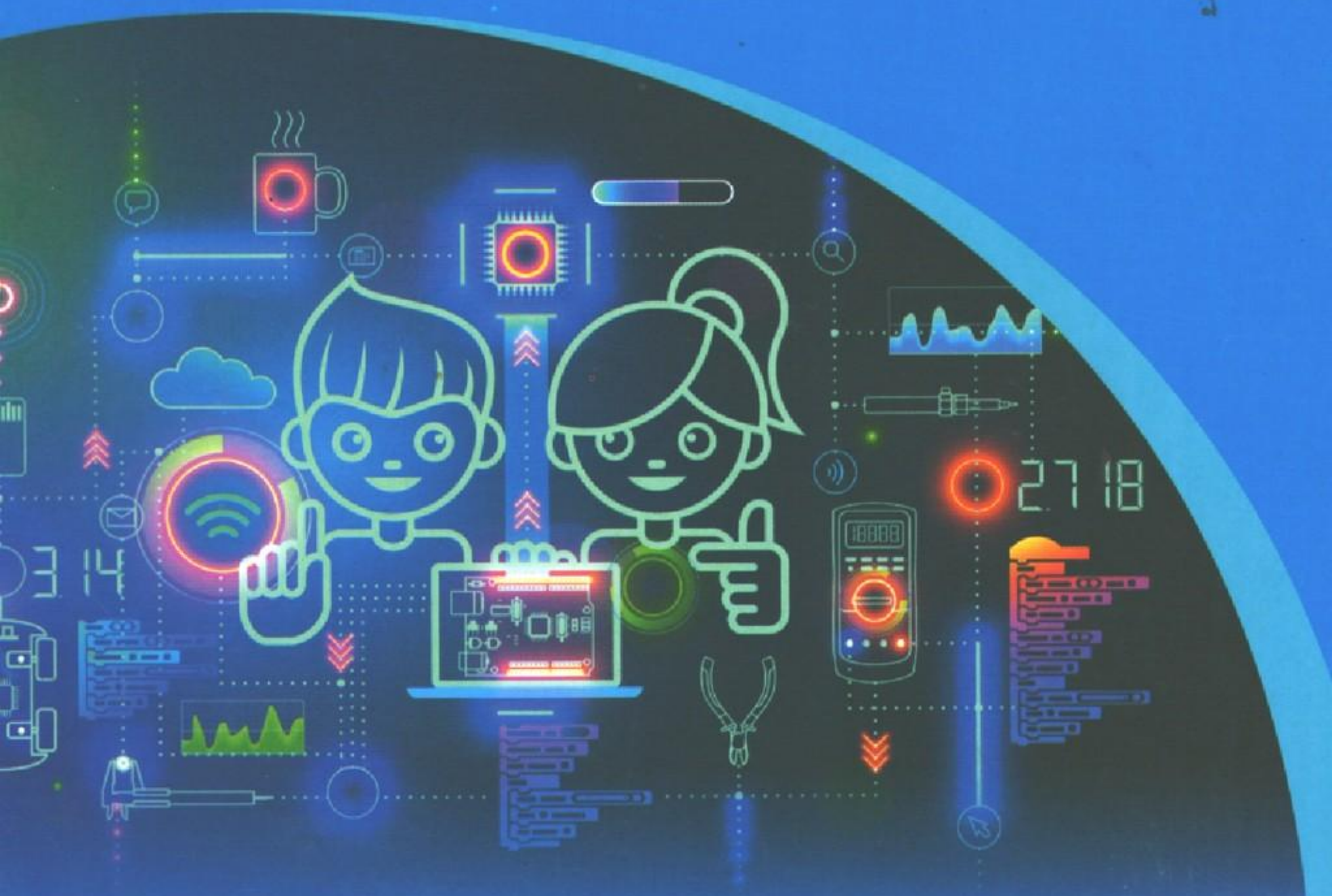
KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

# Vở bài tập
# TIN HỌC 5



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

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

# Vở bài tập TIN HỌC 5

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: ĐINH THANH LIÊM
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 5

**Mã số: G1BH5I001H24**

In 50.000 bản, (QĐ in số 44) khổ 17 x 24 cm.
**Đơn vị in:** Công ty TNHH Một Thành Viên In Nhân Dân Bình Định,
Địa chỉ: 339 - 341 Trần Hưng Đạo, TP. Quy Nhơn, Tỉnh Bình Định, Việt Nam.
**Cơ sở in:** Lô B2, đường Võ Thị Sáu, Cụm CN Nhơn Bình, TP. Quy Nhơn,
Tỉnh Bình Định, Việt Nam.
Số ĐKXB: 02-2024/CXBIPH/3-2316/GD.
Số QĐXB: 823/QĐ-GD-ĐN ngày 13 tháng 5 năm 2024.
In xong và nộp lưu chiểu Quý 2 năm 2024.
Mã số ISBN: 978-604-0-39138-4

# LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh thân mến,

Vở bài tập Tin học 5 được biên soạn nhằm giúp các em thực hiện các hoạt động đa dạng trong quá trình học môn Tin học 5.

Vở bài tập Tin học 5 gồm các bài tập đa dạng về hình thức thể hiện như đánh dấu, nối hình, 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 5. 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 5 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*

# MỤC LỤC


Trang

**Chủ đề 1. Máy tính và em** ..... 5

**Bài 1.** Em có thể làm gì với máy tính? ..... 5

**Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet** ..... 8

**Bài 2.** Tìm kiếm thông tin trên website ..... 8

**Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** ..... 13

**Bài 3.** Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề ..... 13

**Bài 4.** Cây thư mục ..... 16

**Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** ..... 20

**Bài 5.** Bản quyền nội dung thông tin ..... 20

**Chủ đề 5. Ứng dụng tin học** ..... 24

**Bài 6.** Định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản ..... 24

**Bài 7.** Thực hành soạn thảo văn bản ..... 29

**A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản** ..... 34

**Bài 8A.** Làm quen với phần mềm đồ hoạ ..... 34

**Bài 9A.** Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số ..... 38

**B. Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản** ..... 44

**Bài 8B.** Làm sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn ..... 44

**Bài 9B.** Thực hành tạo đồ dùng gia đình theo video hướng dẫn ..... 46

**Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** ..... 49

**Bài 10.** Cấu trúc tuần tự ..... 49

**Bài 11.** Cấu trúc lặp ..... 54

**Bài 12.** Thực hành sử dụng lệnh lặp ..... 57

**Bài 13.** Cấu trúc rẽ nhánh ..... 62

**Bài 14.** Sử dụng biến trong chương trình ..... 65

**Bài 15.** Sử dụng biểu thức trong chương trình ..... 69

**Bài 16.** Từ kịch bản đến chương trình ..... 73

CHỦ ĐỀ 1

# MÁY TÍNH VÀ EM

## BÀI 1 EM CÓ THỂ LÀM GÌ VỚI MÁY TÍNH?

1 Em có thể sử dụng loại phần mềm nào để tạo nội dung bao gồm văn bản, hình ảnh và trình bày sinh động nội dung đó trên màn hình?

