



QUÁCH TẤT KIÊN (Chủ biên)
LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI – TRẦN NGỌC KHOA

Vở bài tập

TIN HỌC



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIẾN (Chủ biên)
LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI – TRẦN NGỌC KHOA

Vở bài tập

TIN HỌC



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Lời nói đầu	3
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	4
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	7
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 3. Thông tin trên trang web	10
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	14
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	17
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	21
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	24
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xóa văn bản	28
Bài 9. Bài trình chiếu của em	34
Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	38
Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá	41
Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím	45
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 12. Làm quen với Scratch	48
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	51
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	54
Ôn tập Học kì I	58
Ôn tập học kì II	65
Đáp án – Hướng dẫn	73

LỜI NÓI ĐẦU

Quý thầy cô, quý phụ huynh và các em học sinh thân mến!

Vở bài tập Tin học 4 được biên soạn nhằm giúp các em học sinh củng cố, rèn luyện các kiến thức, kĩ năng và phát triển năng lực tin học cũng như các phẩm chất theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Các bài trong vở được trình bày theo trình tự như trong sách giáo khoa Tin học 4. Tương ứng với bài học trong sách giáo khoa, nội dung mỗi bài trong vở gồm phần tóm tắt lí thuyết và phần bài tập. Các dạng bài tập trong vở đa dạng, phong phú như: đánh dấu, lựa chọn ghép nối, điền vào chỗ trống, vẽ, tô màu, ...

Nội dung vở được thiết kế để hỗ trợ các em học sinh tự học theo sách giáo khoa. Do vậy, vở bài tập sẽ đặc biệt hữu ích khi được dùng cùng với sách giáo khoa trong các tiết học trên lớp.

Chúng tôi hi vọng cuốn **Vở bài tập Tin học 4** mang đến niềm vui cho các em học sinh khi học tin học.

Chúc các em học tập thật tốt!

Các tác giả

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH

I. Tóm tắt bài học

Vai trò, mối quan hệ phụ thuộc giữa phần cứng và phần mềm máy tính 	Một số thao tác không đúng gây lỗi cho máy tính - Tắt máy bằng cách ngắt nguồn điện đột ngột; - Dùng vải thô ráp lau hay để vật sắc, nhọn tác động vào màn hình; - Va đập mạnh hay để bụi, bẩn, ẩm ướt; - Lắc mạnh khi tháo, lắp thẻ nhớ, USB, bàn phím, chuột, ...
--	---

II. Bài tập

1. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra những đặc điểm thuộc về phần cứng, phần mềm máy tính.

Đặc điểm	Phần cứng	Phần mềm
a) Là vật thể		
b) Không là vật thể		
c) Có thể chạm tay vào		
d) Không thể chạm tay vào		
e) Không quan sát được hình dạng		
g) Quan sát được hình dạng		

2. Hãy phân loại thiết bị phần cứng, biểu tượng phần mềm trong Bảng 1.

- Các thiết bị phần cứng gồm:
- Các biểu tượng phần mềm gồm:

Bảng 1. Một số thiết bị phần cứng, biểu tượng phần mềm

			
a) Màn hình	b) File Explorer	c) PowerPoint	d) Bàn phím
			
e) Windows 10	g) Loa	h) SolarSystem	i) Paint
			
k) Chuột	l) RapidTyping	m) Chrome	o) Máy in
			
p) Thân máy	q) Basic Mouse Skills	r) Word	s) Webcam

3. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

- làm việc theo lệnh của
- là môi trường hoạt động của
- hoạt động trong môi trường là
- ra lệnh cho làm việc.
- Không có thì phần cứng không hoạt động được.
- Không có phần cứng thì không chạy được.

4. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

- Đặc điểm chung của cơ thể con người và là có thể chạm tay vào hay quan sát được hình dạng.
- Đặc điểm chung của và phần mềm máy tính là không thể chạm tay vào hay quan sát được.

5. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra hậu quả có thể xảy ra khi thực hiện mỗi thao tác không đúng trong bảng dưới đây.

Thao tác không đúng	Gây lỗi phần mềm	Gây lỗi, làm hỏng, xước, nứt vỡ phần cứng
a) Tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện đột ngột.		
b) Va đập mạnh.		
c) Dùng vải thô ráp lau hay để vật sắc, nhọn tác động vào màn hình.		
d) Lắc mạnh khi tháo, lắp thẻ nhớ USB, bàn phím, chuột.		
e) Để máy tính bị ẩm, ướt, bụi, bẩn.		

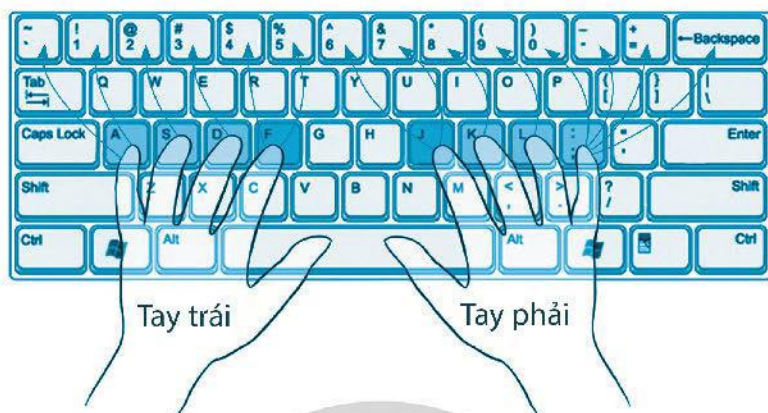
6. Trong bảng dưới đây, đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra việc nên hay không nên làm.

Việc	Nên làm	Không nên làm
a) Thoát khỏi các phần mềm đã được kích hoạt rồi tắt máy tính bằng nút lệnh Shut down .		
b) Gõ phím nhẹ, dứt khoát.		
c) Để máy tính ở nơi khô ráo, thông thoáng.		
d) Vừa ăn, uống vừa sử dụng máy tính.		
e) Sử dụng vải khô, mềm để vệ sinh bàn phím, chuột, màn hình máy tính.		
g) Thao tác với chuột nhẹ nhàng, dứt khoát.		
h) Di chuyển chuột trên mặt gỗ ghe hay trơn bóng (như mặt kính).		

BÀI 2. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

I. Tóm tắt bài học

1. Gõ phím ở hàng phím số.



Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím số

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

2. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

Lợi ích của việc gõ
bàn phím đúng cách

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

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

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

Hạn chế hỏng phím, kẹt phím.

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

II. Bài tập

1. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Các phím , , ,  nằm ở hàng phím nào trên bàn phím?

- A. Hàng phím cơ sở.
- B. Hàng phím số.
- C. Hàng phím trên.
- D. Hàng phím dưới.

2. Nối phím với ngón tay được phân công phụ trách.

Ngón tay	Phím
1. Út trái	a) 
	b) 
2. Út phải	c) 
	d) 

3. Đánh dấu X vào ô trống trước đáp án đúng. Những thao tác nào dưới đây là đúng khi thực hiện gõ các phím trên hàng phím số đúng cách?

☐	A. Đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.
☐	B. Ngón tay vươn ra gõ đúng phím được phân công.
☐	C. Gõ phím nhẹ nhàng, dứt khoát.
☐	D. Gõ xong đưa ngón tay về vị trí xuất phát.

4. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Khi mới tập thường khó gõ, gõ chậm, gõ nhầm phím.	☐
B. Cần rèn luyện thói quen không nhìn vào bàn phím khi gõ.	☐
C. Kiên trì luyện tập sẽ gõ nhanh, chính xác mà không cần nhìn bàn phím.	☐
D. Không cần gõ phím đúng cách, gõ bằng hai ngón trỏ nhanh và chính xác hơn.	☐

5. Đánh dấu X vào ô trống trước đáp án đúng. Luyện tập thành công gõ bàn phím đúng cách có lợi ích nào sau đây?

☐	A. Làm việc với máy tính hiệu quả hơn.
☐	B. Tập trung quan sát được màn hình để xử lí công việc chính.
☐	C. Tránh được đau, mỏi mắt, cổ, cổ tay, ngón tay.
☐	D. Hạn chế hỏng phím, kẹt phím.

6. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Cách nào sau đây hiệu quả hơn để luyện tập gõ bàn phím đúng cách?

A. Luyện tập với phần mềm luyện tập gõ bàn phím theo cách: – Luyện tập từng bài với từng hàng phím cho đến khi tương đối thành thạo mới chuyển qua hàng phím khác. – Luyện tập các bài tổng hợp nhiều hàng phím.	B. Luyện tập với phần mềm soạn thảo văn bản.
--	---

7. Nối phím với chức năng của phím trong soạn thảo văn bản.

Phím	Chức năng
1. →, ←, ↓, ↑	a) Ngắt dòng và đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
2. Backspace	b) Xóa kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo.
3. Enter	c) Dịch chuyển con trỏ soạn thảo trong văn bản.
4. Delete	d) Xóa kí tự ở bên trái con trỏ soạn thảo.

III. Thực hành

8. Kích hoạt phần mềm Word và soạn thảo đoạn văn bản sau (em có thể không gõ dấu tiếng Việt).

Một thiên niên kỉ có 1000 năm, một thế kỉ có 100 năm. Một năm có 12 tháng và 365 ngày (năm nhuận có 366 ngày). Một tuần có 7 ngày, đó là: thứ Hai, thứ Ba, thứ Tư, thứ Năm, thứ Sáu, thứ Bảy và Chủ nhật.

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3. THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

I. Tóm tắt bài học

- Các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.
- Không cố tình truy cập và không nên xem thông tin không phù hợp trên trang web vì có thể dẫn đến một số tác hại, rủi ro cho em.

II. Bài tập

1. Nối mỗi loại thông tin ở cột bên trái với một đặc điểm ở cột bên phải cho phù hợp.

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

2. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.

- A. Trang web có chứa thông tin dạng văn bản, hình ảnh, âm thanh.
- B. Video là loại thông tin trên trang web có thể bao gồm cả văn bản (chữ), hình ảnh, âm thanh.
- C. Siêu liên kết không phải là một loại thông tin trên trang web.
- D. Trang web có chứa siêu liên kết gọi là siêu văn bản.

3. Điền vào chỗ chấm các loại thông tin có trong mỗi hình dưới đây.

 Hình 1a. Trang web về Bến Nhà Rồng¹ Các loại thông tin gồm:	 Hình 1b. Trang web về bài Quốc ca² Các loại thông tin gồm:
 Hình 1c. Trang web truyện cổ tích³ Các loại thông tin gồm:	 Hình 1d. Trang web truyện cổ tích⁴ Các loại thông tin gồm:

4. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra hậu quả có thể xảy ra đối với mỗi việc làm trong bảng dưới đây.

Việc làm	Hậu quả có thể xảy ra			
	Bị sợ hãi, ám ảnh.	Không an toàn, rủi ro.	Bị lợi dụng, dụ dỗ, lừa đảo, đe dọa, bắt nạt.	Bị lấy cắp thông tin, hư hỏng máy tính.
Xem phim kinh dị, phim ma.				
Xem và làm theo hướng dẫn thực hiện những việc nguy hiểm.				

^{1, 2, 3, 4} Hình chụp trang web ngày 30/03/2023

Truy cập vào trang web có nội dung không phù hợp lứa tuổi.				
Truy cập vào trang web được tạo ra với mục đích xấu.				

5. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra việc nên làm hoặc không nên làm.

Việc	Nên làm	Không nên làm
Truy cập trang web truyencotich.vn để đọc các câu truyện cổ tích Việt Nam.		
Làm theo các video thử thách ăn cay, cố ăn thật nhiều trên trang web youtube.com .		
Xem các video ca nhạc thiếu nhi vào thời gian nghỉ ngơi.		
Xem và làm theo các video về thể dục aerobic trên trang web youtube.com khi không có sự hướng dẫn của người lớn.		
Điền địa chỉ nhà, số điện thoại của cha, mẹ để nhận quà theo lời mời trên trang web.		
Truy cập vào một trang web mà không có sự hướng dẫn, hỗ trợ của người lớn đáng tin cậy.		
Xem và làm theo các video thể thao mạo hiểm trên trang web youtube.com .		
Gấp giấy để làm đồ dùng theo các video hướng dẫn trên trang web youtube.com .		

III. Thực hành

6. Em hãy truy cập, quan sát và giới thiệu với người thân của em những loại thông tin có trên trang web truyencotich.vn.

7. Hai nhóm truy cập vào trang web thieunhivietnam.vn và chơi một trò chơi như sau:

❶ Hai đội chơi “oẳn tù tì” để quyết định đội nào chơi trước.

❷ Đội thứ nhất nêu một loại thông tin, đội thứ hai chỉ cụ thể loại thông tin đó trên trang web. Sau đó đổi vai trò cho nhau.

– Mỗi lần trả lời đúng được 10 điểm. Với số lượt chơi như nhau, đội nào được 50 điểm trước là đội thắng cuộc.



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

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

I. Tóm tắt bài học

1. Sử dụng máy tìm kiếm Google để tìm thông tin: truy cập trang web google.com.vn, gõ từ khoá vào ô tìm kiếm, gõ phím **Enter**.
2. Từ khoá tìm kiếm (gọi tắt là từ khoá): từ, cụm từ được nhập vào ô tìm kiếm.
3. Để máy tìm kiếm trả về kết quả như mong muốn em cần sử dụng từ khoá là tên chủ đề hay cụm từ mô tả nội dung chính của thông tin cần tìm.

II. Bài tập

1. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để sử dụng máy tìm kiếm tìm thông tin theo từ khoá.
 - A. Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.
 - B. Nháy chuột vào tiêu đề của một kết quả tìm kiếm để xem chi tiết nội dung trang web tìm được.
 - C. Gõ địa chỉ trang web của máy tìm kiếm Google (google.com.vn) rồi gõ phím **Enter**.
 - D. Kích hoạt trình duyệt web.

Thứ tự đúng:

2. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.
 - A. Máy tìm kiếm giúp em dễ dàng, nhanh chóng tìm được thông tin mong muốn trên Internet.
 - B. google.com.vn là địa chỉ trang web của máy tìm kiếm Google.
 - C. Từ khoá tìm kiếm là từ, cụm từ được gõ vào ô tìm kiếm của máy tìm kiếm.
 - D. Kết quả do máy tìm kiếm trả về không liên quan đến từ khoá tìm kiếm.
 - E. Trong danh sách kết quả, phần nội dung bài viết có chứa và in đậm từ khoá đã sử dụng để tìm kiếm.

3. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

Gợi ý: từ đặc trưng; liên quan đến; từ khoá; nội dung chính; tên chủ đề.

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

4. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Đối với kết quả tìm kiếm như ở Hình 4 trong SGK, ta có thể xác định Văn Miếu là từ khoá đã được sử dụng để tìm kiếm thông tin vì:

A. Từ Văn Miếu có màu sắc nổi bật hơn (màu xanh) và có trong tiêu đề của bài viết.

B. Từ Văn Miếu được in đậm trong phần nội dung của bài viết của kết quả do máy tìm kiếm trả về.

5. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án sai. Đối với thông tin cần tìm ở Hình 6 trong SGK:

A. Có thể sử dụng từ khoá sao la để tìm kiếm thông tin vì đó là tên của chủ đề.

B. Kì lân Châu Á không phải là từ khoá để tìm kiếm thông tin.

C. Có thể sử dụng cả sao la và kì lân châu á làm từ khoá tìm kiếm thông tin.

6. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai về tìm thông tin bằng máy tìm kiếm.

A. Từ khoá thường là tên chủ đề, nội dung chính của thông tin cần tìm.

B. Kết quả tìm kiếm là các bài viết không liên quan đến từ khoá.

C. Trên cơ sở kết quả tìm kiếm do máy tìm kiếm trả về, ta có thể chỉnh sửa từ khoá để có kết quả tìm kiếm phù hợp hơn.

D. Từ khoá càng mô tả đầy đủ, cụ thể về thông tin cần tìm thì kết quả tìm kiếm càng chính xác.

III. Thực hành

7. Hãy thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet và kể với bạn một số thông tin thú vị về sếu đầu đỏ.

Hướng dẫn: Sử dụng cụm từ *sếu đầu đỏ* làm từ khoá tìm thông tin bằng máy tìm kiếm, truy cập một số kết quả tìm kiếm để tìm hiểu, ghi lại một số điều thú vị về sếu đầu đỏ.

8. Xác định từ khoá và thực hiện tìm kiếm trong hai trường hợp sau:

a) Có nhiều bài viết trên Internet về bãi cọc Cao Quỳ và em muốn tìm hiểu về bãi cọc này.

b. Em muốn tìm thông tin về cách sử dụng máy tìm kiếm để thực hiện việc tìm kiếm thông tin được hiệu quả hơn.

Hướng dẫn:

a) Có thể sử dụng cụm từ *bãi cọc cao quỳ* làm từ khoá tìm kiếm và thực hiện tìm kiếm, truy cập kết quả để tìm hiểu thông tin.

b) Bắt đầu thực hiện tìm kiếm bằng cụm từ mô tả thông tin cần tìm (ví dụ, *cách sử dụng máy tìm kiếm*). Sau đó, trên cơ sở kết quả do máy tìm kiếm trả về thực hiện chỉnh sửa từ khoá để kết quả tìm kiếm phù hợp hơn. Lặp lại quá trình này cho đến khi có được kết quả là thông tin cần tìm.

Chân trời sáng tạo

BÀI 5. THAO TÁC VỚI THƯ MỤC, TỆP

I. Tóm tắt bài học

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

Thư mục nguồn là thư mục chứa thư mục, tệp cần sao chép hoặc di chuyển.

Thư mục đích là thư mục sẽ sao chép hoặc di chuyển thư mục, tệp đến.

a) Sao chép, di chuyển thư mục, tệp

- 1 Mở thư mục nguồn.
- 2 Chọn thư mục, tệp cần sao chép hoặc di chuyển.
- 3 Chọn nút lệnh  Copy (**Ctrl + C**) hoặc  Cut (**Ctrl + X**).
- 4 Mở thư mục đích.
- 5 Chọn lệnh  Paste (**Ctrl + V**).

b) Đổi tên, xóa thư mục, tệp

- 1 Mở thư mục chứa thư mục, tệp đổi tên hoặc xóa.
- 2 Chọn thư mục, tệp cần đổi tên hoặc xóa.
- 3 Chọn nút lệnh  Rename hoặc  Delete (phím **Delete**).

Nếu đổi tên thực hiện tiếp:

- 4 Gõ tên tệp, thư mục mới.
- 5 Gõ phím **Enter**.

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

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

II. Bài tập

1. Lựa chọn các thao tác trong *Bảng 1* dưới đây và sắp xếp vào *Bảng 2* (theo mẫu) để được các bước theo thứ tự đúng thực hiện các thao tác với tệp, thư mục:

Bảng 1

A1. Mở thư mục chứa tệp hoặc thư mục.	C1 – Chọn nút lệnh  Delete (phím Delete).
A2. Mở thư mục nguồn.	C2 – Chọn nút lệnh  Rename (phím F2).
A3. Mở thư mục đích.	C3 – Chọn nút lệnh  Copy (Ctrl + C).
B. Chọn thư mục hoặc tệp.	C4 – Chọn nút lệnh  Cut (Ctrl + X).
	C5 – Chọn nút lệnh  Paste (Ctrl + V).
	D. Gõ tên mới rồi gõ phím Enter.

Bảng 2

Bước	Xoá	Đổi tên	Sao chép	Di chuyển
1	A1			
2	B			
3	C1			
4				
5				

2. Đúng ghi Đ, Sai ghi S.

A. Khi xoá một thư mục thì tất cả các thư mục con và tệp trong thư mục đó cũng bị xoá.	
B. Khi đổi tên một thư mục thì tất cả các thư mục con và tệp trong thư mục đó cũng được đổi tên theo.	
C. Sau khi sao chép một thư mục, ở thư mục nguồn sẽ không còn tồn tại thư mục đó.	
D. Sau khi di chuyển một thư mục, ở thư mục nguồn sẽ không còn tồn tại thư mục đó.	

3. Đánh dấu X vào ô trống trước đáp án đúng. Thao tác nhầm với thư mục, tệp có thể dẫn đến tác hại nào sau đây?

☐	A. Mất dữ liệu.
☐	B. Khó khăn khi cần tìm kiếm thư mục hoặc tệp.
☐	C. Gây lỗi phần mềm, phần mềm không hoạt động được hoặc máy tính bị treo.
☐	D. Nứt, vỡ bàn phím, chuột máy tính.

4. Nối việc làm và hậu quả tương ứng.

Việc làm	Hậu quả
1. Sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp tùy tiện.	a) Bộ nhớ máy tính bị đầy, làm cho máy tính chạy chậm hoặc không hoạt động được.
2. Sao chép cùng một tài liệu đến quá nhiều thư mục khác nhau.	b) Khó khăn trong việc quản lí, tìm thư mục và tệp.

5. **Mouse Skills.exe** là một tệp được tạo ra khi cài đặt chương trình luyện tập sử dụng chuột **Basic Mouse Skills**. Theo em, có nên thực hiện xóa, đổi tên hay di chuyển tệp này không? Tại sao?

.....

.....

.....

6. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Mỗi lần sao chép, di chuyển chỉ có thể sao chép, di chuyển được một thư mục hoặc một tệp.	☐
B. Có thể chọn nhiều thư mục, tệp bằng cách nhấn giữ phím Ctrl kết hợp nháy chuột chọn các thư mục, tệp trong một thư mục.	☐
C. Mỗi lần sao chép, di chuyển có thể đồng thời sao chép, di chuyển được nhiều thư mục và tệp.	☐
D. Không thể đồng thời chọn nhiều thư mục, tệp.	☐

III. Thực hành

7. Trong USB của bạn Hoàng Minh có thư mục *HoangMinh* chứa các tệp ảnh và tệp trình chiếu (PowerPoint) như ở Hình 1a. Em hãy thực hiện các thao tác với thư mục, tệp để được cây thư mục như ở Hình 1b. Sao chép hoặc di chuyển các tệp vào các thư mục sao cho hợp lí, thuận tiện cho việc tìm kiếm, sử dụng.

Gợi ý:

Có nhiều cách để thực hiện yêu cầu bài tập. Em có thể tham khảo cách làm sau:

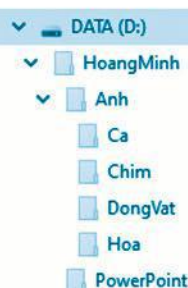
❶ Sao chép thư mục *HoangMinh* từ USB sang ổ đĩa **D:**.

❷ Trong thư mục *HoangMinh*, thực hiện thao tác với thư mục để có cây thư mục như ở Hình 1b.

❸ Di chuyển các tệp trong thư mục *HoangMinh* theo từng loại (chim, cá, hoa, động vật, PowerPoint) vào các thư mục tương ứng đã tạo. Mỗi lần thực hiện thao tác di chuyển, sử dụng phím **Ctrl** để chọn các tệp cùng loại, di chuyển cùng lúc.



Hình 1a



Hình 1b

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

BÀI 6. SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP

I. Tóm tắt bài học

1. Phần mềm có bản quyền

Phần mềm máy tính là sản phẩm, tài sản của tác giả. Khi sử dụng phần mềm của tác giả nào thì phải được sự cho phép của tác giả đó.

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

Phần mềm miễn phí	Phần mềm không miễn phí
Không phải trả phí khi sử dụng.	Phải trả phí khi sử dụng.
Google Chrome, RapidTyping, UniKey, ...	PowerPoint, Word, Windows 10, ...

II. Bài tập

1. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

Gợi ý: a) cho hoặc không cho; tác giả; phần mềm đó.

b) phần mềm có bản quyền; sử dụng; được sự cho phép.

a) Tác giả của phần mềm máy tính là tổ chức, cá nhân tạo ra có quyền

tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm của mình.

b) Khi phần mềm của tác giả nào thì phải của tác giả đó. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là

2. Ghép câu hỏi ở cột bên trái với câu trả lời ở cột bên phải cho phù hợp.

Câu hỏi	Câu trả lời
1. Phần mềm máy tính do đâu mà có?	a) Tác giả có thể bảo vệ phần mềm của mình bằng mã khoá.
2. Em hiểu thế nào về tác giả của phần mềm máy tính?	b) Tác giả có quyền cho hoặc không cho tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm của mình.
3. Tác giả có quyền gì đối với phần mềm của mình?	c) Tác giả của phần mềm máy tính là tổ chức, cá nhân tạo ra phần mềm.
4. Tác giả có thể bảo vệ quyền của mình đối với phần mềm bằng cách nào?	d) Phần mềm máy tính do tổ chức, cá nhân tạo ra.
5. Cần phải được sự cho phép của ai khi sử dụng phần mềm?	e) Phần mềm được tác giả cho phép sử dụng là phần mềm có bản quyền.
6. Em hiểu thế nào về phần mềm có bản quyền?	g) Khi sử dụng phần mềm cần phải có sự cho phép của tác giả.

3. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra việc nên làm hoặc không nên làm.

Việc	Nên làm	Không nên làm
A. Chỉ sử dụng phần mềm khi được phép.		
B. Sử dụng phần mềm bị phá khoá.		
C. Sử dụng phần mềm trò chơi được người khác sao chép cho em mà không cần quan tâm phần mềm đó có bản quyền hay không.		
D. Đưa phần mềm lên mạng để những người khác có thể sử dụng mà chưa được sự cho phép của tác giả.		

4. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra phát biểu đúng với phần mềm miễn phí hoặc đúng với phần mềm không miễn phí.

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

5. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra phần mềm miễn phí hoặc không miễn phí.

Phần mềm	Miễn phí	Không miễn phí
Google Chrome 		
PowerPoint 		
RapidTyping 		
Word 		
SolarSystem 		
UniKey 		
Windows 10 		
Writer 		
Impress 		
Excel 		
Calculator 		

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7. SOẠN THẢO VĂN BẢN TIẾNG VIỆT

I. Tóm tắt bài học

1. Khởi động phần mềm Word

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.

2. Chuyển đổi giữa chế độ gõ tiếng Việt và chế độ gõ tiếng Anh của phần mềm Unikey:   Nháy chuột

3. Gõ văn bản tiếng Việt kiểu Telex.

Bảng 1. Gõ kí tự có dấu

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

Bảng 2. Gõ dấu thanh

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

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

II. Bài tập

1. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản Word, em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào trên màn hình nền?



2. Nối mỗi thao tác ở cột bên trái với một kết quả ở cột bên phải cho phù hợp.

Thao tác
1. Nháy chuột vào biểu tượng  .
2. Nháy chuột vào biểu tượng  .

Kết quả
a) Chuyển sang chế độ gõ tiếng Việt  .
b) Chuyển sang chế độ gõ tiếng Anh  .

3. Với kiểu gõ Telex, điền phím cần gõ để được kí tự, dấu thanh cần gõ trong các bảng dưới đây.

Bảng 1. Gõ kí tự có dấu

Kí tự cần gõ	â	đ	ê	ô	ơ	ư	ă
Phím cần gõ	...	...	...	...	...	...	...

Bảng 2. Gõ dấu thanh

Dấu thanh cần gõ	Dấu sắc	Dấu huyền	Dấu hỏi	Dấu ngã	Dấu nặng
Phím cần gõ					

4. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai về cách gõ tiếng Việt theo kiểu gõ Telex.

- A. Có thể gõ phím dấu thanh ngay sau khi gõ kí tự mang dấu thanh.
- B. Nên gõ phím dấu thanh ở cuối từ, Unikey sẽ tự động đặt dấu đúng quy tắc.
- C. Nên sử dụng kiểu gõ Telex để gõ văn bản tiếng Việt.
- D. Không có kiểu gõ tiếng Việt nào khác ngoài kiểu gõ Telex.
- E. Sau khi đã đặt dấu, gõ phím **Z** để bỏ đặt dấu.

