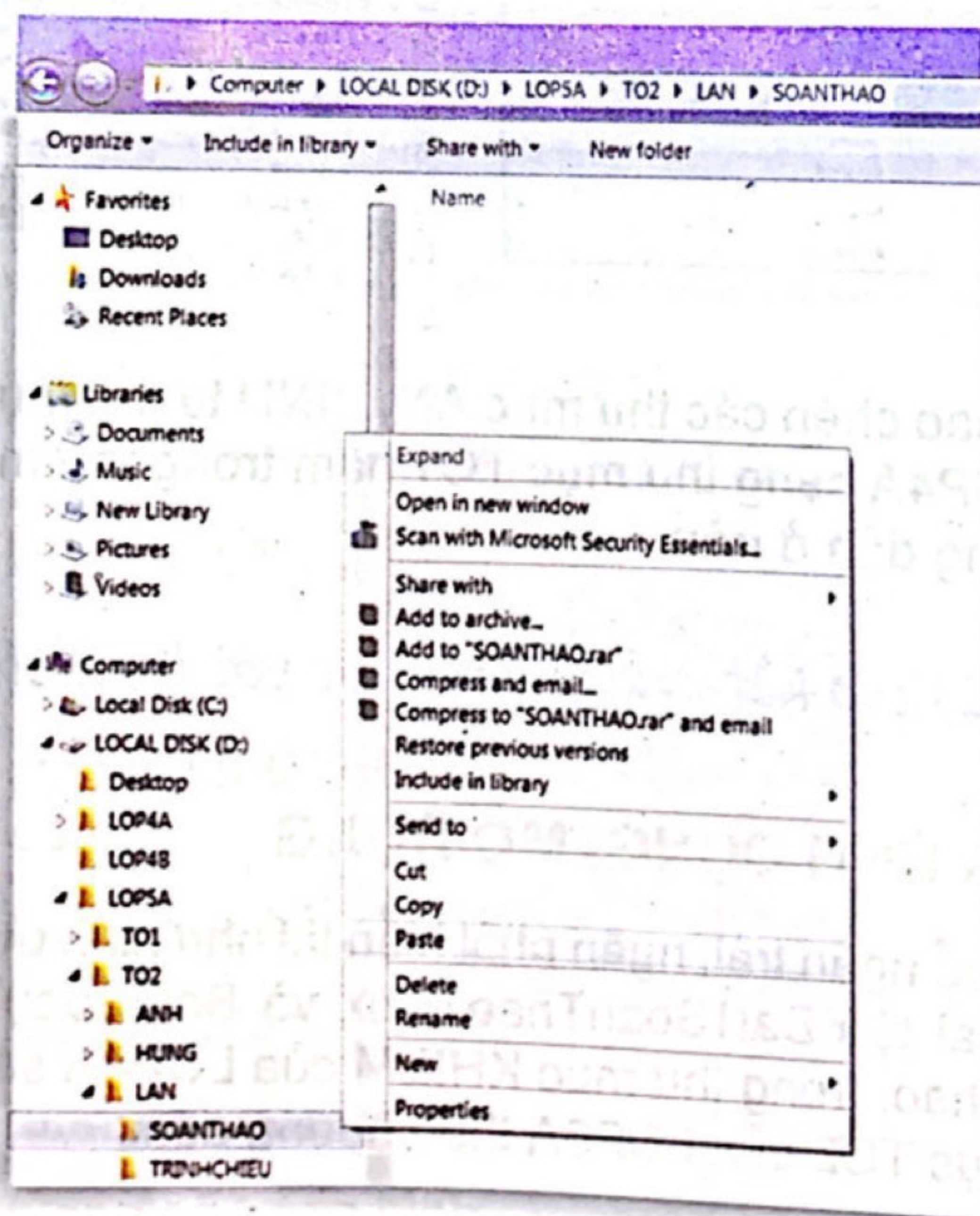
B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Điều khiển để ngăn trái, ngăn phải hiển thị như hình dưới đây. Thực hiện sao chép hai tệp Bai1SoanThao.docx và Bai2SoanThao.docx từ thư mục SoanThao, trong thư mục KHIEM của LOP4A sang thư mục LAN, trong thư mục TO2 của LOP5A theo hướng dẫn.

Bước 1. Trong ngăn phải, nhấn giữ phím Shift đồng thời nháy chọn hai tệp Bai1SoanThao.docx và Bai2SoanThao.docx, nháy chuột phải rồi chọn **Copy**.



Bước 2. Trong ngăn trái, nháy chuột phải vào thư mục SOANTHAO rồi chọn **Paste**.



2. Thảo luận với bạn em các thao tác cần làm trước khi quyết định xóa thư mục LOP4A.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Nháy vào thư mục bên ngăn trái thì thư mục con, tệp của thư mục đó sẽ hiển thị bên ngăn phải.

🍏 Ngăn trái của sổ giúp em quan sát và quản lí các thư mục được thuận tiện, dễ dàng hơn.

🍏 Phôi hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ giúp em thực hiện các thao tác tạo, mở, sao chép, xóa thư mục được thuận tiện, dễ dàng hơn.

🍏 Cần kiểm tra và lưu trữ các tệp cần thiết trước khi quyết định xóa một thư mục nào đó.

Mục tiêu

- Biết được cấu trúc của một địa chỉ thư điện tử;
- Hiểu được lợi ích của dịch vụ thư điện tử và biết sử dụng dịch vụ này để gửi và nhận thư điện tử.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Địa chỉ thư điện tử

Quan sát và đọc thông tin trong hình dưới đây.

Chào các bạn!
Mình là Bờm, học lớp 5A.
Địa chỉ thư điện tử của mình là:
bomcungtrang@gmail.com

Chào các bạn!
Mình là Tểu, học lớp 5B.
Địa chỉ thư điện tử của mình là:
teulop5b@yahoo.com.vn

Tên người dùng **Tên nhà cung cấp dịch vụ**

Một địa chỉ thư điện tử có cấu trúc: <Tên người dùng>@<Tên nhà cung cấp dịch vụ>

- <Tên người dùng>: là tên dùng để đăng nhập vào hộp thư, viết liền, không có dấu tiếng Việt, không có kí tự đặc biệt (được dùng chữ cái, số, dấu chấm "." và dấu gạch ngang "-").
- Kí tự @ ở giữa <Tên người dùng> và <Tên nhà cung cấp dịch vụ> là bắt buộc phải có.
- <Tên nhà cung cấp dịch vụ>: được quy định sẵn bởi từng nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử.
- Mỗi địa chỉ thư điện tử có một mật khẩu dùng để đăng nhập vào hộp thư.

2. Đăng kí tài khoản thư điện tử miễn phí

- a) Em hãy điền <Tên người dùng> vào chỗ chấm (...) để tự đặt cho mình một địa chỉ thư điện tử. Sau đó thầy/cô giáo hoặc cha/mẹ sẽ đăng kí tài khoản thư điện tử miễn phí cho em.

.....@gmail.com

- b) Nhận lại từ thầy/cô giáo hoặc cha/mẹ địa chỉ thư điện tử và mật khẩu đã được đăng kí.



Bây giờ em đã có một **tài khoản** thư điện tử gồm: địa chỉ và mật khẩu.
Em hãy ghi nhớ nó để sử dụng nhé!

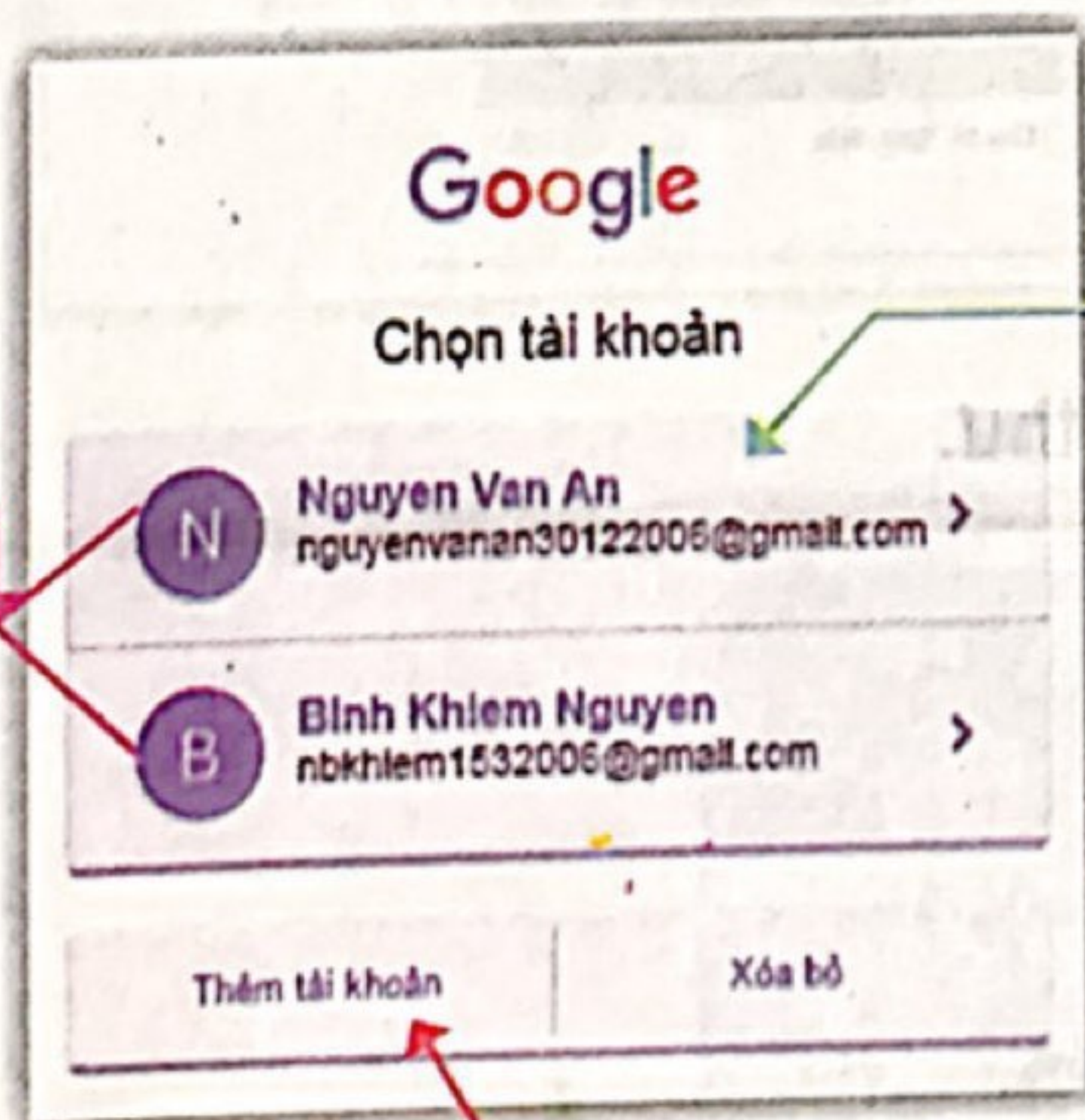
3. Nhận và gửi thư điện tử

- a) Vào hộp thư, xem thư

Bước 1. Truy cập trang web <http://google.com.vn>, chọn **Đăng nhập**, ở góc trên bên phải cửa sổ trình duyệt xuất hiện nội dung như sau:

Các tài khoản đã từng đăng nhập trên máy tính.

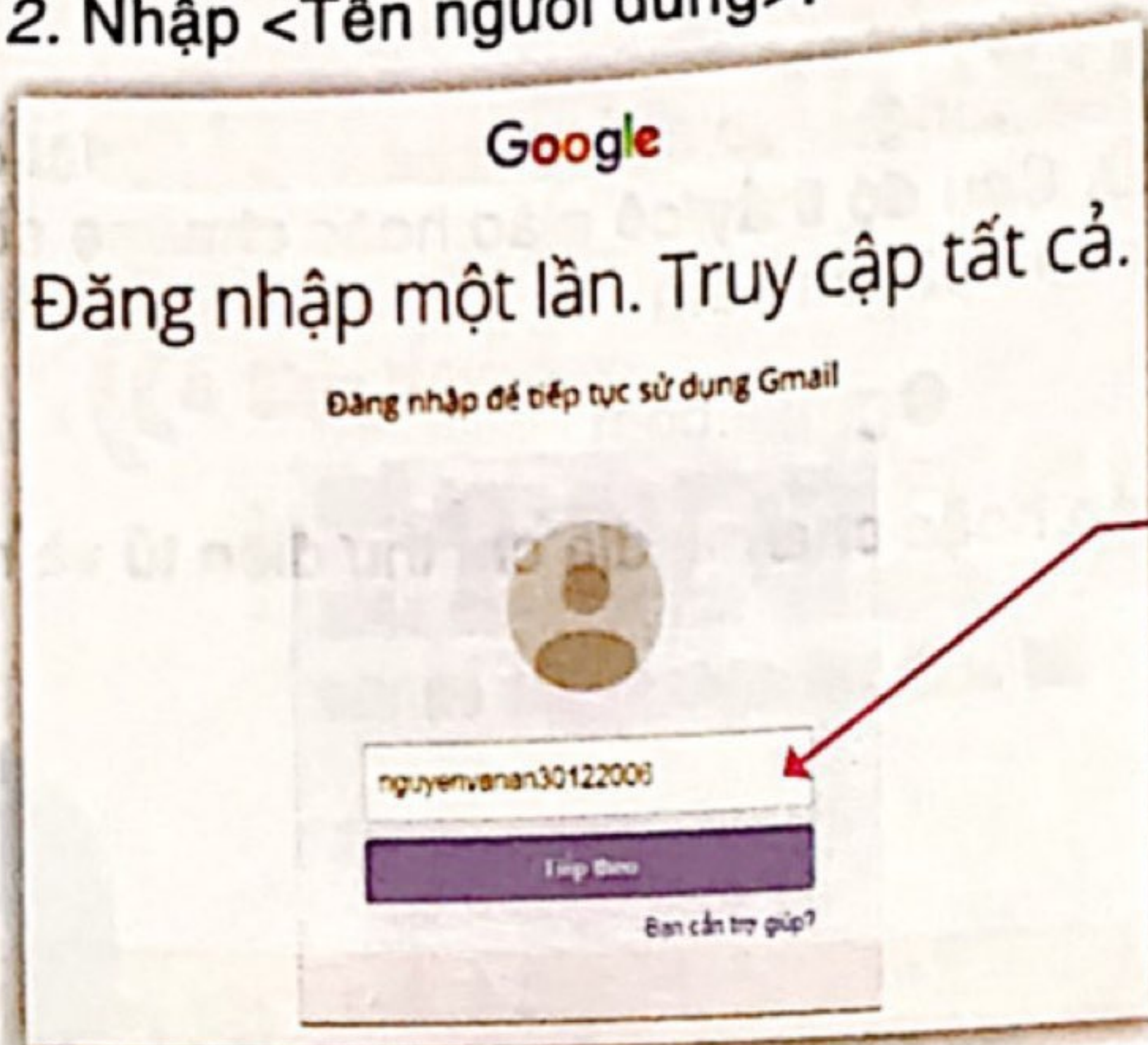
Sau lần đăng nhập đầu tiên, những lần tiếp theo, tài khoản của em sẽ xuất hiện ở đây.



Nếu tài khoản của em đã xuất hiện ở đây thì nháy chuột vào tài khoản đó để đến Bước 3.

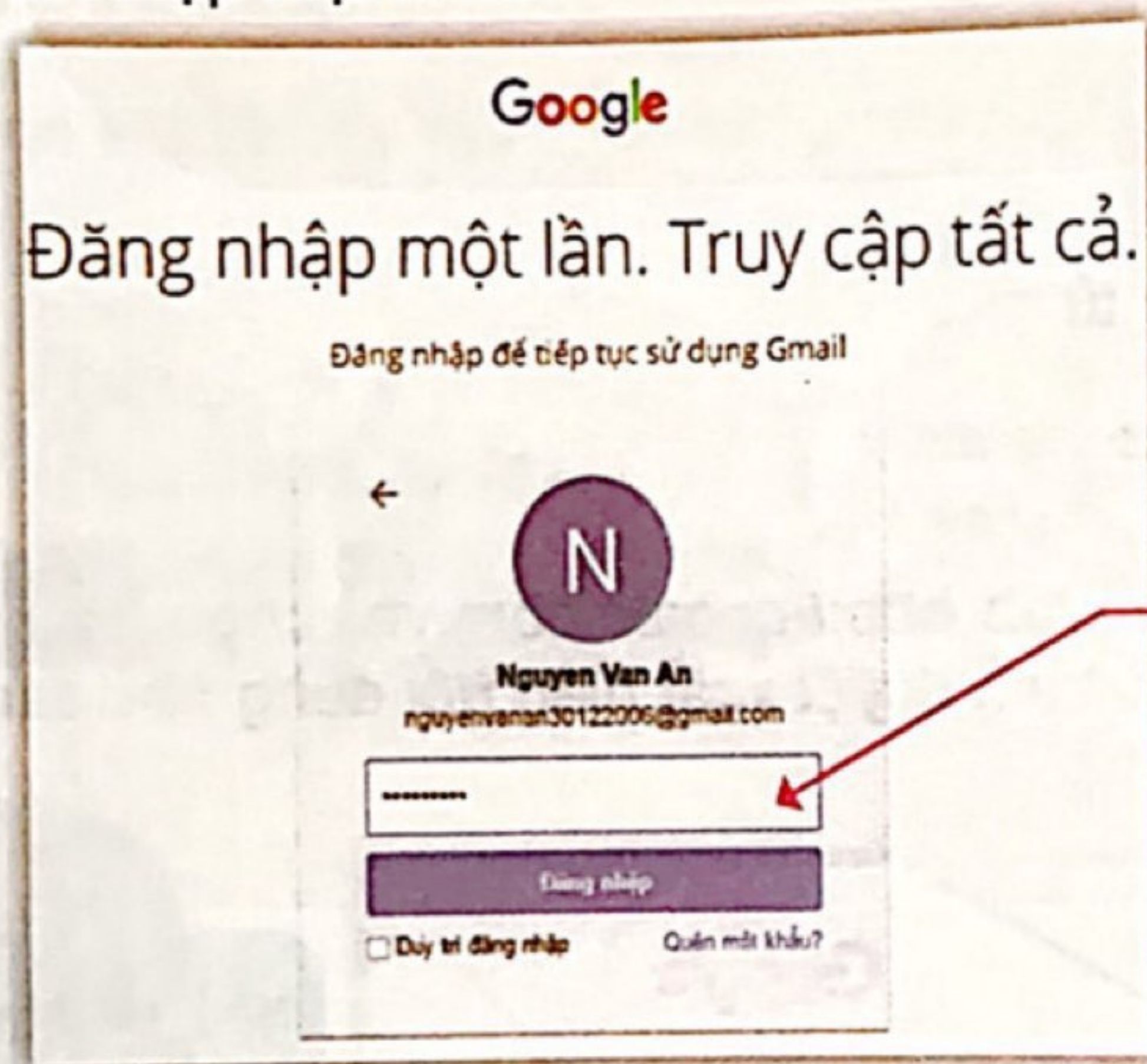
Nếu tài khoản của em chưa xuất hiện thì nháy chuột vào **Thêm tài khoản**.

Bước 2. Nhập <Tên người dùng>.



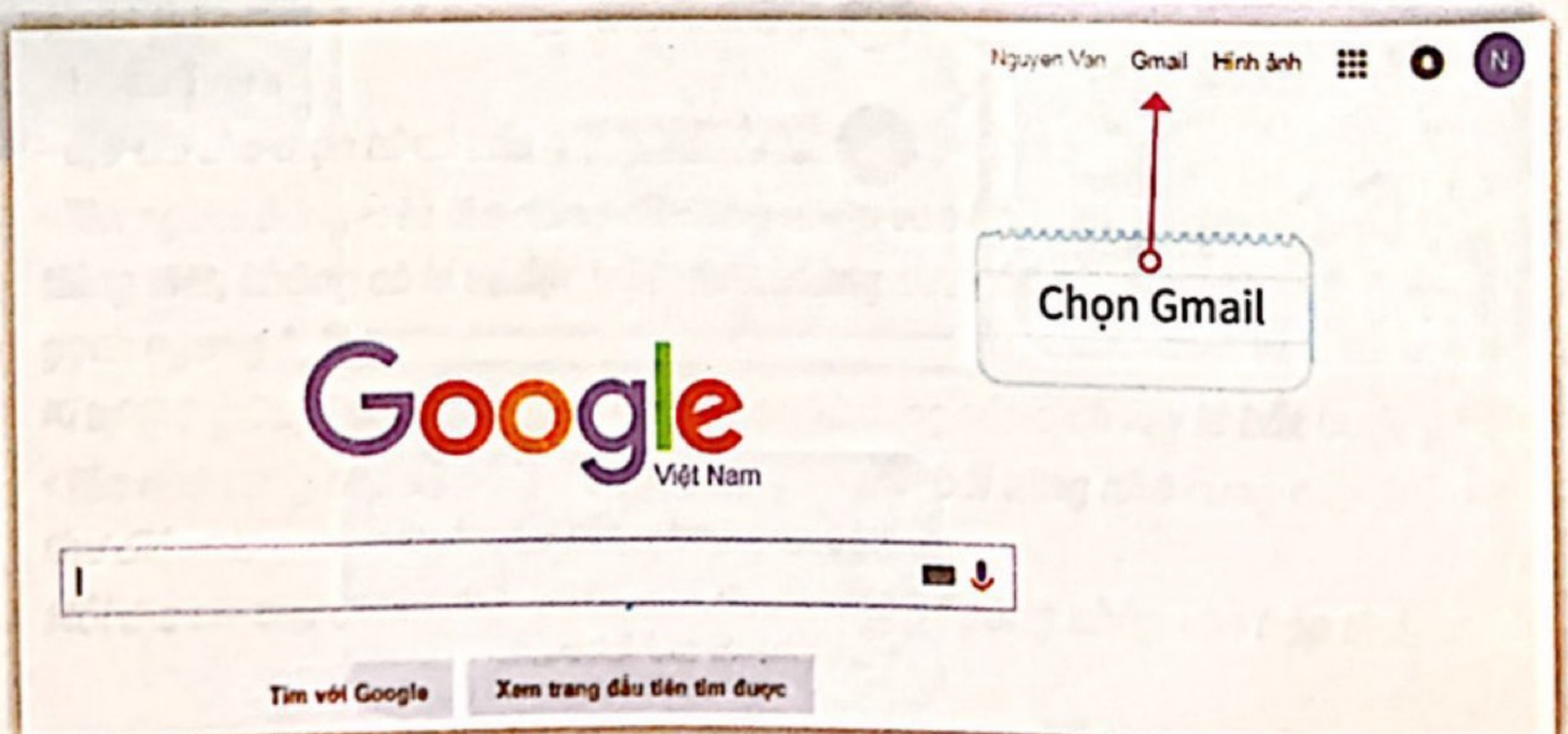
Nhập <Tên người dùng> trong địa chỉ thư điện tử em đã đặt vào ô trống rồi nháy chuột vào **Tiếp theo**

Bước 3. Nhập mật khẩu.

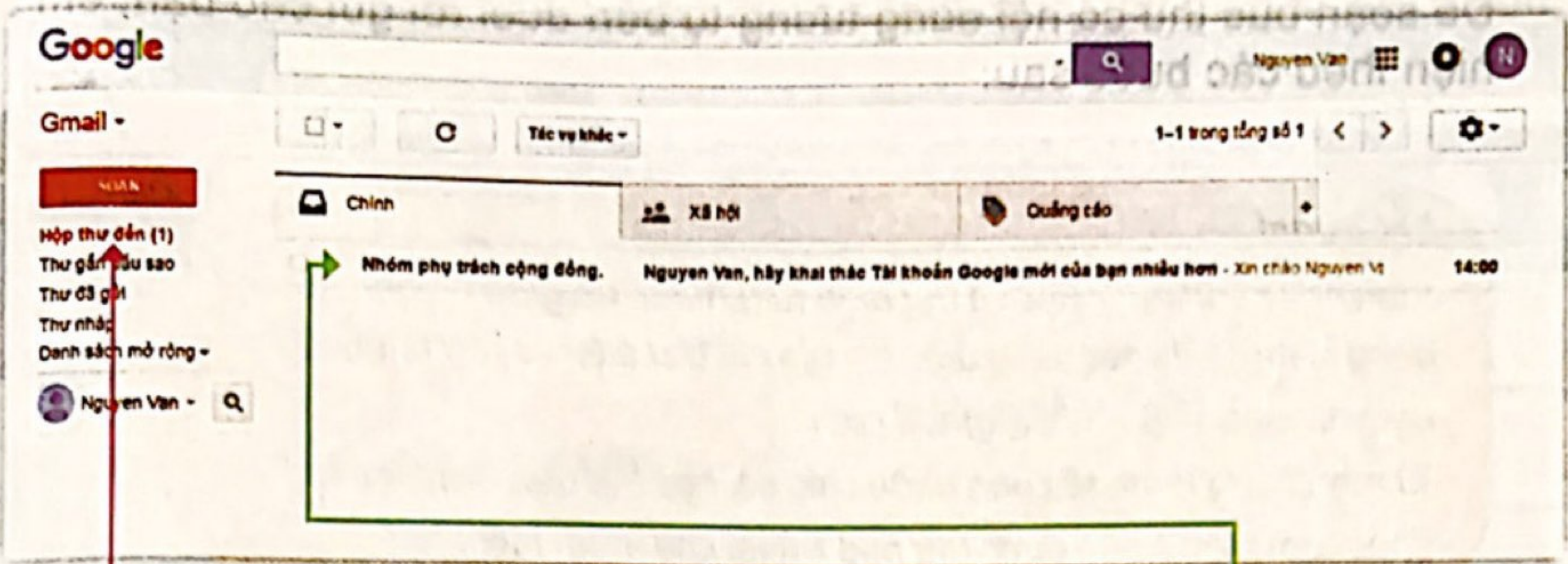


Nhập chính xác mật khẩu em đã được cấp vào ô trống rồi nháy chuột vào **Đăng nhập**
Trong ô trống, mật khẩu chỉ hiển thị các dấu *.

Bước 4. Vào hộp thư.



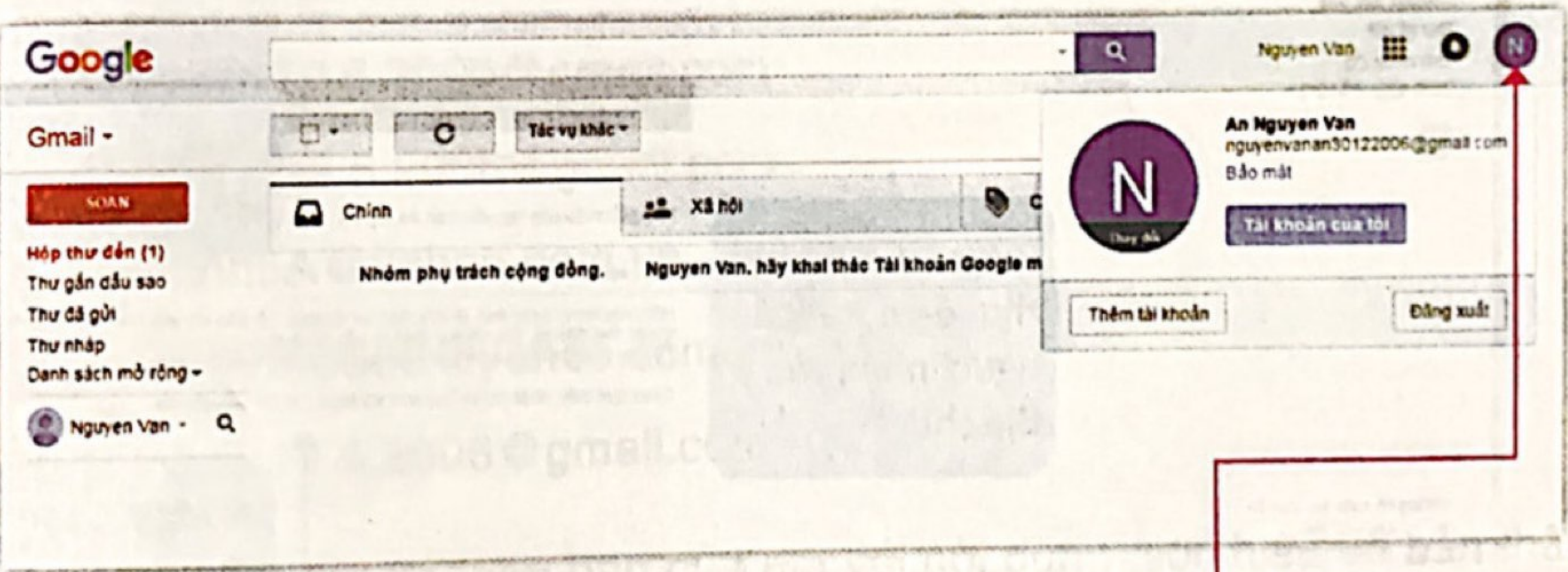
Hộp thư điện tử xuất hiện như sau:



Nháy chọn Hộp thư đến, các thư đã được gửi đến hộp thư của em sẽ xuất hiện trên màn hình.

- Lần đầu tiên sẽ xuất hiện các thư có sẵn do Gmail gửi đến.
- Nháy chọn một thư bất kì để xem nội dung thư. Những thư chưa xem thì sẽ được in đậm như hình trên.

Bước 5. Đăng xuất khỏi hộp thư.



Khi không sử dụng hộp thư nữa em phải đăng xuất (thoát) khỏi hộp thư.

Nháy chuột vào  rồi chọn 

b) Soạn, gửi thư

Để soạn bức thư có nội dung tương tự bên dưới rồi gửi cho bạn, em thực hiện theo các bước sau:



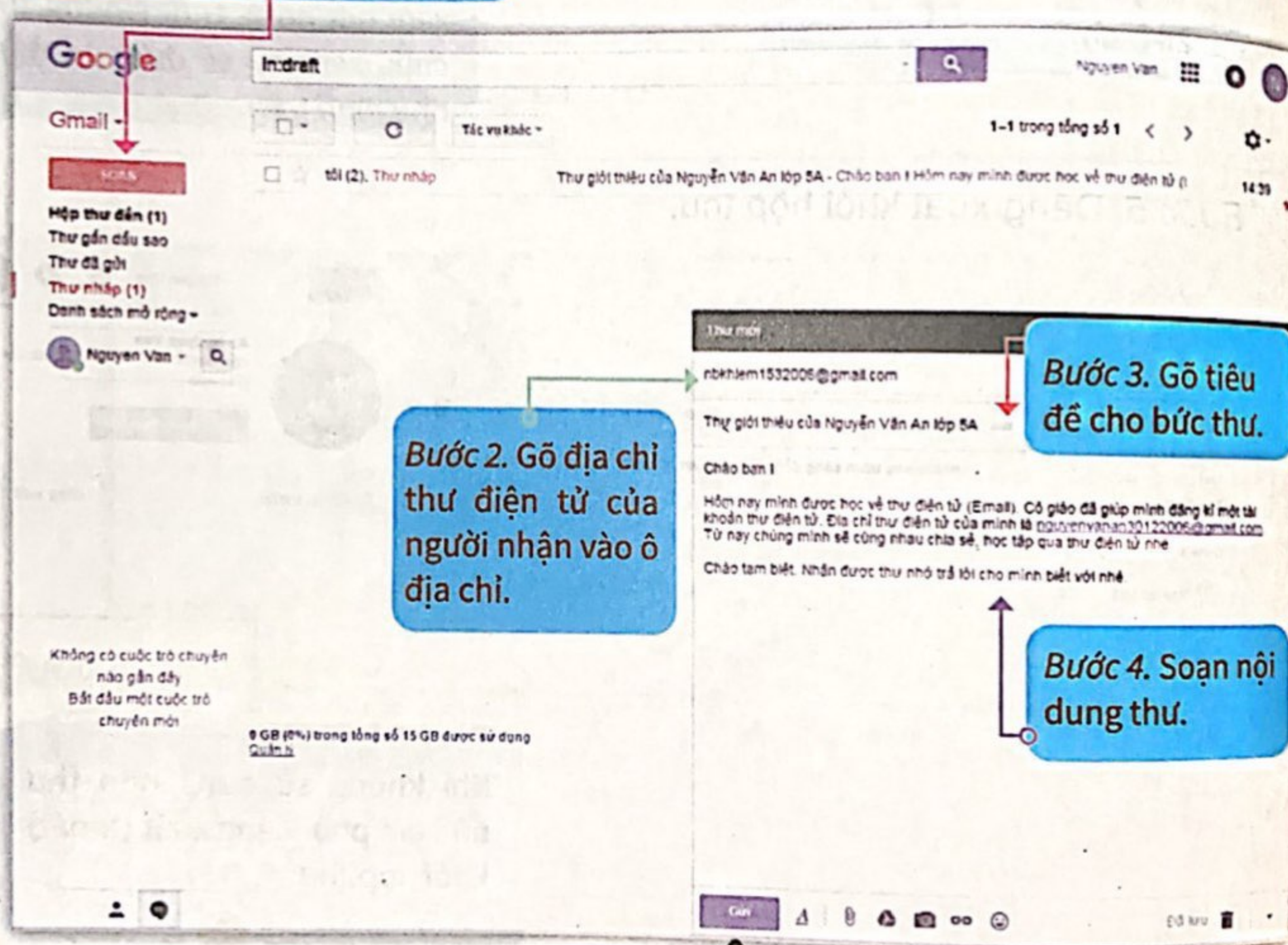
Chào bạn!

Hôm nay mình được học về thư điện tử (Email). Cô giáo đã giúp mình đăng kí một tài khoản thư điện tử. Địa chỉ thư điện tử của mình là nguyenvanan30122006@gmail.com.

Từ nay chúng mình sẽ cùng nhau chia sẻ, học tập qua thư điện tử.

Chào tạm biệt! Nhận được thư nhớ trả lời cho mình biết nhé!

Bước 1. Nháy chuột vào đây để bắt đầu soạn thư.



Bước 2. Gõ địa chỉ thư điện tử của người nhận vào ô địa chỉ.

Bước 3. Gõ tiêu đề cho bức thư.

Bước 4. Soạn nội dung thư.

Bước 5. Chọn nút gửi.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Điền tên người dùng, tên nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử vào ô trống trong bảng sau:

Địa chỉ thư điện tử	Tên người dùng	Tên nhà cung cấp dịch vụ
tronghieu2006@yahoo.com		
nguyenvanhung5a@gmail.com		
thuyan.141006@yahoo.com.vn		
phamvanbinh5a@yahoo.com		
tran.khiem.31.03.2006@gmail.com		

2. Đánh dấu **X** vào ☐ đặt trước câu trả lời đúng.

Bạn Nguyễn Văn Bình sinh ngày 19 tháng 5 năm 2006, học lớp 5A. Hãy giúp Bình chọn các địa chỉ thư điện tử có cấu trúc hợp lệ.

- ☐ nvbinh.19.5.2006@gmail.com
- ☐ binhnv*19.5.2006@gmail.com
- ☐ nvbinh5A@yahoo.com.vn
- ☐ nvbinh190506@yahoo.com.vn
- ☐ binhnv.19.5.2006@gmail.com

3. Soạn rồi gửi thư cho bạn của em với nội dung giới thiệu về bản thân (họ và tên, tên trường, tên lớp nơi em đang theo học, sở thích,...).

4. Đăng nhập vào hộp thư của em để đọc thư của bạn gửi cho em.

5. Đăng xuất khỏi hộp thư của em sau khi đọc xong thư của bạn.

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





Mục tiêu

Tiểu học Khổng Thưởng

- Biết sử dụng được dịch vụ thư điện tử để gửi và nhận thư có đính kèm tệp tin;
- Biết cách xem lại các thư đã gửi, thư nháp và tìm kiếm thư khi cần xem lại nội dung.

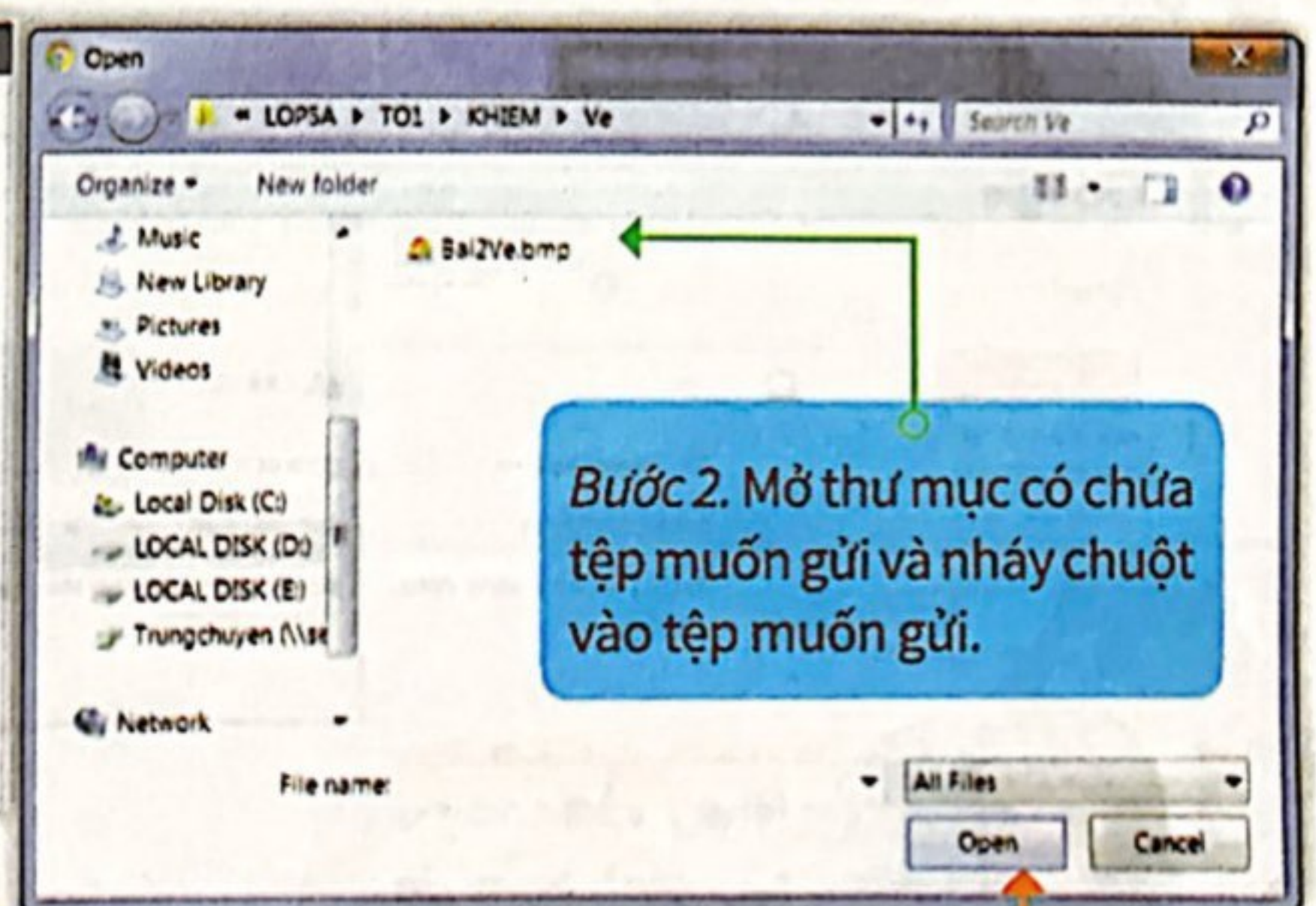
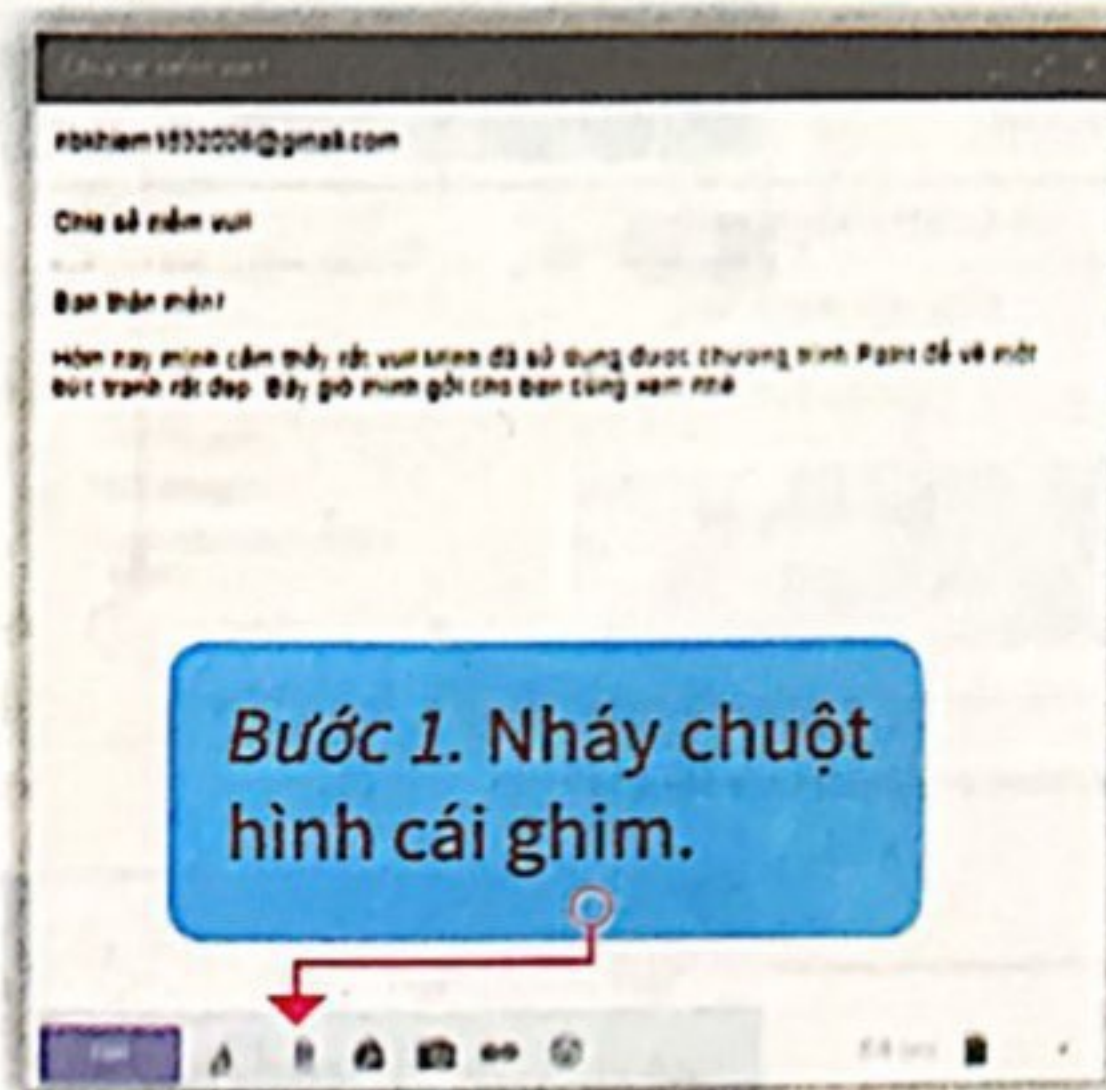
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Gửi thư có đính kèm tệp tin

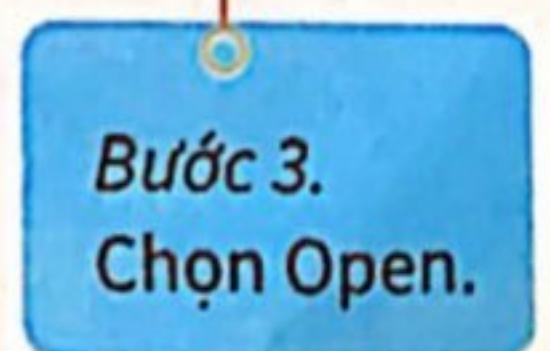
Để thực hiện soạn một bức thư có nội dung tương tự như bên dưới, sau đó đính kèm tệp tin rồi gửi cho bạn, em thao tác theo các bước sau:

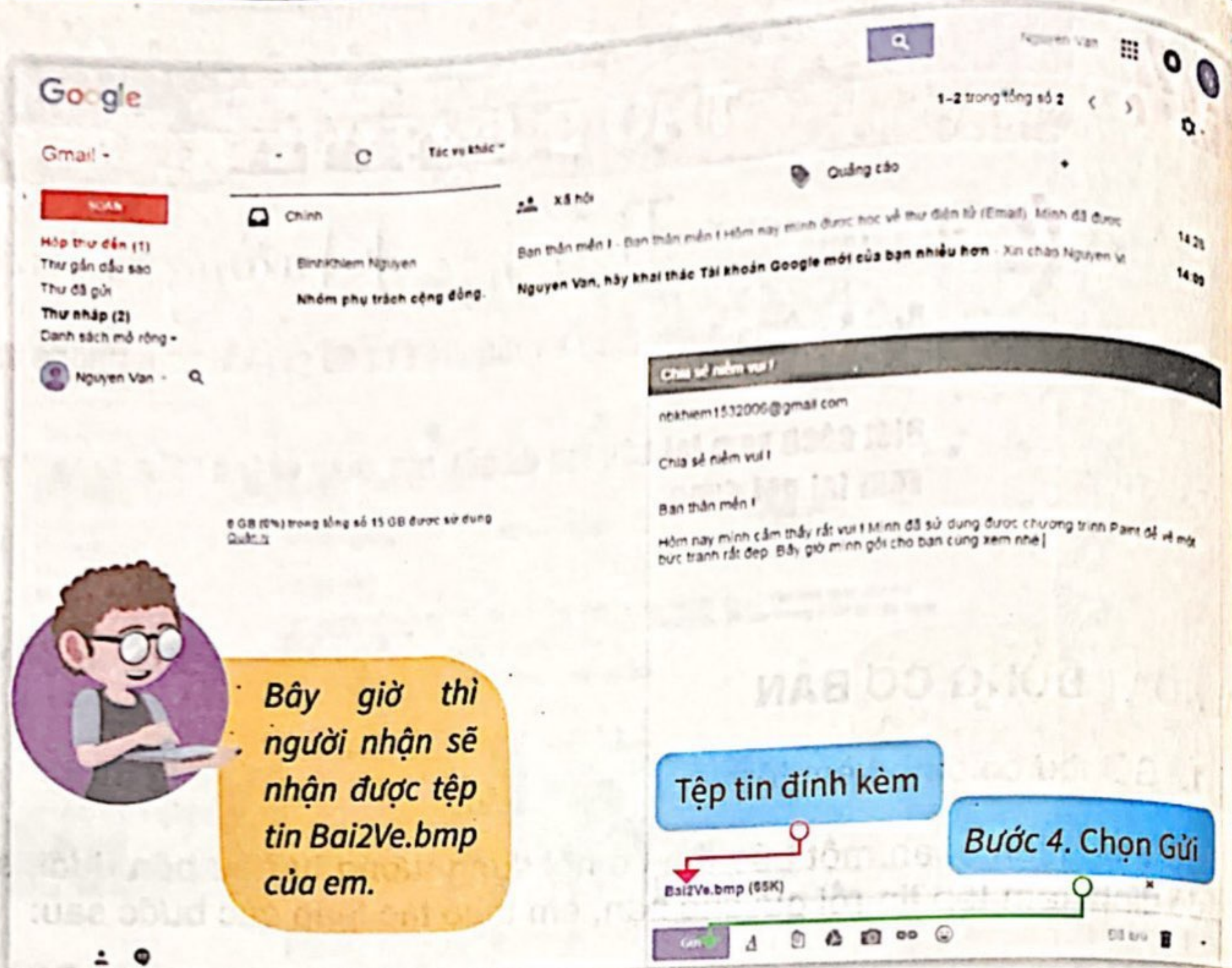
Bạn thân mến!

Hôm nay mình cảm thấy rất vui! Mình đã sử dụng được chương trình Paint để vẽ một bức tranh rất đẹp. Bây giờ mình gửi cho bạn cùng xem nhé!



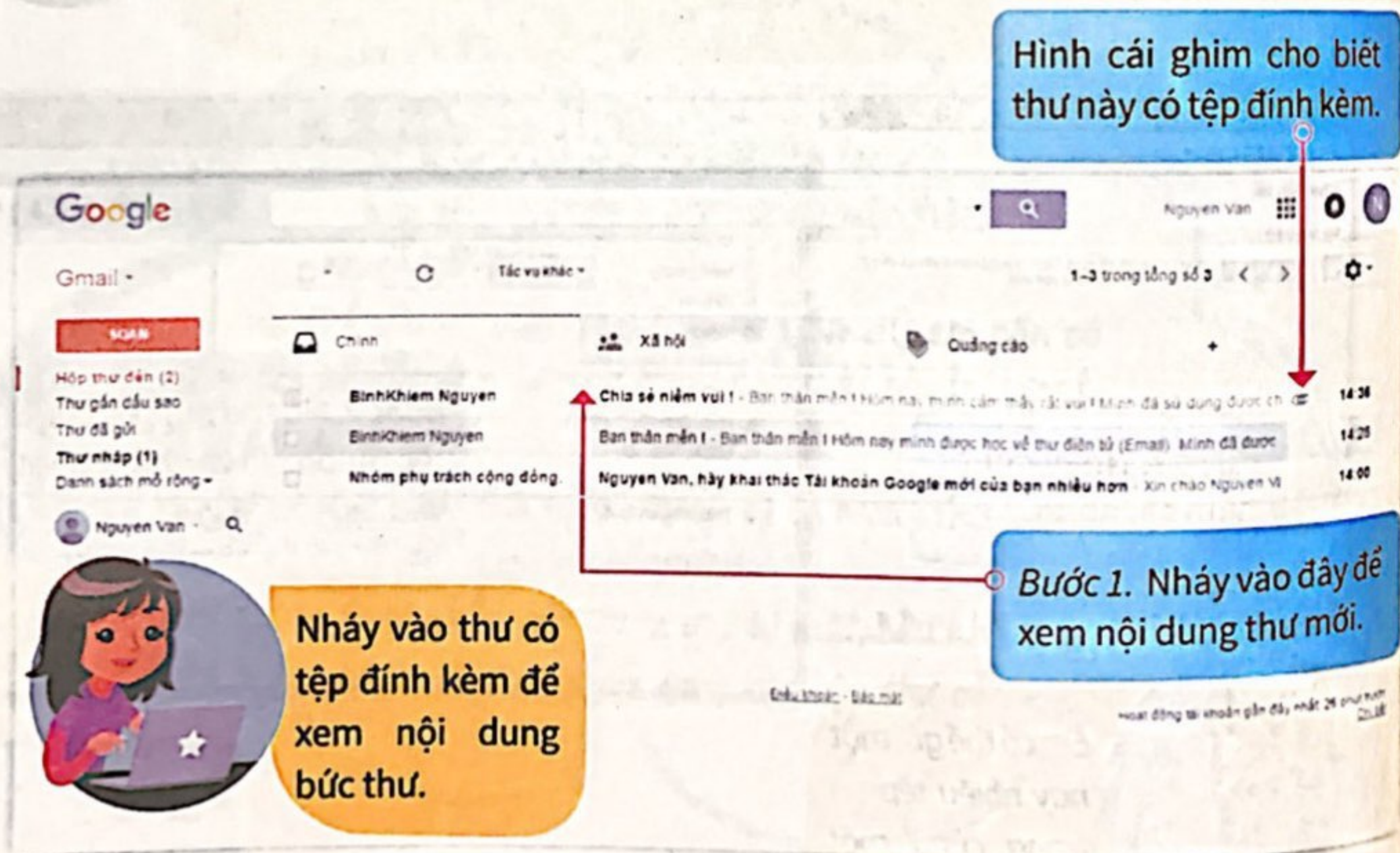
Em có thể gửi một hay nhiều tệp tin trong cùng một bức thư.



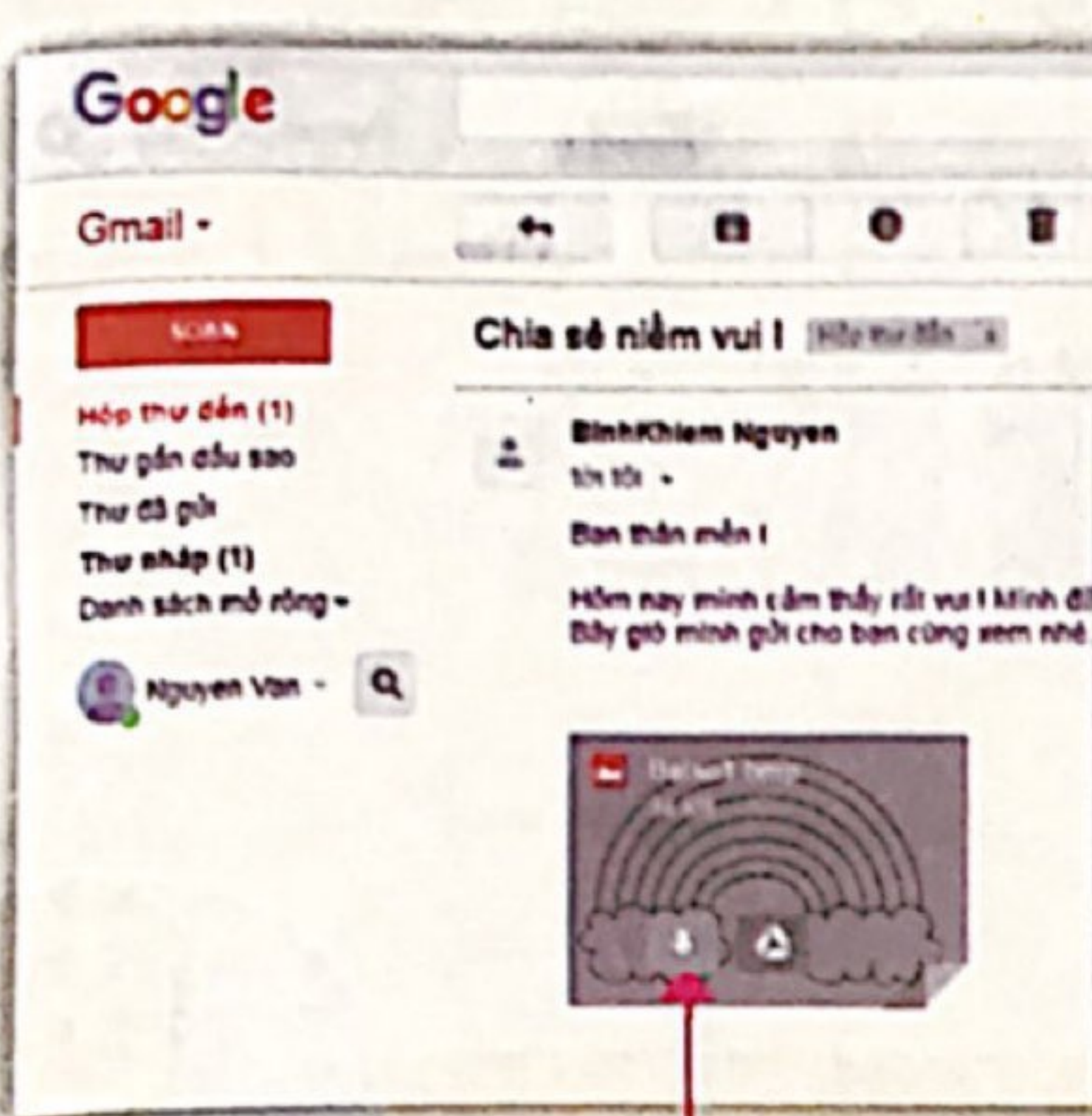


2. Nhận thư có tệp tin đính kèm

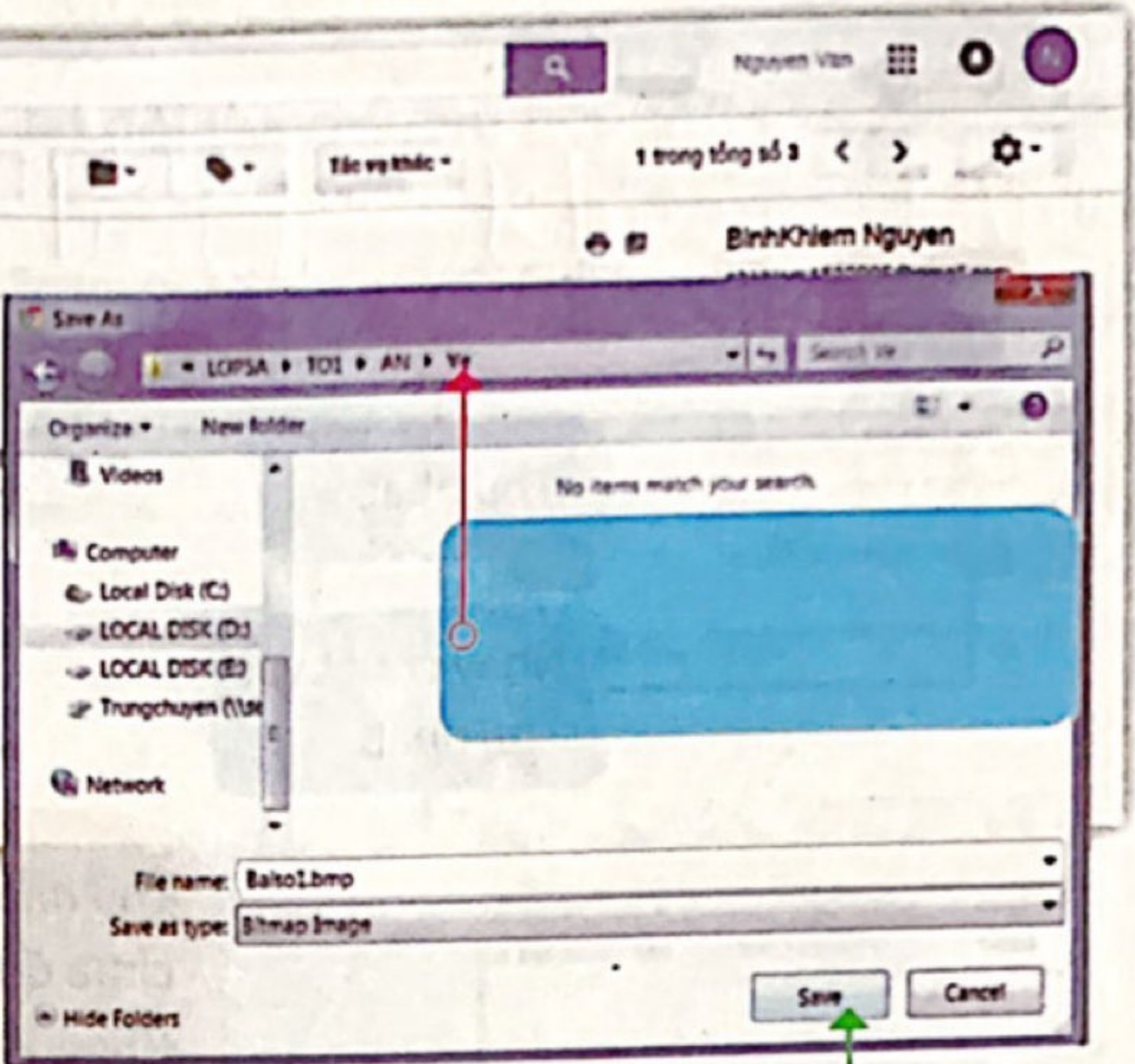
Để tải tệp tin đính kèm, trước hết cần đăng nhập vào hộp thư của em, sau đó thực hiện các bước sau:



Nội dung thư cần mở xuất hiện.



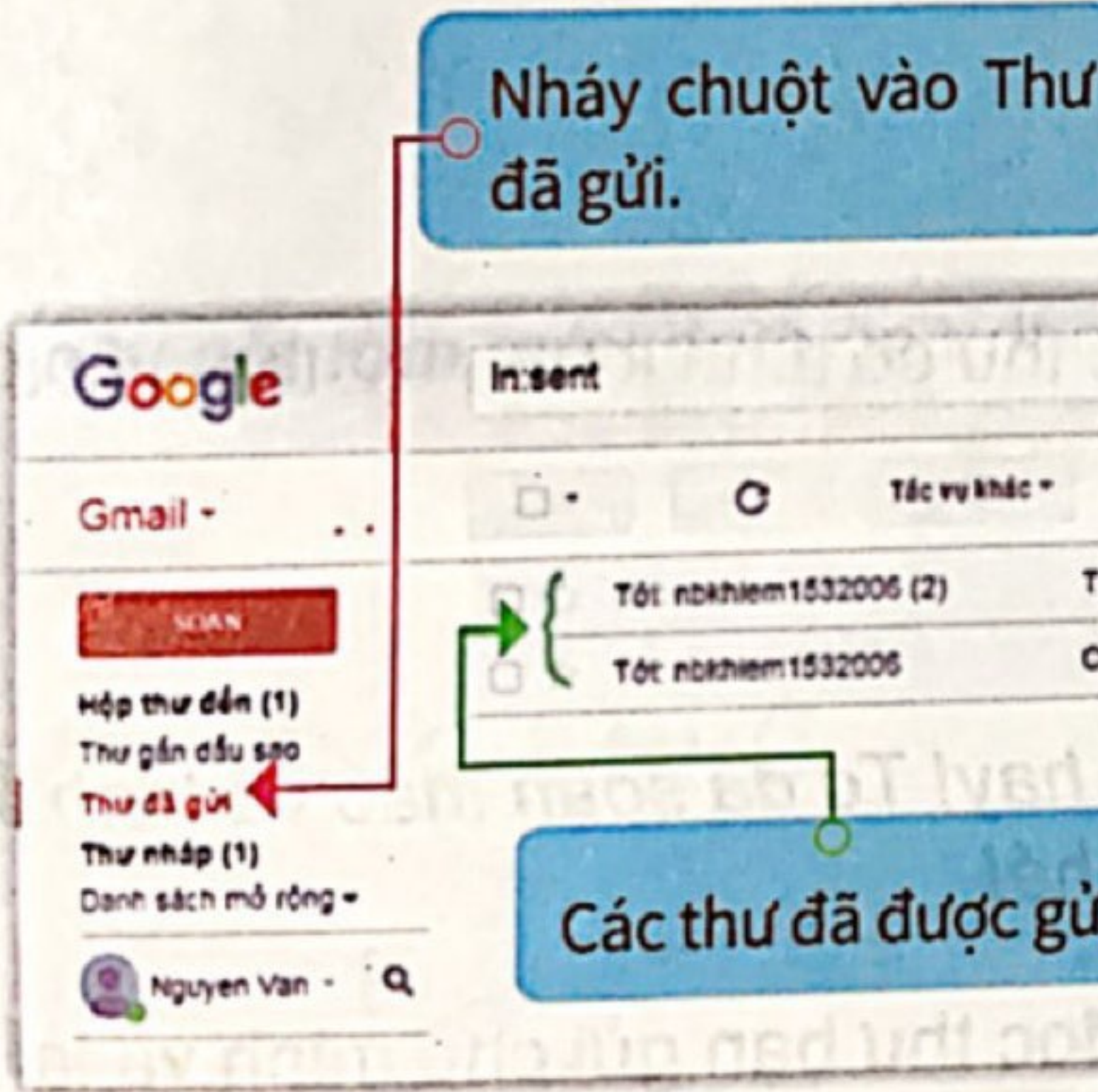
Bước 2. Nháy vào mũi tên để tải về.



