KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

HOÀNG THỊ MAI (Chủ biên)
NGUYỄN HẢI CHÂU – HÀ ĐẶNG CAO TÙNG

Vở bài tập
TIN HỌC 4



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

HOÀNG THỊ MAI (Chủ biên)
NGUYỄN HẢI CHÂU – HÀ ĐẶNG CAO TÙNG

Vở bài tập TIN HỌC 4

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

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: PHẠM THỊ THANH NAM – NGUYỄN THỊ THANH XUÂN
Thiết kế sách: NGUYỄN HỒNG SƠN
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: PHẠM THỊ TÌNH
Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

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

Mã số: G1BH4I001H23

In ..... cuốn (QĐ .....), khổ 17 x 24cm.

In tại Công ty cổ phần in .....

Số ĐKXB: 1256-2023/CXBIPH/8-931/GD

Số QĐXB: ..... / QĐ-GD ngày ... tháng ... năm 202

In xong và nộp lưu chiểu tháng ..... năm 202

Mã số ISBN: 978-604-0-38207-8

LỜI NÓI ĐẦU

Các em thân mến,

Vở bài tập Tin học 4 được biên soạn nhằm giúp các em thực hiện các hoạt động đa dạng trong quá trình học môn Tin học 4.

Vở bài tập Tin học 4 gồm các bài tập đa dạng về hình thức thể hiện như đánh dấu, nối hình, tô màu, viết vào chỗ chấm, viết vào ô trống,... giúp các em luyện tập, củng cố nội dung đã học trong sách giáo khoa Tin học 4. Vì vậy, các em có thể sử dụng vở bài tập này khi tự học hoặc ôn tập.

Hi vọng Vở bài tập Tin học 4 sẽ là người bạn đồng hành gắn bó với các em trong suốt năm học.

Chúc các em học tập chăm chỉ và thành công!

Các tác giả

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

MỤC LỤC

	Trang
Chủ đề 1. MÁY TÍNH VÀ EM	5
BÀI 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	5
BÀI 2. Gõ bàn phím đúng cách	8
Chủ đề 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	11
BÀI 3. Thông tin trên trang web	11
Chủ đề 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	15
BÀI 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	15
BÀI 5. Thao tác với tệp và thư mục	21
Chủ đề 4. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	27
BÀI 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	27
Chủ đề 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC	30
BÀI 7. Tạo bài trình chiếu	30
BÀI 8. Định dạng văn bản trên trang chiếu	34
BÀI 9. Hiệu ứng chuyển trang	38
BÀI 10. Phần mềm soạn thảo văn bản	41
BÀI 11. Chỉnh sửa văn bản	44
BÀI 12A. Thực hành sử dụng công cụ đa phương tiện	48
BÀI 12B. Phần mềm luyện tập gõ bàn phím	50
Chủ đề 6. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	53
BÀI 13. Chơi với máy tính	53
BÀI 14. Khám phá môi trường lập trình trực quan	58
BÀI 15. Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng	62
BÀI 16. Chương trình của em	66

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

CHỦ ĐỀ 1

MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1 Phần cứng và phần mềm máy tính

Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

1 Trên màn hình đang hiển thị hình ảnh của một bộ phim hoạt hình. Em hãy chọn câu đúng trong những câu sau.



- ☐ Màn hình là phần cứng, hình ảnh đang hiển thị là phần mềm.
- ☐ Cả màn hình và hình ảnh đang hiển thị trên đó đều là phần cứng.
- ☐ Phần mềm trong máy tính điều khiển màn hình hiển thị hình ảnh.
- ☐ Màn hình điều khiển hình ảnh hiển thị, nên là phần mềm.

2 Từ nào dưới đây có thể được dùng để nói về "phần cứng"?

- ☐ Ứng dụng.
- ☐ Chương trình.
- ☐ Bàn phím.
- ☐ Thiết bị.

3 Cụm từ nào sau đây mô tả một loại phần mềm?

- ☐ Các linh kiện, thiết bị của máy tính.
- ☐ Trò chơi điện tử trên máy tính.
- ☐ Nơi lưu trữ dữ liệu trên máy tính.
- ☐ Phần được làm bằng nhựa của máy tính.

4 Cụm từ nào dưới đây mô tả "phần mềm"?

- ☐ Các thiết bị tin học.
- ☐ Các trò chơi trực tuyến.
- ☐ Ứng dụng trong máy tính.
- ☐ Phần mềm trình chiếu.

5 Cụm từ nào dưới đây mô tả một phần cứng?

- ☐ Bản in tài liệu bằng giấy.
- ☐ Hướng dẫn sử dụng máy in.
- ☐ Trình điều khiển máy in.
- ☐ Trục quay trong máy in.

6 Cụm từ nào dưới đây mô tả một ví dụ về phần mềm?

- ☐ Bàn di chuột bằng nhựa mềm.
- ☐ Ốp lưng bằng nhựa của điện thoại.
- ☐ Bàn phím ảo trên điện thoại thông minh.
- ☐ Thẻ SIM được gắn với điện thoại.

7 Em cần có những gì để có thể nghe được âm thanh từ máy tính?

- ☐ Loa được kết nối với máy tính và phần mềm điều khiển loa.
- ☐ Chỉ cần có loa kết nối với máy tính mà không cần phần mềm.
- ☐ Chỉ cần loa và micrô, chúng đều được kết nối với máy tính.
- ☐ Có những phần mềm phát ra âm thanh mà không cần loa.

8 Mẹ của bạn Minh đi chợ về trong khi Minh đang soạn bài trình chiếu. Minh chạy ra giúp mẹ mang đồ vào nhà rồi vào soạn tiếp. Theo em, trước khi ra giúp mẹ, bạn Minh cần làm gì?

- ☐ Giữ nút nguồn ba giây và rút dây nguồn khỏi ổ cắm điện.
- ☐ Giữ nút nguồn ba giây và tắt màn hình máy tính.

☐ Đứng dậy luôn mà không phải làm gì vì máy tính sẽ tự tắt.

☐ Lưu lại bài trình chiếu mà không cần tắt máy tính.

9 Khi đang sử dụng điện thoại để chơi, đột nhiên Minh thấy điện thoại rất nóng. Minh nên làm gì trong tình huống này?

☐ 

Dùng quạt làm mát.

☐ 

Kiểm tra pin và đi sạc pin.

☐ 

Vẫn tiếp tục chơi.

☐ 

Dùng đá làm mát.

10 Khi đang sử dụng điện thoại của bố để tra từ trong từ điển, Minh thấy hiện lên một tin nhắn yêu cầu gửi địa chỉ thư điện tử. Minh nên làm gì?

☐ Gửi thông tin theo yêu cầu.

☐ Trả lại điện thoại cho bố để bố xử lí.

☐ Gửi thông tin khác với yêu cầu.

☐ Tiếp tục với phần mềm tra từ điển.

11 Khi đang sử dụng điện thoại của mẹ để chơi trò chơi, Minh thấy cảnh báo sắp hết pin. Khi đó, Minh nên làm gì?

☐ Tiếp tục chơi cho đến khi hết pin.

☐ Trả lại điện thoại cho mẹ để mẹ sạc pin.

☐ Vừa sạc pin vừa chơi.

☐ Không chơi nữa, để điện thoại ở một chỗ.

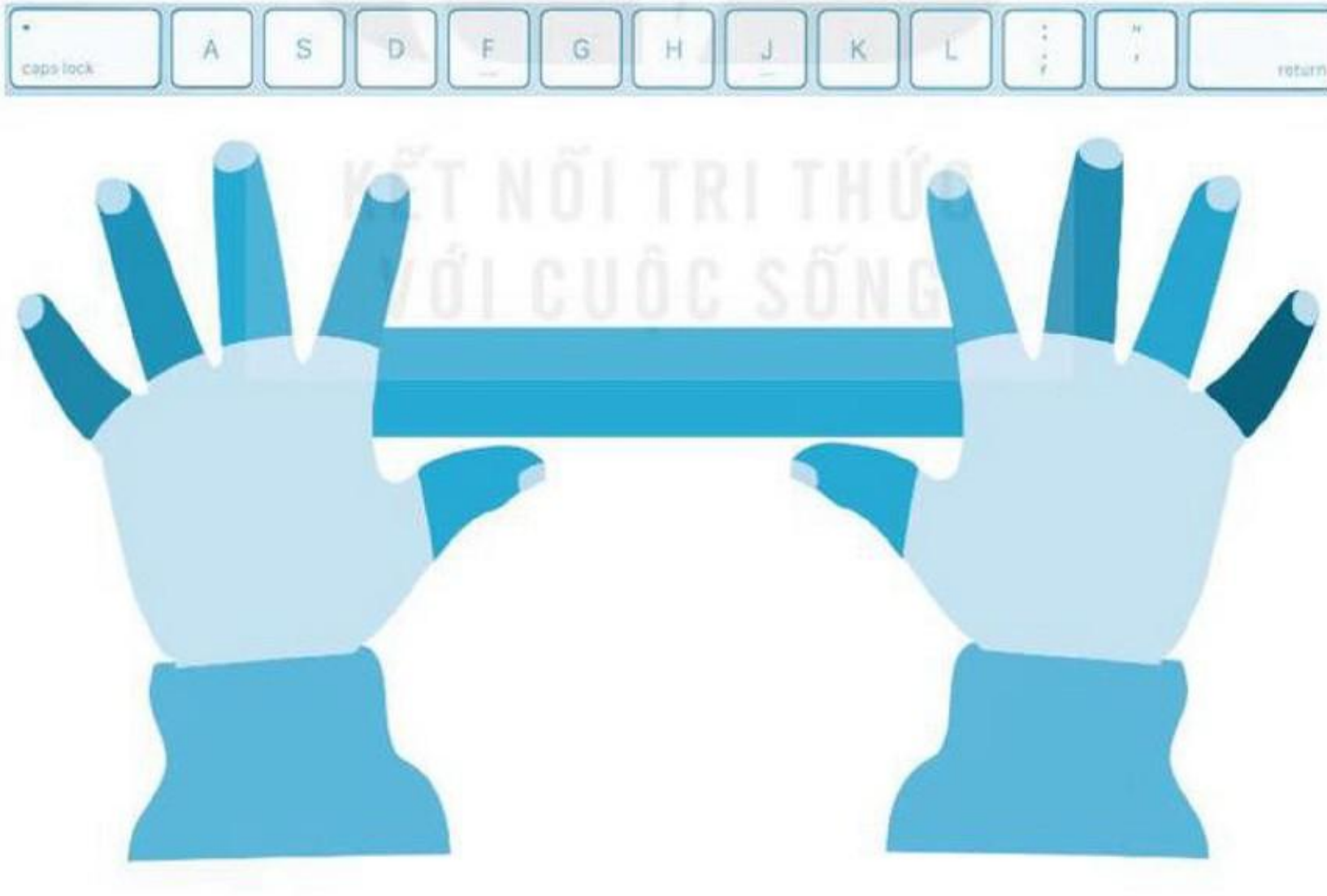
BÀI 2 Gõ bàn phím đúng cách

1 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Vị trí xuất phát trên bàn phím là vị trí đặt các ngón tay khi gõ phím. Hãy chỉ ra vị trí xuất phát trên bàn phím trong các phím dưới đây.

	Tay trái	Tay phải
	Q W E R	U I O P
	S D F G	H J K L
	A S D F	J K L ;
	Z X C V	M , . /

2 Nối mỗi ngón tay (út, áp út, giữa, trỏ) với phím xuất phát trên hàng phím cơ sở.

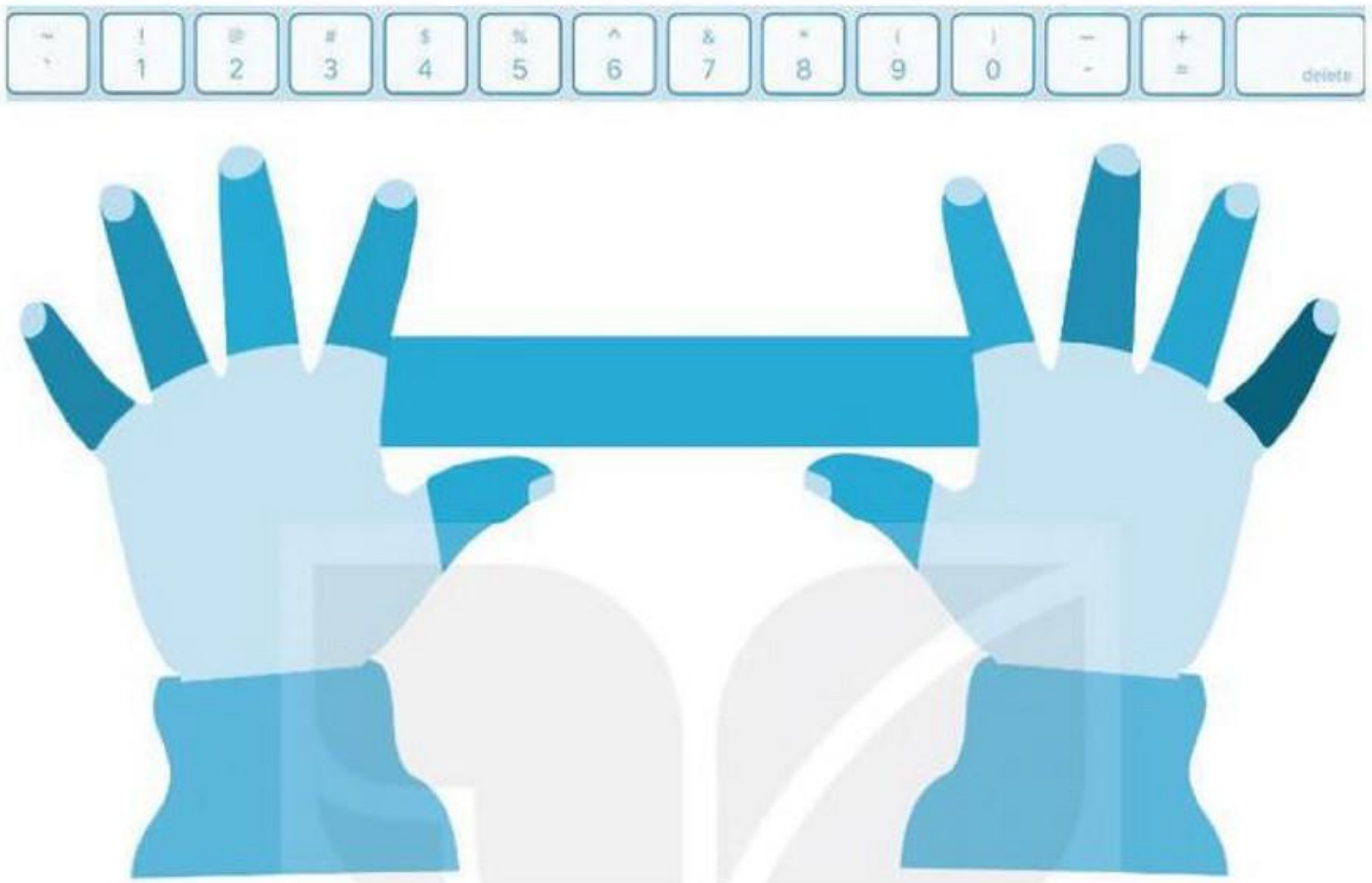


Tay trái

Tay phải

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

3 Nối các ngón tay tương ứng với phím phụ trách trên hàng phím số.



Tay trái Tay phải

4 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Gõ bàn phím đúng cách gồm các yêu cầu nào sau đây?

- ☐ Đặt tay đúng vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.
- ☐ Khi gõ phím, đưa ngón tay gõ đúng phím phụ trách.
- ☐ Gõ phím nhẹ nhàng, dứt khoát.
- ☐ Gõ xong đưa ngón tay về đặt nhẹ trên vị trí xuất phát.

5 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án em lựa chọn.

Gõ bàn phím đúng cách có những lợi ích nào sau đây?

- ☐ Không cần nhìn bàn phím mà vẫn gõ được nhanh và chính xác.
- ☐ Làm việc hiệu quả, tiết kiệm thời gian và công sức.
- ☐ Không bị mỏi mắt, mỏi cổ vì không cần tập trung nhìn vào bàn phím.
- ☐ Không bị đau, mỏi các ngón tay.

6 Giải thích tại sao gõ bàn phím đúng cách lại tiết kiệm được thời gian, công sức và bảo vệ sức khoẻ.

.....

.....

.....

.....

7 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Sử dụng phím Caps Lock để gõ chữ hoa theo cách nào sau đây?

- ☐ Gõ phím Caps Lock trước khi gõ phím chữ.
- ☐ Gõ phím Caps Lock cho đèn Caps Lock sáng, sau đó gõ phím chữ.
- ☐ Nhấn giữ phím Caps Lock, đồng thời gõ phím chữ.
- ☐ Gõ phím Caps Lock sau khi gõ phím chữ.

8 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa theo cách nào sau đây?

- ☐ Gõ phím Shift sau khi gõ phím chữ.
- ☐ Gõ phím Shift trước khi gõ phím chữ.
- ☐ Nhấn giữ phím Shift, đồng thời gõ phím chữ.

9 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Khi gõ một bài thơ, bài văn hay một đoạn thơ, đoạn văn (văn bản) cần thực hiện theo quy tắc nào sau đây?