A. Phần mềm luyện gõ bàn phím.

B. Phần mềm xem video.

C. Phần mềm trình chiếu.

D. Phần mềm trò chơi.

Trả lời: .....

2 Em có thể sử dụng cách nào sau đây để tìm những nội dung mà em quan tâm từ các trang web trên khắp thế giới rồi hiển thị lên màn hình?

A. Sử dụng phần mềm trình chiếu.

B. Sử dụng máy tìm kiếm.

C. Sử dụng phần mềm truy cập web.

D. Sử dụng từ điển trên máy tính.

Trả lời: .....

3 Chọn loại phần mềm phù hợp để điền vào chỗ chấm trong câu sau:

*"... cung cấp cho em các bài kiểm tra tốc độ gõ phím, trò chơi và những hoạt động tương tác, giúp em luyện tập gõ phím một cách hiệu quả nhằm cải thiện tốc độ và độ chính xác khi gõ bàn phím máy tính".*

A. Phần mềm luyện gõ phím.

B. Phần mềm trò chơi.

C. Phần mềm xem video.

D. Phần mềm trình chiếu.

Trả lời: .....

**4** Em có thể trình bày nội dung trên màn hình máy tính của mình cho người xem ở xa thông qua Internet bằng loại phần mềm nào?

A. Phần mềm trình chiếu.

B. Phần mềm soạn thảo văn bản.

C. Phần mềm họp trực tuyến.

D. Máy tìm kiếm.

Trả lời: .....

**5** Em truy cập trang web nào sau đây để xem thông tin chính thức từ Hội đồng Đội Trung ương?

A. http://thieunien.vn.

B. http://thieunhi.vn.

C. http://thieunhivietnam.net.

D. https://thieunhivietnam.vn.

Trả lời: .....

**6** Em **không** thể tìm thấy những bộ phim hoạt hình mà mình yêu thích từ trang web nào sau đây?

A. www.youtube.com.

B. www.google.com.

C. www.facebook.com.

D. www.microsoft.com.

Trả lời: .....

**7** Trên YouTube, em có thể làm được điều gì?

A. Tìm kiếm và đọc những câu chuyện dạng văn bản.

B. Gọi điện và nhắn tin với người thân của mình.

C. Tìm kiếm và xem video mà mình yêu thích.

D. Tìm kiếm và chia sẻ những bức ảnh mà em thấy đẹp.

Trả lời: .....

**8** Loại máy tính để bàn tốc độ cao, chuyên dùng để chơi trò chơi, có khả năng xử lí hình ảnh tuyệt đẹp và âm thanh sống động, chân thật được gọi là gì?

A. Computer game.

B. PC gaming.

C. Phần mềm trò chơi.

D. Đồ hoạ máy tính.

Trả lời: .....

**9** Bạn Khoa điều khiển chú mèo di chuyển trong Scratch và vẽ hình ngôi sao. Em hãy chọn cụm từ chính xác nhất cho biết bạn Khoa thực hiện công việc gì.

A. Xử lí hình ảnh.

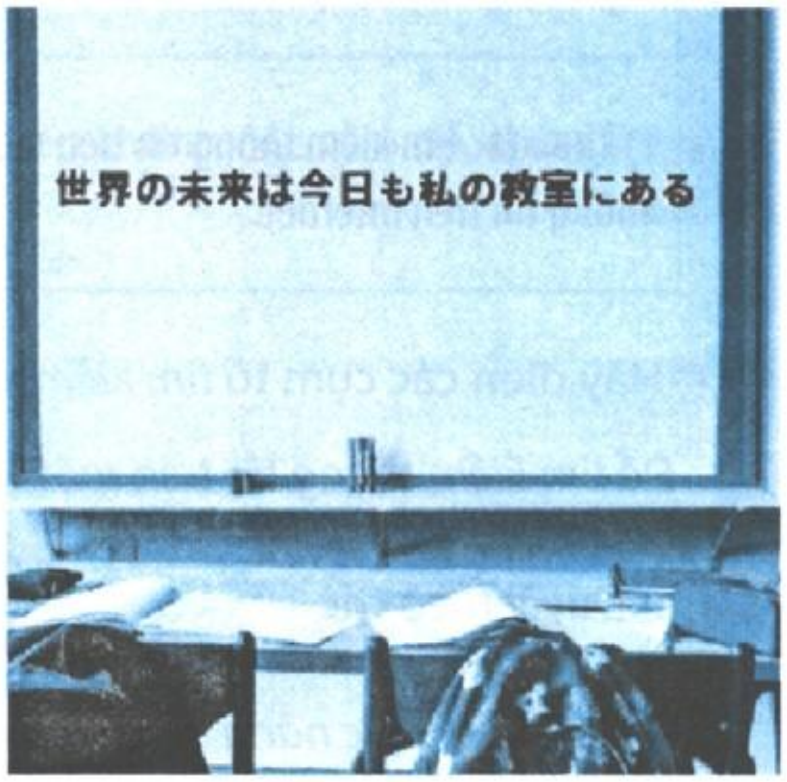
B. Lập trình máy tính.

C. Tạo bài trình chiếu.

D. Chia sẻ thông tin.

Trả lời: .....

**10** Trên bảng trong lớp học tiếng Nhật có một câu mà em không biết đọc và không hiểu được ý nghĩa. Bạn Minh đã đưa camera của điện thoại thông minh về phía dòng chữ và dịch được sang tiếng Việt: "Tương lai của thế giới ở trong lớp học của tôi ngày hôm nay". Phần mềm nào trong điện thoại có thể giúp bạn Minh làm việc đó?




Trả lời: .....

.....

CHỦ ĐỀ 2

# MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

## BÀI 2 TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE

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

| | Đúng/Sai |
|---|---|
| a) Thông tin trên website thường được sắp xếp theo chủ đề. | |
| b) Thông tin trên website sắp xếp ngẫu nhiên, vì vậy rất khó tìm kiếm. | |
| c) Các chủ đề của website thường được đặt ở phần đầu trang chủ. | |
| d) Có thể tìm kiếm thông tin trên website bằng cách tìm theo chủ đề. | |
| e) Có thể tìm kiếm thông tin trên website bằng cách sử dụng công cụ tìm kiếm được cung cấp bởi website. | |
| f) Thao tác tìm kiếm thông tin trên website tương tự thao tác tìm kiếm thông tin trên Internet. | |