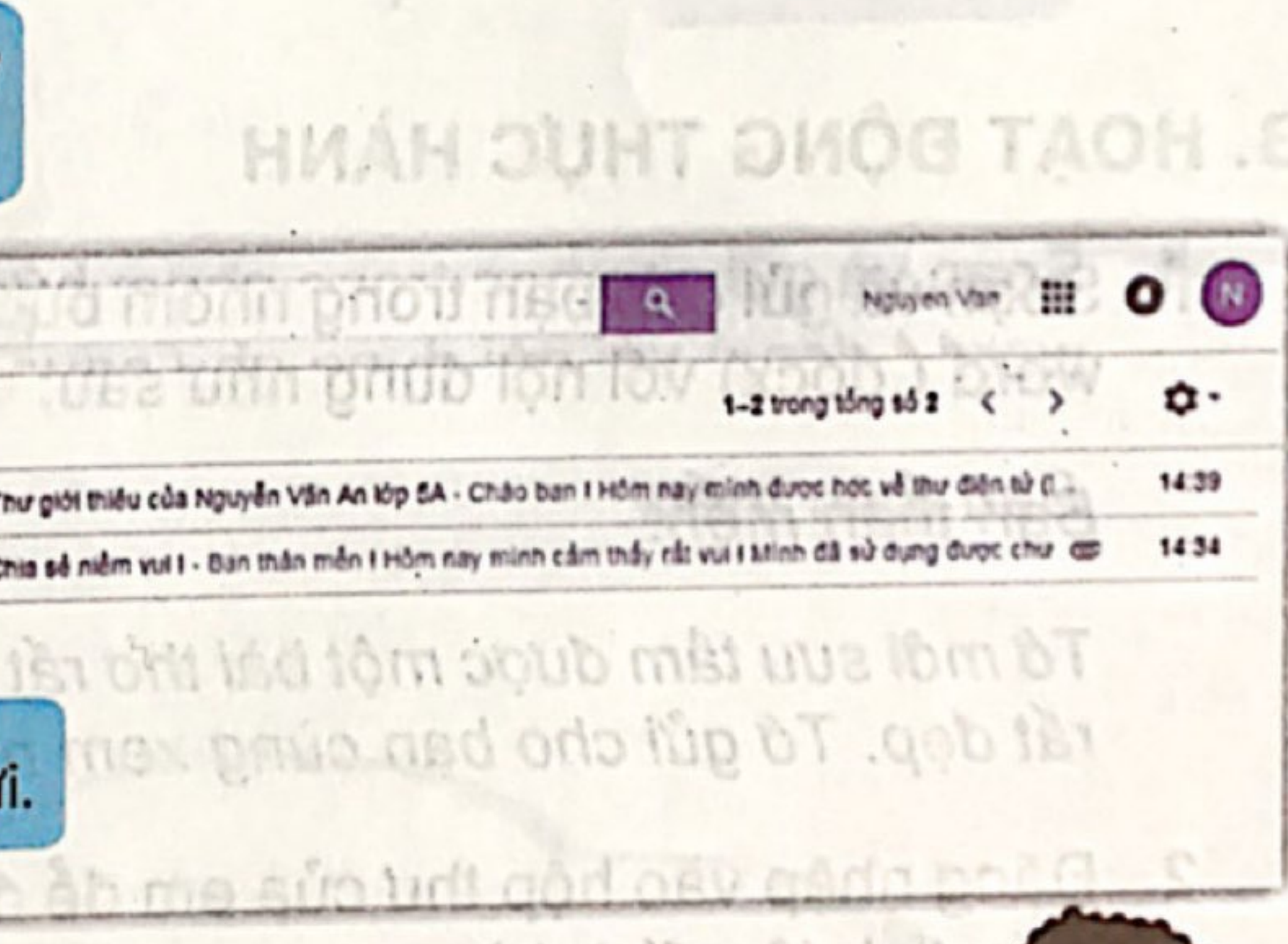
Bước 4. Chọn Save.

3. Xem lại các thư đã gửi, thư nháp

a) Xem lại những thư đã gửi



Nháy chuột vào Thư đã gửi.

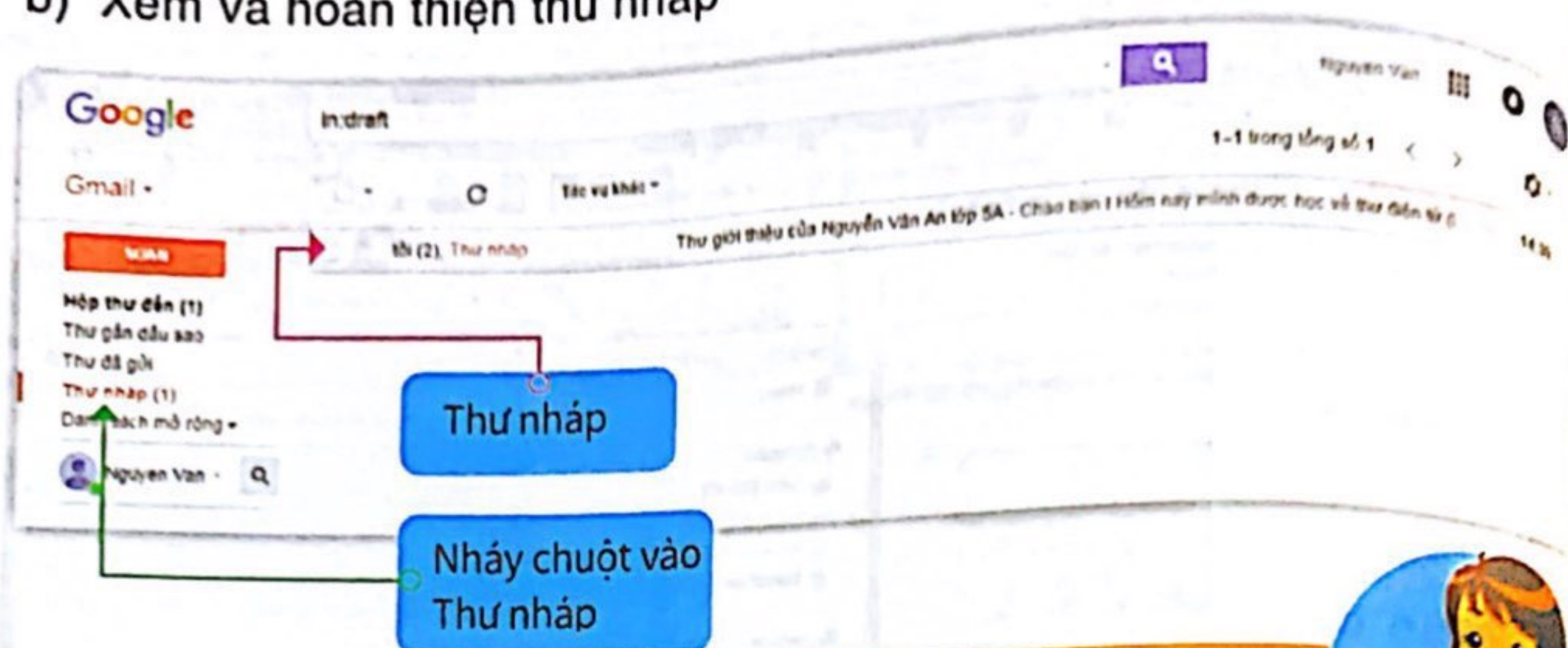


Các thư đã được gửi.



Nháy chuột vào *Thư đã gửi*. Các thư đã gửi sẽ hiển thị trong hộp thư. Nháy chọn một thư bất kì để xem nội dung.

b) Xem và hoàn thiện thư nháp



Thư nháp là thư đã soạn nhưng chưa được gửi.

Nháy chọn một thư nháp để soạn thảo cho hoàn thiện rồi tiếp tục gửi giống như thao tác soạn và gửi thư mới.



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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Soạn và gửi cho bạn trong nhóm bức thư có đính kèm một tệp văn bản word (.docx) với nội dung như sau:

Bạn thân mến!

Tớ mới sưu tầm được một bài thơ rất hay! Tớ đã soạn thảo và trình bày rất đẹp. Tớ gửi cho bạn cùng xem nhé!

2. Đăng nhập vào hộp thư của em để đọc thư bạn gửi cho mình và tải về máy tính tệp đính kèm.
3. Đăng xuất khỏi hộp thư của em sau khi đọc xong thư của bạn gửi.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em tìm kiếm các thư cần xem lại nội dung trong hộp thư của mình theo hướng dẫn sau:

Bước 1. Nhảy vào đây.

Bước 2. Nhập địa chỉ người gửi.

The screenshot shows the Gmail search page. A red arrow points from the 'Bước 1' box to the search bar. A green arrow points from the 'Bước 2' box to the 'Từ' (From) field. A red arrow points from the 'Bước 3' box to the 'Đến' (To) field. A blue arrow points from the 'Bước 4' box to the search button. The search results show a list of emails with the subject 'Thư gửi đầu sao' and the sender 'nguyenvanan.30122006@gmail.com'.

Bước 3. Nhập địa chỉ người nhận.

Bước 4. Nhảy chuột vào đây



Danh sách thư thỏa mãn điều kiện tìm kiếm sẽ được hiển thị trong hộp thư.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Sử dụng nút  để đính kèm một hoặc nhiều tập tin.

🍏 Các thư soạn thảo nhưng chưa gửi đi được lưu trong mục thư nháp.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

STELLARIUM



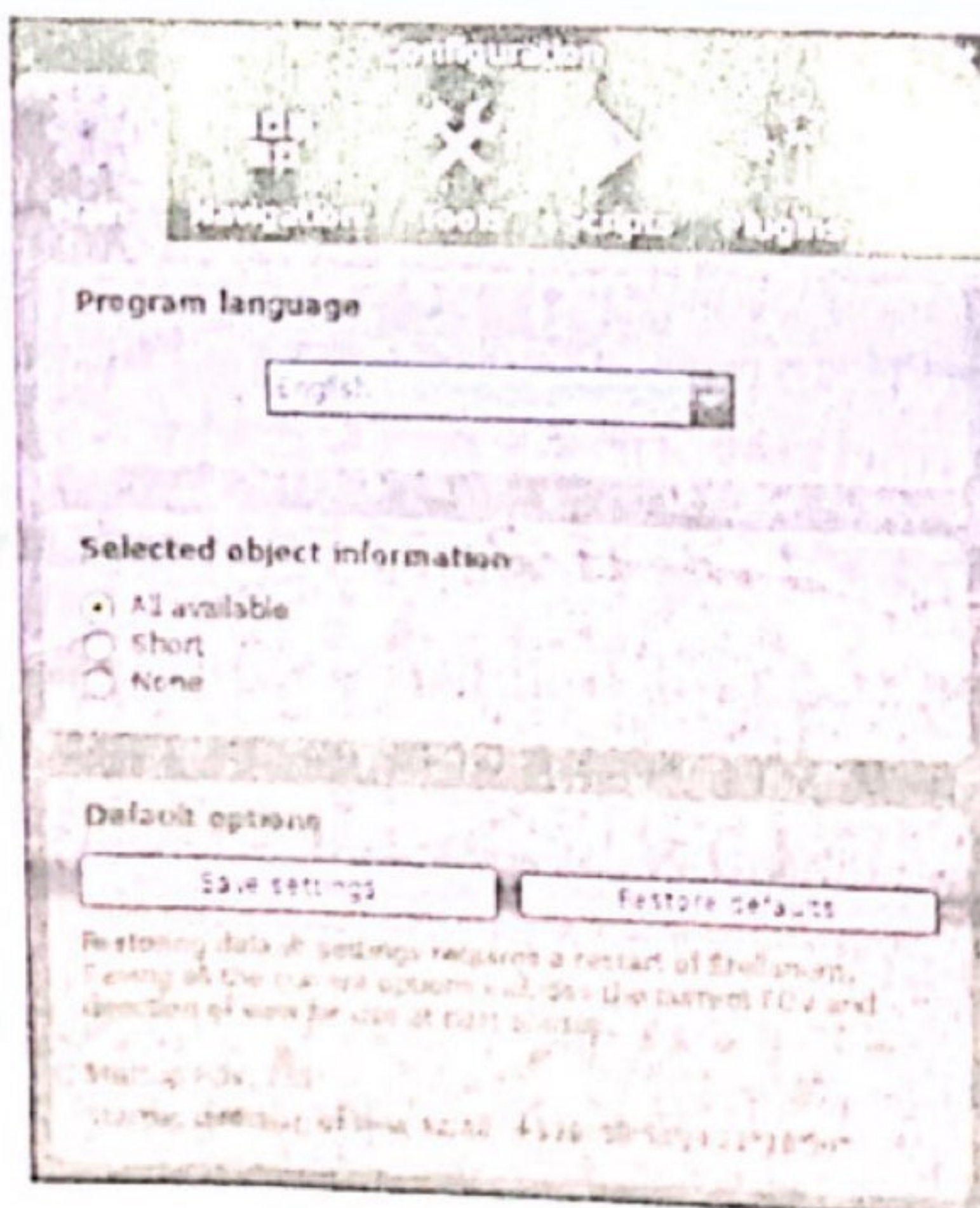
Mục tiêu

Tìm hiểu về thiên văn học và không gian xung quanh em.

1. Giới thiệu phần mềm

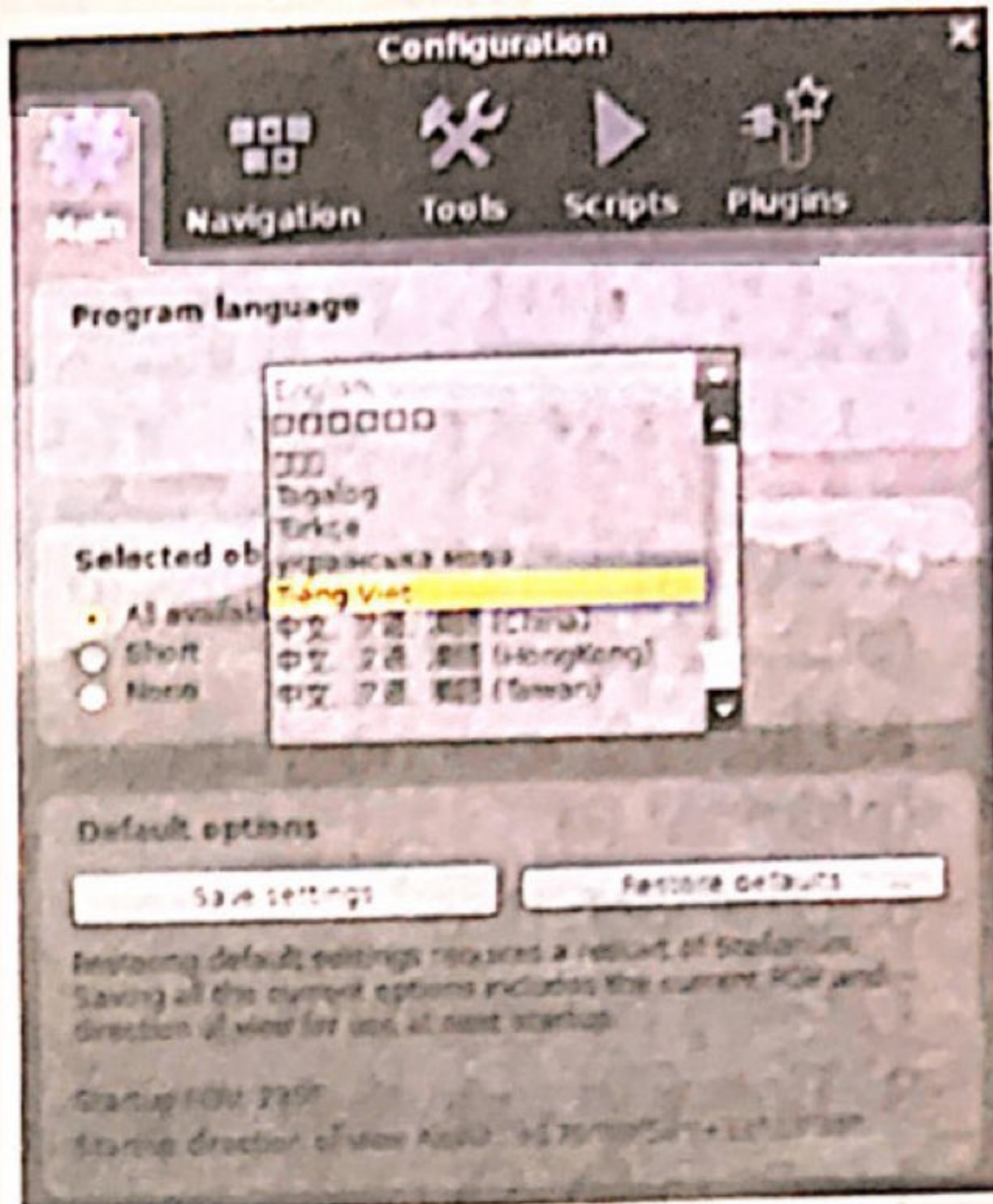
- Stellarium là phần mềm mã nguồn mở cho phép tái hiện lại bầu trời sao dưới dạng ba chiều một cách chân thực.
- Mở phần mềm bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng Stellarium . Chương trình Stellarium sẽ mặc định em đang ở một nơi nào đó trên thế giới. Thời gian và khung cảnh bầu trời được mô phỏng gần như chính xác với thời điểm hiện tại.
- Ngôn ngữ mặc định là tiếng Anh, để chuyển sang tiếng Việt, em di chuyển con trỏ chuột vào góc trái phần mềm để hiển thị thanh công cụ đọc rồi nháy chọn vào biểu tượng  ở thanh công cụ dọc bên góc trái màn hình.

Trên màn hình xuất hiện bảng cấu hình như sau:



Nháy chọn vào mũi tên xổ xuống bên dưới mục Program language để chọn ngôn ngữ tiếng Việt.

Sau đó, nháy vào Save settings để lần sau mở chương trình vẫn hiển thị tiếng Việt.



2. Hướng dẫn sử dụng

a) Ý nghĩa của các công cụ ở thanh dọc và thanh ngang

- Đưa con trỏ về góc trái phía dưới màn hình để hiện thanh công cụ dọc như hình dưới.



Bảng địa điểm

Bảng thời gian

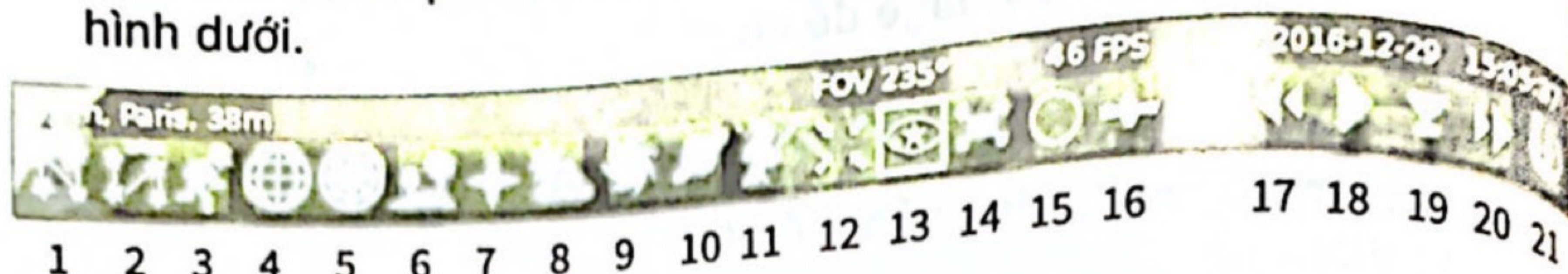
Bảng bầu trời và các tùy chọn

Bảng tìm kiếm

Bảng cấu hình

Bảng hỗ trợ

Đưa con trỏ về phía dưới màn hình để hiện thanh công cụ ngang như hình dưới.



1. Đường nối các chòm sao (phím tắt C)

3. Hình vẽ các chòm sao (phím tắt R)

5. Lưới xích đạo

7. Điểm phương hướng

9. Tinh vân (các thiên hà)

11. Chuyển đổi phương vị

13. Chế độ ban đêm

15. Phóng to vật quan sát

17. Tua lại thời gian

19. Thiết lập thời gian hiện tại

21. Tắt chương trình

2. Tên các chòm sao (phím tắt V)

4. Lưới phương vị

6. Mặt đất hay đường chân trời

8. Bầu khí quyển

10. Các hành tinh

12. Đưa vật quan sát vào giữa màn hình (phím cách)

14. Thu nhỏ màn hình

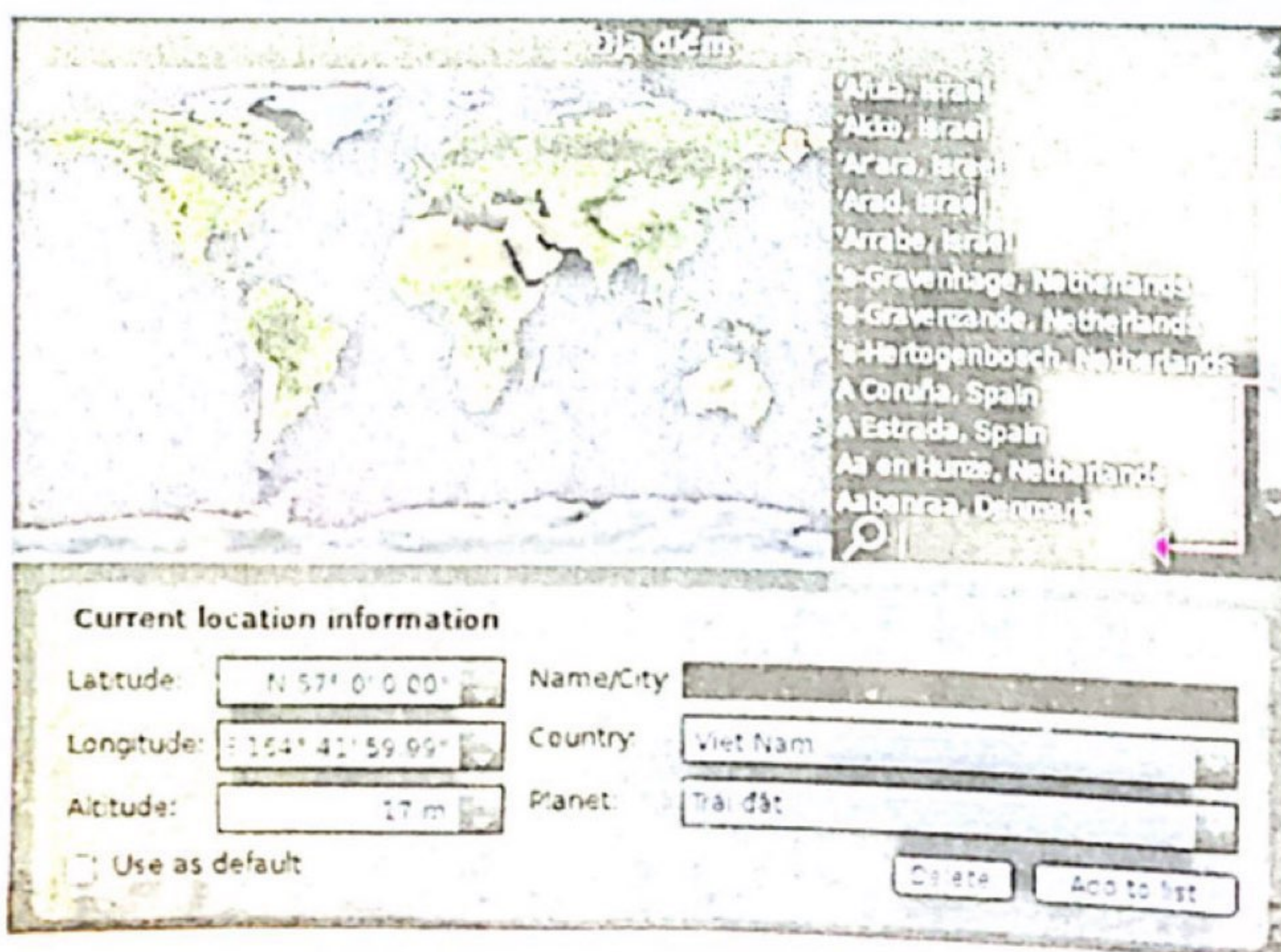
16. Vệ tinh nhân tạo

18. Dừng thời gian và trở lại thời gian bình thường

20. Tua đi thời gian

b) Cách chọn địa điểm để quan sát

Nháy chọn Location Window ở thanh công cụ dọc để xuất hiện cửa sổ địa điểm như hình dưới.



Gõ địa điểm muốn tìm kiếm vào ô trống rồi nhấn phím Enter.

Gõ tên Thanh Phố Ho Chi Minh rồi nháy vào tên thành phố em tìm kiếm được từ danh sách.



Thời gian và khung cảnh bầu trời được mô phỏng gần như chính xác với thời điểm hiện tại ở **Thanh Pho Ho Chi Minh**, thời gian sẽ được phần mềm tuân theo thời gian trong máy tính đang sử dụng.

Em cũng có thể tự đặt ở một nơi nào đó trên Mặt Trăng hoặc các hành tinh khác trong mục **Planet**.

c) Cách tìm hành tinh hoặc ngôi sao nào đó

- Muốn tìm hành tinh hoặc ngôi sao nào đó, em nháy chuột vào biểu tượng . Trên màn hình sẽ xuất hiện bảng Find Object or Position. Tại thẻ Object, gõ tên hành tinh hoặc ngôi sao cần tìm kiếm rồi nháy chuột vào biểu tượng .

Ví dụ: Tại thẻ Object, gõ Mộc tinh rồi nháy chuột vào biểu tượng , Mộc tinh sẽ xuất hiện ở giữa màn hình. Chú ý nếu bị mặt đất che khuất,

em nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh ngang để bỏ mặt đất đi.

Nháy chuột vào Mộc tinh, em sẽ thấy các thông số về Mộc tinh ở phía trên bên trái màn hình gồm khoảng cách đến Trái Đất, độ lớn, độ lệch... Lăn chuột để thay đổi khoảng cách gần hoặc xa. Lăn chuột đến gần em sẽ quan sát được các vệ tinh của hành tinh và bề mặt hành tinh đó. Chú ý nhấn phím Space để vị trí cần quan sát luôn luôn ở giữa trung tâm màn hình. Nếu không muốn xem hành tinh đó nữa thì nháy nút phải chuột.

Dưới đây là hình ảnh của Mộc tinh sau khi em tìm kiếm:



- Stellarium có khả năng hiển thị hình vẽ của các chòm sao. Tính năng này có thể được bật lên bằng phím tắt R hoặc nhấp chuột vào biểu tượng  trên thanh ngang.

- Muốn xem tất cả các hành tinh của hệ Mặt Trời, nhấp chuột vào  rồi tí chọn Show Planets và Show Planet markers.

Ngoài các tính năng đã nêu trên, Stellarium còn khá nhiều tính năng hỗ trợ mạnh mẽ cho việc nghiên cứu sự tương tác thời gian thực giữa các hành tinh như điều chỉnh thời gian nhanh/chậm, chuyển đổi hệ tọa độ từ Trái Đất sang các hành tinh khác...

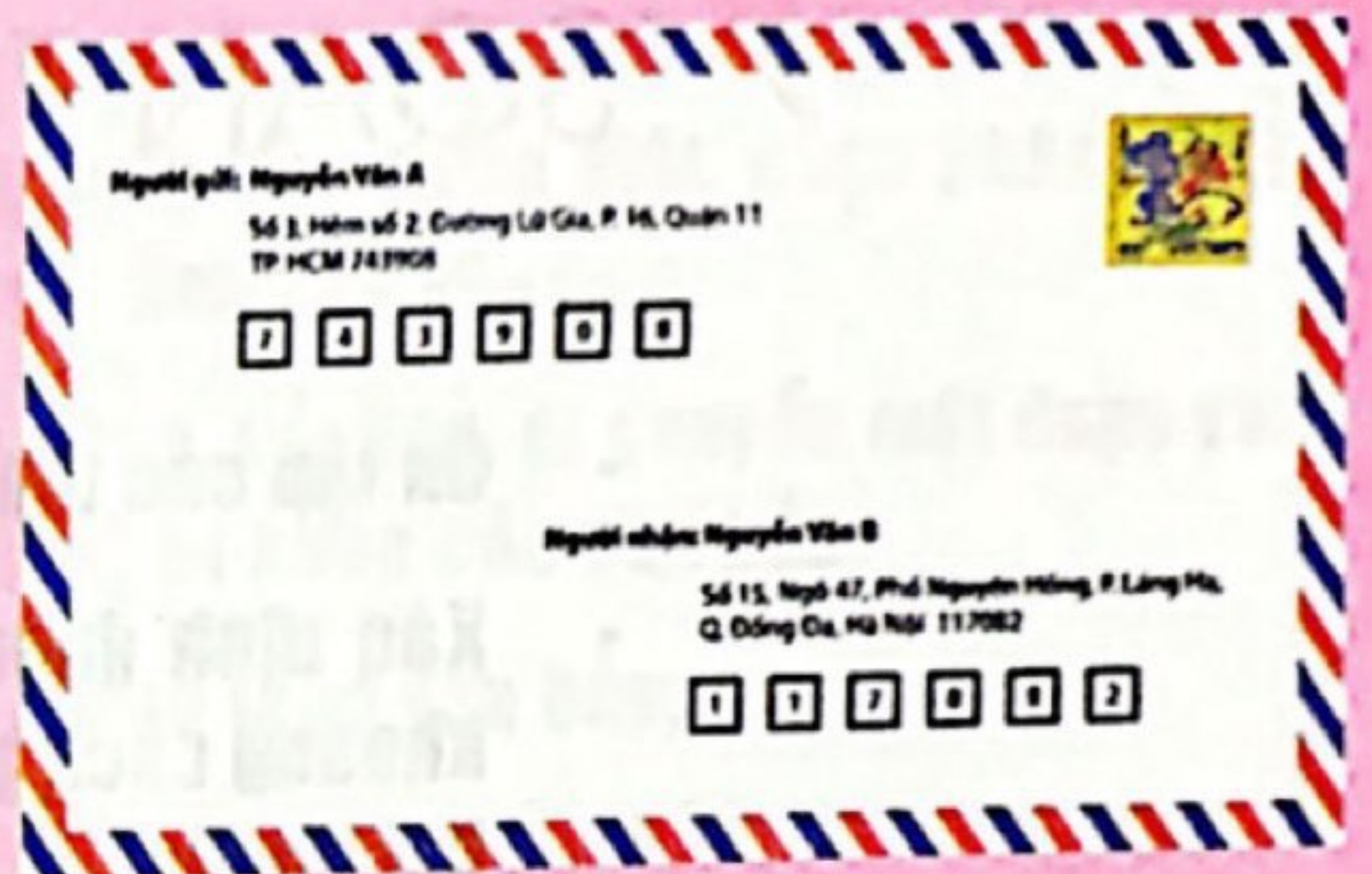
d) Thoát khỏi ứng dụng

Nhấp chọn vào biểu tượng  để thoát khỏi ứng dụng.

Bài đọc thêm: DỊCH VỤ CHUYỂN PHÁT THƯ XƯA VÀ NAY

Trước đây, để gửi một bức thư người ta phải viết thư, bỏ vào phong bì, điền địa chỉ người gửi, người nhận, dán tem, rồi mang đến bỏ vào hòm thư của bưu điện.

Nhân viên bưu điện sẽ phân loại theo địa chỉ và chuyển phát đến nơi nhận bằng các phương tiện giao thông như máy bay, tàu hoả, ô tô,... rồi người đưa thư sẽ chuyển trực tiếp đến người nhận.



Từ khi thư được gửi đi đến khi tới được tay người nhận có thể mất nhiều ngày, thậm chí hàng tháng, hay cả năm.

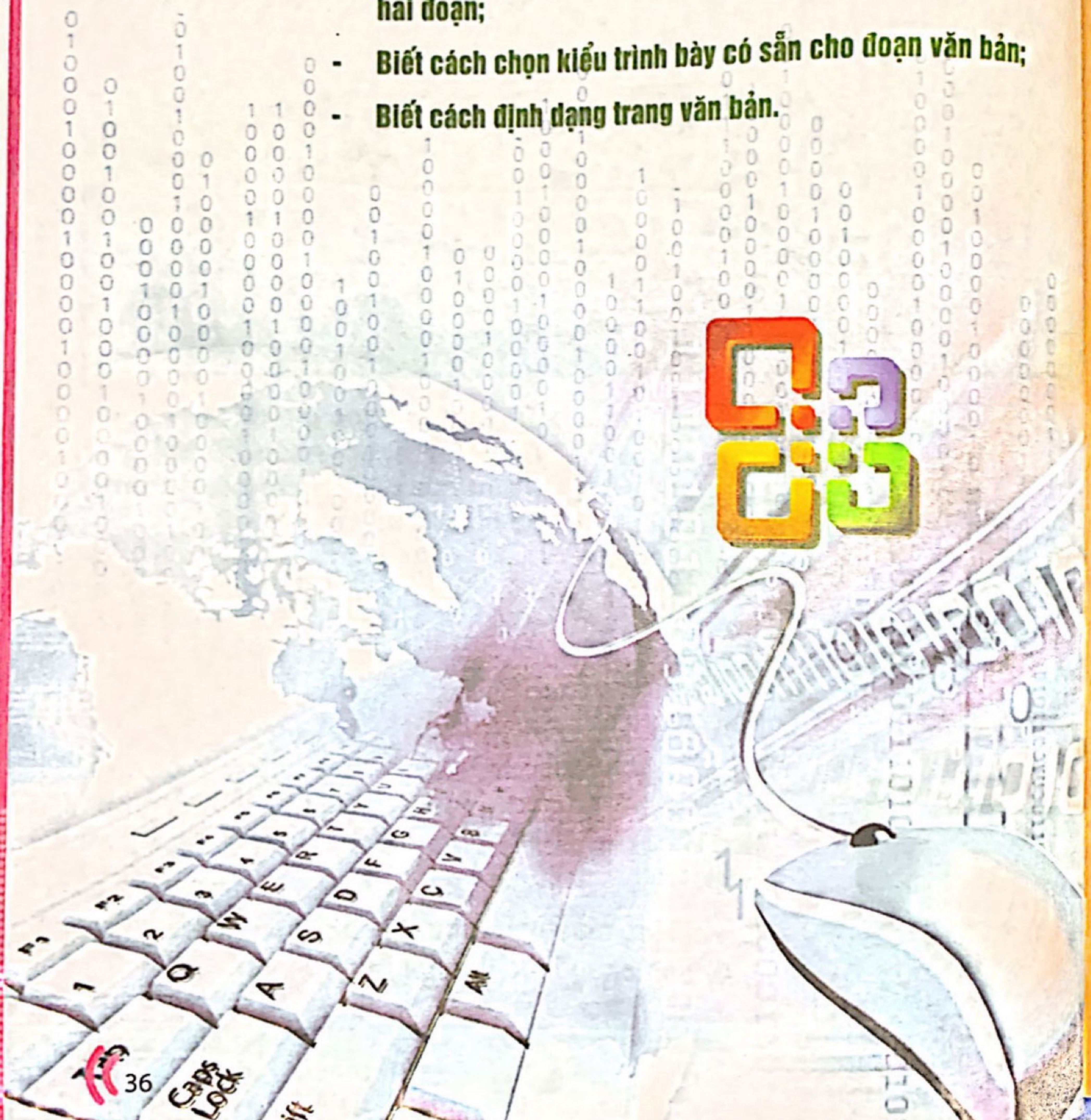
Ngày nay, nhờ có Internet và dịch vụ thư điện tử, người ta có thể gửi và nhận nhiều bức thư cùng một lúc. Thời gian từ khi gửi đến khi nhận chỉ trong vài giây.

Tuy nhiên, muốn sử dụng được dịch vụ thư điện tử, máy tính phải được kết nối Internet.



➤ CHỦ ĐỀ 2 SOẠN THẢO VĂN BẢN

- Ôn tập các thao tác soạn thảo văn bản đã được học;
- Xác định được độ rộng của lề trái, lề phải, lề trên, lề dưới, khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn, khoảng cách giữa hai đoạn;
- Biết cách chọn kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản;
- Biết cách định dạng trang văn bản.



• Mục tiêu

- Củng cố các thao tác về gõ văn bản tiếng Việt, chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, chèn tranh, ảnh vào văn bản;
- Luyện tập các thao tác sao chép, cắt dán, di chuyển một đoạn văn bản hoặc hình/tranh ảnh tới vị trí khác của văn bản;
- Sử dụng được phím Tab khi soạn thảo văn bản;
- Biết thêm được thao tác định dạng đoạn văn bản.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em hãy cho biết có các kiểu gõ tiếng Việt nào hay dùng? Em cùng bạn nhắc lại cách gõ (theo một trong hai kiểu gõ đã học):

a) Các kí tự â ; ô ; ê ; đ ; ă ; ư ; ơ.

b) Các dấu “sắc”, “huyền”, “hỏi”, “ngã”, “nặng”.

2. Em hãy chọn cụm từ thích hợp: “đối tượng nào đó” ; “bảng” ; “hình” ; “tranh/ảnh” ; “căn lề trái” ; “căn giữa” ; “căn lề phải” ; “căn đều hai bên” để điền vào chỗ chấm (...):

a) Để chèn vào văn bản, trước tiên ta phải chọn thẻ **Insert**.

b) Để chèn vào văn bản, ta chọn  **Shapes**;

c) Để chèn vào văn bản, ta chọn  **Picture** ;

d) Để chèn vào văn bản, ta chọn  **Table** ;

e) Để đoạn văn bản, ta chọn .

3. Em trao đổi với bạn
 - a) Để di chuyển một phần văn bản tới vị trí mới, ta làm thế nào ?
 - b) Muốn sao chép một bức tranh rồi dán vào một vị trí khác của văn bản, ta làm thế nào ?
4. Em soạn rồi trình bày đoạn văn bản dưới đây. Tìm kiếm hình ảnh rồi chèn hình ảnh minh họa phù hợp với nội dung đoạn văn bản, lưu văn bản vào máy tính.

Thiên nhiên kì thú – Hang Sơn Đoòng

Hang Sơn Đoòng tại xã Sơn Trạch, huyện Bố Trạch, tỉnh Quảng Bình, là hang động tự nhiên lớn nhất thế giới. Tên gọi "Sơn Đoòng" được tạo ra bằng cách ghép địa danh "Đoòng" có sẵn từ trước với từ Hán Việt "sơn" (nghĩa là núi). Gần cửa trước hang Sơn Đoòng là bản Đoòng.

Hang Sơn Đoòng được hình thành khoảng 2 - 5 triệu năm trước. Khi nước sông chảy ngang qua vùng đá vôi, dòng nước làm xói mòn đá vôi trong nhiều triệu năm, tạo ra một hệ thống hang động khổng lồ. Hang có chiều rộng 150m, cao hơn 200m, chiều dài lên tới gần 9km. Dung tích của hang Sơn Đoòng vào khoảng 38,5 triệu mét khối. Có đoạn hang với bề rộng khoảng 91,44m, vòm hang cao gần 244m - chứa lọt một toà nhà cao 40 tầng và cả những cột nhũ đá cao tới 70m. Trong hang có một dòng sông ngầm dài 2,5km. Hang có hai "giếng trời", đưa nắng chiếu vào, tạo điều kiện cho cây cối phát triển như một khu rừng nhiệt đới trong hang động.

Năm 2014, thời báo New York xếp hạng hang Sơn Đoòng vào vị trí thứ 8 trong hơn 50 địa danh thuộc danh sách những địa điểm du lịch nên đến.

Tháng 5 năm 2016, đại sứ các nước Argentina, Thụy Điển, Ý, Anh, Úc, Cộng hoà Czech, trợ lí Ngoại trưởng Mỹ tổ chức du lịch khám phá hang Sơn Đoòng và đã chứng kiến vẻ đẹp kì vĩ của hang Sơn Đoòng.

(Nguồn: Tổng hợp từ Internet)

➤ LƯU Ý:

Dòng đầu mỗi đoạn của văn bản cần trình bày lùi vào. Để làm được điều này, em cần đưa con trỏ đến đầu dòng đó rồi nhấn phím Tab.

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Em gõ phím dấu cách, rồi gõ phím **Tab**. Nêu sự khác nhau khi gõ hai phím này.
2. Thực hiện định dạng lại đoạn đầu của văn bản về Hang Sơn Đoòng theo mẫu sau rồi sao chép định dạng của đoạn này sang đoạn tiếp theo.

Hang Sơn Đoòng tại xã Sơn Trạch, huyện Bố Trạch, tỉnh Quảng Bình, là hang động tự nhiên lớn nhất thế giới. Tên gọi "Sơn Đoòng" được tạo ra bằng cách ghép địa danh "Đoòng" có sẵn từ trước với từ Hán Việt "sơn" (nghĩa là núi). Gần cửa trước hang Sơn Đoòng là bản Đoòng.

Các thao tác sao chép định dạng đoạn văn bản:

Bước 1. Chọn thẻ Home.

Bước 2. Đánh dấu đoạn văn bản có định dạng mà em muốn sao chép sang các đoạn văn bản khác.

Bước 3. Chọn  Format Painter.

Bước 4. Bôi đen vào đoạn văn bản mà em muốn định dạng lại. (Khi thả nút trái chuột, các định dạng sẽ được sao chép vào văn bản đã chọn.).



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Dòng đầu mỗi đoạn cần bỏ trí lùi vào (sử dụng phím Tab).

🍏 Sử dụng công cụ  Format Painter để sao chép định dạng văn bản.



BÀI 2

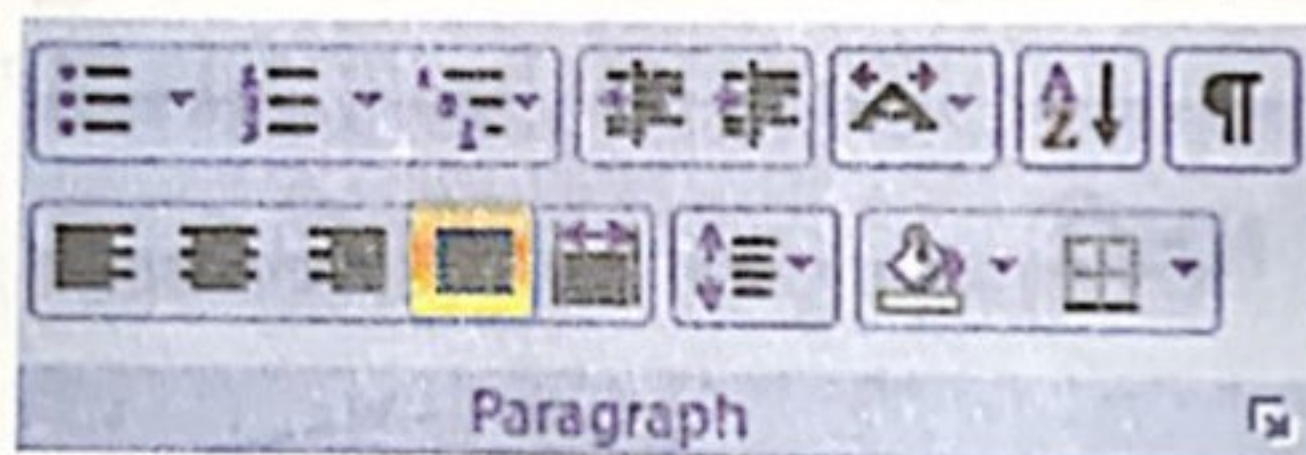
KỸ THUẬT ĐIỀU CHỈNH MỘT ĐOẠN VĂN BẢN

• Mục tiêu

- Ấn định được độ rộng của lề trái, lề phải, lề trên, lề dưới theo ý muốn;
- Điều chỉnh được khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn, khoảng cách giữa hai đoạn;
- Biết cách thụt lề đoạn văn bản.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

Mở một đoạn văn bản đã có với phần đuôi **.docx**. Nháy chọn thẻ Home và quan sát nhóm Paragraph như hình. Nhóm này có các nút lệnh mà em đã biết như: căn lề trái, căn lề phải, căn giữa, căn đều hai bên,... Ngoài ra, ở đây còn một số nút lệnh mà em chưa biết. Hãy cùng tìm hiểu các nút chức năng này.



1. Thụt lề đoạn văn bản

Bôi đen đoạn văn bản, sau đó:

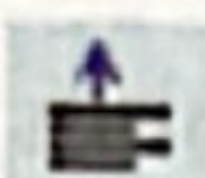
- Nháy vào nút lệnh  để tăng kích thước thụt lề.
- Nháy vào nút lệnh  để giảm kích thước thụt lề.

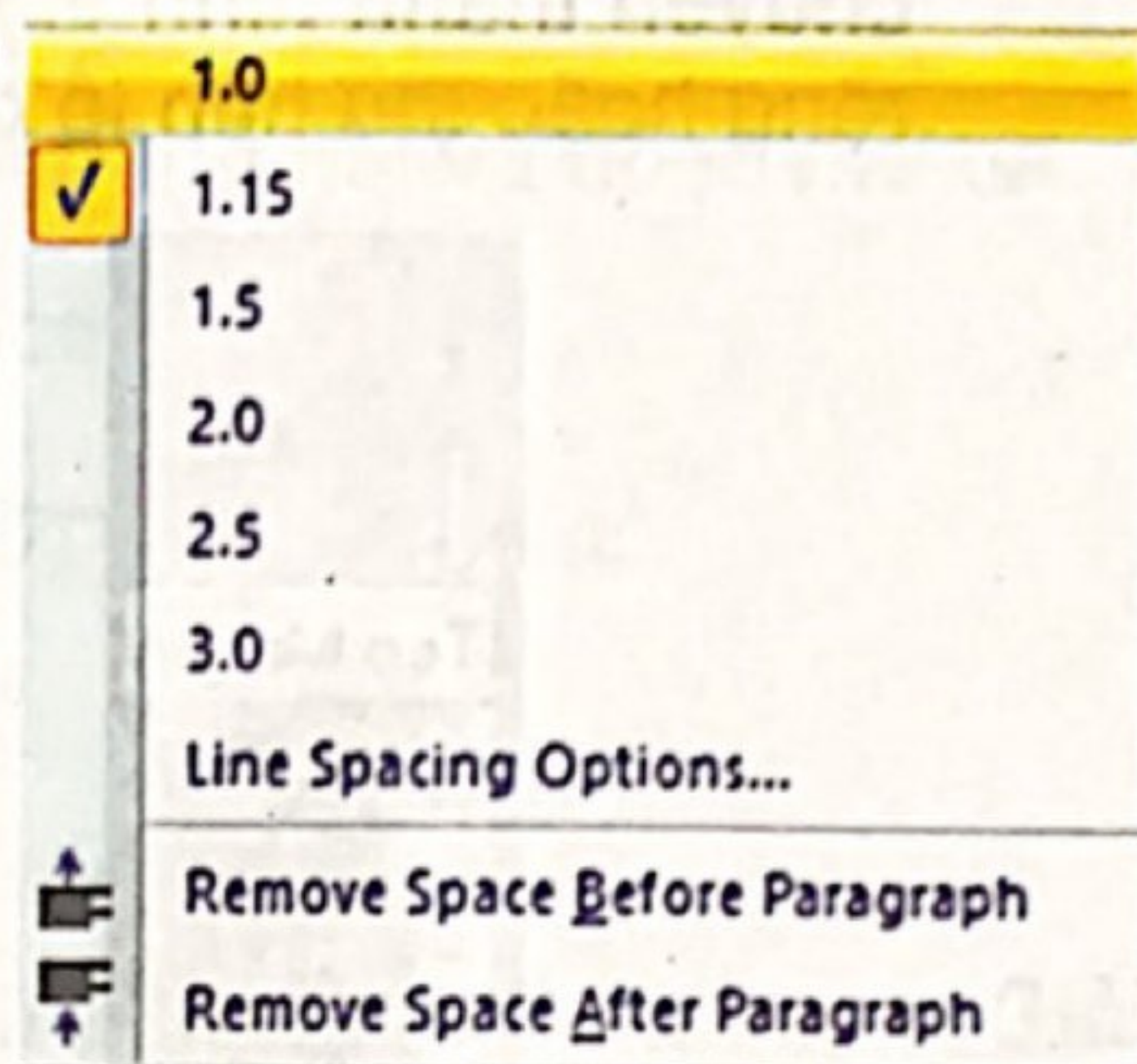
► LƯU Ý:

Có thể nháy vào nút lệnh  hoặc  một hoặc nhiều lần để tăng hoặc giảm kích thước thụt lề.

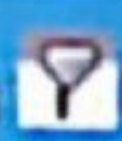
2. Điều chỉnh khoảng cách giữa các dòng

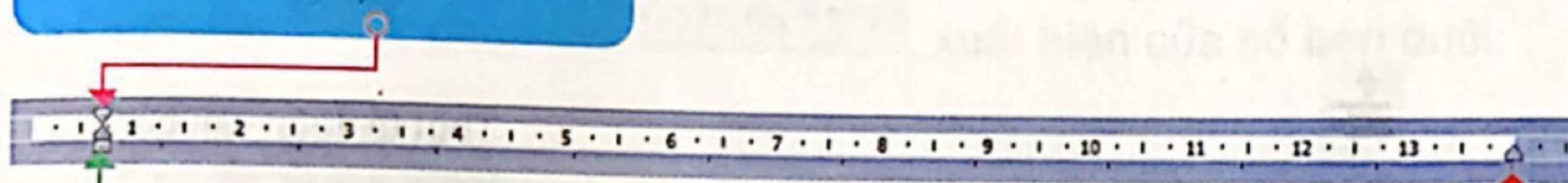
Bôi đen phần văn bản muốn điều chỉnh khoảng cách, sau đó nháy vào nút lệnh , chọn một trong các thông số như ở hình bên.

Hoặc có thể nháy vào nút lệnh  hoặc  để thêm hoặc bớt khoảng trắng phía trên hoặc phía dưới đoạn văn bản.



3. Định dạng độ rộng lề trái, lề phải của đoạn văn bản

Di chuyển  để điều chỉnh dòng đầu của đoạn văn bản

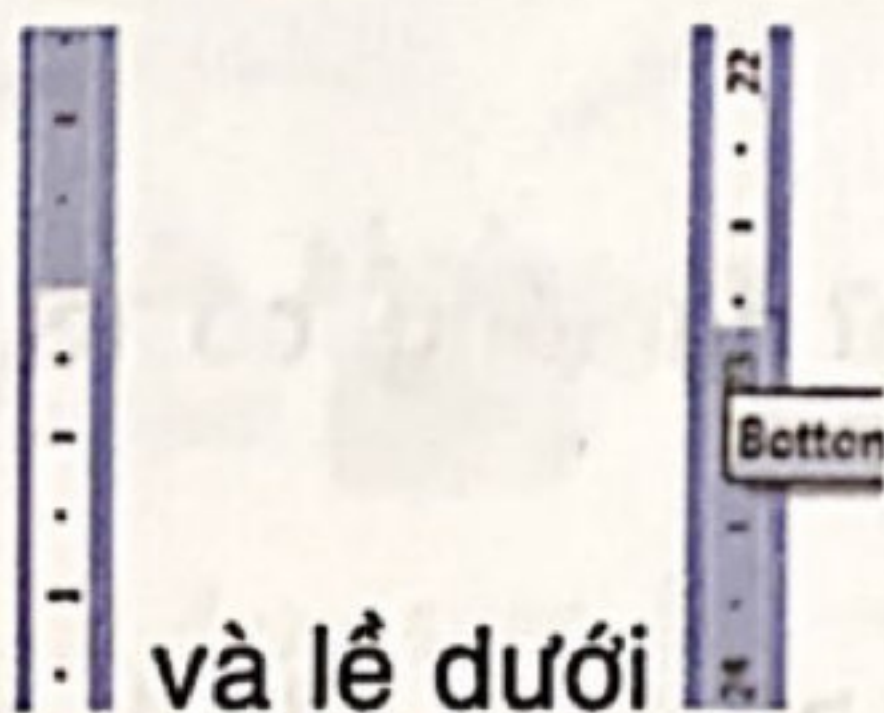


Di chuyển  để căn lề trái của đoạn văn bản

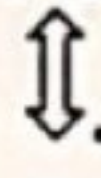
Di chuyển  để căn lề phải của đoạn văn bản

Các số 1, 2... trên thước nằm ngang chỉ số đo của thước.

Các phím trượt cho phép căn lề trái, lề phải và khoảng thụt đầu dòng của đoạn văn bản.



4. Định dạng lề trên và lề dưới

- Đặt con trỏ chuột vào lề trên của trang văn bản để con trỏ chuột chuyển thành hình . Kéo thả chuột lên phía trên hoặc xuống phía dưới để mở rộng hoặc thu hẹp trang văn bản.



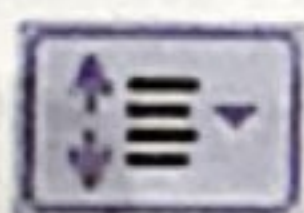
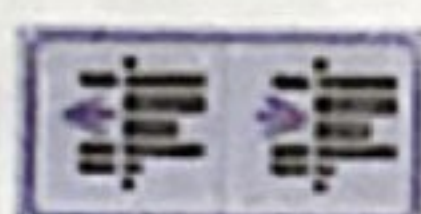
- Đặt con trỏ chuột vào lề dưới của trang văn bản để con trỏ chuột chuyển thành hình $\updownarrow$. Kéo thả chuột xuống dưới hoặc lên trên để mở rộng hoặc thu hẹp lề dưới trang văn bản.



Xuất hiện con trỏ hình $\updownarrow$ ở đây



1. Nối (theo mẫu):



Thụt lề đoạn văn bản sang trái hoặc sang phải

Co giãn khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn

Căn lề trái

Thêm khoảng trống ở trên hoặc dưới đoạn văn bản

2. Em mở một văn bản có sẵn hoặc tự gõ văn bản có bốn đoạn rồi điều chỉnh các đoạn văn bản theo các yêu cầu sau:

a) Đoạn thứ nhất:

Lề trái 3cm, lề phải 2cm, chữ nghiêng, cỡ 13, giãn dòng 2.0.

b) Đoạn thứ hai:

Lề trái 2,5cm, lề phải 2cm, chữ đậm, cỡ 14, giãn dòng 1.5.

c) Đoạn thứ ba: Lề trái 3,5cm, lề phải 1,5cm, chữ nghiêng và đậm, cỡ chữ 14, giãn dòng 1.0.

d) Đoạn thứ tư: Lề trái 3cm, lề phải 2cm, cỡ chữ 14, giãn dòng 3.0.

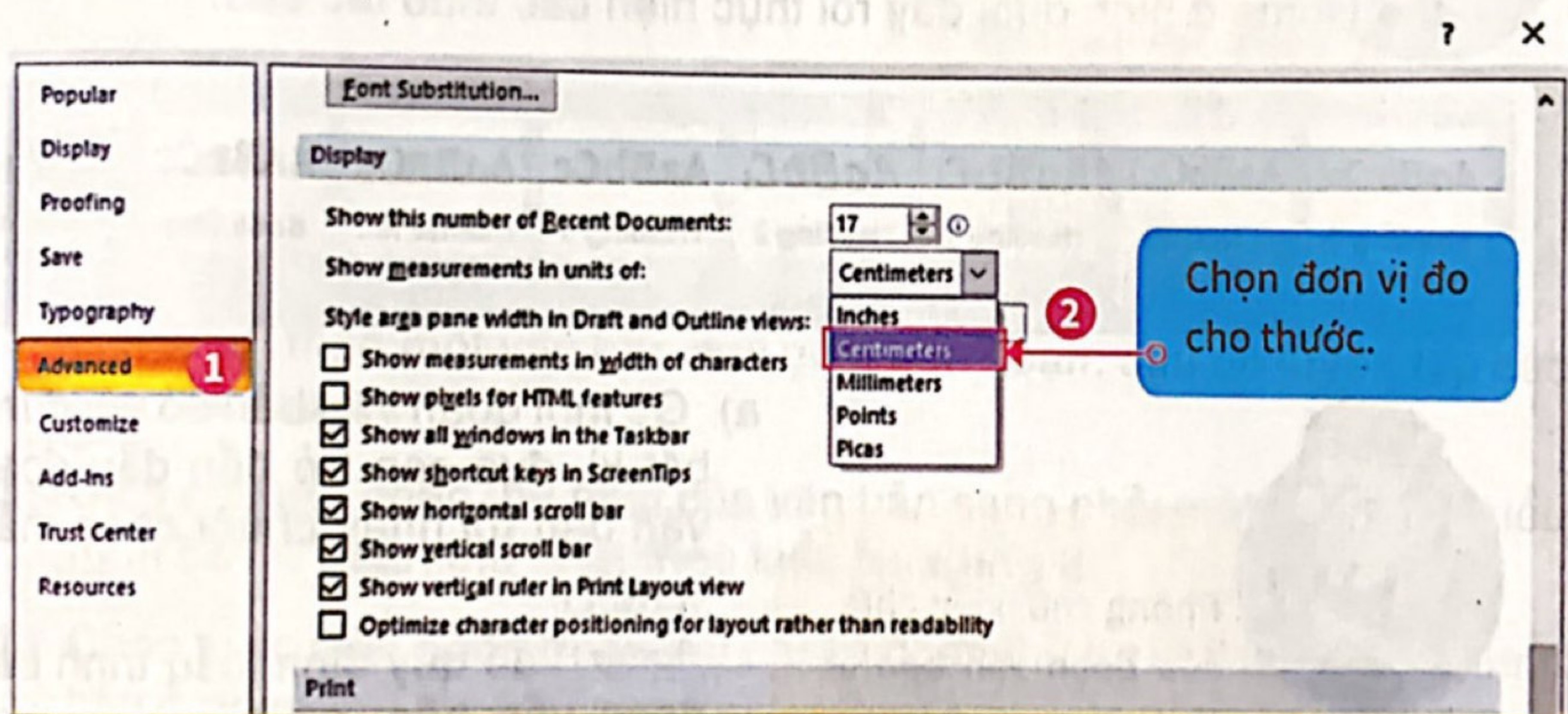
3. Dựa vào văn bản có sẵn của hoạt động 2 ở trên, em điều chỉnh lề trên, lề dưới và khoảng cách giữa các đoạn

- Thêm khoảng trống ở trên, ở dưới của đoạn thứ hai và đoạn thứ ba.
- Điều chỉnh lề trên là 3,0cm, lề dưới là 2,5cm.

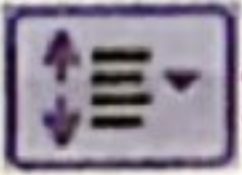
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

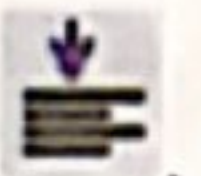
- Tìm hiểu chức năng của nút lệnh  trong nhóm Paragraph. Giải thích với bạn chức năng em tìm hiểu được.
- Mặc định đơn vị đo của thước khi khởi động Word là inch. Em có thể chuyển đổi đơn vị đo của thước sang centimet hoặc milimet bằng cách vào , chọn **Word Options**, xuất hiện cửa sổ bên dưới:



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Giãn khoảng cách dòng trong một đoạn ta chọn .

🍏 Di chuyển cả đoạn sang trái ta chọn ; sang phải ta chọn .

🍏 Thêm (bớt) khoảng trống trên đoạn ta chọn , thêm (bớt) khoảng trống dưới đoạn ta chọn .