- ☐ Gõ dấu cách sau mỗi từ.
- ☐ Gõ các từ liền sát nhau để tiết kiệm giấy khi in.
- ☐ Trước dấu phẩy, dấu chấm phải có dấu cách.
- ☐ Trước dấu phẩy, dấu chấm không cần có dấu cách.

10 Khởi động phần mềm Notepad, tập gõ đúng cách đoạn văn bản sau:

Một năm học bắt đầu vào Tháng 9, kết thúc vào cuối Tháng 5. Một tuần có 7 ngày, em đi học vào các ngày thứ 2, thứ 3, thứ 4, thứ 5 và thứ 6. Còn ngày thứ 7 và Chủ nhật em được nghỉ học.

CHỦ ĐỀ 2

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3 Thông tin trên trang web

1 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đầy đủ nhất.

Các loại thông tin chính trên trang web gồm các loại thông tin nào sau đây?

A. Văn bản, hình ảnh và âm thanh.

B. Hình ảnh và âm thanh.

C. Văn bản, hình ảnh, âm thanh và video.

D. Văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.

2 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Video là một loại thông tin trên trang web.	
Video là loại thông tin kết hợp các thông tin dạng chữ, hình ảnh và âm thanh.	
Video là loại thông tin chỉ kết hợp thông tin dạng hình ảnh và âm thanh.	
Video là loại thông tin chỉ kết hợp thông tin dạng hình ảnh và dạng chữ.	

3 Hãy chỉ ra các loại thông tin có trên trang web trong hình ảnh được cắt từ Internet dưới đây bằng cách điền tên loại thông tin vào chỗ chấm (...).



4 Dưới đây là hình ảnh khi đưa con trỏ chuột đến một số vị trí trên trang web. Em hãy cho biết vị trí nào có chứa siêu liên kết.

A. Tết Trung thu

B. Tết Trung thu

C. Tết Trung thu

5 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Phát biểu nào sau đây là đúng về siêu liên kết?

☐ Khi di chuyển chuột vào một siêu liên kết, con trỏ chuột thường chuyển thành dạng .

☐ Khi nháy chuột vào một siêu liên kết sẽ mở ra một trang web khác hoặc một nội dung khác.

☐ Khi nháy chuột vào một siêu liên kết sẽ không có gì thay đổi.

☐ Khi nháy chuột vào một siêu liên kết sẽ mở ra một nội dung mà siêu liên kết đó liên kết tới.

6 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng nhất.

Siêu văn bản là văn bản chứa các loại thông tin nào sau đây?

A. Văn bản, hình ảnh, âm thanh.

B. Văn bản, hình ảnh, âm thanh và video.

C. Văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.

D. Văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.

7 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Đối tượng nào dưới đây là siêu văn bản?

A. Tờ báo giấy



B. Quyển sách



C. Trang web



D. Tờ báo tường



8 Nối mỗi hình ảnh cắt từ trang web sau đây với loại thông tin phù hợp.

Văn bản	
Hình ảnh	
Âm thanh	
Video	

9 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Em **không nên** truy cập và **không nên** xem những trang web nào sau đây?

- ☐ Trang web có chứa các video, phim ảnh có nội dung không phù hợp với lứa tuổi.
- ☐ Trang web có chứa các trò chơi bạo lực.
- ☐ Trang web có chứa thông tin có nội dung xấu.
- ☐ Trang web có những nội dung lành mạnh, bổ ích, phù hợp lứa tuổi.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

10 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Nếu cố tình truy cập vào trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem, em có thể gặp những tác hại nào sau đây?

- ☐ Em bị dụ dỗ, hướng dẫn làm theo những việc không đúng, nguy hiểm.
- ☐ Máy tính của em có thể bị lỗi, hỏng phần mềm.
- ☐ Em có thể bị bắt nạt, đe doạ trên mạng.
- ☐ Em bị lãng phí thời gian.

11 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Theo em, tại sao máy tính của em có thể bị hỏng khi cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi và không nên xem?

A. Các trang web đó chứa nội dung xấu.

B. Các trang web đó có thể chứa virus máy tính rất dễ lây lan và phá hỏng máy tính.

C. Các trang web đó chứa video.

D. Các trang web đó chứa siêu liên kết.

12 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Tại sao em cần sự đồng hành của người lớn khi truy cập Internet?

- ☐ Vì các trang web chứa virus máy tính dễ lây lan và phá hỏng máy tính.
- ☐ Vì các trang web chứa các nội dung lí thú, bổ ích, phù hợp với lứa tuổi của em.
- ☐ Vì các trang web chứa những nội dung xấu, độc hại.
- ☐ Vì các trang web chứa những nội dung không phù hợp với lứa tuổi.

CHỦ ĐỀ 3

TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4 Tìm kiếm thông tin trên Internet

1 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Trang web nào sau đây là máy tìm kiếm?

- ☐ www.google.com
- ☐ www.vietnamtourism.gov.vn
- ☐ www.vtv.vn
- ☐ www.thieunhivietnam.vn

2 Đánh dấu ✓ vào ô trống dưới đáp án đúng.

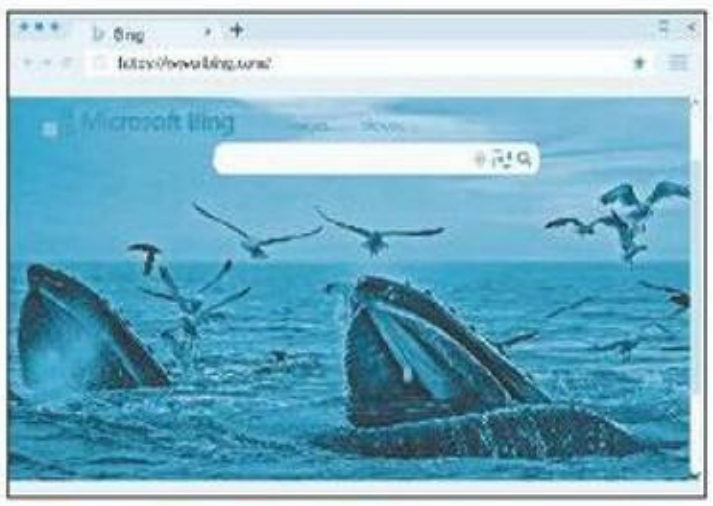
Trang web nào dưới đây không phải là máy tìm kiếm?



☐



☐



☐



☐

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

3 Hãy nối các thành phần trên máy tìm kiếm với tên gọi cho phù hợp.

Địa chỉ của máy tìm kiếm

Ô tìm kiếm

Từ khoá



4 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Từ khoá là gì?

- ☐ Từ mô tả chiếc chìa khoá.
- ☐ Một từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung muốn tìm kiếm.
- ☐ Tập hợp các từ mà máy tìm kiếm quy định trước.
- ☐ Một biểu tượng trong máy tìm kiếm.

5 Em hãy sắp xếp lại các thao tác sau cho đúng thứ tự thực hiện khi tìm thông tin bằng máy tìm kiếm.

a) Xác định chủ đề (từ khoá) cần tìm kiếm.

b) Nhập từ khoá cần tìm kiếm vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím **Enter**, trên trang web sẽ xuất hiện danh sách các liên kết.

c) Nháy chuột vào một liên kết trong danh sách trên để xem thông tin chi tiết.

d) Mở trình duyệt và gõ địa chỉ của máy tìm kiếm.

Thứ tự thực hiện đúng là:.....

6 Để tìm hiểu thông tin về Văn Miếu - Quốc Tử Giám, các bạn đã sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm thông tin. Sau đây là cách chọn từ khoá của một số bạn:



Bạn Hoa



Bạn Nam



Bạn Lan Anh



Bạn Hoàng

Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Theo em, bạn nào lựa chọn từ khoá tốt nhất?

☐ Bạn Hoa ☐ Bạn Nam ☐ Bạn Lan Anh ☐ Bạn Hoàng

7 Em hãy điền từ/cụm từ thích hợp vào chỗ chấm ở cột từ khoá ứng với thông tin cần tìm.

Nội dung cần tìm	Từ khoá
Tìm hiểu về lăng tẩm ở Cố đô Huế	....
Công thức làm món chè khoai môn	....
Thông tin về ô nhiễm môi trường và biến đổi khí hậu ở Việt Nam	....
Video bài hát "Em yêu trường em"	....

8 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Kết quả của việc tìm kiếm bằng máy tìm kiếm là:

☐ Danh sách tên tác giả các bài viết có chứa từ khoá tìm kiếm.

☐ Danh sách các liên kết dẫn đến trang web có chứa từ khoá tìm kiếm.

☐ Nội dung của một trang web có chứa từ khoá tìm kiếm.

9 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Từ khoá tìm kiếm rất quan trọng, lựa chọn đúng từ khoá sẽ cho kết quả tìm kiếm nhanh và chính xác hơn.	
Em có thể tìm kiếm thông tin trên Internet bằng cách sử dụng máy tìm kiếm.	
Kết quả tìm kiếm có thể thể hiện dưới các loại thông tin là văn bản, hình ảnh hoặc video, . . .	
Chỉ có máy tìm kiếm Google.	

Có rất nhiều máy tìm kiếm, với một từ khoá thì việc tìm kiếm ở các máy tìm kiếm khác nhau sẽ cho kết quả khác nhau.	
Chọn từ khoá phù hợp sẽ giúp thu hẹp phạm vi tìm kiếm.	
Đặt từ khoá trong dấu ngoặc kép để cho việc tìm kiếm thông tin chính xác hơn.	
Kết quả tìm kiếm là danh sách liên kết dẫn đến các trang web có chứa từ khoá đó.	

10 Hãy thực hành tìm kiếm thông tin về danh lam thắng cảnh ở địa phương.

a) Xác định từ khoá.

b) Truy cập vào máy tìm kiếm, tìm kiếm theo từ khoá đã xác định.

c) Nhận xét về kết quả tìm kiếm.

Sau đây là minh hoạ việc tìm kiếm thông tin về Chùa Một Cột ở thủ đô Hà Nội.

Hướng dẫn:

Bước 1: Xác định từ khoá là "Chùa Một Cột".

Bước 2: Mở trình duyệt web bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng trình duyệt và gõ địa chỉ máy tìm kiếm vào thanh địa chỉ.

Bước 3: Gõ từ khoá *Chua Mot Cot Ha noi* vào ô tìm kiếm, có thể chọn cụm từ gợi ý trong danh sách, rồi nhấn phím **Enter**.



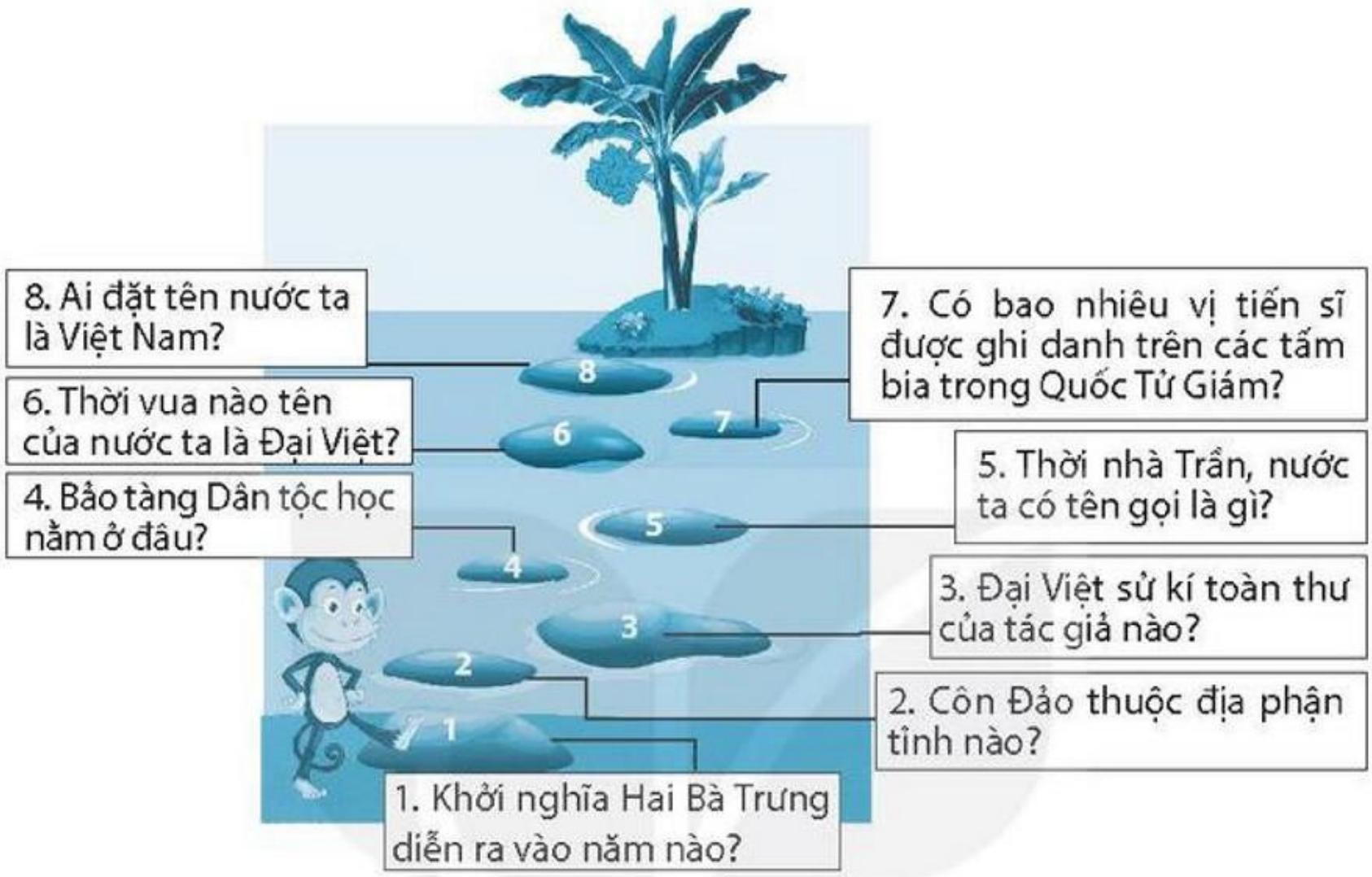
Bước 4: Kết quả tìm kiếm là danh sách các liên kết. Em hãy quan sát trang thông tin kết quả và nhận biết các loại thông tin trên đó.



Bước 5: Lựa chọn một kết quả, nháy chuột để mở trang web và xem thông tin chi tiết về Chùa Một Cột.



11 Hãy giúp bạn Khỉ lên được đảo bằng cách xác định từ khoá và tra cứu trên máy tìm kiếm để điền câu trả lời vào chỗ chấm.



1: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

2: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

3: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

4: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

5: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

6: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

7: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

8: Từ khoá ..... Câu trả lời: .....

Hướng dẫn: Trước tiên, em hãy mở trình duyệt web, truy cập vào máy tìm kiếm và gõ từ khoá để tìm kiếm thông tin ứng với mỗi câu hỏi. Đọc thông tin tìm kiếm được và trả lời câu hỏi.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 5 Thao tác với tệp và thư mục

1 Quan sát hình sau rồi điền từ/cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.



a) Thư mục Lop 4A gồm các thư mục con .....

b) Thư mục Nhom 2 gồm các thư mục con .....
và các tệp .....

c) Muốn tệp Phan cong có cả ở Nhom 1 và Nhom 2, em sẽ sử dụng thao tác
.....

d) Muốn thư mục Bao Minh có ở Nhom 1 và không còn tồn tại ở Nhom 2, em sẽ sử dụng thao tác .....

e) Muốn xoá tệp Bai tap nhom có ở Nhom 2, em sẽ sử dụng thao tác .....

2 Nối các nút lệnh với chức năng của chúng cho phù hợp.



Sao chép	Xoá	Tạo thư mục mới	Di chuyển	Đổi tên

3 Em hãy sắp xếp lại các thao tác sau cho đúng trình tự cần thực hiện để di chuyển tệp/thư mục.

a) Chọn tệp/ thư mục cần di chuyển.

b) Chọn lệnh **Choose location...** và chọn thư mục muốn di chuyển đến.

c) Trên dải lệnh **Home**, chọn lệnh 

.

Trình tự thực hiện đúng là: .....

4 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Để xoá tệp/ thư mục, em thực hiện như thế nào?

☐ Chọn tệp/thư mục muốn xoá, chọn lệnh 

.

☐ Chọn tệp/thư mục muốn xoá, chọn lệnh 

☐ Chọn tệp/thư mục muốn xoá, chọn lệnh 

☐ Chọn tệp/thư mục muốn xoá, chọn lệnh 

5 Em hãy sắp xếp lại các thao tác sau cho đúng trình tự cần thực hiện để sao chép tệp/thư mục.

a) Mở thư mục muốn sao chép đến.

b) Chọn tệp/ thư mục cần sao chép.

c) Trên dải lệnh **Home**, chọn lệnh 

d) Trên dải lệnh **Home**, chọn lệnh 

.

Trình tự thực hiện đúng là: .....

6 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Để đổi tên tệp/thư mục, em thực hiện như thế nào?

☐ Chọn tệp/thư mục muốn đổi tên, chọn lệnh 

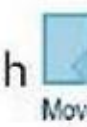
.

☐ Chọn tệp/thư mục muốn đổi tên, chọn lệnh 

, nhập vào tên mới và nhấn phím **Enter**.

☐ Chọn tệp/thư mục muốn đổi tên, chọn lệnh 

, nhập vào tên mới và nhấn phím **Enter**.