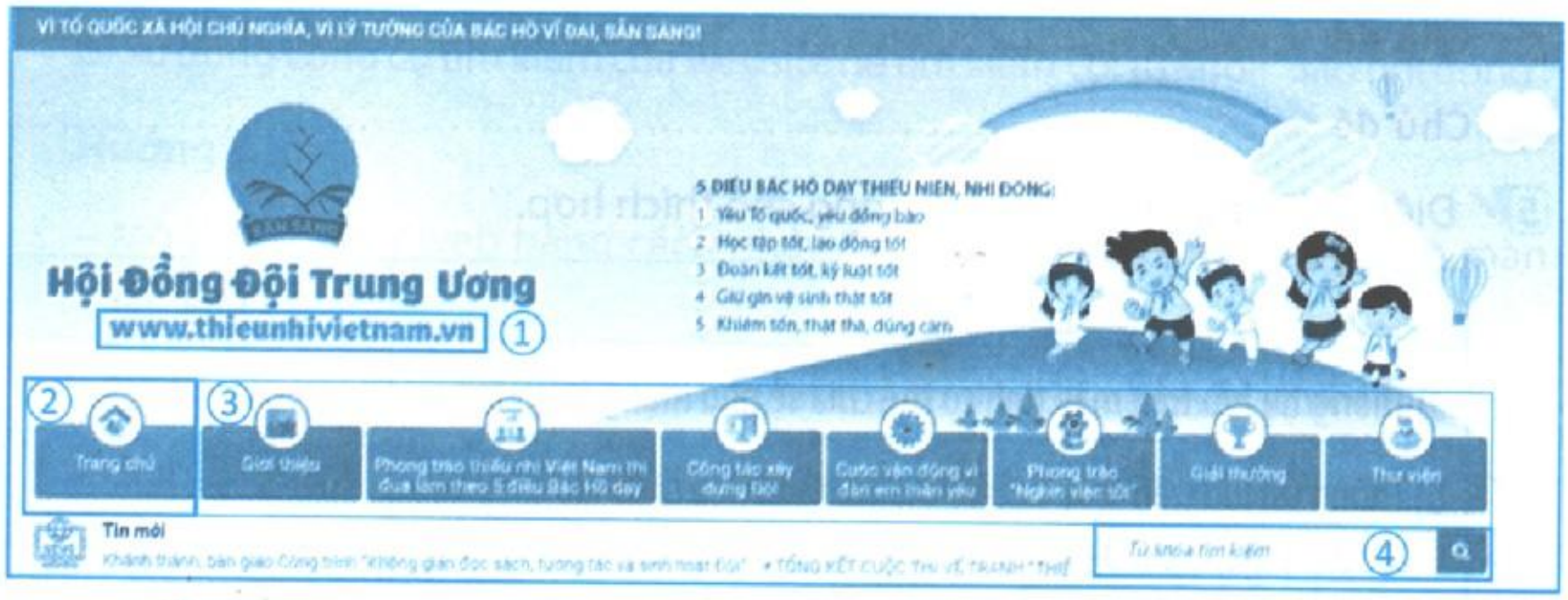
**2** Hãy điền các cụm từ *tìm kiếm*, *chủ đề* vào chỗ chấm cho đúng.

*Để tìm kiếm thông tin trên một website, em có thể:*

a) *Duyệt theo các ..... của website.*

b) *Sử dụng chức năng ..... của website.*

**3** Em hãy nối mỗi phần được đánh số trên website trong hình với chú thích sao cho đúng.




| | | | |
|---|---|---|---|
| Công cụ tìm kiếm | Địa chỉ website | Các chủ đề trong website | Nút về trang chủ |

**4** Quan sát hình sau và trả lời các câu hỏi:




a) Website có cung cấp công cụ tìm kiếm không?

A. Có. B. Không.

Trả lời: .....

b) Thông tin trên website có được sắp xếp thành các chủ đề không?

A. Có. B. Không.

Trả lời: .....

c) Có bao nhiêu chủ đề trên website?

A. Có 6 chủ đề. B. Có 7 chủ đề.

C. Có 8 chủ đề. D. Có 9 chủ đề.

Trả lời: .....

d) Hãy liệt kê tên 3 chủ đề của website:

Chủ đề .....

Chủ đề .....

Chủ đề .....

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

| | Đúng/Sai |
|---|---|
| a) Thông tin lưu trên máy tính có thể chia sẻ nhờ mạng máy tính. | |
| b) Thông tin lưu trên máy tính có thể chia sẻ bằng cách sao chép vào các thiết bị lưu trữ di động. | |
| c) Thông tin lưu trên máy tính không thể chia sẻ bằng cách gửi qua thư điện tử. | |
| d) Thông tin lưu trên máy tính không thể chia sẻ qua mạng xã hội. | |

**6** Hãy điền các cụm từ *mạng*, *chia sẻ*, *hợp tác*, *lưu trữ* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Các em cần ..... và ..... thông tin để hoàn thành công việc chung.*

b) *Có nhiều cách để chia sẻ thông tin, ví dụ gửi qua ..... hay sử dụng các thiết bị ..... di động.*

**7** Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước phát biểu **sai** trong các phát biểu sau:

☐ Có thể chia sẻ thông tin bằng cách sao chép tệp vào USB rồi chuyển cho người cần.

☐ Sau khi kết nối USB vào thân máy tính, máy tính sẽ coi USB như một ổ đĩa.

☐ Sau khi sao chép tệp, cần ngắt kết nối USB khỏi máy tính đúng cách.

☐ Sau khi sao chép tệp, chỉ cần rút USB ra khỏi thân máy tính.

**8** Em hãy truy cập vào địa chỉ thieunhivietnam.vn và thực hành theo các yêu cầu sau:

a) Tìm bài hát "Đội ta lớn lên cùng đất nước" bằng cách duyệt theo các chủ đề trên website.

b) Mở và nghe bài hát "Đội ta lớn lên cùng đất nước".

c) Tải bài hát "Đội ta lớn lên cùng đất nước" về máy tính.