5. Nối mỗi tên phím ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Tên phím	Chức năng của phím trong soạn thảo văn bản
1. Backspace	a) Đưa con trỏ soạn thảo sang trái một kí tự.
2. Caps Lock	b) Đưa con trỏ soạn thảo lên dòng trên.
3. Delete	c) Xóa kí tự bên phải con trỏ soạn thảo văn bản.
4. Enter	d) Xóa kí tự bên trái con trỏ soạn thảo văn bản.
5. Shift	e) Bật hoặc tắt chế độ gõ chữ hoa, chữ thường (đèn Caps Lock sẽ bật hoặc tắt).
6. Spacebar	g) Nhấn giữ phím để gõ chữ hoa hoặc kí tự trên của phím có hai kí tự.
7. →	h) Tạo khoảng cách giữa các từ khi soạn thảo văn bản.
8. ←	i) Đưa con trỏ soạn thảo xuống dòng dưới.
9. ↓	k) Ngắt dòng và di chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
10. ↑	l) Đưa con trỏ soạn thảo sang phải một kí tự.

6. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu văn bản vào máy tính (lần đầu tiên).

- Nháy chuột vào nút lệnh  **Browse**.
- Mở thư mục sẽ chứa tệp.
- Nháy chuột vào nút lệnh  **Save**.
- Gõ tên tệp vào ô **File name**.
- Nháy chuột vào nút lệnh  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**).

Thứ tự đúng:

7. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai về soạn thảo văn bản bằng phần mềm Word.

- Trong quá trình soạn thảo văn bản ta nên thường xuyên thực hiện lưu văn bản.

B. Sau khi đã lưu lần đầu tiên, để lưu những chỉnh sửa được thực hiện trong văn bản ta có thể gõ tổ hợp phím **Ctrl + S** hoặc nháy chuột vào nút lệnh .

C. Chỉ nên thực hiện lưu văn bản khi đã soạn thảo xong.

III. Thực hành

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

a) Khởi động Word.

b) Quan sát biểu tượng gõ tiếng Việt của phần mềm Unikey trên thanh tác vụ (ở góc phải dưới của màn hình) và thực hiện chuyển sang chế độ gõ tiếng Việt  nếu cần thiết.

c) Thực hiện gõ văn bản dưới đây theo kiểu gõ Telex.

Trung thu trăng sáng như gương,
Bác Hồ ngắm cảnh nhớ thương nhi đồng.
Sau đây Bác viết mấy dòng,
Gửi cho các cháu tỏ lòng nhớ thương.

Trích: Thư Trung Thu Bác Hồ gửi các cháu thiếu nhi, năm 1951.

d) Lưu văn bản với tên tệp là *Thư trung thu* vào máy tính sao cho em dễ dàng tìm lại để sử dụng về sau.

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

I. Tóm tắt nội dung

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

Chèn hình ảnh vào văn bản	Thay đổi cách bố trí hình ảnh	Lưu tệp văn bản với tên khác
❶ Đặt con trỏ soạn thảo vào nơi muốn chèn hình ảnh; ❷ Chọn thẻ Insert; chọn nút lệnh  Pictures; ❸ Trong cửa sổ Insert Picture mở ra, mở thư mục chứa tệp hình ảnh, chọn tệp hình ảnh, chọn nút lệnh .	❶ Chọn hình ảnh; ❷ Nháy chuột vào nút lệnh Layout Options . ❸ Chọn kiểu trình bày.	❶ Chọn thẻ File; ❷ Chọn Save As; ❸ Chọn  Browse, trong cửa sổ Save As hiện ra, mở thư mục sẽ chứa tệp; ❹ Gõ tên mới; ❺ Nháy chuột vào nút lệnh .

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

Bước	Sao chép	Di chuyển	Xoá
❶	Chọn phần văn bản		
❷	Nháy chuột vào nút lệnh  Copy (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + C).	Nháy chuột vào nút lệnh  Cut (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + X).	Gõ phím Delete hoặc phím Backspace .
❸	Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn sao chép đến.	Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn di chuyển đến.	
❹	Nháy chuột vào nút lệnh  Paste (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + V).		

II. Bài tập

1. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

Gợi ý: sinh động, hấp dẫn, minh họa.

Mục đích của việc chèn hình ảnh là để cho nội dung văn bản, giúp văn bản, hơn.

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

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

B. Chọn thẻ **Insert**, chọn nút lệnh  (cửa sổ **Insert Pictures** xuất hiện).

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

D. Chọn nút lệnh .

Thứ tự đúng:

3. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Việc nào dưới đây cần thực hiện khi chèn hình ảnh vào văn bản nhưng không cần thực hiện khi chèn hình ảnh vào trang chiếu?

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

B. Chọn thẻ **Insert**, chọn nút lệnh  (cửa sổ **Insert Pictures** xuất hiện).

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

D. Chọn nút lệnh .

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

A. Khi con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều, kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh.

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

C. Chọn hình ảnh.

Thứ tự đúng:

5. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện di chuyển hình ảnh.

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

B. Chọn hình ảnh.

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

Thứ tự đúng:

6. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện thay đổi cách bố trí hình ảnh trong trang văn bản.

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

B. Chọn kiểu trình bày.

C. Chọn hình ảnh.

Thứ tự đúng:

7. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.

A. Để di chuyển hình ảnh đến vị trí mong muốn trong văn bản ta chỉ cần thực hiện thao tác di chuyển hình ảnh.

B. Ta có thể thay đổi cách bố trí, sắp đặt hình ảnh với nội dung chữ trong văn bản.

C. Để di chuyển hình ảnh đến vị trí mong muốn trong văn bản ta có thể cần phải thực hiện thay đổi cách bố trí hình ảnh kết hợp với di chuyển hình ảnh.

8. Lựa chọn một số việc trong những việc dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện sao chép, di chuyển, xóa phần văn bản.

A. Chọn phần văn bản.

B. Gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**.

C. Gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**.

D. Gõ tổ hợp phím **Ctrl + X**.

E. Gõ phím **Delete** hoặc **Backspace**.

G. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn sao chép đến.

H. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn di chuyển đến.

Sao chép:

Di chuyển:

Xoá:

9. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện sao chép cụm từ "Núi bao nhiêu tuổi" đến dưới dòng chứa cụm từ "Trăng bao nhiêu tuổi" ở cuối văn bản như ở Hình 6c trong SGK.

A. Gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**.

B. Đưa con trỏ đến cuối dòng cuối cùng của văn bản rồi gõ phím **Enter**.

C. Chọn cụm từ "Núi bao nhiêu tuổi".

D. Gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**.

Thứ tự đúng:

10. Hãy nêu hai cách thực hiện di chuyển phần văn bản để từ văn bản như ở Hình 7d trong SGK có được văn bản như ở Hình 7a trong SGK.

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

11. Nối mỗi thao tác ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Thao tác
1) Sao chép phần văn bản.
2) Di chuyển phần văn bản.
3) Xoá phần văn bản.
4) Chọn phần văn bản.

Kết quả
a) Phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.
b) Phần văn bản được chọn bị xoá.
c) Tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm phần văn bản giống với phần văn bản đã chọn.
d) Phần văn bản có nền màu sẫm.

12. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Để từ tập văn bản 5 điều Bác Hồ dạy (em đã tạo ở Bài 7) có được văn bản như ở Hình 1 trong SGK, việc nào dưới đây không cần thực hiện?

- A. Chèn hình ảnh vào văn bản.
- B. Thay đổi kích thước, thay đổi cách bố trí hình ảnh, di chuyển hình ảnh.
- C. Sao chép văn bản.

13. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự hợp lí nhất để từ văn bản như ở Hình 9 trong SGK có được văn bản như ở Hình 11 trong SGK.

- A. Di chuyển cụm từ "Ca dao Việt Nam" ở dòng cuối cùng lên trên cùng.
- B. Sao chép cụm từ "Núi bao nhiêu tuổi" rồi gõ thêm cụm từ "núi còn trơ trơ" để hoàn thành câu ca dao cuối cùng.
- C. Sao chép cụm từ "Trăng bao nhiêu tuổi trăng" rồi gõ thêm từ "tròn" để hoàn thành câu ca dao thứ ba.

Thứ tự đúng:

14. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu tệp với tên khác.

- A. Chọn nút lệnh .
- B. Chọn **Save As**.
- C. Chọn , cửa sổ **Save As** mở ra.
- D. Chọn thẻ **File**.
- E. Mở thư mục sẽ chứa tệp, gõ tên tệp mới

Thứ tự đúng:

II. Thực hành

15. Thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Nêu cách làm nhanh nhất để soạn thảo bài ca dao như ở Hình 1.
- b) Thực hành trên máy tính để soạn thảo bài ca dao theo cách làm em nêu ở câu a; lưu văn bản với tên tệp là **Ca dao Việt Nam**.

Ca dao Việt Nam.
Đố ai đếm được lá rừng
Đố ai đếm được mây từng trời cao.
Đố ai đếm được vì sao
Đố ai đếm được công lao mẹ, thầy.

Hình 1. Ca dao Việt Nam

c) Thực hiện đưa hình ảnh minh họa để có văn bản như ở Hình 2; lưu văn bản với tên khác là **Ca dao Việt Nam có ảnh minh họa**.



Ca dao Việt Nam.
Đố ai đếm được lá rừng
Đố ai đếm được mây từng trời cao.
Đố ai đếm được vì sao
Đố ai đếm được công lao mẹ, thầy.

Hình 2. Ca dao Việt Nam có ảnh minh họa

Chân trời sáng tạo

BÀI 9. BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM

1. Tóm tắt nội dung

1. Bài trình chiếu thường có trang đầu tiên là trang tiêu đề, các trang sau là trang nội dung.



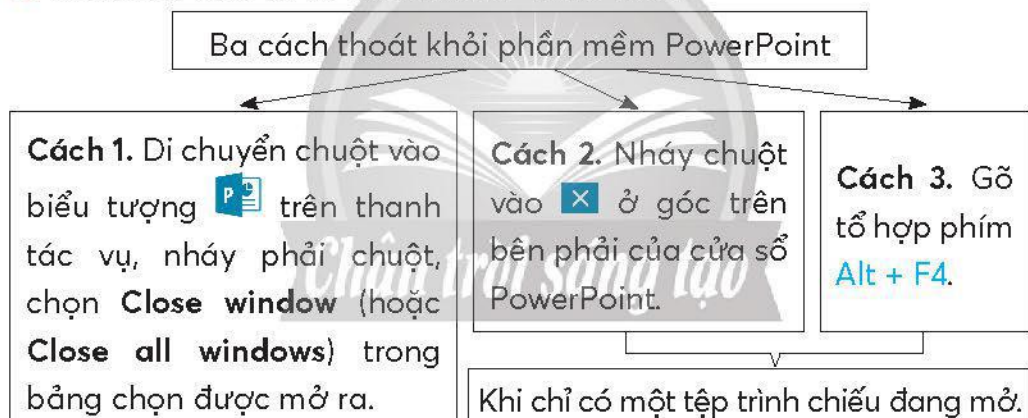
Bố cục trang tiêu đề



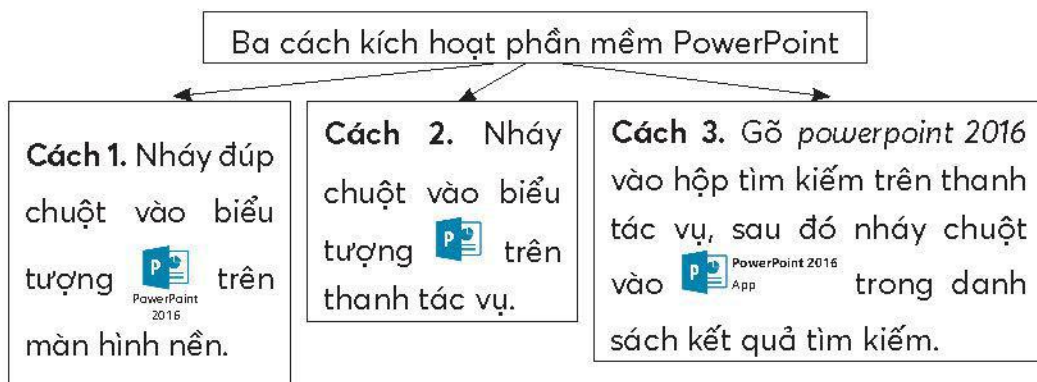
Bố cục trang nội dung

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

3. Các cách kích hoạt, thoát khỏi PowerPoint.



Hình 1. Cách thoát khỏi phần mềm PowerPoint



Hình 2. Cách kích hoạt phần mềm PowerPoint

II. Bài tập

1. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

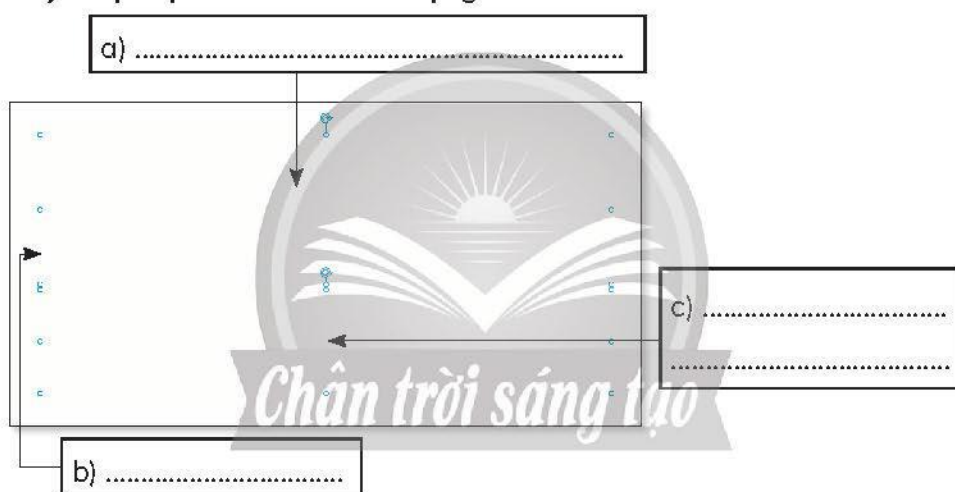
Gợi ý: trang nội dung, trang tiêu đề, trang.