☐ Chọn tệp/thư mục muốn đổi tên, chọn lệnh 

, nhập vào tên mới và nhấn phím **Enter**.

7 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

a) Em chỉ có một cách để sao chép tệp/thư mục là sử dụng các lệnh Copy và Paste.	
b) Có rất nhiều cách để thực hiện các thao tác như sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá, tạo thư mục như sử dụng lệnh trên dải lệnh **Home**, sử dụng nút phải chuột hay sử dụng phím tắt.	
c) Em có thể sử dụng lệnh Copy to để sao chép tệp/thư mục.	
d) Em có thể sử dụng lệnh Cut và Paste để di chuyển tệp/thư mục.	
e) Sau khi sao chép thư mục đến vị trí mới, em đổi tên thư mục vừa sao chép thì tên thư mục ở vị trí cũ cũng thay đổi theo.	
f) Khi em xoá thư mục lớn thì tất cả tệp/thư mục con trong đó cũng bị xoá.	
g) Khi đổi tên tệp ta chỉ có thể đổi phần tên của tệp mà không đổi được phần mở rộng của tệp.	
h) Khi di chuyển tệp sang vị trí khác, tệp gốc vẫn tồn tại ở vị trí cũ.	
i) Khi sao chép tệp sang vị trí khác, tệp gốc vẫn tồn tại ở vị trí cũ.	

8 Hãy điền thao tác thích hợp vào chỗ chấm.

Bước 1: Chọn tệp/thư mục cần .....

Bước 2: Trên dải lệnh **Home**, chọn lệnh Cut.

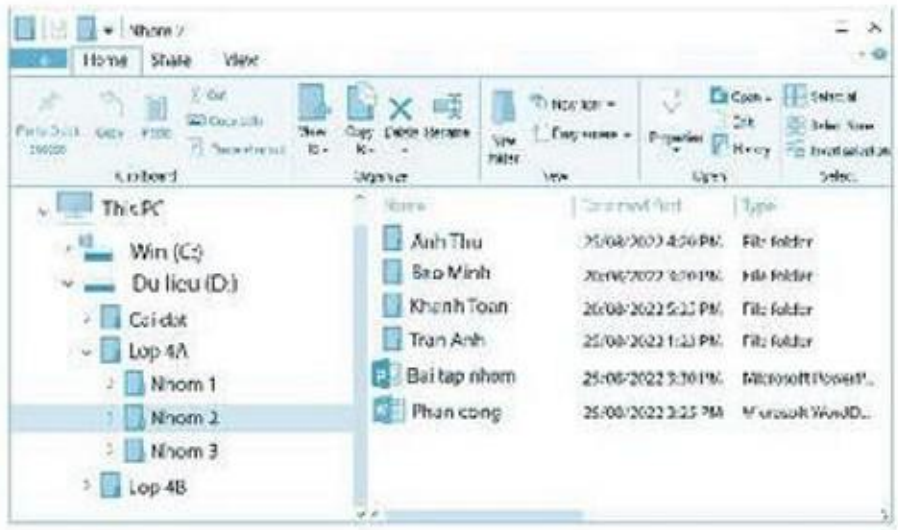
Bước 3: Mở thư mục sẽ chứa tệp/ thư mục muốn ..... tới.

Bước 4: Trên dải lệnh **Home**, chọn lệnh Paste.

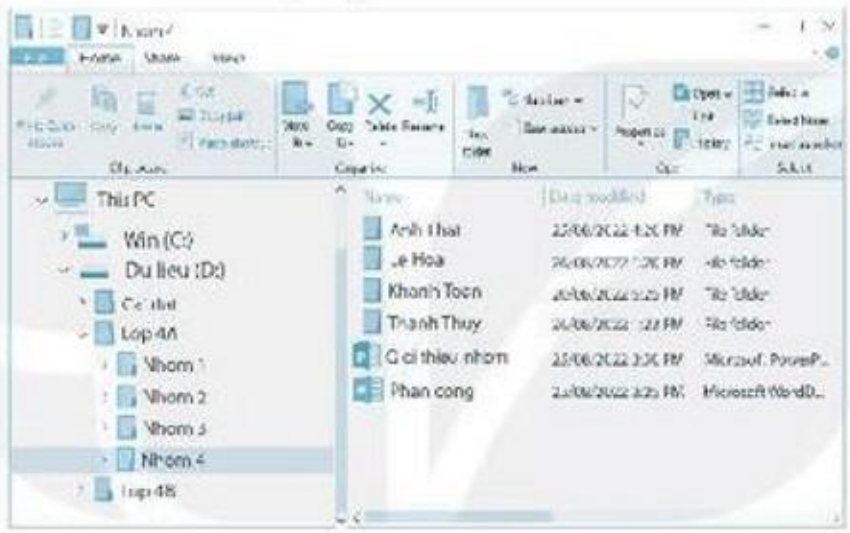
9 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

a) Em có thể sao chép tệp/thư mục ở nhiều vị trí mà không làm tốn bộ nhớ.	
b) Nếu xoá nhầm tệp chương trình hoặc tệp hệ thống, máy tính có thể bị treo hoặc không chạy được chương trình.	
c) Việc thao tác nhầm với tệp và thư mục không có ảnh hưởng gì.	
d) Sao chép tệp đến nhiều vị trí sẽ làm tốn bộ nhớ và khó quản lí tệp.	
e) Khi xoá tệp, em có thể làm mất tệp, tức là mất dữ liệu.	

10 Quan sát Hình a và thực hiện theo yêu cầu sau để được Hình b:



Hình a) Lớp 4A có ba nhóm



Hình b) Lớp 4A có bốn nhóm

Thao tác với tệp và thư mục

Thực hiện các nhiệm vụ sau:

– Tạo thêm thư mục Nhom 4 ở thư mục Lop 4A. Trong thư mục Nhom 4 em tạo các thư mục con Le Hoa, Thanh Thuy.

– Sao chép các tệp Bai tap nhom, Phan cong và thư mục Khanh Toan ở Nhom 2 vào Nhom 4.

– Di chuyển các thư mục Anh Thu, Bao Minh ở Nhom 2 vào Nhom 4.

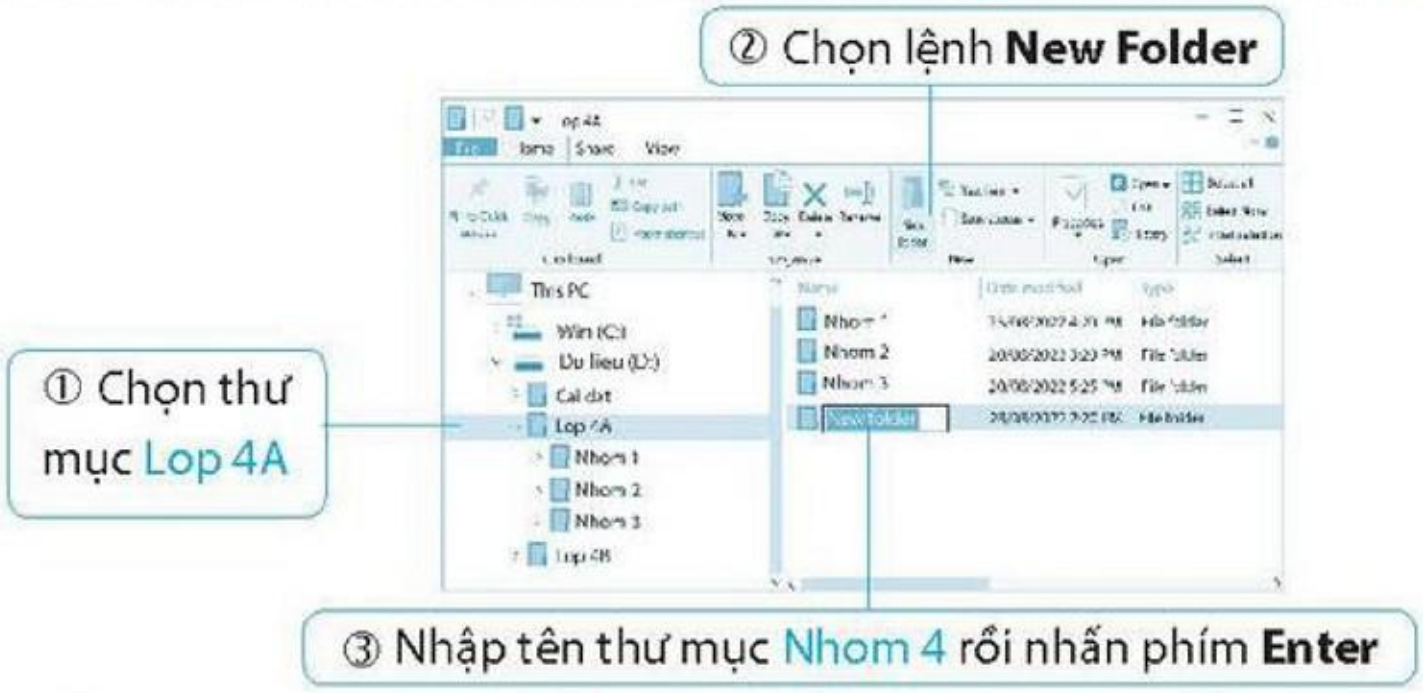
– Ở Nhom 4, đổi tên tệp Bai tap nhom thành Gioi thieu nhom, thư mục Anh Thu thành Anh Thai.

– Xoá thư mục Bao Minh ở Nhom 4, xoá thư mục Anh Thu ở Nhom 2.

Hướng dẫn:

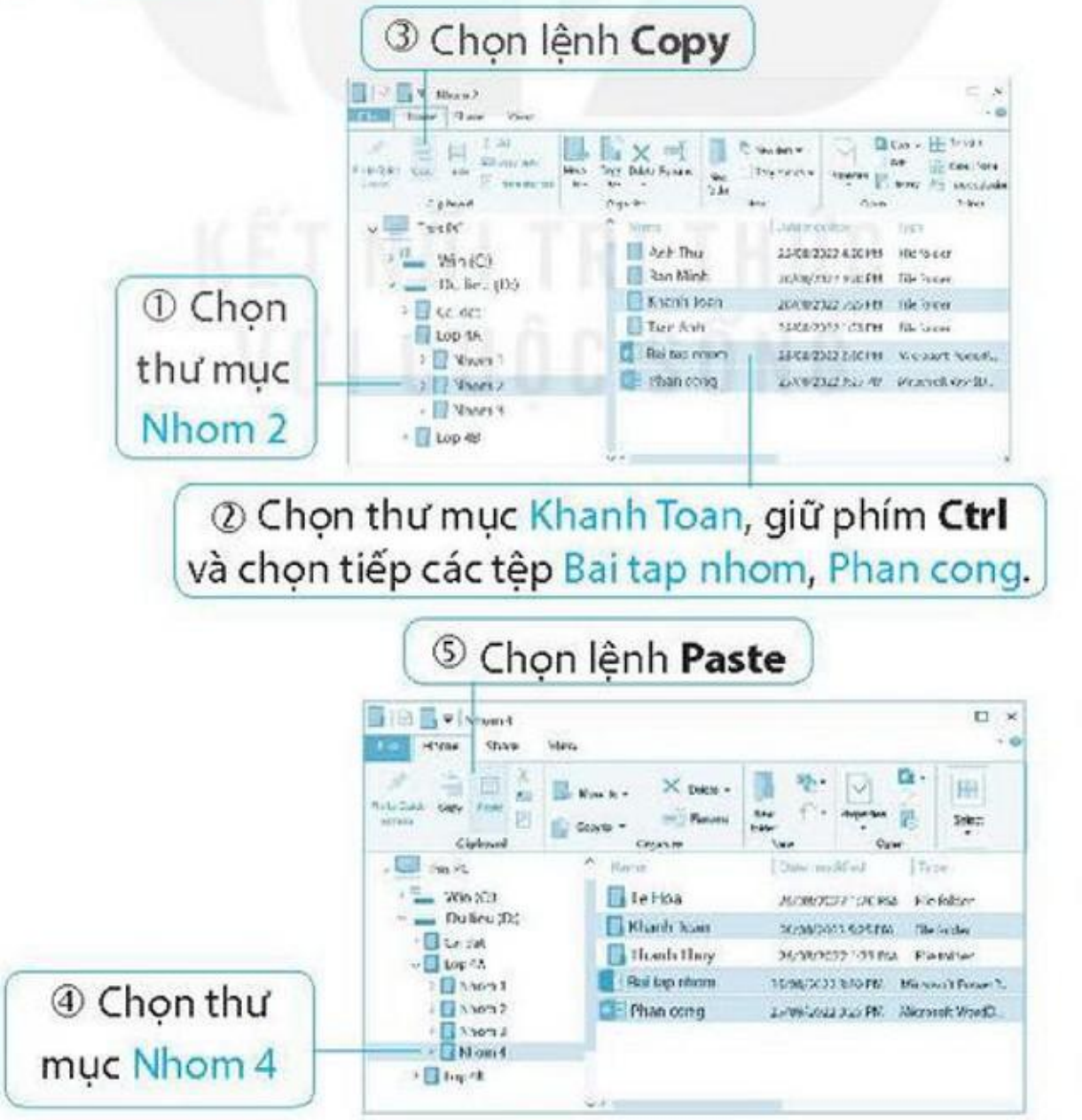
Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở cửa sổ **This PC**.

Bước 2: Thực hiện các thao tác sau để tạo thư mục Nhom 4 trong thư mục Lop 4A.

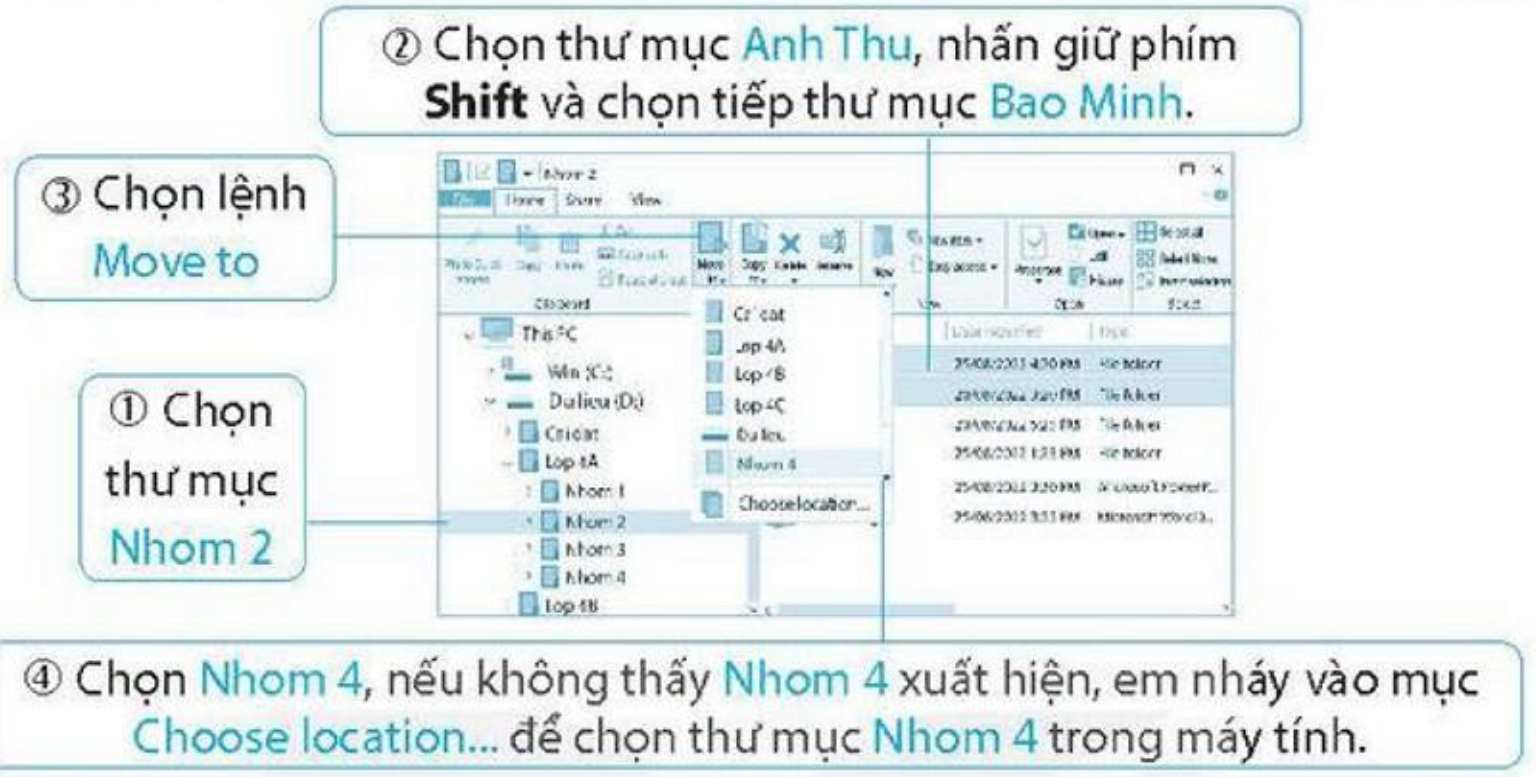


Tạo tiếp các thư mục con Le Hoa, Thanh Thuy của thư mục Nhom 4. Em làm tương tự như trên nhưng ở thao tác ① thay vì chọn thư mục Lop 4A ta chọn thư mục Nhom 4.

Bước 3: Sao chép các tệp Bai tap nhom, Phan cong và thư mục Khanh Toan ở Nhom 2 vào Nhom 4.