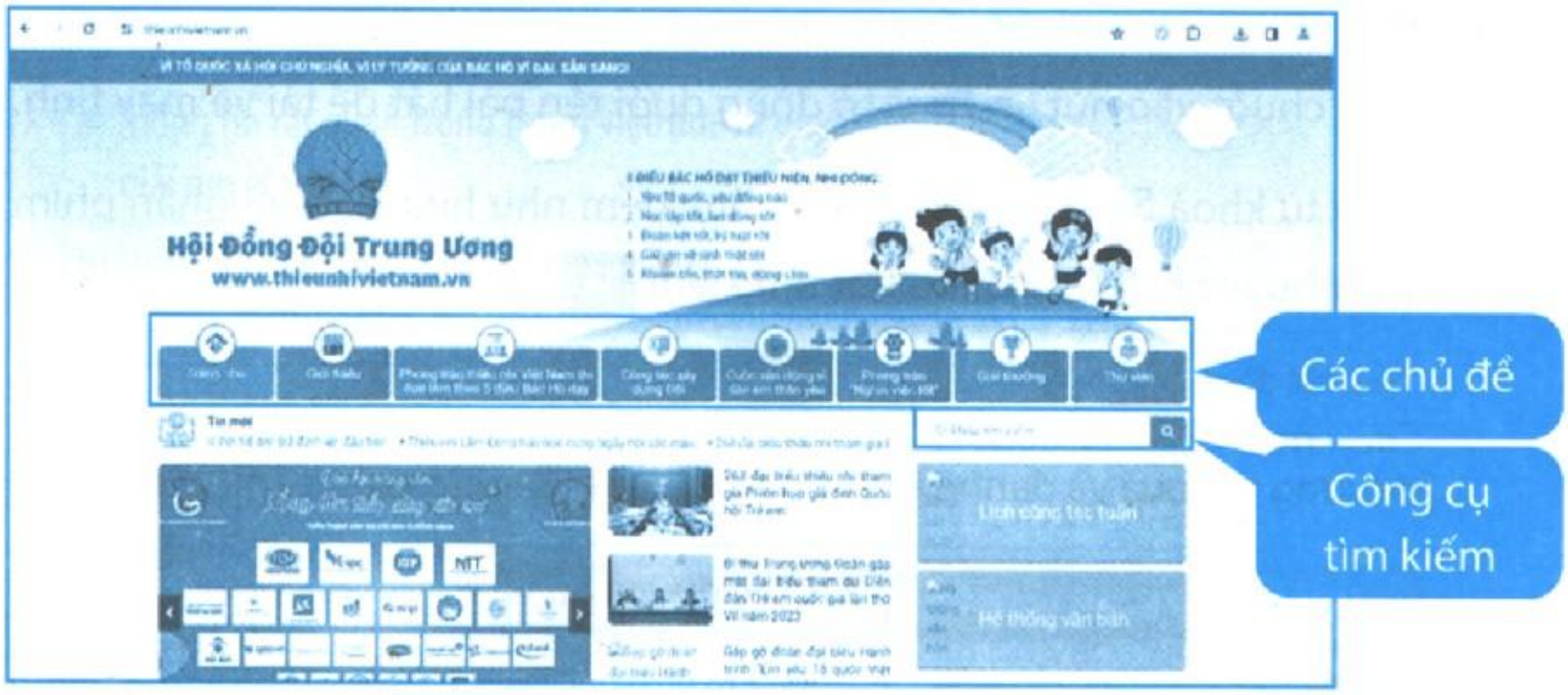
d) Sử dụng công cụ tìm kiếm của website để tìm kiếm với từ khoá "Sao nhi đồng".

**Hướng dẫn:**

– Mở trình duyệt web bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình nền.

– Nhập địa chỉ thieunhivietnam.vn vào thanh địa chỉ và nhấn phím **Enter**.

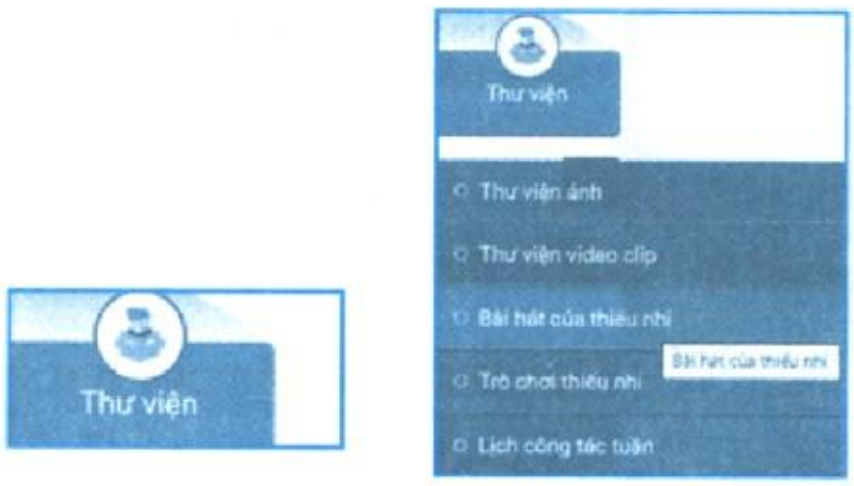
– Giao diện trang web hiển thị tương tự như hình sau:



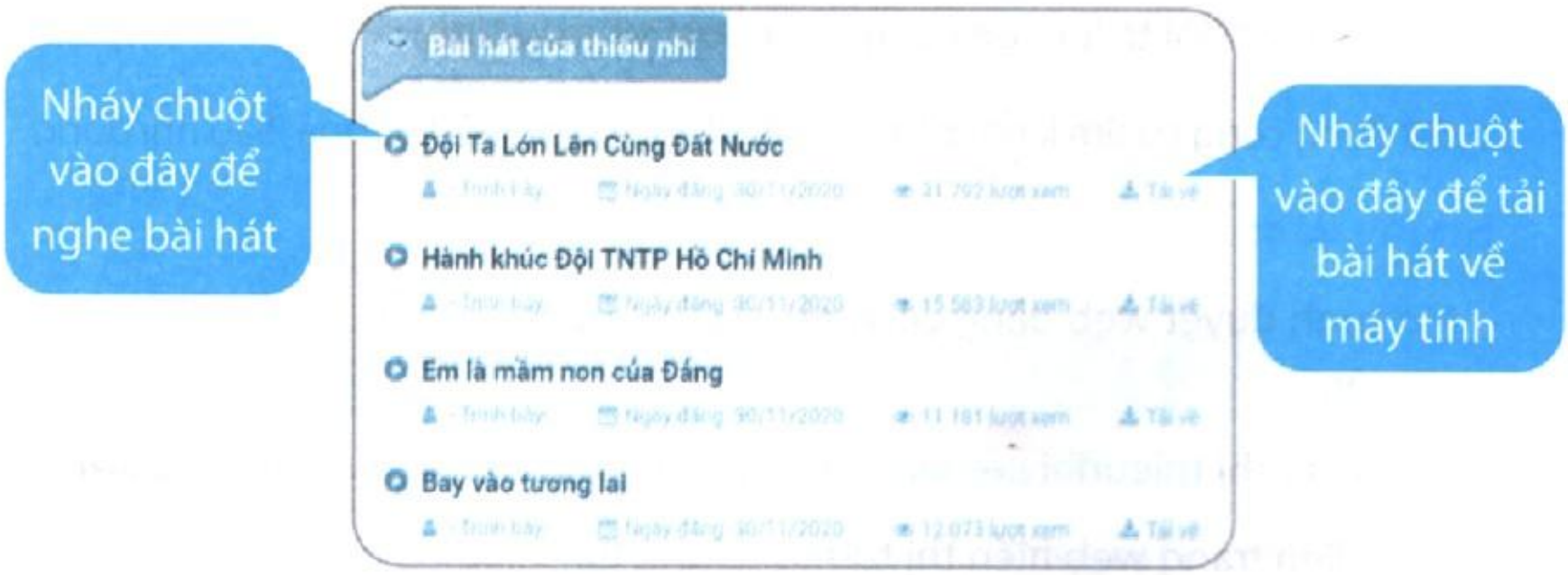

– Quan sát giao diện trang web em sẽ thấy tên các chủ đề thông tin trong trang web và công cụ tìm kiếm.

– Nháy chuột vào tên các chủ đề để xem thông tin.

a) Nháy chuột vào chủ đề có tên **Thư viện**, chọn mục **Bài hát của thiếu nhi**.