BÀI 3

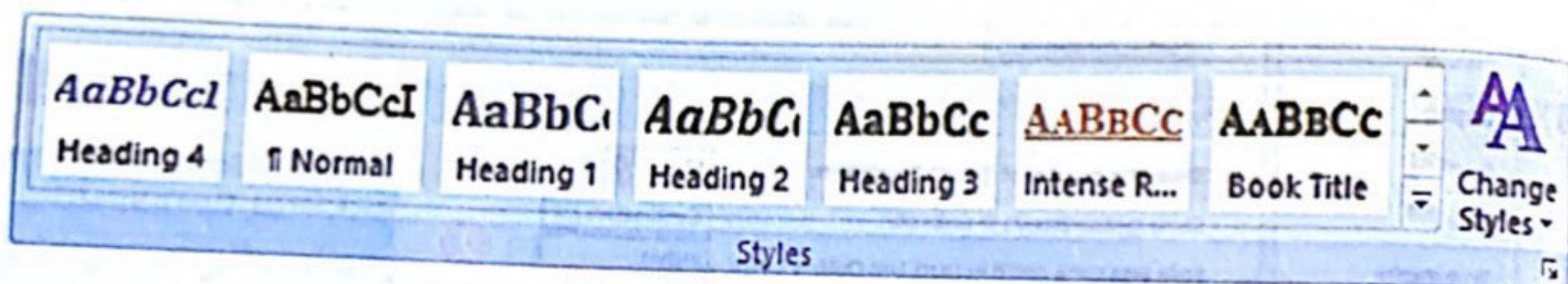
CHỌN KIỂU TRÌNH BÀY CÓ SẴN CHO ĐOẠN VĂN BẢN

Mục tiêu

- Chọn được kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản;
- Biết cách trình bày văn bản theo nhiều kiểu khác nhau.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Em mở một văn bản đã có sẵn.
2. Quan sát các kiểu trình bày văn bản có sẵn trên nhóm Styles trong thẻ Home ở hình dưới đây rồi thực hiện các thao tác sau:



Phông chữ, kiểu chữ...
của đoạn văn bản sẽ
thay đổi theo mẫu.

- a) Gõ một đoạn văn bản có nội dung bất kì, đưa con trỏ đến đầu đoạn văn bản rồi nháy chuột chọn mẫu **AaBbC_i** **Heading 1** để quy định kiểu trình bày đoạn văn bản, quan sát sự thay đổi của đoạn văn bản rồi thảo luận với bạn về các thay đổi đó.

- b) Em chọn kiểu trình bày văn bản khác, quan sát sự thay đổi của các dòng chữ trong đoạn văn bản.

Mỗi biểu tượng ứng
với một kiểu trình
bày đoạn văn bản, với
phông chữ, cỡ chữ,
kiểu chữ khác nhau.

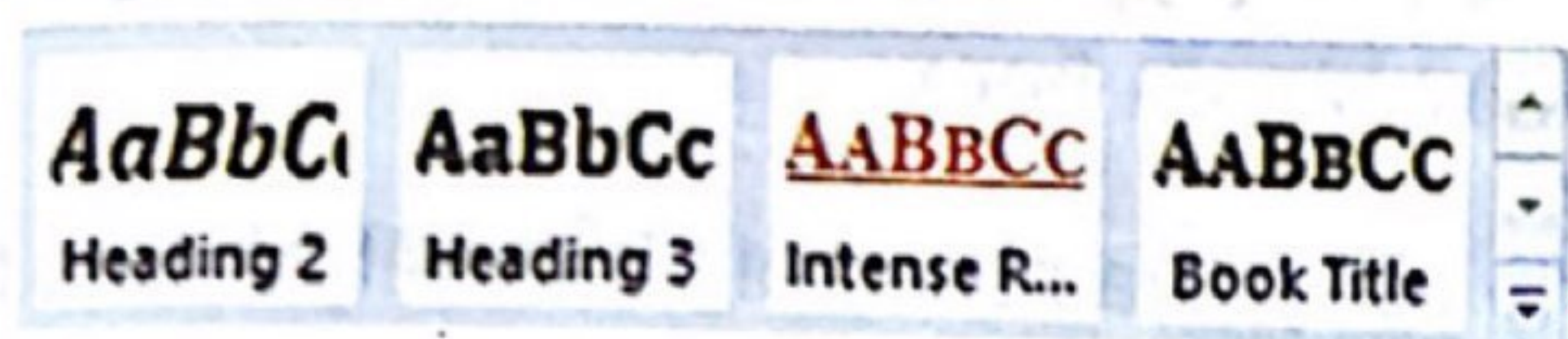


Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em mở một văn bản có nhiều đoạn đã có sẵn, sau đó luyện tập các thao tác sau:

- Chọn kiểu trình bày khác nhau cho mỗi đoạn văn bản.
- Tìm hiểu các kiểu trình bày văn bản có sẵn khác theo hướng dẫn sau:



Nháy chuột vào đây để hiển thị tất cả các kiểu trình bày văn bản có sẵn rồi chọn một kiểu trong danh sách hiện ra.

2. Trao đổi với bạn cách điều chỉnh để nhiều đoạn văn bản có cùng một kiểu trình bày.



Đánh dấu các đoạn văn bản cần thay đổi, sau đó chọn kiểu trình bày thích hợp.

3. Em soạn thảo một văn bản mới gồm bốn đoạn, sau đó luyện tập các thao tác sau:

- Dịch chuyển đoạn thứ nhất của văn bản sang phải một đoạn; đổi kiểu trình bày ở đoạn thứ nhất theo kiểu **Heading 2**;
- Chọn mức giãn dòng đoạn thứ hai và đoạn thứ ba là 1.0; đổi kiểu trình bày ở đoạn thứ hai và đoạn thứ ba theo kiểu **Heading 3**;
- Đổi kiểu trình bày ở đoạn thứ tư theo kiểu **Heading 4**.

Em và các bạn kiểm tra kết quả của nhau.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Em soạn thảo văn bản với tiêu đề “Quê hương em”.

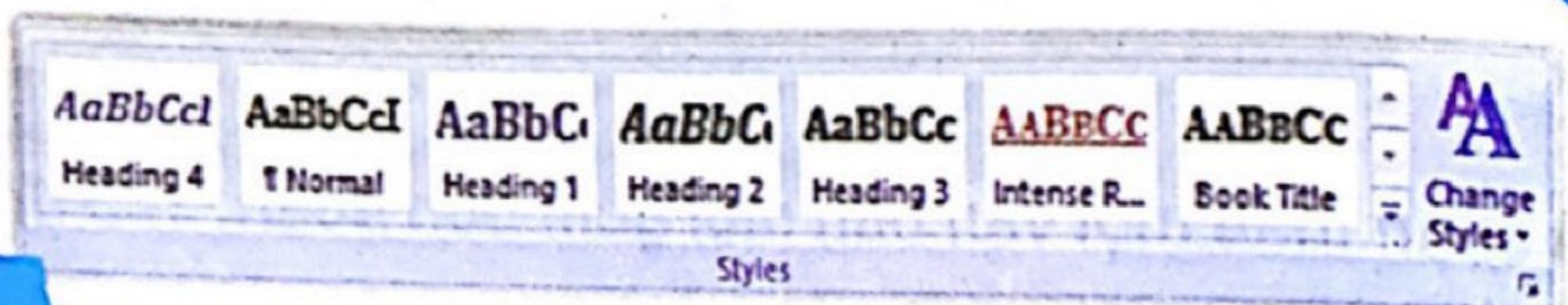
Nội dung văn bản: Mô tả về xã (phường) nơi em và gia đình đang sinh sống theo các gợi ý sau:



- Tên xã (phường), huyện (quận), tỉnh (thành phố);
 - Mô tả đặc điểm về tự nhiên (khí hậu, sông, núi,...), văn hoá, kinh tế xã hội;
 - Các nét nổi bật của quê hương em, chẳng hạn : về du lịch, các lễ hội, các làng nghề truyền thống, các di tích lịch sử, danh nhân,...
 - Kết luận: Nêu cảm nghĩ của em về quê hương mình.
2. Em điều chỉnh kiểu trình bày các đoạn văn bản vừa được soạn thảo theo ý mình (sử dụng các thao tác đã học).
 3. Em và bạn cùng xem bài trình bày của nhau rồi nhận xét bài nào trình bày rõ ràng, đẹp mắt hơn.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Sử dụng các kiểu trình bày văn bản có sẵn như hình dưới giúp em trình bày văn bản nhanh hơn.

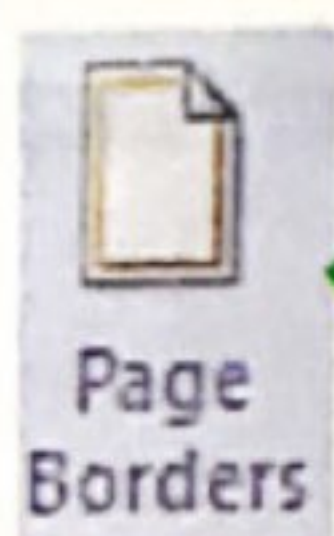


ĐỊNH DẠNG TRANG VĂN BẢN, ĐÁNH SỐ TRANG TRONG VĂN BẢN

Mục tiêu

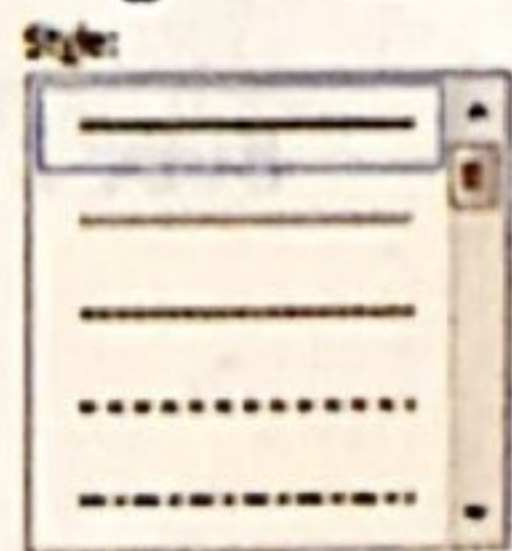
- Biết cách định dạng trang văn bản;
- Biết cách đánh số trang trong văn bản.

1. Tạo một văn bản mới với tiêu đề “Tập định dạng và đánh số trang văn bản”, sau đó tạo các trang trắng liên tiếp bằng cách giữ phím Ctrl và nhấn phím Enter vài lần.
2. Chọn thẻ Page Layout, sau đó chọn lần lượt các nút lệnh và quan sát

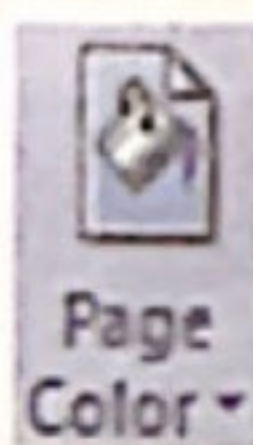


Tạo đường viền cho văn bản.

Khi nháy vào Page Borders, hộp thoại Borders and Shading xuất hiện.



Em có thể lựa chọn các dạng đường viền ở khung Style, sau đó nháy chọn vào đường viền ở khung Preview để tạo đường viền



Thay đổi màu nền của trang soạn thảo văn bản.

Nháy chọn vào một màu tùy ý trong hộp thoại Theme Colors để thay đổi



màu nền. Mặc định màu nền của trang hiển thị là màu trắng.



Thay đổi hướng trang giấy. Có hai lựa chọn:



hướng giấy
theo chiều dọc



hướng giấy theo
chiều ngang



Thay đổi kích cỡ trang giấy. Có hai khổ giấy thường được chọn khi soạn thảo văn bản, đó là cỡ giấy Letter và cỡ giấy A4.

- ☒ Letter
21.59 cm x 27.94 cm
- ☐ Legal
21.59 cm x 35.56 cm
- ☐ Statement
13.97 cm x 21.59 cm
- ☒ Executive
18.41 cm x 26.67 cm
- ☐ A3
29.7 cm x 42 cm
- ☐ A4
21 cm x 29.7 cm

3. Đánh số trang

Khi văn bản có nhiều hơn một trang, em cần đánh số các trang của văn bản để tiện theo dõi và tìm kiếm. Em đọc và làm theo hướng dẫn sau:

- Bước 1. Chọn **Insert**.



- Bước 2. Chọn **Page Number**, chọn **Bottom of Page** để chọn vị trí số trang ở phía dưới của trang.

	Top of Page	▶
	Bottom of Page	▶
	Page Margins	▶
	Current Position	▶
	Format Page Numbers...	
	Remove Page Numbers	



- Bước 3. Chọn vị trí số trang trong hộp thoại **Simple**.

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Tạo một văn bản mới có bốn trang trắng rồi thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Chọn cách đặt các trang theo hướng nằm ngang.
- b) Đánh số trang theo vị trí mà em muốn.
- c) Với trang thứ hai, em chèn một bảng trống (không cần ghi số liệu) với định dạng sau:

Bảng thống kê số liệu				

- d) Với trang thứ ba, em thử chèn một ảnh tùy ý.
- e) Em lưu văn bản vào máy tính.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em hãy tìm hiểu cách bổ sung thông tin vào trang văn bản với gợi ý như bên dưới:

- Nháy vào thẻ Insert, chọn **Header** .
- Chọn  **Edit Header**.

Gõ vào nội dung, ví dụ: *Người soạn: Nguyễn Thị Thuỷ* ở vị trí phía trên trang giấy như hình bên dưới.

- Bấm phím **Esc** để quay về trang soạn thảo.

Em quan sát và trao đổi với bạn về kết quả.

Người soạn : Nguyễn Thị Thuý

BÀI 4. TRÌNH BÀY TRANG VĂN BẢN, ĐÁNH SỐ TRANG TRONG VĂN BẢN (2 tiết)

Mục tiêu :

Sau khi học xong bài này em sẽ :

EM CẦN GHI NHỚ

- 🍏 Để định dạng trang giấy, chọn **Page Layout**.
- 🍏 Để xác định hướng của trang giấy, chọn **Orientation**.
- 🍏 Với từng loại văn bản, cần xác định khổ giấy thích hợp ; khổ giấy thông dụng là A4.
- 🍏 Với văn bản nhiều trang, cần đánh số trang bằng cách chọn **Page Number**.
- 🍏 Em cũng có thể tạo đường viền cho mỗi trang, chọn màu nền của trang, chọn khổ giấy khác nhau.

Mục tiêu

- Ôn lại toàn bộ các thao tác đã học khi soạn thảo văn bản;
- Tìm hiểu một số chức năng khác khi soạn thảo văn bản.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em tự nhận xét mức độ thành thạo của từng công việc (đánh dấu X vào ô trống thích hợp):

Các thao tác khi soạn thảo văn bản			
Công việc	Mức độ		
	Thành thạo	Khá thành thạo	Chưa thành thạo
Mở phần mềm soạn thảo Word			
Gõ kí tự bằng 10 ngón tay			
Gõ chữ tiếng Việt			
Chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ			
Lưu văn bản vào máy tính			
Mở tệp văn bản đã có sẵn trên máy tính			
Chèn hình/tranh ảnh			
Chèn và điều chỉnh bảng biểu			
Di chuyển hình/tranh ảnh, di chuyển một đoạn văn bản sang vị trí khác			
Sao chép, cắt, dán, xoá một đoạn văn bản hay một hình ảnh trong văn bản			
Trình bày một đoạn văn bản			
Trình bày trang văn bản			
In văn bản ra giấy			

2. Em hãy soạn một văn bản với nội dung mô tả về những thành phố lớn ở nước ta theo các gợi ý sau:
- Tiêu đề văn bản: "Những thành phố lớn ở nước ta". Em có thể lựa chọn Hà Nội, Hải Phòng, Đà Nẵng, Huế, Tp. Hồ Chí Minh,...
 - Nội dung: Nêu tên từng thành phố, tóm tắt đặc điểm địa lí, khí hậu, đặc điểm kinh tế, xã hội; một số địa danh, di tích lịch sử, văn hoá, du lịch. Mỗi thành phố được mô tả không quá dài.
 - Phần minh hoạ: Em tìm kiếm hình/tranh ảnh minh hoạ mang tính biểu tượng của thành phố đó (chẳng hạn với Hà Nội, em có thể tìm ảnh hồ Hoàn Kiếm, Văn miếu Quốc tử giám, chùa Một Cột).
 - Nguồn thông tin: Em lấy thông tin từ sách Lịch sử và Địa lí 5 và các tài liệu khác.
3. Em tìm cách trình bày văn bản, bố trí các ảnh minh hoạ phù hợp.
4. Các bạn góp ý cho bài soạn của em.
5. Em lập bảng thống kê tóm lược những thông tin cơ bản về các thành phố ở bên dưới theo mẫu sau:

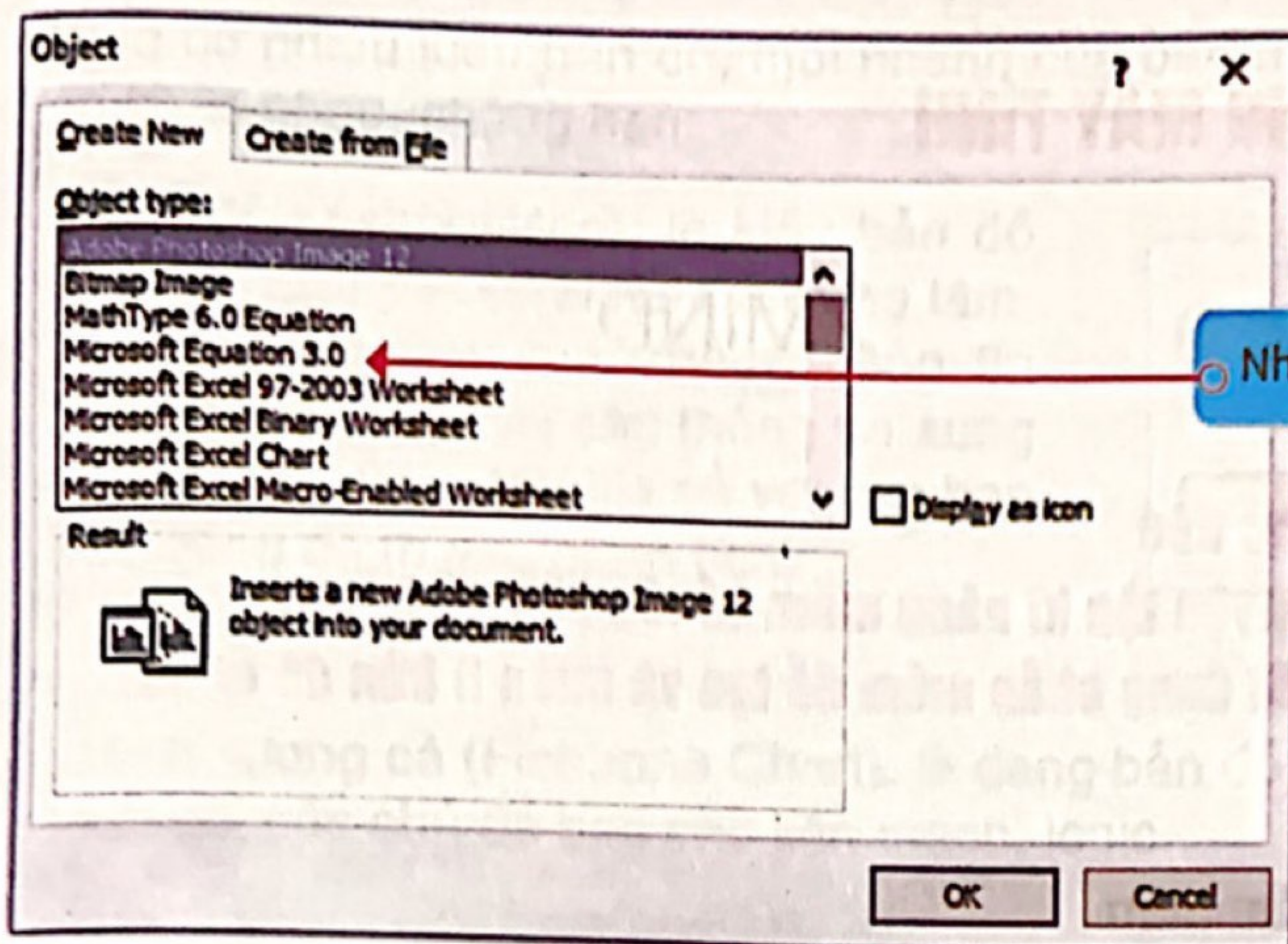
Tên thành phố	Đặc điểm				
	Địa lí	Khí hậu	Kinh tế	Xã hội	Địa danh
Hà Nội					
Hải Phòng					
Đà Nẵng					
Huế					
Tp. Hồ Chí Minh					

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

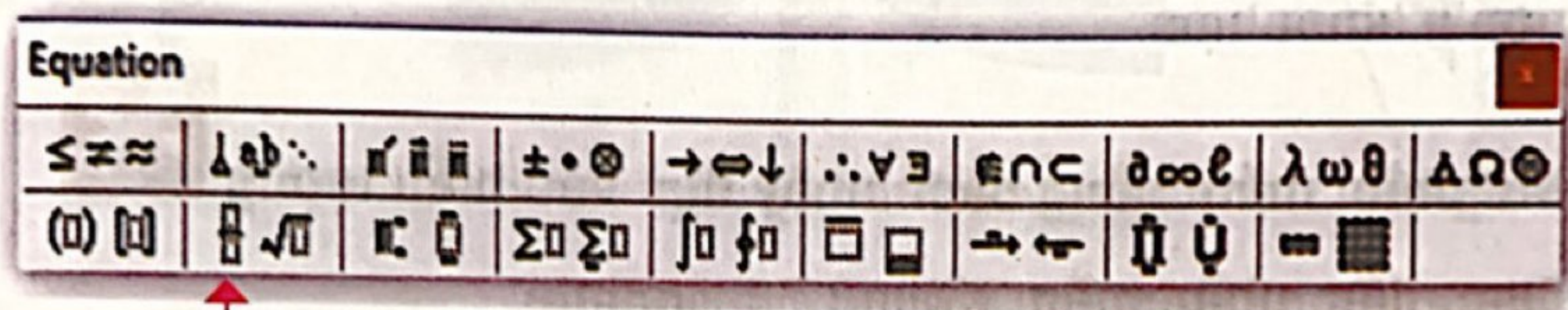
B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Để biểu diễn các phân số như: $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{3}$,... trong **Word 2007**, em có thể thực hiện như sau:

- Chọn **Insert**;
- Chọn **Object**;
- Nháy chọn dòng **Microsoft Equation 3.0**;
- Bấm **OK**.



- Sau đó chọn mẫu thể hiện phân số như hình minh họa bên dưới.



Khung trống này cho phép viết phân số

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Những thao tác soạn thảo đã học:

- Mở phần mềm soạn thảo Word;
- Gõ kí tự bằng 10 ngón tay; gõ chữ tiếng Việt; chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ;
- Lưu văn bản vào máy; mở tệp văn bản đã có sẵn trên máy;
- Chèn hình/tranh ảnh; chèn và điều chỉnh bảng; di chuyển tranh/ảnh, một đoạn văn bản/bảng; sao chép, cắt, dán, xoá một đoạn văn bản hay tranh ảnh trong văn bản;
- Trình bày một đoạn văn bản;
- Trình bày trang văn bản; in văn bản ra giấy.

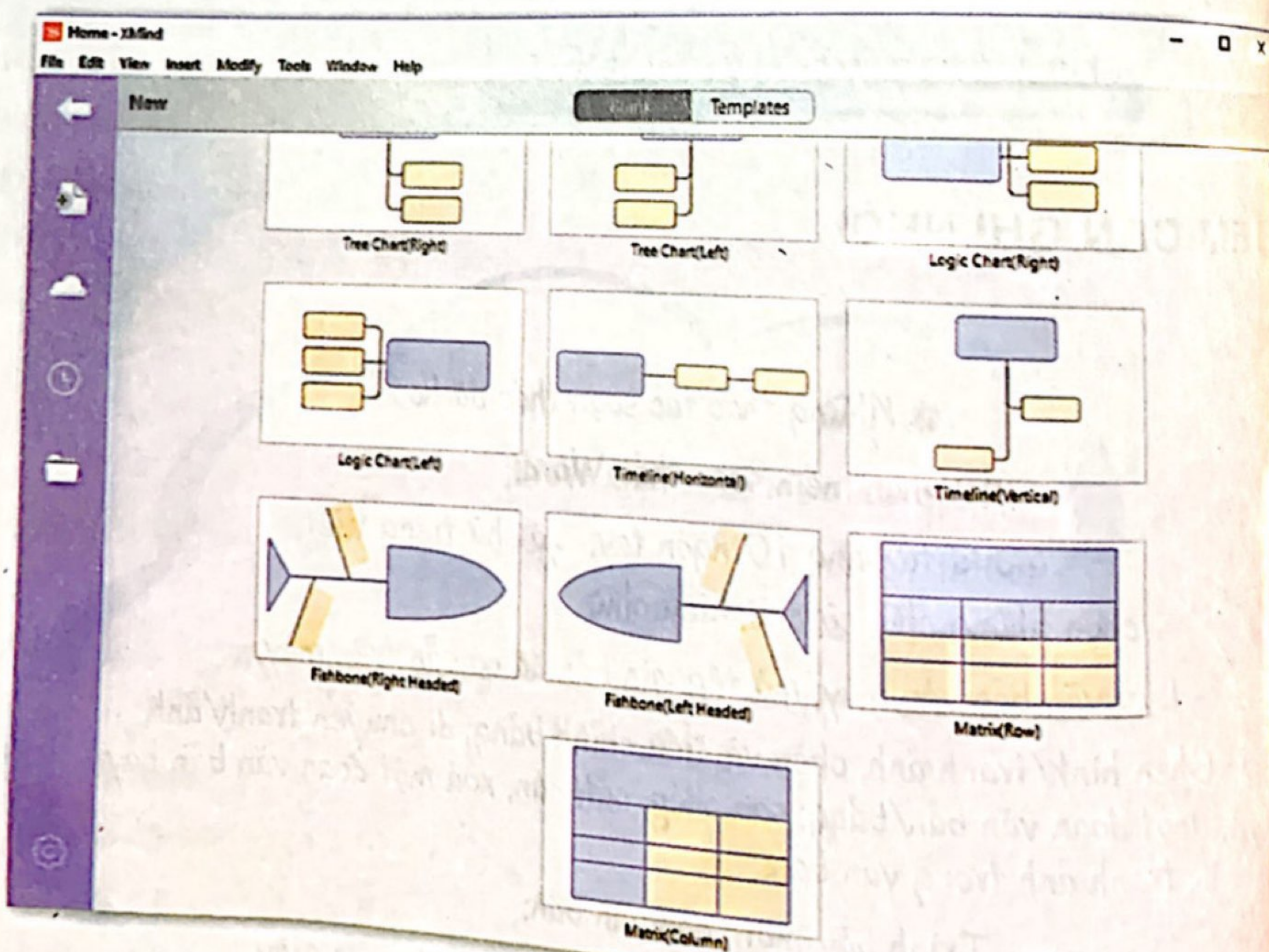
HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

XMIND

- Mục tiêu
- Luyện tập kĩ năng mềm về lập bản đồ tư duy;
 - Sử dụng phần mềm để tạo và quản lí bản đồ tư duy.

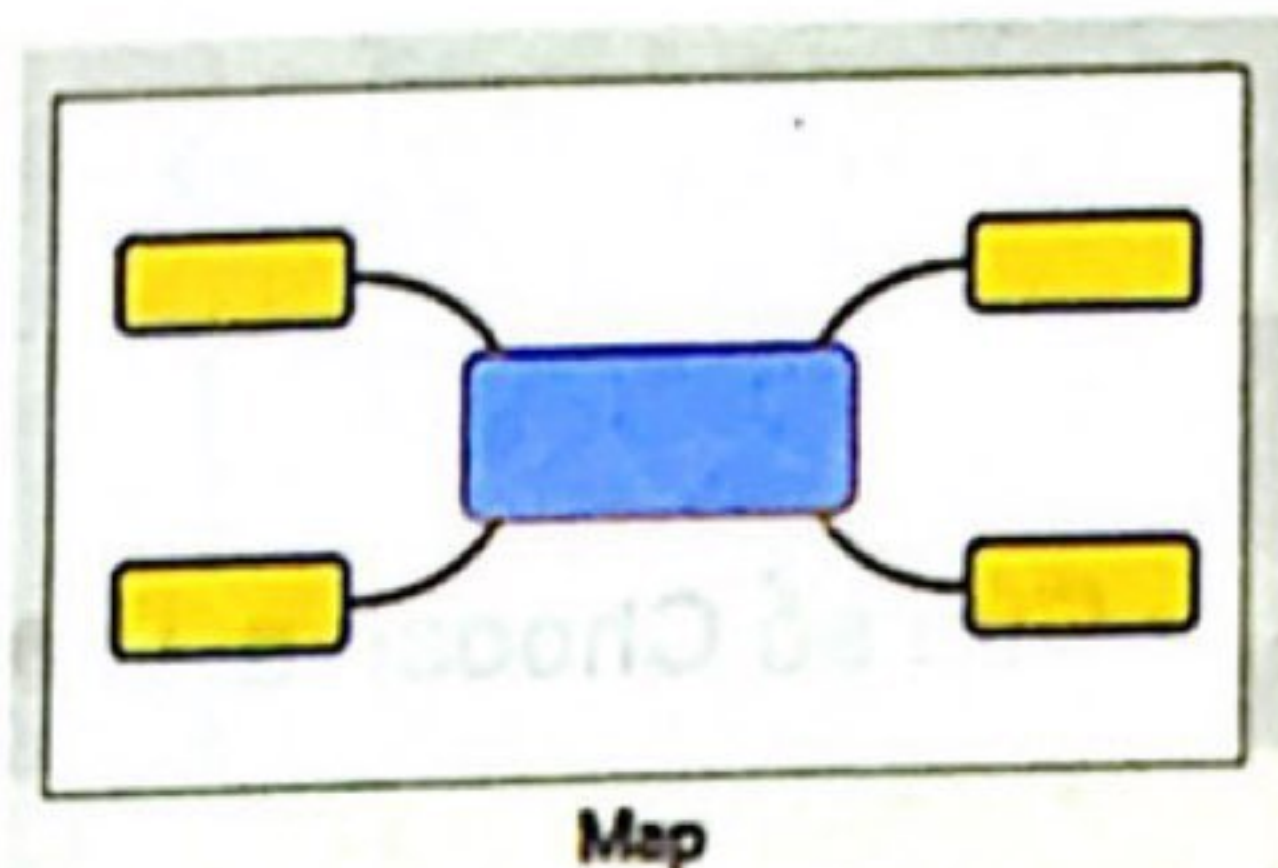
1. Giới thiệu phần mềm

- XMind là phần mềm hỗ trợ rất tốt trong việc thiết kế bản đồ tư duy để ghi nhớ bài học hoặc việc thực hiện các kế hoạch đã đặt ra một cách hợp lí, khoa học.
- Mở phần mềm bằng cách nháy đúp vào biểu tượng 
- Giao diện phần mềm XMind 7.5 Update:

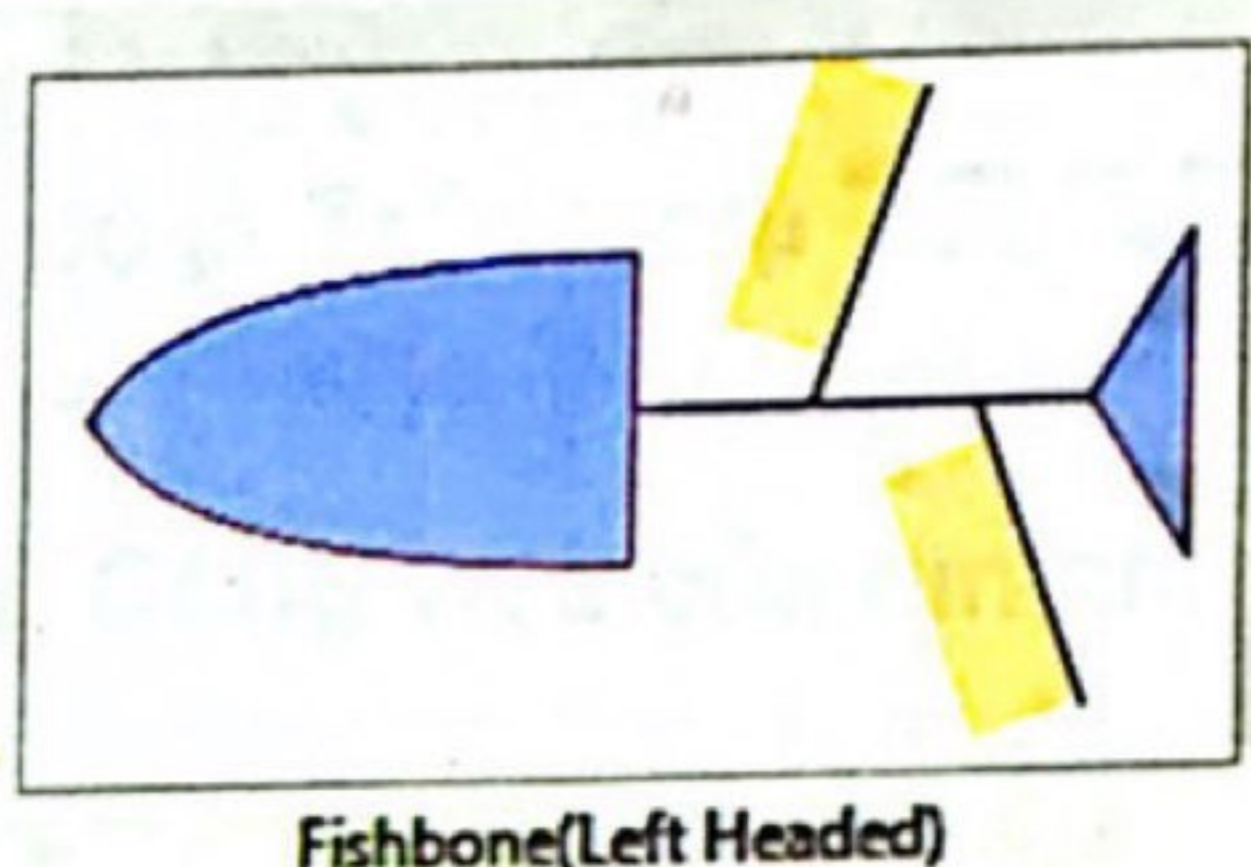
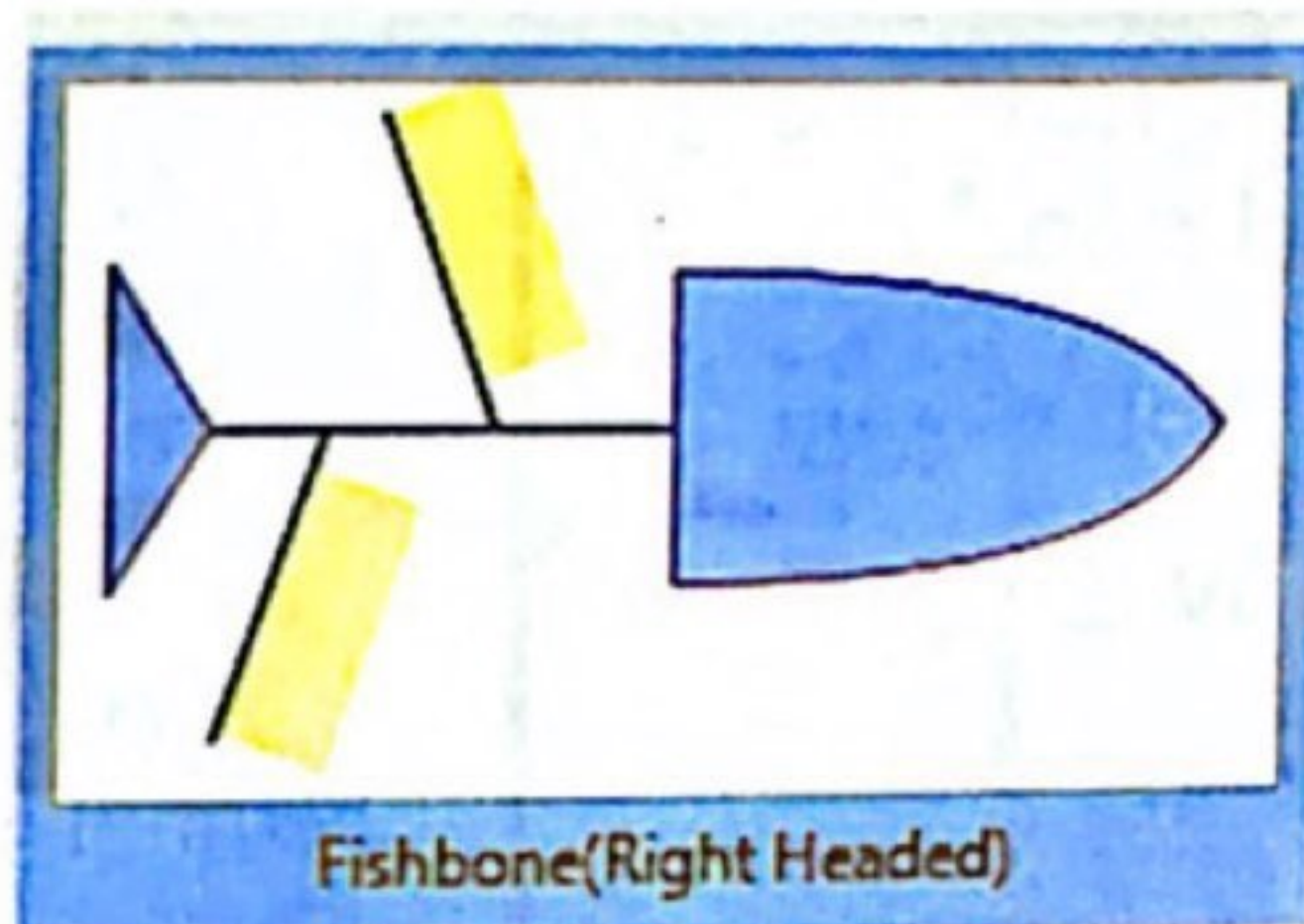


XMind có nhiều kiểu bản đồ, mỗi nhánh của bản đồ có nhiều cách thể hiện khác nhau, chẳng hạn:

- Bản đồ tư duy (Map): là kiểu bản đồ có một chủ đề chính nằm ở trung tâm. Em có thể thu thập thêm thông tin liên quan, sắp xếp các thông tin xung quanh đó. Sau đó chia sẻ với các bạn để cùng đánh giá, phân tích.



- Hình xương cá (Fishbone Chart): là dạng bản đồ hình xương cá, giúp kết nối các chủ đề sao cho liên mạch, logic.



Ngoài ra còn có các bản đồ khác như:

Balanced Map (Bản đồ cân đối); Tree Chart (Lược đồ cây); Org Chart (Lược đồ tổ chức); Logic Chart (Lược đồ Logic);

2. Hướng dẫn sử dụng phần mềm

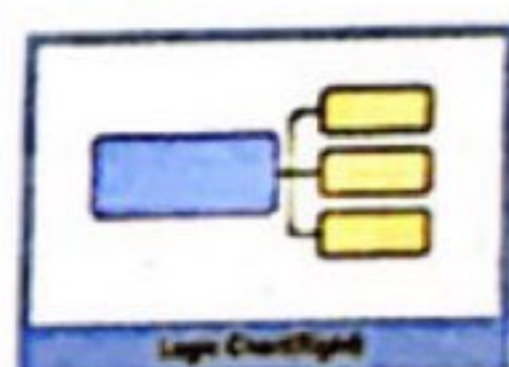
Để lập bản đồ về một công việc cụ thể nào đó, em cần tiến hành theo các bước sau:

- Bước 1: Tạo chủ đề chính.
- Bước 2: Tạo các chủ đề nhỏ.

Chẳng hạn, muốn lập bản đồ về Công việc của em, em cần hình dung các bước:

- Bước 1: Tạo chủ đề chính, ở đây là **Công việc của em**.
- Bước 2: Tạo các chủ đề nhỏ, gồm có: **Quét nhà; Trông em; Học bài**.

Sau khi đã hình dung, em bắt đầu thực hiện các thao tác:

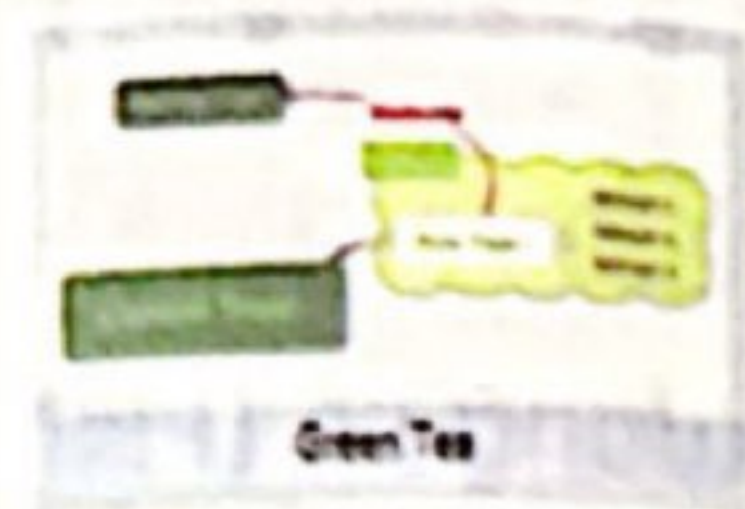


- Nháy đúp chuột vào để chọn kiểu bản đồ thích hợp.

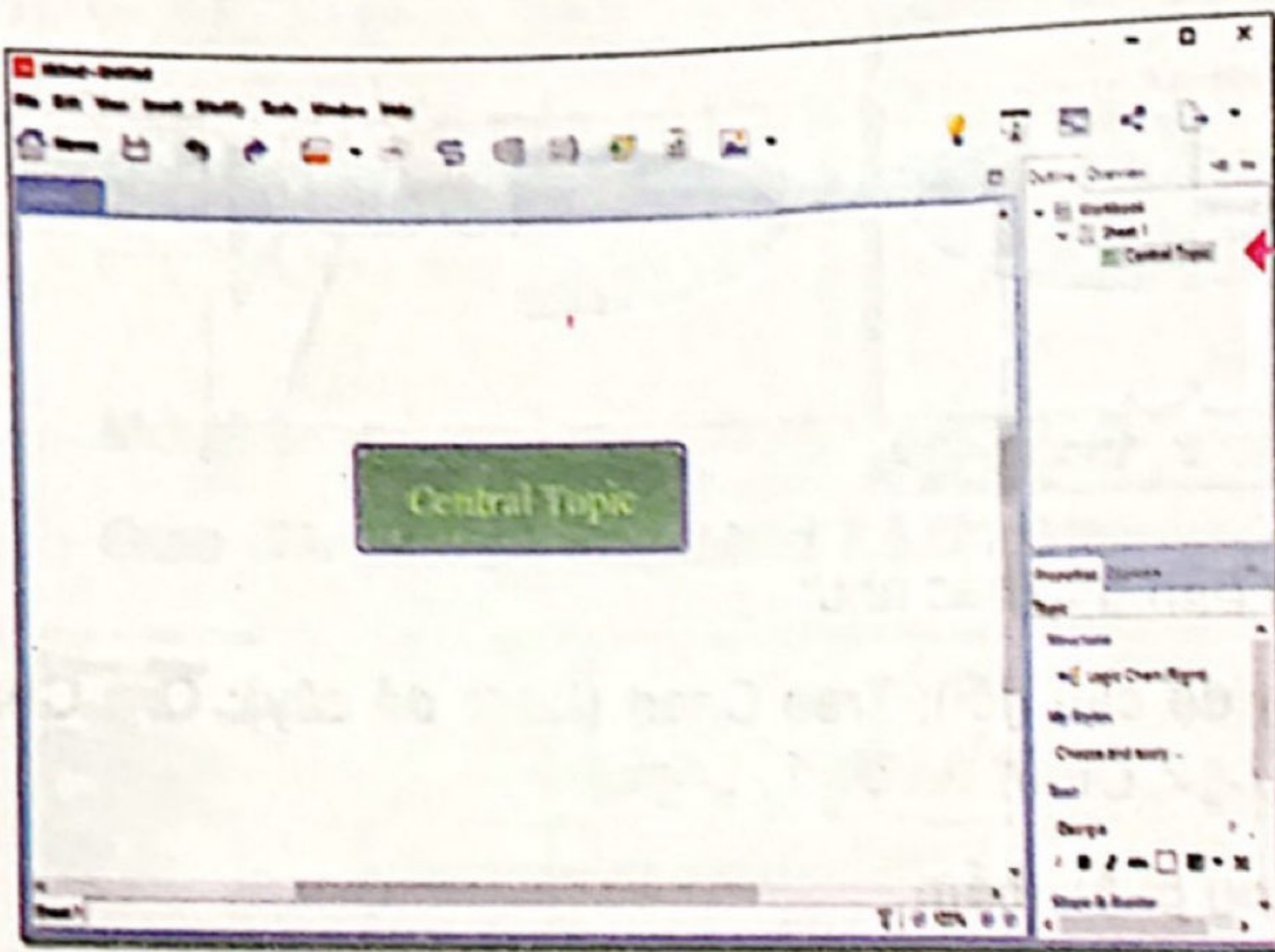
- Cửa sổ Choose a Theme xuất hiện



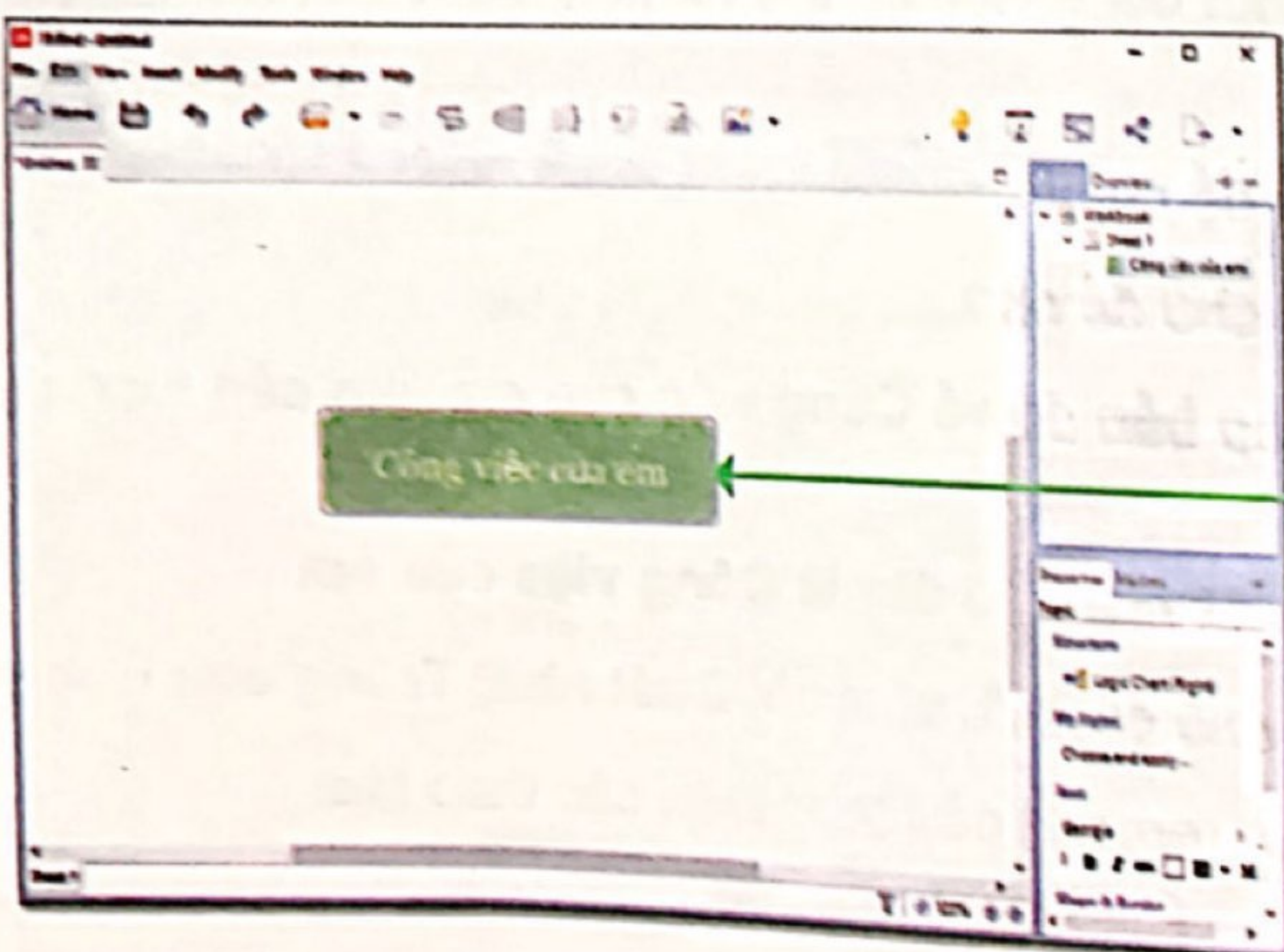
Nháy chọn vào một mẫu bất kì, chẳng hạn hiển thị cửa sổ mới như hình dưới.



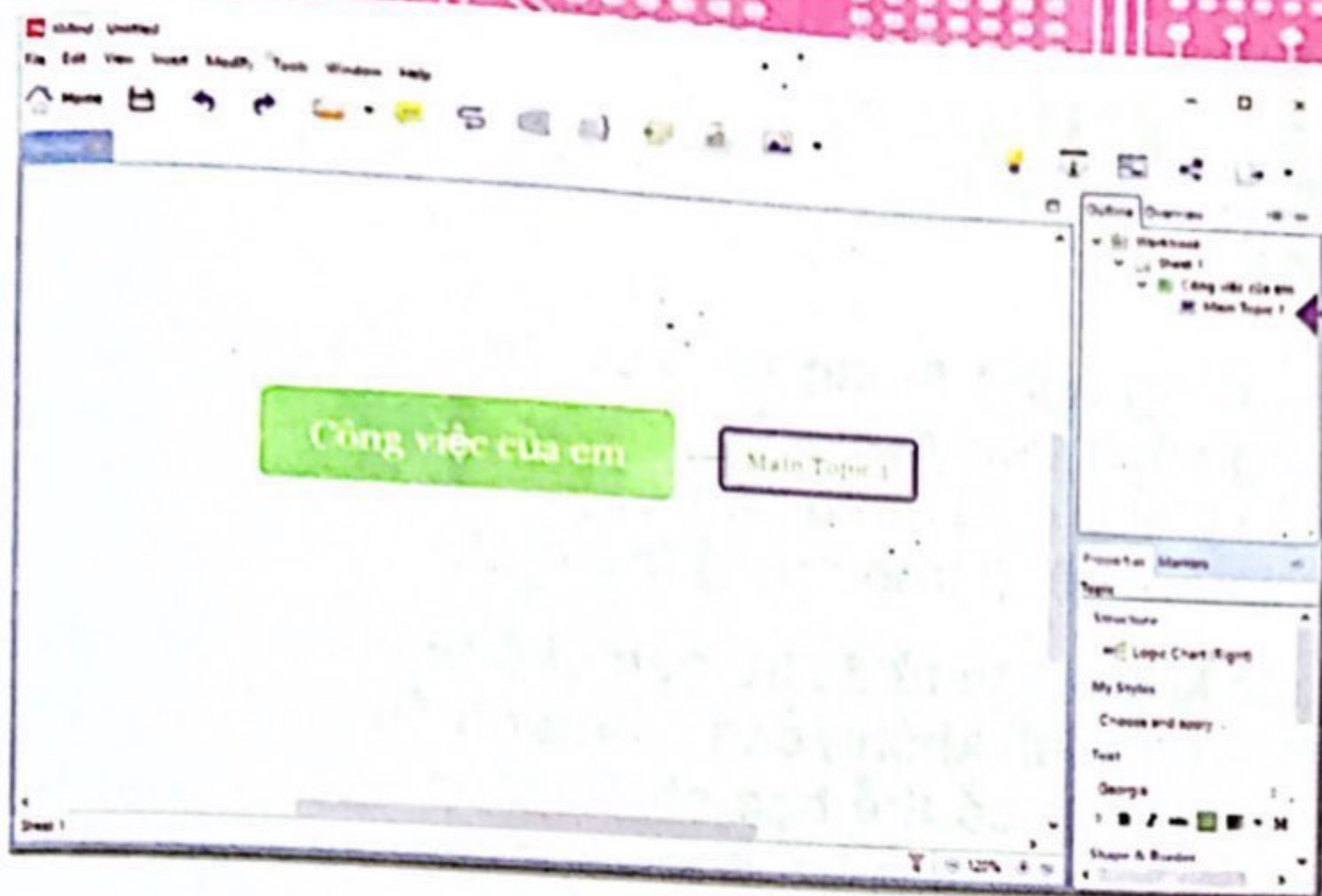
em sẽ thấy



Bước 1. Nháy đúp vào đây để thay đổi tên chủ đề chính. Em gõ vào **Công việc của em** rồi nhấn Enter.



Bước 2. Nháy vào ô **Công việc của em** rồi nhấn Enter hoặc phím Tab để xuất hiện các chủ đề nhỏ.

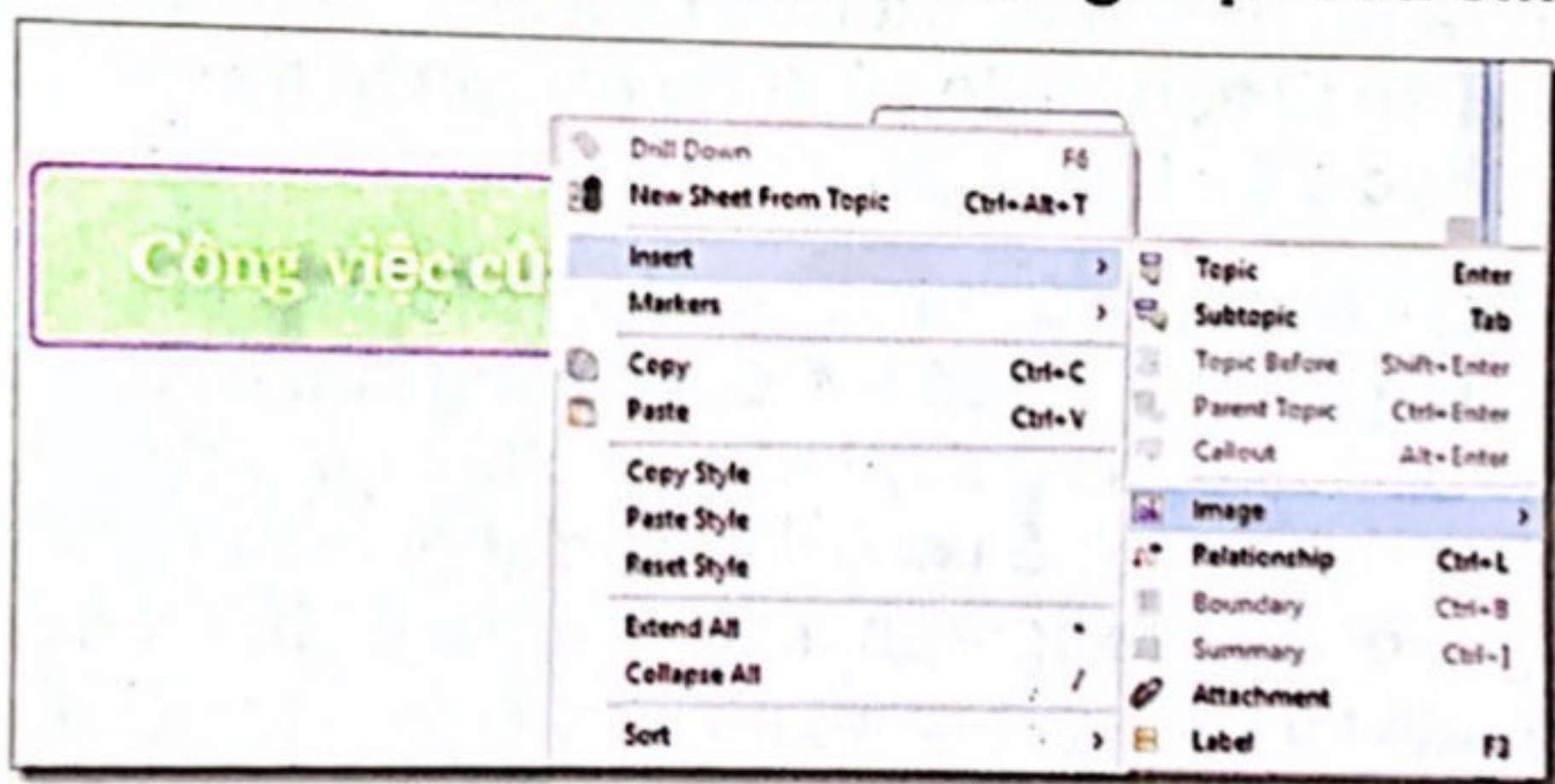


Bước 3. Nháy đúp vào đây để thay đổi tên chủ đề nhỏ. Em gõ vào **Quét nhà** rồi nhấn Enter.

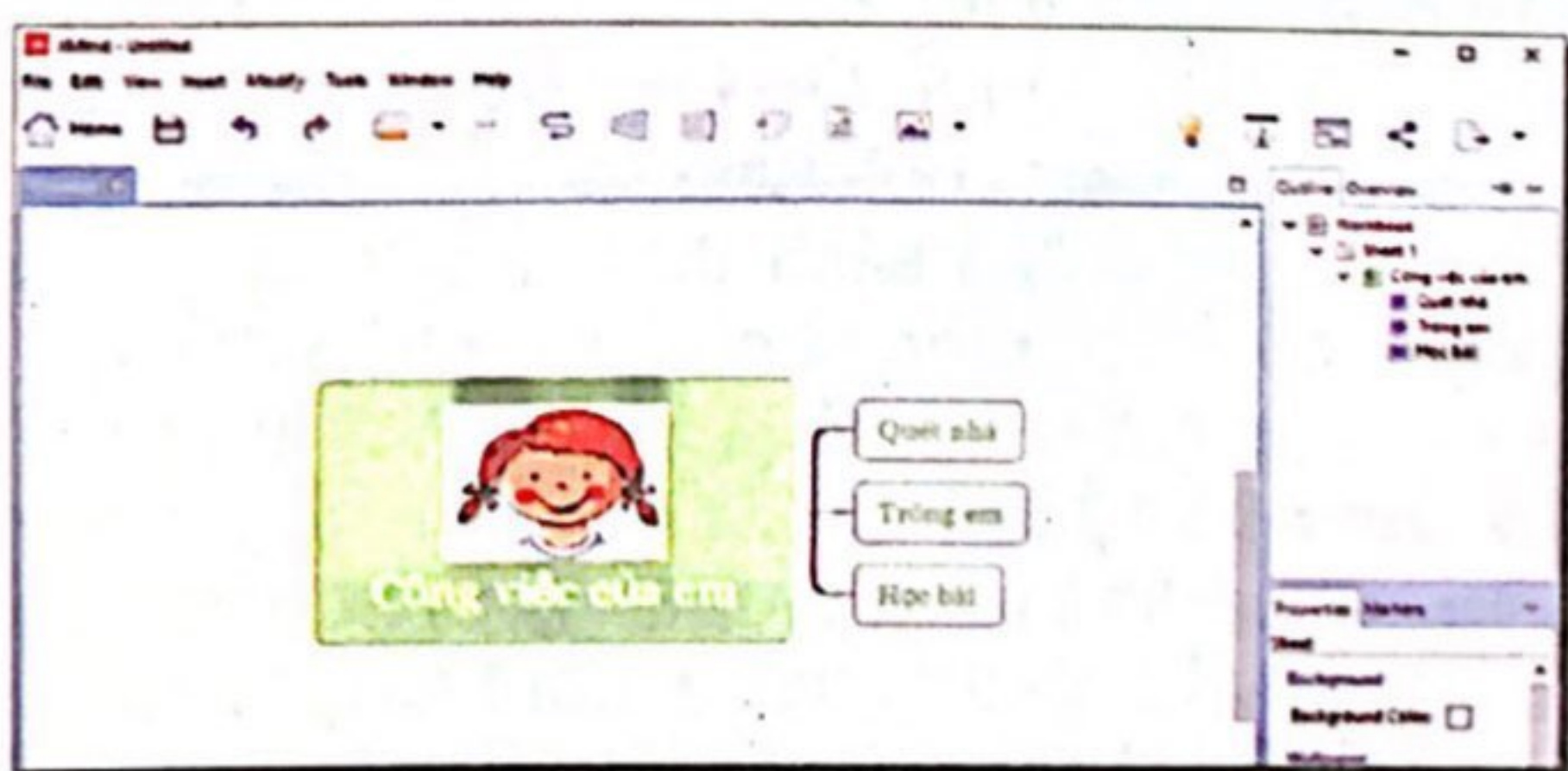
Bước 4. Tiếp tục nháy vào ô **Công việc của em** rồi nhấn Enter hoặc phím Tab để tạo ra hai chủ đề nhỏ còn lại, đó là **Trông em** và **Học bài**.

Sau khi đã hoàn thành xong, em có thể chèn ảnh để biểu đồ thêm sinh động.

- Trước tiên, em nháy chuột phải vào ô **Công việc của em** như hình dưới:



- Chọn ảnh đã có trong thư mục máy tính và chèn vào, em quan sát kết quả bên dưới.



Sau khi hoàn thành sản phẩm, em nháy vào  để lưu.

* Thoát khỏi ứng dụng : Nháy vào thanh công cụ File, chọn Exit.

Bài đọc thêm: **GIỚI THIỆU VỀ XUẤT BẢN ĐIỆN TỬ**

Với sự phát triển của công nghệ thông tin, xuất bản điện tử đã trở nên phổ biến. Nhiều cửa hàng sách trên Apple Store của Apple, hay cửa hàng sách trên Google Play của Google đã phân phối sách một cách linh hoạt cho người dùng nhờ việc tải chúng về từ trên mạng Internet.

Việc sử dụng sách giáo khoa điện tử đã trở nên phổ biến hơn ở Hoa Kỳ và nhiều nước tiên tiến khác. Học sinh không cần mang nhiều sách đến trường mà chỉ cần một máy tính bảng là có thể học nhiều môn học. Với xuất bản điện tử, người đọc có thể tìm kiếm thông tin, đọc sách nhờ vào việc sử dụng các thiết bị nhỏ, nhẹ như điện thoại di động, máy tính bảng.