Bài trình chiếu thường có nhiều Trang đầu tiên giới thiệu chủ đề của bài trình chiếu, gọi là Các trang sau là

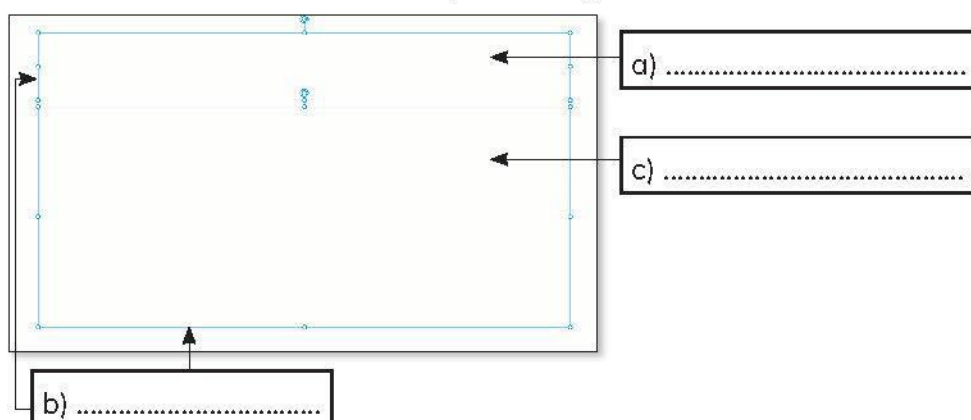
2. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho Hình 3, Hình 4.

Gợi ý: Nơi nhập thông tin tác giả, người trình bày; Nơi nhập tiêu đề của bài trình chiếu; Các khung văn bản; Nơi nhập tiêu đề trang chiếu; Nơi nhập nội dung trang chiếu.

Lưu ý: một cụm từ có thể sử dụng nhiều lần.



Hình 3. Bố cục của trang tiêu đề



Hình 4. Bố cục của trang nội dung

3. Khi bài trình chiếu đang mở, nối mỗi việc được thực hiện ở cột bên trái với một tác dụng tương ứng ở cột bên phải.

Việc được thực hiện	Tác dụng
1. Chọn thẻ Home rồi chọn nút lệnh  New Slide.	a) Nhập văn bản vào khung văn bản trên trang chiếu.
2. Nháy chuột vào bên trong khung văn bản trên trang chiếu rồi gõ nội dung.	b) Thêm trang nội dung.
3. Chọn khung văn bản, di chuyển chuột vào một nút tròn trên cạnh của khung văn bản, khi con trỏ chuột chuyển thành mũi tên hai chiều thì thực hiện kéo thả chuột.	c) Di chuyển khung văn bản.
4. Di chuyển chuột vào cạnh của khung văn bản, khi con trỏ chuột chuyển thành mũi tên bốn chiều thì thực hiện kéo thả chuột.	d) Thay đổi kích thước khung văn bản.

4. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện thay đổi dấu đầu dòng.

A. Chọn mẫu dấu đầu dòng trong danh sách.

B. Chọn phần văn bản.

C. Chọn thẻ **Home**, nháy chuột vào mũi tên ▼ ở bên phải nút lệnh Bullets  ▼ để mở danh sách mẫu dấu đầu dòng.

Thứ tự đúng:

5. Đánh dấu X vào ô trống để xác định các cách kích hoạt, thoát khỏi phần mềm PowerPoint.

Thao tác	Kích hoạt	Thoát khỏi
a) Nháy phải chuột vào biểu tượng  trên thanh tác vụ, chọn lệnh Close window (hoặc Close all windows).		

b) Nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh tác vụ.		
c) Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.		
d) Gõ tổ hợp phím Alt + F4 (khi chỉ có một tệp trình chiếu đang mở).		
e) Nháy chuột vào nút lệnh  ở góc trên bên phải của cửa sổ PowerPoint (khi chỉ có một tệp trình chiếu đang mở).		
g) Gõ <i>powerpoint 2016</i> vào hộp tìm kiếm, sau đó nháy chuột vào  trong danh sách kết quả tìm kiếm.		

III. Thực hành

6. Thực hành trên máy tính để tạo bài trình chiếu gồm bốn trang tương tự như ở Hình 5.



Hình 5. Giới thiệu một số loài động vật

Lưu ý: Em có thể nhờ người lớn tìm hình ảnh, thông tin về các con vật trên Internet.

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

I. Tóm tắt nội dung

1. Định dạng văn bản trên trang chiếu ❶ Chọn phần văn bản cần định dạng. ❷ Chọn thẻ Home: ❷a. Thay đổi kiểu chữ: chọn nút lệnh B, I, U. ❷b. Thay đổi màu chữ: nháy chuột vào mũi tên bên phải nút lệnh Font Color A ▼ rồi chọn màu sắc trong danh sách mở ra. ❷c. Thay đổi cỡ chữ: gõ cỡ chữ vào ô chứa cỡ chữ của nút lệnh Font Size 24 ▼ hoặc nháy chuột vào mũi tên bên phải nút lệnh Font Size 24 ▼ rồi chọn cỡ chữ trong danh sách mở ra.	2. Tạo hiệu ứng cho trang chiếu ❶ Chọn trang chiếu. ❷ Chọn thẻ Transitions ❸ Chọn hiệu ứng chuyển trang. Lưu ý: Chọn  Apply To All để áp dụng hiệu ứng cho tất cả các trang chiếu.
---	---

II. Bài tập

1. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ trống.

Gợi ý: sinh động; rõ ràng; định dạng văn bản.

Việc thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ được gọi là
Định dạng văn bản giúp cho trang chiếu, và đẹp hơn.

2. Lựa chọn một số thao tác dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để định dạng từng thuộc tính (cỡ, màu sắc, kiểu) của chữ.

A. Chọn thẻ **Home** rồi nháy chuột vào nút **B**, **I**, **U**.

B. Chọn thẻ **Home** rồi nháy chuột vào mũi tên ▼ ở bên phải nút lệnh Font Color **A** ▼ rồi chọn màu sắc trong danh sách mở ra.

C. Chọn thẻ **Home** rồi nháy chuột vào mũi tên bên phải nút lệnh Font Size **24** ▼ rồi chọn cỡ chữ trong danh sách mở ra.

D. Chọn phần văn bản cần định dạng

Lưu ý: một thao tác có thể sử dụng nhiều lần.

Định dạng cỡ chữ:

Định dạng màu chữ:

Định dạng kiểu chữ:

3. Điền vào chỗ chấm chức năng tương ứng của từng nút lệnh dưới đây.

Gợi ý: thay đổi kiểu chữ nghiêng; thay đổi cỡ chữ; thay đổi kiểu chữ đậm; thay đổi kiểu chữ gạch chân; thay đổi màu chữ.

a) Nút lệnh Font Size  dùng để:

b) Nút lệnh Italic  dùng để:

c) Nút lệnh Bold  dùng để:

d) Nút lệnh Font Color  dùng để:

e) Nút lệnh Underline  dùng để:

4. Nối mỗi hình dạng con trỏ chuột ở cột bên trái với một công dụng tương ứng ở cột bên phải khi thực hiện thay đổi kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh.

Hình dạng con trỏ chuột
1) 
2) 
3) 
4) 
5) 

Công dụng khi kéo thả chuột
a) Di chuyển hình ảnh (khung văn bản).
b) Thay đổi kích thước theo chiều ngang.
c) Thay đổi kích thước theo chiều dọc.
d) Thay đổi kích thước theo đường chéo từ góc trái trên đến góc phải dưới.
e) Thay đổi kích thước theo đường chéo từ góc trái dưới đến góc phải trên.

5. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Chỉ có thể áp dụng hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu đang được chọn.	
B. Đối với một trang chiếu, tại mỗi thời điểm, chỉ có thể sử dụng một hiệu ứng chuyển trang.	

C. Không thể bỏ hiệu ứng chuyển trang đã tạo cho trang chiếu.	
D. Có thể điều chỉnh kích thước, thay đổi vị trí hình ảnh, khung văn bản để sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang chiếu hài hoà, hợp lí.	
E. Hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài trình bày sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn khi trình chiếu.	

III. Thực hành

6. Thực hành trên máy tính theo yêu cầu sau:

- Tạo một bài trình chiếu mới khoảng bốn trang, trong đó trang đầu tiên là trang tiêu đề, các trang sau là trang nội dung có hình ảnh minh hoạ.
- Thực hiện định dạng văn bản, điều chỉnh kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh để trình bày trang chiếu hợp lí.
- Tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu.
- Trình chiếu, lấy ý kiến của bạn, người thân để hoàn thiện bài trình chiếu.



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

I. Tóm tắt nội dung

1. Truy cập, tìm kiếm, xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc)

❶ Truy cập [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc).

❶a Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để mở trình duyệt web Google Chrome;

❶b Gõ [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc) vào thanh địa chỉ rồi gõ phím **Enter**;

❶c Chọn tài khoản (đã được thầy cô, bố mẹ tạo sẵn).

❷ Tìm kiếm video trong [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc).

Gõ từ khoá (lịch sử Việt Nam hoặc văn hoá Việt Nam) vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.

❸ Xem video.

Nháy chuột vào một video trong danh sách để xem video (Hình 1).



Hình 1. Cửa sổ xem video trong [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc)¹

¹Nguồn: <https://www.youtube.com/watch?v=cPEcXv8qJBc>

2. Xem video có sẵn trong máy tính

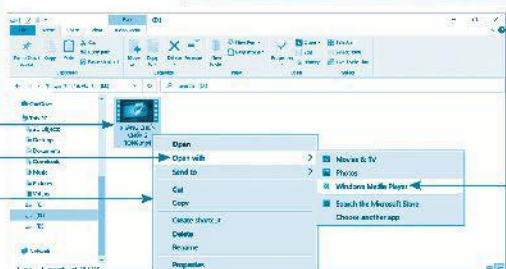
① Mở thư mục chứa tệp video.

② Di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng tệp video rồi nhấp phải chuột để mở bảng chọn ngữ cảnh.

③ Chọn **Open with**.

Bảng chọn ngữ cảnh

④ Chọn **Windows Media Player**.



Hình 2. Mở video bằng phần mềm Windows Media Player

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

Thanh tiến trình

Thời lượng đã xem (phút:giây)



Tắt video

Điều chỉnh âm lượng

Nhấp chuột vào nút lệnh [F] để chuyển sang chế độ toàn màn hình (gõ phím ESC để chuyển về chế độ thông thường).

Hình 3. Cửa sổ xem video của phần mềm Windows Media Player¹

II. Bài tập

1. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện truy cập, tìm kiếm, xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

- Gõ [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) vào thanh địa chỉ rồi gõ phím **Enter**.
- Chọn tài khoản youtubekids của em.
- Nhấp chuột chọn một video để xem.
- Kích hoạt trình duyệt web.
- Gõ từ khóa tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.

Thứ tự đúng:

¹Nguồn: <https://vtv.vn>

2. Ghép mỗi nút lệnh được đánh số ở Hình 4 với chức năng tương ứng.



Hình 4. Một số nút lệnh xem video trên youtubekids.com

Chức năng

- a) Điều chỉnh âm lượng.
- b) Chuyển sang video tiếp theo.
- c) Chuyển sang chế độ toàn màn hình.
- d) Tạm dừng video và nút lệnh chuyển thành dạng ▶.

Kết quả ghép đúng:

3. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện mở video có sẵn trong máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.

A. Chọn **Open with** trong bảng chọn ngữ cảnh.

B. Mở thư mục chứa tệp video.

C. Chọn Windows Media Player.

D. Di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng tệp video rồi nháy phải chuột để mở bảng chọn ngữ cảnh.

Thứ tự đúng:

4. Ghép mỗi nút lệnh được đánh số ở Hình 5 với chức năng tương ứng.



Hình 5. Một số nút lệnh xem video trên phần mềm Windows Media Player

Chức năng

- a) Chuyển sang chế độ toàn màn hình.
- b) Điều chỉnh âm lượng.
- c) Tắt video.
- d) Tạm dừng video và nút lệnh chuyển thành dạng ▶.

Kết quả ghép đúng:

III. Thực hành

5. Dưới sự hỗ trợ của thầy, cô giáo (hoặc bố, mẹ), em hãy thực hành trên máy tính với các nhiệm vụ sau:

a) Truy cập trang web [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=3TrậnThủyChiến).

b) Thực hiện tìm kiếm video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=3TrậnThủyChiến) với từ khoá 3 trận thủy chiến. Sau đó, chọn video Sông Bạch Đằng – 3 Trận Thủy Chiến Lầy Lùng Trong Lịch Sử.

c) Xem video để điền thông tin vào chỗ chấm.

– Thời lượng của video:

– Kế sách chung đã giúp quân ta đánh bại quân địch trong cả 3 trận thủy chiến là:

Trận thủy chiến	Năm diễn ra	Tên người lãnh đạo quân ta	Tên gọi của quân địch
Thứ nhất			
Thứ hai			
Thứ ba			

d) Hãy kể lại cho bạn (hoặc người thân) về những điều thú vị em xem được trong video đồng thời cho bạn xem những đoạn video thú vị đó.

Bài 11B. THỰC HÀNH LUYỆN TẬP GỖ BÀN PHÍM

I. Tóm tắt nội dung

1. Chọn bài luyện tập gõ các số, sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự.

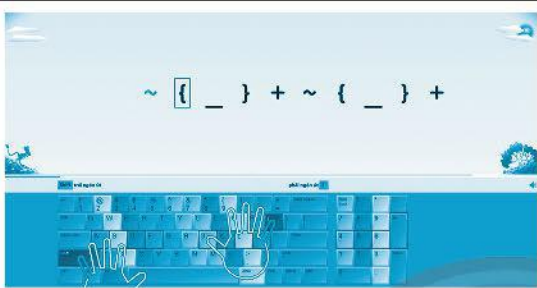
- 1 Kích hoạt phần mềm RapidTyping .
- 2 Nháy chuột vào nút lệnh  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**.
- 3 Nháy chuột vào nút lệnh  rồi:
 - Chọn **2. Phím Shift** để luyện sử dụng phím Shift.
 - Hoặc chọn **3. Phím số** để luyện gõ phím số.
- 4 Chọn một bài học trong danh sách.