– Danh sách các bài hát có trong thư viện bài hát được hiển thị như hình sau:



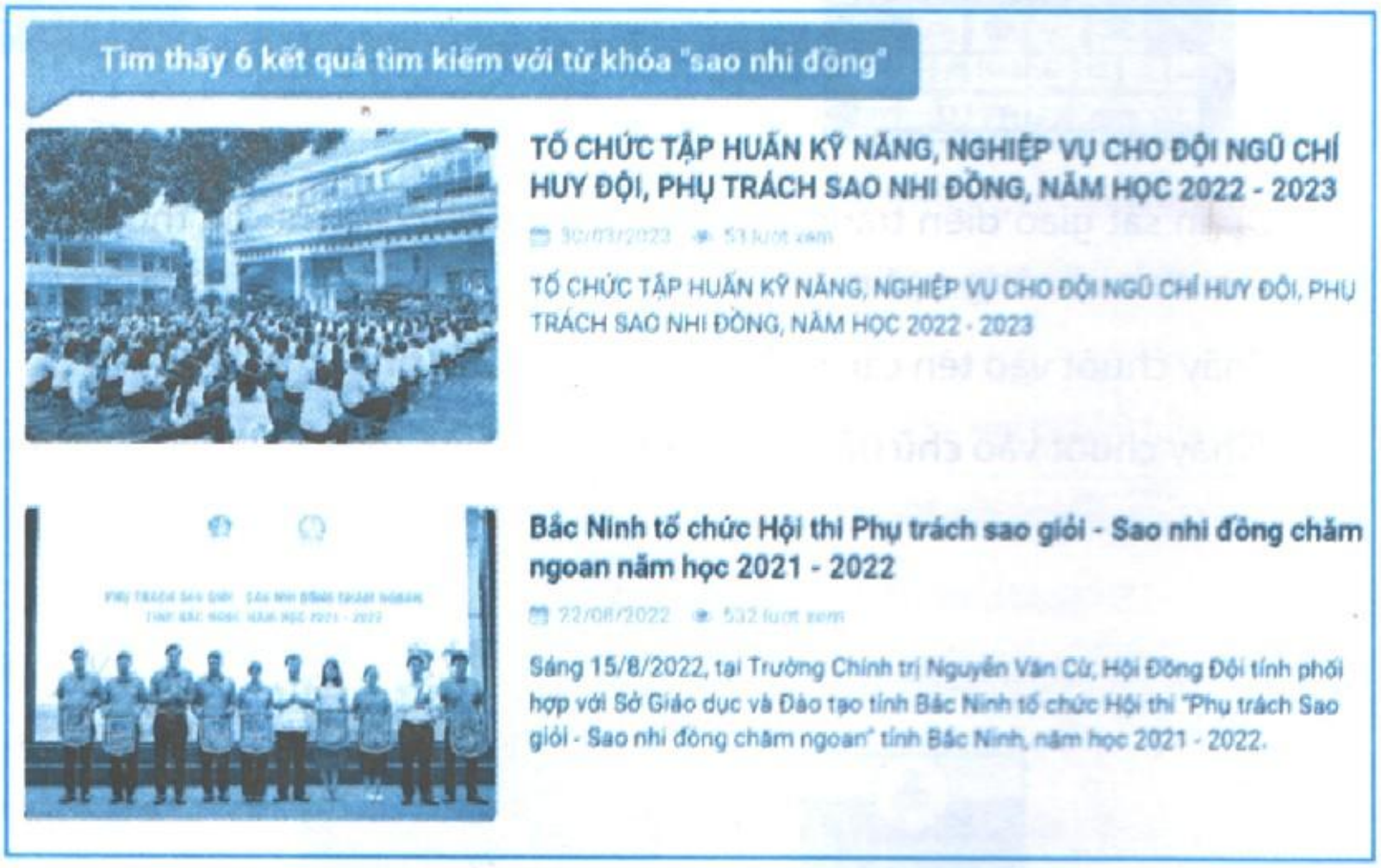

b) Nháy chuột vào nút ▶ ở cạnh tên bài hát để mở và nghe.

c) Nháy chuột vào nút Tải về ở dòng dưới tên bài hát để tải về máy tính.

d) Nhập từ khoá Sao nhi đồng vào ô tìm kiếm như hình sau rồi nhấn phím **Enter** hoặc nháy chuột vào nút tìm kiếm 🔍:




Số lượng kết quả và danh sách kết quả được hiển thị tương tự như hình sau:




Nháy chuột vào từng kết quả để xem.

CHỦ ĐỀ 3

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

## BÀI 3 TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

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

| | Đúng/Sai |
|---|---|
| a) Thông tin rất quan trọng trong việc đưa ra quyết định và giải quyết vấn đề. | |
| b) Thông tin không quan trọng trong việc đưa ra quyết định và giải quyết vấn đề. | |
| c) Có đủ thông tin sẽ giúp em giải quyết vấn đề tốt hơn. | |
| d) Thu thập, tìm kiếm thông tin liên quan đến vấn đề cần giải quyết rất quan trọng. | |

**2** Hãy điền các cụm từ *quan trọng*, *đầy đủ*, *thông tin* vào chỗ chấm cho đúng.

*– Thu thập và tìm kiếm ..... là cần thiết và ..... trong giải quyết vấn đề.*

*– Có ..... thông tin sẽ giúp em giải quyết vấn đề tốt hơn.*

**3** Để quyết định có nên tham gia Cuộc thi giải Toán qua mạng Violympic hay không, em cần những thông tin gì? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước những phương án đúng.

☐ Thông tin về mục đích của cuộc thi.

☐ Thông tin về thời gian diễn ra cuộc thi.

☐ Thông tin về nội dung kiến thức sẽ thi.

☐ Thông tin về những đối tượng có thể tham gia thi.

**4** Để tìm kiếm thông tin về Cuộc thi giải Toán qua mạng Violympic, em sẽ tìm kiếm như thế nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước những phương án đúng.

☐ Tìm kiếm thông tin trên mạng Internet.

☐ Tìm kiếm thông tin trong sách giáo khoa.

☐ Tìm kiếm thông tin trên báo xuất bản hằng ngày.

☐ Hỏi thông tin từ các bạn đã từng tham gia thi.

**5** Hãy điền các cụm từ *tinh thần trách nhiệm*, *điểm mạnh*, *phân công công việc*, *giúp đỡ* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Khi làm việc nhóm, cần thảo luận, ..... dựa vào ..... của mỗi người.*

b) *Khi được phân công, cần có ý thức, .....; hợp tác và ..... nhau.*

**6** Khi được phân công vào nhóm trang trí lớp học trong ngày đại hội chi đội, em và các bạn nên làm gì? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước những phương án đúng.

☐ Họp nhóm để liệt kê ra danh sách các công việc cần làm.

☐ Phân công công việc dựa vào điểm mạnh của từng bạn.

☐ Bạn nào khéo tay thì cắm hoa, bạn nào vẽ đẹp thì trang trí bảng.

☐ Ai thích làm gì thì làm, các việc còn lại để trưởng nhóm làm.

**7** Em hãy truy cập vào website có địa chỉ halongcity.gov.vn để tìm kiếm thông tin và lập một danh sách các địa điểm tham quan ở thành phố Hạ Long.

**Hướng dẫn:**

– Mở trình duyệt web bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng trình duyệt trên màn hình nền.