Xuất bản điện tử đang ngày càng trở nên hữu dụng khi phân phối đến người tiêu dùng các tác phẩm như: tiểu thuyết, bài báo khoa học cũng như các thông tin đa dạng khác. Một đặc điểm hấp dẫn nữa là quá trình xuất bản điện tử diễn ra rất nhanh và rất rẻ so với xuất bản sách/báo giấy truyền thống. Xuất bản điện tử tiện lợi do sử dụng các phần mềm soạn thảo chuyên dụng, có thể tổ chức biên tập và phát hành nhanh chóng.

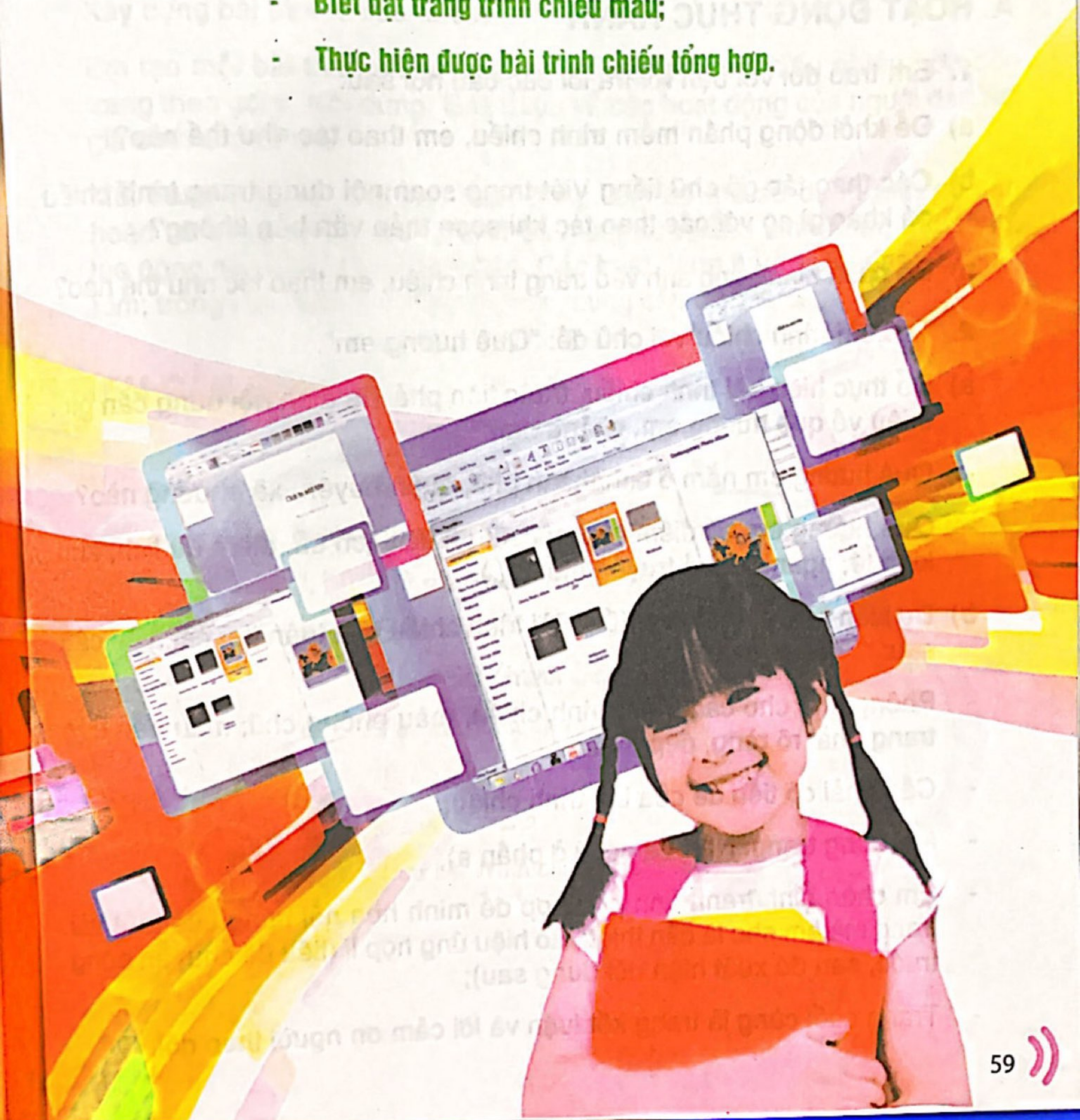
Sản phẩm xuất bản điện tử khi cung cấp hoặc bán cho người đọc không nhất thiết phải in ra giấy, mà nó có thể được cung cấp dưới dạng một tệp văn bản, và vì thế nó có thể được gửi rất nhanh cho người đọc qua Internet gần như miễn phí. Người đọc có thể tìm hiểu nội dung cần thiết đăng tải trên một trang web, trong một ứng dụng trên máy tính bảng, hoặc trong một tệp trên máy tính. Trong một số trường hợp, người đọc có thể in nội dung của các văn bản nhờ máy in cá nhân.

Các sản phẩm xuất bản điện tử như sách, báo, tạp chí điện tử có rất nhiều lợi thế. Nếu được quản lý tốt, các nhà xuất bản sẽ không phải lo lắng về chi phí xuất bản và số lượng in ấn, không phải thuê gian hàng, tốn chi phí vận chuyển. Đối với độc giả, nội dung sách đa dạng, giá cả phải chăng, lại có nhiều thiết bị giúp họ đọc sách thoải mái như đọc sách in. Với thế mạnh của công nghệ số, sách điện tử còn cho phép độc giả tìm kiếm thông tin nhanh, khả năng tích hợp nhiều loại hình thông tin (văn bản, hình ảnh, âm thanh, video), tạo nên sự tiện ích và hấp dẫn vượt trội hơn so với sách in truyền thống. Ngoài ra, khả năng lưu trữ gần như không giới hạn cũng là một lợi thế của sách điện tử. Vì thế, trong một tương lai gần, thị trường sách điện tử ở Việt Nam sẽ rất sôi động. Đặc biệt đối với thanh thiếu niên, việc sử dụng công nghệ thông tin thường xuyên khiến cho họ tiếp xúc với sách điện tử cũng trở nên dễ dàng, thuận tiện hơn so với sách in.

➤ CHỦ ĐỀ 3

THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

- Củng cố kiến thức đã học về thiết kế bài trình chiếu;
- Biết cách chèn các đoạn âm thanh hoặc video vào bài trình chiếu;
- Biết đặt trang trình chiếu mẫu;
- Thực hiện được bài trình chiếu tổng hợp.



**Mục tiêu**

Ôn lại các kiến thức đã học về thiết kế bài trình chiếu.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em trao đổi với bạn rồi trả lời các câu hỏi sau:

- a) Để khởi động phần mềm trình chiếu, em thao tác như thế nào?
- b) Các thao tác gõ chữ tiếng Việt trong soạn nội dung trang trình chiếu có khác gì so với các thao tác khi soạn thảo văn bản không?
- c) Để chèn hình/tranh ảnh vào trang trình chiếu, em thao tác như thế nào?

2. Tạo bài trình chiếu với chủ đề: “Quê hương em”.

a) Để thực hiện bài trình chiếu, trước tiên phải dự định nội dung cần giới thiệu về quê hương em, chẳng hạn:

- Quê hương em nằm ở tỉnh/thành phố, quận/huyện, xã/phường nào?
- Quê hương em có điểm nào nổi bật (di tích lịch sử, điểm du lịch, khu kinh tế, ngành nghề truyền thống,...).

b) Dự kiến số trang trình chiếu. Bài trình chiếu cần tuân thủ các yêu cầu sau:

- Phong chữ cho các trang trình chiếu, màu phong chữ; màu nền của trang phải rõ ràng, đẹp mắt;
- Cần phải có tiêu đề của bài trình chiếu;
- Nội dung trang: Như đã gợi ý ở phần a);
- Em chèn hình/tranh ảnh phù hợp để minh họa nội dung của một vài trang mà em cho là cần thiết; tạo hiệu ứng hợp lí (tiêu đề chuyển động trước, sau đó xuất hiện nội dung sau);
- Trang cuối cùng là trang kết luận và lời cảm ơn người theo dõi.

► LƯU Ý:

Đánh số thứ tự các trang trong bài trình chiếu.

3. Em sử dụng bài trình chiếu đã thực hiện để giới thiệu với bạn về quê hương mình. Các bạn đặt ra các câu hỏi liên quan đến nội dung bài trình chiếu và em trả lời.

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Xây dựng bài trình chiếu tự do:

Em tạo một bài trình chiếu mới, với số trang trình chiếu nhiều hơn bốn trang theo gợi ý. Nội dung: Giới thiệu về các hoạt động của người dân nơi gia đình em cư trú.

Mỗi trang ứng với một loại hoạt động. Em có thể sử dụng ảnh có sẵn hoặc vẽ bằng phần mềm **Paint** để minh họa cảnh sinh hoạt, đời sống, lao động sản xuất của người dân. Các hoạt động thường là: đánh bắt cá, tôm; trồng cây; tưới tiêu, thương mại, cung cấp dịch vụ...

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Một số thao tác khi soạn bài trình chiếu:

1. Mở phần mềm trình chiếu;
2. Soạn văn bản trên trang trình chiếu;
3. Chèn hình/tranh ảnh vào trang trình chiếu;
4. Tạo các hiệu ứng thích hợp;
5. Tạo trang mới;
6. Đánh số trang;
7. Lưu bài trình chiếu thành tệp.

BÀI 2

MỞ RỘNG HIỆU ỨNG CHUYỂN ĐỘNG



Mục tiêu

- Tạo hiệu ứng chuyển động theo đường cong trên trang trình chiếu.
- Rèn luyện cách sử dụng hiệu ứng trên trang trình chiếu.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

Mở bài trình chiếu “Quê hương em” đã tạo ở Bài 1, thực hiện chèn hình ảnh một chiếc ô tô ở vị trí tương tự như hình ảnh bên dưới. Thực hiện tạo ra chuyển động cho chiếc ô tô theo đường định sẵn/ đường tùy ý:



1. Tạo chuyển động cho ô tô theo đường định sẵn hoặc vẽ đường chuyển động theo ý em muốn.

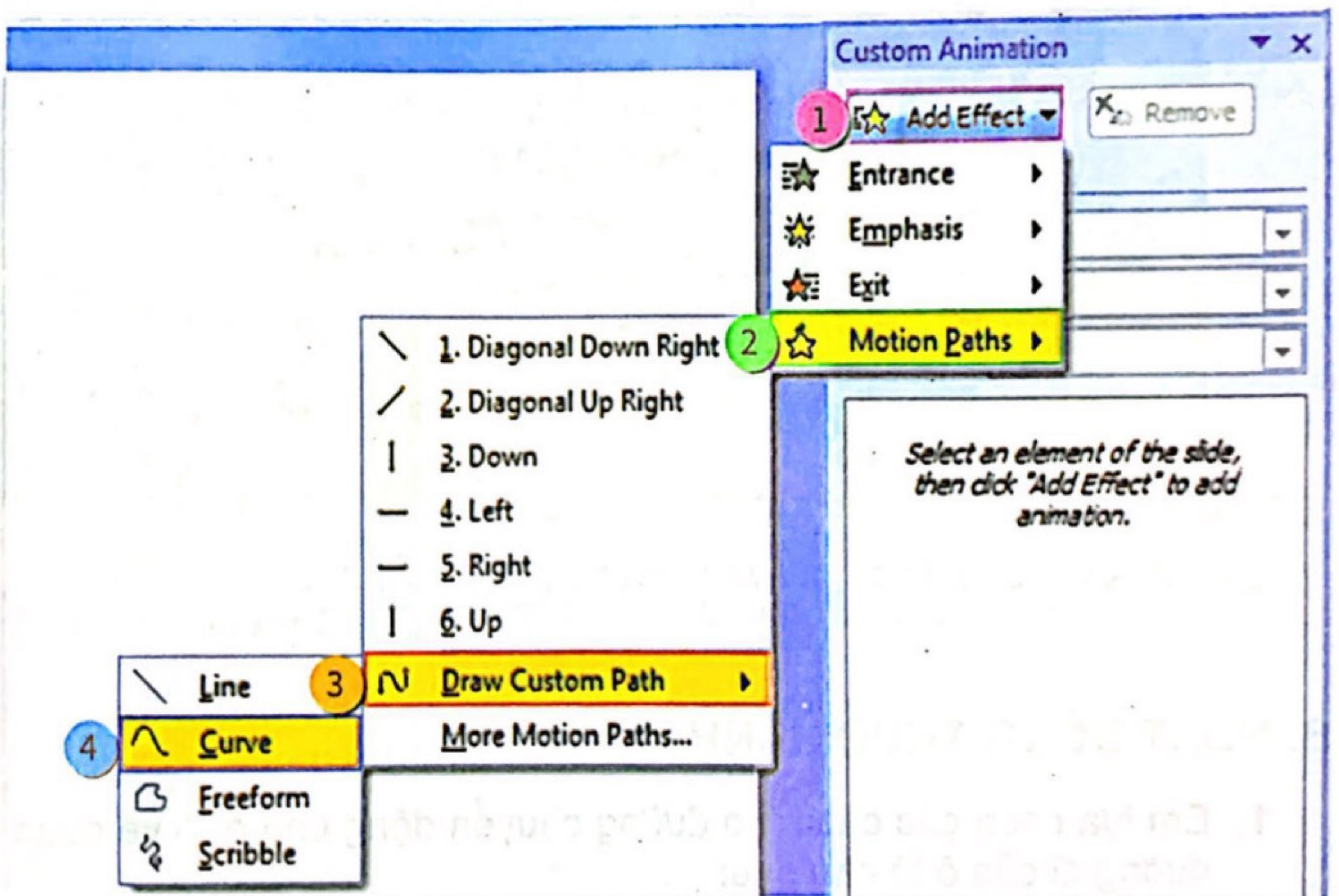


Cách thực hiện:

- a) Nháy chọn vào ô tô để tạo chuyển động.
- b) Chọn hiệu ứng chuyển động cho ô tô lần lượt như sau:
 - Nháy chuột vào thẻ **Animations** rồi chọn **Custom Animation**.



- Hộp thoại **Custom Animation** xuất hiện bên phải, rồi chọn theo thứ tự như hình dưới (thao tác 1, 2).



- Ở hình trên, em có thể tạo chuyển động cho ô tô theo các kiểu định sẵn từ 1 đến 6, hoặc có thể vẽ đường chuyển động theo ý em muốn bằng cách chọn **Draw Custom Path** rồi chọn **Curve** (thao tác 3, 4).
- Để vẽ đường cong ô tô sẽ chuyển động, em thực hiện theo hướng dẫn:
 - + Nháy nút trái chuột tại vị trí bắt đầu.
 - + Nháy nút trái chuột thêm một lần nữa tại vị trí muốn uốn cong.
 - + Nháy đúp chuột tại vị trí đích để kết thúc thao tác vẽ đường cong.

- Sau khi vẽ đường cong xong, nháy chọn vào **Slide Show** để kiểm tra chuyển động của ô tô.



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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em lựa chọn các cách tạo đường chuyển động cho ô tô và quan sát đường đi của ô tô như sau:

- Chọn hiệu ứng **Diagonal Down Right**;
- Chọn hiệu ứng **Diagonal Up Right**;
- Chọn hiệu ứng **Down**;
- Chọn hiệu ứng **Left**;
- Chọn hiệu ứng **Right**;
- Chọn hiệu ứng **Up**.

Em trao đổi với bạn các kiểu hiệu ứng khác nhau này.



Các hướng chuyển động khác nhau.



2. Em thêm vào bức tranh trong bài trình chiếu một đối tượng là chiếc máy bay và tạo đường chuyển động cho máy bay (bay chéo từ dưới lên). Sau đó dùng chức năng **Slide Show** để kiểm tra hiệu ứng.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Thảo luận với bạn để tìm hiểu hiệu ứng **Freeform** và hiệu ứng **Scribble**. So sánh điểm giống nhau và khác nhau của hai hiệu ứng trên với hiệu ứng **Curve**.

EM CẦN GHI NHỚ

Trên trang trình chiếu:

- 🍏 Có thể tạo hiệu ứng chuyển động theo nhiều cách, và theo nhiều hướng khác nhau.
- 🍏 Có thể tạo hiệu ứng chuyển động cho nhiều đối tượng khác nhau.



BÀI 3

CHÈN ÂM THANH VÀO BÀI TRÌNH CHIẾU



Mục tiêu

Chèn được đoạn âm thanh vào bài trình chiếu.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Mở bài trình chiếu “Quê hương em”, trước khi bổ sung hiệu ứng âm thanh, em cần:

- Lựa chọn bài hát phù hợp với nội dung cần trình chiếu.
- Chèn tệp âm thanh vào bài trình chiếu, em thực hiện theo các bước sau:

Nháy vào **Insert** → chọn **Sound** (🔊) → chọn **Sound from File**

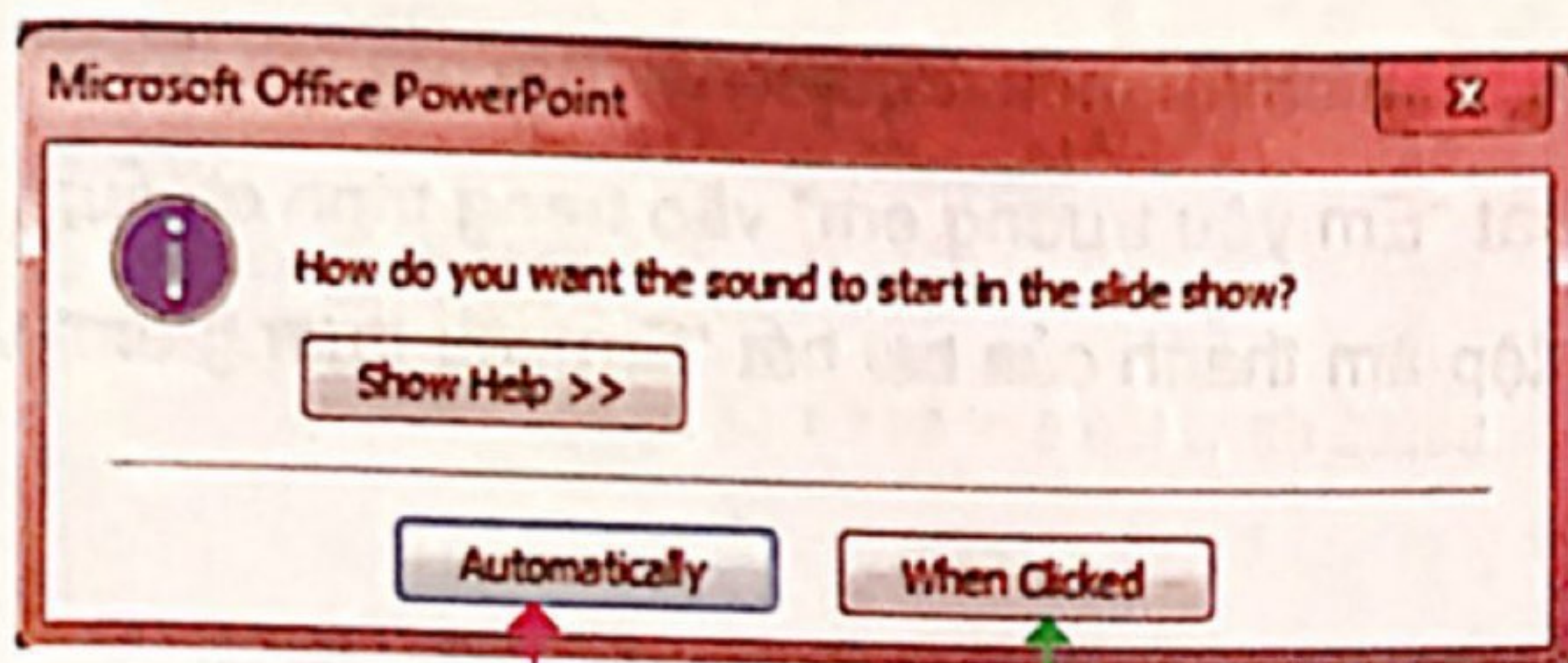


➤ LƯU Ý:

Lựa chọn tệp âm thanh có nội dung về quê hương em có sẵn trong thư mục máy tính hoặc từ nguồn khác.



- Nháy chuột vào  trong trang trình chiếu, màn hình hiển thị hai cách thiết lập nội dung âm thanh:



Khi trang trình chiếu hiện ra thì bài hát cũng được phát một cách tự động.

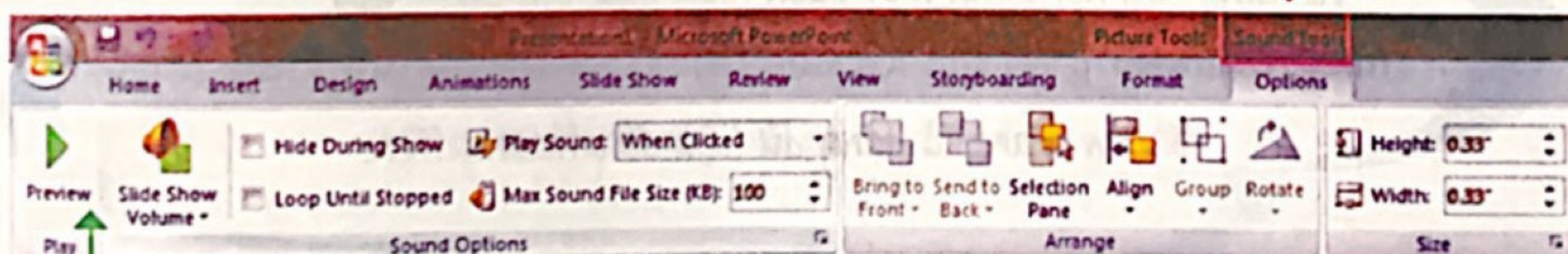
Nháy vào  thì bài hát mới được phát.

2. Kiểm tra kết quả của việc chèn âm thanh

Để kiểm tra lại kết quả của việc chèn tệp âm thanh mà không đợi đến khi trình chiếu toàn bộ bài, em thực hiện như sau:

Bước 1. Nháy vào 

Bước 2. Chọn **Sound Tools**



Bước 3. Chọn **Preview** để nghe thử

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



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Em thực hành các thao tác sau:

- Bổ sung trang trình chiếu mới, có tiêu đề "Bài hát em thích";
- Chèn lời bài hát "Em yêu trường em" vào trang trình chiếu;
- Sau đó, chèn tệp âm thanh của bài hát "Em yêu trường em" vào trang trình chiếu.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Tìm hiểu chức năng của



, giải thích với bạn chức năng em tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Để chèn âm thanh vào trang trình chiếu, và minh họa nội dung một cách hiệu quả, em chọn  trong thẻ Insert.

🍏 Âm thanh là dạng dữ liệu đa phương tiện.



Mục tiêu

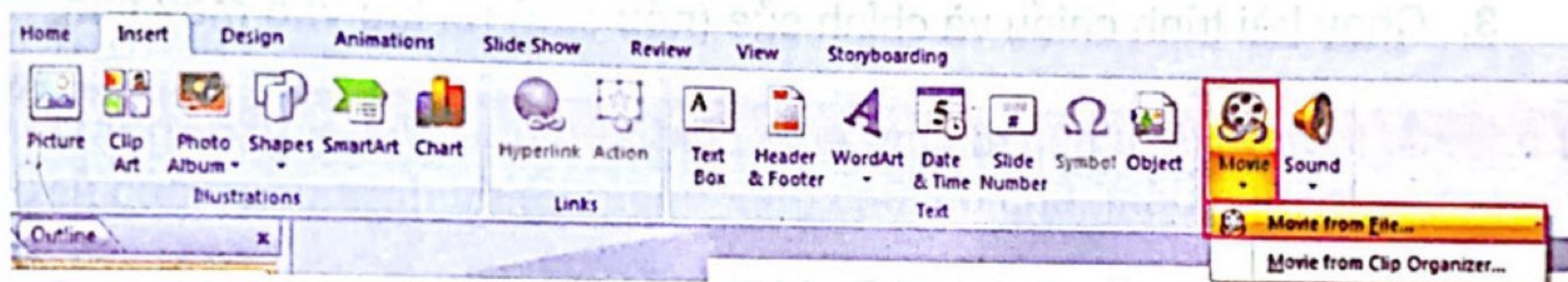
Chèn được đoạn video vào bài trình chiếu.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

Mở bài trình chiếu “Quê hương em” đã soạn. Thực hiện chèn thêm một trang trình chiếu mới vào bài trình chiếu rồi chèn một đoạn video có nội dung liên quan đến bài trình chiếu.

Để chèn đoạn video, em thực hiện các thao tác sau:

- Nháy vào thẻ **Insert**, chọn **Movie** () rồi chọn tiếp **Movie from File...**



- Lựa chọn tệp video có nội dung về du lịch Hà Nội trong thư mục máy tính.
- Chạy bài trình chiếu và chỉnh sửa rồi lưu vào máy tính.

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em soạn bài trình chiếu về tỉnh/thành phố mà em yêu thích với nội dung gồm 5 trang.

Sử dụng các nguồn thông tin từ Internet, sách, báo rồi tóm tắt nội dung các trang theo yêu cầu như sau:

- Trang thứ nhất:

Tiêu đề của tỉnh/thành phố mà em yêu thích.



Phía dưới tiêu đề ghi họ tên người soạn.

- Trang thứ hai:
Giới thiệu đặc điểm địa lí, khí hậu.
- Trang thứ ba:
Giới thiệu đặc điểm kinh tế, xã hội.
- Trang thứ tư:
Giới thiệu một số địa danh du lịch, văn hoá nổi bật.
- Trang cuối:
Phần kết luận và lời cảm ơn.

2. Ngoài ra:

- Em có thể chèn vào trang thứ nhất một bài hát về tỉnh/thành phố đó, chèn vào trang thứ hai ảnh minh hoạ.
- Chèn vào trang thứ ba một đoạn video có nội dung liên quan đến bài trình chiếu.

3. Chạy bài trình chiếu và chỉnh sửa (nếu cần) rồi lưu vào máy tính.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Tạo bài trình chiếu có nội dung giới thiệu về một danh lam thắng cảnh nổi tiếng của Việt Nam, sau đó chèn đoạn video minh hoạ cho nội dung trình chiếu.

Thầy/cô giáo giúp các em lựa chọn tệp video về du lịch Việt Nam.

EM CẦN GHI NHỚ

- 🍏 Để chèn đoạn video vào trang trình chiếu, em chọn  trong thẻ Insert.
- 🍏 Video là dạng dữ liệu đa phương tiện trong bài trình chiếu.
- 🍏 Nội dung video giúp các em thể hiện ý tưởng của mình một cách sinh động và thuyết phục hơn.

((• Mục tiêu

- Lựa chọn được phông chữ thích hợp trong các trang trình chiếu;
- Lựa chọn được màu nền cho các trang trình chiếu;
- Đặt hình thức chung cho các trang trình chiếu, như hình minh họa, số trang...

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

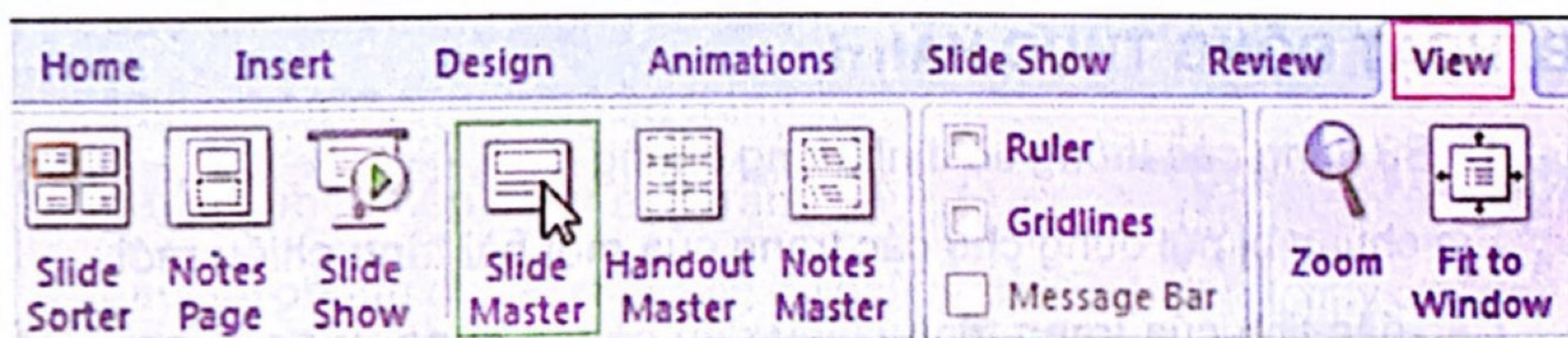
Nhằm tiết kiệm thời gian và thao tác nhanh hơn trong việc trình bày trang trình chiếu, PowerPoint hỗ trợ tính năng giúp em dễ dàng tạo và điều chỉnh giao diện, bố cục chung cho toàn bộ các trang trong bài trình chiếu. Đó chính là công cụ Slide Master.

1. Trang mẫu (Slide Master) là gì?

Trang mẫu là công cụ hữu hiệu giúp em chỉ cần thiết kế một lần cho tất cả các trang trình chiếu như phông chữ, cỡ chữ, màu chữ, hiệu ứng...

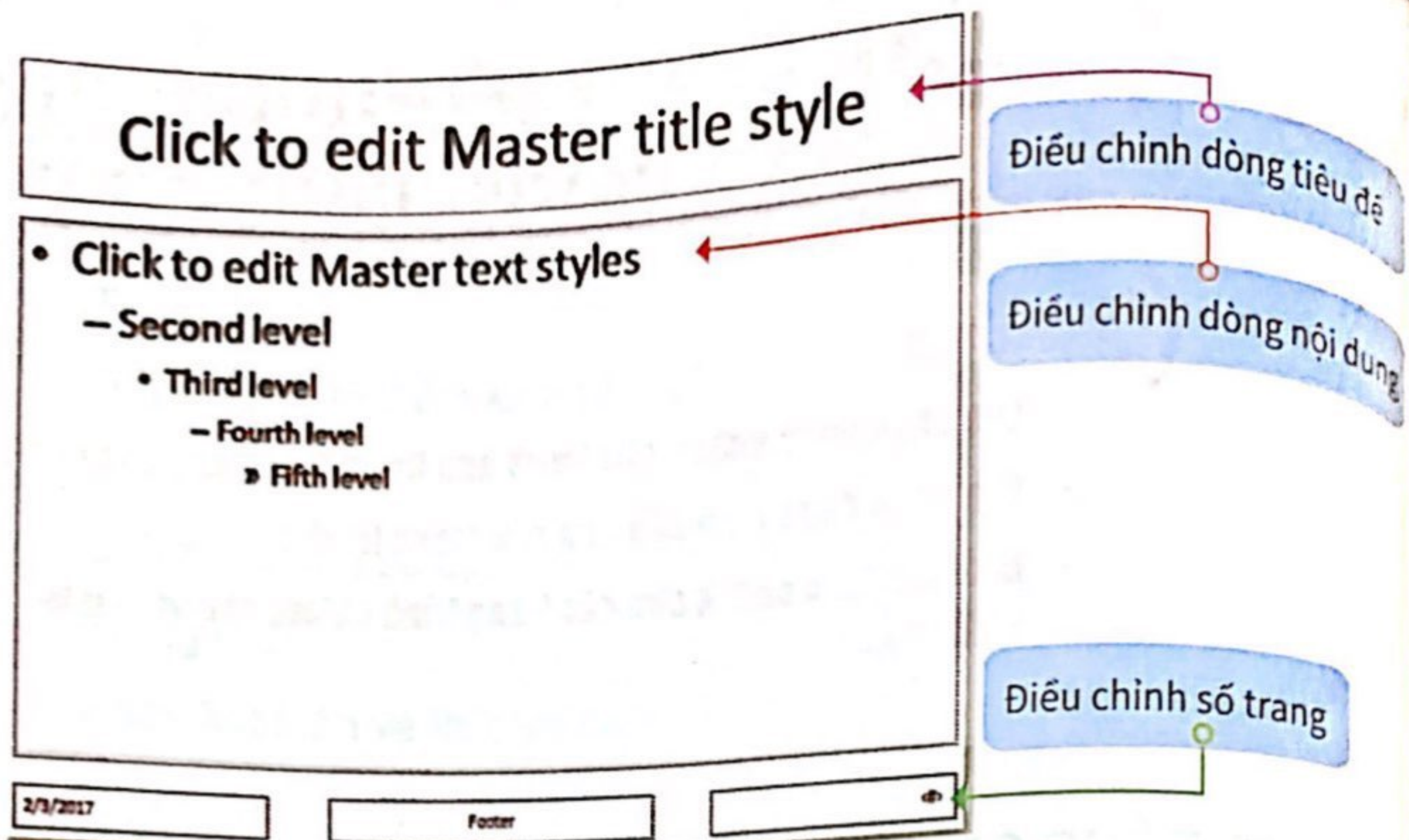
2. Tạo trang mẫu

Nháy vào thẻ View rồi chọn chức năng Slide Master.

**3. Điều chỉnh thông số cho trang mẫu**

a) Sau khi đã chọn Slide Master, trên màn hình xuất hiện trang trình chiếu số 1 (trang mẫu) bao gồm các phần:

- Tiêu đề trang trình chiếu;
- Nội dung trang trình chiếu;
- Các thông tin ở cuối trang: số trang, ngày, tháng...



b) Lần lượt điều chỉnh thông số về tiêu đề, nội dung, số trang, màu nền trang mẫu.

Chẳng hạn:

- Tiêu đề và nội dung đều dùng phông Tahoma, màu xanh dương;
- Chọn nền cho trang mẫu.
- Để kết thúc các thao tác với trang mẫu, em nháy chuột chọn Close



Master View

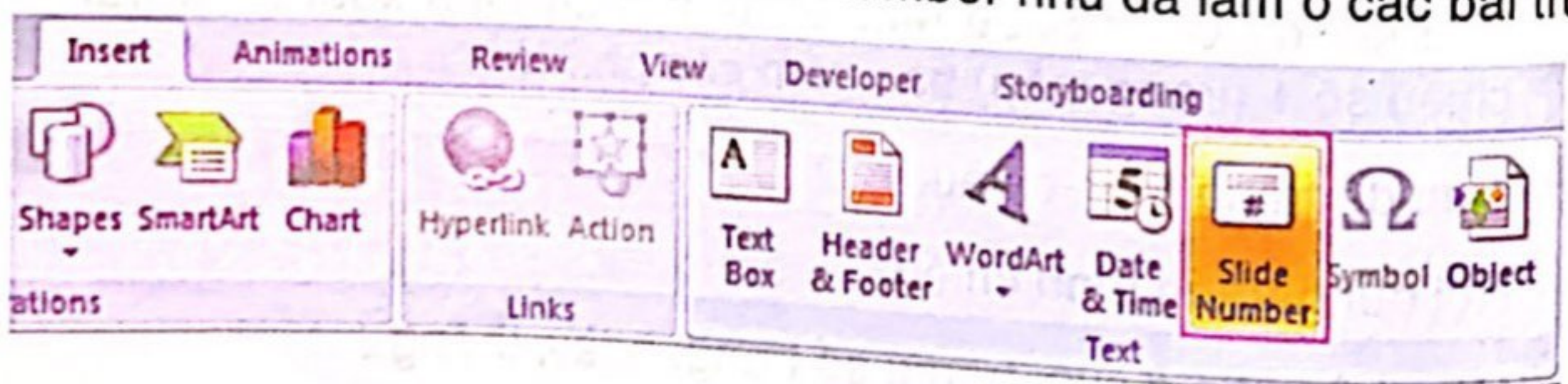
B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Sử dụng các thông số định dạng chung

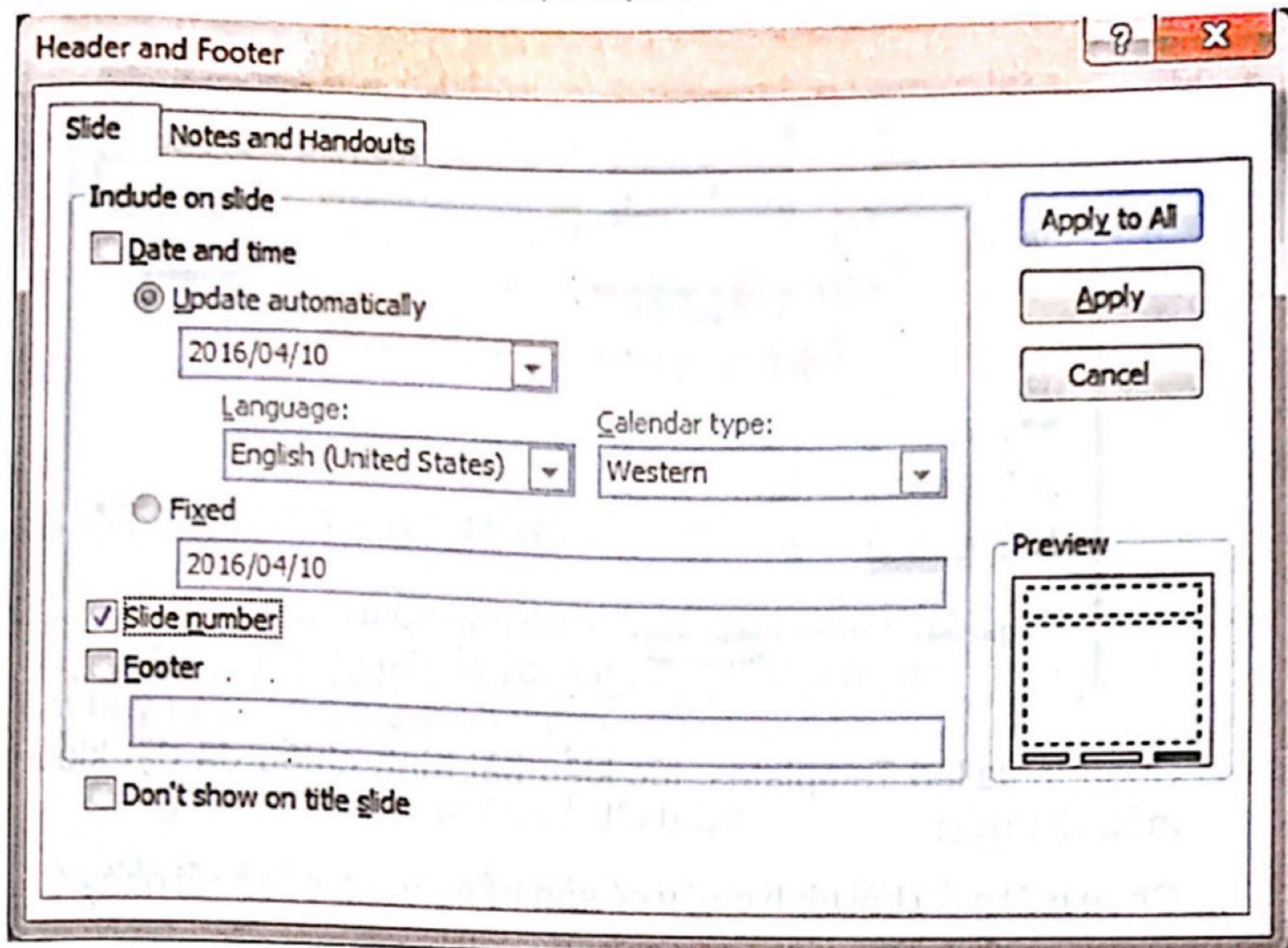
Em chuẩn bị nội dung cho các trang của một bài trình chiếu mới.

Các đặc tính của trang trình chiếu đều có tác dụng, trừ số trang. Để số trang hiện ra, em thực hiện theo hướng dẫn:

- Nháy vào thẻ Insert, chọn Slide Number như đã làm ở các bài trước;



Cửa sổ Header and Footer xuất hiện như hình bên dưới.



- Nháy vào ô Slide number ☒ Slide number, sau đó chọn Apply to All.
- Trên trang mẫu, ở khung cuối thang, gõ vào 1/12

2. Tạo trang với thông số định dạng riêng

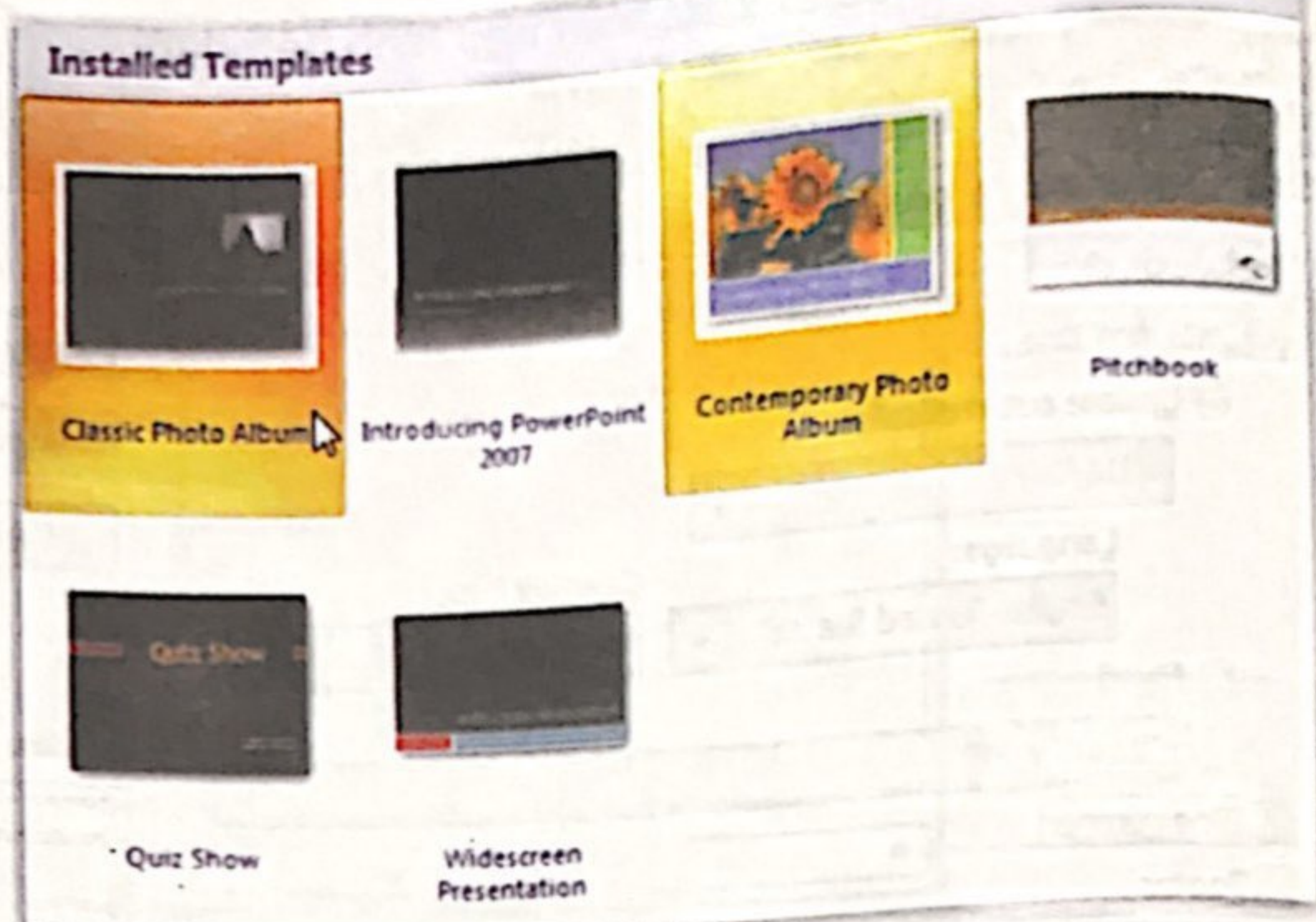
Từ bài trình chiếu, em chọn ra những trang có nội dung cần thể hiện khác biệt, sau đó định dạng thông số riêng với các yêu cầu sau:

- Giữ nguyên thông số về số trang;
- Thay đổi màu nền cho riêng trang đó;
- Thay đổi phông chữ trong trang để phù hợp với nội dung, hay phù hợp với hình vẽ minh họa riêng.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Trao đổi với bạn, tạo bài trình chiếu từ mẫu có sẵn theo hướng dẫn.

- Nháy vào , chọn New. Hộp thoại New Presentation xuất hiện.



- Chọn Installed Templates, tức kiểu bài trình chiếu đã đặt kiểu trang mẫu từ trước;
- Chọn một mẫu bài trình chiếu có sẵn trong danh sách rồi nhấn Creator.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Đặt thông số về hình thức, phong chữ... cho các trang trình chiếu sẽ giúp em có bài trình chiếu thể hiện thống nhất, có phong cách.

🍏 Một số trang trong bài trình chiếu có thể có thông số đặc biệt, được xác định riêng.

Mục tiêu

- Ôn lại các kiến thức đã học về thiết kế bài trình chiếu.
- Sử dụng bài trình chiếu để giới thiệu về đất nước, quê hương em.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Đất nước Việt Nam luôn cần được quảng bá những hình ảnh đẹp để bạn bè năm châu có cơ hội đến với con người, danh lam, thắng cảnh,... Việt Nam. Em hãy xây dựng bài trình chiếu đáp ứng các yêu cầu sau:

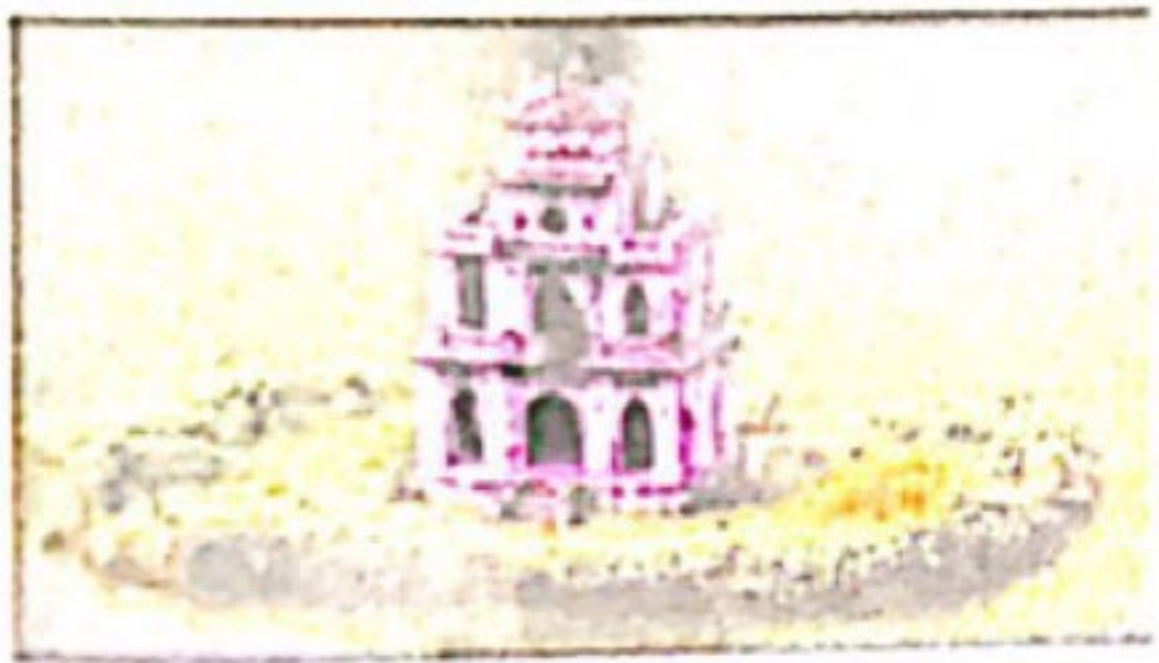
1. Trang đầu tiên giới thiệu về đất nước

Tiêu đề: Quê hương Việt Nam.

Lấy hình ảnh gắn với quê hương Việt Nam làm nền cho trang này. Để hình ảnh nằm sau văn bản, em nháy chuột chọn vào hình ảnh, sau đó nháy chuột phải chọn **Send To Back**.

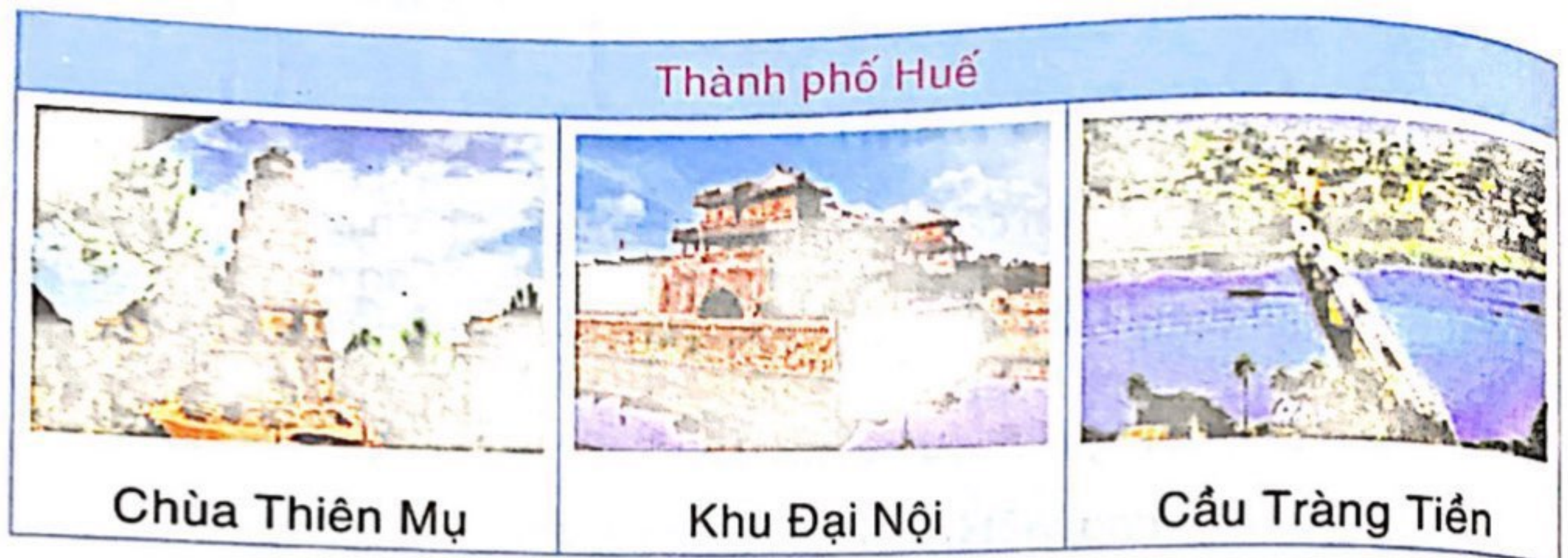
2. Trang thứ hai giới thiệu về Thủ đô Hà Nội

- Tiêu đề: Thủ đô Hà Nội.
- Nội dung: Giới thiệu sơ lược về Tháp Rùa, quảng trường Ba Đình, cầu Long Biên.
- Hình ảnh minh họa: Lựa chọn các ảnh tương tự như bên dưới thông qua Internet hoặc tìm kiếm trong thư mục hình ảnh của máy tính.
- Chọn hiệu ứng của trang 2: Cho nội dung xuất hiện trước, sau đó hình ảnh xuất hiện sau mỗi lần nháy chuột.

Thủ đô Hà Nội		
		
Tháp Rùa	Quảng trường Ba Đình	Cầu Long Biên

3. Trang thứ ba giới thiệu về thành phố Huế

- Tiêu đề: Thành phố Huế.
- Nội dung: Giới thiệu sơ lược về chùa Thiên Mụ, khu Đại Nội, cầu Tràng Tiền.
- Hình ảnh minh họa: Lựa chọn các hình ảnh tương tự như bên dưới thông qua Internet hoặc thư mục hình ảnh của máy tính.
- Chọn hiệu ứng cho trang 3: tương tự như trang 2.



4. Trang thứ tư giới thiệu về biển đảo

- Tiêu đề: Biển đảo nước ta.
- Nội dung: Nêu tên các đảo, quần đảo chính và giới thiệu sơ lược về các đảo/ quần đảo mà em vừa kể trên kèm theo hình ảnh minh họa.
- Lựa chọn hiệu ứng giữa nội dung và hình ảnh minh họa cho trang 4.

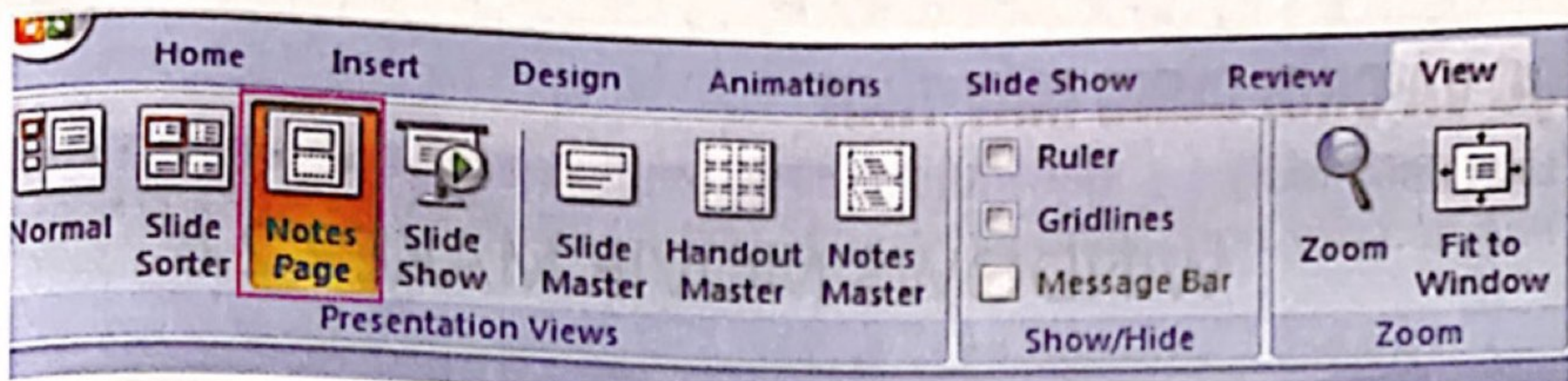
5. Trang thứ năm giới thiệu về các tỉnh, thành phố khác

- Tiêu đề: Tên tỉnh/ thành phố nơi em đang sinh sống.
- Nội dung: Giới thiệu một số danh lam, thắng cảnh nổi tiếng.
- Sử dụng hiệu ứng tự do.

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Để chuẩn bị trình chiếu kết quả trước lớp, các em thực hiện:

- Nháy vào **View** rồi chọn **Notes Page**.



- Ghi các ý liên quan đến trang trình chiếu.
- Cuối cùng nhấn phím **F5** để trình chiếu.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Để thiết kế bài trình chiếu, em cần:

- Chọn chủ đề trình chiếu;
- Lựa chọn nội dung từng trang trình chiếu.
- Soạn nội dung từng trang, chèn hình ảnh, âm thanh, tạo hiệu ứng...

WINDOWS MOVIE MAKER 2.6



Mục tiêu

Biết cách sử dụng dữ liệu văn bản, hình ảnh, âm thanh, video để xây dựng đoạn phim ngắn hoặc làm album ảnh.

1. Giới thiệu phần mềm

Phần mềm Windows Movie Maker 2.6 cho phép tích hợp các dữ liệu đa phương tiện đã có trong máy tính như: văn bản, hình ảnh, âm thanh, hình động, video,... thành một tệp video.

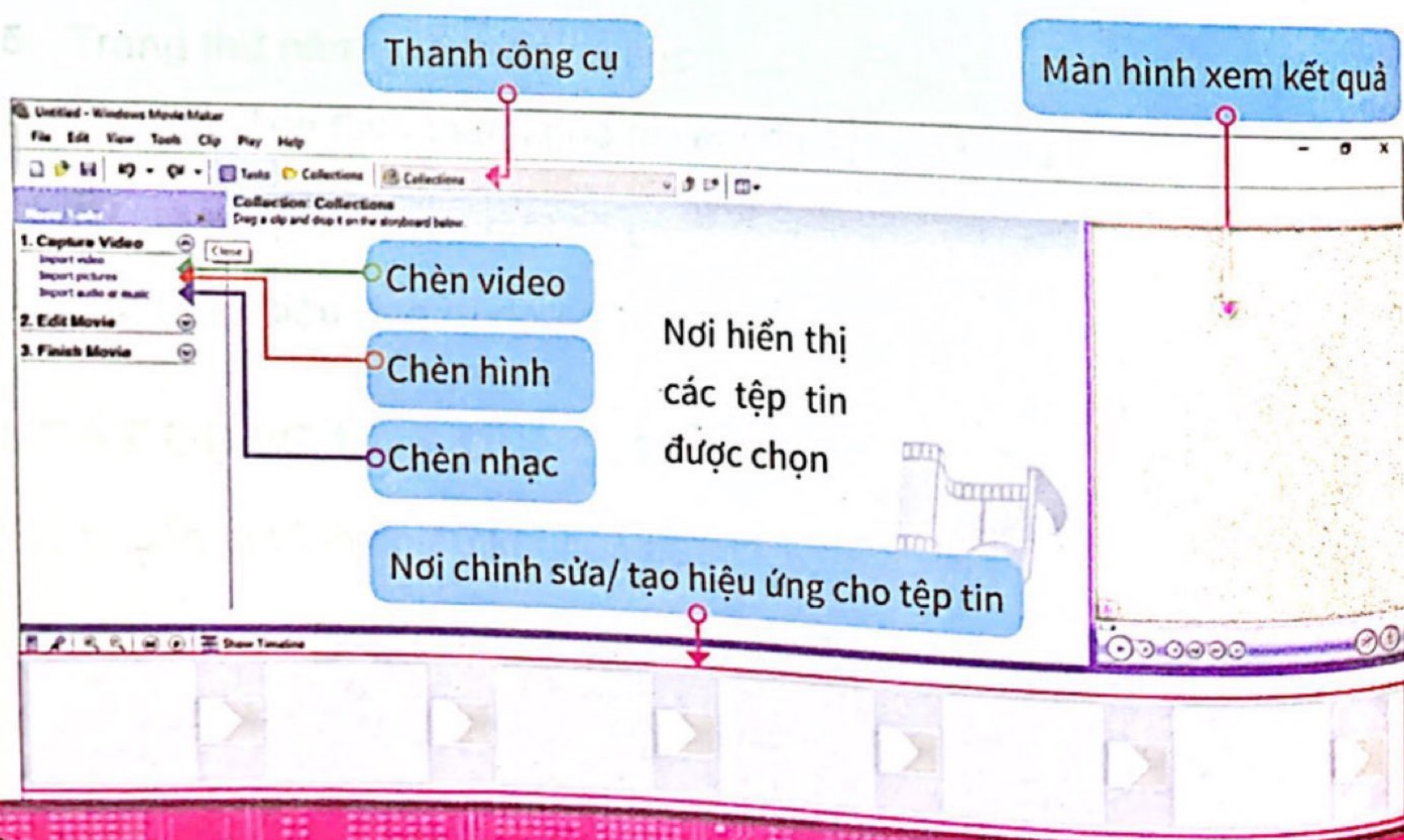
Nháy đúp chuột vào biểu tượng để mở phần mềm.