Bước 4: Di chuyển các thư mục Anh Thu, Bao Minh ở Nhom 2 vào Nhom 4.



Lưu ý: Để di chuyển tệp hoặc thư mục, em có thể làm tương tự như thao tác sao chép ở bước 3 nhưng thay vì ở thao tác 3 chọn lệnh Copy thì em chọn lệnh Cut.

Bước 5: Đổi tên tệp Bai tap nhom thành Gioi thieu nhom, thư mục Anh Thu thành Anh Thai.



Thực hiện tương tự để đổi tên thư mục Anh Thu thành Anh Thai.

Bước 6: Xoá thư mục Bao Minh ở Nhom 4, xoá thư mục Anh Thu ở Nhom 2. Chọn thư mục Nhom 4 ở khung bên trái, chọn tiếp thư mục Bao Minh ở khung bên phải và chọn lệnh Delete (hoặc nhấn phím **Delete**), em sẽ xoá thư mục Bao Minh khỏi Nhom 4. Làm tương tự với thư mục Anh Thu ở Nhom 2.

CHỦ ĐỀ 4

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

BÀI 6 Sử dụng phần mềm khi được phép

1 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Phát biểu nào đúng trong các phát biểu sau?

A. Tất cả các phần mềm đều miễn phí.

B. Không có phần mềm nào miễn phí.

C. Có phần mềm miễn phí và có phần mềm không miễn phí.

2 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Trong các phần mềm sau, phần mềm nào miễn phí?

☐ Phần mềm trình chiếu PowerPoint.

☐ Phần mềm luyện tập gõ bàn phím Kiran's Typing Tutor.

☐ Phần mềm luyện tập sử dụng chuột Basic Mouse Skills.

☐ Phần mềm tìm hiểu thế giới tự nhiên Kids Games Learning Science.

3 Nêu hai ví dụ về phần mềm miễn phí, hai ví dụ về phần mềm không miễn phí và nêu khái quát về chức năng của chúng.

Trả lời:

Phần mềm miễn phí

Tên phần mềm:.....

Chức năng:.....

Tên phần mềm:.....

Chức năng:.....

Phần mềm không miễn phí

Tên phần mềm:.....

Chức năng:.....

Tên phần mềm:.....

Chức năng:.....

4 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Phần mềm miễn phí là phần mềm có bản quyền.	
Phần mềm có bản quyền là phần mềm không miễn phí.	
Phần mềm được tác giả cho phép sử dụng là phần mềm có bản quyền.	
Phần mềm đã mua quyền sử dụng hoặc miễn phí là phần mềm có bản quyền.	

5 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Phát biểu nào đúng trong các phát biểu sau?

- ☐ Phần mềm là sản phẩm trí tuệ, tài sản của tác giả.
- ☐ Quyền cho phép sử dụng phần mềm thuộc về tác giả phần mềm.
- ☐ Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền.
- ☐ Chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền.

6 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Những tình huống nào sau đây mô tả phần mềm có bản quyền?

- ☐ Phần mềm PowerPoint được nhà phân phối máy tính mua của nhà cung cấp phần mềm và cài đặt sẵn trên máy tính bán cho người sử dụng.
- ☐ Phần mềm PowerPoint được một người hiểu biết về kĩ thuật máy tính, sao chép và cài đặt trên máy tính để sử dụng mà không phải trả tiền.
- ☐ Phần mềm luyện tập gõ bàn phím Kiran's Typing Tutor được cung cấp miễn phí trên Internet, được cài đặt trên máy tính và sử dụng mà không phải trả tiền.
- ☐ Phần mềm luyện tập sử dụng chuột Basic Mouse Skills được cung cấp miễn phí trên Internet, được cài đặt trên máy tính và sử dụng mà không phải trả tiền.

7 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Dùng phần mềm có bản quyền giúp em tránh được những rủi ro nào sau đây?

- ☐ Máy tính bị nhiễm virus làm lỗi, hỏng máy tính.
- ☐ Bị đánh cắp thông tin lưu trong máy tính.
- ☐ Vi phạm đạo đức, pháp luật.
- ☐ Bị mất điện.

8 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Trong máy tính của An có một số phần mềm sau. Theo em, trong số các phần mềm đó, phần mềm nào là không miễn phí?

- ☐ Phần mềm soạn thảo văn bản Word, nằm trong bộ phần mềm Microsoft Office cùng với phần mềm PowerPoint.
- ☐ Phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt miễn phí Unikey.
- ☐ Phần mềm soạn thảo văn bản Notepad, có sẵn trong hệ điều hành Windows.
- ☐ Phần mềm tạo chương trình máy tính Scratch.

9 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Chúng ta nên sử dụng phần mềm có bản quyền vì những lí do nào sau đây?

- ☐ Được sử dụng đầy đủ tính năng của phần mềm.
- ☐ Được hỗ trợ nếu phần mềm bị trục trặc.
- ☐ Tránh được nguy cơ mất an toàn thông tin trong máy tính.
- ☐ Chấp hành chuẩn mực đạo đức và quy định của pháp luật.

10 Trong tin học, thuật ngữ "bẻ khoá" dùng để chỉ hành động làm cho phần mềm không miễn phí vẫn có thể cài đặt và sử dụng được trên máy tính mà không phải trả phí.

a) Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Tình huống: Trong máy tính nhà An có phần mềm học tiếng Anh, nhờ đó An học môn tiếng Anh rất tốt. Bình cũng muốn máy tính nhà mình được cài đặt phần mềm học tiếng Anh như của An. Theo em, Bình nên chọn phương án nào sau đây để có được phần mềm học tiếng Anh trên máy tính?

- ☐ Mua phần mềm từ nhà cung cấp và cài đặt trên máy tính.
- ☐ Dùng phần mềm đã được "bẻ khoá" để cài đặt và sử dụng.
- ☐ Tìm loại phần mềm học tiếng Anh miễn phí để cài đặt và sử dụng.

b) Giải thích cho lựa chọn của em ở câu a.

Trả lời:

.....

.....

.....

CHỦ ĐỀ 5

ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7 Tạo bài trình chiếu

1 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Phần mềm nào sau đây không phải phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt?

- ☐ VietKey .
- ☐ Unikey .
- ☐ File Explorer .
- ☐ EVKey .

2 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Hai kiểu gõ tiếng Việt nào sau đây là phổ biến?

- ☐ VNI và VIQR.
- ☐ Telex và VNI.
- ☐ Telex và VIQR.
- ☐ Vietkey và Unikey.

3 Điền phím cần gõ (kiểu gõ Telex) vào chỗ chấm cho phù hợp.

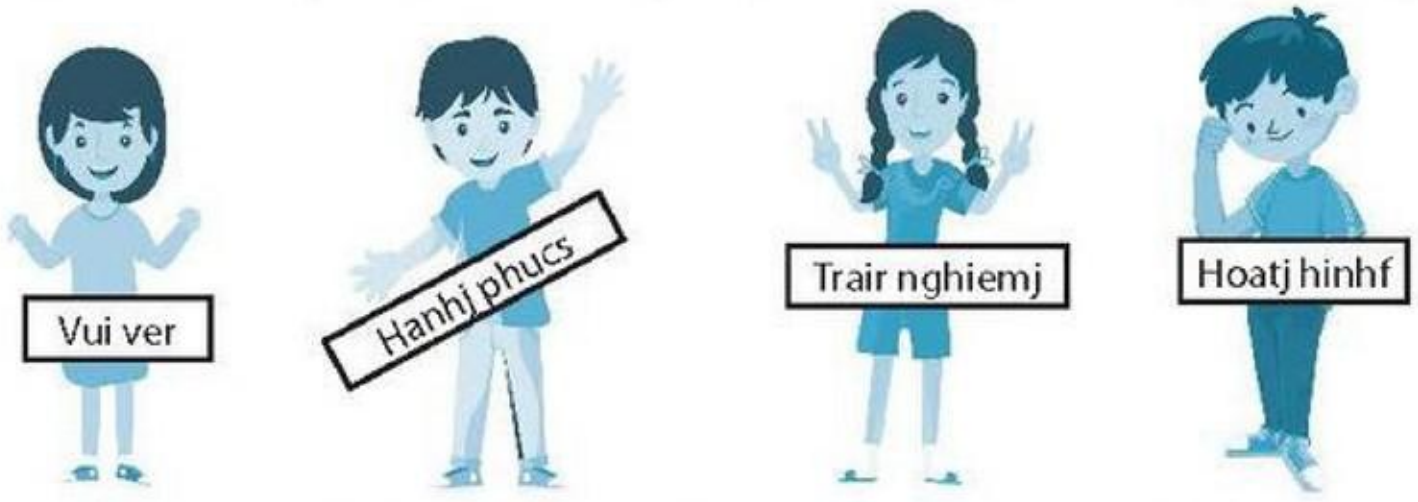
Chữ cần có	Phím cần gõ	Chữ cần có	Phím cần gõ
ă	.....	á	.....
â	.....	à	.....
ê	.....	ạ	.....
ư	.....	ã	.....
ô	.....	ố	.....
đ	.....	ộ	.....

4 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Cách gõ nào sau đây là đúng từ Trường học theo kiểu Telex?

- ☐ Truwongf hoc
- ☐ Truwowngf hocj
- ☐ Truong hoc
- ☐ Trwongf hocj

5 Bạn nào sau đây đã gõ thiếu hoặc sai phím để được từ tiếng Việt có nghĩa?



☐ Bạn Hoa ☐ Bạn Nam ☐ Bạn Lan Anh ☐ Bạn Hoàng

6 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Nháy đúp vào biểu tượng nào sau đây trên màn hình nền để khởi động phần mềm trình chiếu?



7 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Em cần khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt trước khi bắt đầu soạn bài trình chiếu để có thể gõ được tiếng Việt.	
Không cần khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt, em vẫn có thể gõ được tiếng Việt trong bài trình chiếu.	
Có rất nhiều phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.	
Em có thể gõ tiếng Việt theo kiểu VNI hoặc Telex.	
Sau khi khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt, em sẽ bật qua lại được giữa hai chế độ gõ là V (tiếng Việt) và E (tiếng Anh).	
Sau khi khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt và bật chế độ gõ E (tiếng Anh), em không thể gõ được tiếng Việt trong bài trình chiếu.	

8 Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

Bạn An gõ tiếng Việt trong bài trình chiếu theo kiểu Telex nhưng không được. Khẳng định nào sau đây **không phải** là nguyên nhân của hiện tượng trên?

- [ ] Trong phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt, bạn An đã chọn kiểu gõ VNI.
- [ ] Bạn An chưa khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.
- [ ] Bạn An đã khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt, nhưng lại bật chế độ gõ E (tiếng Anh).
- [ ] Bạn An khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt sau khi khởi động phần mềm PowerPoint.

9 Em hãy thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bài trình chiếu gồm bốn trang để giới thiệu về môn thể thao mà em yêu thích theo gợi ý sau:

Trang 1: Tên môn thể thao.

Trang 2: Hình ảnh minh hoạ của môn thể thao.

Trang 3: Cách chơi.

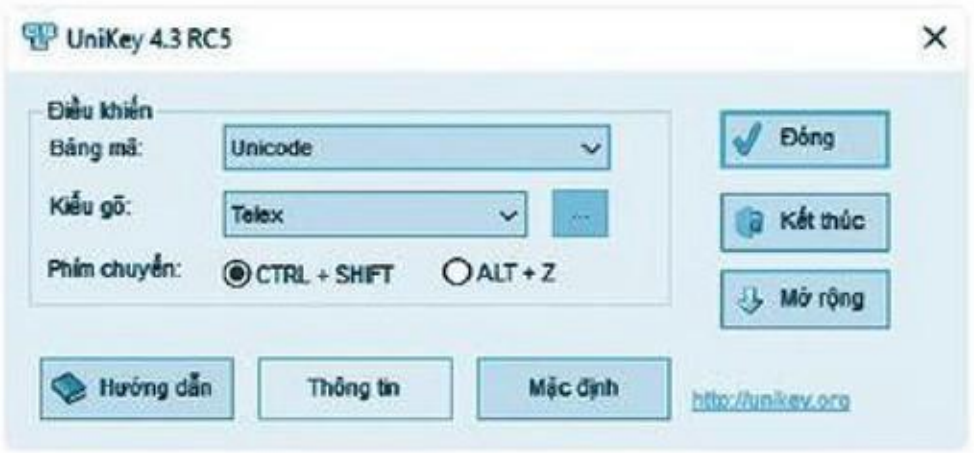
Trang 4: Lợi ích khi chơi môn thể thao.

b) Lưu tệp với tên The thao vào thư mục của em và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn: (*Hướng dẫn sau đây sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint 2010 để minh hoạ*).

a) Để tạo bài trình chiếu em làm như sau:

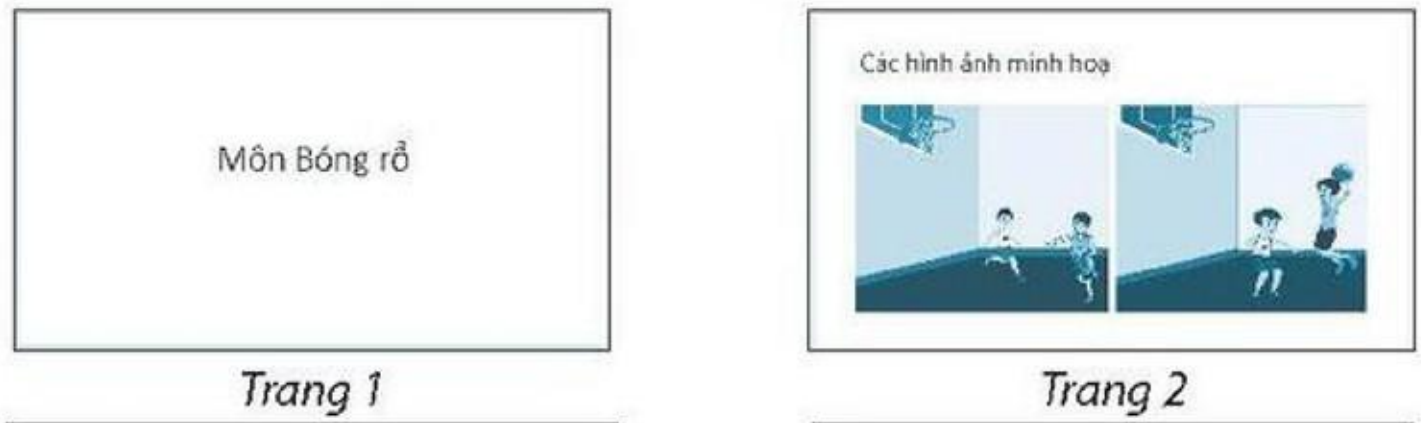
Bước 1: Khởi động phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt bằng cách nháy đúp vào biểu tượng UniKey trên màn hình nền. Giao diện chính của phần mềm tương tự như sau:



Chọn kiểu gõ Texlex và nháy chuột vào nút **Đóng**. Khi đó, trên thanh trạng thái ở cuối của màn hình nền sẽ xuất hiện biểu tượng V (chế độ gõ tiếng Việt).

Bước 2: Khởi động phần mềm trình chiếu bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng .

Bước 3: Tạo bốn trang chiếu, gõ nội dung và chèn thêm ảnh.



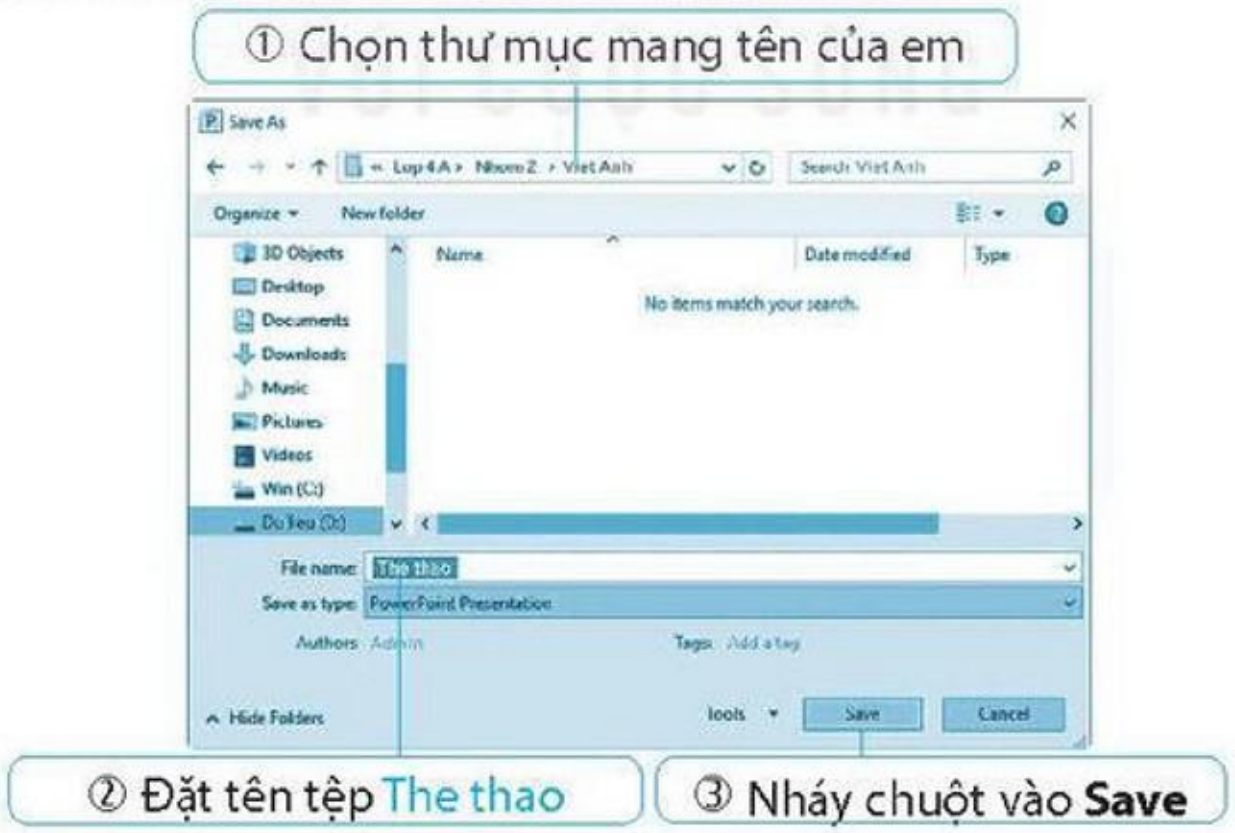
Trang 1 *Trang 2*

Trang 3 *Trang 4*

Các trang chiếu minh hoạ

Lưu ý: Em có thể chèn hình ảnh của em khi tập luyện thể thao, không nhất thiết hình ảnh phải giống như bài mẫu.