– Nhập địa chỉ halongcity.gov.vn vào thanh địa chỉ và nhấn phím **Enter**.

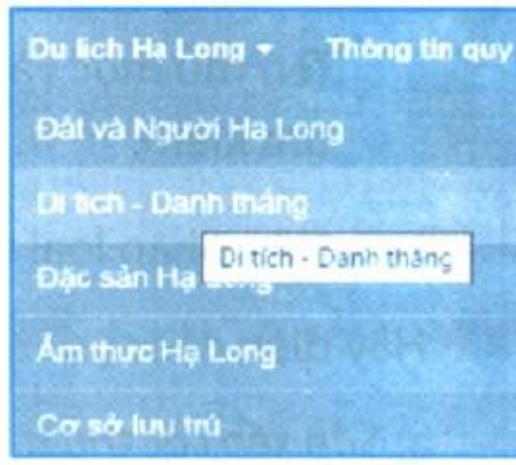
– Giao diện trang web hiển thị tương tự như hình sau:




4

– Quan sát giao diện trang web để xác định các chủ đề thông tin và nút tìm kiếm trên trang web.

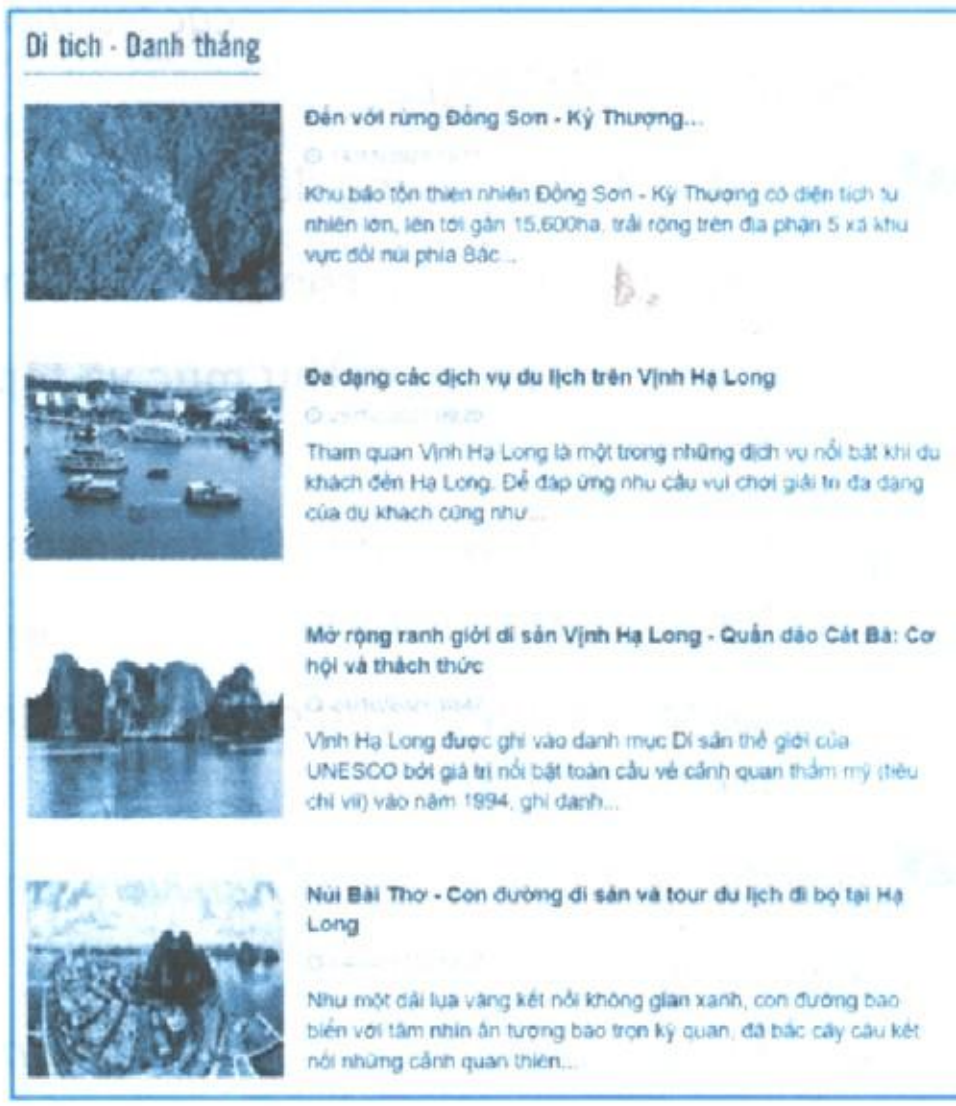
– Để tìm thông tin về các điểm tham quan ở Hạ Long, em nháy chuột vào chủ đề **Du lịch Hạ Long** ▾, chọn **Di tích – Danh thắng** như hình bên.




– Danh sách các di tích và danh lam thắng cảnh ở Hạ Long sẽ hiển thị như hình bên:

– Nháy chuột vào từng kết quả để xem thông tin về các địa điểm tham quan.

– Dựa vào sở thích, thời gian, kinh phí,... em lựa chọn các điểm tham quan phù hợp.



# BÀI 4 CÂY THƯ MỤC

**1** Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước những phương án đúng.

- ☐ Thư mục và tệp lưu trữ trong máy tính được sắp xếp theo cấu trúc cây.
- ☐ Sắp xếp, phân loại hợp lí sẽ giúp tìm kiếm dễ dàng và nhanh hơn.
- ☐ Nên đặt tên cho thư mục và tệp một cách thống nhất.
- ☐ Tên thư mục và tệp có thể đặt tuỳ theo ý thích, khi cần tìm đã có công cụ tìm kiếm.
- ☐ Nên phân loại tệp và sắp xếp vào các thư mục.

**2** Hãy điền các cụm từ *phân loại*, *cấu trúc cây*, *hợp lí* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Sắp xếp các thư mục và tệp bằng* ..... *hợp lí sẽ giúp tìm kiếm dễ dàng và tiết kiệm thời gian.*

b) *Để có được cấu trúc cây* ..... *em cần* ..... *các tệp theo các tiêu chí như thời gian, nội dung, loại tệp, người sở hữu,...*

**3** Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước những phương án đúng.

- ☐ Máy tính cung cấp công cụ tìm kiếm thư mục và tệp.
- ☐ Công cụ tìm kiếm thư mục và tệp nằm ở góc trên, bên phải cửa sổ thư mục.
- ☐ Công cụ tìm kiếm hữu ích khi em chỉ nhớ tên hoặc một phần tên tệp mà không nhớ vị trí lưu.
- ☐ Có thể sử dụng công cụ tìm kiếm trên Internet để tìm kiếm thư mục và tệp trong máy tính.

**4** Hãy điền các cụm từ *cửa sổ*, *tìm kiếm*, *nhanh chóng* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Công cụ* ..... *trên máy tính được cung cấp trong* ..... *phần mềm File Explorer.*

b) *Sử dụng công cụ tìm kiếm trên máy tính em sẽ tìm thấy thư mục và tệp muốn tìm.* .....