2. Trong khi luyện tập, phần mềm có các hướng dẫn, thông báo giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách.

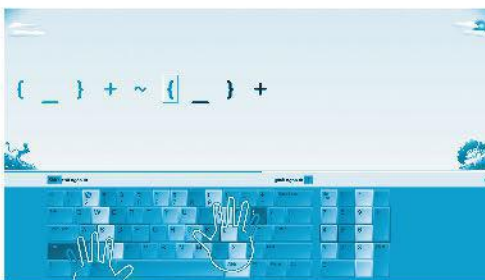
II. Bài tập

1. Điền thông tin vào chỗ trống ở cột bên phải để chỉ ra cách gõ đúng theo hướng dẫn của phần mềm ở cột bên trái.

Hướng dẫn của phần mềm	Cách gõ
 Hình 1	a) Kí tự cần gõ: b) Dùng ngón nhấn giữ phím c) Dùng ngón gõ phím
 Hình 2	a) Kí tự cần gõ: b) Dùng ngón gõ phím

 Hình 3	a) Kí tự cần gõ: b) Dùng ngón nhấn giữ phím c) Dùng ngón gõ phím
 Hình 4	a) Dấu cần gõ: b) Dùng ngón nhấn giữ phím c) Dùng ngón gõ phím

2. Hãy cho biết nguyên nhân có thể dẫn đến mỗi thông báo lỗi dưới đây.

 Hình 1. Thông báo lỗi khi luyện tập gõ phím Shift, Bài Học 2	 Hình 2. Thông báo lỗi khi luyện tập gõ phím số, Bài Học 2
 Hình 3. Thông báo lỗi khi luyện tập gõ phím Shift, Bài Học 9	 Hình 4. Thông báo lỗi khi luyện tập gõ phím Shift, Bài Học 8

III. Thực hành

3. Thực hành trên máy tính để kiểm chứng câu trả lời của em ở bài tập 2 nêu trên.

4. Thực hành theo các yêu cầu sau:

a) Kích hoạt phần mềm RapidTyping ; nháy chuột vào nút lệnh , chọn **EN1. Giới Thiệu**; nháy chuột vào nút lệnh , chọn **4. Phím số**; chọn **Bài Học 1** rồi thực hiện theo hướng dẫn của phần mềm để luyện gõ phím số trong khu vực phím số của bàn phím.

b) Thực hiện tương tự như câu a nhưng chọn **Bài Học 2** để luyện gõ các phím số, kí tự trong khu vực phím số của bàn phím.



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

BÀI 12. LÀM QUEN VỚI SCRATCH

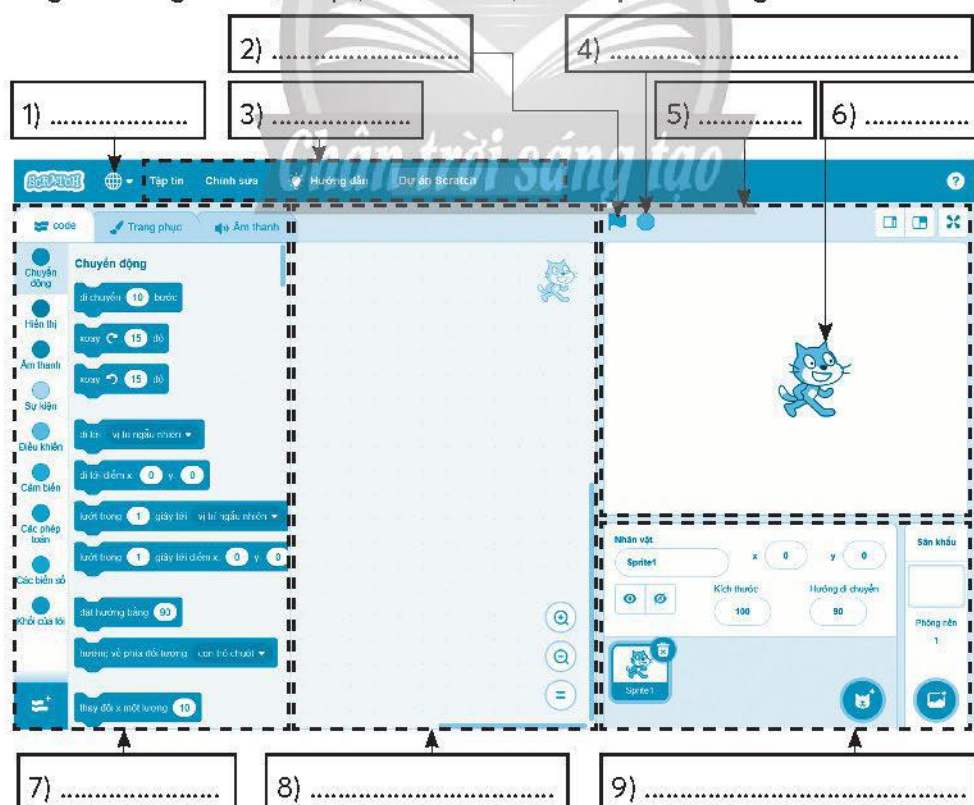
I. Tóm tắt nội dung

1. Kích hoạt phần mềm Scratch: nháy đúp chuột vào biểu tượng .
2. Mở chương trình Scratch: Chọn thẻ **Tập tin**, Chọn **Mở từ máy tính**, mở thư mục, chọn tệp chương trình rồi chọn nút lệnh .
3. Khi thực hiện các thay đổi trong chương trình thì trò chơi cũng sẽ thay đổi theo. Trò chơi là chương trình máy tính.

II. Bài tập

1. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch ở Hình 1.

Gợi ý: Khu vực tạo nhân vật và sân khấu; Nút lệnh cờ xanh (Go); Khu vực lệnh; Nút lệnh chọn ngôn ngữ; Bảng chọn; Nhân vật; Nút lệnh dừng chương trình (Stop); Sân khấu; Khu vực chương trình.



Hình 1. Cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch

2. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để mở chương trình Scratch.

A. Chọn nút lệnh .

B. Chọn thẻ **Tập tin**, chọn **Mở từ máy tính**.

C. Mở thư mục chứa tập chương trình rồi chọn tập chương trình Scratch.

Thứ tự đúng:

3. Hình 2 là chương trình Scratch trò chơi Mèo bắt bóng. Hãy điền vào chỗ trống để hoàn thành các câu sau:



Hình 2a. Chương trình trò chơi
Mèo bắt bóng



Hình 2b. Sân khấu trò chơi
Mèo bắt bóng

Hình 2. Trò chơi Mèo bắt bóng

a) Có thể sử dụng các phím để di chuyển nhân vật mèo trên sân khấu.

b) Khi chạm vào quả bóng nhân vật mèo sẽ nói:

c) Khi thay đổi cụm từ "Tôi bắt được bóng rồi." trong chương trình thì của nhân vật mèo sẽ thay đổi.

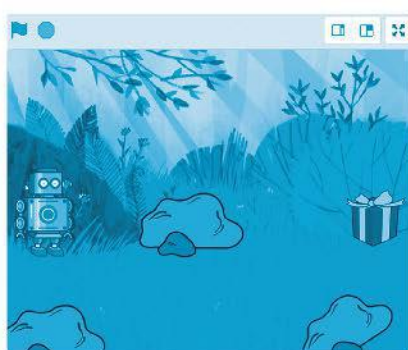
d) Muốn nhân vật mèo di chuyển nhanh hơn ta cần thay các số 5 trong chương trình bằng số có giá trị

e) Muốn nhân vật mèo di chuyển chậm hơn ta cần thay các số 5 trong chương trình bằng số có giá trị

4. Hình 3 là trò chơi Robot tìm quà được tạo bằng Scratch. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.



Hình 3a. Chương trình trò chơi Robot tìm quà



Hình 3b. Sân khấu trò chơi Robot tìm quà

Hình 3. Trò chơi Robot tìm quà

A. Khi thay các số 10 trong chương trình bằng số 2, robot sẽ di chuyển chậm hơn, dễ dàng hơn trong việc tránh các tảng đá.

B. Khi thay các số 10 trong chương trình bằng số 20, robot sẽ di chuyển nhanh hơn, khó khăn hơn trong việc tránh các tảng đá.

C. Không thể chỉnh sửa chương trình để thay đổi lời nói của robot khi chạm vào tảng đá.

5. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.

A. Trò chơi trên máy tính là chương trình máy tính.

B. Không thể thực hiện thay đổi trò chơi bằng cách thay đổi trong chương trình máy tính.

C. Trong chương trình ở Hình 2, Hình 3, khi thay đổi giá trị số trong các khối  ,  thì tốc độ di chuyển của nhân vật sẽ thay đổi.

D. Trong chương trình ở Hình 2, Hình 3, khi thay đổi nội dung của ô đầu tiên trong khối  trong  thì lời nói của nhân vật sẽ thay đổi.

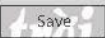
Bài 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN

I. Tóm tắt nội dung

1. Các bước tạo chương trình Scratch để kể chuyện

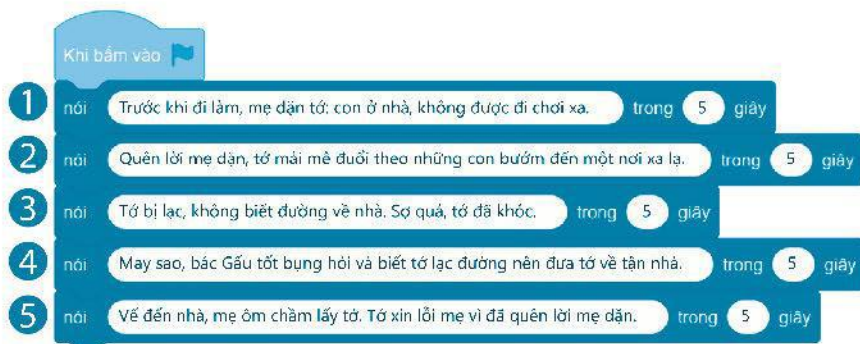
- 1 Kích hoạt phần mềm Scratch.
- 2 Kéo thả lệnh  trong nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.
- 3 Đối với mỗi lời kể của mèo con, thực hiện lặp lại các việc sau đây:
 - a. Kéo thả lệnh  trong nhóm lệnh **Hiển thị**, ghép nối với lệnh đã có trong khu vực chương trình;
 - b Nhập lời kể của mèo con vào ô ;
 - c Nhập thời gian hiển thị lời kể vào ô .

2. Các bước lưu chương trình Scratch vào máy tính

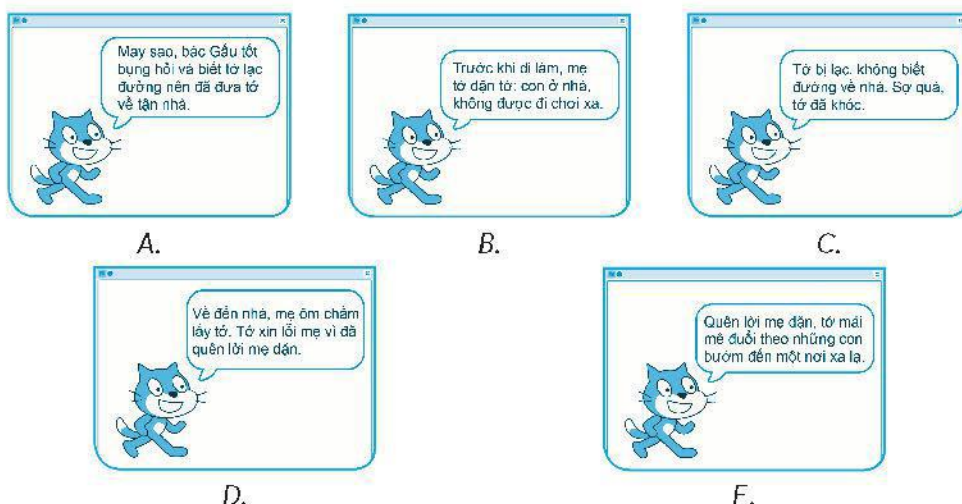
- 1 Chọn thẻ **Tập tin**.
- 2 Chọn **Lưu về máy tính** (cửa sổ **Save as** mở ra).
- 3 Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch.
- 4 Gõ tên tệp vào ô **File name**.
- 5 Nháy chuột vào nút lệnh .

II. Bài tập

1. Ghép mỗi lệnh được đánh số thứ tự trong chương trình ở Hình 1 với một kết quả tương ứng ở Hình 2.



Hình 1. Chương trình kể chuyện "Mèo con không lắng lời"



Hình 2. Kết quả chạy chương trình ở Hình 1

Kết quả ghép đúng:

2. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể "Câu chuyện ở vườn trường" theo diễn biến như ở Hình 4 trong SGK.

- A. **nói** Trong khi các bạn khác đang thực hành theo sự hướng dẫn của cô giáo thì Tú và Tuấn lại nô đùa, té nước vào nhau. **trong** 10 giây
- B. **nói** Hôm nay lớp mình có giờ thực hành chăm sóc cây ở vườn trường. **trong** 5 giây
- C. **Khi bấm vào**
- D. **nói** Khi cô giáo nhắc nhở, hai bạn đã biết việc làm của mình là không đúng và xin lỗi cô giáo. **trong** 10 giây
- E. **nói** Lớp mình tiếp tục thực hành, sau đó cùng nhau quét dọn vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng. **trong** 10 giây

Thứ tự đúng:

3. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể các việc được thực hiện vào buổi sáng, trước khi đi học, theo trình tự hợp lí nhất.

- A. **nói** Sau đó đi đánh răng, rửa mặt. **trong** 2 giây
- B. **nói** Rồi xuống nhà ăn sáng. **trong** 2 giây
- C. **Khi bấm vào**
- D. **nói** Sau khi ăn sáng, mình thay quần áo để bố đưa đến trường. **trong** 5 giây

E. nói **Mình gấp chân màn gọn gàng.** trong **2** giây

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

Thứ tự đúng:

4. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự để tạo và chạy chương trình Scratch kể chuyện.

A. Thực hiện lặp lại các việc sau đây đối với mỗi lời kể:

– Kéo thả câu lệnh **Xin chào** trong nhóm lệnh **Hiển thị**, ghép nối với lệnh đã có trong khu vực chương trình;

– Nhập lời kể vào ô **Nhập**;

– Nhập thời gian hiển thị lời kể vào ô **2**.

B. Kéo thả câu lệnh **Khi bấm vào** trong nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.

C. Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go) để chạy chương trình.

D. Kích hoạt phần mềm Scratch.

Thứ tự đúng:

5. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu chương trình vào máy tính.