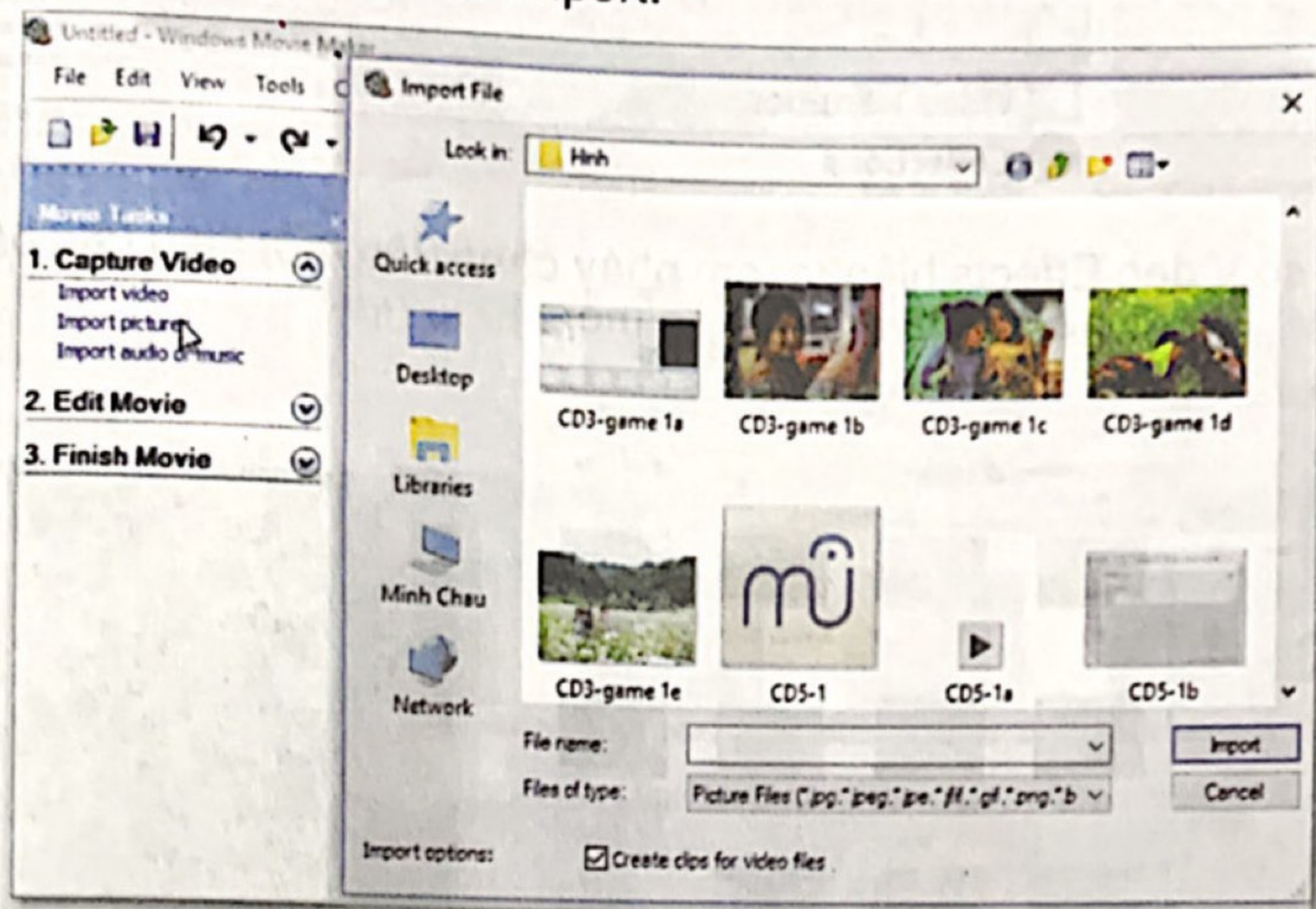
Giao diện phần mềm Windows Movie Maker 2.6 bên cạnh:



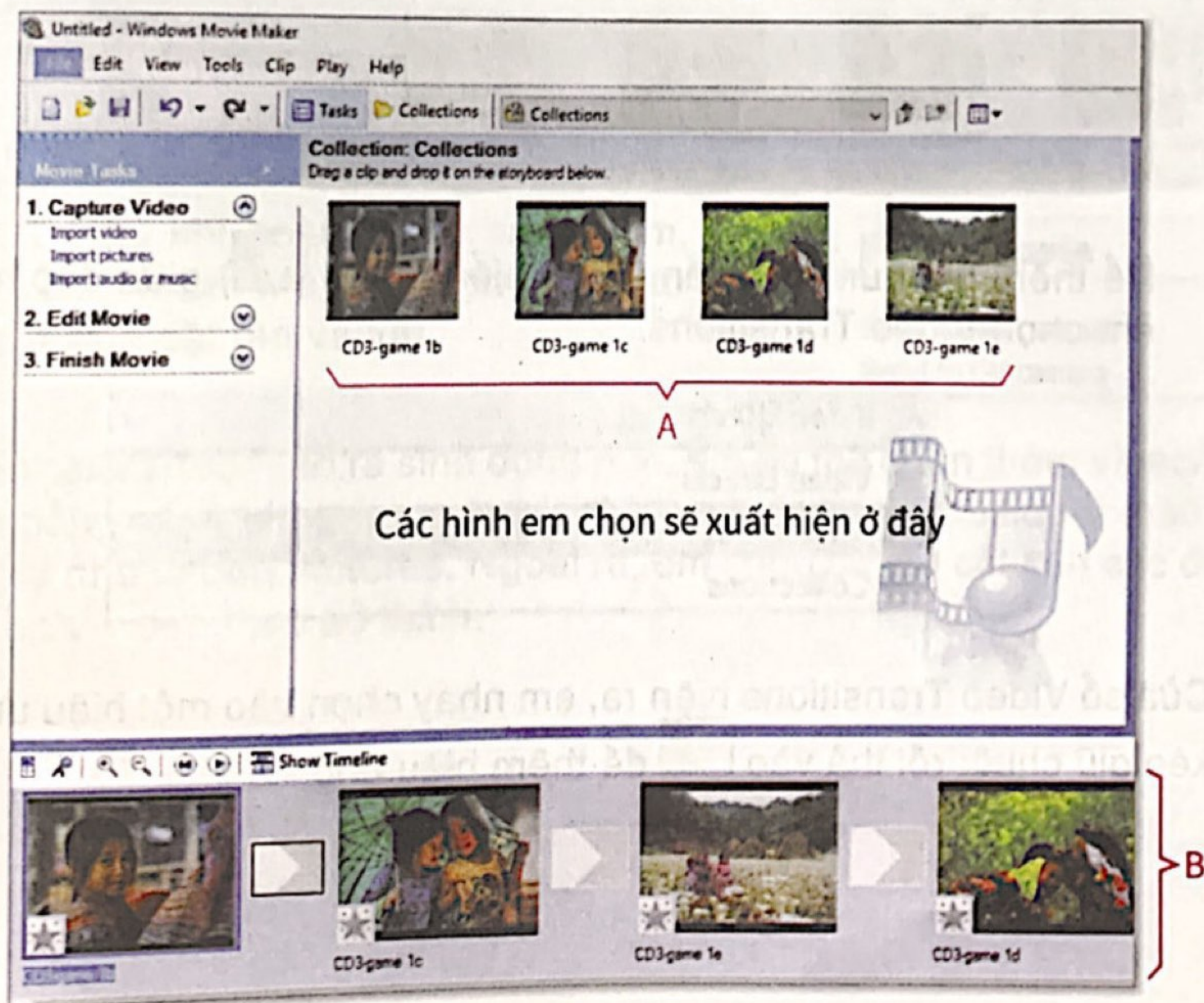
2. Hướng dẫn sử dụng phần mềm



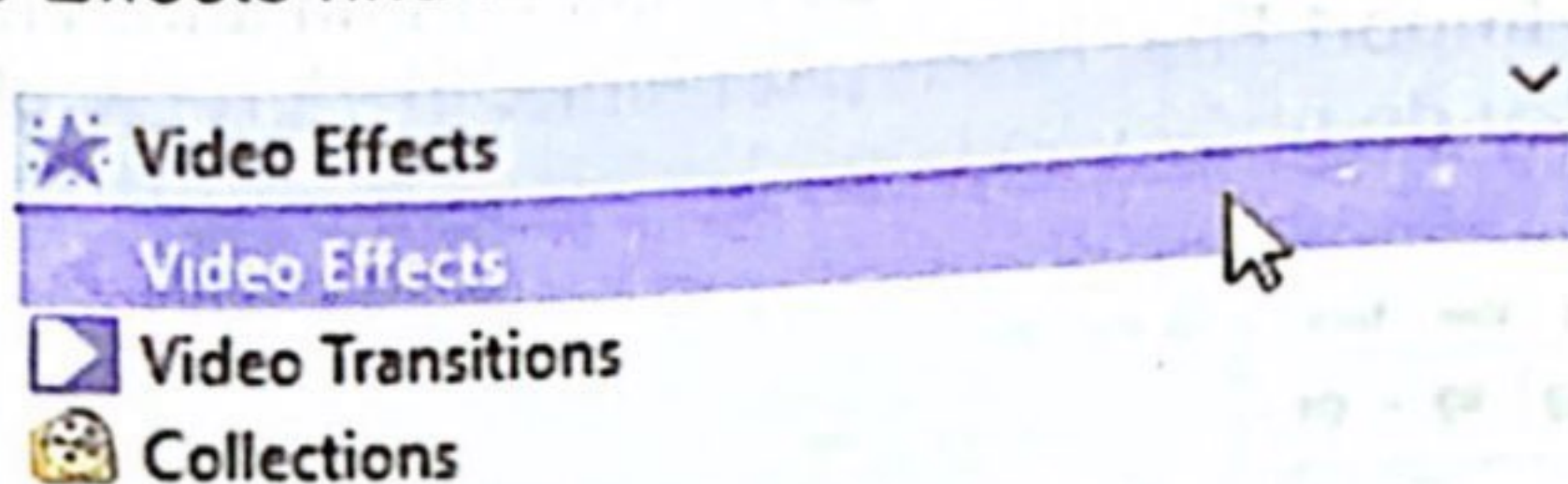
- Để chèn hình ảnh và nhạc để trình chiếu, em thực hiện các bước sau:
Bước 1. Nháy vào Import pictures để chèn tranh ảnh. Trên màn hình xuất hiện cửa sổ Import File. Nhấn giữ phím Ctrl và nháy chọn vào các ảnh cần chèn. Sau đó nháy vào Import.



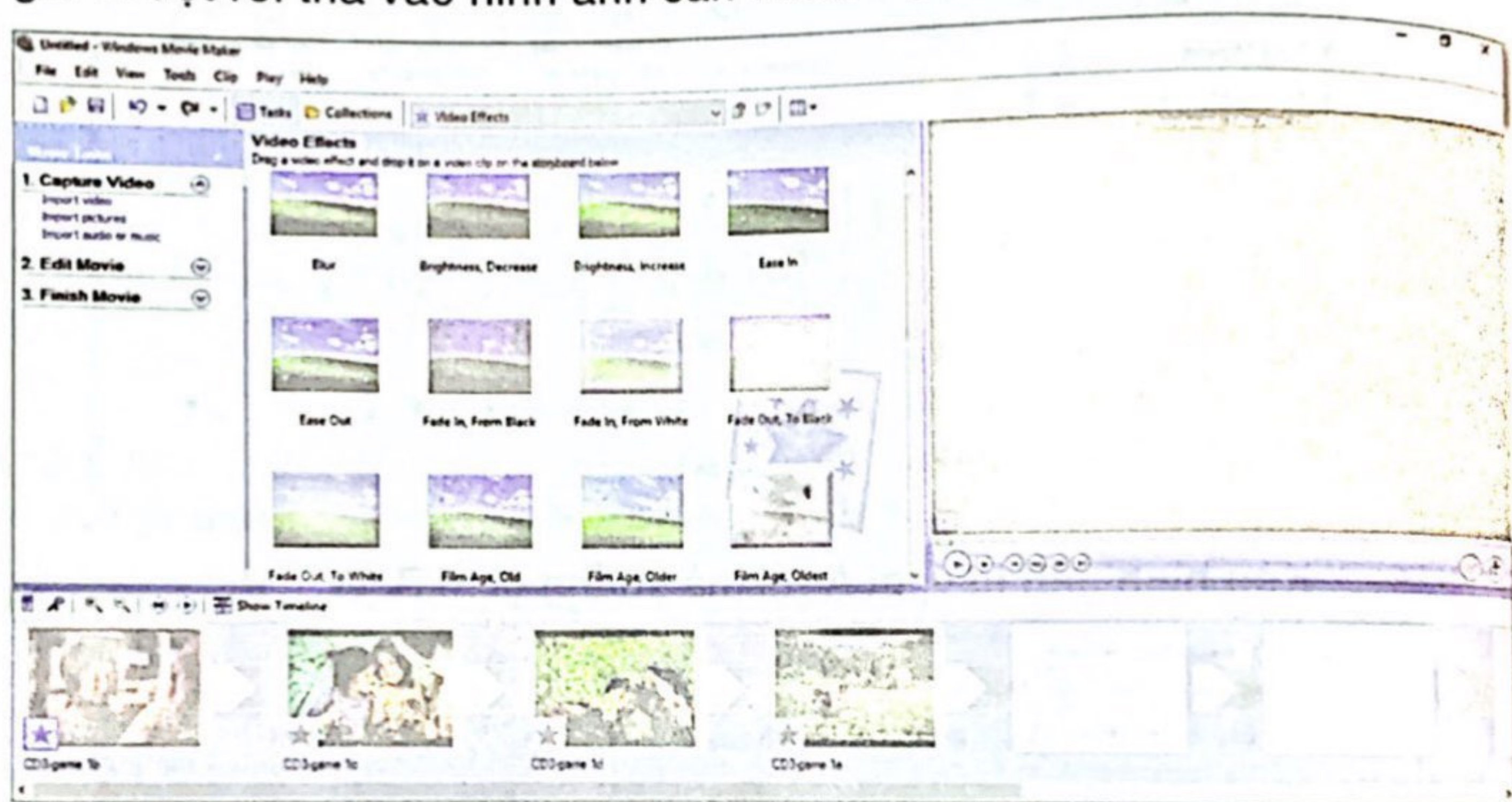
Bước 2. Kéo hình ảnh từ vị trí A rồi thả xuống vị trí B.



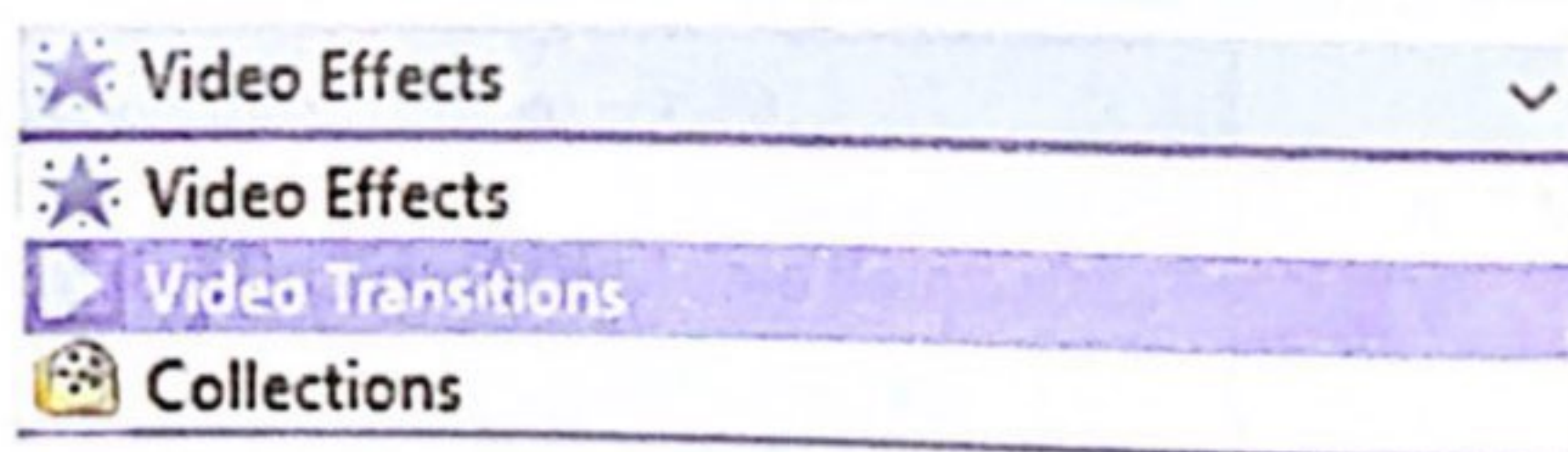
- Để chỉnh sửa hiệu ứng cho từng hình ảnh, em nháy vào Collections, chọn Video Effects như hình dưới.

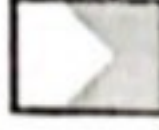


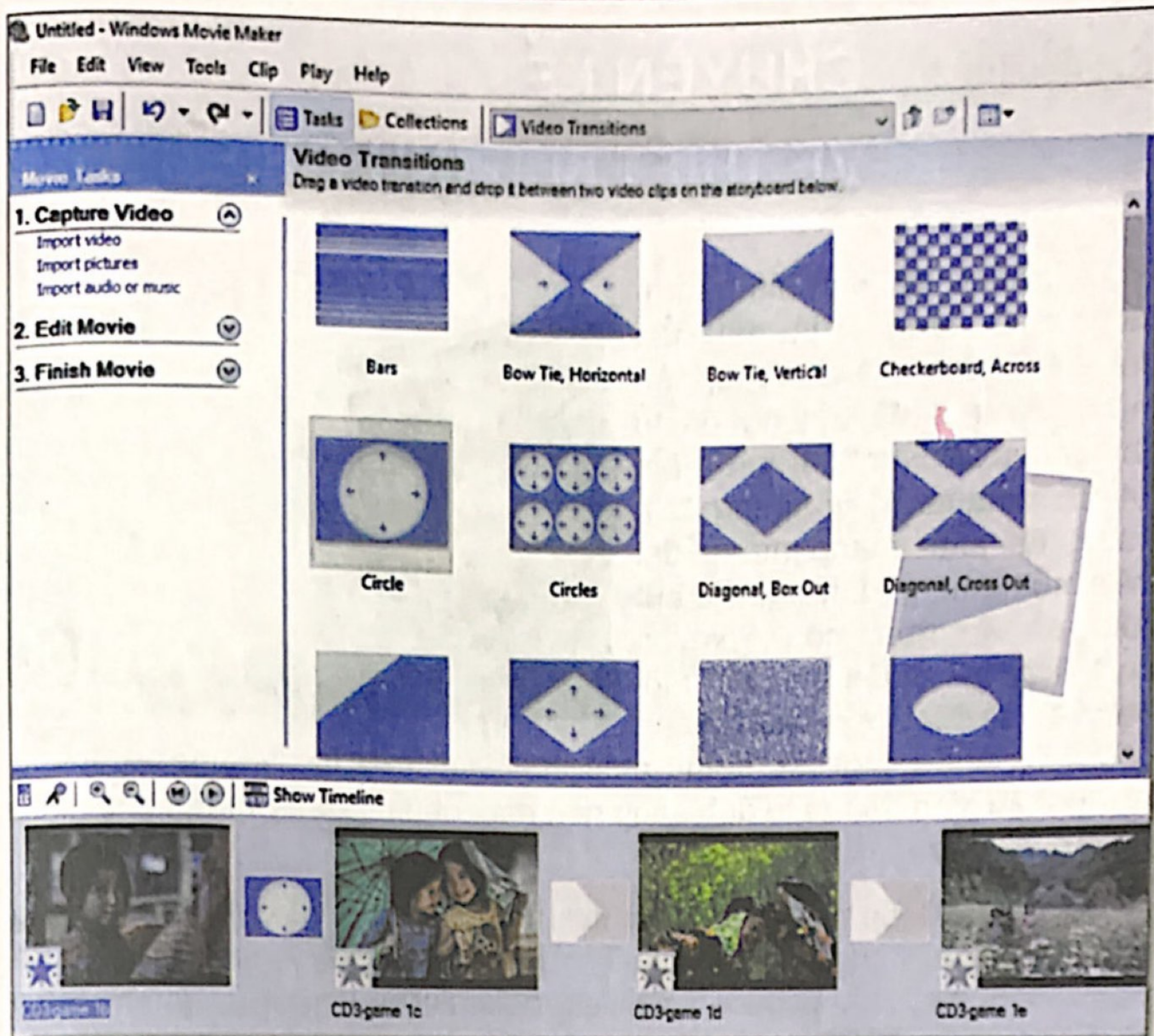
Cửa sổ Video Effects hiện ra, em nháy chọn vào một hiệu ứng bất kì, kéo giữ chuột rồi thả vào hình ảnh cần thêm hiệu ứng.



- Để thêm hiệu ứng chuyển cảnh (biểu tượng ) giữa các hình ảnh, em chọn Video Transitions.

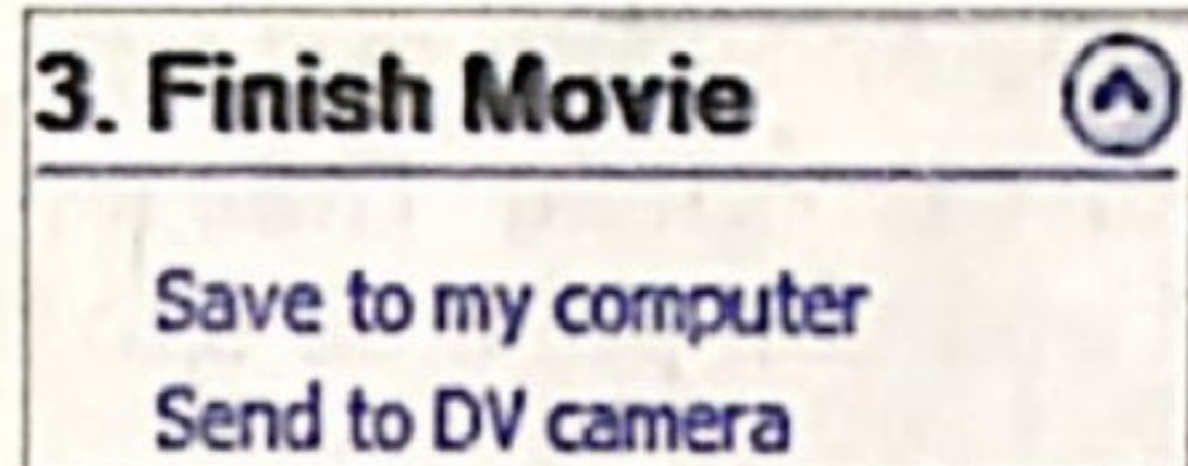


Cửa sổ Video Transitions hiện ra, em nháy chọn vào một hiệu ứng bất kì, kéo giữ chuột rồi thả vào  để thêm hiệu ứng.



Em thao tác tương tự để tạo hiệu ứng cho các hình ảnh còn lại.

Bước 3. Sau khi hoàn thành sản phẩm, em nháy vào Finish Movie, chọn Save to my computer để đặt tên và lưu.



Để sản phẩm được tạo ra sinh động hơn, em có thể chèn thêm video/ âm thanh bằng cách chọn Import video/ Import audio or music rồi thao tác tương tự như Import pictures. Ngoài ra, em cũng có thể cắt xén các đoạn âm thanh/ video theo sở thích.

Bài đọc thêm: CHUYỆN KỂ VỀ THIẾT BỊ TRÌNH CHIẾU

Ý tưởng về một hình ảnh được chiếu lên một bề mặt nào đó (lên bảng, lên tường, lên màn chiếu,...) đã bắt nguồn từ Johannes de Fontana vào năm 1420. Fontana đã vẽ những bức tranh lên một màng mỏng đặt trên một khung kính mờ để ánh sáng từ bên trong có thể xuyên qua được và chiếu lên trên một bề mặt nào đó. Fontana đã thành



công khi chiếu một bức tranh phác hoạ một thầy tu. Nhưng do không sử dụng thấu kính để hội tụ ánh sáng nên máy chiếu của Fontana cho hình ảnh rất mờ và không rõ nét.

Sau này nhiều nhà phát minh trên thế giới cũng đã dựa trên ý tưởng và nguyên lí hoạt động ban đầu của Fontana như Pierre Fournier, người Pháp, năm 1515, hay như Giovanni Battista della Porta, người Ý, để chế tạo máy chiếu vào năm 1589.

Phát minh chiếc máy chiếu vào năm 1645 được đánh giá là tốt nhất thời kì đó. Nhà sáng chế Kircher người Đức đã mô tả và minh hoạ quá trình phản chiếu ánh sáng mặt trời từ một chiếc gương nhỏ qua thấu kính và xuất hiện trên màn chiếu. Thấu kính có tác dụng hội tụ ánh sáng, rồi ánh sáng đó mới đi qua tấm phim sẽ cho hình ảnh rõ hơn.

Vào thế kỉ XVIII cũng có nhiều nhà phát minh tiếp tục hoàn thiện chiếc máy chiếu nhưng chưa có sáng tạo nào được ghi nhận.

Vào nửa đầu thế kỉ XIX, nhà bác học Faraday đã phát triển hệ thống ánh sáng ứng dụng vào trong các máy chiếu. Hệ thống có sử dụng thêm thấu kính cùng với bộ lọc màu để lấy ánh sáng chiếu chuẩn bởi nguồn sáng hội tụ quá mạnh. Phát minh này đánh dấu sự tiến bộ của máy chiếu và là bước tiến cho những máy chiếu trong tương lai.

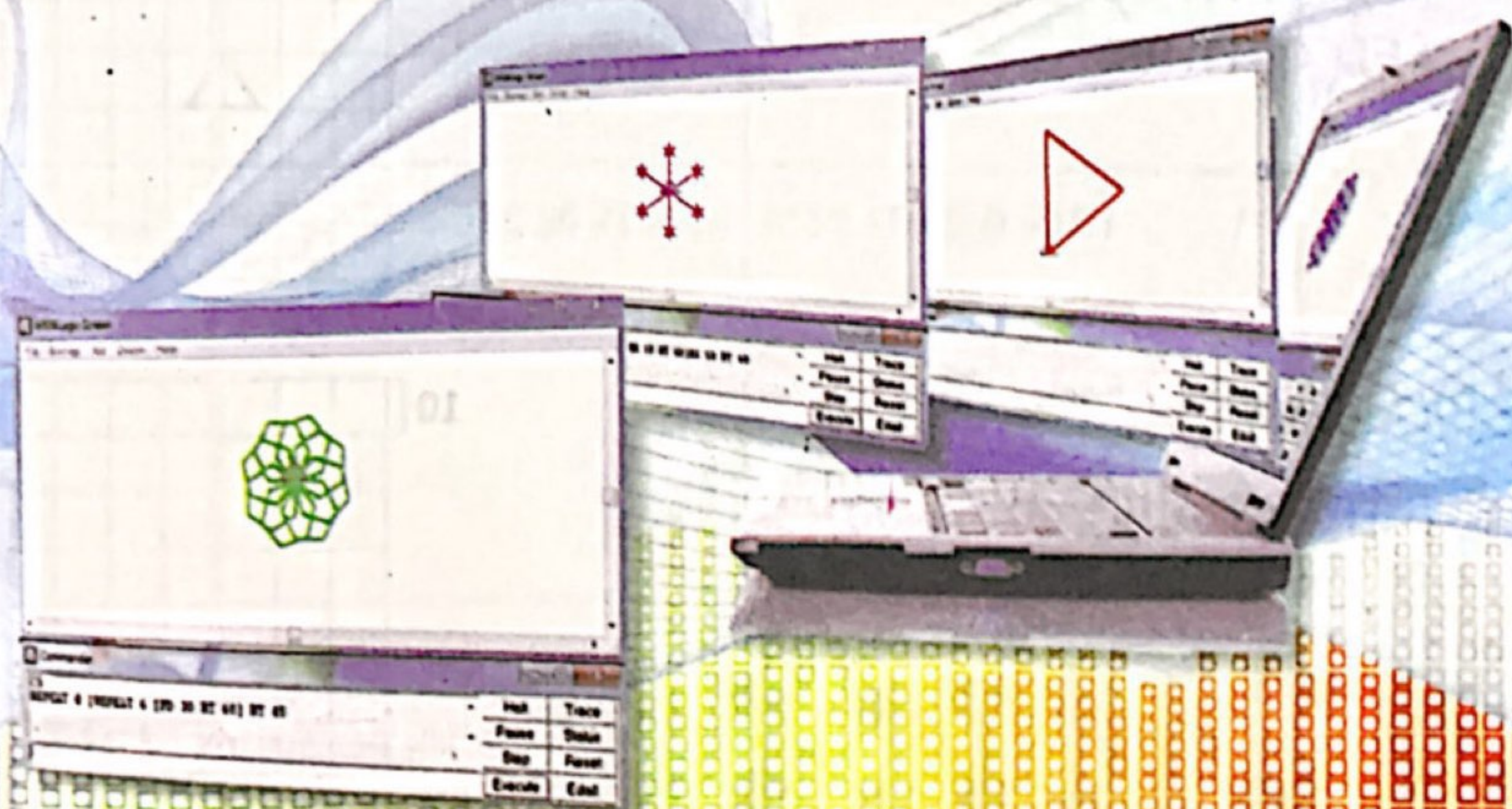
Hiện nay, chúng ta sử dụng máy chiếu (Projector) nối với máy tính và dùng để chiếu lên màn chiếu. Nhờ đó, chúng ta có thể chiếu được các dòng văn bản, các hình ảnh, video một cách hết sức rõ nét và hấp dẫn.

(Nguồn: Tổng hợp từ Internet)

CHỦ ĐỀ 4

THẾ GIỚI LOGO

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng câu lệnh lặp;
- Hiểu và sử dụng được câu lệnh lặp lồng nhau;
- Biết khái niệm thủ tục trong Logo;
- Viết được một số thủ tục đơn giản;
- Biết cách lưu thủ tục trong Logo thành tệp, gọi được các thủ tục trong tệp đã lưu;
- Biết cách sử dụng các câu lệnh để thay đổi màu và độ dày nét vẽ;
- Phối hợp được câu lệnh lặp và thủ tục điều khiển Rùa tạo các hình trang trí.



• Mục tiêu

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các câu lệnh và câu lệnh lặp;
- Luyện tập sử dụng câu lệnh lặp để khiến Rùa vẽ được các hình tam giác, hình vuông, đa giác năm cạnh, đa giác sáu cạnh.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Vẽ đường đi của Rùa vào hình dưới theo các lệnh sau. Biết rằng mỗi ô vuông trong hình có cạnh là 10 bước:

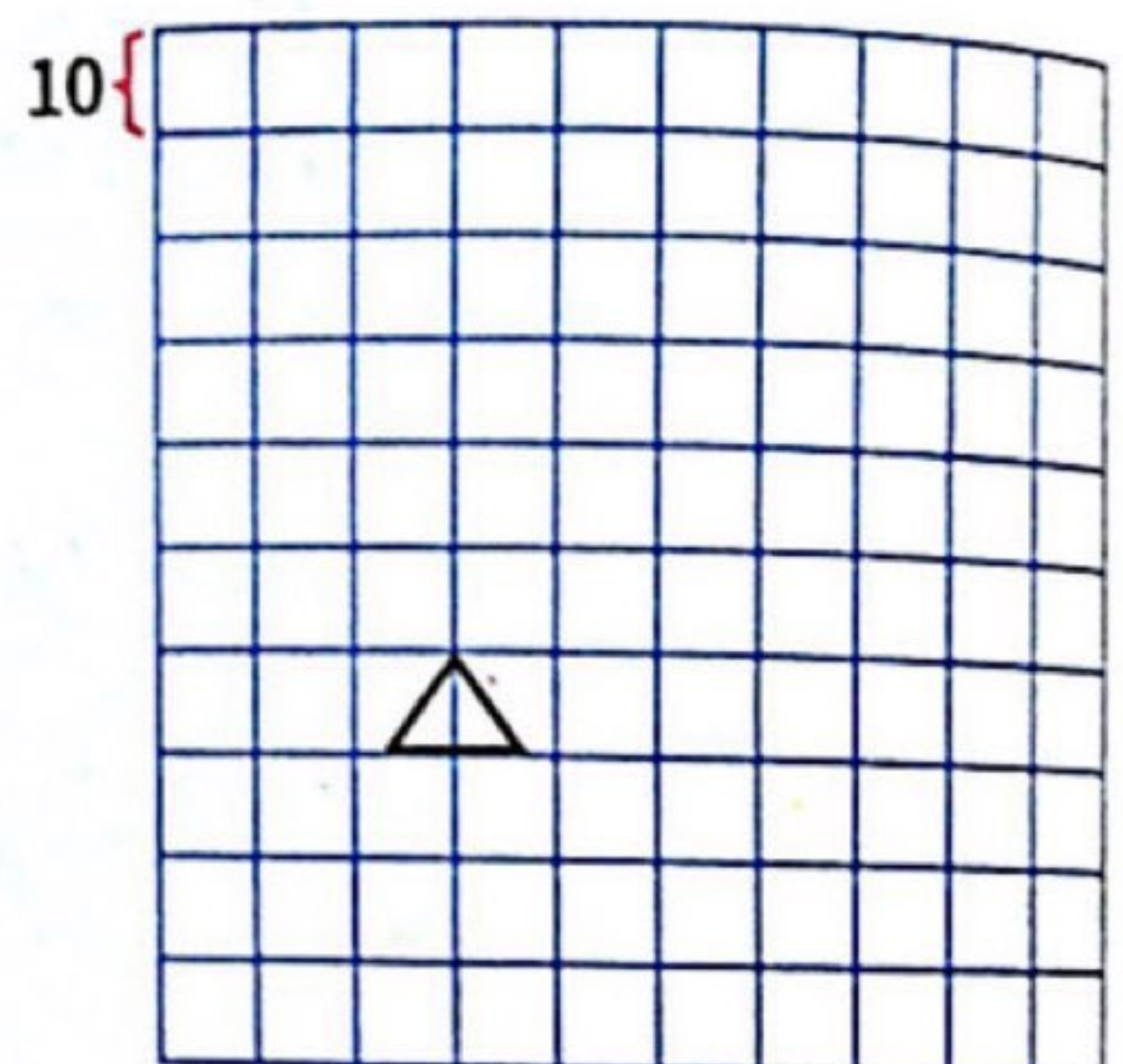
a) Các lệnh:

FD 40 RT 90

FD 40 RT 90

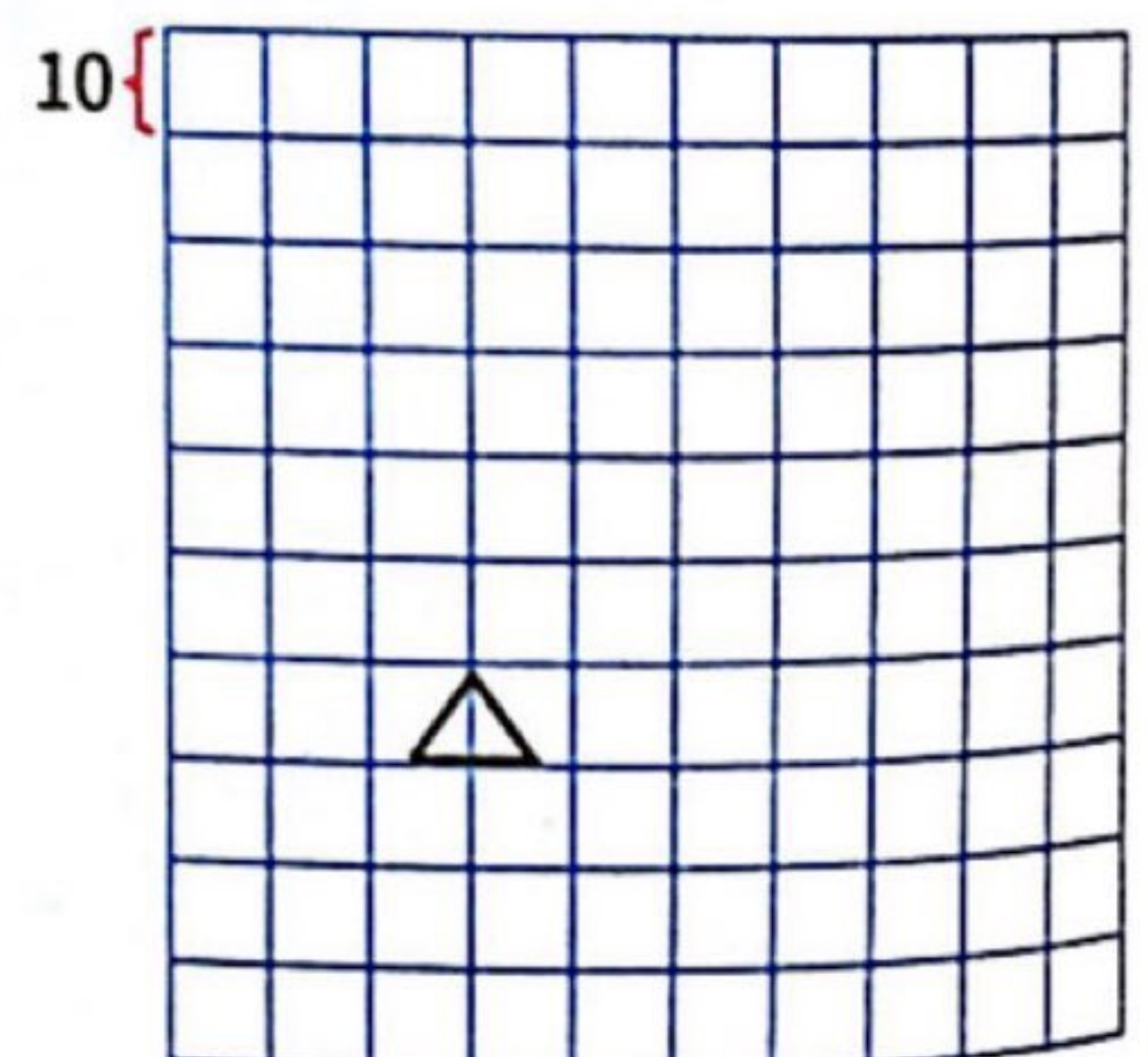
FD 40 RT 90

FD 40 RT 90



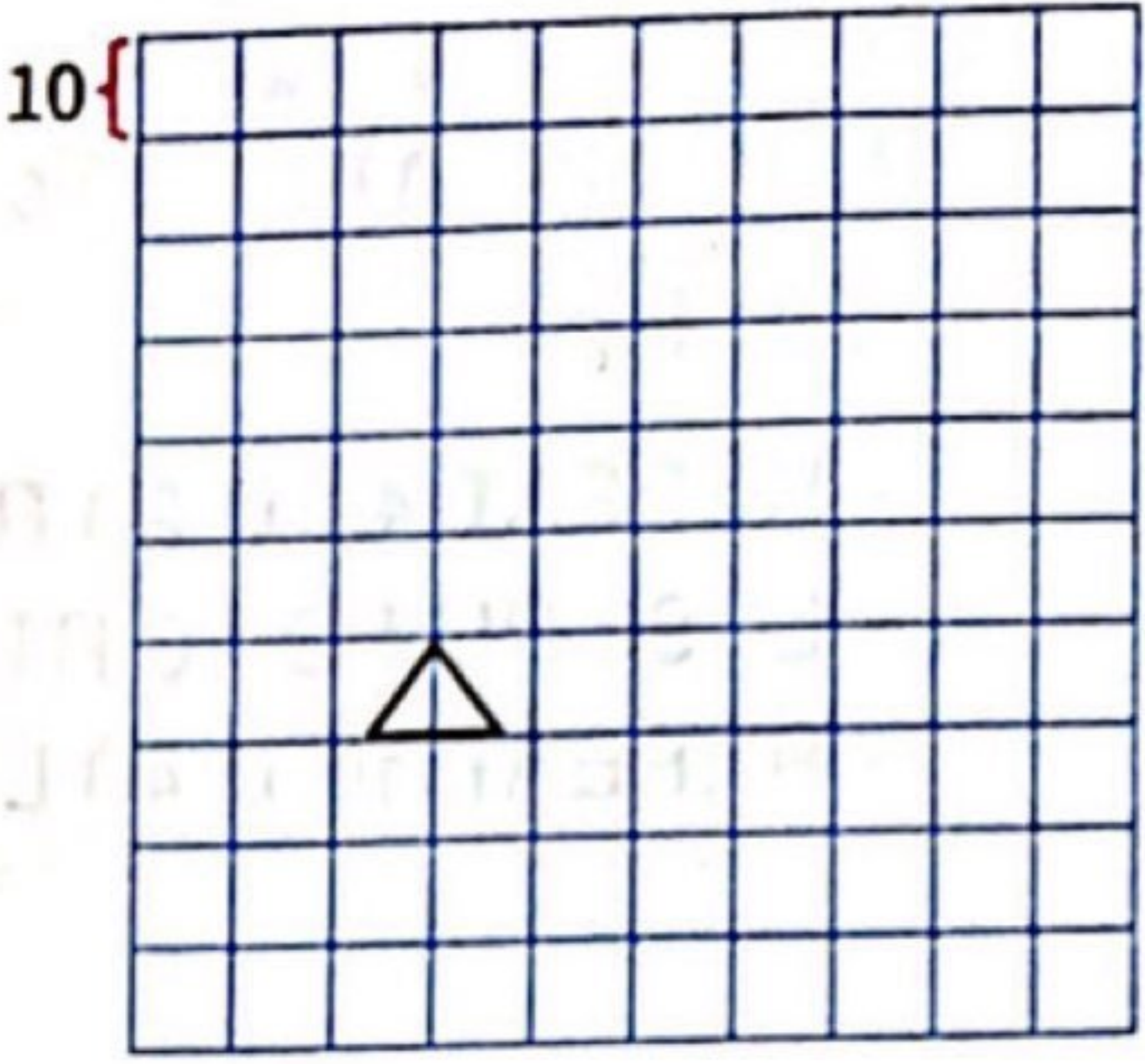
b) Các lệnh:

REPEAT 4[FD 40 RT 90]



c) Các lệnh:

```
REPEAT 4 [FD 40 RT 90 WAIT 10]
```



d) So sánh sự giống nhau và khác nhau khi Rùa thực hiện các lệnh trong ba trường hợp trên.

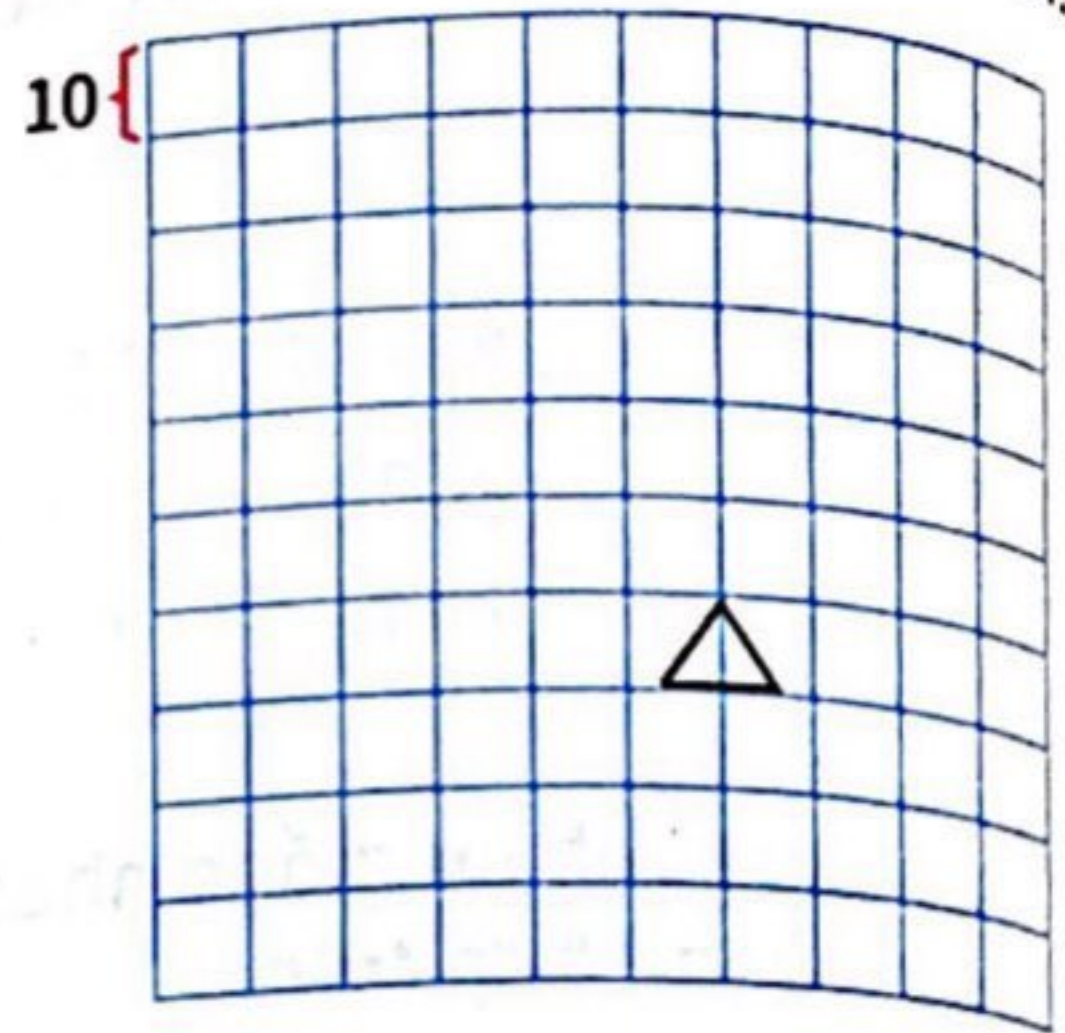
2. Điền các câu lệnh, số đúng vào chỗ chấm để vẽ các hình theo mẫu rồi kiểm tra lại kết quả trên máy tính.

Dòng lệnh 1	Dòng lệnh 2	Dòng lệnh 3	Kết quả
FD 50 RT 120 FD 50 RT 120	REPEAT 3[FD 50 RT 120]	REPEAT 3[FD 50 RT 360/]	
FD 50 RT 90	REPEAT 4[FD 50 RT]	REPEAT 4[FD 50 RT 360/]	
FD 50 RT 72	REPEAT.....[FD 50 RT]	REPEAT 5 [FD 50 RT/5]	
FD 50 RT 60	REPEAT [FD 50 RT]	REPEAT [FD 50 RT/6]	

3. Vẽ đường đi của Rùa vào hình dưới theo các lệnh sau. Biết rằng mỗi ô vuông trong hình có cạnh là 10 bước. Kiểm tra lại kết quả trên máy tính.

Các lệnh:

- REPEAT 4[FD 20 RT 90 WAIT 10]
- LT 90 PU FD 10 RT 90 PD
- REPEAT 4[FD 40 LT 90 WAIT 10]



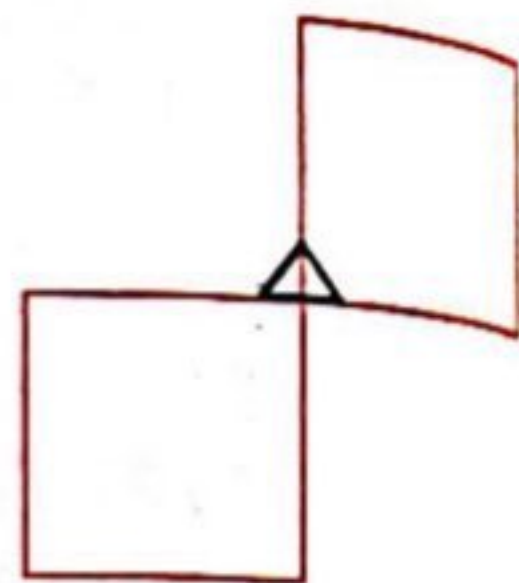
4. Viết các câu lệnh để Rùa vẽ được hình bên.

.....

.....

.....

.....



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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Theo em Rùa sẽ vẽ được hình gì khi thực hiện các lệnh sau:

- a) REPEAT 24[FD 50 RT 15]
- b) REPEAT 20[FD 50 RT 360/20]
- c) REPEAT 7[FD 4 RT 50]
- d) REPEAT 5[FD 100 RT 144]

2. Thêm lệnh WAIT vào vị trí phù hợp trong các câu lệnh trên để quan sát được chuyển động của Rùa.

- a)
- b)
- c)
- d)

• Mục tiêu

- Biết cách sử dụng các câu lệnh lặp lồng nhau;
- Sử dụng được câu lệnh lặp lồng nhau để vẽ các hình trang trí.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Đánh dấu ✗ vào ☐ đặt cuối câu trả lời đúng.

Rùa thực hiện công việc nào dưới đây khi nhận được các lệnh sau.

a) REPEAT 6[FD 50 RT 60 WAIT 30] RT 72

a) Vẽ hình đa giác sáu cạnh. ☐

b) Vẽ hình đa giác sáu cạnh, vẽ xong quay một góc $360/5$ độ. ☐

b) REPEAT 5[REPEAT 6[FD 50 RT 60 WAIT 30] RT 72]

a) Vẽ hình đa giác sáu cạnh. ☐

b) Vẽ hình đa giác sáu cạnh, vẽ xong quay một góc 72 độ. ☐

c) Lặp lại 5 lần, mỗi lần vẽ một hình đa giác sáu cạnh, vẽ xong quay một góc 72 độ. ☐

2. Dùng máy tính kiểm tra lại kết quả các câu lệnh ở hoạt động 1.

3. Đánh dấu ✗ vào ☐ đặt cuối câu trả lời đúng.

Rùa thực hiện công việc nào dưới đây khi nhận được các lệnh sau.

REPEAT 8[REPEAT 6[FD 50 RT 60 WAIT 30] RT 45]

a) Vẽ hình đa giác sáu cạnh. ☐

b) Vẽ hình đa giác sáu cạnh, vẽ xong quay một góc $360/8$ độ. ☐

c) Lặp lại 8 lần, mỗi lần vẽ một hình đa giác sáu cạnh, vẽ xong quay một góc 45 độ. ☐

4. Dùng máy tính kiểm tra lại kết quả câu lệnh ở các hoạt động 3.

► CHÚ Ý:

- Câu lệnh lặp có dạng Repeat n[]. Trong đó:
 - Số n trong câu lệnh chỉ số lần lặp; giữa Repeat và n phải có dấu cách.
 - Phần trong cặp ngoặc vuông [] là nơi ghi các câu lệnh được lặp lại.
- Sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau có thể cho ra nhiều hình giống nhau.

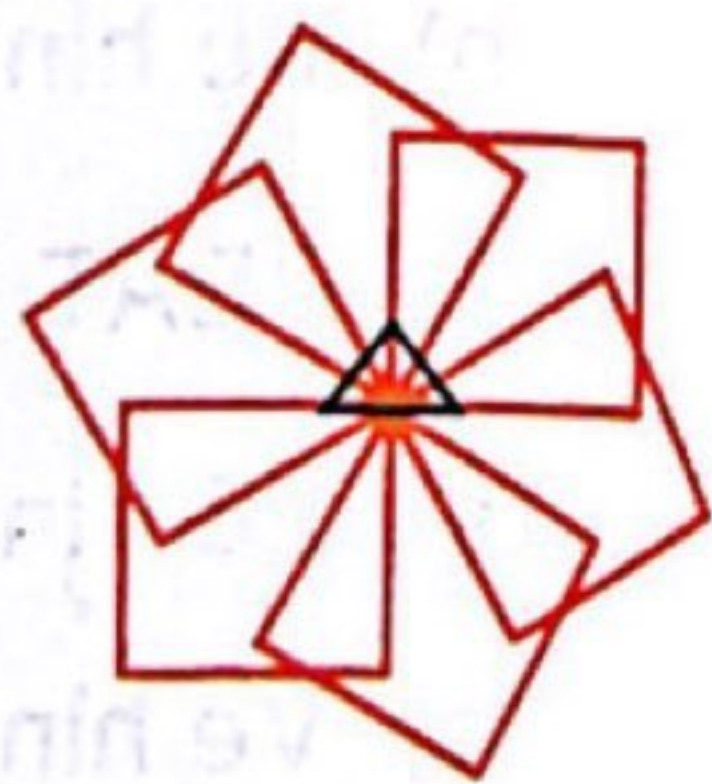
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết lệnh điều khiển Rùa thực hiện:

Lặp lại 4 lần, trong mỗi lần vẽ một hình vuông cạnh dài 50 bước, vẽ xong quay một góc 90 độ.

2. Viết lệnh điều khiển Rùa vẽ hình sau:



3. Thực hiện các yêu cầu sau:

a) Cho Rùa thực hiện các lệnh sau và quan sát kết quả trên màn hình.

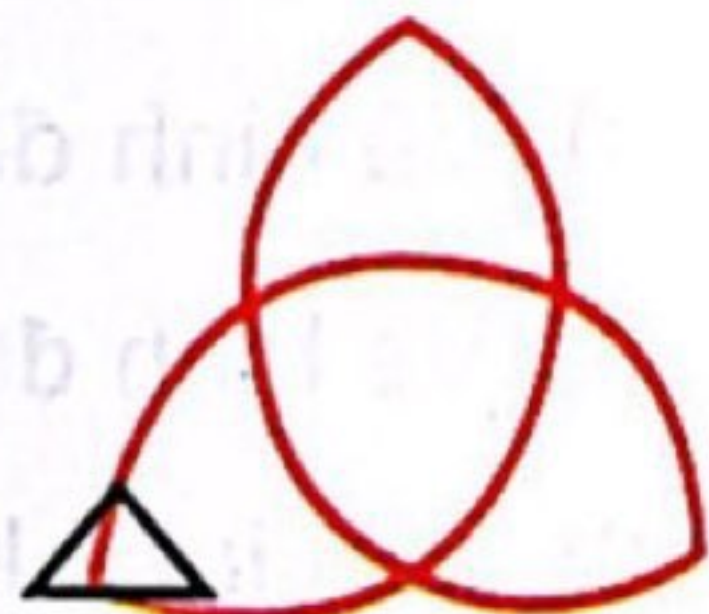
REPEAT 90[FD 2 RT 2]

REPEAT 4[REPEAT 90[FD 2 RT 2] RT 90]

b) Thêm lệnh WAIT 10 vào vị trí thích hợp trong các câu lệnh trên rồi cho Rùa thực hiện và quan sát kết quả trên màn hình.

c) Điền góc thích hợp vào chỗ chấm trong câu lệnh sau để Rùa vẽ được hình bên.

Câu lệnh: **REPEAT 3[REPEAT 90[FD 2 RT 2] RT...]**



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

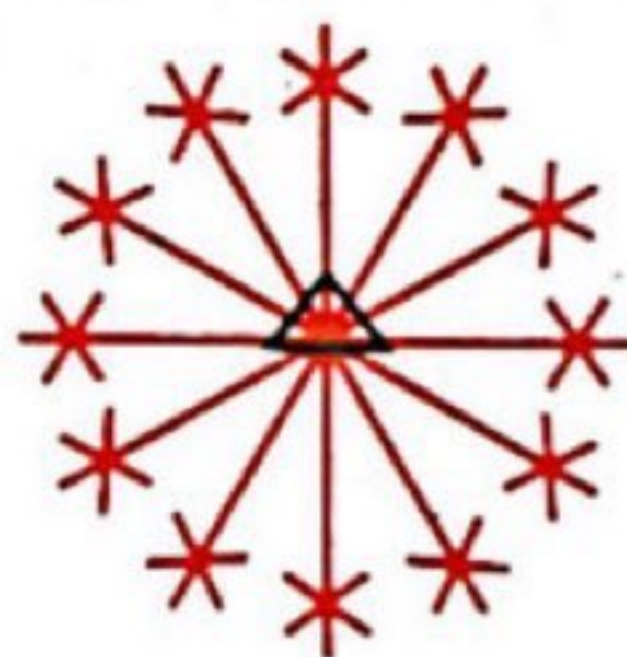
C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Cho Rùa thực hiện các lệnh sau và quan sát kết quả trên màn hình.

- a) `FD 10 BK 10 RT 60`
- b) `REPEAT 6[FD 10 BK 10 RT 60]`
- c) `FD 50 REPEAT 6[FD 10 BK 10 RT 60]BK 50 RT 60`
- d) `REPEAT 6[FD 50 REPEAT 6[FD 10 BK 10 RT 60]BK 50 RT 60]`
2. Thêm lệnh `WAIT 30` vào vị trí thích hợp trong các câu lệnh trên rồi cho Rùa thực hiện và quan sát kết quả trên màn hình.
3. Viết câu lệnh điều khiển Rùa vẽ các hình sau:



Bông tuyết 8 cánh



Bông tuyết 12 cánh

EM CẦN GHI NHỚ

🍎 Lệnh `REPEAT n[<các câu lệnh>]`:

Rùa thực hiện n lần <các câu lệnh>

🍎 Lệnh `REPEAT m[REPEAT n[<các câu lệnh>]]`:

Rùa thực hiện m lần lệnh `REPEAT n[<các câu lệnh>]`.



Mục tiêu

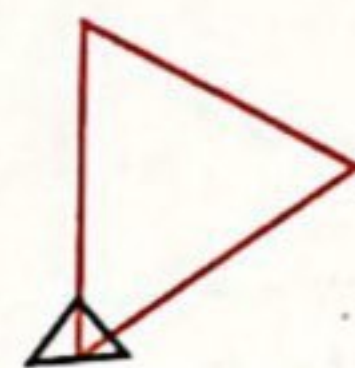
- Hiểu được khái niệm, cách viết và cách lưu lại thủ tục trong Logo;
- Viết, lưu lại và sử dụng được một thủ tục đã lưu trong Logo.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN



Mỗi lần vẽ một hình tam giác ta phải gõ các câu lệnh rất mất thời gian.

Có cách nào chỉ cần gõ lệnh Tamgiac là Rùa vẽ ngay cho mình hình tam giác không nhỉ?



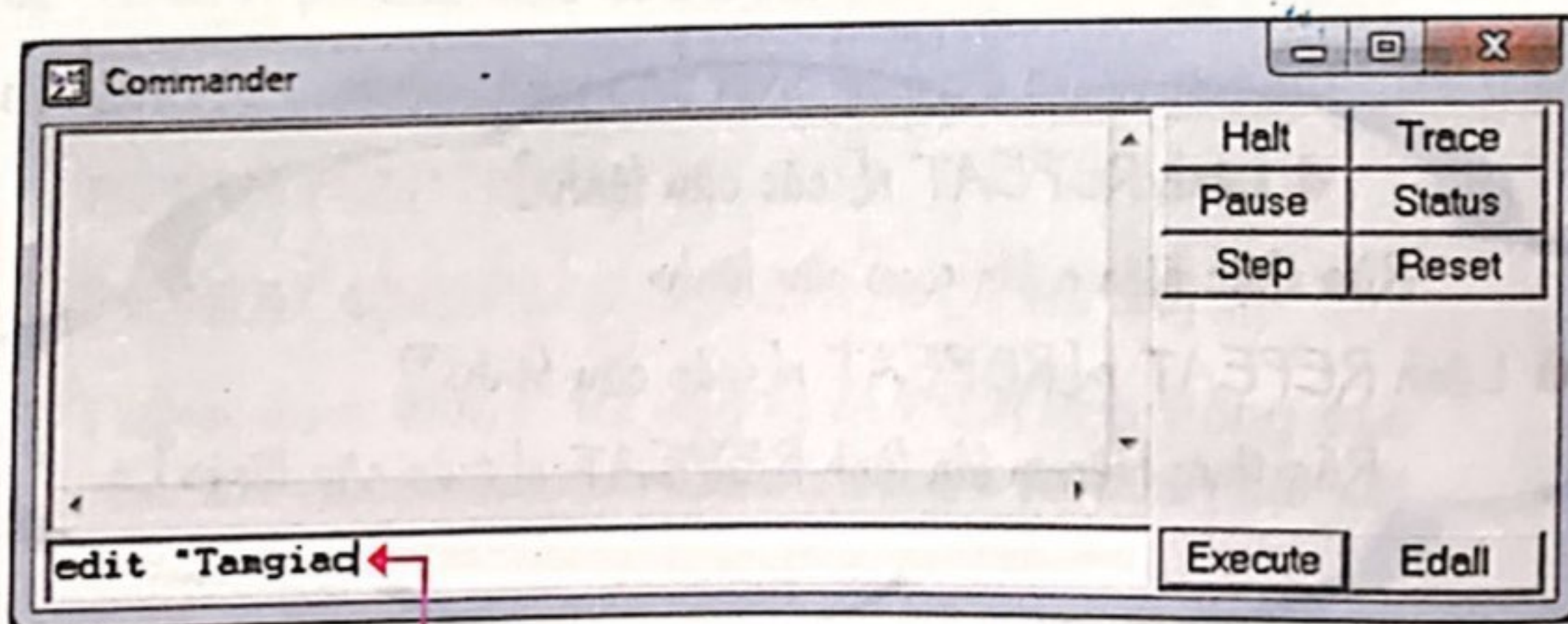
Hình tam giác



Có đấy! Chúng ta cùng làm thử nhé!

Quan sát và làm theo hướng dẫn như trong hình dưới đây:

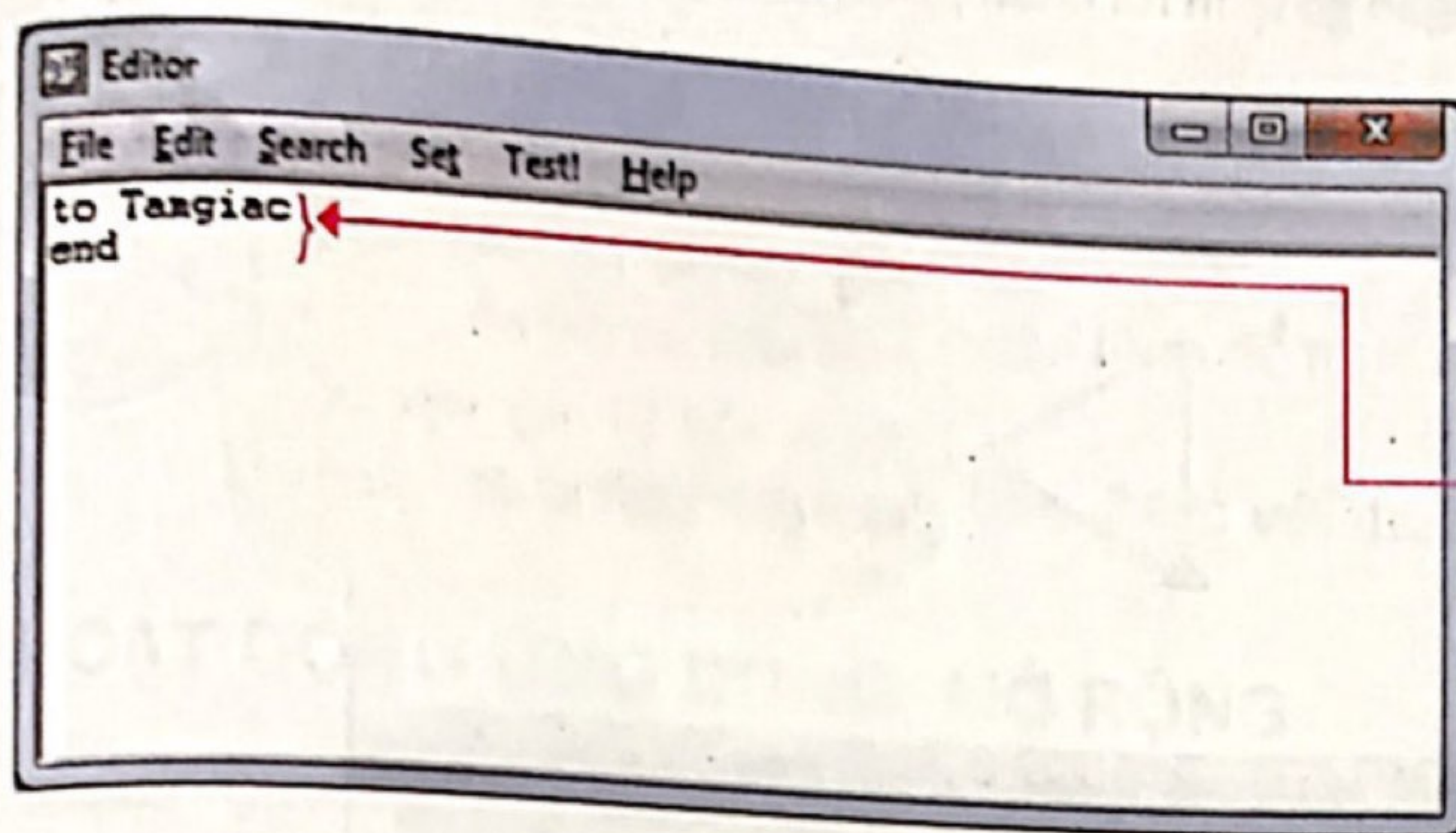
Bước 1. Gõ lệnh **edit "Tamgiac** trong ngăn gõ lệnh.