**5** Quan sát hình sau và chọn phương án trả lời đúng.

Sau khi nhập cụm từ Thamquan vào ô tìm kiếm và nhấn phím **Enter** thì công cụ tìm kiếm sẽ tìm kiếm thư mục hoặc tệp có tên Thamquan ở đâu?

A. Trong ổ đĩa D:.

B. Trong thư mục Bai-tap-nhom.

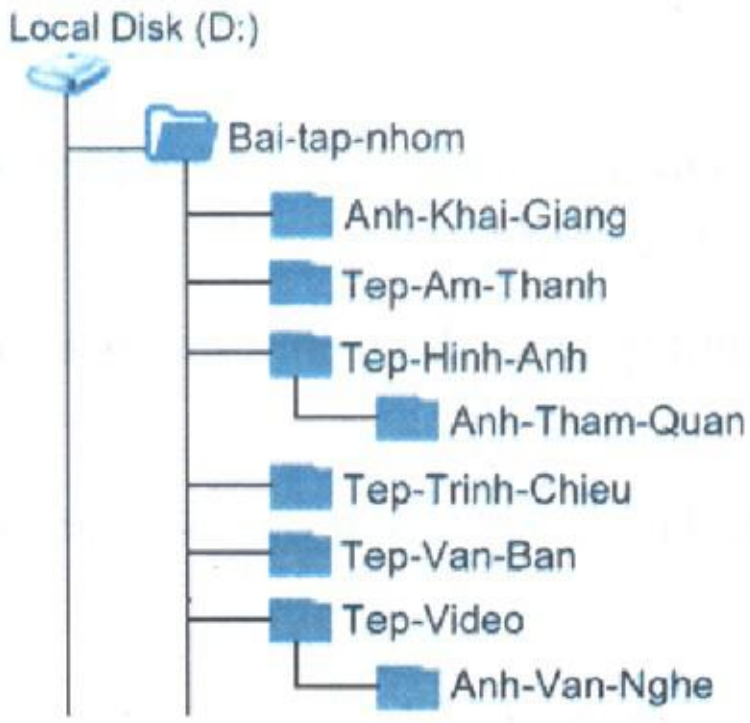
C. Trong máy tính.

D. Trong thư mục Tep-Hinh-Anh.

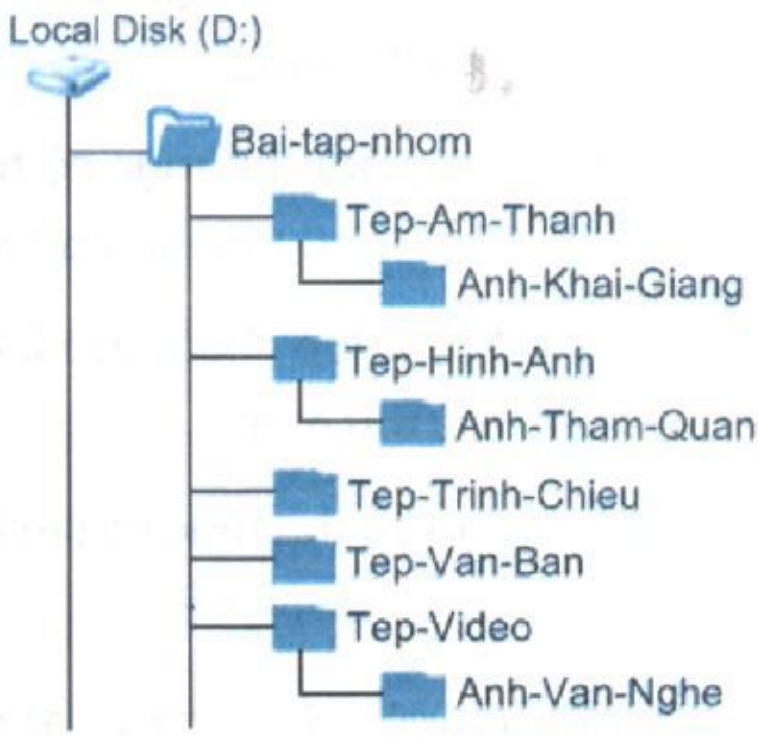



Trả lời: .....

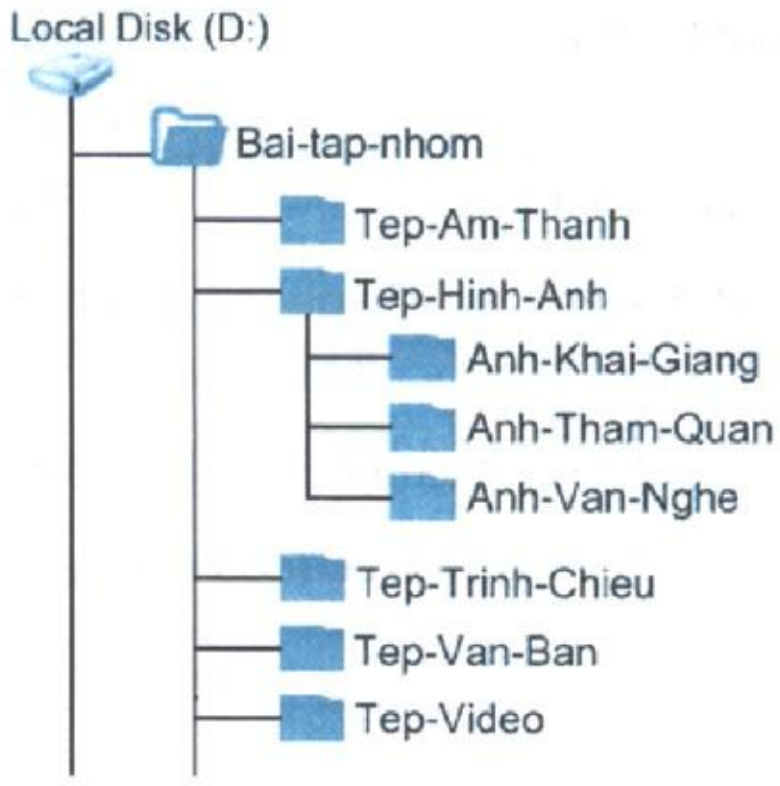
**6** Theo em, phương án nào là hợp lí để tạo cây thư mục lưu trữ các tệp? Đánh dấu ✓ vào ô trống bên dưới phương án đúng.