A. Chọn **Lưu về máy tính**.

B. Gõ tên tệp vào ô **File name**.

C. Nháy chuột vào nút lệnh **Save**.

D. Chọn thẻ **Tập tin**.

E. Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch.

Thứ tự đúng:

III. Thực hành

Tạo, lưu và chạy chương trình để mèo trong Scratch kể câu chuyện “Rùa và Thỏ” với nội dung như sau:

– Thỏ và Rùa thi chạy xem ai nhanh hơn.

– Thỏ nghĩ rằng Rùa chạy rất chậm nên đã rong chơi và ngủ quên ở bên đường.

– Rùa vẫn miệt mài chạy về đích.

– Khi Thỏ tỉnh giấc thì Rùa đã về đến đích và Thỏ đã thua cuộc.

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

I. Tóm tắt nội dung

1. Xoá nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh  để xoá nhân vật hiện tại.
2. Thêm nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh , trong cửa sổ **Chọn một Nhân vật** mở ra, nháy chuột chọn nhân vật.
3. Chọn phong nền sân khấu: Nháy chuột vào nút lệnh , trong cửa sổ **Chọn một Phong nền** được mở ra, nháy chuột chọn phong nền.
4. Một số lệnh trong nhóm **Chuyển động**
 - Di chuyển: ví dụ tiến thẳng 100 bước 
 - Xoay phải: ví dụ xoay phải 90° 
 - Xoay trái: ví dụ xoay trái 90° 
 - Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên 
 - Nếu chạm cạnh sân khấu thì quay lại 

II. Bài tập

1. Nối mỗi việc được thực hiện ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

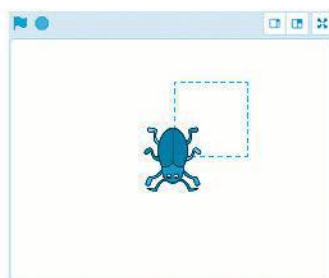
Việc được thực hiện	Kết quả
1) Nháy chuột vào nút lệnh  .	a) Thêm nhân vật
2) Nháy chuột vào nút lệnh  . Sau đó, nháy chuột chọn một nhân vật trong cửa sổ Chọn một Nhân vật mở ra.	b) Chọn phong nền sân khấu
3) Nháy chuột vào nút lệnh  . Sau đó, nháy chuột chọn phong nền trong cửa sổ Chọn một Phong nền mở ra.	c) Xoá nhân vật

2. Chọn và sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự để tạo chương trình điều khiển nhân vật cô bọ cánh cứng di chuyển theo các cạnh của hình vuông (Hình 1).

Lưu ý: Một việc có thể được chọn nhiều lần.



Hình 1a. Vị trí và hướng xuất phát



Hình 1b. Vị trí và hướng khi kết thúc chương trình

Hình 1. Điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển theo các cạnh của hình vuông

- Chọn nhóm lệnh **Sự kiện**, kéo thả lệnh **Chạm vào** vào khu vực chương trình.
- Chọn nhóm lệnh **Điều khiển**, kéo thả và lắp ghép lệnh **Đợi 1 giây** vào khối lệnh trong khu vực chương trình.
- Chọn nhóm lệnh **Chuyển động**, kéo thả, lắp ghép lệnh **Di chuyển 10 bước** vào lệnh (hoặc khối lệnh) trong khu vực chương trình rồi thay số bước thành 100.
- Chọn nhóm lệnh **Chuyển động**, kéo thả, lắp ghép lệnh **Xoay 15 độ** vào khối lệnh trong khu vực chương trình rồi thay giá trị góc xoay thành 90° .

Thứ tự đúng:

3. Nối mỗi lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh	
1. Di chuyển 10 bước	
2. Xoay 15 độ	
3. Xoay 15 độ	
4. Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên	
5. Bật lại nếu chạm cạnh	

Ý nghĩa	
a) Xoay trái 15° .	
b) Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên trong sân khấu.	
c) Nếu chạm cạnh sân khấu thì quay lại.	
d) Xoay phải 15° .	
e) Tiến thẳng 10 bước.	

4. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.

A. Nếu tăng số giây trong lệnh  thì nhân vật sẽ dừng lại lâu hơn trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

B. Nếu tăng số giây trong lệnh  thì nhân vật sẽ di chuyển chậm hơn.

C. Không thể thay đổi số giây trong lệnh  và lệnh .

5. Ghép mỗi mô tả kết quả thực hiện chương trình dưới đây với một chương trình tương ứng ở Hình 2.

Mô tả kết quả thực hiện chương trình:

A. Nhân vật di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên (chạm cạnh thì bật lại) 5 lần.

B. Nhân vật di chuyển hướng lên trên theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát và hướng nhân vật như khi xuất phát.

C. Nhân vật di chuyển hướng xuống dưới theo các cạnh của hình chữ nhật, trở về vị trí xuất phát và hướng nhân vật khác với khi xuất phát.

Chương trình 1

(Khi xuất phát,

hướng của nhân vật

là từ trái sang phải)

Chương trình 2

(Khi xuất phát,

hướng của nhân vật

là từ trái sang phải)

Chương trình 3



Hình 2. Một số chương trình Scratch

III. Thực hành

6. Thực hành theo các yêu cầu sau:

- a) Xoá nhân vật hiện tại.
- b) Thêm nhân vật chú bướm (Butterfly 2).
- c) Chọn phong nền rừng (Forest).
- d) Sử dụng các lệnh em đã học để tạo chương trình điều khiển chú bướm bay trong rừng.
- e) Thực hiện chương trình, quan sát kết quả, chỉnh sửa để chú bướm bay chậm hơn.



Hình 3. Chú bướm bay trong rừng

Chân trời sáng tạo

ÔN TẬP HỌC KÌ I

I. Tóm tắt bài học

Chủ đề A. Máy tính và em

- Phần cứng và phần mềm máy tính
- Gõ bàn phím đúng cách

Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet

- Thông tin trên trang web

Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

- Tìm kiếm thông tin trên Internet
- Thao tác với thư mục, tệp

Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

- Sử dụng phần mềm khi được phép

II. Bài tập

1. Ghép đối tượng với phân loại và đặc điểm cho đúng.

Đối tượng	Phân loại	Đặc điểm
a) Bàn phím	A. Phần mềm	I. Là những vật thể, có thể chạm tay vào hay quan sát được hình dạng.
b) Windows 10		
c) Thân máy		
d) RapidTyping		
e) Máy in, loa máy tính		
g) Chuột	B. Phần cứng	II. Không phải là vật thể, không thể chạm tay vào hay nhìn thấy hình dạng.
h) PowerPoint		
i) Màn hình		
k) Google Chrome		
l) Paint		

Kết quả ghép đúng:

2. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để được phát biểu đúng về vai trò của phần cứng và phần mềm.

a) làm việc theo lệnh của; là hoạt động của

b) ra lệnh cho làm việc; hoạt động trong là

3. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước các đáp án đúng. Thao tác nào sau đây có thể gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm máy tính?

- A. Tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện.
- B. Dùng vật cứng, sắc, nhọn tác động vào các bộ phận của máy tính.
- C. Gõ bàn phím, sử dụng chuột máy tính nhẹ nhàng.
- D. Để máy tính ẩm, ướt, bụi, bẩn.

4. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Phải có cả phần cứng và phần mềm thì máy tính mới hoạt động được.	
B. Không có phần mềm, điện thoại thông minh vẫn có thể hoạt động được.	
C. Tắt máy tính không đúng cách sẽ gây hỏng phần mềm, phần cứng máy tính.	
D. Cần lắc mạnh tay khi tháo, lắp thẻ nhớ USB vào máy tính.	

5. Đánh dấu X vào ô trống đặt trước đáp án đúng. Gõ bàn phím thành thạo, đúng cách sẽ có được những lợi ích nào dưới đây?

☐	A. Gõ nhanh và chính xác.
☐	B. Không cần nhìn bàn phím nên có thể tập trung cho công việc đang thực hiện.
☐	C. Tránh bị đau, mỏi ngón tay, cổ tay,
☐	D. Hạn chế bị hỏng phím, kẹt phím,

6. Nối ngón tay với phím được phân công phụ trách trên hàng phím số.



Út	Áp út	Giữa	Trỏ
Tay trái			

Trỏ	Giữa	Áp út	Út
Tay phải			

7. Nối phím với chức năng của phím trong soạn thảo văn bản.

Phím	Chức năng
1. →, ←, ↓, ↑	a. Xoá kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo.
2. Backspace	b. Ngắt dòng và đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
3. Enter	c. Xoá kí tự ở bên trái con trỏ soạn thảo.
4. Delete	d. Dịch chuyển con trỏ soạn thảo sang phải, trái, xuống, lên.

8. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng nhất. Các loại thông tin chính trên trang web gồm:

- A. Hình ảnh, âm thanh và văn bản.
- B. Hình ảnh, âm thanh, văn bản và video.
- C. Âm thanh, văn bản, video và siêu liên kết.
- D. Hình ảnh, âm thanh, văn bản và siêu liên kết.

9. Nối mỗi phần trang web với các loại thông tin có trên phần trang web đó.

Loại thông tin	A. Văn bản	B. Hình ảnh	C. Âm thanh
----------------	------------	-------------	-------------

Phần được cắt ra từ trang web ¹	1	2	3

10. Dưới đây là hình ảnh khi đưa con trỏ chuột đến một số vị trí trên trang web. Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước mục có chứa siêu liên kết.

A. <u>Hoạt động Hội, Đội</u>	B. Hoạt động Hội, Đội	C. Hoạt động Hội, Đội
------------------------------	-----------------------	-----------------------

¹Nguồn: thieunhivietnam.vn

11. Đánh dấu X vào ô trống trước đáp án đúng. Truy cập, xem thông tin không phù hợp trên trang web có thể bị những tác hại nào dưới đây?

☐	A. Âm ảnh, sợ hãi.
☐	B. Nhiễm thói hư, tật xấu.
☐	C. Đe dọa, bắt nạt, dụ dỗ, lừa đảo.
☐	D. Lấy cắp thông tin, mất dữ liệu.
☐	E. Hư hỏng phần mềm, phần cứng máy tính.

12. Tại sao em cần sự đồng ý của thầy cô, cha mẹ khi truy cập Internet?

Trả lời:

13. Một bạn thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm. Hãy quan sát Hình 1 và trả lời câu hỏi:



Hình 1. Kết quả tìm kiếm thông tin¹

a) Máy tìm kiếm nào đã được sử dụng để tìm kiếm thông tin?

Trả lời:

b) Thông tin hay chủ đề tìm kiếm là gì?

Trả lời:

c) Từ khoá tìm kiếm là gì?

Trả lời:

d) Nêu các bước tìm kiếm thông tin trên Internet để có được kết quả như ở Hình 1.

Trả lời:

¹Nguồn: [google.com](https://www.google.com)

14. Lựa chọn các thao tác trong Bảng 1 và sắp xếp vào Bảng 2 (theo mẫu) để được các bước theo thứ tự đúng thực hiện các thao tác với tệp, thư mục.

Bảng 1

A1. Mở thư mục chứa tệp hoặc thư mục cần tạo.	C1. Chọn nút lệnh New Folder .
A2. Mở thư mục chứa tệp hoặc thư mục.	C2 – Chọn nút lệnh  Delete (phím Delete).
A3. Mở thư mục nguồn.	C3 – Chọn nút lệnh  Rename (phím F2).
A4. Mở thư mục đích.	C4 – Chọn nút lệnh  Copy (Ctrl + C).
B. Chọn thư mục hoặc tệp.	C5 – Chọn nút lệnh  Cut (Ctrl + X).
D1. Gỡ tên thư mục → gõ phím Enter.	C6 – Chọn nút lệnh  Paste (Ctrl + V).
D2. Gỡ tên mới → gõ phím Enter.	

Chân trời sáng tạo

Bảng 2

Bước	Tạo thư mục	Xoá thư mục, tệp	Đổi tên thư mục, tệp	Sao chép thư mục, tệp	Di chuyển thư mục, tệp
1	A1				
2	C1				
3	D1				
4					
5					

15. Nối việc làm ở cột bên trái với hậu quả tương ứng ở cột bên phải khi thực hiện thao tác nhầm, tùy tiện đối với thư mục, tệp trong máy tính.

Việc làm	Hậu quả
1. Sao chép một thư mục, tệp đến quá nhiều thư mục khác nhau.	a) Mất dữ liệu.
2. Thao tác với thư mục, tệp tùy tiện.	b) Lỗi phần mềm, treo máy tính.
3. Xoá, đổi tên, di chuyển thư mục, tệp chương trình của máy tính.	c) Khó khăn trong việc quản lí, tìm kiếm thư mục, tệp.
4. Xoá nhầm thư mục, tệp.	d) Bộ nhớ máy tính bị đầy, máy tính chạy chậm hoặc không hoạt động được.

16. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Tác giả có quyền cho hoặc không cho tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm của mình.	
B. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền.	
C. Có thể sử dụng phần mềm khi chưa được phép.	
D. Nên sử dụng phần mềm có bản quyền.	

17. Nối mỗi loại phần mềm ở cột bên phải với các đặc điểm tương ứng ở cột bên trái.

Đặc điểm	Phần mềm
1. Người dùng không phải trả phí khi sử dụng.	A. Phần mềm miễn phí
2. Có thể sử dụng mà không cần xin phép tác giả.	
3. Có thể tự do sao chép, phổ biến.	B. Phần mềm không miễn phí
4. Không được phép tự ý sao chép, phổ biến.	