Gõ vào ngăn gõ lệnh:

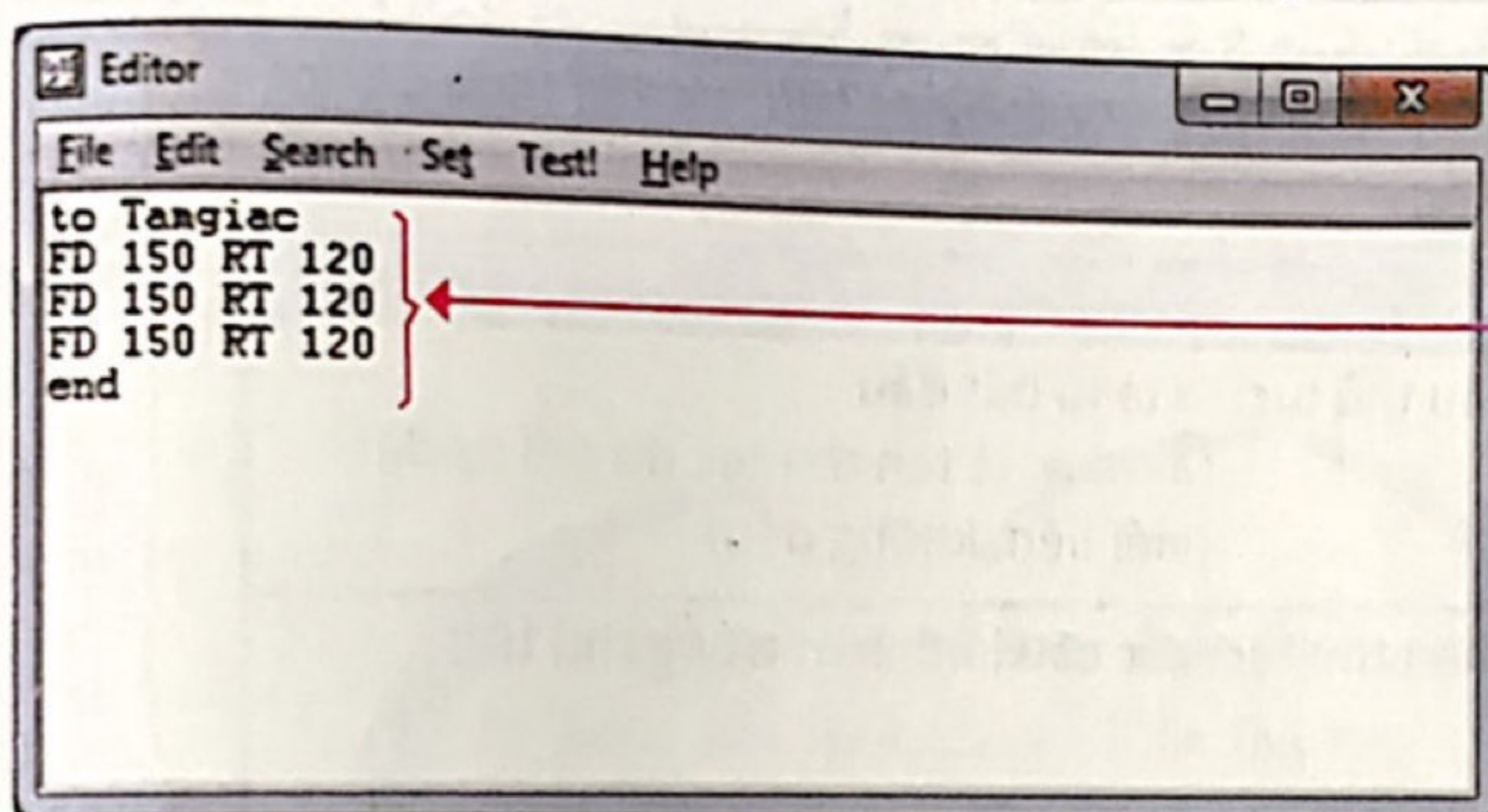
edit "Tamgiac rồi nhấn phím Enter.

Xuất hiện cửa sổ soạn thảo:



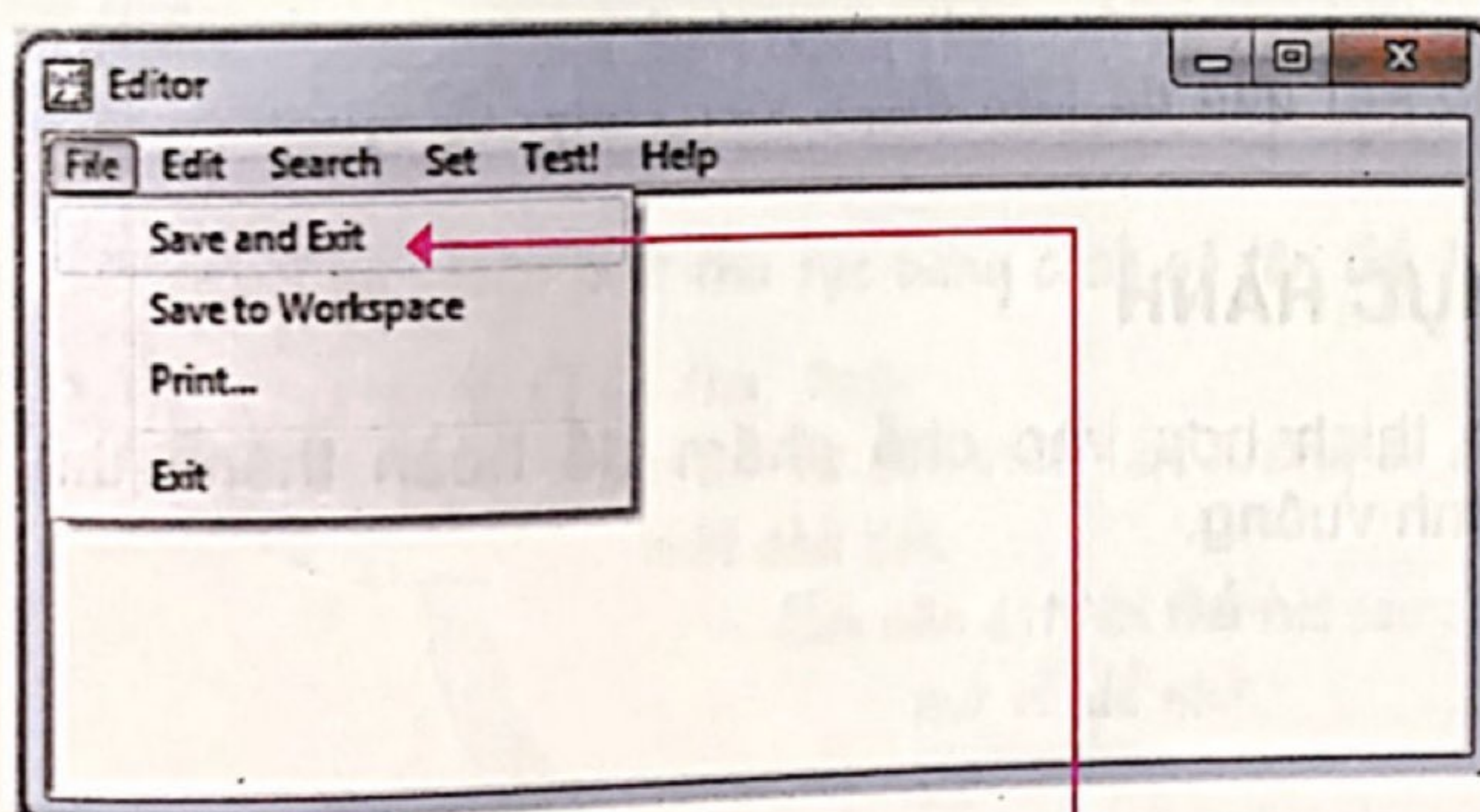
Các lệnh có sẵn:
to Tangiac
end

Bước 2. Gõ các lệnh vẽ hình tam giác trong cửa sổ soạn thảo.



Gõ chèn vào các lệnh
vẽ hình tam giác

Bước 3. Ghi vào bộ nhớ và đóng cửa sổ soạn thảo.



Nháy vào File rồi chọn
Save and Exit



Gõ lệnh **Tamgiac** vào ngăn gõ lệnh rồi nhấn phím Enter. Quan sát kết quả.



Bây giờ là lúc kiểm tra xem kết quả thế nào.
Tuyệt vời! Từ nay việc vẽ tam giác thật là đơn giản

Một đoạn gồm các câu lệnh em vừa viết trong cửa sổ soạn thảo gọi là một **thủ tục** trong Logo.

Thủ tục	Các thành phần của thủ tục
to Tamgiac	Đầu thủ tục: to là từ bắt đầu Tamgiac là tên thủ tục do em tự đặt (viết liền, không dấu)
FD 150 RT 120 FD 150 RT 120 FD 150 RT 120	Thân thủ tục: các câu lệnh bên trong thủ tục
end	Kết thúc thủ tục: end là từ kết thúc thủ tục

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Điền các câu lệnh thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thành thủ tục Hinhvuong để vẽ hình vuông.

to
.....
.....
.....
.....
end

- Thực hiện các bước viết thủ tục Hinhvuong để vẽ hình vuông trên máy tính:
- Bước 1. Mở cửa sổ soạn thảo;
- Bước 2. Viết các lệnh vẽ hình vuông;
- Bước 3. Ghi lại và đóng cửa sổ soạn thảo;
- Bước 4. Gõ lệnh Hinhvuong trong ngăn lệnh để thực hiện thủ tục Hinhvuong.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Thực hiện:

1. Sử dụng câu lệnh lặp viết thủ tục Hinhchunhat để vẽ hình chữ nhật.
2. Gõ lệnh Hinhchunhat để thực hiện thủ tục Hinhchunhat vừa viết trên máy tính.

EM CẦN GHI NHỚ

1. Để mở cửa sổ soạn thảo thủ tục, ta dùng câu lệnh: Edit "<Tên thủ tục">

2. Một thủ tục gồm ba phần:

to <Tên thủ tục>	Đầu thủ tục
<Các câu lệnh trong thân thủ tục>	Thân thủ tục
end	Kết thúc thủ tục

3. Thực hiện một thủ tục bằng cách gõ tên thủ tục trong ngăn gõ lệnh.

4. <Tên thủ tục>:

- Do em tự đặt, viết liền, không có dấu, có ít nhất một chữ cái.
- Em nên đặt tên thủ tục sao cho gợi mở và dễ nhớ.

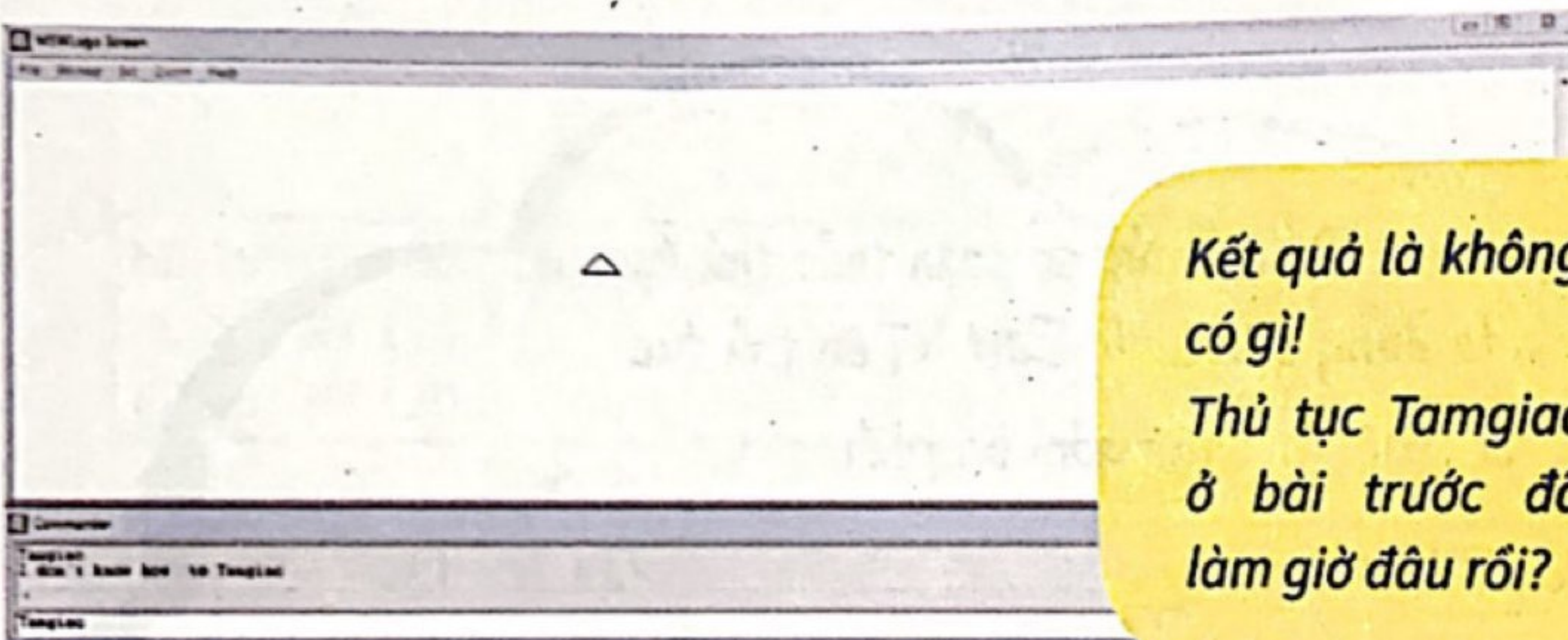
• Mục tiêu

- Biết cách lưu thủ tục trong Logo thành tệp;
- Biết cách gọi các thủ tục trong tệp đã lưu;
- Biết cách lưu thêm thủ tục mới vào tệp đã có.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Thực hiện một thủ tục

- a) Khởi động Logo, thực hiện thủ tục Tamgiac (gõ Tamgiac vào ngăn gõ lệnh rồi nhấn phím Enter), quan sát kết quả.



Kết quả là không có gì!
Thủ tục Tamgiac ở bài trước đã làm giờ đâu rồi?



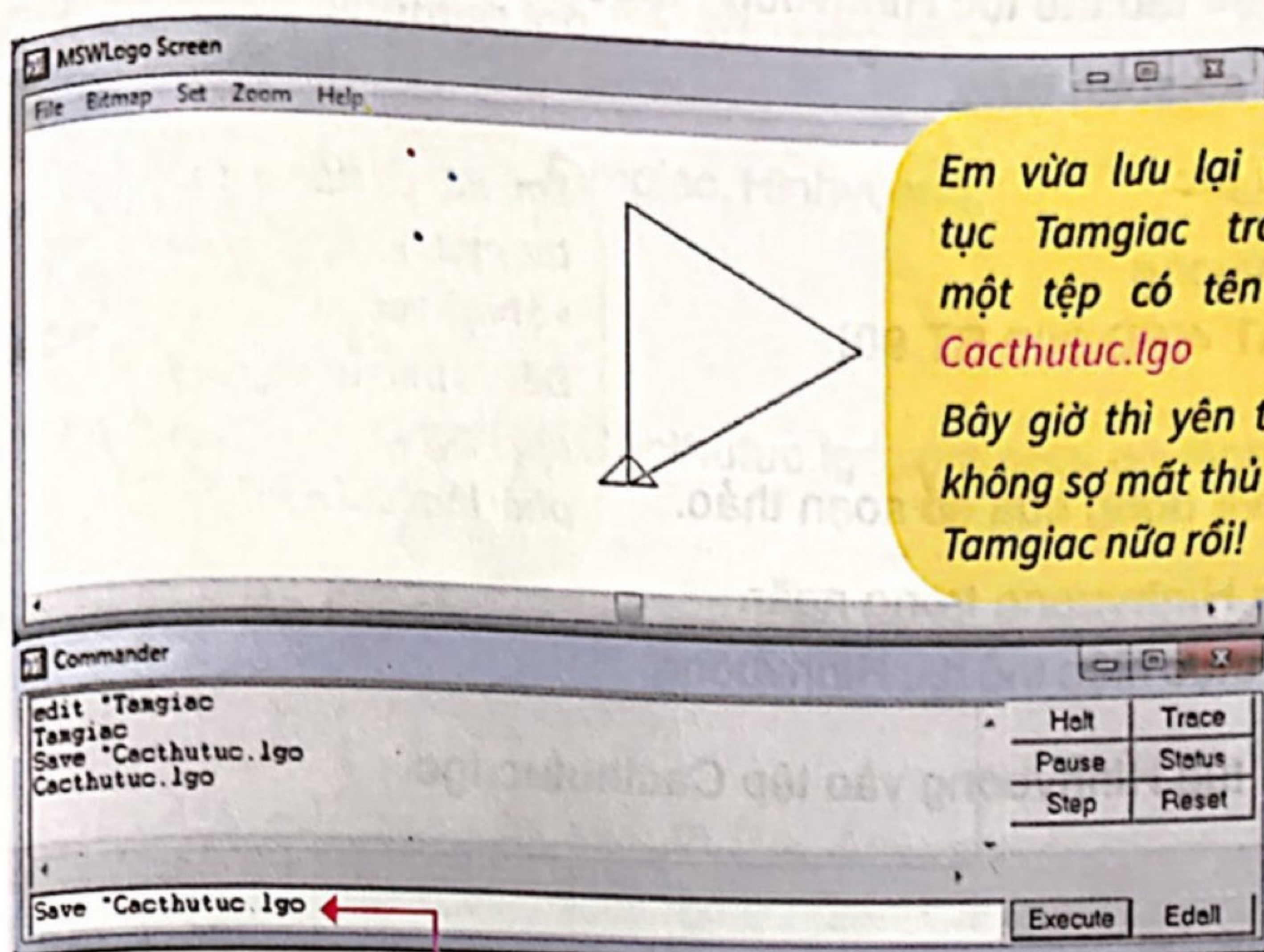
- b) Thực hiện các bước tạo thủ tục Tamgiac để vẽ hình tam giác như sau:

- Mở cửa sổ soạn thảo.
- Viết thủ tục:
to Tamgiac
REPEAT 3[FD 150 RT 120]
end
- Ghi lại và đóng cửa sổ soạn thảo.
- Gõ lệnh Tamgiac trong ngăn lệnh để thực hiện thủ tục Tamgiac.

Bây giờ lại có thủ tục Tamgiac rồi! Nhưng nếu tắt máy, khi cần mở chương trình ra lại mất!!! Em cần phải làm thế nào đây?



2. Lưu lại các thủ tục trong Logo Thực hiện:



Em vừa lưu lại thủ tục Tamgiac trong một tệp có tên là **Cacthutuc.lgo**

Bây giờ thì yên tâm không sợ mất thủ tục Tamgiac nữa rồi!



Gõ vào đây: Save "Cacthutuc.lgo → Enter

3. Nạp tệp chứa các thủ tục để làm việc.

Thực hiện:

- Thoát khỏi Logo;
- Khởi động lại Logo;
- Thực hiện thủ tục Tamgiac;
- Quan sát kết quả.

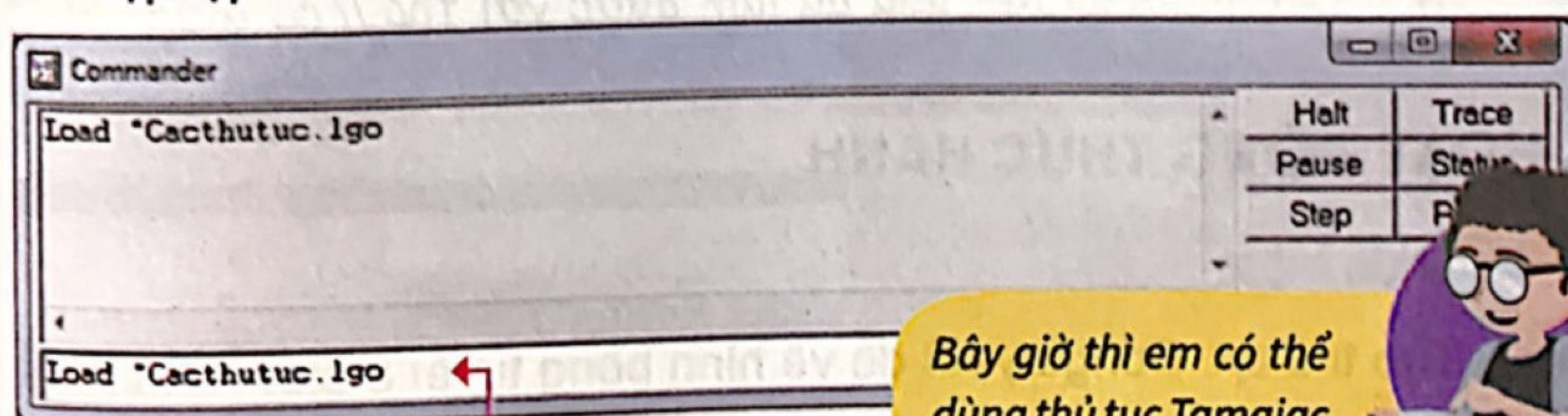
Lại mất thủ tục Tamgiac rồi!

Không, không mất được đâu. Em đã lưu lại vào tệp **Cacthutuc.lgo** rồi mà.

Bây giờ muốn dùng thì phải nạp tệp **Cacthutuc.lgo** vào trước đã.



- Nạp tệp Cacthutuc.lgo để sử dụng thủ tục Tamgiac theo hướng dẫn sau:



Gõ vào đây: Load "Cacthutuc.lgo

Bây giờ thì em có thể dùng thủ tục Tamgiac được rồi.



- Thực hiện thủ tục Tamgiac, quan sát và cho biết kết quả.



4. Lưu thêm thủ tục mới vào tệp Cacthutuc.lgo đã có

a) Thực hiện tạo thủ tục Hinhvuong theo các bước:

- Mở cửa sổ soạn thảo.

- Viết thủ tục.

to Hinhvuong

REPEAT 4[FD 200 RT 90]

end

- Lưu lại và đóng cửa sổ soạn thảo.

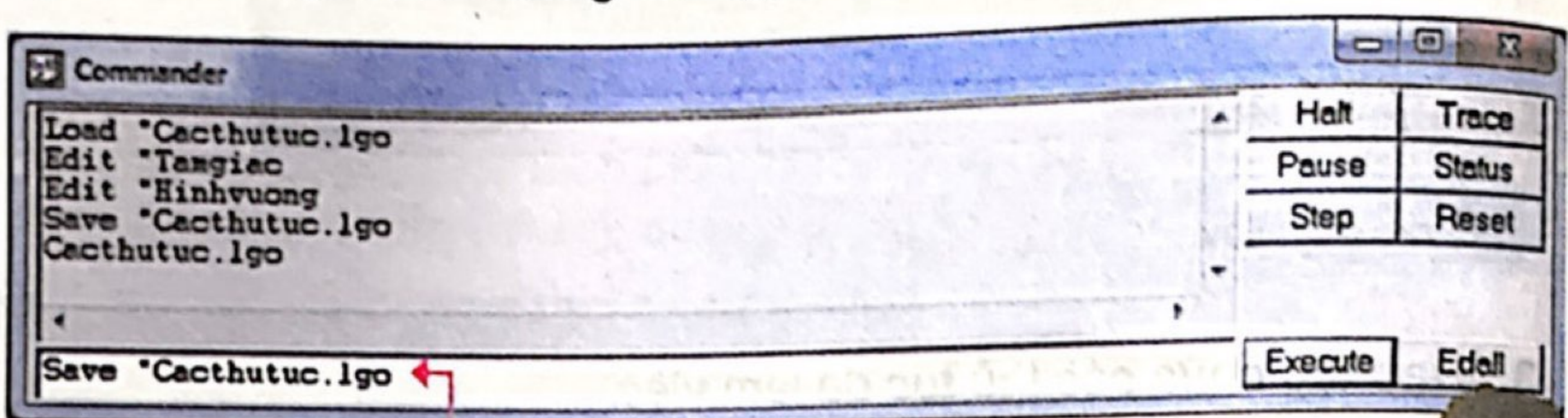
- Gõ lệnh Hinhvuong trong ngăn lệnh để thực hiện thủ tục Hinhvuong.

Em đã có thêm thủ tục mới **Hinhvuong** để vẽ hình vuông.

Để lưu thủ tục này vào tệp **Cacthutuc.lgo**, em phải làm thế nào?



b) Lưu thủ tục Hinhvuong vào tệp Cacthutuc.lgo



Gõ vào đây: Save "Cacthutuc.lgo" rồi nhấn phím Enter

Thủ tục Hinhvuong đã được lưu vào tệp **Cacthutuc.lgo**. Bây giờ tệp **Cacthutuc.lgo** đã lưu thủ tục Tamgiac và thủ tục Hinhvuong.



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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Thực hiện:

a) Tạo thủ tục Bongtuyet8 để vẽ hình bông tuyết 8 cánh như hình sau.

b) Lưu thủ tục Bongtuyet8 vào tệp Cacthutuc.lgo, sau đó thoát khỏi Logo.

c) Khởi động Logo.

d) Nạp tệp Cacthutuc.lgo để sử dụng các thủ tục đã lưu.

e) Thực hiện các thủ tục: Tamgiac, Hinhvuong, Bongtuyet8.



2. Trả lời các câu hỏi:

a) Để lưu thủ tục vào tệp Cacthutuc.lgo, em phải gõ lệnh gì?

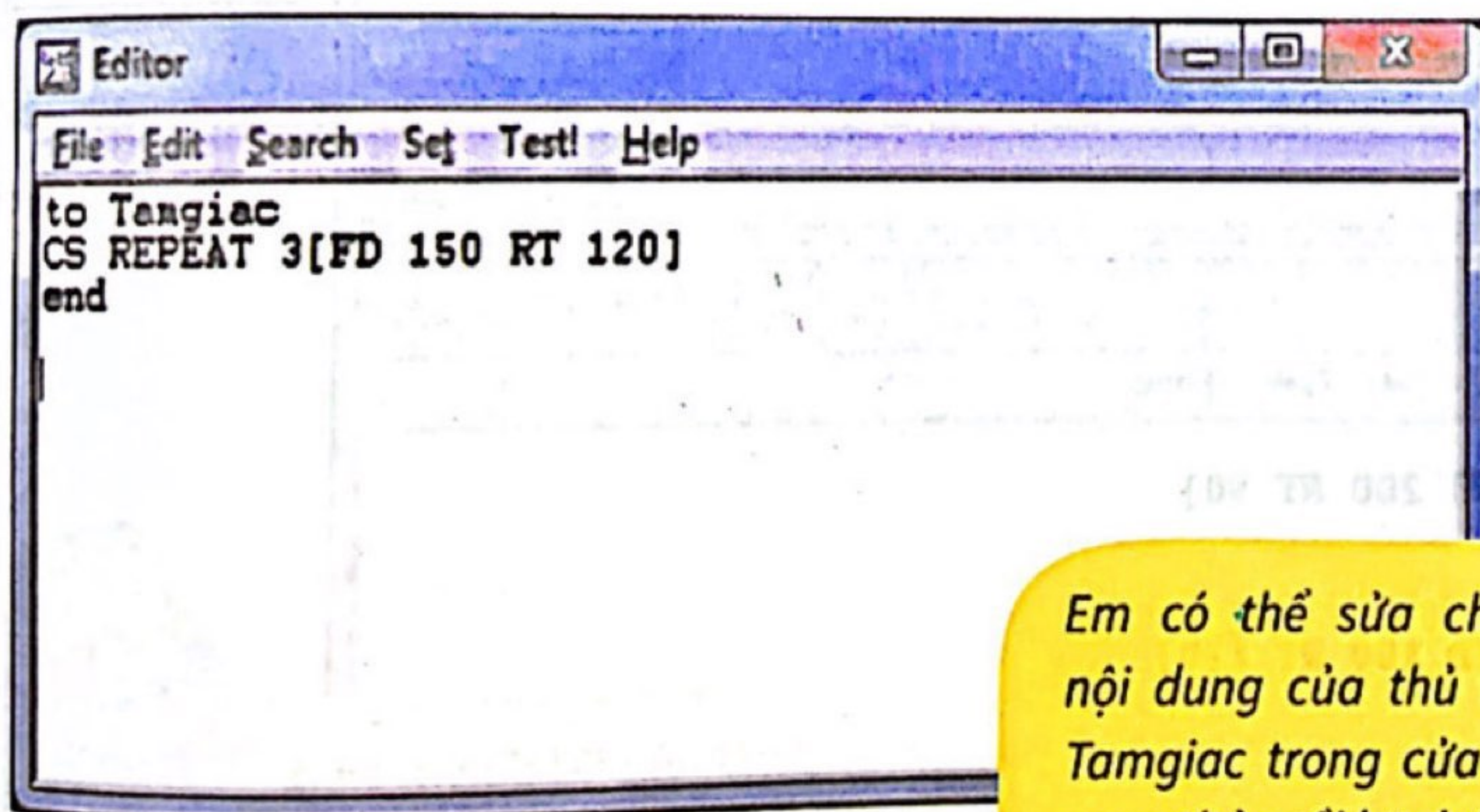
b) Để nạp tệp Cacthutuc.lgo, em phải gõ lệnh gì?

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Xem, sửa và lưu lại những sửa chữa trong một thủ tục bằng lệnh Edit

Nạp tệp Cacthutuc.lgo gõ lệnh: **Edit "Tamgiac"**, xuất hiện cửa sổ soạn thảo với nội dung thủ tục Tamgiac đã có như hình bên dưới.



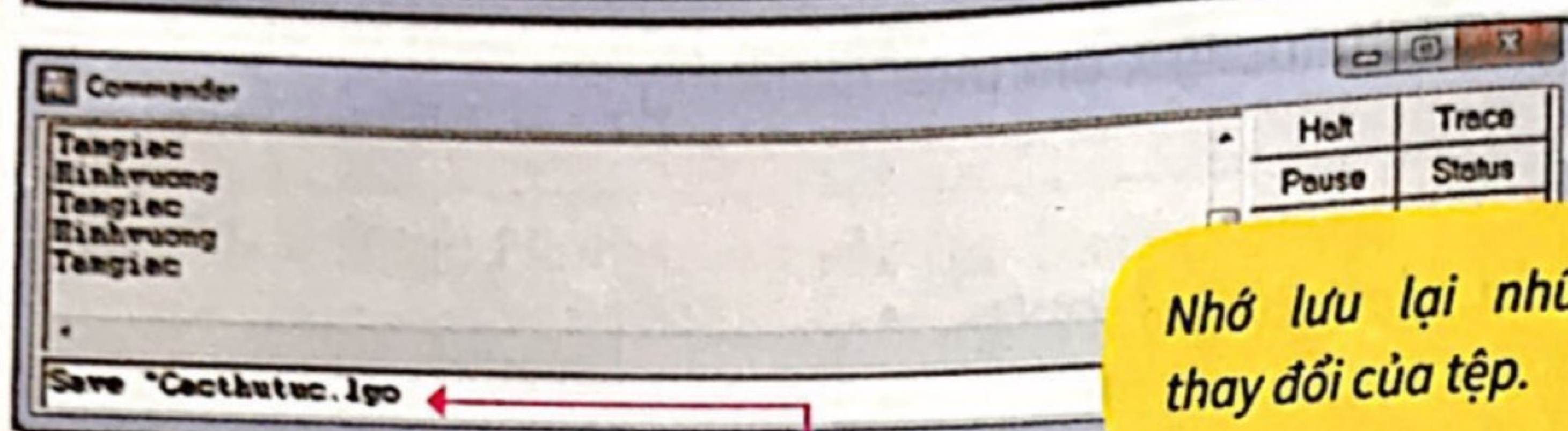
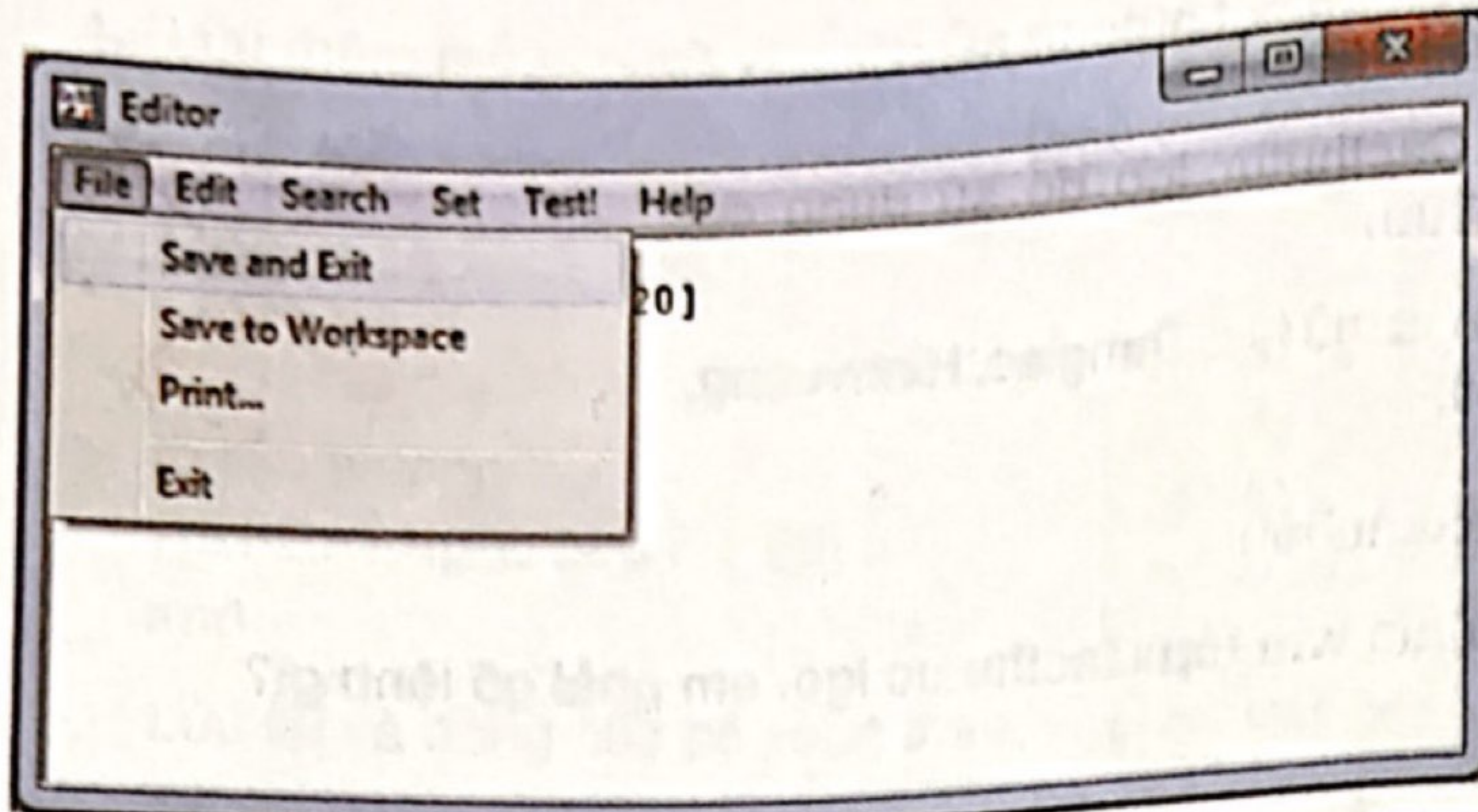
Em có thể sửa chữa nội dung của thủ tục Tamgiac trong cửa sổ soạn thảo rồi lưu lại và đóng cửa sổ soạn thảo.



2. Xem, sửa và lưu lại những sửa chữa trong một thủ tục bằng nút lệnh Edall.

Quan sát, đọc thông tin và thực hiện theo hướng dẫn trong hình dưới đây:

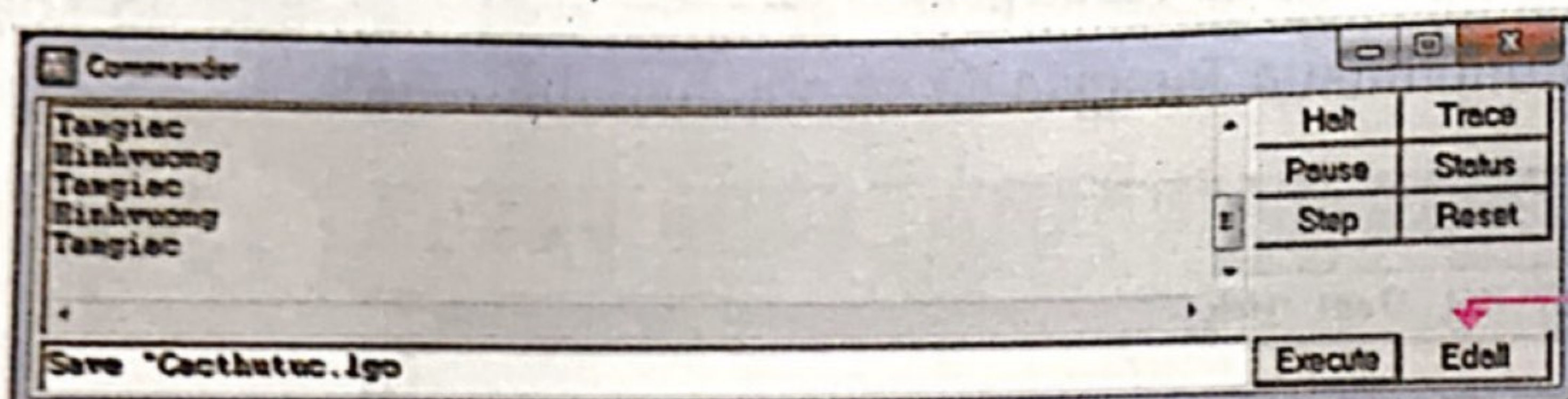




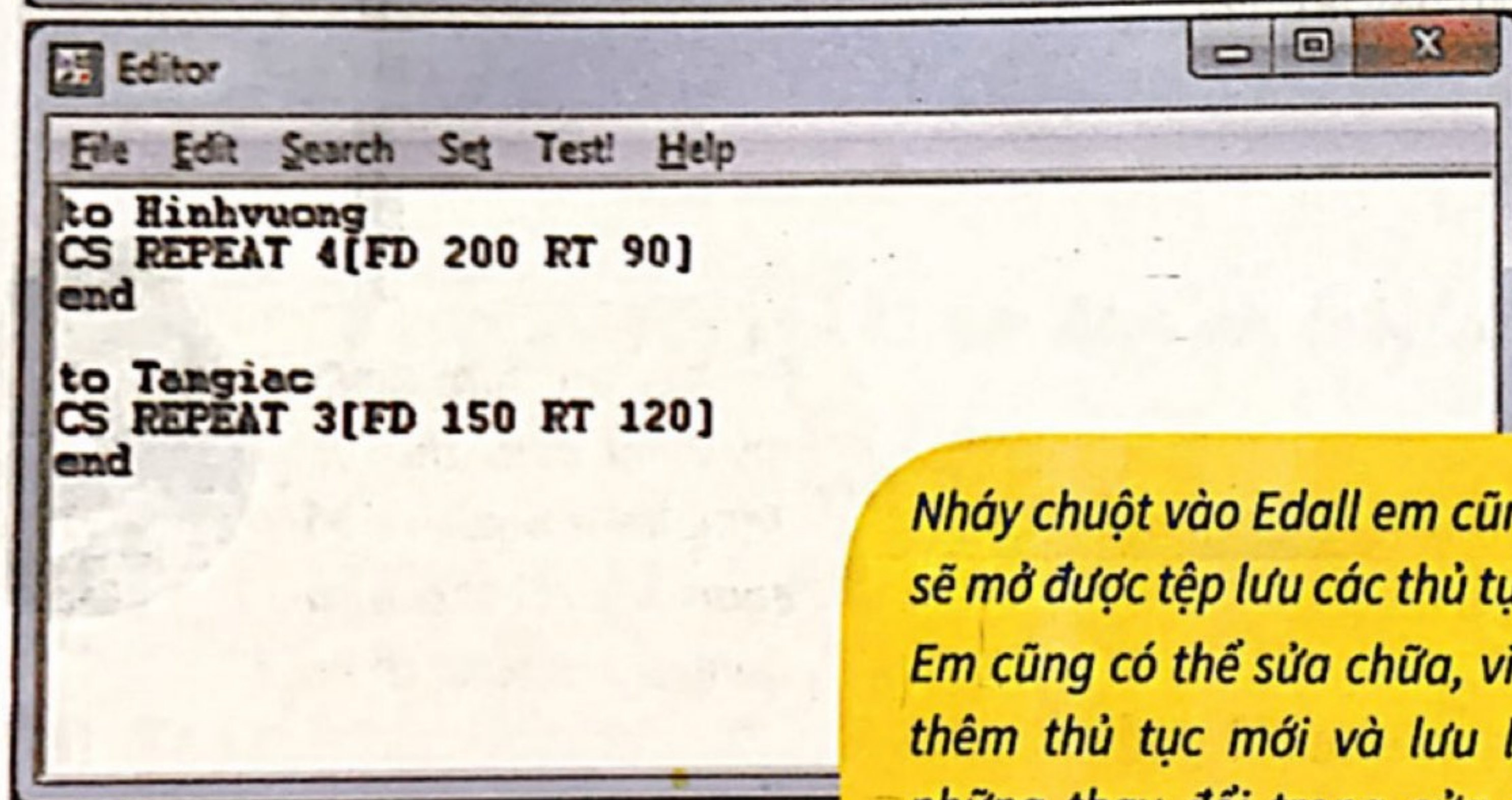
Nhớ lưu lại những thay đổi của tệp.



Ghi lại những thay đổi của tệp Cacthutuc.lgo.



Nháy chuột vào đây



Nháy chuột vào Edall em cũng sẽ mở được tệp lưu các thủ tục. Em cũng có thể sửa chữa, viết thêm thủ tục mới và lưu lại những thay đổi trong cửa sổ soạn thảo này như phần trên.



1. Các thủ tục sau khi tạo ra cần được lưu vào một tệp bằng lệnh: Save "<Tên tệp>".
2. Để sử dụng các thủ tục đã lưu, dùng lệnh: Load "<Tên tệp>".
3. Thực hiện một thủ tục gõ: <Tên thủ tục>.
4. <Tên tệp>:
 - Do em tự đặt, viết liền, không có dấu, có ít nhất một chữ cái.
 - Em nên đặt tên tệp sao cho gợi mở và dễ nhớ.



Mục tiêu

- Luyện tập các kiến thức đã học về viết, lưu lại và sử dụng thủ tục trong Logo;
- Rèn luyện thói quen sử dụng thủ tục trong viết chương trình Logo.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Chọn đáp án đúng.

Rùa sẽ vẽ hình nào khi thực hiện dòng lệnh sau:

REPEAT 120[FD 100 BK 100 RT 3]



A. Hình vuông B. Hình tròn C. Hình chữ nhật D. Hình thoi

Chọn nét bút (Pensize) đậm và kiểm tra kết quả trên máy tính.

2. Thêm lệnh WAIT vào dòng lệnh trên và quan sát Rùa vẽ như thế nào.

REPEAT 120[FD 100 WAIT 15 BK 100 WAIT 15 RT 3 WAIT 15]

3. Sửa câu lệnh ở Hoạt động 1 thành REPEAT 120[FD 10 BK 10 RT 3] và quan sát Rùa vẽ hình.

4. Dựa vào dòng lệnh vừa sửa hoàn thành thủ tục Hinhtron:

to

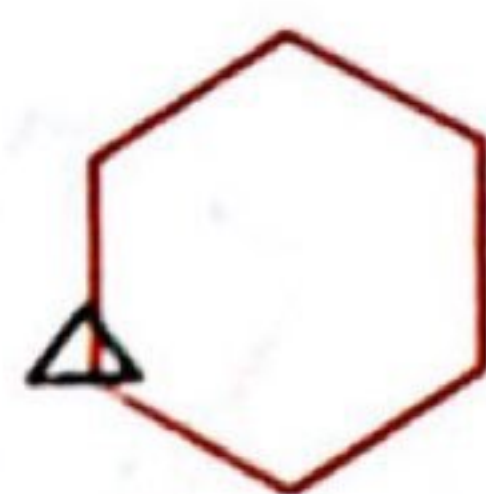
.....

end

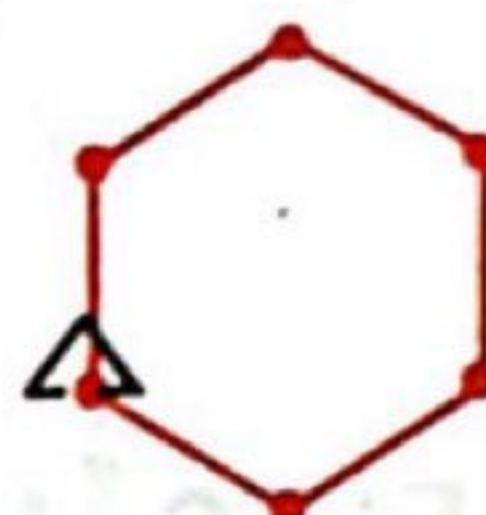


B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Viết lệnh để Rùa vẽ hình bên rồi kiểm tra kết quả trên máy tính.



2. Thêm thủ tục Lucgiac vào câu lệnh vừa viết để vẽ hình dưới đây rồi kiểm tra kết quả trên máy tính.

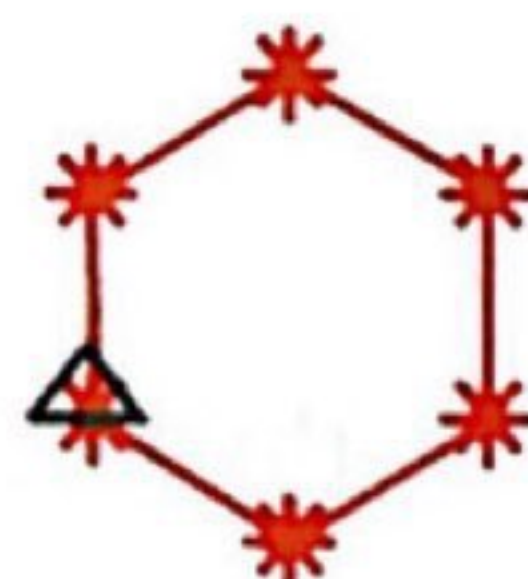


3. Thực hiện các yêu cầu sau:

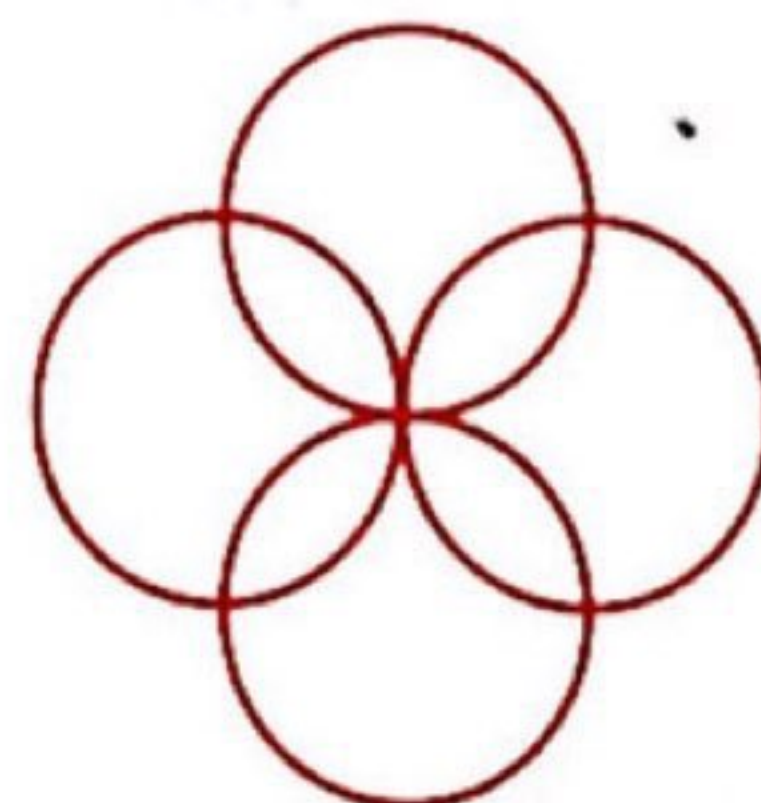
a. Viết dòng lệnh vẽ hình bông tuyết: ❄️

b. Viết thủ tục Bongtuyet để vẽ hình bông tuyết: ❄️

c. Sử dụng thủ tục Lucgiac và Bongtuyet, viết chương trình vẽ các hình sau:



4. Cho biết dòng lệnh vẽ đường tròn như sau:
REPEAT 60[FD 5 RT 6]. Viết thủ tục Duongtron để vẽ đường tròn và chương trình sử dụng thủ tục Duongtron để vẽ hình bên.

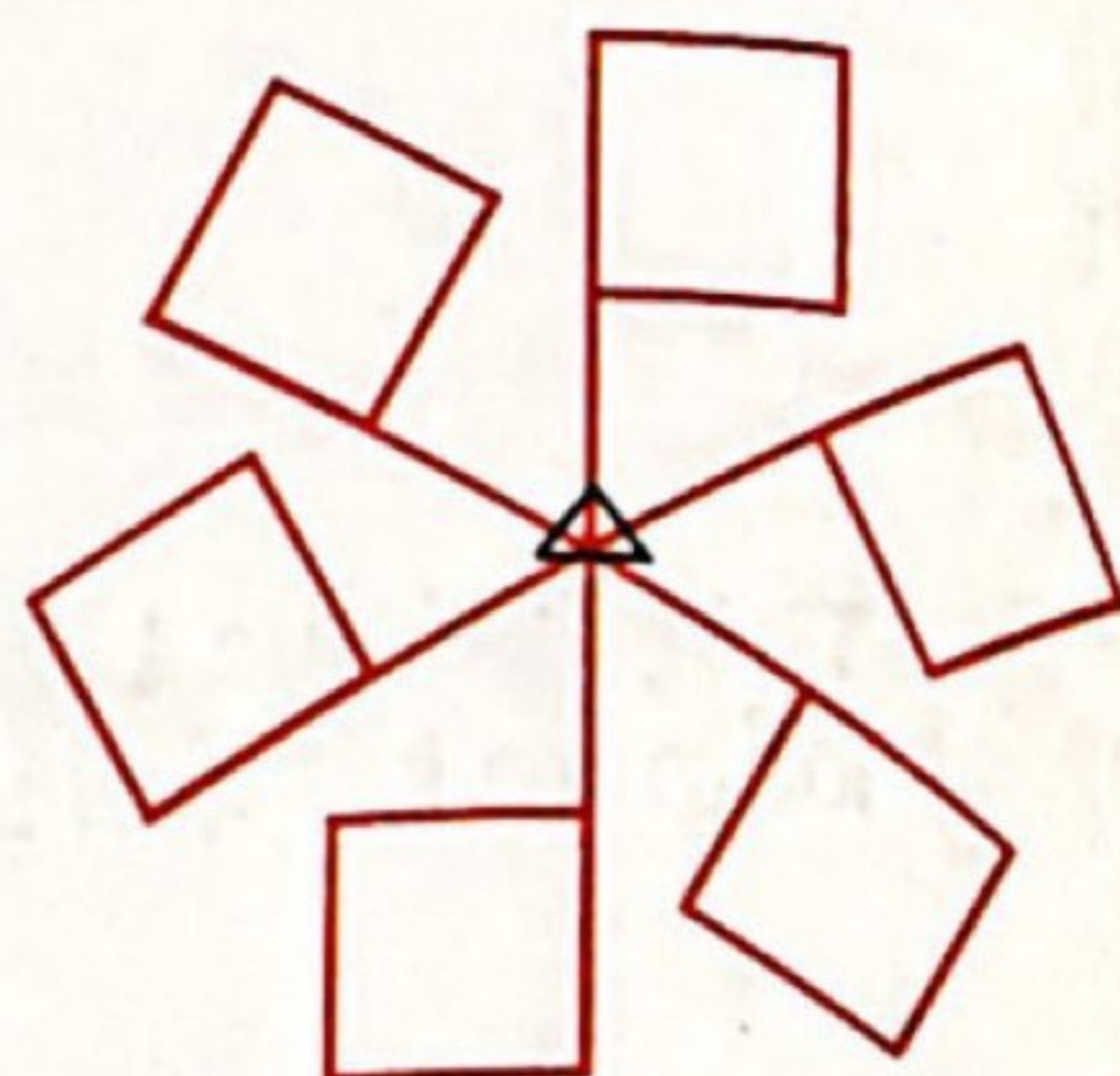
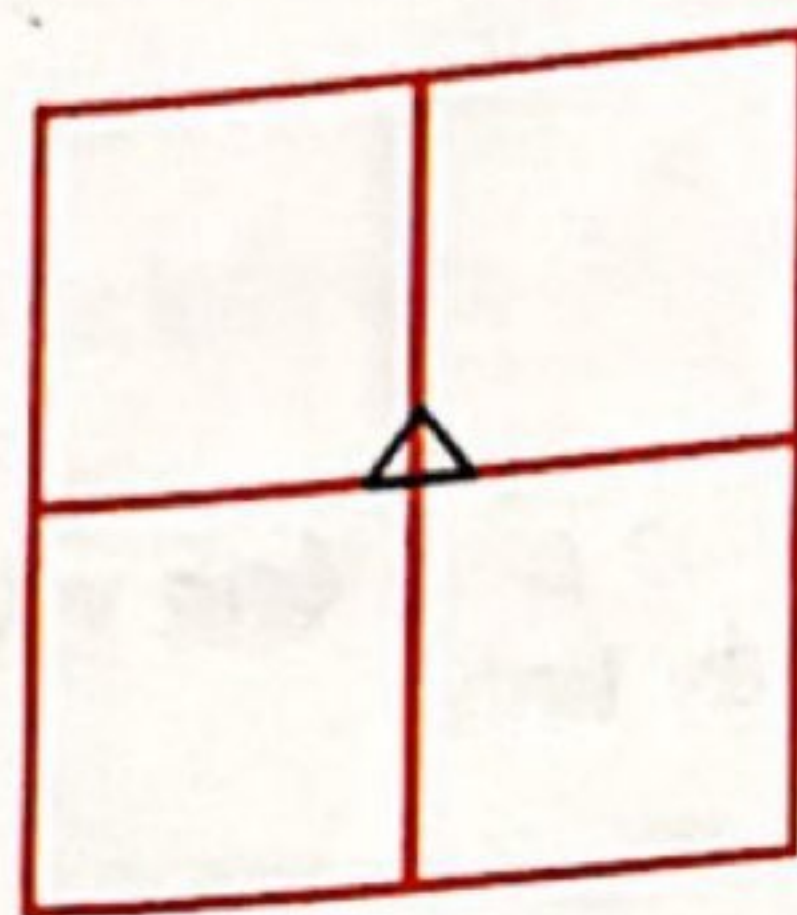
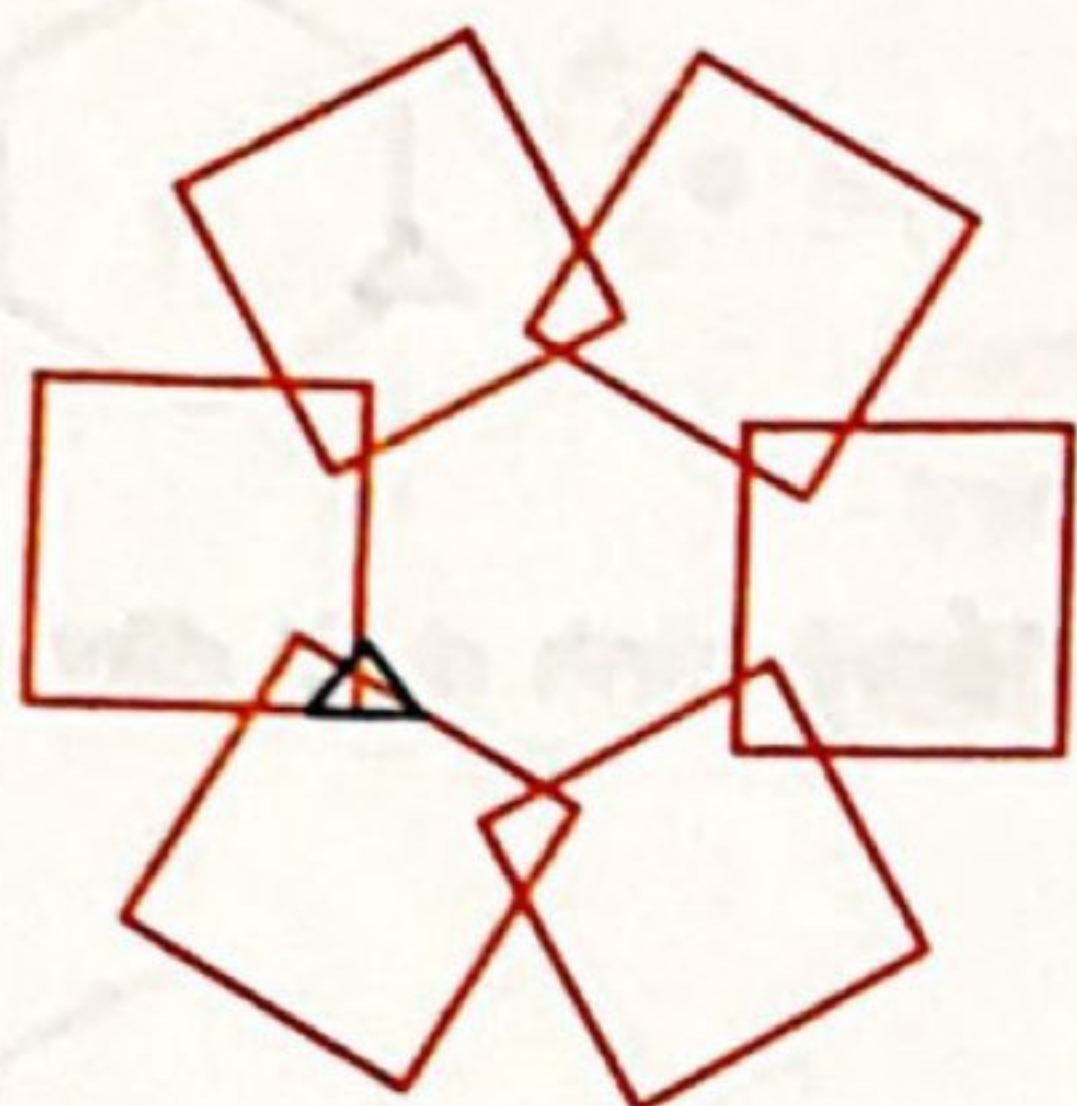


Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.



B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Viết chương trình gồm một hoặc nhiều thủ tục vẽ các hình sau:



EM CẦN GHI NHỚ

🍎 Khi cần vẽ lặp lại một hình nào đó (hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình lá cờ,...) nhiều lần, nên lập thủ tục tạo riêng hình đó.

🍎 Khi vẽ một đối tượng gồm vài hình đơn giản hay tạo hình trang trí, có thể sử dụng một hoặc vài thủ tục.

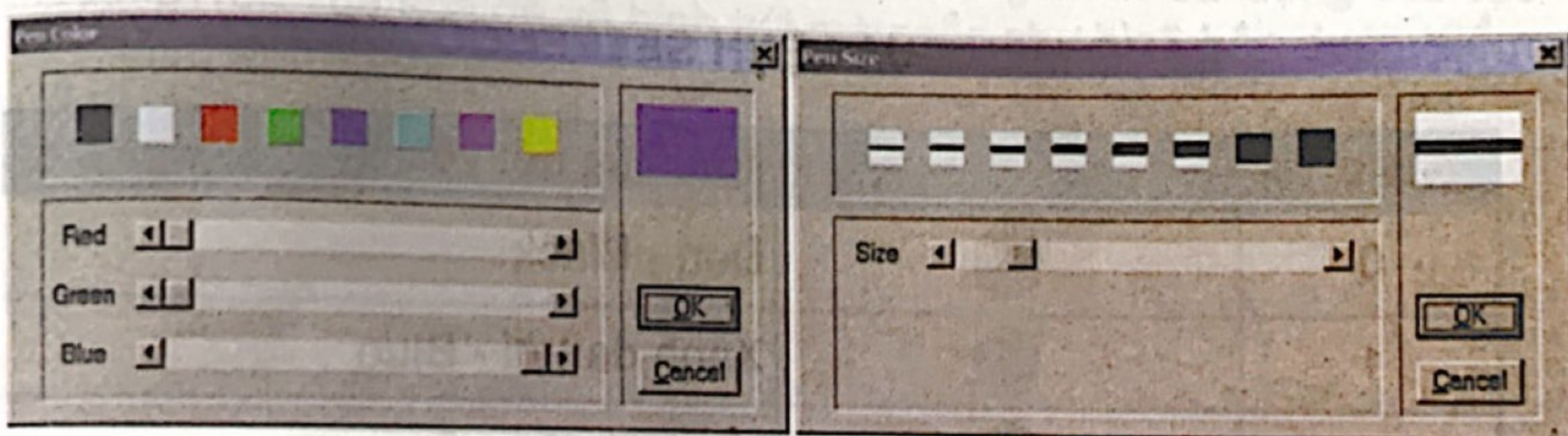
Mục tiêu

- Biết một số câu lệnh thay đổi màu và độ dày nét vẽ;
- Sử dụng được câu lệnh thay đổi màu và nét vẽ trong khi viết chương trình.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Những gì em đã biết

- a) Sử dụng PenColor và PenSize để chọn màu và độ dày nét vẽ như hình dưới đây.