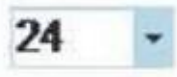
Bước 4: Lưu tệp trình chiếu vào thư mục của em. Chọn lệnh **Save** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Save As** hiện ra tương tự như sau:



Bước 5: Nháy chuột vào nút × để thoát khỏi phần mềm.

BÀI 8 Định dạng văn bản trên trang chiếu

1 Nối nút lệnh với chức năng cho đúng.

Nút lệnh	Chức năng
	Thay đổi phông chữ
	Thay đổi màu chữ
	Thay đổi dấu đầu dòng
	Thay đổi cỡ chữ
	Thay đổi kiểu chữ

2 Câu nào ***sai*** trong các câu sau?



a) Để định dạng cụm từ "Cảnh đẹp quê hương" màu đỏ, em chọn khung văn bản (như hình bên) rồi chọn nút  với màu đỏ.

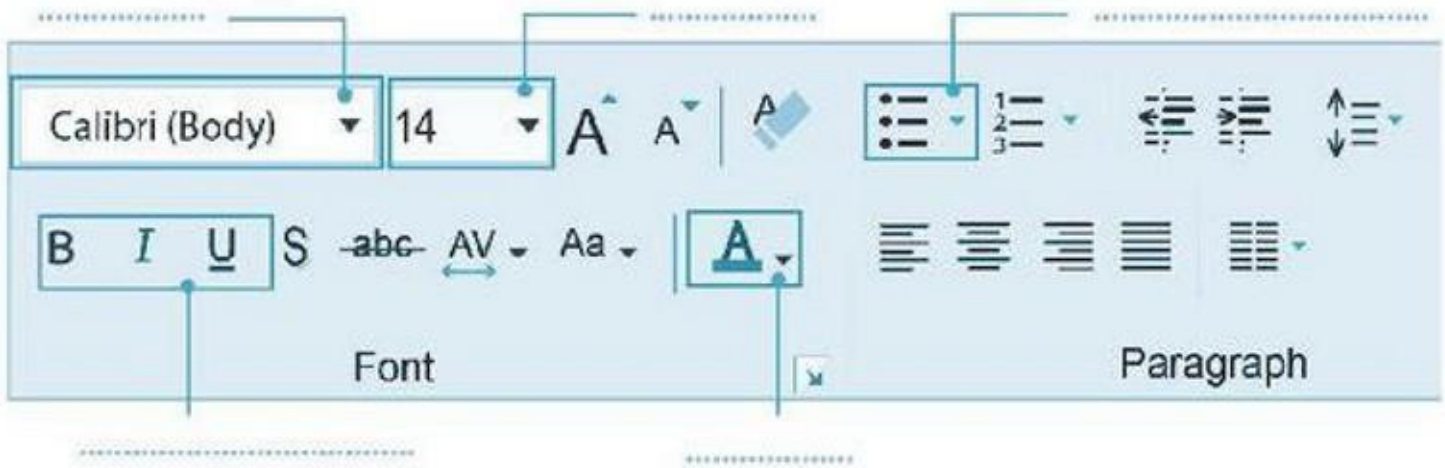
b) Để định dạng cụm từ "Cảnh đẹp quê hương" màu đỏ, em kéo thả chuột lên các chữ để chọn rồi nháy chọn nút  với màu đỏ.

c) Chọn nút lệnh  rồi kéo thả chuột chọn văn bản muốn định dạng phông Arial.

d) Để định dạng tất cả văn bản trong khung thì chọn khung trước khi chọn lệnh định dạng.

Trả lời: Phương án sai là.....

3 Điền chức năng của các nút lệnh vào chỗ chấm cho thích hợp.



....

4 Điền từ thích hợp (*cỡ chữ, phông chữ, kiểu chữ* và *màu chữ*) vào chỗ chấm:



Định dạng Định dạng Định dạng Định dạng

....

5 Để định dạng cụm từ "Em yêu trường em" kiểu chữ đậm và gạch chân, em làm thế nào?

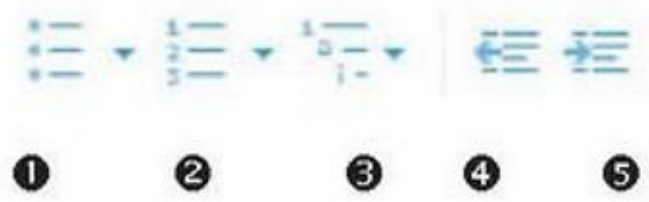
Trả lời: Em chọn cụm từ đó rồi chọn nút lệnh..... và .....

.....

6 Để bỏ định dạng kiểu chữ nghiêng của cụm từ ***"Em yêu trường em"***, em làm thế nào?

Trả lời: Em chọn cụm từ đó rồi chọn nút lệnh.....

7 Nút lệnh gạch đầu dòng là nút lệnh nào sau đây?



Trả lời: Nút lệnh số.....

8 Bạn Minh nói: "Để bỏ dấu đầu dòng của các dòng văn bản đã tạo, nháy nút lệnh  rồi chọn None" là đúng hay sai?

Trả lời: .....

9 Điền từ/cụm từ thích hợp (*Kiểu chữ gạch chân; Màu chữ; Kiểu chữ nghiêng; Kiểu chữ đậm; Gạch đầu dòng; Cỡ chữ*) vào ô trống trong bảng sau:

Nút lệnh	Chức năng định dạng
	
	
	
	
	
	

10 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Định dạng văn bản trên trang chiếu để dễ đọc, dễ nhớ và đẹp hơn.	
Để thay đổi phông chữ, kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu, em sử dụng các nút lệnh trong nhóm lệnh Paragraph.	
Định dạng văn bản trên trang chiếu gồm thay đổi phông chữ, kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ,...	
Các nút lệnh giúp định dạng văn bản nằm trong nhóm lệnh Font.	

11 Thực hành tạo tệp trình chiếu từ 4 trang trở lên với chủ đề giới thiệu về quê hương, về trường hoặc lớp em hoặc về danh lam thắng cảnh hoặc đặc sản quê em hoặc một chủ đề mà em yêu thích.

Hướng dẫn:

Chuẩn bị: Chọn chủ đề giới thiệu về lớp em

– Trang 1: Tiêu đề gồm: tên lớp có phông Arial, cỡ 60, màu xanh; tên trường và năm học có phông Arial, cỡ 20, màu xanh.

– Trang 2: Tiêu đề "Cô giáo chủ nhiệm" có phông Times New Roman, cỡ 44, màu xanh, kiểu chữ nghiêng; tên cô giáo có màu em thích, phông Arial, cỡ 28; hình ảnh của cô giáo;

– Trang 3: Tiêu đề "Cán bộ lớp" có phông Times New Roman, cỡ 44, màu xanh, kiểu chữ nghiêng; danh sách lớp trưởng và các lớp phó có màu em thích, phông Arial, cỡ 28 và định dạng gạch đầu dòng; hình ảnh đại diện cho các bạn cán bộ lớp.

– Trang 4: Tiêu đề "Tổ 1" có phông Times New Roman, cỡ 44, màu xanh, kiểu chữ nghiêng; danh sách các bạn tổ 1 có màu em thích, phông Arial, cỡ 28 và định dạng gạch đầu dòng; hình ảnh đại diện cho các bạn Tổ 1.

– Trang 5: Làm tương tự như Trang 4 cho "Tổ 2".

...

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Tạo bài trình chiếu mới có các trang chiếu với nội dung theo phần chuẩn bị: Nhập văn bản và hình ảnh chuẩn bị sẵn vào các trang chiếu.



Bước 3: Định dạng văn bản trên trang chiếu. Để định dạng thì trước tiên chọn phần văn bản đó, rồi nháy nút lệnh tương ứng.

Bước 4: Lưu bài trình chiếu vào thư mục của em.

BÀI 9 Hiệu ứng chuyển trang

1 Câu nào sau đây không mô tả hiệu ứng chuyển trang trong bài trình chiếu?



a) Nội dung trang 1 trôi sang phải, nội dung trang 2 dần xuất hiện.

b) Nội dung trang 1 mờ dần và nội dung trang 2 dần xuất hiện.

c) Nội dung trang 1 biến mất, xuất hiện nội dung trang 2.

d) Nội dung trang 1 trôi dần xuống dưới, nội dung trang 2 dần xuất hiện.

Trả lời: .....

2 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Hiệu ứng chuyển trang là thay đổi cách xuất hiện trang chiếu.	
Mỗi trang chiếu sử dụng được một kiểu hiệu ứng.	
Hiệu ứng chuyển trang đặt cho đối tượng trên trang chiếu.	
Mỗi trang chiếu sử dụng được nhiều kiểu hiệu ứng.	

3 Viết vào chỗ chấm số thứ tự các bước thực hiện đúng để tạo hiệu ứng chuyển trang:

..... Chọn một hiệu ứng chuyển trang trong nhóm lệnh **Transition to This Slide** của dải lệnh **Transitions**.

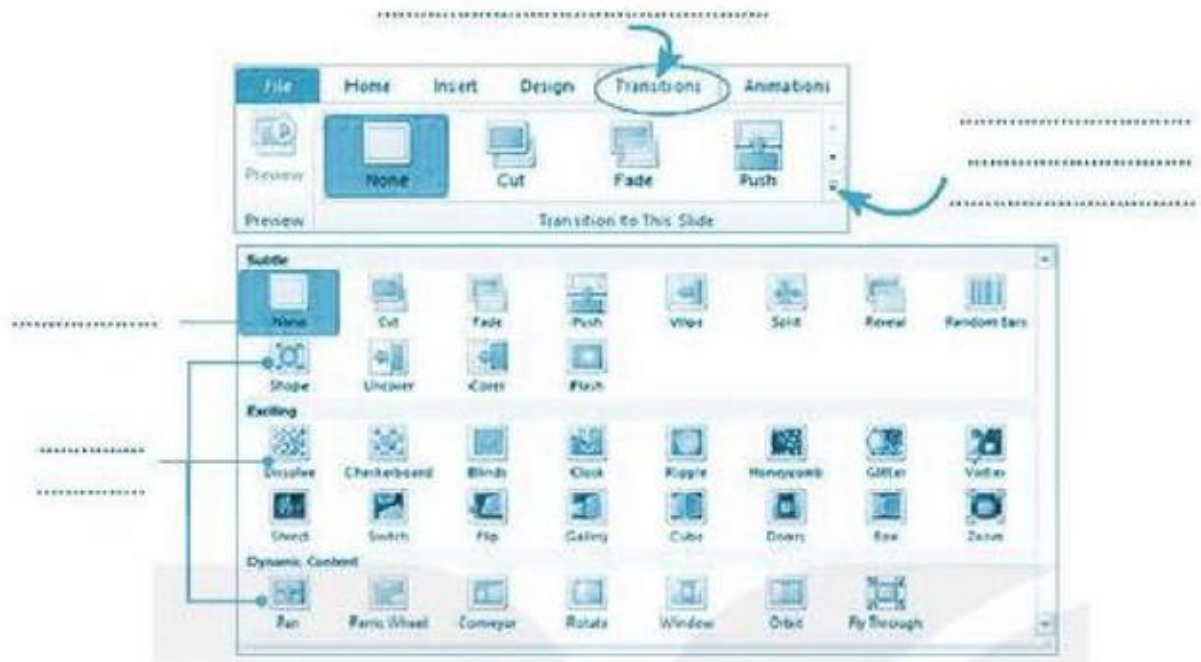
..... Nháy chọn mở dải lệnh **Transitions**.

..... Chọn trang chiếu muốn tạo hiệu ứng chuyển trang.

4 Nháy chuột vào tên dải lệnh nào sau đây để mở bảng các hiệu ứng chuyển trang chiếu?

A. Design. B. Layout. C. Home. D. Transitions.

5 Điền từ/cụm từ thích hợp (*Chọn dải lệnh Transitions; Nháy nút này để xuất hiện danh sách các kiểu hiệu ứng; Bỏ hiệu ứng; Các kiểu hiệu ứng*) vào chỗ chấm trong hình sau:



6 Câu nào đúng trong các câu sau?

a) Thêm hiệu ứng chuyển trang để bài trình chiếu đơn giản hơn.

b) Hiệu ứng chuyển trang giúp bài trình chiếu ấn tượng và hấp dẫn hơn.

c) Mỗi bài trình chiếu có một kiểu hiệu ứng chuyển trang.

d) Một bài trình chiếu có thể có nhiều kiểu hiệu ứng chuyển trang khác nhau.

Trả lời: .....

7 Câu nào sai trong các câu sau?

a) Một trang chiếu có thể có nhiều kiểu hiệu ứng chuyển trang.

b) Một bài trình chiếu có thể có nhiều hiệu ứng chuyển trang khác nhau.

c) Hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài thuyết trình sinh động hơn.

Trả lời: .....

8 Nối hiệu ứng với mô tả tương ứng cho phù hợp.

Hiệu ứng	Mô tả
Push	Trang 2 hiện dần từ giữa ra hai bên.
Split	Trang 2 xuất hiện từ dưới lên.
Cover	Trang 1 tan ra và trang 2 xuất hiện.
Dissolve	Trang 2 xuất hiện bằng cách đi từ trái sang

9 Bạn Minh nói "Các hiệu ứng chuyển trang làm bài trình chiếu rất hấp dẫn nên thêm càng nhiều kiểu hiệu ứng càng tốt".

Ý kiến của em: .....

.....

10 Mở bài trình chiếu tạo ở bài 8 và thêm các hiệu ứng chuyển trang. Lưu tệp.

Hướng dẫn: Em có thể trải nghiệm với các kiểu hiệu ứng chuyển trang (*Push, Flip, Shape, Box,...*) và chọn ra một vài kiểu hiệu ứng em yêu thích để áp dụng cho các trang của bài trình chiếu.

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Chọn lệnh *File* → *Open* để mở bài trình chiếu đã làm ở Bài 8 (hoặc có thể tạo một bài trình chiếu mới với một vài trang chiếu).

Bước 3: Chọn trang chiếu muốn thêm hiệu ứng chuyển trang.

Bước 4: Nháy chuột chọn nút lệnh *Transitions* trên thanh bảng chọn để mở dải lệnh *Transitions*.

Bước 5: Nháy chuột chọn một kiểu hiệu ứng trong nhóm lệnh *Transition to This Slide*.



Lưu ý: Có thể thay đổi các kiểu hiệu ứng đến khi ưng ý. Có thể nháy chuột vào nút để mở rộng bảng các hiệu ứng.

Bước 6: Thực hiện tương tự để tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu còn lại.

Bước 7: Nháy chuột chọn nút lệnh ở góc dưới bên phải để kiểm tra hiệu ứng chuyển trang vừa đặt.

Bước 8: Nháy chuột chọn nút lệnh để lưu lại thay đổi của bài trình chiếu.