III. Thực hành

18. Khởi động phần mềm Word và soạn thảo văn bản dưới đây:

SỐ ĐIỆN THOẠI KHẨN CẤP

111 – Bảo vệ trẻ em

112 – Tìm kiếm, cứu nạn

113 – Công an

114 – Cứu hỏa

115 – Cứu thương

ÔN TẬP HỌC KÌ II

I. Tóm tắt nội dung

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

- Soạn thảo văn bản tiếng Việt
- Bài trình chiếu của em
- Xem video về lịch sử, văn hoá
- Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản
- Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu
- Thực hành luyện tập gõ bàn phím

Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

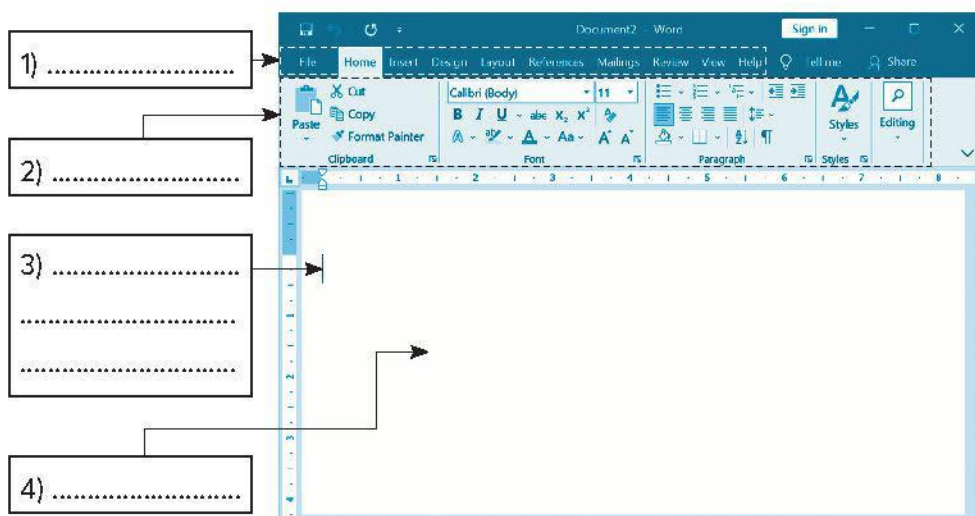
- Làm quen với Scratch
- Tạo chương trình máy tính để kể chuyện
- Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu

II. Bài tập

1. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Để kích hoạt phần mềm Word, em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây trên màn hình nền?



2. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho cửa sổ làm việc của Word trong Hình 1.



Hình 1. Cửa sổ làm việc của Word

3. Đánh dấu X vào ô trống để chỉ ra các phương án đúng. Khi trên máy tính có các biểu tượng     ta có thể khẳng định:

A. Máy tính có phần mềm gõ tiếng Việt Unikey.	
B. Phần mềm Unikey chưa được kích hoạt.	
C. Phần mềm Unikey đang ở chế độ gõ tiếng Việt.	
D. Phần mềm Unikey đang ở chế độ gõ tiếng Anh.	

4. Một bạn sử dụng phần mềm Word và kiểu gõ Telex để gõ văn bản tiếng Việt. Em hãy gạch chân các phím mà bạn đã gõ sai quy tắc trong Bảng 1.

Bảng 1

Văn bản tiếng Việt	Các phím đã gõ
Yêu tổ quốc, yêu đồng bào	Yeeu toor quosoc, yeeu ddoonfg baof
Học tập tốt lao động tốt	Hocs taapx toots, lao ddoongj toots
Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt	Ddoanf keetf toots, kir luaats toots

5. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự thực hiện lưu tệp văn bản.

- Mở thư mục sẽ chứa tệp văn bản.
- Nháy chuột vào nút lệnh  **Save**.
- Nháy chuột vào nút lệnh  **Browse**.
- Gõ tên tệp.
- Nháy chuột vào nút lệnh **Save**  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**).

Thứ tự đúng:

6. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện chèn hình ảnh vào văn bản.

- Chọn thẻ **Insert** >  **Pictures**.

B. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cần chèn hình ảnh.

C. Trong cửa sổ **Insert Picture** thực hiện: mở thư mục chứa tệp ảnh; chọn tệp ảnh; chọn nút lệnh  **Insert**.

Thứ tự đúng:

7. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự thực hiện thay đổi cách bố trí hình ảnh trong trang văn bản

- A. Nháy chuột vào nút lệnh **Layout Option** ,
- B. Chọn hình ảnh,
- C. Chọn kiểu bố trí.

Thứ tự đúng:

8. Khi so sánh sự giống và khác nhau giữa hai thao tác **Sao chép** và **Di chuyển** một phần (khối) văn bản, có ý kiến cho rằng:

Giống nhau: – Cùng có 4 bước thực hiện.

– Các Bước 1, 3, 4 thao tác giống nhau.

Khác nhau: – Ở Bước 2:

+ Sao chép: chọn nút lệnh  Copy (**Ctrl + C**).

+ Di chuyển: chọn nút lệnh  Cut (**Ctrl + X**).

Em có đồng ý với ý kiến trên hay không? Tại sao?

.....

.....

.....

.....

9. Nối mỗi dãy thao tác ở cột bên trái với tác dụng tương ứng ở cột bên phải.

Dãy thao tác	Tác dụng
1. Khởi động PowerPoint rồi chọn Blank Presentation .	a) Nhập văn bản vào khung văn bản.
2. Chọn Home > New Slide .	b) Thêm trang nội dung.
3. Nháy chuột vào trong khung văn bản rồi gõ nội dung văn bản.	c) Tạo bài trình chiếu với trang đầu tiên là trang tiêu đề.

10. Nối mỗi dãy thao tác ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Dãy thao tác	Kết quả
1. ❶ Chọn khung văn bản. ❷ Di chuyển con trỏ chuột vào nút tròn trên khung văn bản sao cho con trỏ chuột có dạng mũi tên hai chiều. ❸ Kéo thả chuột.	a) Thay đổi vị trí khung văn bản
2. ❶ Di chuyển con trỏ chuột vào khung văn bản sao cho con trỏ chuột có dạng mũi tên bốn chiều. ❷ Kéo thả chuột.	b) Thay đổi kích thước khung văn bản

11. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự thực hiện thay đổi dấu đầu dòng.

- Chọn thẻ **Home**.
- Chọn phần văn bản.
- Chọn một mẫu dấu đầu dòng trong danh sách mở ra.
- Mở danh sách dấu đầu dòng.

Thứ tự đúng:

12. Phát biểu sau đúng hay sai?

Các bước định dạng văn bản trên trang chiếu:

- ❶ Chọn phần văn bản cần định dạng.
- ❷ Trong dải lệnh **Home**:
 - Sử dụng các nút lệnh: **B**, **I**, **U** để thay đổi kiểu chữ.
 - Sử dụng nút lệnh Font Color **A** ▼ để thay đổi màu chữ.
 - Sử dụng nút lệnh Font Size **24** ▼ để thay đổi cỡ chữ.

Trả lời:

13. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự thực hiện tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu.

A. Chọn thẻ **Transitions**.

B. Chọn một kiểu hiệu ứng chuyển trang áp dụng cho trang chiếu.

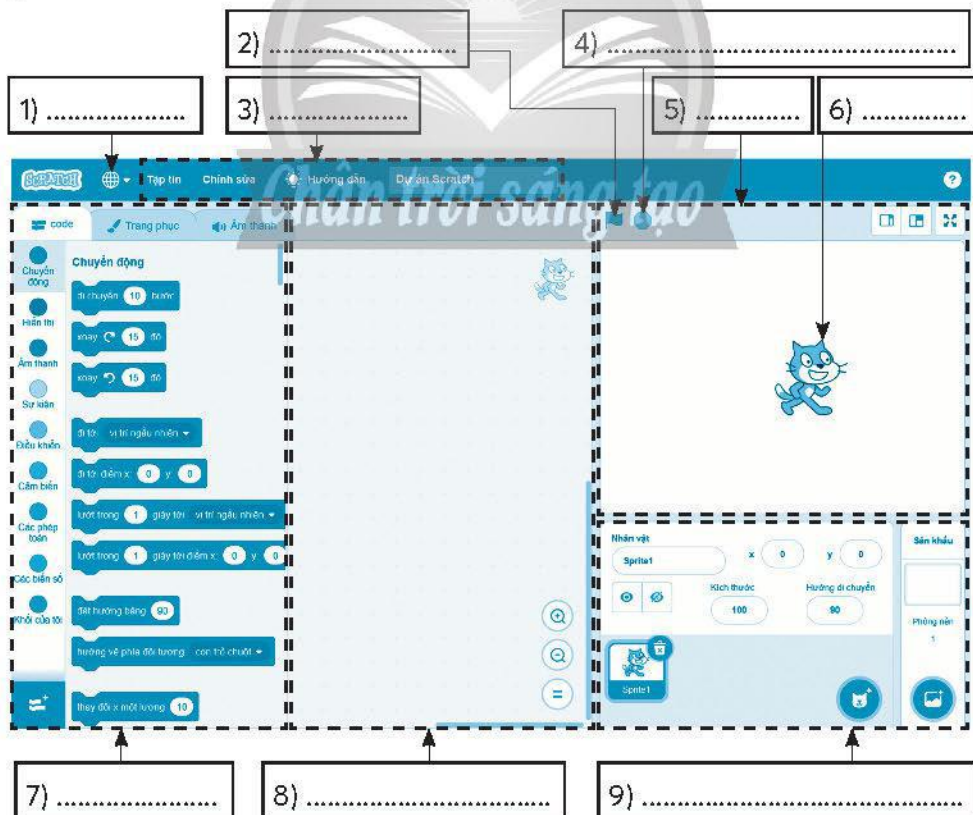
C. Chọn trang chiếu.

Thứ tự đúng:

14. Nối nút lệnh ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Nút lệnh	Chức năng
1. Apply To All	a) Huỷ hiệu ứng chuyển trang đã áp dụng cho trang chiếu hiện thời.
2.	b) Áp dụng hiệu ứng chuyển trang đã chọn cho tất cả các trang chiếu.

15. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho cửa sổ làm việc của Scratch.



Hình 2. Cửa sổ làm việc của Scratch

16. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự thực hiện mở một chương trình Scratch có sẵn.

A. Chọn **Mở từ máy tính**.

B. Chọn thẻ **Tập tin**.

C. Trong cửa sổ **Open**: mở thư mục chứa tệp chương trình, chọn tệp chương trình cần mở, chọn nút lệnh .

Thứ tự đúng:

17. Trong các lệnh của Scratch có những giá trị (số hoặc chữ) có thể thay đổi được, gọi là tham số của lệnh. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Có thể sử dụng lệnh Scratch điều khiển nhân vật hoạt động trên sân khấu.	
B. Có thể thay đổi tham số trong các lệnh của chương trình Scratch.	
C. Khi thay đổi giá trị tham số trong các lệnh kết quả chạy chương trình không thay đổi.	
D. Trò chơi là chương trình máy tính.	

18. Quan sát chương trình Scratch dưới đây và trả lời các câu hỏi.

a) Khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go)  điều gì sẽ xảy ra?

.....



b) Tại sao chú mèo Scratch lại nói được các câu thoại khi chạy chương trình?

.....

c) Tại sao khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go)  thì chú mèo Scratch bắt đầu nói các câu thoại?

.....

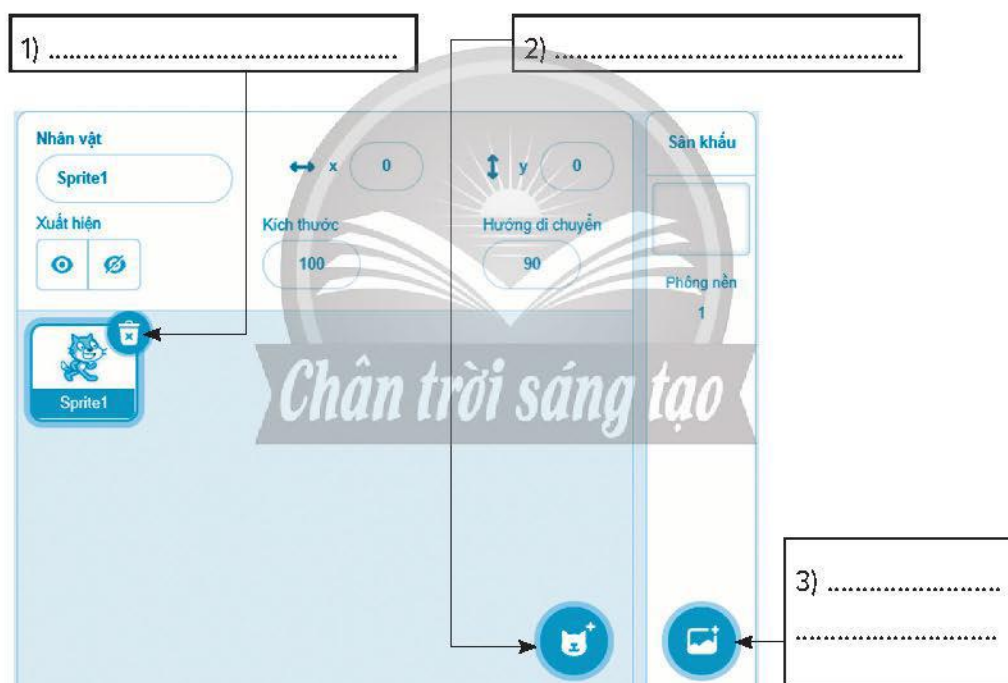
.....

19. Phát biểu dưới đây là đúng hay sai?

Cách lưu một tệp chương trình Scratch vào máy tính cũng tương tự cách lưu một tệp PowerPoint hay tệp Word.

Trả lời:

20. Điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho Hình 3.



Hình 3. Khu vực tạo nhân vật và sân khấu

21. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Khi chạy chương trình ở Hình 4, nhân vật cô bọ cánh cứng sẽ di chuyển như thế nào trên sân khấu?

- A. Theo các cạnh của hình vuông, cạnh 100 bước.
- B. Theo các cạnh của hình chữ nhật (dài 200 bước, rộng 100 bước).
- C. Di chuyển theo các cạnh của hình tam giác, cạnh 100 bước.
- D. Tiến thẳng 600 bước.



Hình 4

III. Thực hành

- 22.** Tạo chương trình như ở Hình 4 và thêm lệnh  vào các vị trí phù hợp, chạy chương trình và quan sát cô bộ cánh cứng di chuyển.



ĐÁP ÁN – HƯỚNG DẪN

Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính

1. Phần cứng a, c, g; Phần mềm: b, d, e.

2. Các thiết bị phần cứng gồm: a, d, g, k, o, p, s.

Các biểu tượng phần mềm gồm: b, c, e, h, i, l, m, q, r.