- b) Viết dòng lệnh vẽ hình vuông, quan sát kết quả trên màn hình.

- c) Thoát khỏi Logo.

2. Thay đổi màu và độ dày nét vẽ bằng câu lệnh

- a) Vẽ hình vuông bằng câu lệnh: CS REPEAT 4[FD 100 RT 90].

- b) Sửa câu lệnh trên thành:

CS **SetPenColor 4** REPEAT 4[FD 100 RT 90].

Quan sát kết quả.

- c) Thay đổi giá trị số [4] trong lệnh SetPenColor 4, quan sát sự thay đổi màu vẽ.

- d) Điền vào chỗ chấm (...):
 Lệnh **SetPenColor n** dùng để đặt của nét vẽ. Để đặt
 màu cho nét vẽ, em thay đổi giá trị trong lệnh.

3. Em thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Vẽ hình vuông bằng câu lệnh: CS REPEAT 4[FD 100 RT 90].
 b) Sửa câu lệnh trên thành: CS **SetPenSize [1 10]** REPEAT 4[FD 100
 RT 90], quan sát kết quả.
 c) Thay đổi giá trị số [1] và [10] trong lệnh **SetPenSize [1 10]**, quan sát
 sự thay đổi nét vẽ.

- d) Điền vào chỗ chấm (...):

Lệnh **SetPenColor [m n]** dùng để chỉnh
 của nét vẽ. Để điều chỉnh độ rộng nét vẽ ta thay đổi giá trị
 trong câu lệnh.

BẢNG MÀU CỦA LỆNH SETPENCOLOR n

Giá trị n		Màu của nét vẽ
0		Đen - Black
1		Xanh da trời - Blue
2		Xanh lá cây - Green
3		Xanh lơ - Cyan
4		Đỏ - Red
5		Hồng - Pink
...		

Em biết thêm một cách mới để **đặt màu** cho nét vẽ và điều **chỉnh độ rộng** của nét vẽ bằng các câu lệnh sau:

- Thay đổi giá trị **n** trong lệnh **SetPenColor n** để đặt màu cho nét vẽ.
- Thay đổi giá trị **n** trong lệnh **SetPenSize [m n]** để điều chỉnh độ rộng cho nét vẽ.



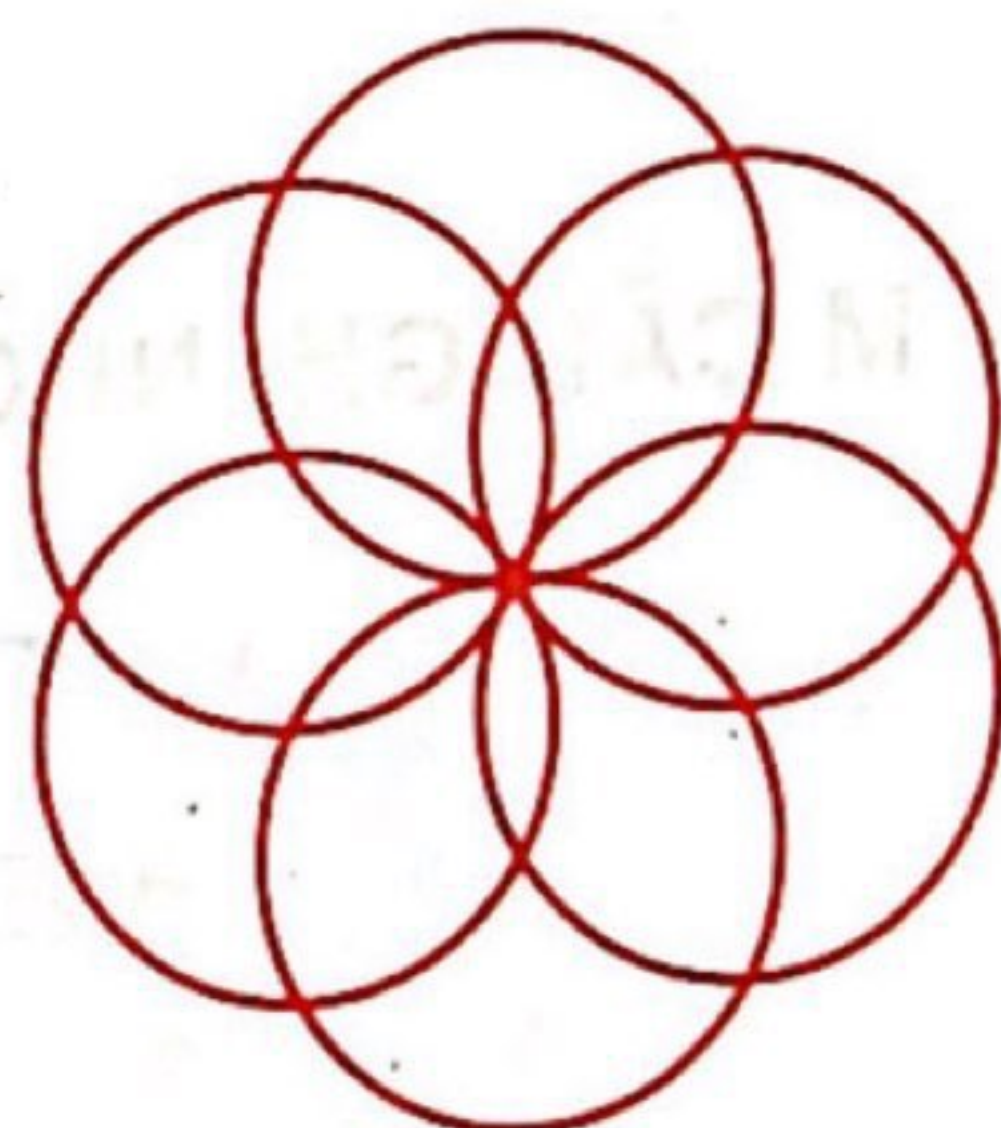
4. Thủ tục DuongTron sau thực hiện công việc gì? Điền vào ô trống trong bảng theo mẫu.

Lệnh	Công việc
to DuongTron	
SetPenColor 4	1. Đặt màu đỏ cho nét vẽ
Repeat 24[FD 5 RT 15]	2.
SetPenColor 0	3.
end	

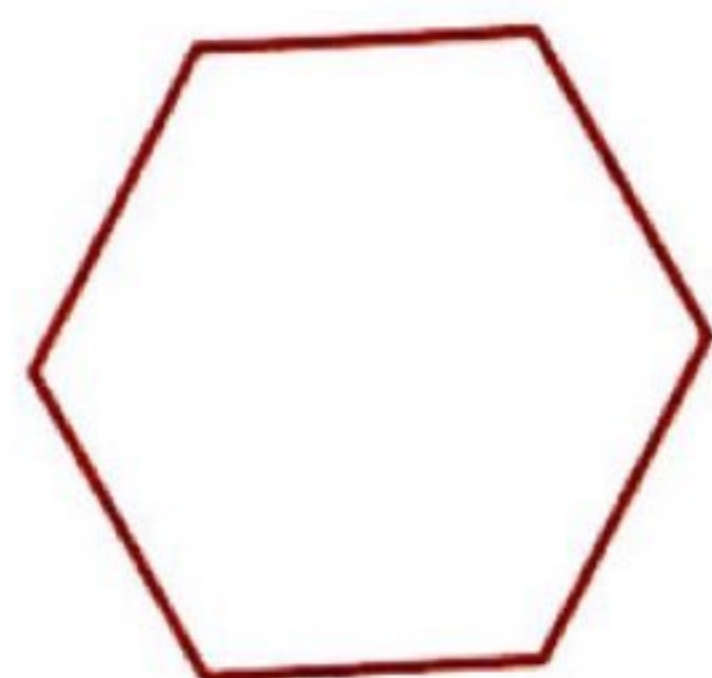
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Sửa thủ tục DuongTron ở trên. Viết chương trình sử dụng thủ tục DuongTron vừa sửa để vẽ hình với màu sắc như hình bên dưới. Kiểm tra kết quả trên máy tính.



2. Viết thủ tục LucGiac để vẽ hình đa giác sáu cạnh như hình bên dưới:



3. Sử dụng thủ tục Lucgiac để viết thủ tục Lucgiac 1 tạo nên mẫu trang trí như hình sau:



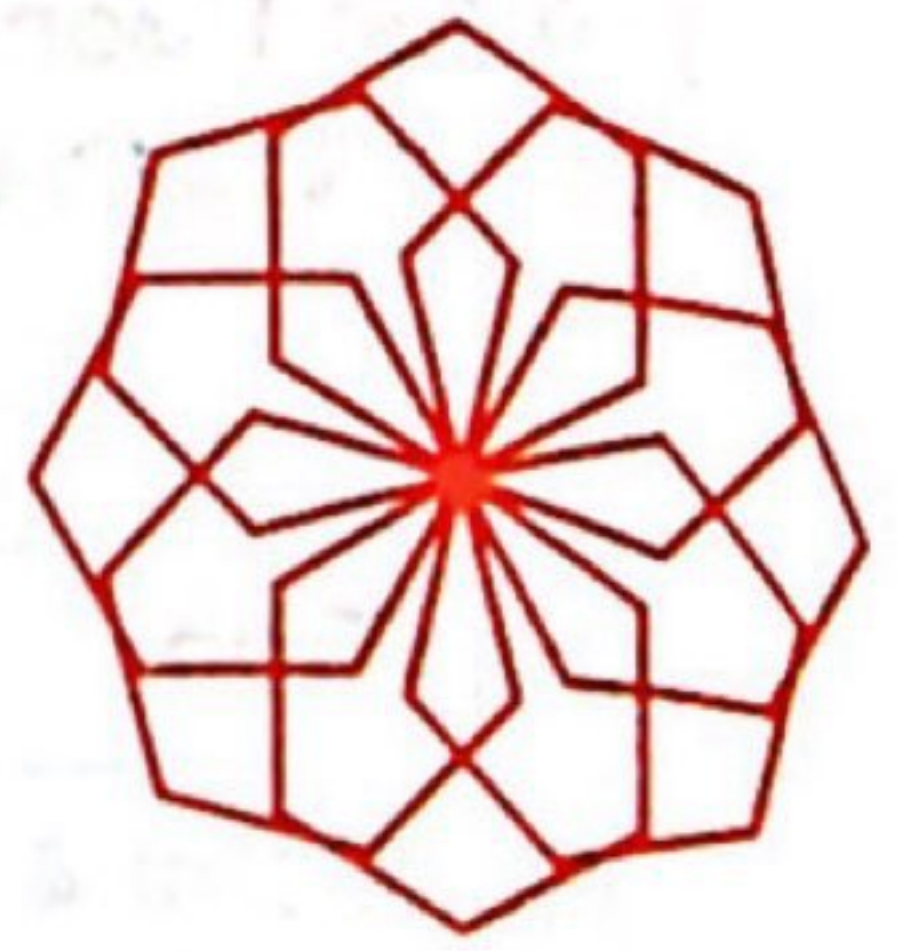
.....

.....

.....

.....

.....



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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Sử dụng thủ tục Lucgiac để viết thủ tục Lucgiac 2 tạo nên mẫu trang trí như hình sau:

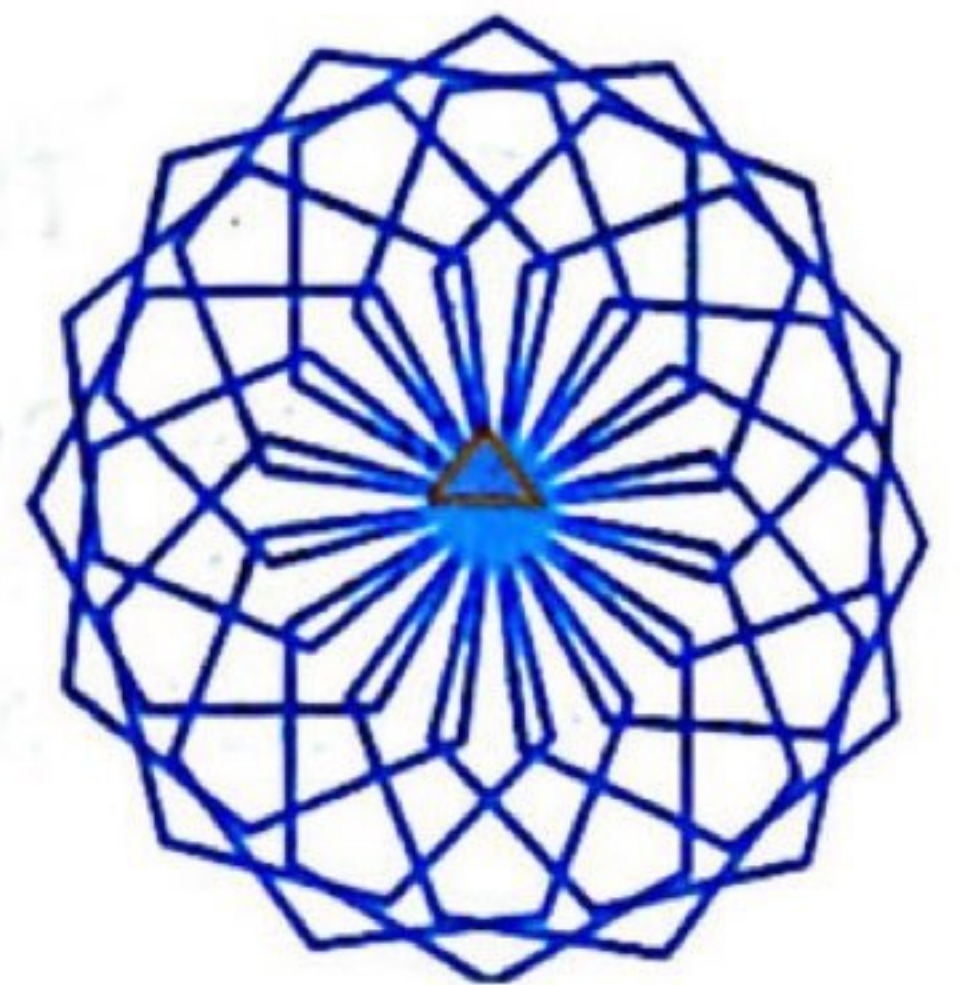
.....

.....

.....

.....

.....



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Em có thể thay đổi màu và nét vẽ bằng các câu lệnh sau:

Để thay đổi màu vẽ dùng lệnh: `SetPenColor n.`

Để thay đổi nét vẽ dùng lệnh: `SetPenSize [m n].`

ĐẶT SỐ VÀO ĐÚNG VỊ TRÍ (SUDOKU)

(((• Mục tiêu

Rèn luyện tư duy và khả năng ghi nhớ.

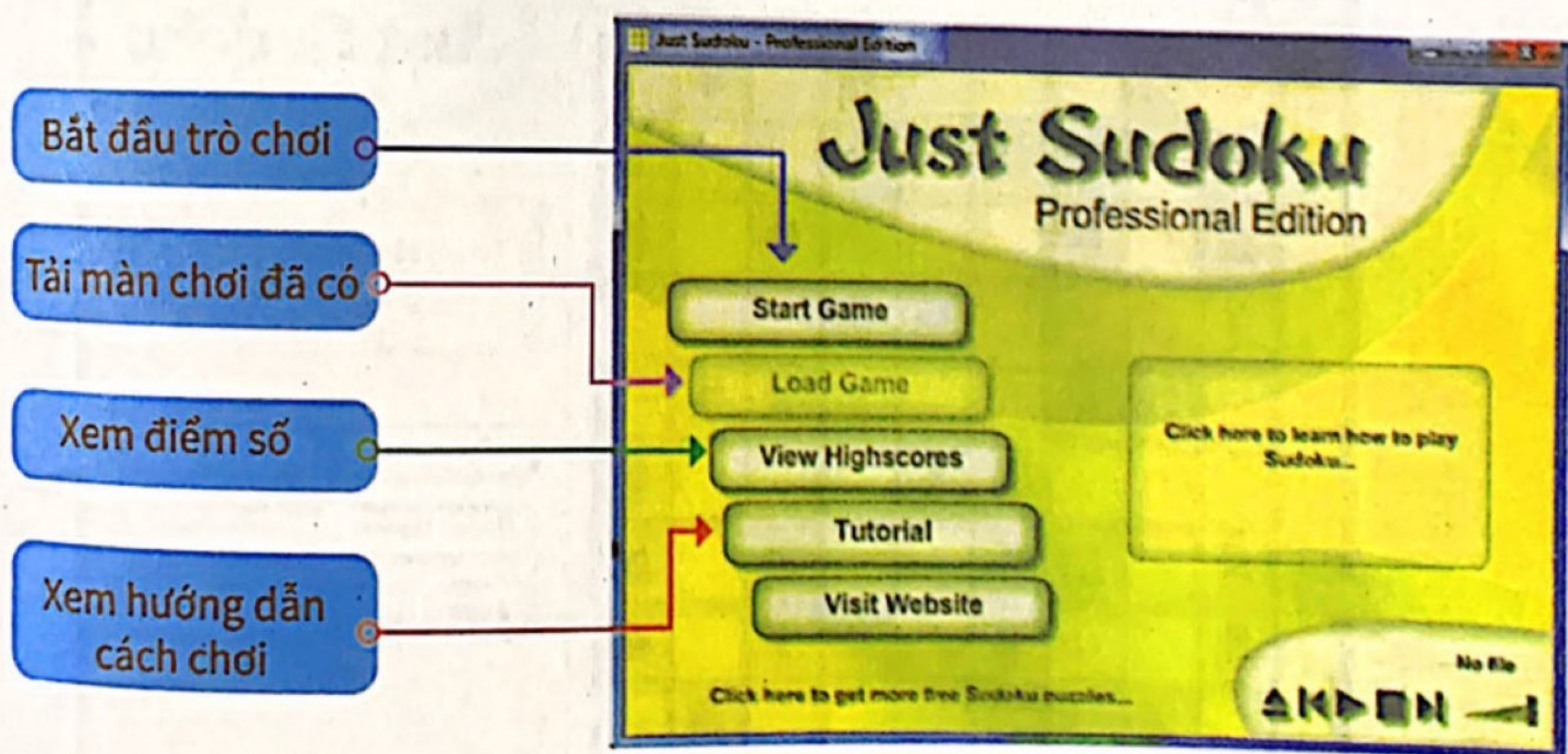
1. Giới thiệu trò chơi

Bàn cờ Sudoku có dạng 9×9 với 9 hàng, 9 cột và 9 vùng, mỗi vùng có 3×3 ô vuông có 3 hàng và 3 cột. Có một vài ô đã được đánh số, đó chính là gợi ý giúp em tìm đúng vị trí của các số trong ô vuông. Nhiệm vụ của em là phải điền kín những ô còn lại với điều kiện:

- Không trùng số nào ở hàng ngang.
- Không trùng số nào ở hàng dọc.
- Không trùng số nào trong vùng 3×3 .

2. Bắt đầu trò chơi

Khởi động trò chơi bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình Desktop.



3. Chọn chế độ chơi

Chọn chế độ một hoặc hai người chơi

Mức chơi: Rất dễ, dễ, khó...

Nhấn **Start Game** để bắt đầu trò chơi



4. Cách chơi

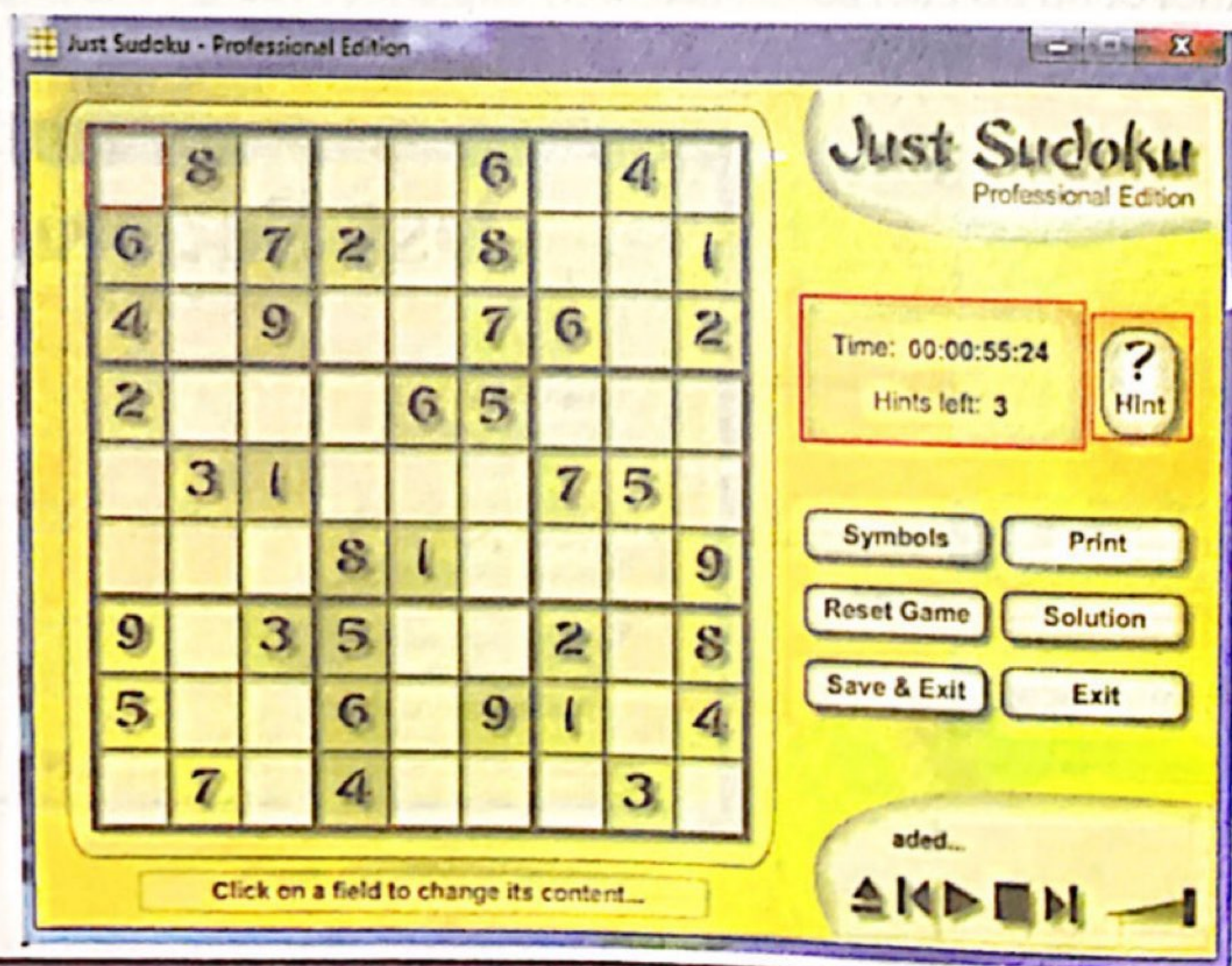
Di chuyển chuột vào vị trí ô trống.

Nháy chuột, lựa chọn số (từ 1 đến 9) để điền vào ô.

Time: Thời gian của trò chơi

Hints left: Số lần gợi ý.

Em nhấn vào biểu tượng  để xem gợi ý.



5. Thoát khỏi lần chơi

Lưu lại lần chơi và trở về màn hình bắt đầu **Save & Exit**.

Trở về màn hình bắt đầu mà không lưu lại lần chơi **Exit**.

6. Tìm hiểu các chức năng **Solution**, **Reset Game**, **Symbols** trong trò chơi Sudoku, giải thích với bạn các chức năng em vừa tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Xem luật chơi bằng cách chọn **Tutorial** ở màn hình khởi động trò chơi.

🍏 Sử dụng giấy nháp để ghi chú vị trí các số khi chưa chắc chắn vị trí đúng.

Bài đọc thêm: KỂ CHUYỆN VỀ LOGO

XUẤT XỨ CỦA LOGO

Vào giữa thập kỉ 60 của thế kỉ XX, ý tưởng về “máy tính thông minh” đã nảy nở và ngành trí tuệ nhân tạo đã hình thành. Tại Viện công nghệ MIT, nơi đang có dự án về trí tuệ nhân tạo, đã ra đời ngôn ngữ lập trình LISP, một ngôn ngữ phục vụ cho việc nghiên cứu trí tuệ nhân tạo. Cũng tại đó, nhà tin học sư phạm S.Papert đã cùng nhà tâm lí học nổi tiếng J.Piaget hợp tác nghiên cứu một ngôn ngữ lập trình phù hợp với trẻ thơ, đó là ngôn ngữ Logo. Theo cách chiết tự thì Logo bao hàm hai nhân tố đặc trưng: Logos (ý niệm trí tuệ) và LISP (truyền thống kế thừa). Chịu ảnh hưởng sâu sắc tư tưởng kiến tạo của J.Piaget, S. Papert đã thiết kế Logo như môi trường tin học có “các - thực - thể - để - cùng - tư - duy” nhằm giúp các em phát triển trí tuệ trong quá trình giao tiếp với Logo. Trong môi trường ấy, các em có thể “chơi mà học và học như chơi”, phù hợp với sự phát triển tự nhiên của tâm sinh lí trẻ em. Với môi trường Logo thì học sinh sẽ điều khiển máy, ra lệnh cho Rùa vẽ, tô màu, viết và tính toán. Logo đã đi vào phục vụ đại trà các em học sinh, từ tuổi mẫu giáo trở đi, tại nhiều nước có nền công nghiệp tin học phát triển. Để các em có thể giao tiếp với máy như với người thân, Logo được dịch ra tiếng mẹ đẻ của những nước đó. Từ năm 1996, Logo theo các nhà tin học sư phạm Pháp đến Việt Nam và cũng đã được Việt hoá.

CÁC ĐẶC TRƯNG CƠ BẢN CỦA LOGO

LOGO có các đặc trưng sau:

1. Đơn giản

Đơn giản được hiểu theo nghĩa ai cũng có thể sử dụng được ngay và sẽ phát triển dần theo sở thích, nhu cầu và mức độ hiểu biết. Điều này bảo đảm yếu tố chủ động, tích cực và tiềm năng sáng tạo của người dùng.

2. Trực quan

Bằng con Rùa, một robot trên màn hình, và bằng các thông báo ngắn gọn trong chế độ thông dịch, Logo vừa trực quan hoá ý tưởng người dùng, vừa bám sát trong từng bước đi chập chững của mỗi con người. Mặt khác, nó cũng tạo ra những cơ chế để có thể rà soát, khảo sát và mô phỏng, ngay cả với các tình huống phức tạp nhất. Nói chung, Logo có thể giúp cho mỗi người đi từ tư duy hình tượng tiến tới tư duy trừu tượng,

từ biểu tượng tới khái niệm, phán đoán và lập luận. Đó là "chơi mà học năng động của các em.

3. Mở

Logo được xây dựng từ bộ từ vựng nguyên thủy, tức là từ một số từ khoá ban đầu. Số từ khoá này hoàn toàn có thể được bổ sung, bộ từ vựng có vi thể giới của Logo sẽ tạo nên những phần mềm mở, có thể mô phỏng thế giới hiện thực lẫn thế giới viễn tưởng.

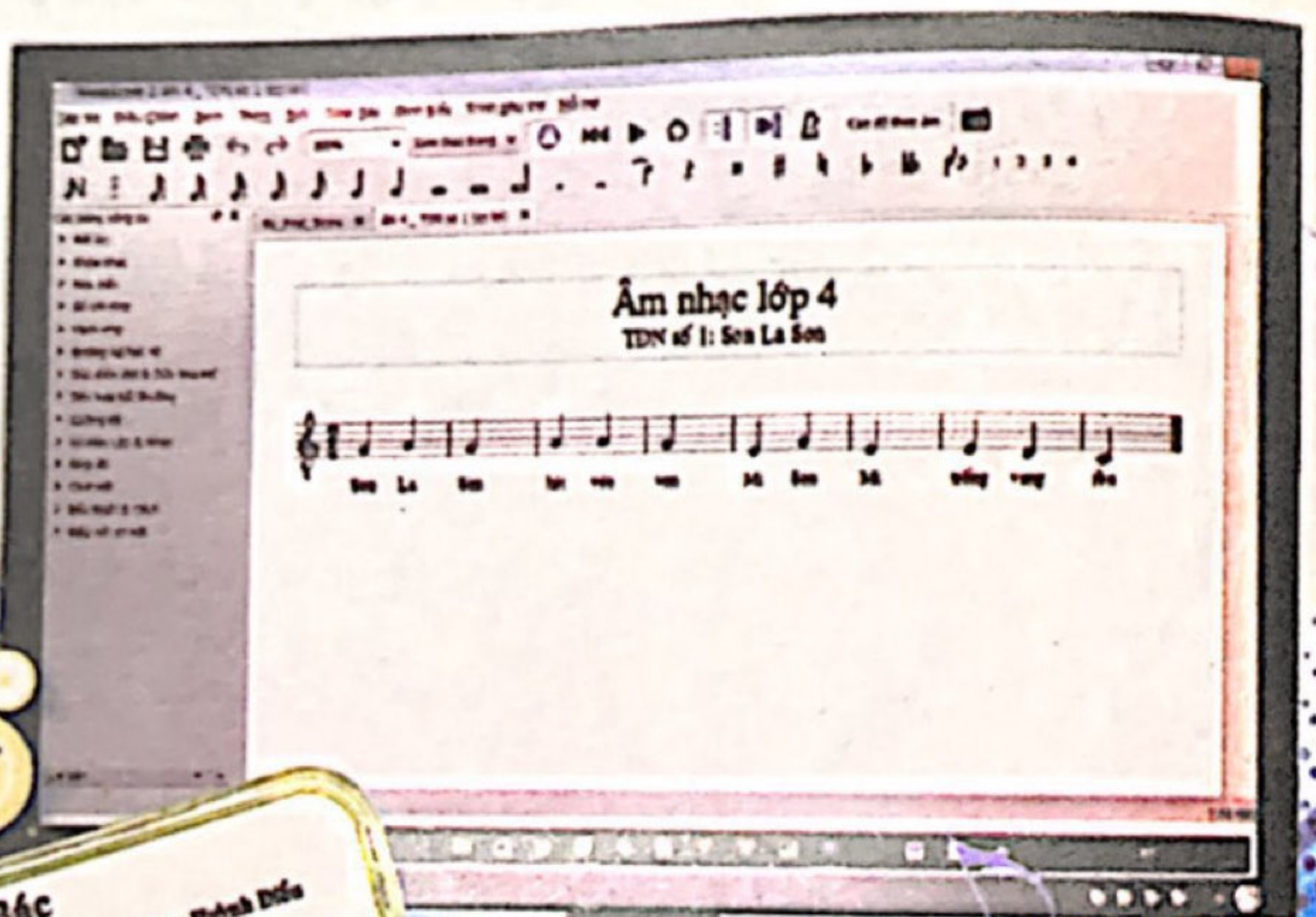
4. Hiện đại

Tuy rất đơn giản nhưng Logo vẫn chứa một tiềm năng hiện đại lớn. Trước hết đó là cách để nó tồn tại, vì tin học phát triển như vũ bão. Logo thích ứng được với mọi trình độ lập trình, mở rộng biên độ sử dụng.

Với các đặc trưng cơ bản ấy, Logo được coi như một phần mềm dạy học, phần mềm mở, một ngôn ngữ sư phạm phù hợp lứa tuổi học sinh tiểu học.

CHỦ ĐỀ 5 EM HỌC NHẠC

- Làm quen với phần mềm MuseScore;
- Biết cách tạo một bản nhạc mới, lưu được bản nhạc đã tạo vào thư mục trên máy tính;
- Biết cách ghi lời bài nhạc, thay đổi được nốt nhạc, ô nhịp;
- Thay đổi được thông tin bản nhạc đã tạo;
- Thiết lập được trang giấy, xuất được bản nhạc là định dạng tệp âm thanh.





Mục tiêu

- Làm quen với giao diện phần mềm MuseScore;
- Biết cách mở và nghe một bài nhạc có sẵn từ thư mục máy tính.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Làm quen với MuseScore



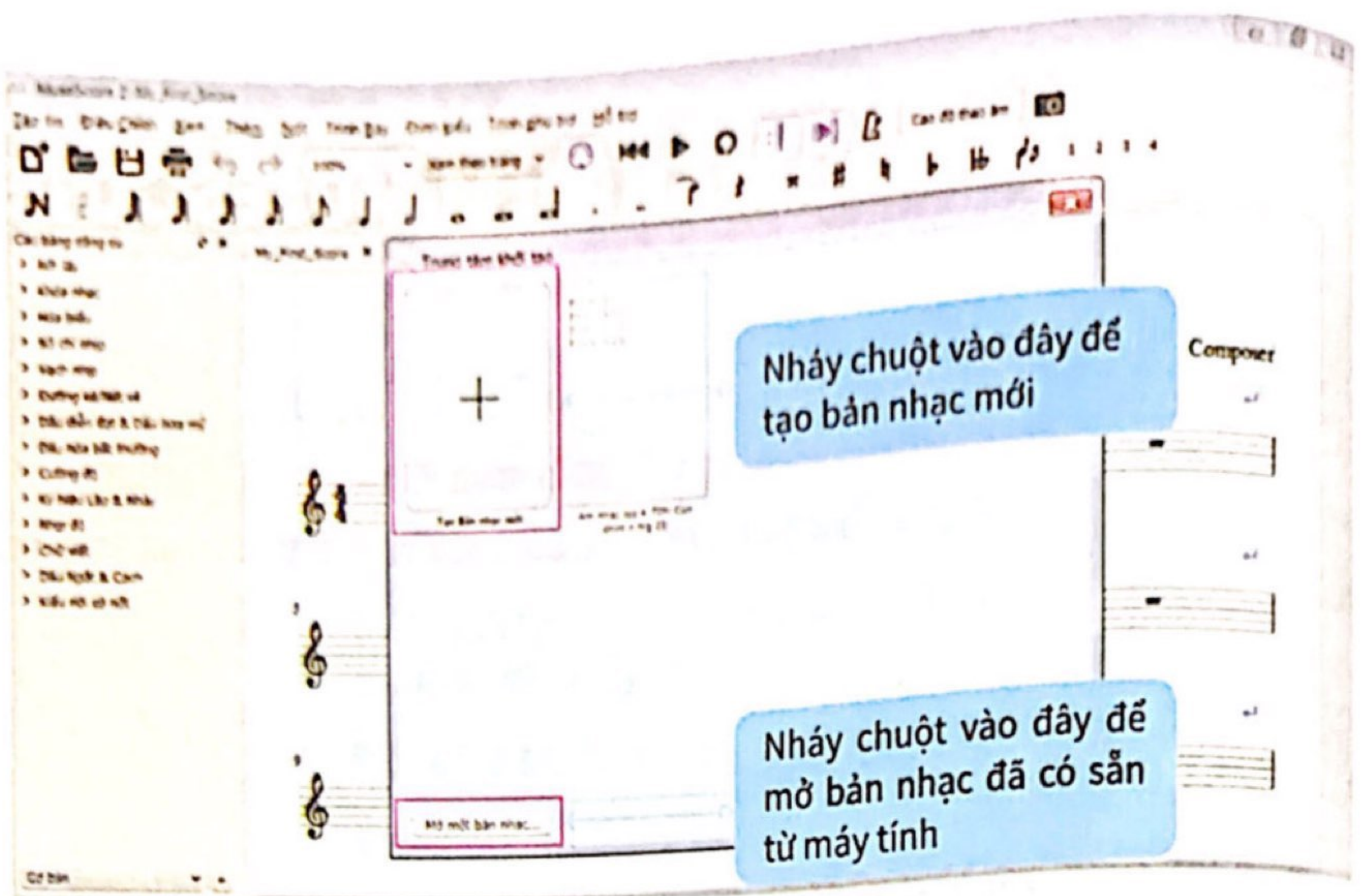
MuseScore (đọc là Miu-sờ-co) là phần mềm dùng để học nhạc, học hát, sáng tác nhạc, ghi bản nhạc, chơi đàn,...

Em hãy quan sát hình ảnh dưới đây để nhận biết biểu tượng phần mềm MuseScore:



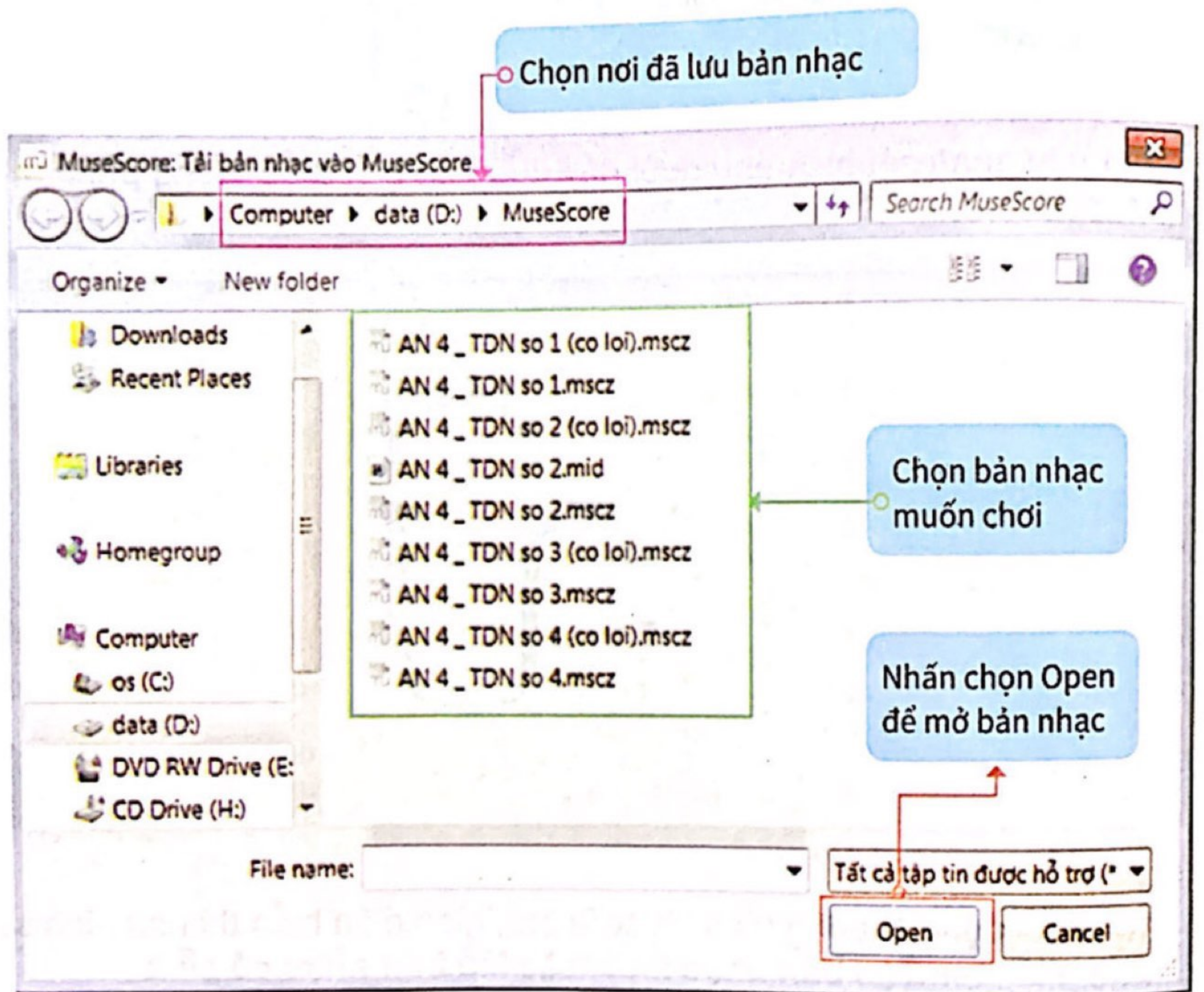
Khi khởi động chương trình MuseScore, giao diện hiển thị như hình sau, cho phép em **Tạo bản nhạc mới** hoặc **Mở bản nhạc có sẵn**:





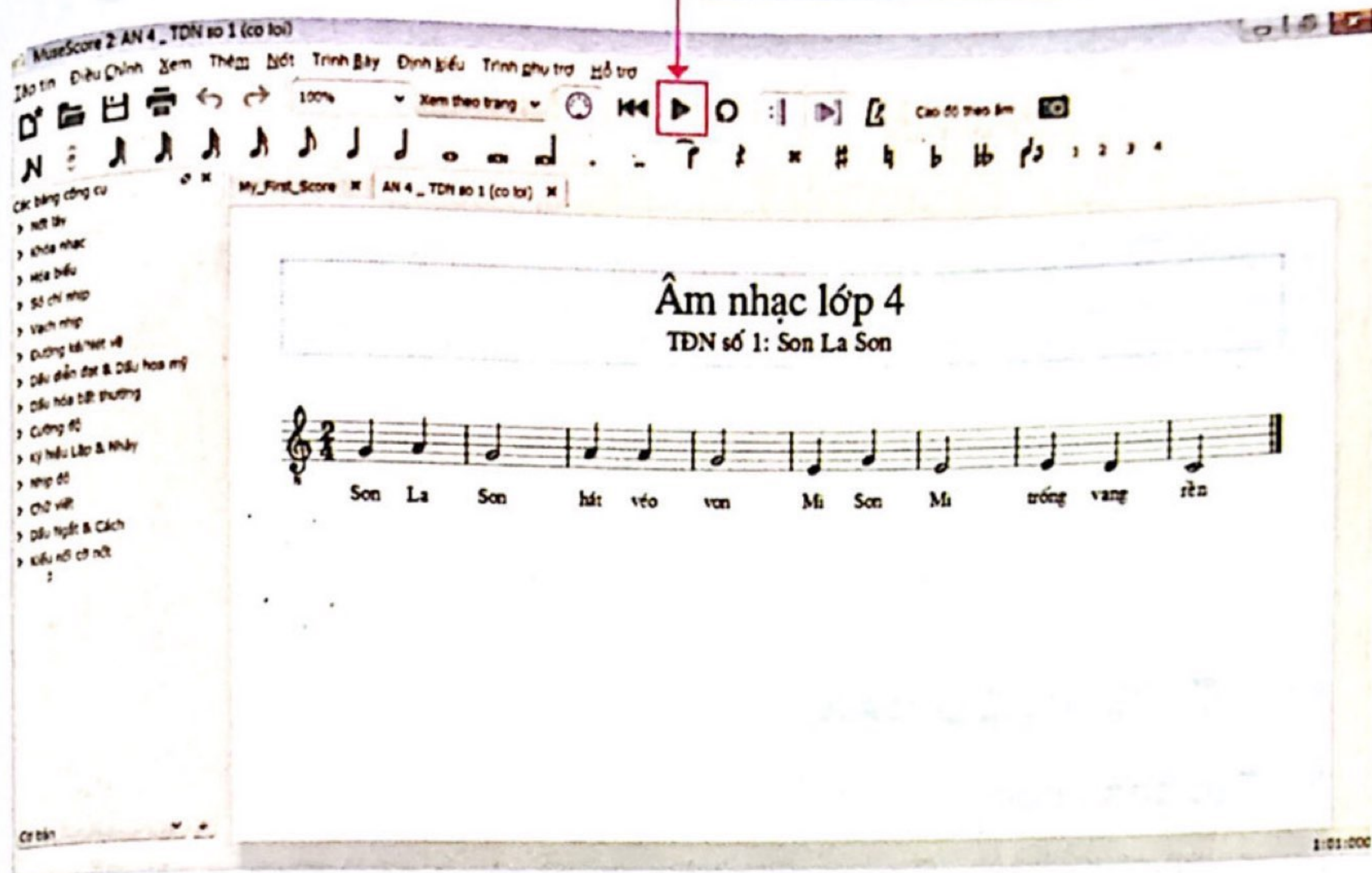
2. Mở bản nhạc có sẵn

- Nháy chọn vào **Mở một bản nhạc** ở cửa sổ **Trung tâm khởi tạo**. Một cửa sổ khác của MuseScore xuất hiện, em thực hiện theo hướng dẫn sau:



Bản nhạc được mở có giao diện như hình dưới. Em có thể nhấn vào biểu tượng Play ► để nghe bản nhạc đó.

Nhấn vào đây để nghe bản nhạc



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Em hãy mở bản nhạc **AN 4 _ TDN so 1 (co loi).mscz** và **AN 4 _ TDN so 2 (co loi).mscz** trong thư mục **EM HOC NHAC** trên **Desktop**, chơi, nghe và hát theo.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em hãy mở bản nhạc **AN 4 _ TDN so 5.mscz**, chơi và nghe rồi đoán xem đây là bản nhạc của bài hát gì nhé.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Với chương trình MuseScore em có thể chọn và chơi một bản nhạc có sẵn trên máy.

🍏 Sau khi tạo hoặc mở bản nhạc, em chọn Play ► để nghe bản nhạc đó.



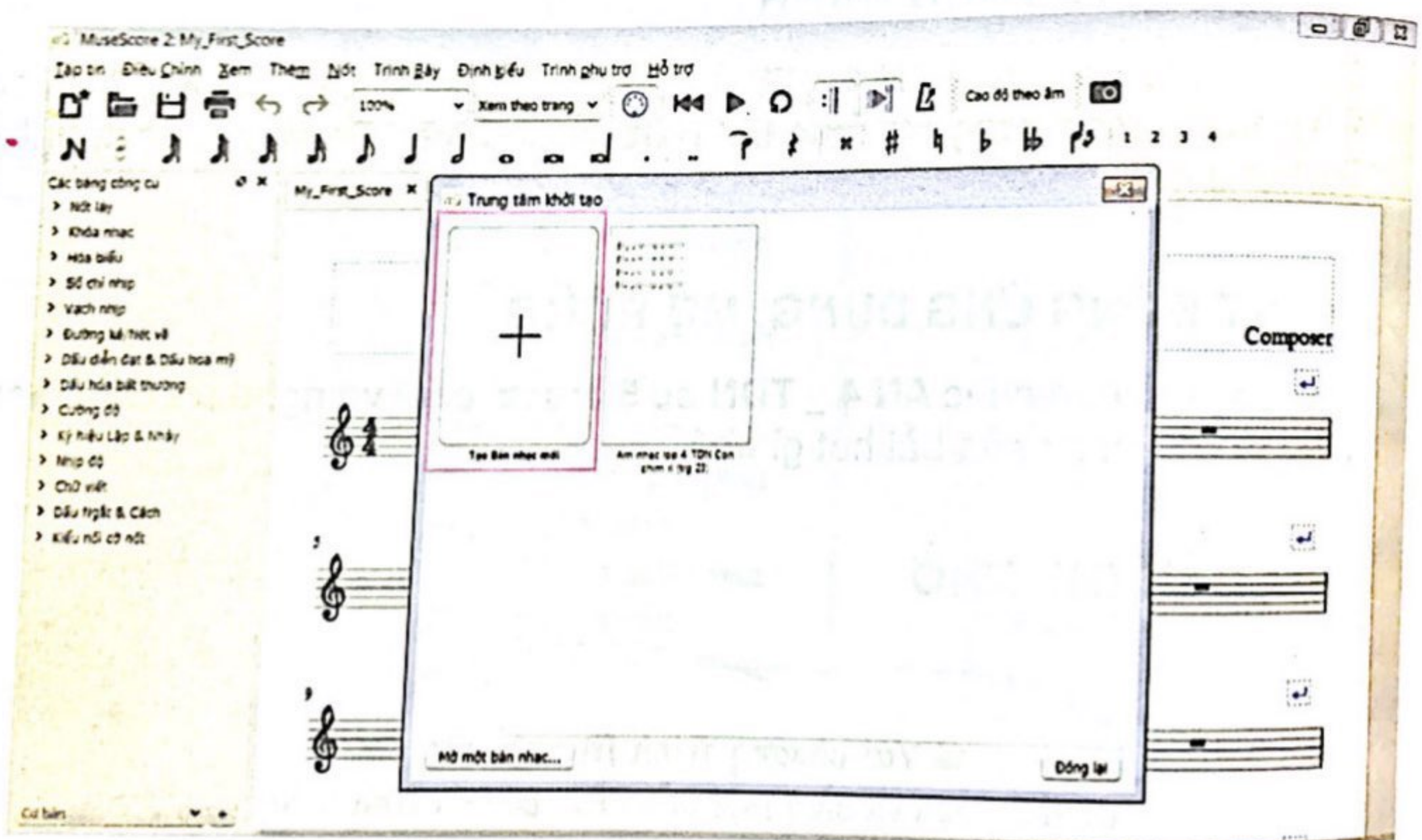
Mục tiêu

- Tạo được một bản nhạc mới;
- Biết cách nhập nốt nhạc vào khuôn nhạc vừa tạo;
- Lưu được bản nhạc vào thư mục máy tính.

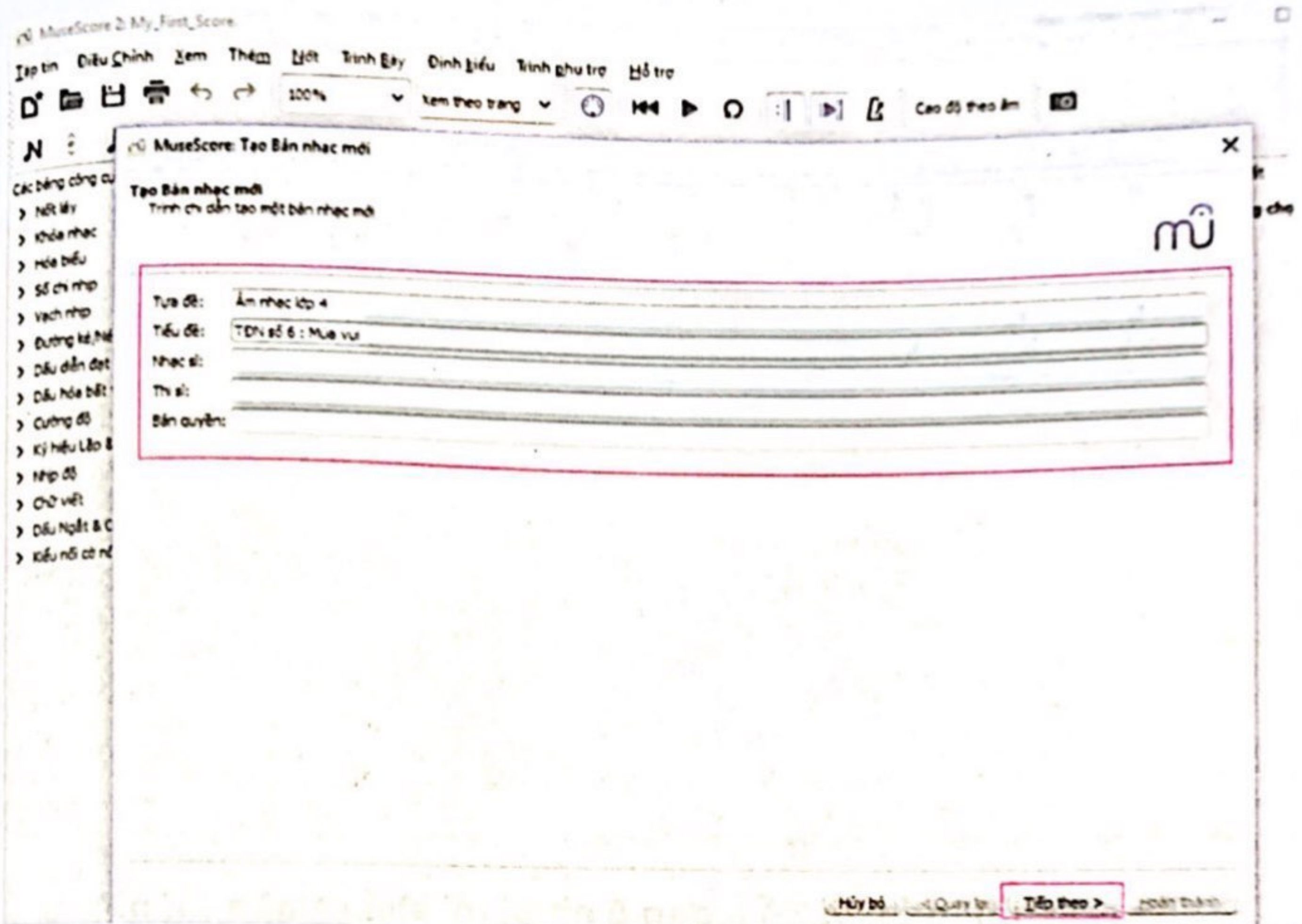
A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Tạo bản nhạc

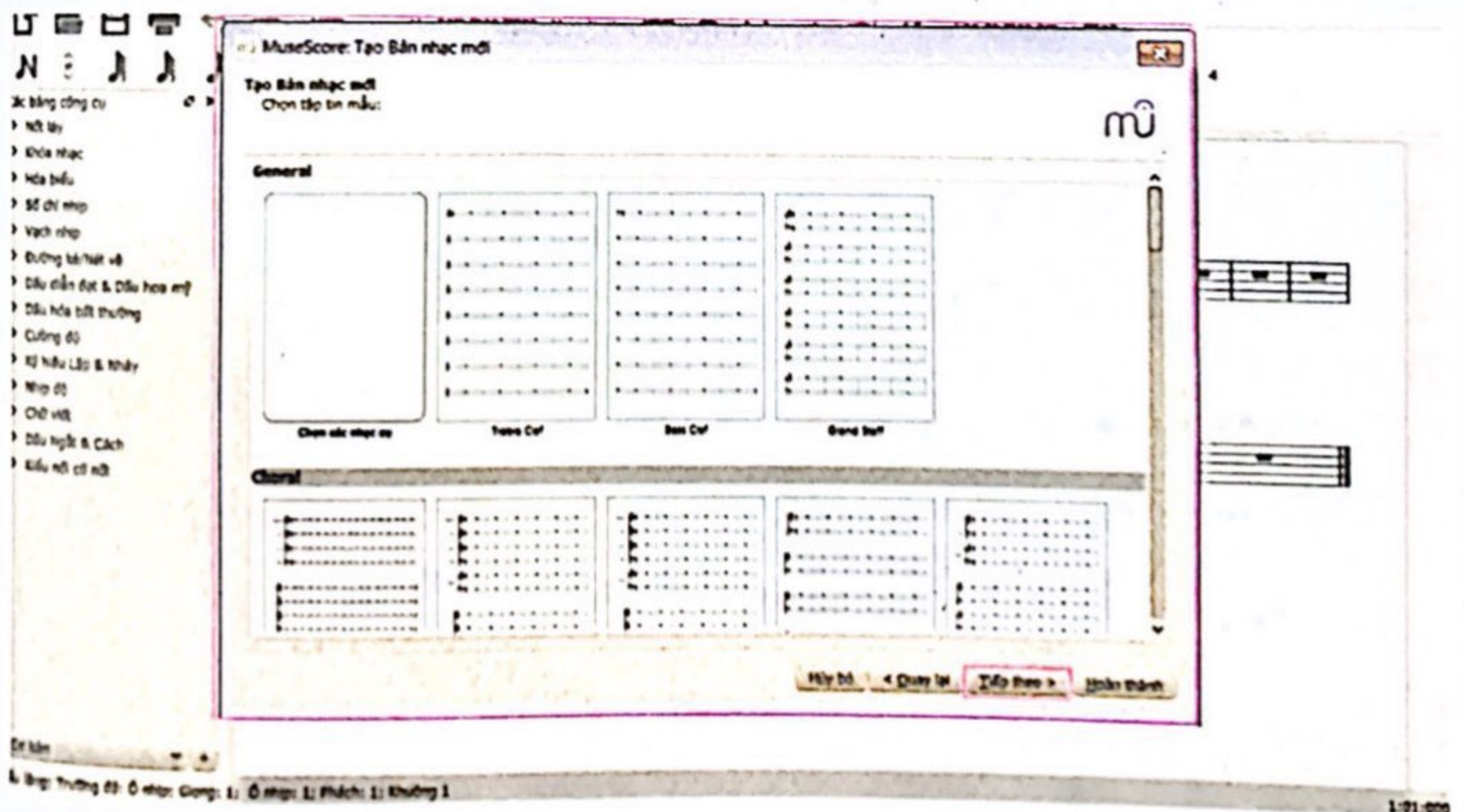
- Khởi động MuseScore rồi nháy chuột chọn như hình dưới để tạo bản nhạc mới.



- Nhập Tựa đề/Tiêu đề và các thông tin cho bản nhạc mới, rồi nhấn **Tiếp theo**.



- Chọn bản nhạc mẫu rồi nhấn **Tiếp theo**.



- Chọn hoá biểu và nhịp độ, rồi nhấn **Tiếp theo**.

MuseScore: Tạo Bản nhạc mới

Tạo Bản nhạc mới
Chọn Hoá biểu và Nhịp độ

Hoa biểu

Nhịp độ

BPM: 100.0

Hủy bỏ < Quay lại **Tiếp theo** > Hoàn thành

- Tạo **Số chỉ nhịp** và **Số lượng ô nhịp**, rồi nhấn **Hoàn thành**.

MuseScore: Tạo Bản nhạc mới

Tạo Bản nhạc mới
Tạo số chỉ nhịp

Nhập vào Số chỉ nhịp:

☒ 2 / 4

☐ C

☐ C

Ô nhịp lấy đà

Trường độ: 1 / 4

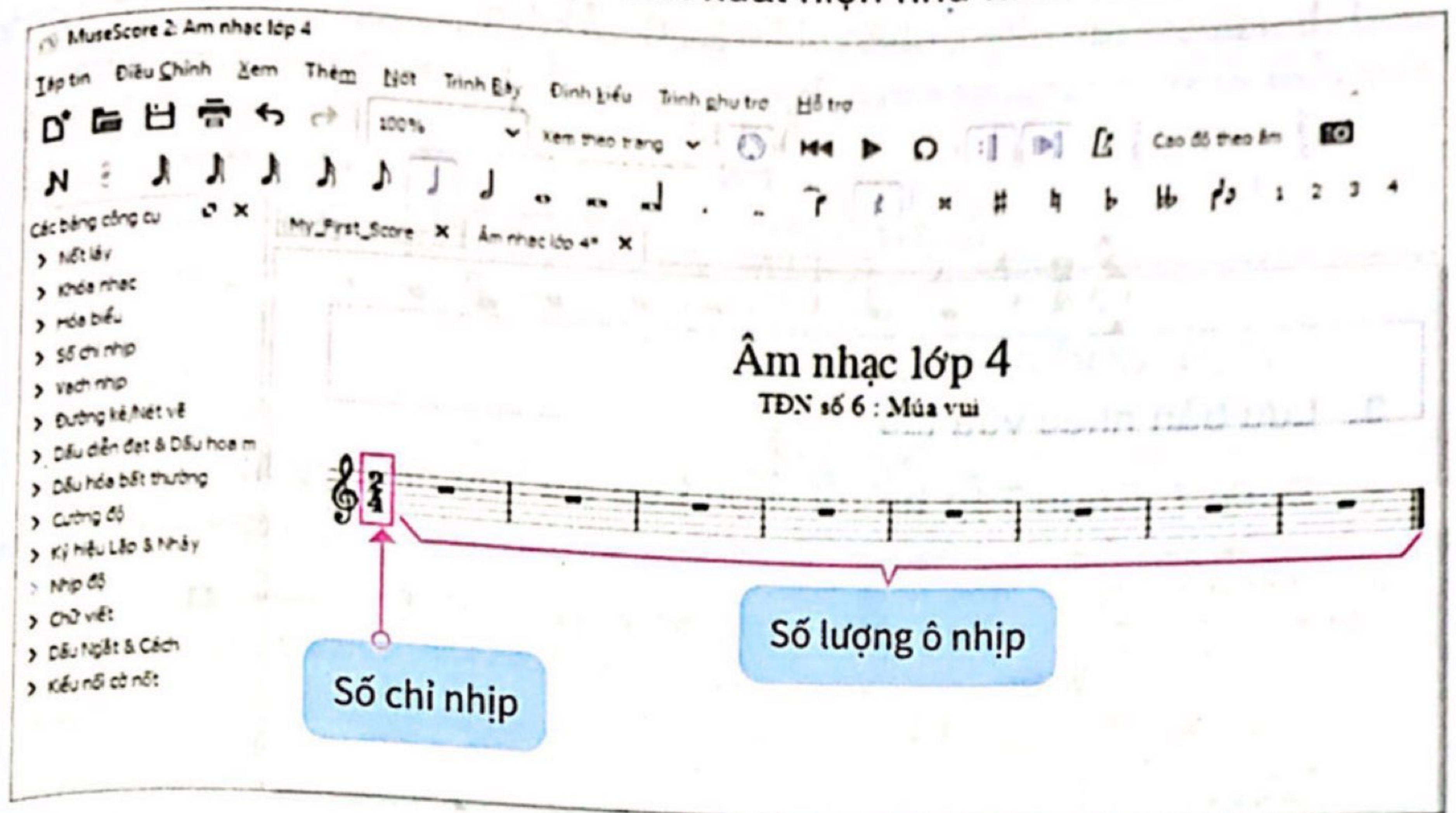
Nhập số lượng ô nhịp:

Số ô nhịp: 8

Gợi ý: Bạn cũng có thể thêm hoặc bớt ô nhịp sau khi đã tạo bản nhạc.