BÀI 10 Phần mềm soạn thảo văn bản

1 Em hãy đánh dấu ✓ vào ô bên dưới biểu tượng phần mềm soạn thảo văn bản.



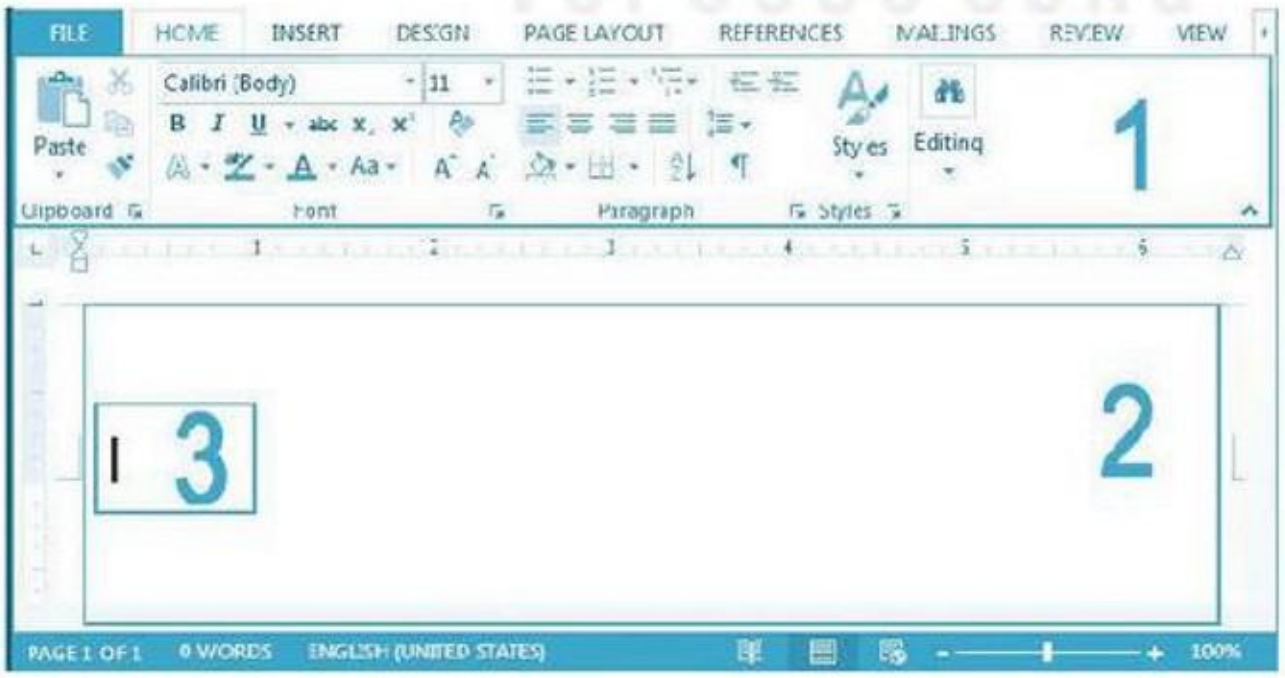



☐ ☐ ☐ ☐

2 Đánh dấu ✓ vào ô trống tương ứng. Màn hình làm việc của phần mềm soạn thảo văn bản thường có các thành phần nào?

Các thành phần	Có	Không
a) Con trỏ soạn thảo.	☐	☐
b) Biểu tượng phần mềm soạn thảo.	☐	☐
c) Vùng soạn thảo.	☐	☐
d) Dải lệnh.	☐	☐
e) Biểu tượng thư mục.	☐	☐

3 Em hãy quan sát hình sau và nối số với cụm từ tương ứng.



Vùng soạn thảo

Dải lệnh

Con trỏ soạn thảo

Giao diện phần mềm soạn thảo văn bản

4 Hãy nối mỗi phím ở cột A với một chức năng tương ứng ở cột B.

A	B
	Xoá kí tự bên phải con trỏ soạn thảo.
	Xuống dòng và chuyển sang đoạn văn bản mới.
	Xoá kí tự bên trái con trỏ soạn thảo.
	Nhấn giữ để gõ chữ hoa.

5 Em hãy điền các cụm từ *phím*, *văn bản*, *con trỏ soạn thảo* vào chỗ chấm để được câu đúng:

Phần mềm soạn thảo ..... giúp em gõ, chỉnh sửa, trình bày và lưu văn bản. Khi gõ ....., kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí .....

6 Em hãy điền các cụm từ *phím Delete*, *kí tự*, *phím Backspace* vào chỗ chấm để được câu đúng:

Em có thể xoá từng ..... hoặc một phần văn bản bằng cách sử dụng ..... hoặc .....

7 Đánh dấu ✓ vào ô tương ứng.

	Đúng	Sai
a) Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để khởi động phần mềm soạn thảo.	☐	☐
b) Cách khởi động phần mềm soạn thảo giống với cách khởi động phần mềm trình chiếu.	☐	☐
c) Khi soạn thảo văn bản, nếu gõ một từ chưa đúng, em phải xoá cả câu đi và gõ lại.	☐	☐
d) Khi soạn thảo văn bản, nếu gõ một kí tự hoặc một từ chưa đúng, em có thể xoá riêng kí tự hoặc từ đó rồi gõ lại.	☐	☐

8 Đánh dấu ✓ vào ô trước đáp án đúng. Để lưu tệp văn bản em làm như thế nào?

- ☐ Nháy chuột chọn **Insert**, chọn **Save**.
- ☐ Nháy chuột chọn **Insert**, chọn **Save As**.
- ☐ Nháy chuột chọn **File**, chọn **Save**.
- ☐ Nháy chuột chọn **File**, chọn **New**.

9 Em hãy khởi động phần mềm soạn thảo văn bản và soạn thảo đoạn văn bản sau:

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.

Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.

Máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.

Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây ra lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó.

Sau khi gõ xong hãy đọc lại đoạn văn bản và chỉnh sửa những chỗ gõ sai rồi ghi lại tệp vào thư mục của riêng em với tên KienThucBai1.

Hướng dẫn:

– Ôn lại nội dung **Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính** trong sách giáo khoa.

– Ôn lại cách gõ chữ tiếng Việt ở **Bài 7. Tạo bài trình chiếu** trong sách giáo khoa.

– Thực hiện theo hướng dẫn trong phần thực hành ở **Bài 10. Phần mềm soạn thảo văn bản** trong sách giáo khoa.

10 Quan sát hình sau:

Việc sử dụng máy tính khopng đúng cách

Để sửa chữ không bị gõ sai trong hình trên, em sẽ làm thế nào?

Đánh dấu ✓ vào ô trước đáp án đúng.

- ☐ Nhấn phím **Delete** hai lần rồi nhấn phím **O** hai lần.
- ☐ Nhấn phím **Delete** một lần rồi nhấn phím **O**.
- ☐ Nhấn phím **Backspace** hai lần rồi nhấn phím **O** hai lần.
- ☐ Nhấn phím **Backspace** một lần rồi nhấn phím **O**.

BÀI 11 Chỉnh sửa văn bản

1 Em hãy điền các từ hoặc cụm từ *hình ảnh*, *di chuyển*, *sao chép*, *chèn* vào chỗ chấm để được câu đúng:

Em có thể sử dụng các thao tác ....., ... một phần văn bản để soạn thảo nhanh và hợp lí. Em cũng có thể ..... thêm ..... để văn bản sinh động và hấp dẫn hơn.

2 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Thao tác sao chép và thao tác di chuyển một phần văn bản cho kết quả giống nhau.	
Thao tác sao chép và thao tác di chuyển một phần văn bản là hai thao tác khác nhau và cho kết quả khác nhau.	
Di chuyển phần văn bản đã chọn là thao tác đưa phần văn bản từ vị trí hiện tại sang vị trí mới.	
Sao chép phần văn bản đã chọn là thao tác tạo ra một phần văn bản giống hệt và đặt vào vị trí mới.	

3 Sau khi chọn đoạn văn bản như Hình a, bạn An cần làm gì để được kết quả là đoạn văn bản như Hình b?

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.

Phần mềm được lưu trữ trong

Hình a

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.

Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng

Hình b

Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

☐ Chọn lệnh **Copy**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Paste**.

☐ Chọn lệnh **Cut**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Paste**.

☐ Chọn lệnh **Copy**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Cut**.

☐ Chọn lệnh **Paste**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Copy**.

4 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

Em có thể chèn hình ảnh vào văn bản để minh hoạ và giúp văn bản thêm hấp dẫn.	
Để chèn hình ảnh vào văn bản em nháy chuột chọn **Insert**, chọn **Picture**.	
Để chèn hình ảnh vào văn bản em nháy chuột chọn **File**, chọn **Picture**.	
Sau khi chèn hình ảnh vào văn bản, em có thể thay đổi kích thước hình ảnh tương tự như trong phần mềm trình chiếu.	

5 Em hãy đánh số thứ tự từ 1 đến 5 vào ô trống trước mỗi thao tác để được các bước chèn hình ảnh đúng.

☐ Chọn tệp hình ảnh.

☐ Chọn nút lệnh **Picture** trong dải lệnh **Insert**.

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

☐ Chọn thư mục chứa tệp hình ảnh.

☐ Nháy chuột vào nút lệnh **Insert** trong cửa sổ **Insert Picture**.

6 Em hãy đánh số thứ tự từ 1 đến 4 vào ô trống trước mỗi thao tác để được các bước mở tệp đúng.

☐ Chọn thư mục chứa tệp văn bản.

☐ Chọn lệnh **Open** trong bảng chọn **File**.

☐ Nháy chuột vào nút lệnh **Open** trong cửa sổ **Open**.

☐ Chọn tệp văn bản.

7

Em hãy ôn lại các thao tác tìm kiếm thông tin trên Internet ở Bài 4 trong sách giáo khoa rồi tìm kiếm và tải về máy tính một hình ảnh miễn phí trên Internet. Chèn hình ảnh tìm được vào tệp văn bản KienThucBai1 đã lưu ở Bài 10 để minh hoạ cho nội dung văn bản. Ghi lại tệp sau khi chèn hình ảnh.

Hướng dẫn:

Lưu ý:

– Cũng giống như phần mềm, nhiều hình ảnh được chia sẻ trên Internet và cho phép mọi người sử dụng miễn phí. Để tải hình ảnh trên mạng về sử dụng, em cần tìm các hình ảnh miễn phí. Em có thể xem lại nội dung Bài 6 trong sách giáo khoa để biết về việc sử dụng thông tin được chia sẻ trên Internet.

– free computer images nghĩa là những hình ảnh về máy tính được chia sẻ miễn phí. Em có thể sử dụng từ khoá này để tìm hình ảnh miễn phí về máy tính.

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng của trình duyệt web và gõ địa chỉ máy tìm kiếm vào thanh địa chỉ.

Bước 2: Nhập từ khoá tìm kiếm free computer images vào ô tìm kiếm, nháy chuột chọn mục **Hình ảnh**, chọn **clipart** để tìm kiếm hình ảnh miễn phí về máy tính (Hình a).



Hình a

Rất nhiều hình ảnh miễn phí về máy tính hiển thị trên trang web tìm kiếm (Hình b).



Hình b

Bước 3: Nháy chuột chọn hình ảnh em muốn tải về. Hình ảnh được chọn sẽ hiển thị với kích thước lớn hơn. Nháy nút phải chuột vào hình ảnh và chọn **Save image as...** để lưu vào máy tính (Hình c).

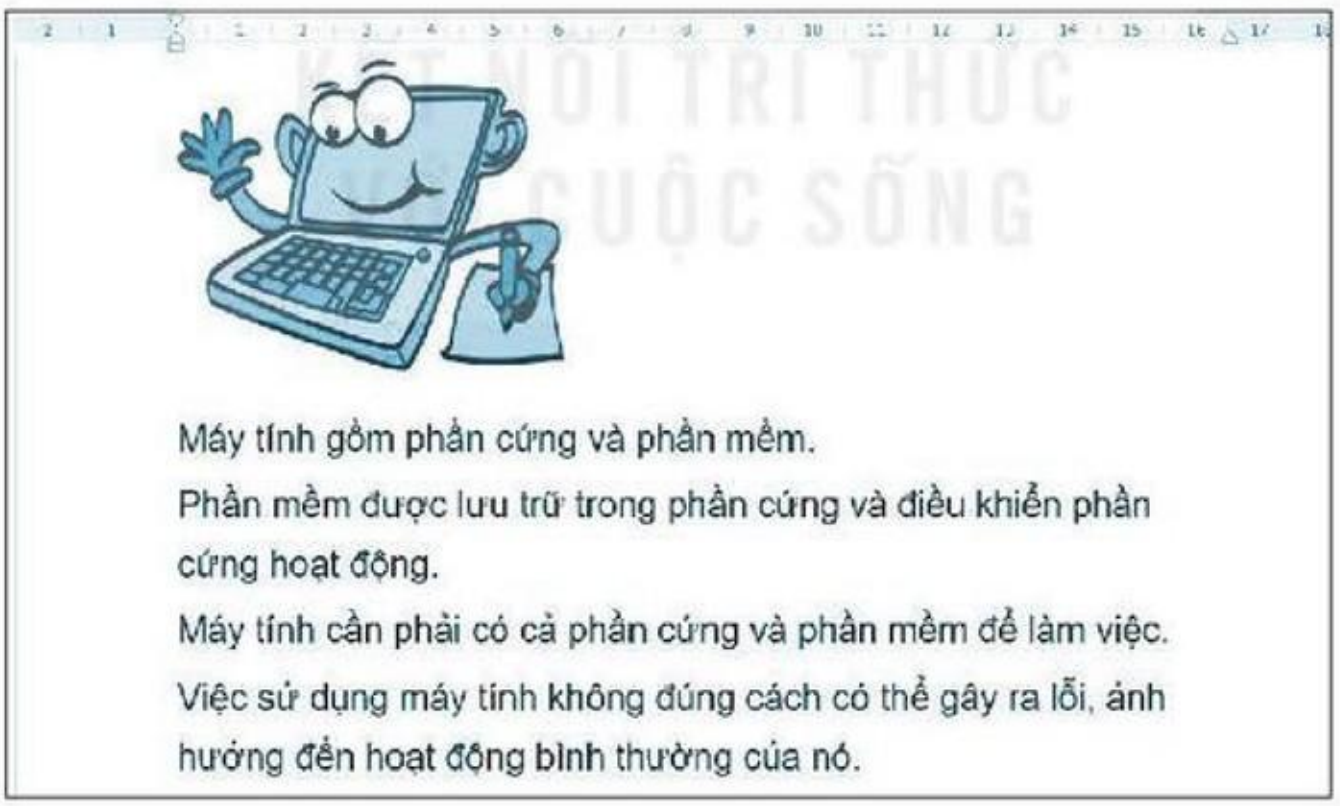


Hình c

Bước 4: Cửa sổ **Save As** hiện ra, em thực hiện các thao tác lưu tệp tương tự như trong phần mềm trình chiếu. Đặt tên tệp ảnh là Maytinh.

Bước 5: Mở phần mềm soạn thảo văn bản. Thực hiện các thao tác mở tệp KienThucBai1 theo hướng dẫn ở phần thực hành trong Bài 11 trong sách giáo khoa.

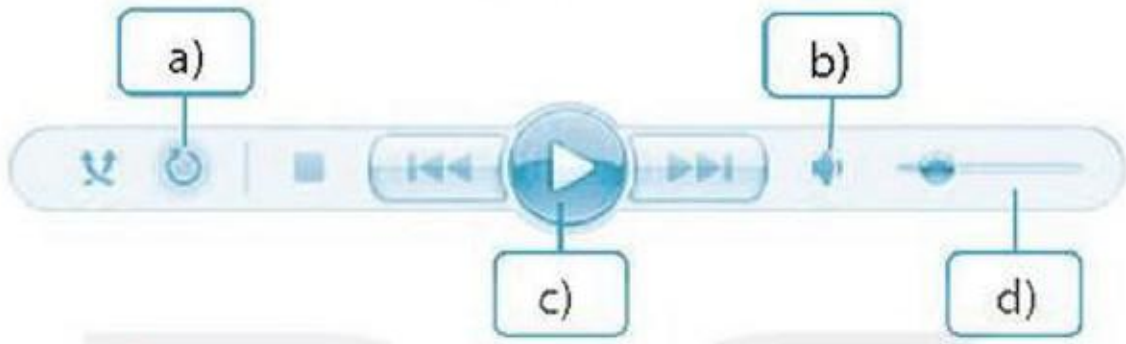
Bước 6: Nháy chuột vào đầu dòng văn bản đầu tiên, nhấn phím **Enter** để tạo một dòng trống nằm trên đầu văn bản. Đặt con trỏ soạn thảo vào dòng đầu tiên vừa tạo rồi thực hiện các bước chèn tệp ảnh Maytinh theo hướng dẫn từng bước ở phần thực hành trong Bài 11 trong sách giáo khoa. Kết quả có thể tương tự như Hình d.



Hình d

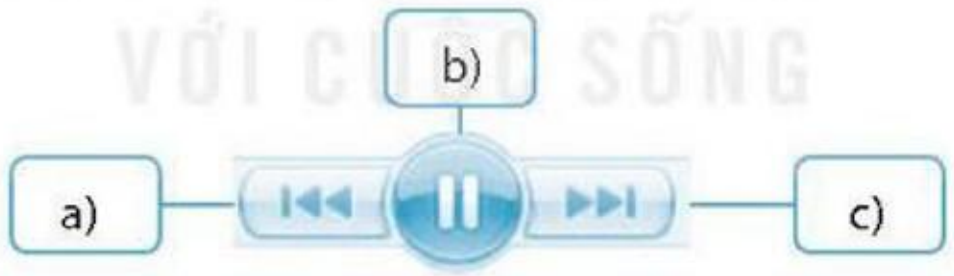
BÀI 12A Thực hành sử dụng công cụ đa phương tiện

1 Hãy ghép mỗi chức năng ở cột bên phải với một nút trên thanh điều khiển của phần mềm xem video tương ứng ở cột bên trái.



Nút (trong hình)	Chức năng
a)	Bật, tắt âm thanh
b)	Chạy video
c)	Tự động chạy lặp lại
d)	Điều chỉnh âm thanh

2 Hãy ghép mỗi chức năng ở cột bên phải với một nút trên thanh điều khiển của phần mềm xem video tương ứng ở cột bên trái.



Nút (trong hình)	Chức năng
a)	Tạm dừng video
b)	Xem đoạn video tiếp theo
c)	Xem đoạn video phía trước

Hãy xem video "[Thần thoại sử Việt] - Giai thoại Lịch sử Hai Bà Trưng" trên kênh Youtube và trả lời các câu hỏi từ 3 đến 6 (theo địa chỉ https://www.youtube.com/watch?v=vqvXYvF4Yes&t=169s).