3. a) Phần cứng, phần mềm; b) Phần cứng, phần mềm; c) Phần mềm, phần cứng; d) Phần mềm, phần cứng; e) phần mềm; g) phần mềm.

4. a) phần cứng máy tính; b) suy nghĩ, quyết định của con người.

5. Gây lỗi phần mềm: a; Gây lỗi, làm hỏng, xước, nứt vỡ phần cứng: b, c, d, e.

6. Nên làm: a, b, c, e, g. Không nên làm: d, h.

Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách

1. B

2. 1 – d; 2 – a, b, c.

3. A, B, C, D.

4. Đúng: A, B, C; Sai: D.

5. A, B, C, D.

6. A

7. 1 – c, 2 – d, 3 – a, 4 – b.

Bài 3. Thông tin trên trang web

1. 1 – d; 2 – e; 3 – c; 4 – a; 5 – b.

2. C

3.

Hình 1a: văn bản, hình ảnh, siêu liên kết.

Hình 1b: văn bản, âm thanh, siêu liên kết.

Hình 1c: văn bản, hình ảnh, siêu liên kết, video.

Hình 1d: văn bản, hình ảnh.

4.

Việc làm	Hậu quả có thể xảy ra			
	Bị sợ hãi, ám ảnh.	Không an toàn, rủi ro.	Bị lợi dụng, dụ dỗ, lừa đảo, đe dọa, bắt nạt.	Bị lấy cắp thông tin, hư hỏng máy tính.
Xem phim kinh dị, phim ma.	X			
Xem và làm theo hướng dẫn thực hiện những việc nguy hiểm.		X		
Truy cập vào trang web có nội dung không phù hợp lứa tuổi.		X	X	
Truy cập vào trang web được tạo ra với mục đích xấu.		X	X	X

5.

Việc	Nên làm	Không nên làm
Truy cập trang web truyencotich.vn để đọc các câu chuyện cổ tích Việt Nam.	X	
Làm theo các video thử thách ăn cay, cố ăn thật nhiều trên trang web youtube.com .		X
Xem các video ca nhạc thiếu nhi vào thời gian nghỉ ngơi.	X	
Xem và làm theo các video về thể dục aerobic trên trang web youtube.com khi không có sự hướng dẫn của người lớn.		X
Điền địa chỉ nhà, số điện thoại của cha, mẹ để nhận quà theo lời mời trên trang web.		X

Truy cập vào một trang web mà không có sự hướng dẫn, hỗ trợ của người lớn đáng tin cậy.		X
Xem và làm theo các video thể thao mạo hiểm trên trang web youtube.com .		X
Gấp giấy để làm đồ dùng theo các video hướng dẫn trên trang web youtube.com .	X	

Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet

1. D, C, A, B.
2. D
3. Từ khoá; liên quan đến; tên chủ đề; nội dung chính; từ đặc trưng.
4. B
5. B
6. B

Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp

1.

Bước	Xoá	Đổi tên	Sao chép	Di chuyển
1	A1	A1	A2	A2
2	B	B	B	B
3	C1	C2	C3	C4
4		D	A3	A3
5			C5	C5

2. Đúng: A, D; Sai: B, C.
3. Đúng: A, B, C.
4. 1 – b, 2 – a.
5. Không nên. Vì **Mouse Skills.exe** là tệp của chương trình luyện tập sử dụng chuột **Basic Mouse Skills**. Xoá, di chuyển hoặc đổi tên có thể làm chương trình bị lỗi, hỏng không chạy được.

6. Đúng: B, C; Sai: A, D.

Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép

1. a) phần mềm đó; Tác giả; cho hoặc không cho.

b) sử dụng; được sự cho phép; phần mềm có bản quyền.

2. 1 – d; 2 – c; 3 – b; 4 – a; 5 – g; 6 – e.

3.

Việc	Nên làm	Không nên làm
A. Chỉ sử dụng phần mềm khi được phép.	X	
B. Sử dụng phần mềm bị phá khoá.		X
C. Sử dụng phần mềm trò chơi được người khác sao chép cho em mà không cần quan tâm phần mềm đó có bản quyền hay không.		X
D. Đưa phần mềm lên mạng để những người khác có thể sử dụng mà chưa được sự cho phép của tác giả.		X

4.

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

5.

Phần mềm	Miễn phí	Không miễn phí
Google Chrome 	X	
PowerPoint 		X
RapidTyping 	X	
Word 		X
SolarSystem 	X	
UniKey 	X	
Windows 10 		X
Writer 	X	
Impress 	X	
Excel 		X
Calculator 	X	

Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng việt

1. B

2. 1 – b; 2 – a.

3. Bảng 1. Gõ kí tự có dấu

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

Bảng 2. Gõ dấu thanh

Dấu thanh cần gõ	Dấu sắc	Dấu huyền	Dấu hỏi	Dấu ngã	Dấu nặng
Phím cần gõ	S	F	R	X	J

4. D

5. 1 – d; 2 – e; 3 – c; 4 – k; 5 – g; 6 – h; 7 – l; 8 – a; 9 – i; 10 – b.

6. E, A, B, D, C.

7. C

Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xóa văn bản

1. minh họa, sinh động, hấp dẫn.

2. C, B, A, D.

3. A

4. C, B, A.

5. B, A, C.

6. C, A, B.

7. A

8.

Sao chép	Di chuyển	Xóa
A, B, G, C	A, D, H, C	A, E

9. C, D, B, A.

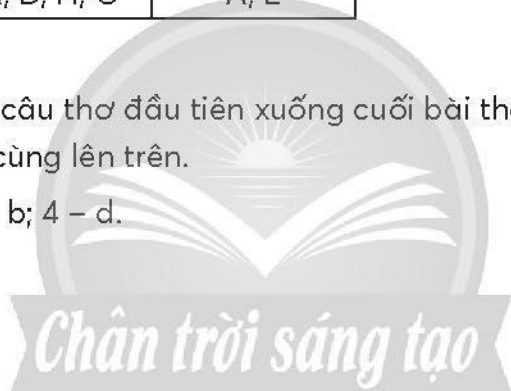
10. Di chuyển hai câu thơ đầu tiên xuống cuối bài thơ hoặc di chuyển hai câu thơ cuối cùng lên trên.

11. 1 – c; 2 – a; 3 – b; 4 – d.

12. C

13. C, B, A.

14. D, B, C, E, A.



Bài 9. Bài trình chiếu của em

1. trang; trang tiêu đề; trang nội dung.

2. Hình 3: a) Nơi nhập tiêu đề của bài trình chiếu; b) Các khung văn bản; c) Nơi nhập thông tin tác giả, người trình bày.

Hình 4: a) Nơi nhập tiêu đề trang chiếu; b) Các khung văn bản; c) Nơi nhập nội dung trang chiếu.

3. 1 – b; 2 – a; 3 – d; 4 – c.

4. B, C, A.

5. Kích hoạt phần mềm PowerPoint: b, c, g;

Thoát khỏi phần mềm PowerPoint: a, d, e.

Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu

1. định dạng văn bản; rõ ràng; sinh động.
2. Định dạng cỡ chữ: D, C; Định dạng màu chữ: D, B; Định dạng kiểu chữ: D, A.
3. a) thay đổi cỡ chữ; b) thay đổi kiểu chữ nghiêng; c) thay đổi kiểu chữ đậm; d) thay đổi màu chữ; e) thay đổi kiểu chữ gạch chân.
4. 1 – e; 2 – b; 3 – a; 4 – c; 5 – d.
5. Đúng: B, D, E; Sai: A, C.

Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá

1. D, A, B, E, C.
2. 1 – d; 2 – b; 3 – a; 4 – c.
3. B, D, A, C.
4. 1 – c; 2 – d; 3 – b; 4 – a.

Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím

1. Hình 1: a) Chữ hoa cần gõ: **G**;
b) Dùng ngón út tay phải nhấn giữ phím **Shift** phải;
c) Dùng ngón trỏ tay trái gõ phím **G**.
Hình 2: a) Kí tự cần gõ: dấu cách;
b) Dùng ngón cái tay trái gõ phím dấu cách (**Spacebar**).
Hình 3: a) Kí tự cần gõ: **#**;
b) Dùng ngón út tay phải nhấn giữ phím **Shift** phải;
c) Dùng ngón giữa tay trái gõ phím **#** (phím số **3**).
Hình 4: a) Kí tự cần gõ: **{**;
b) Dùng ngón út tay trái nhấn giữ phím **Shift** trái;
c) Dùng ngón út tay phải gõ phím **{** (phím **[**).

2.

Hình 1: Đã gõ phím **K** thay vì gõ phím **L**.

Hình 2: Đã gõ phím **#** nhưng không nhấn giữ phím **Shift**.

Hình 3: Đã gõ phím { nhưng không nhấn giữ phím Shift hoặc gõ phím { nhưng nhấn giữ phím Shift phải.

Hình 4: Đã gõ phím ? (phím /) nhưng không nhấn giữ phím Shift.

Bài 12. Làm quen với Scratch

1. 1) Nút lệnh chọn ngôn ngữ; 2) Nút lệnh cờ xanh (Go); 3) Bảng chọn; 4) Nút lệnh dừng chương trình (Stop); 5) Sân khấu; 6) Nhân vật; 7) Khu vực lệnh; 8) Khu vực chương trình; 9) Khu vực tạo nhân vật và sân khấu.

2. B, C, A.

3. a) mũi tên; b) "Tớ bắt được bóng rồi"; c) lời nói; d) lớn hơn; e) nhỏ hơn.

4. C

5. B

Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện

1. ❶ – B; ❷ – E; ❸ – C; ❹ – A; ❺ – D.

2. C, B, A, D, E.

3. C, G, E, A, B, D.

4. D, B, A, C.

5. D, A, E, B, C.



Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu

1. 1 – c; 2 – a; 3 – b.

2. A, C, B, D, C, B, D, C, B, D, C, B.

3. 1 – e; 2 – d; 3 – a; 4 – b; 5 – c.

4. C.

5. A – Chương trình 3; B – Chương trình 1; C – Chương trình 2.

Ôn tập học kì I

1. A – II – b, d, h, k, l; B – I – a, c, e, g, i.

2. a) (1) Phần cứng, (2) phần mềm, (3) môi trường, (4) phần mềm.

b) Phần mềm, (2) phần cứng, (3) môi trường, (4) phần cứng.

3. A, B, D.

4. Đúng: A, C; Sai: B, D.

5. Đúng: A, B, C, D.

6.

Tay trái		Tay phải	
Út	~, 1	Út	BackSpace, =, -, 0
Áp út	2	Áp út	9
Giữa	3	Giữa	8
Trỏ	4, 5	Trỏ	7, 6

7. 1 – d, 2 – c, 3 – b, 4 – a.

8. D

9. 2 – A, 3 – B, 1 – C.

10. A

11. A, B, C, D, E.

12. Nêu được ý: Truy cập, xem thông tin không phù hợp trên trang web có thể bị những tác hại không mong muốn. Do đó em cần sự hướng dẫn của thầy cô, cha mẹ khi truy cập Internet.

13. a) Google.

b) Thông tin (hay chủ đề) về Đà điểu.

c) Đà điểu.

d) Thực hành.

14.

Bước	Tạo thư mục	Xoá thư mục, tệp	Đổi tên thư mục, tệp	Sao chép thư mục, tệp	Di chuyển thư mục, tệp
1	A1	A2	A2	A3	A3
2	C1	B	B	B	B
3	D1	C2	C3	C4	C5

4			D2	A4	A4
5				C6	C6

15. 1 – d, 2 – c, 3 – b, 4 – a.

16. Đúng: A, B, D; Sai: C.

17. 1 – A; 2 – A, 3 – A, 4 – B.

Ôn tập học kì II

1. C

2.

1) Bảng chọn các thẻ: **File, Home, Insert,**

2) Các nhóm lệnh trong dải lệnh Home.

3) Con trỏ soạn thảo.

4) Vùng nhập văn bản.

3. Đúng: A, C; Sai: B, D.

4. quosoc, ddoonfg, taapx, keetf, luaats.

5. E, C, A, D, B.

6. B, A, C.

7. B, A, C.

8. Đồng ý. Vì tại bước 3:

- Sao chép: đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí cần **sao chép** tới.

- Di chuyển: đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí cần **di chuyển** tới.

9. 1 – c, 2 – b, 3 – a.

10. 1 – b, 2 – a.

11. B, A, D, C.

12. Đúng.

13. C, A, B.

14. 1 – b, 2 – a.

15. 1) Nút lệnh chọn ngôn ngữ, 2) Nút lệnh cờ xanh (Go), 3) Bảng chọn,

4) Nút lệnh dừng chương trình, 5) Sân khấu, 6) Nhân vật, 7) Khu vực lệnh, 8) Khu vực chương trình, 9) Khu vực tạo nhân vật và sân khấu.

16. B, A, C.

17. Đúng: A, B, D; Sai: C.

18.

a) Chương trình bắt đầu chạy và mèo Scratch lần lượt nói các câu thoại, mỗi câu trong 3 giây.

b) Nhờ các lệnh nói có trong chương trình.

c) Do có lệnh sự kiện "Khi bấm vào  " nên khi bấm vào nút lệnh (Go)  các lệnh ghép sau lệnh sự kiện này được thực hiện.

19. Đúng.

20. 1) Nút lệnh xóa nhân vật, 2) Nút lệnh thêm nhân vật, 3) Nút lệnh thay đổi sân khấu (phông nền).

21. B



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

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

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

Thiết kế sách: NGUYỄN THỊ THÁI CHÂU

Trình bày bìa: ĐẶNG NGỌC HÀ

Sửa bản in: PHẠM MINH NHẬT – BÙI THANH THUÝ VY

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

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam

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

VỞ BÀI TẬP TIN HỌC 4 (CHÂN TRỜI SÁNG TẠO)

Mã số: G2BH4I001M23

In bản, (QĐ) khổ 17 x 24 cm.

Đơn vị in: địa chỉ

Cơ sở in: địa chỉ

Số ĐKXB: 1044-2023/CXBIPH/9-753/GD

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

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

Mã số ISBN: 978-604-0-37974-0



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ VỞ BÀI TẬP LỚP 4 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

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

Chân trời sáng tạo

Các đơn vị đầu mối phát hành

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

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

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



ISBN 978-604-0-37974-0



9 786040 379740

Giá: đ