Hủy bỏ < Quay lại **Tiếp theo** > **Hoàn thành**

- Giao diện để tạo bản nhạc mới xuất hiện như hình dưới:

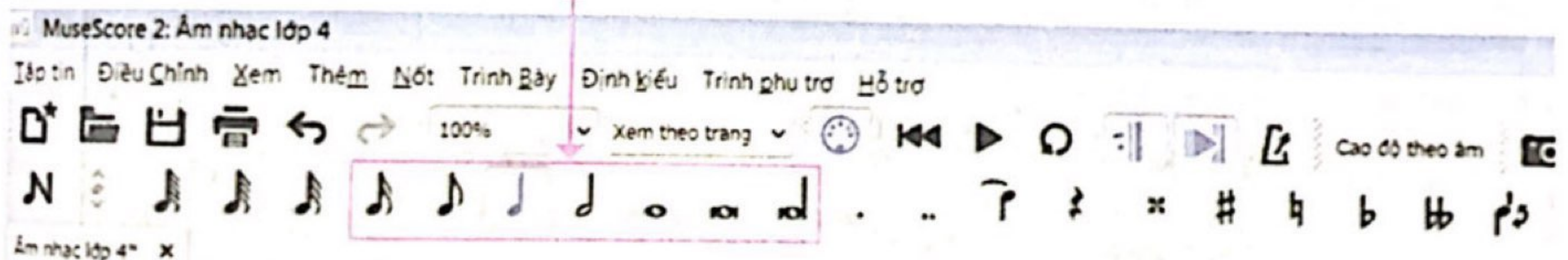


2. Nhập nốt nhạc vào khuôn nhạc vừa tạo

Để nhập nốt nhạc vào khuôn nhạc, em làm theo hướng dẫn sau:

- **Bước 1.** Nhấn phím **N**.
- **Bước 2.** Nhấn chọn **trường độ nốt nhạc** trên thanh công cụ.
- **Bước 3.** Nhấn chọn **vị trí cao độ nốt nhạc** muốn nhập lên khuôn nhạc.

Chọn trường độ nốt nhạc



Âm nhạc lớp 4

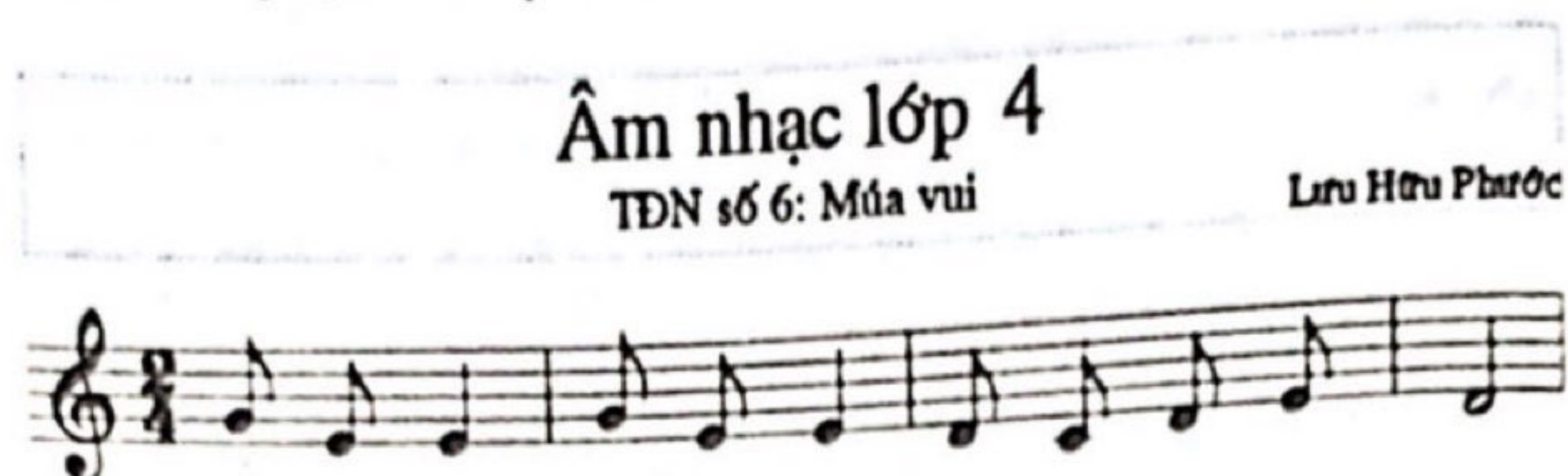
TDN số 6: Múa vui

Lưu Hữu Phước



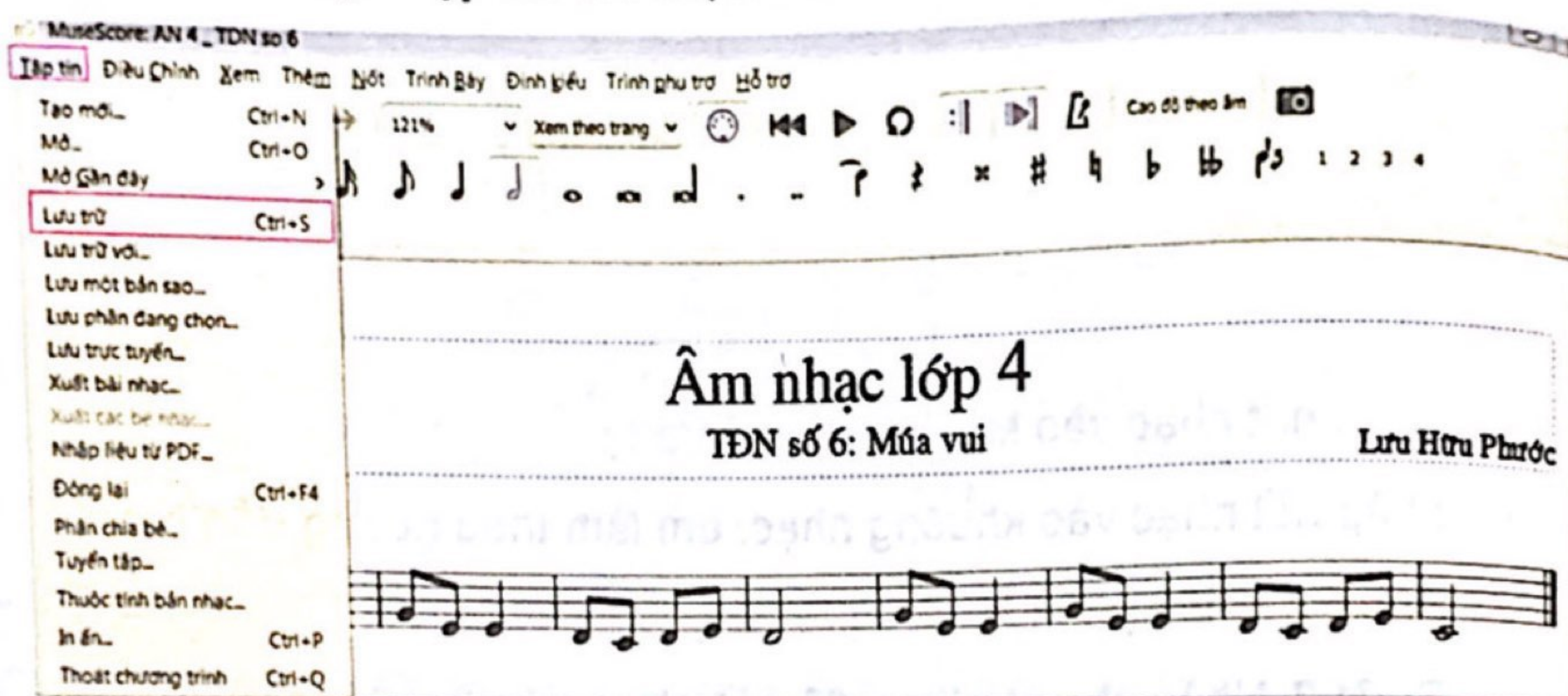
Nhấn chọn vị trí cao độ
nốt nhạc muốn nhập

- **Bước 4.** Lần lượt nháy vào dòng kẻ thích hợp để nhập nốt nhạc đến khi hết đoạn/bản nhạc, nhấn phím **ESC** để kết thúc quá trình nhập nốt nhạc.

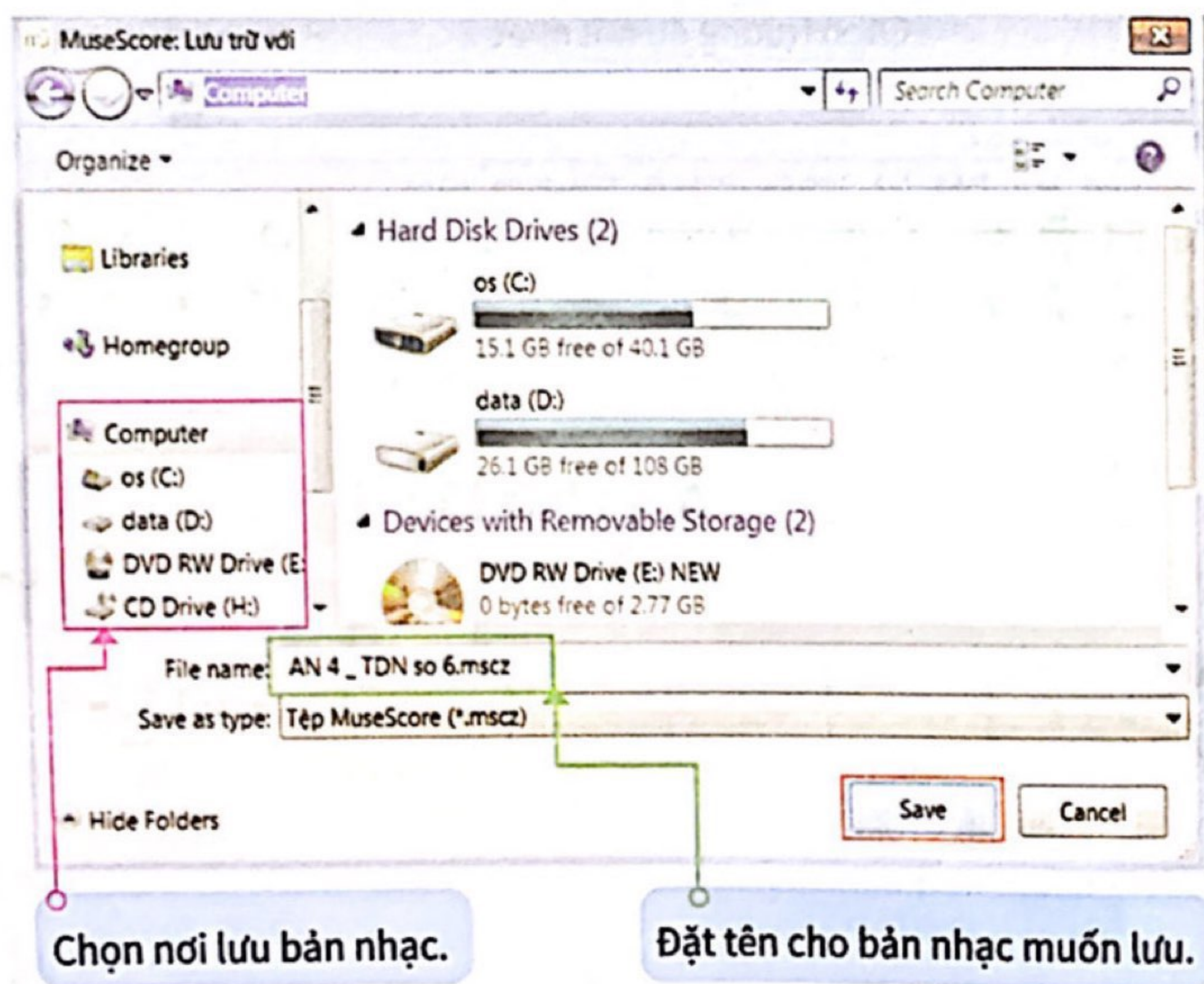


3. Lưu bản nhạc vừa tạo

- **Bước 1.** Chọn **Tập tin** rồi chọn **Lưu trữ** như hình dưới:



- **Bước 2.** Chọn nơi lưu, đặt **Tên bản nhạc** muốn lưu rồi nhấn **Save**, như hình bên dưới:



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

Em hãy chép lại đoạn nhạc dưới đây bằng phần mềm MuseScore. Lưu tên bản nhạc với **Tựa đề: Âm nhạc lớp 4, Tiêu đề: TĐN số 8: Bầu trời xanh**. Rồi tập hát theo đoạn nhạc.

TĐN SỐ 8 : *Bầu trời xanh*

(Trích)

Nhạc và lời : NGUYỄN VĂN QUỲ



C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Em hãy nhập bản nhạc như hình dưới bằng phần mềm MuseScore, rồi cho biết đây là bài hát nào.



2. Em hãy nhập một bản nhạc mà em yêu thích bằng phần mềm MuseScore, rồi lưu vào máy tính.

EM CẦN GHI NHỚ

- 🍏 Để nhập nốt nhạc, em nhấn phím N. Để kết thúc hoặc tạm dừng quá trình nhập, em nhấn phím ESC.
- 🍏 Có thể chọn trường độ nốt nhạc bằng cách nhấn nhanh các phím:
4 (nốt móc đơn ) , phím 5 (nốt đen ) ,
phím 6 (nốt trắng ) .



Mục tiêu

- Biết cách ghi lời bản nhạc;
- Biết cách thay đổi nốt nhạc đã nhập, thêm được ô nhịp;
- Lưu thay đổi thành bản nhạc mới.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Ghi lời cho bản nhạc

Em hãy chép đoạn nhạc **Múa vui**, rồi nhập lời cho đoạn nhạc theo hướng dẫn dưới đây:

- **Bước 1.** Nhấn chọn nốt nhạc muốn ghi lời.
- **Bước 2.** Nhấn tổ hợp phím **Ctrl** và **L**, em sẽ thấy con trỏ xuất hiện bên dưới nốt nhạc đó.
- **Bước 3.** Gõ lời cho nốt nhạc đó, rồi nhấn phím **Space** để chuyển và ghi lời cho nốt nhạc tiếp theo.

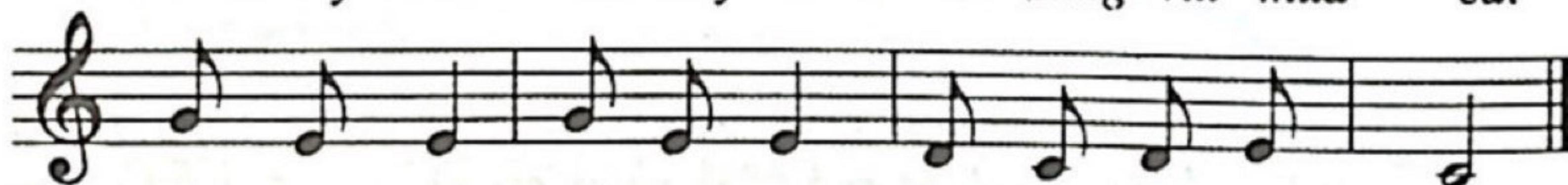
Âm nhạc lớp 4

TĐN số 6: Múa vui

Lưu Hữu Phước



Nắm tay nhau bắt tay nhau vui cùng vui múa ca.



Nắm tay nhau bắt tay nhau vui cùng vui múa đều.

- **Bước 4.** Nhấn phím **ESC** để hoàn thành hoặc tạm dừng quá trình ghi lời cho đoạn nhạc.



2. Thay đổi nốt nhạc đã nhập

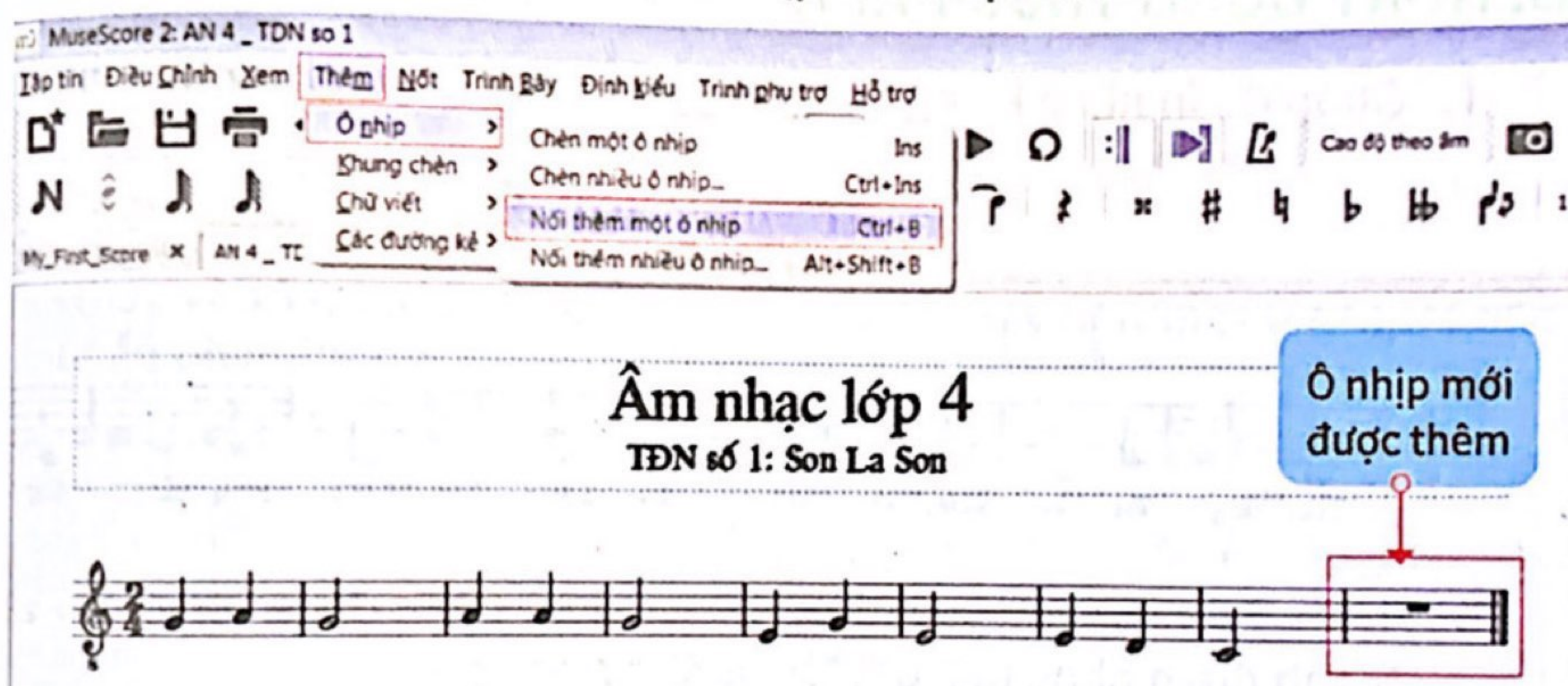
Trong quá trình nhập nốt nhạc, nếu có nốt bị sai, em có thể thay đổi như hướng dẫn sau:

- **Bước 1.** Nhấn chọn nốt nhạc cần thay đổi.
- **Bước 2.** Nhấn phím **Delete** để xoá bỏ nốt nhạc đó.
- **Bước 3.** Nhấn phím **N** để chuyển sang chế độ nhập nốt nhạc.
- **Bước 4.** Chọn trường độ trên thanh công cụ.
- **Bước 5.** Nhấn vào khuông nhạc tại vị trí cao độ của nốt nhạc muốn nhập lại.

3. Thêm ô nhịp

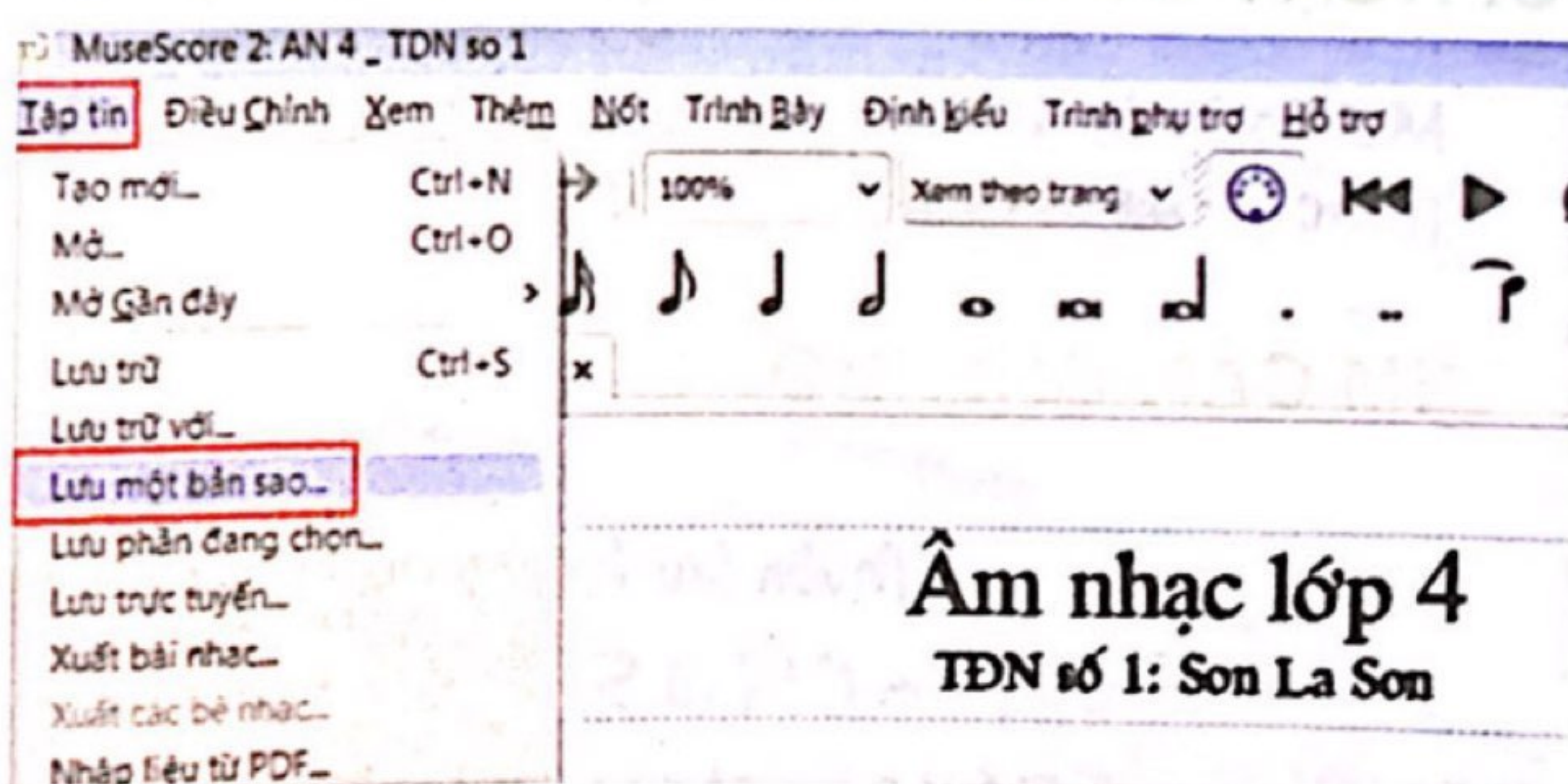
Để nối thêm một ô nhịp vào cuối đoạn nhạc, em thực hiện như sau:

Nháy vào **Thêm**, chọn **Ô nhịp**, chọn tiếp **Nối thêm một ô nhịp** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + B**). Một ô nhịp mới được thêm vào như hình dưới.



4. Lưu những thay đổi thành bản nhạc mới

- Chọn **Tập tin**, rồi tiếp tục chọn **Lưu một bản sao** như hình bên:



- Tiếp tục thực hiện ba bước như hình dưới để lưu những thay đổi thành bản nhạc mới.



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Chép đoạn nhạc **Nắng vàng** và ghi lời cho đoạn nhạc như hình dưới:

Âm nhạc lớp 4
TDN số 2: Nắng vàng



2. Thêm 8 ô nhịp vào cuối đoạn nhạc, chép thêm đoạn nhạc đó và lưu thành đoạn nhạc mới đặt tên là **Nắng vàng 2**.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Mở đoạn nhạc **Nắng vàng 2**, sửa lại 5 nốt nhạc bất kì và lưu thành đoạn nhạc mới với tên **Nắng vàng 3**.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Muốn lưu lại các thay đổi có thể nhấn nhanh tổ hợp phím **Ctrl** và **S**.

🍏 Để thêm một ô nhịp vào cuối đoạn nhạc, có thể nhấn nhanh tổ hợp phím **Ctrl** và **B**.

CHÈN Ô NHỊP VÀ THAY ĐỔI THÔNG TIN VỀ BẢN NHẠC

Mục tiêu

- Biết cách chèn thêm một hoặc nhiều ô nhịp;
- Thay đổi được thông tin của bản nhạc đã tạo.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

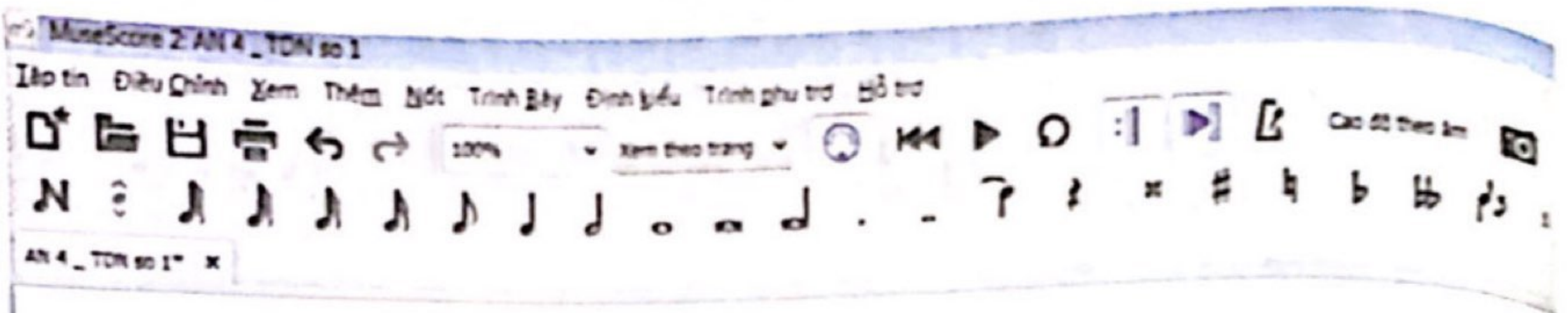
1. Chèn thêm một ô nhịp

Em hãy mở đoạn nhạc **TĐN số 1** rồi chèn thêm hai ô nhịp theo hướng dẫn sau:

- Chọn ô nhịp muốn được chèn thêm.
- Nháy vào **Thêm**, chọn **Ô nhịp**, tiếp tục chọn **Chèn một ô nhịp**, hoặc nhấn phím **Insert**.

The screenshot shows the MuseScore 2 interface. The top menu bar includes 'Thêm' (Add), 'Nối' (Join), 'Trình Bày' (Layout), 'Định kiểu' (Style), 'Trình phụ trợ' (Assist), and 'Hỗ trợ' (Help). The 'Thêm' menu is open, showing options: 'Ô nhịp' (Measures), 'Khung chèn' (Insertion frame), 'Chữ viết' (Text), and 'Các đường kẻ' (Lines). The 'Ô nhịp' option is selected, and a sub-menu is visible with 'Chèn một ô nhịp' (Insert one measure) and 'Chèn nhiều ô nhịp...' (Insert multiple measures...). The 'Chèn một ô nhịp' option is highlighted. Below the menu, a musical staff is shown with a measure highlighted by a red box. A blue callout box with an arrow points to the highlighted measure, containing the text 'Chọn ô nhịp để chèn thêm' (Select measure to insert).

- Ô nhịp mới được chèn thêm sẽ xuất hiện ngay trước ô nhịp đã được chọn lúc đầu như hình dưới:



Âm nhạc lớp 4

TĐN số 1: Sơn La Sơn

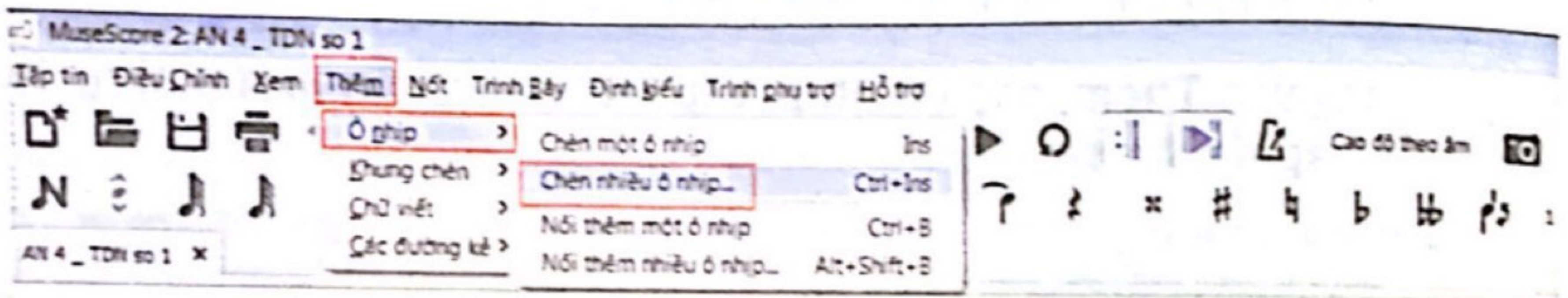


Ô nhịp mới được chèn thêm

2. Chèn thêm nhiều ô nhịp

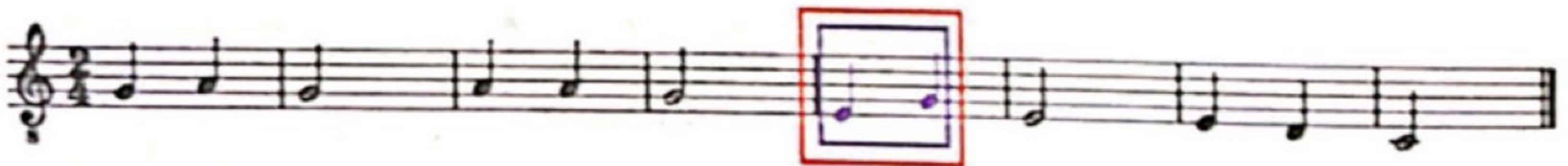
Tương tự như cách chèn một ô nhịp ở trên, em hãy thực hiện chèn thêm ba ô nhịp mới theo hướng dẫn sau:

- Chọn **Chèn nhiều ô nhịp** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Insert** trên bàn phím.

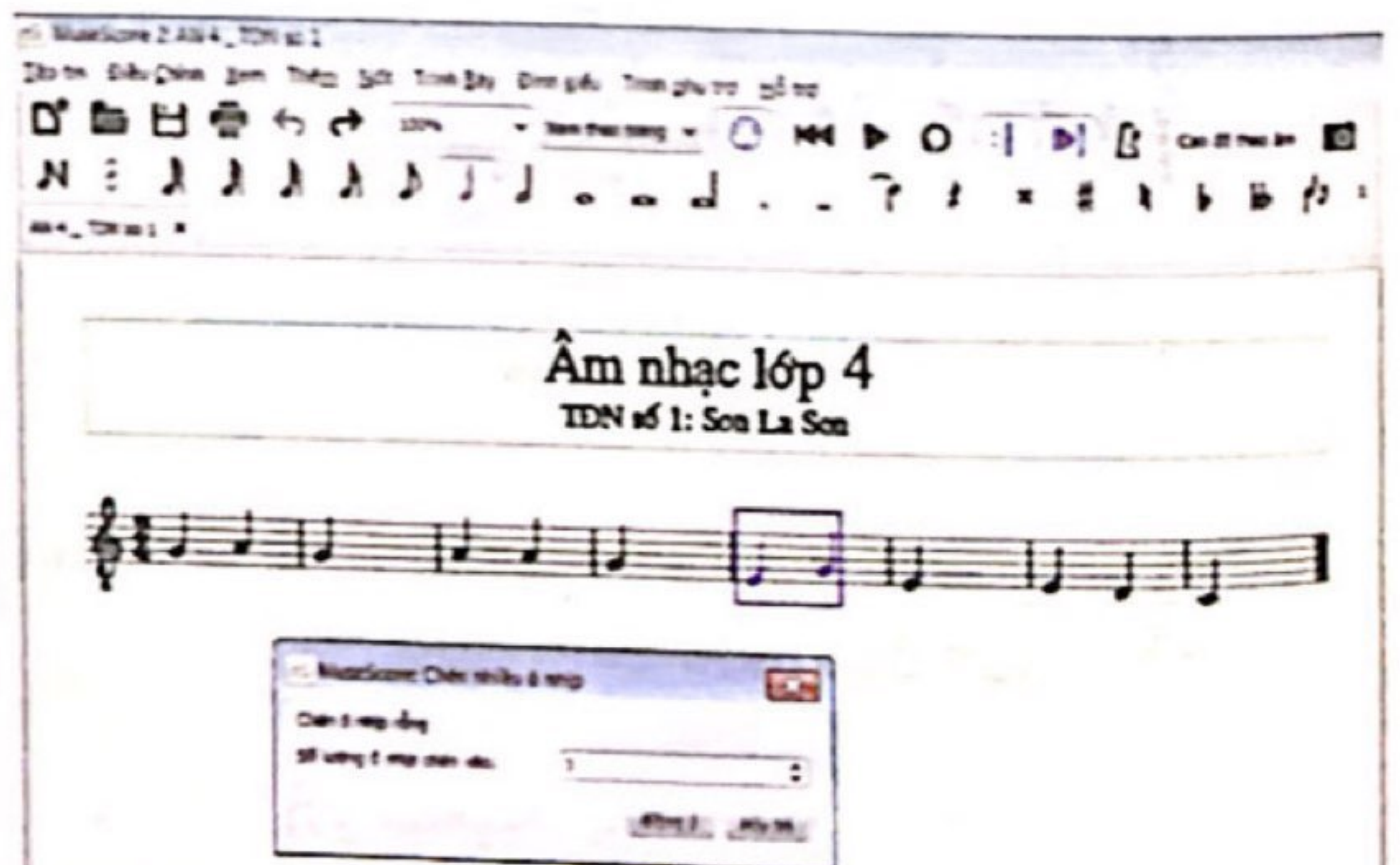


Âm nhạc lớp 4

TĐN số 1: Sơn La Sơn



- Nhập số lượng ô nhịp muốn chèn vào rồi nhấn **Đồng ý**.



3. Thay đổi tựa đề, tiêu đề, tên nhạc sĩ,... của bản nhạc đã tạo

Để thay đổi thông tin tên nhạc sĩ, tựa đề, tiêu đề của bản nhạc, em nháy đúp chuột vào thông tin đó, thay đổi nội dung hoặc kích thước chữ, loại chữ theo hướng dẫn dưới rồi thực hiện chỉnh sửa.

MuseScore 2: AN 4 _ TDN số 6 (có lời)

Điều chỉnh Xem Thêm Nốt Trình bày Định kiểu Trình phụ trợ Hỗ trợ

82.6446% Xem theo trang

AN 4 _ TDN số 1 AN 4 _ TDN số 6 (có lời)

Âm nhạc lớp 4
TDN số 6: Múa vui

Nháy đúp chuột vào vùng có thông tin

Lưu Hữu Phước

Nắm tay nhau bắt tay nhau vui cùng vui múa ca.

Nắm tay nhau bắt tay nhau vui cùng vui múa đều.

FreeSerif 20.00

Thay đổi phông chữ, cỡ chữ

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Mở đoạn nhạc **TDN số 1**, chèn thêm hai ô nhịp và ghi thêm nốt nhạc vào hai ô nhịp mới, chơi thử đoạn nhạc đó.
2. Tạo bản nhạc mới hoặc chép một bản nhạc em đã học ở sách Âm nhạc lớp 4 hoặc lớp 5. Soạn tựa đề, tiêu đề, tên nhạc sĩ,... của bản nhạc đã tạo. Chơi thử bản nhạc đó.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

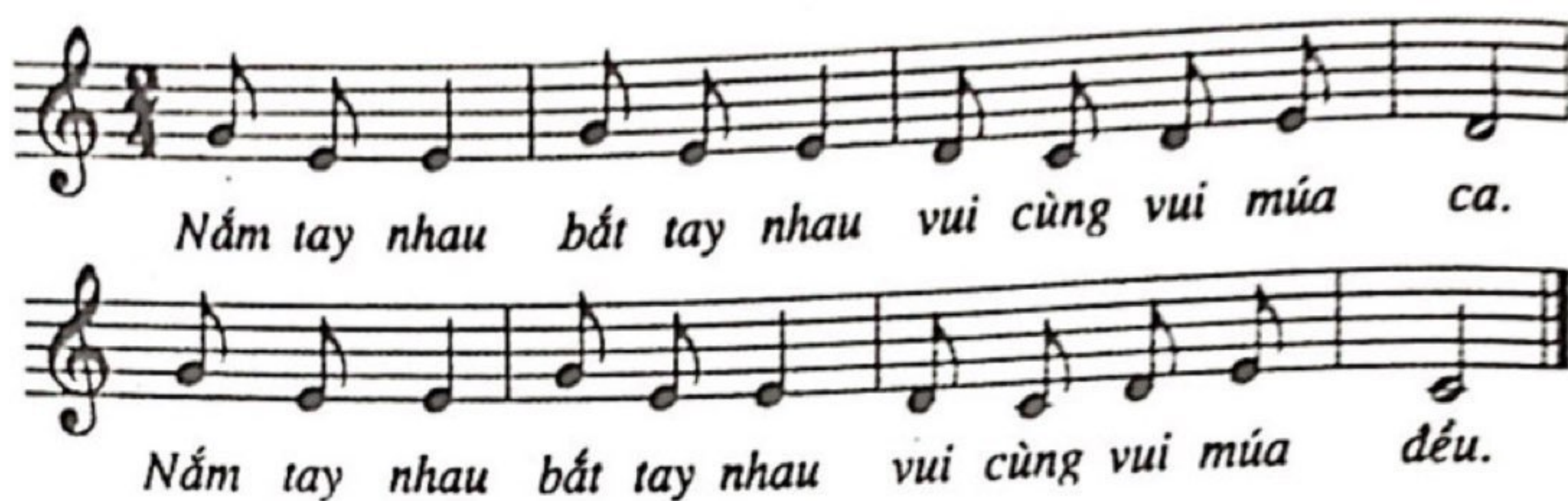
1. Mở đoạn nhạc **Múa vui**, chèn thêm 8 ô nhịp, chép lại các nốt nhạc lần nữa và hãy sáng tác lời nhạc mới cho đoạn 2:



Âm nhạc lớp 4

TĐN số 6: Múa vui

Lưu Hữu Phước



2. Em tìm một bản nhạc thiếu nhi mà em thích, dùng MuseScore để chép, chơi thử rồi lưu vào máy tính.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Muốn chèn thêm một ô nhịp, em có thể sử dụng phím Insert, hoặc tổ hợp phím Ctrl và Insert để thêm nhiều ô nhịp.

🍏 Để thêm một ô nhịp vào cuối đoạn nhạc, em có thể nhấn tổ hợp phím Ctrl và B.

• Mục tiêu

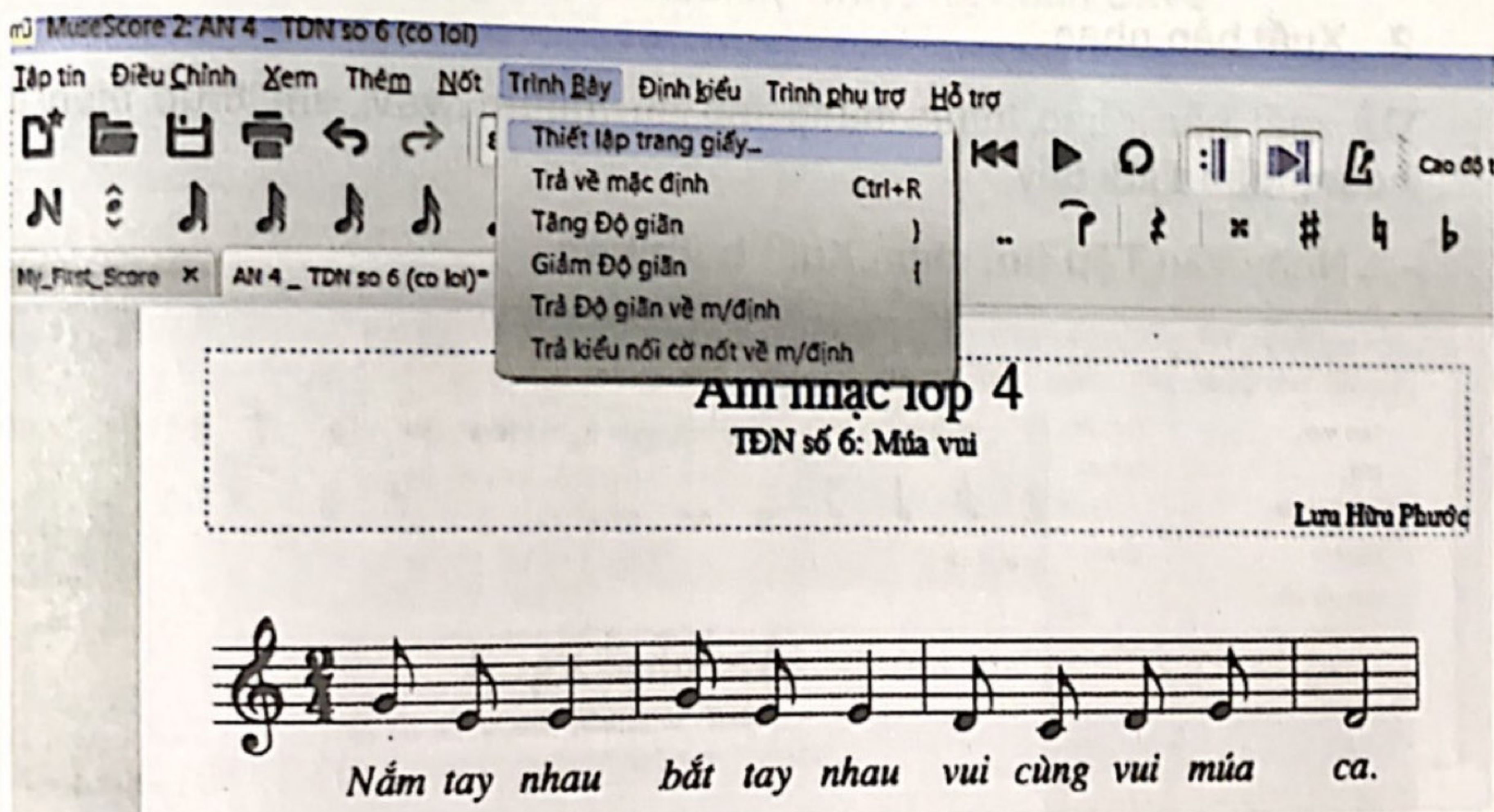
- Biết cách thiết lập trang giấy;
- Biết cách xuất bài nhạc ra định dạng tệp âm thanh.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

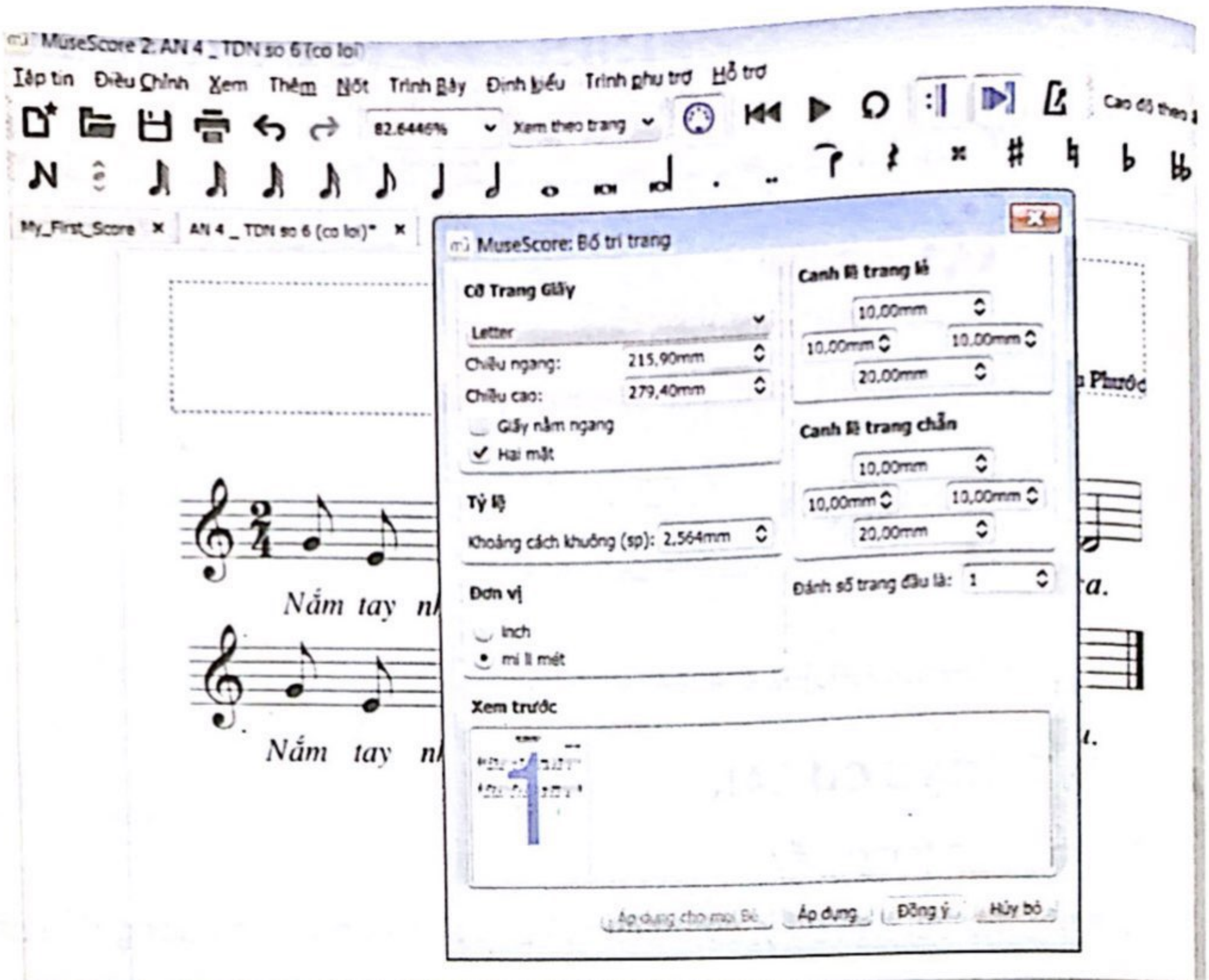
1. Thiết lập trang giấy

Em hãy đặt lại khổ giấy, căn chỉnh lề cho bản nhạc theo hướng dẫn sau:

- Nháy vào **Trình bày**, chọn **Thiết lập trang giấy**:



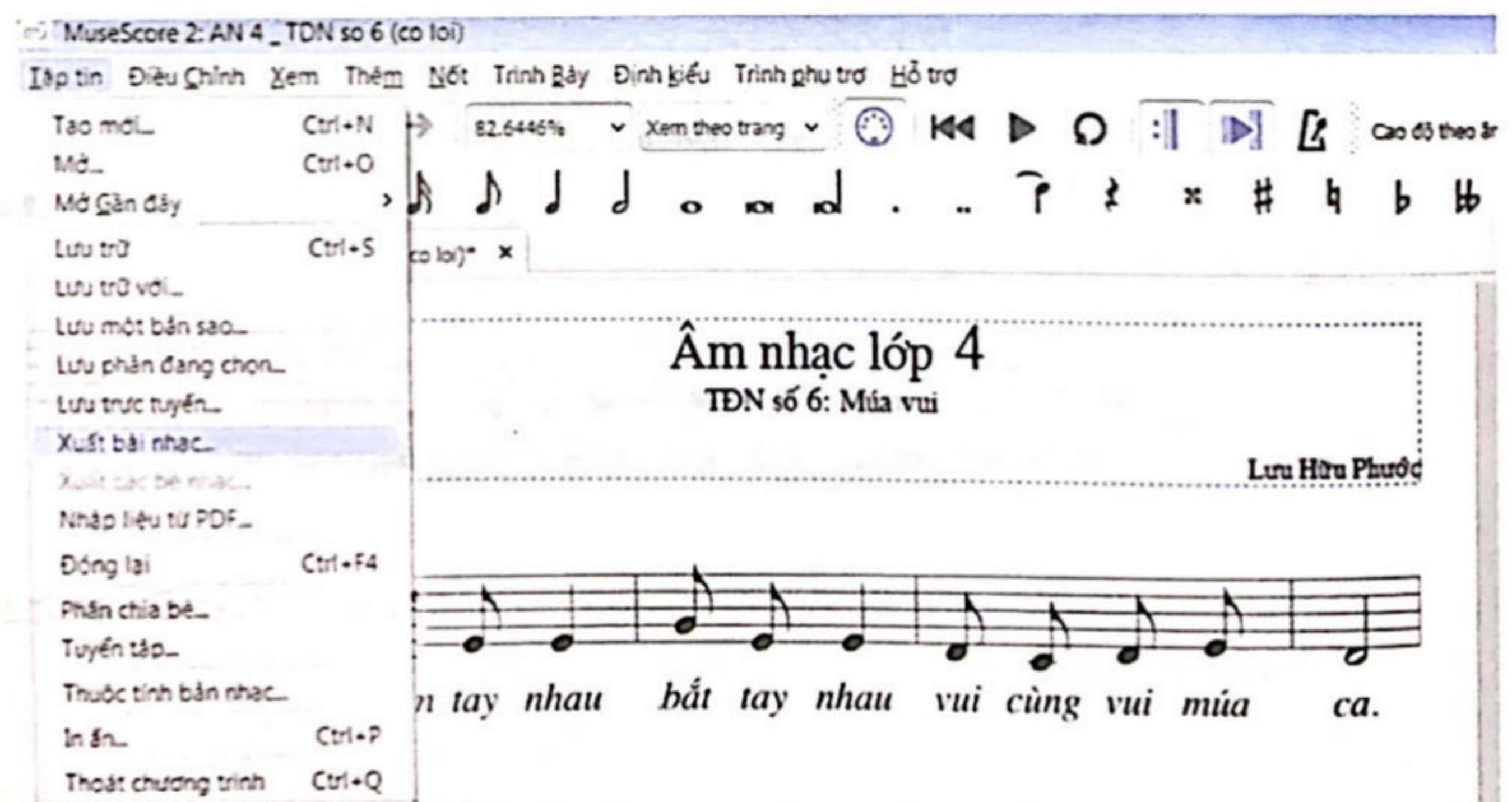
- Đặt lại kích thước, chọn khổ giấy trong cửa sổ MuseScore: Bố trí trang rồi nhấn **Đồng ý**:



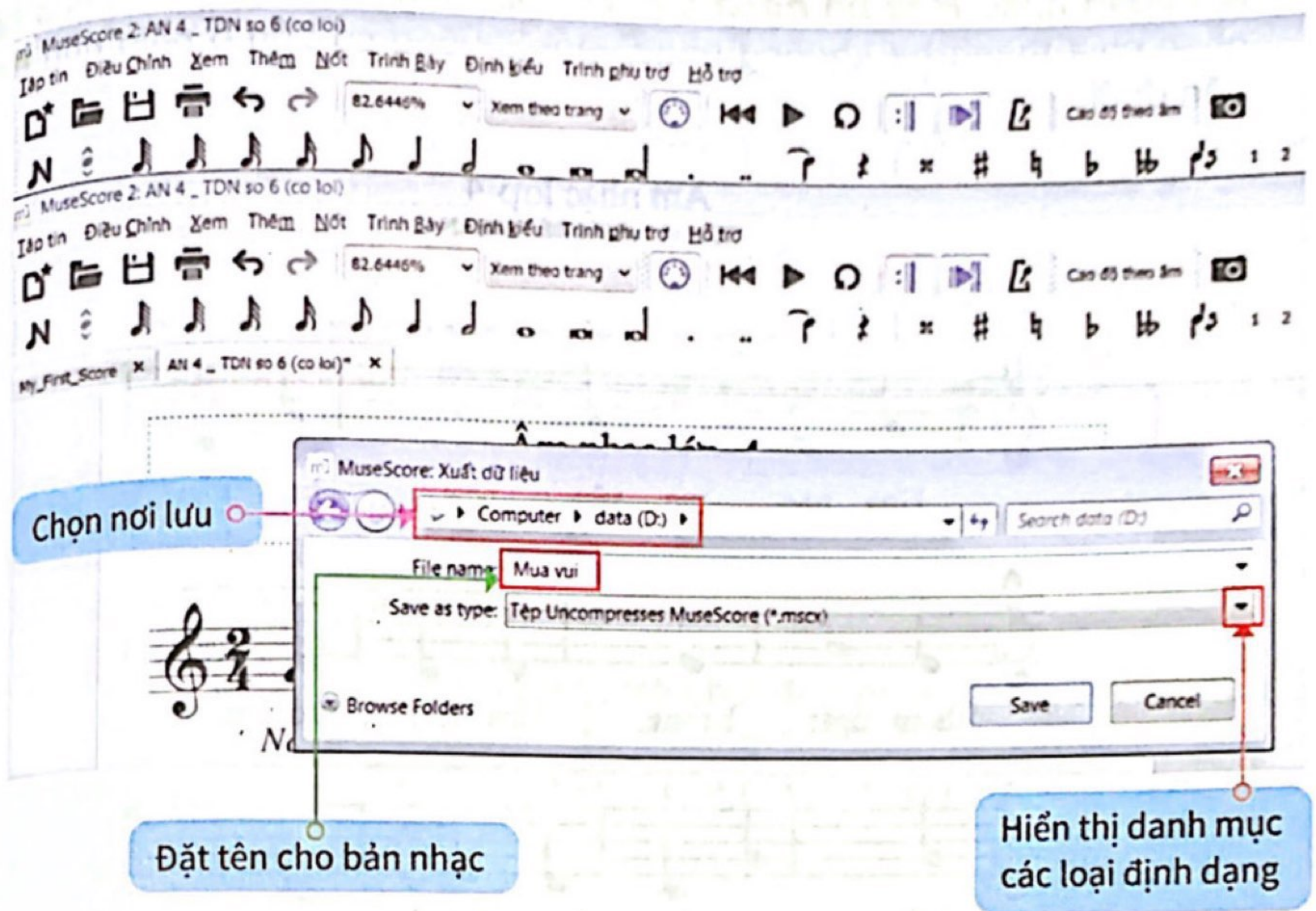
2. Xuất bản nhạc

Để xuất bản nhạc thành dạng tệp âm thanh .wav, em thực hiện theo hướng dẫn dưới đây:

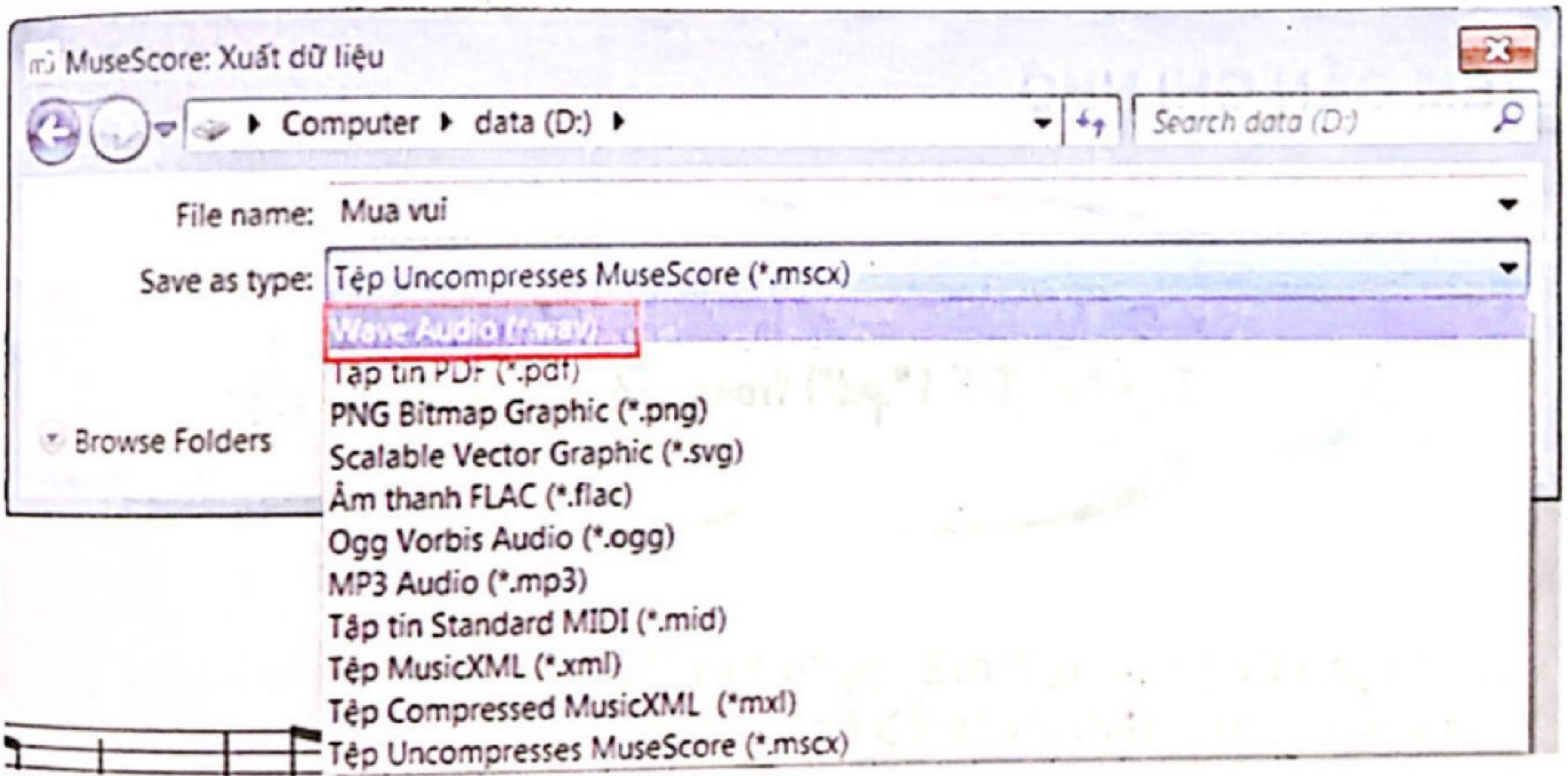
- Nháy vào **Tập tin**, chọn **Xuất bài nhạc**:



Chọn nơi lưu bản nhạc, nhập tên cho bản nhạc, nhấn ▼ để liệt kê danh sách các dạng file xuất bản:



Chọn loại định dạng Wave Audio (*.wav) rồi nhấn Save.



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

- Thiết lập khổ giấy A4, ngang, đặt khoảng cách các khuôn nhạc là 3500mm.
- Xuất đoạn nhạc theo định dạng *.wav và đặt tên là **Tập đọc nhạc số 1**.

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Mở đoạn nhạc **Hoa bé ngoan**, đặt chiều rộng các ô nhịp sao cho bản nhạc chia thành ba khuôn nhạc, mỗi khuôn có bốn ô nhịp như hình bên dưới:

Âm nhạc lớp 4
TÊN SỐ 5: HOA BÉ NGOAN



Hoa nào mẹ yêu nhất, hoa nào

thơm ngát hương. Hoa nào tưới tắm

nhất, đó là hoa bé ngoan.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Để lưu bản nhạc để in, em có thể lựa chọn dạng Tập tin PDF (*.pdf) trong quá trình Xuất bài nhạc.

GẤU CHƠI PIANO

• Mục tiêu

- Rèn luyện kĩ năng quan sát nhanh, chính xác;
- Rèn luyện khả năng nghe và đoán nốt nhạc vừa được gõ.

1. Giới thiệu trò chơi

Trò chơi "Gấu chơi Piano" là một trò chơi đơn giản, gắn gũi với chủ đề Em học nhạc. Trò chơi giúp em hình dung một cách rõ hơn về âm thanh riêng biệt của từng nốt nhạc và vị trí của nốt nhạc đó trên cây đàn.

2. Cách chơi



Chọn trò chơi GẤU CHƠI PIANO đã được cài đặt trong máy tính

Trong trò chơi này, Gấu gõ vài nốt nhạc. Em tập trung vừa nghe, vừa quan sát thật kĩ các nốt nhạc khi Gấu gõ để gõ lại theo các âm vừa được nghe.

Nếu em gõ sai, trò chơi yêu cầu gõ lại.



Số lượt chơi
còn lại

Ghi nhớ vị trí
của phím đàn

Bài đọc thêm: CÁC PHÍM TẮT TRONG MUSESORE

1. Cách chọn trường độ bằng phím tắt

Để nhập nhanh các nốt nhạc, với trường độ tùy ý, chúng ta có thể dùng phím tắt tương ứng.

Các phím tắt để chọn trường độ như sau:

1	Móc bốn (hemidemisemiquaver)	5	Nốt đen (crotchet)
2	Móc ba (emisemiquaver)	6	Nốt trắng (minim)
3	Móc đôi (semiquaver)	7	Nốt tròn (semibreve)
4	Móc đơn (quaver)	8	Tròn kép (breve)

2. Cách nhập cao độ bằng bàn phím

Thay vì dùng chuột để nhập nốt nhạc, chúng ta có thể dùng các phím chữ tương ứng với từng cao độ để nhập các nốt nhạc như sau:



3. Các phím tắt khác

Trong quá trình nhập nốt nhạc, chúng ta có thể dùng nhiều phím tắt khác như sau:

(Lên): Tăng nốt nhạc lên nửa cung (dùng #)	Alt + Shift + ↑	Tăng cao độ nốt sử dụng hoá biểu
(Xuống): Giảm nốt nhạc xuống nửa cung (dùng b)	Alt + Shift + ↓	Giảm cao độ nốt sử dụng hoá biểu
Chuyển một nốt thành nốt trùng âm	Backspace	Hoàn lại thao tác nhập nốt cuối
Nhân đôi một nốt	X	Đảo chiều thân nốt nhạc
Giảm nửa trường độ của một nốt	Alt + Shift + X	Đảo hướng đầu nốt
Nhân đôi trường độ của một nốt		