Đánh dấu ✓ vào ô trống trước đáp án đúng.

3 Cuộc khởi nghĩa của Hai Bà Trưng chống lại triều đình phong kiến phương Bắc nào?

- ☐ Nhà Hán.
- ☐ Nhà Tống.
- ☐ Nhà Tuỳ.
- ☐ Nhà Minh.

4 Thái thú quận Giao Chỉ bị Hai Bà Trưng đánh đuổi, phải cắt tóc, cạo râu bỏ chạy lên phương Bắc trốn về nước là ai?

- ☐ Sĩ Nhiếp.
- ☐ Sầm Nghi Đống.
- ☐ Thoát Hoan.
- ☐ Tô Định.

5 Hai Bà Trưng đã cai trị đất nước trong bao nhiêu lâu?

- ☐ 1 năm.
- ☐ 2 năm.
- ☐ 3 năm.
- ☐ 4 năm.

6 Viên tướng nào được triều đình phương Bắc cử sang đàn áp cuộc khởi nghĩa của Hai Bà Trưng?

- ☐ Lưu Hoằng Tháo.
- ☐ Mã Viện.
- ☐ Ô Mã Nhi.
- ☐ Sầm Nghi Đống.

7 Hãy xem video "ORIGAMI - Hướng dẫn cách gấp con rồng đơn giản #2 - Origami Dragon" (địa chỉ https://www.youtube.com/watch?v=Ee9h3t1LRkU) để học và tập gấp giấy theo phương pháp gấp giấy Nhật Bản Origami tạo hình con rồng.

8 Nhiều bạn không thuộc đủ cả hai đoạn của hát bài "Khăn quàng thắm mãi vai em". Em hãy tìm kiếm bài hát này trên Internet bằng cách lấy tên bài hát làm từ khoá và cùng nhóm bạn tập hát cả hai đoạn của bài hát đó.

9 Em hãy xem video "What is Multimedia?" (địa chỉ https://www.youtube.com/watch?v=xS4go60EJEI) và mô tả lại đa phương tiện bao gồm những gì?

10 Em hãy tạo ra một sản phẩm đa phương tiện bằng cách thêm một đoạn bài hát "Em yêu trường em" vào một trang trình chiếu có hình ảnh ngôi trường của em.

BÀI 12B Phần mềm luyện tập gõ bàn phím

1 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Để gõ được kí tự trên của phím có hai kí tự, em nhấn và giữ phím nào sau đây trong khi gõ?

A. Phím Ctrl.
C. Phím Caps Lock.
B. Phím Shift.
D. Phím Tab.

2 Nối tên phím với cách sử dụng để gõ được chữ hoa khi soạn thảo văn bản.

a) Phím Tab	1. Nhấn và giữ phím trong khi gõ phím kí tự.
b) Phím Caps Lock	2. Gõ phím cho đèn chỉ thị của phím sáng.
c) Phím Shift	
d) Phím Ctrl	

3 Điền từ/cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thành phát biểu quy tắc sử dụng phím Shift khi gõ phím có hai kí tự.

Khi gõ kí tự.....của phím có hai kí tự, do tay..... phụ trách thì nhấn và giữ phím Shift..... và ngược lại khi gõ kí tự..... của phím có hai kí tự, do tay..... phụ trách thì nhấn và giữ phím Shift .....

4 Các phím có hai kí tự được chia thành hai khu vực như hình dưới đây. Nối phím Shift cần sử dụng với khu vực có phím cần gõ kí tự trên tương ứng.



5 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Cách nào sau đây khởi động được phần mềm luyện gõ bàn phím Kiran's Typing Tutor?

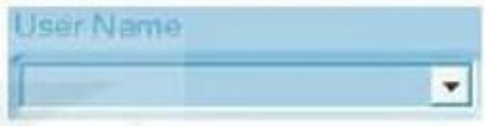
A. Nháy chuột vào biểu tượng .

B. Nháy chuột vào biểu tượng .

C. Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

D. Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

6 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Trên màn hình khởi động của Kiran's Typing Tutor, ô 

dùng để thực hiện công việc gì sau đây?

A. Để trống, không dùng để làm gì.

B. Nhập tên người luyện tập.

7 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Tại màn hình khởi động Kiran's Typing Tutor em chọn nút lệnh nào để chọn được bài luyện tập gõ chữ hoa (Capitals), gõ từ (Words)?

A. 

B. 

C. 

D. 

8 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Tại màn hình khởi động Kiran's Typing Tutor em chọn nút lệnh nào để chọn được bài luyện tập gõ hàng phím số (NumericKey-Qwery)?

A. 

B. 

C. 

D. 

9 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Từ màn hình luyện tập một bài nào đó, để trở về màn hình khởi động Kiran's Typing Tutor. Em chọn nút lệnh nào sau đây?

A. 

B. 

C. 

D. 

10 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Để thoát khỏi phần mềm Kiran's Typing Tutor, em chọn nút lệnh nào sau đây?

A. 

B. 

C. 

D. 

11 Khởi động phần mềm **Kiran's Typing Tutor**, chọn nút lệnh **Kids Typing** – , lần lượt chọn luyện tập các bài trong danh sách **Course.**



Tên bài	Nội dung
1. Capitals	Gõ chữ hoa
2. Numbers	Gõ các chữ số
3. Small Letters	Gõ chữ thường
4. Colours	Gõ các từ chỉ màu sắc (tiếng Anh)
5. Words	Gõ các từ tiếng Anh

12 Khởi động phần mềm **Kiran's Typing Tutor**, chọn nút lệnh **Typing Practice** – , lần lượt chọn luyện tập các bài trong danh sách **Course.**



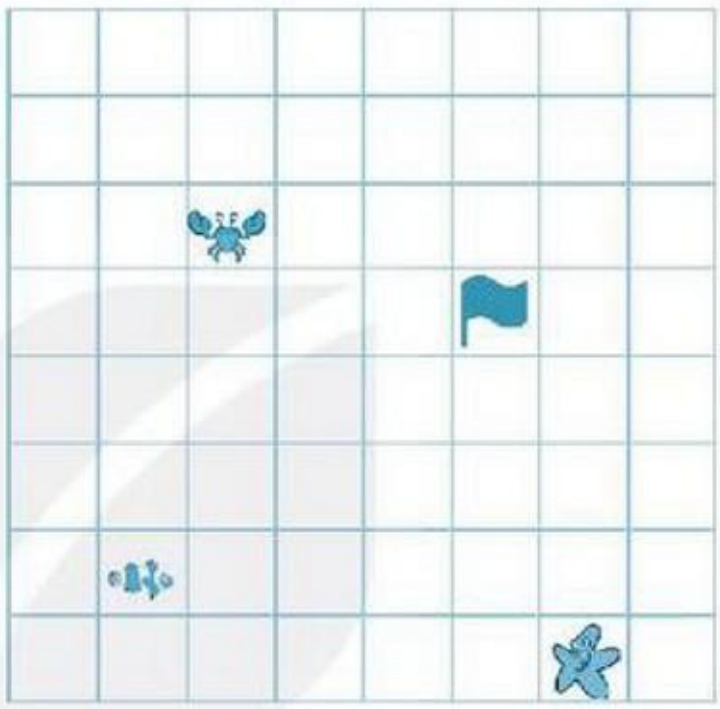
Tên bài	Nội dung
1. Normal-Qwerty	Gõ bình thường
2. HomeKeys-Qwerty	Gõ hàng phím cơ sở
3. LowerKeys-Qwerty	Gõ hàng phím dưới
4. UpperKeys-Qwerty	Gõ hàng phím trên
5. NumericKeys-Qwerty	Gõ hàng phím số

CHỦ ĐỀ 6

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 13 Chơi với máy tính

1 Cho sân chơi như hình bên.



a) Bạn An chỉ dẫn cho cua như sau:

Đi thẳng 2 bước

Quay phải

Đi thẳng 3 bước

Em hãy cho biết cua đi đến ô nào?

Trả lời: .....

.....

b) Biết lá cờ ở ô cố định; cá, cua và sao biển có thể quay trái, quay phải và di chuyển thẳng theo từng bước. Em hãy viết các chỉ dẫn (*đi thẳng ... bước, quay trái, quay phải*) để cá, cua và sao biển đi đến ô có lá cờ.

Sao biển	Cua	Cá
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

2 Điền từ/cụm từ thích hợp (*Trò chơi, Chương trình, Các lệnh*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

.....máy tính gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

..... trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình.

3 Điền các mô tả cho màn hình của phần mềm Scratch (*Nhóm lệnh, Nhân vật trên sân khấu, Vùng tạo chương trình, Vùng tạo nhân vật, Vùng tạo phông nền sân khấu*).



1: .....

2: .....

3: .....

4: .....

5: .....

6: .....

4 Nối mỗi nút lệnh ở cột bên trái với chức năng tương ứng của nó ở cột bên phải.

Nút lệnh	Chức năng
	Chạy chương trình.
	Chọn ngôn ngữ cho giao diện của Scratch.
	Dừng chương trình.
	Thoát khỏi phần mềm.

5 Mở phần mềm Scratch và quan sát vị trí các nút lệnh chạy chương trình, dừng chương trình, các vùng tạo chương trình, vùng tạo nhân vật, vùng tạo phông nền sân khấu và trả lời các câu hỏi sau.

Nhân vật mặc định là:.....

Phông nền sân khấu mặc định là:.....

Vùng tạo chương trình mặc định là:.....

Nhóm lệnh mặc định là:.....

6 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Để thay đổi giao diện sang ngôn ngữ tiếng Việt, em thực hiện:

A. Nháy chuột chọn **Tập tin** rồi chọn Tiếng Việt.

B. Nháy chuột chọn **Chỉnh sửa** rồi chọn Tiếng Việt.

C. Nháy chuột chọn  rồi chọn Tiếng Việt.

D. Nháy chuột chọn  rồi chọn Tiếng Việt.

7 Em hãy chuyển các lệnh của đoạn chương trình sau thành các chỉ dẫn cho nhân vật thực hiện:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gợi ý: Các chỉ dẫn quay phải, quay trái được hiểu là quay 90 độ.

8 Thực hiện theo các chỉ dẫn ở hình bên, nhân vật sẽ đi theo đường như thế nào?



A. Đi theo đường có dạng  .

B. Đi theo đường có dạng  .

C. Đi theo một hình vuông.

D. Đi theo hình tam giác.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

9 Bạn Minh muốn nhân vật đi theo hình vuông và viết chương trình như hình dưới. Theo em, chương trình của bạn Minh đã đúng chưa? Nếu chưa em hãy chỉnh lại cho đúng.

Gợi ý: Em hãy vẽ đường đi của nhân vật ra nháp và thay đổi lệnh chưa đúng vào bên cạnh.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10 Tương tự Câu **9**, em hãy viết các chỉ dẫn để điều khiển nhân vật. Vẽ hình minh hoạ nhân vật di chuyển ở bên phải các chỉ dẫn.

a) Nhân vật di chuyển 100 bước và quay 60 độ. Tiếp tục di chuyển và quay như vậy thêm 5 lần nữa. Hỏi nhân vật sẽ di chuyển theo hình gì?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nhân vật sẽ di chuyển theo hình .....

b) Nhân vật di chuyển 100 bước và quay 120 độ. Tiếp tục di chuyển và quay như vậy thêm 2 lần nữa. Hỏi nhân vật sẽ di chuyển theo hình gì?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nhân vật sẽ di chuyển theo hình .....

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 14 Khám phá môi trường lập trình trực quan

1 Trong Scratch, ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng.

a) 

b) 

c) 

d) 

e) 

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

Trả lời: a) –.....; b) –.....; c) –.....; d) –.....; e) –.....

2 Em hãy sắp xếp các bước sau cho đúng thứ tự thực hiện đưa lệnh vào chương trình cho một nhân vật:

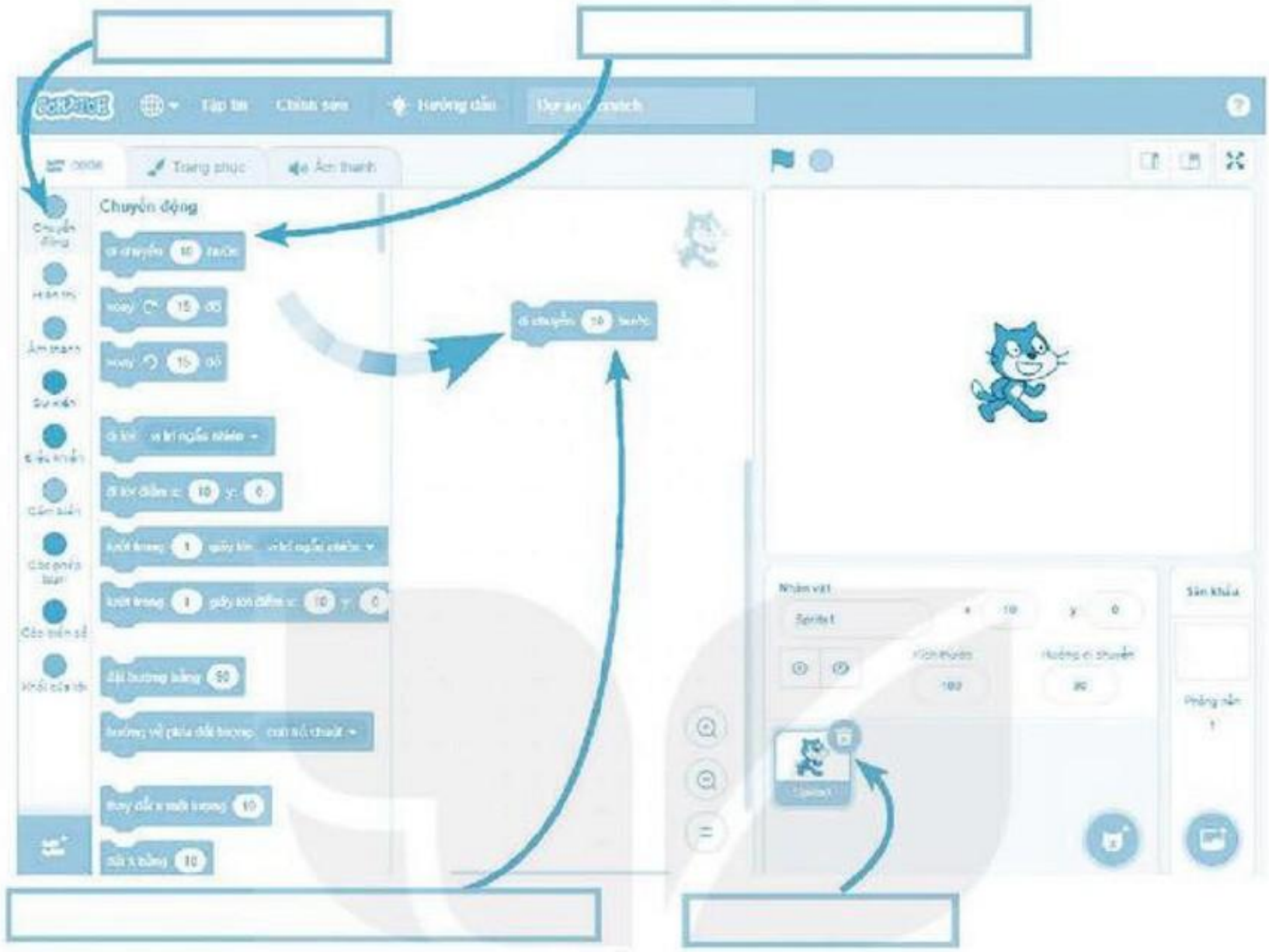
❶ ..... Chọn nhóm lệnh

❷ ..... Kéo thả lệnh vào vùng tạo chương trình

❸ ..... Chọn lệnh trong nhóm lệnh

❹ ..... Chọn nhân vật

3 Em hãy điền các bước thực hiện ở Câu **2** vào các ô trống trong hình sau cho phù hợp.



4 Trong cửa sổ Scratch chưa hiển thị nhóm lệnh Bút vẽ. Viết vào chỗ chấm các bước thực hiện sau theo thứ tự đúng để nhóm lệnh này xuất hiện ở khu vực nhóm lệnh.

.....	Chọn nhóm lệnh "Bút vẽ" trong danh sách nhóm lệnh mở rộng
.....	Nháy chuột vào biểu tượng .
.....	Xuất hiện danh sách nhóm lệnh mở rộng.
.....	Nhóm lệnh Bút vẽ được thêm vào khu vực nhóm lệnh.

5 Điền các từ hoặc cụm từ thích hợp (*nhóm lệnh*, *lệnh*, *cùng màu*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

Trong Scratch, mỗi .....có nhiều lệnh và chúng có.....

Mỗi ..... sẽ điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.

6 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp.

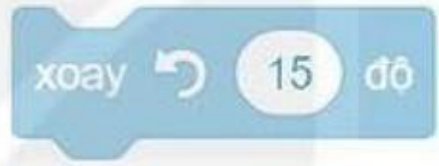
Các lệnh được ghép với nhau tạo thành khối lệnh.	
Các khối lệnh được ghép với nhau tạo thành một lệnh.	
Khi chạy chương trình, các lệnh trong khối lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự từ trên xuống dưới.	
Khi chạy chương trình, các lệnh trong khối lệnh được thực hiện theo thứ tự tuỳ ý.	

7 Trong khi di chuyển hoặc quay, nhân vật có thể bị lộn ngược. Lệnh nào sau đây giúp em tránh điều đó?

A. 

B. 

C. 

D. 

8 Điền tên công việc (*Chạy chương trình, Lưu tệp với tên là Robot2, Thoát khỏi phần mềm Scratch*) vào chỗ chấm ở cột *Công việc* trong bảng sau cho phù hợp với thao tác thực hiện công việc.

Công việc	Thao tác
.....	Em nháy chuột vào nút × ở góc trên bên phải của màn hình Scratch.
.....	Chọn lệnh **Lưu về máy tính** trong bảng chọn **Tập tin**. Cửa sổ **Save As** hiện ra, em chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp là Robot2.
.....	Nháy chuột vào nút lệnh ⛶ ở góc trên bên phải để sân khấu mở rộng toàn màn hình. Nháy chuột vào nút lệnh để chạy chương trình. Muốn kết thúc, em nhấn phím ESC để quay lại màn hình Scratch.

9 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Chương trình nào dưới đây điều khiển nhân vật thực hiện lần lượt hành động sau?

1. Di chuyển 100 bước.
2. Quay phải 120 độ.

A.



B.



C.



D.



10 Cho chương trình Scratch như minh hoạ ở hình sau.

a) Khi chạy chương trình, chú mèo vẽ hình gì?

Trả lời: .....

b) Hãy thực hành tạo chương trình để kiểm tra kết quả dự đoán của em ở ý a.

Hướng dẫn ý b:

Bước 1: Thực hiện các bước thực hành theo hướng dẫn của nhiệm vụ 1 trong sách giáo khoa (trang 65) để tạo chương trình.

Bước 2: Nháy chuột vào nhân vật mèo trên sân khấu để chạy chương trình và quan sát kết quả.

Bước 3: Lưu tệp chương trình với tên phù hợp theo hướng dẫn ở Câu **8**.



BÀI 15 Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng

1 Nối mỗi nút lệnh với chức năng tương ứng.

a) 

b) 

c) 

1. Xoá nhân vật
2. Chọn một nhân vật
3. Chọn một phông nền

Trả lời: a) -.....; b) -.....; c) -.....

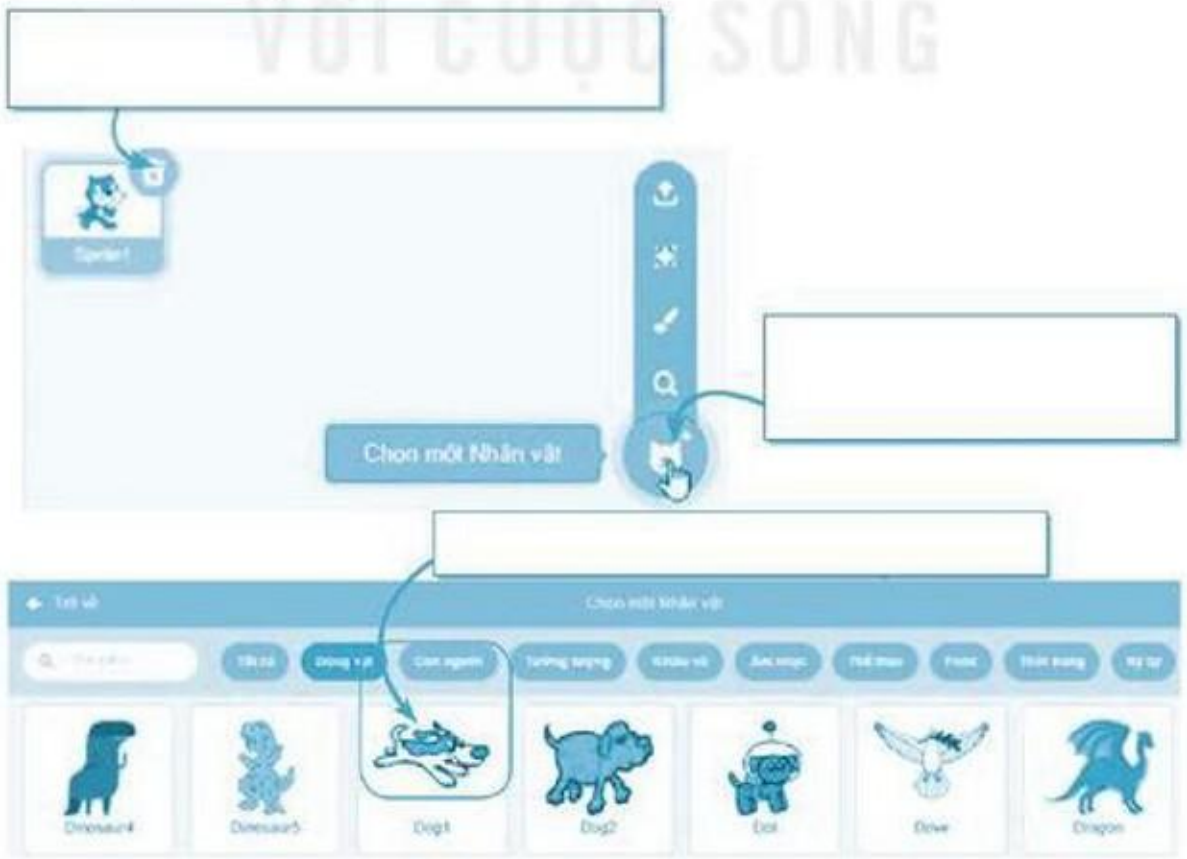
2 Điền vào chỗ chấm thứ tự các bước thực hiện sau cho đúng để thay đổi nhân vật:

..... Nháy chuột vào nút lệnh **Chọn một nhân vật** để mở thư viện nhân vật.

..... Chọn một nhân vật trong thư viện nhân vật.

..... Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác để xoá nhân vật.

3 Điền vào chỗ trống các bước thực hiện ở Câu **2** vào các ô trống trong hình sau đây cho phù hợp.



4 Điền vào chỗ chấm thứ tự các bước thực hiện sau đúng để thay đổi phông nền sân khấu.

..... Chọn một phông nền trong thư viện phông nền sân khấu.

..... Nháy chuột vào nút lệnh **Chọn một phông nền**.

5 Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng. Ý tưởng của bạn Minh là tạo chương trình mô tả hoạt động của chú hề trên sân khấu. Sau khi *nói "Xin chào"* với khán giả, chú hề *di chuyển 10 bước, dừng lại 2 giây*. Sau đó *thay đổi trang phục* (kế tiếp). Các câu lệnh nào sau đây giúp thực hiện ý tưởng của bạn Minh?

a) 

b) 

c) 

d) 

e) 

Điền vào ô trống trong bảng sau các lệnh sẽ được sử dụng cho nhân vật chú hề để tạo chương trình thực hiện từng bước theo ý tưởng của bạn Minh.

Thực hiện ý tưởng	Câu lệnh (ghi kí hiệu a, b, c, . . .)	Nhóm lệnh	Ý nghĩa câu lệnh

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

6 Khoanh vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng. Bạn Minh muốn bổ sung các câu lệnh vào chương trình ở Câu **5** để chú hề thực hiện các hành động *di chuyển 10 bước, dừng lại 2 giây* và *thay trang phục* thêm một lần nữa. Khối lệnh nào sau đây là phù hợp để ghép vào cuối chương trình của Câu **5**?

A.



B.



C.



D.



7

a) Lựa chọn nhân vật chú hề và sân khấu như hình minh hoạ sau đây:



Khi khởi động phần mềm Scratch, nhân vật mặc định là chú mèo và sân khấu có phông nền màu trắng. Em hãy khởi động phần mềm Scratch và thực hành thay đổi nhân vật và phông nền sân khấu theo hướng dẫn sau:

Bước 1: Thay đổi nhân vật.

Thực hiện theo hướng dẫn của nhiệm vụ 1a trong sách giáo khoa trang 70. Trong đó, chọn nhân vật chú hề như minh hoạ trong hình sau:



Bước 2: Thay đổi phông nền sân khấu.

Thực hiện theo hướng dẫn của nhiệm vụ 1b trong sách giáo khoa trang 70. Trong đó, chọn nhân vật phông nền như minh hoạ trong hình sau:



b) Em hãy sử dụng bảng mô tả ở Câu 5 để tạo chương trình thực hiện ý tưởng của bạn Minh.

c) Em hãy bổ sung khối lệnh ở Câu 6 để chú hề thực hiện thêm hành động *đi chuyển 10 bước, dừng lại 2 giây và thay trang phục* một lần nữa.

d) Lưu chương trình với tên ChuHe.

BÀI 16 Chương trình của em

1 Điền Đ (Đúng), S (Sai) vào ô trống cho thích hợp về việc tạo chương trình bằng ngôn ngữ Scratch.

Một chương trình có thể có nhiều nhân vật.	
Để thêm nhân vật, nháy chuột vào nút lệnh  và chọn nhân vật từ thư viện.	
Mỗi chương trình chỉ có duy nhất một nhân vật.	

2 Khoanh vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng. Bạn Minh muốn nâng cấp chương trình ChuHe ở Bài 15 như sau: *thêm một nhân vật chú chó xuất hiện trên sân khấu, chú chó đợi trong 1 giây và thay đổi trang phục (hình dạng) kế tiếp.*

Chương trình nào sau đây điều khiển chú chó thực hiện hành động theo ý tưởng của Minh?

A.



B.



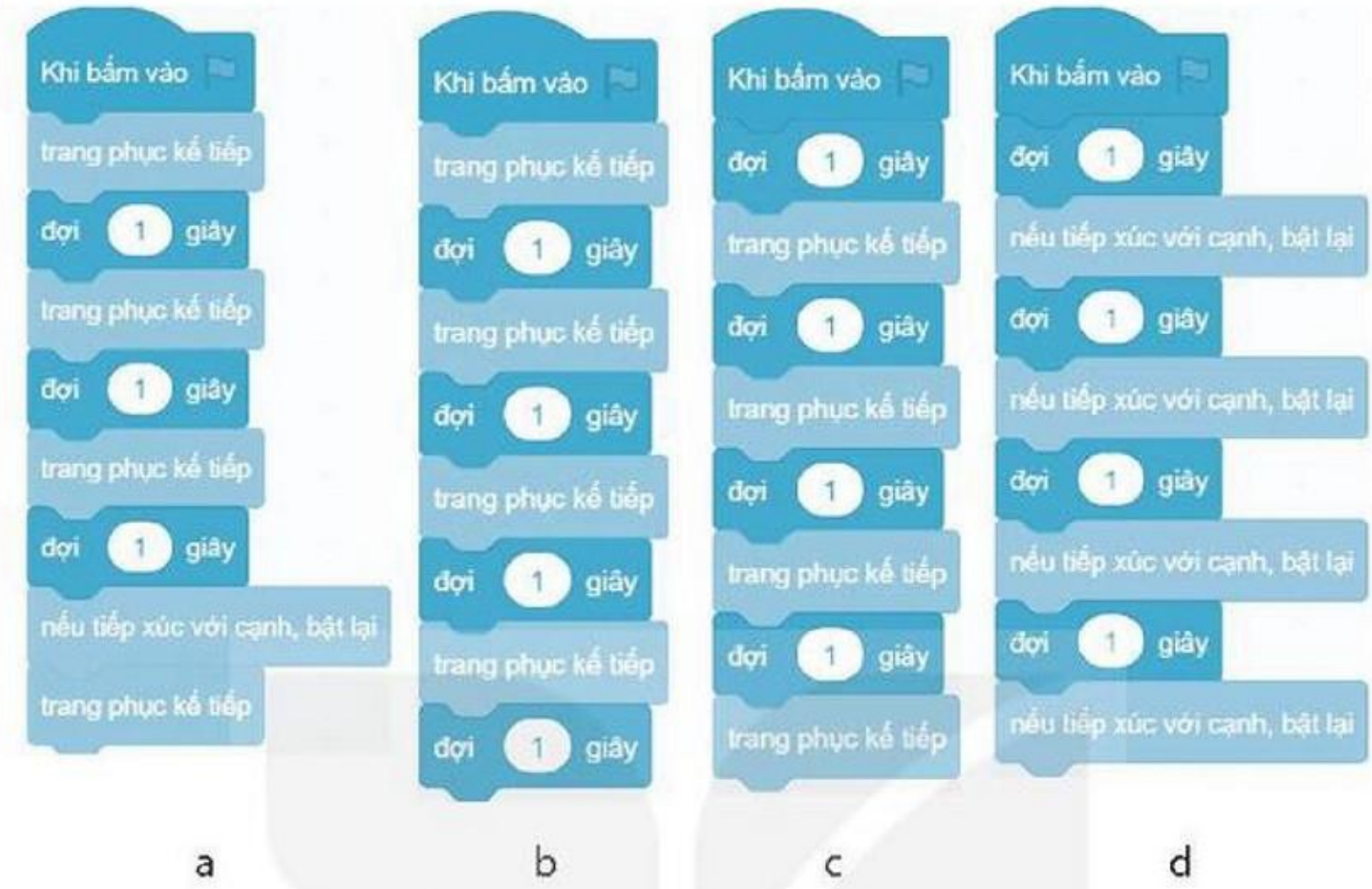
C.



D.



3 Bạn Minh muốn thêm các câu lệnh để chú chó thực hiện bốn lần các hành động *đợi trong 1 giây* và *thay đổi hình dạng*. Hãy chọn chương trình thực hiện đúng yêu cầu của Minh trong các chương trình sau.



4 Em hãy mở tệp ChuHe ở Bài 15. Bổ sung thêm nhân vật chú chó, tạo chương trình để thực hiện ý tưởng của bạn Minh trong Câu **3**.

Hướng dẫn:

Bước 1: nháy chuột vào nút lệnh 

và chọn nhân vật chú chó từ thư viện như hình minh hoạ sau:



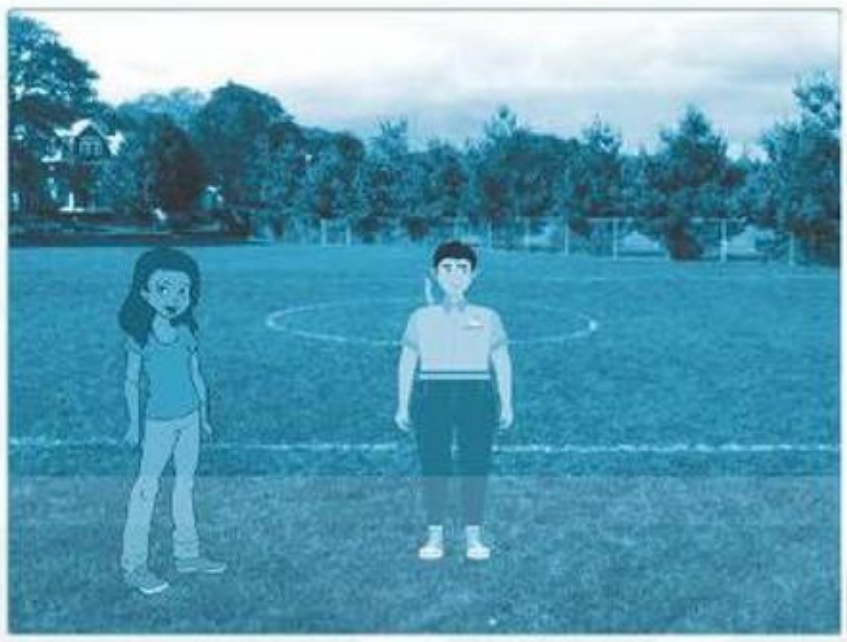
Bước 2: Chọn nhân vật chú chó. Kéo thả các câu lệnh trong phương án đúng của Câu **3** vào vùng tạo chương trình.

Bước 3: Chạy chương trình.

Bước 4: Lưu tệp với tên ChuHe2.

5

a) Em hãy khởi động chương trình Scratch, thực hiện các bước thay đổi nhân vật và sân khấu để được ngữ cảnh như ảnh minh hoạ dưới đây:



b) Hãy lập trình cho hai nhân vật thực hiện các yêu cầu sau:

– Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh để chạy chương trình điều khiển cả hai nhân vật.

– Nhân vật nam nói: Xin chào bạn! Bạn khoẻ không?

– Sau khi nhân vật nam nói 5 giây, nhân vật nữ nói: Cảm ơn bạn! Mình vẫn khoẻ!

Hướng dẫn: Tạo chương trình cho hai nhân vật như hình minh hoạ sau đây:









6 Em hãy sáng tác một câu chuyện có ít nhất hai nhân vật và lập trình để các nhân vật thực hiện hành động theo ý tưởng câu chuyện của em.



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ VỞ BÀI TẬP LỚP 4 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Vở bài tập Tiếng Việt 4, tập một
2. Vở bài tập Tiếng Việt 4, tập hai
3. Vở bài tập Toán 4, tập một
4. Vở bài tập Toán 4, tập hai
5. Vở bài tập Khoa học 4
6. Vở bài tập Đạo đức 4
7. Vở bài tập Mĩ thuật 4
8. Vở bài tập Âm nhạc 4
9. Vở bài tập Công nghệ 4
10. Vở bài tập Lịch sử và Địa lí 4
11. Vở bài tập Tin học 4
12. Vở bài tập Hoạt động trải nghiệm 4
13. Tiếng Anh 4 – Global Success – Sách bài tập

Các đơn vị đầu mối phát hành

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

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

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

ISBN 978-604-0-38207-8

9 786040 382078

Giá: ..... đ