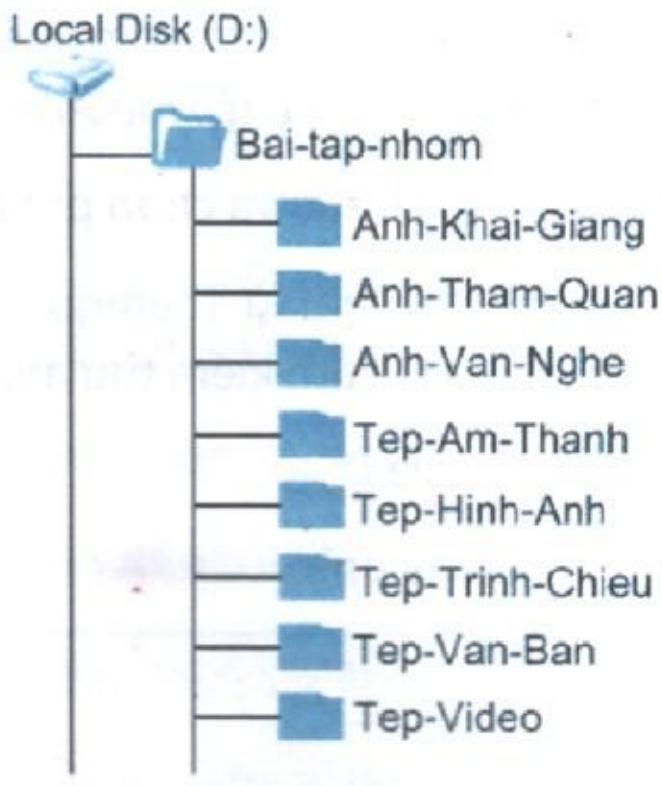



☐




☐




**7** Em hãy thực hành tạo cây thư mục trên máy tính theo phương án em đã chọn ở Câu 6.

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Mở cửa sổ **This PC**.

*Bước 2.* Nháy chuột vào ổ đĩa **D:** trong khung bên trái của cửa sổ **This PC**.

*Bước 3.* Tạo thư mục có tên Bai-tap-nhom.

*Bước 4.* Nháy đúp chuột vào biểu tượng thư mục Bai-tap-nhom vừa tạo để mở thư mục.

*Bước 5.* Tạo năm thư mục có tên lần lượt là Tep-Am-Thanh, Tep-Hinh-Anh, Tep-Trinh-Chieu, Tep-Van-Ban, Tep-Video.

*Bước 6.* Nháy đúp chuột vào biểu tượng thư mục Tep-Hinh-Anh vừa tạo để mở thư mục.

*Bước 7.* Tạo ba thư mục có tên lần lượt là Anh-Khai-Giang, Anh-Tham-Quan, Anh-Van-Nghe.

Sau đó, em có thể sao chép các tệp ảnh, âm thanh, video, văn bản, trình chiếu vào thư mục có tên tương ứng để lưu trữ.

THƯ VIỆN

**8** Nếu các tệp dữ liệu trên máy tính được lưu vào cây thư mục như ở Câu 7 thì:

a) Khi cần tìm tệp ảnh chụp trong ngày khai giảng em sẽ làm như thế nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước phương án đúng.

☐ Nháy chuột vào D:\Bai-tap-nhom\Tep-Trinh-Chieu.

☐ Nháy chuột vào C:\Bai-tap-nhom\Tep-Trinh-Chieu.

☐ Nháy chuột vào C:\Bai-tap-nhom\Tep-Hinh-Anh\Anh-Khai-Giang.

☐ Nháy chuột vào D:\Bai-tap-nhom\Tep-Hinh-Anh\Anh-Khai-Giang.

b) Khi cần tìm một tệp trình chiếu em sẽ làm như thế nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước phương án đúng.

☐ Nháy chuột vào D:\Bai-tap-nhom\Tep-Trinh-Chieu.

☐ Nháy chuột vào C:\Bai-tap-nhom\Tep-Trinh-Chieu.

☐ Nháy chuột vào C:\Bai-tap-nhom\Tep-Hinh-Anh.

☐ Nháy chuột vào D:\Bai-tap-nhom\Tep-Hinh-Anh\Tep-Van-Ban.

CHỦ ĐỀ 4

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

## BÀI 5 BẢN QUYỀN NỘI DUNG THÔNG TIN

1 Hãy điền các cụm từ *nội dung thông tin*, *quyền* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Bản quyền nội dung thông tin là ..... của tác giả cho phép hoặc không cho phép người khác sử dụng nội dung thông tin.*

b) *Chúng ta chỉ sử dụng ..... khi được phép.*

c) *Tác giả của nội dung thông tin có ..... cho phép hoặc không cho phép người khác sử dụng nội dung thông tin của mình.*

2 Ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp.

| A | B |
|---|---|
| 1) Nội dung thông tin | a) Văn bản, hình ảnh |
| 2) Video phim "Người nhện" | b) Văn bản, hình ảnh, âm thanh, đa phương tiện,... |
| 3) Cuốn truyện tranh | c) Đa phương tiện |

Trả lời:.....

3 Một nhóm bốn bạn Ánh, Toàn, Bình, Chi làm một bài trình chiếu về đề tài bảo vệ môi trường. Bạn Toàn tìm được một bài thơ rất phù hợp trên một trang web nhưng không có tên tác giả. Các bạn đưa ra ý kiến như sau:

*Ánh:* Chúng ta sử dụng bài thơ trong bài trình chiếu mà không cần ghi rõ nguồn.

*Toàn:* Có thể sử dụng bài thơ và ghi tác giả là *Chưa rõ*.

*Bình:* Khi sử dụng bài thơ này nên ghi địa chỉ trang web có bài thơ đó.

*Chi:* Chúng ta không nên sử dụng bài thơ này vì như vậy sẽ vi phạm luật.

Em sẽ làm theo cách của bạn nào? Vì sao?

Trả lời: .....

.....

.....

**4** Ghép tên tác phẩm ở cột bên trái với tên tác giả ở cột bên phải cho đúng.

| Tác phẩm | Tác giả |
|---|---|
| 1) Bài hát "Ai yêu Bác Hồ Chí Minh hơn thiếu niên nhi đồng" | a) Trần Đăng Khoa |
| 2) Truyện "Dế mèn phiêu lưu kí" | b) Phong Nhã |
| 3) Bài thơ "Hạt gạo làng ta" | c) Minh Chính |
| 4) Bài thơ "Đi học" | d) Tô Hoài |

Trả lời:.....

**5** Hãy điền các cụm từ *nội dung thông tin*, *ghi tên*, *đăng kí bản quyền* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Trong quá trình tạo ra* ....., *cần có ý thức giữ gìn, bảo mật thông tin.*

b) *Khi sử dụng* ..... *cần được cho phép và ghi rõ nguồn.*

c) *Tác giả* ..... *hoặc* ..... *để bảo vệ quyền tác giả đối với nội dung thông tin do mình sáng tạo.*

**6** Ghi nguồn phù hợp cho mỗi trường hợp sau:

a) Sử dụng bức tranh vẽ của bạn Khang Minh lớp 5A1 trong bài trình chiếu.

Cách ghi nguồn:.....

b) Sử dụng một câu tục ngữ của Việt Nam.

Cách ghi nguồn:.....

**7** Hãy điền các cụm từ *nguồn thông tin*, *ghi phỏng theo*, *được phép* vào các câu sau để được khẳng định đúng khi nói về việc tôn trọng bản quyền nội dung thông tin.

a) *Khi sử dụng nội dung thông tin cần ghi rõ* .....

b) *Chúng ta chỉ sử dụng nội dung thông tin khi* .....

c) *Có thể sử dụng nội dung thông tin bằng cách diễn đạt lại, khi đó cần* .....

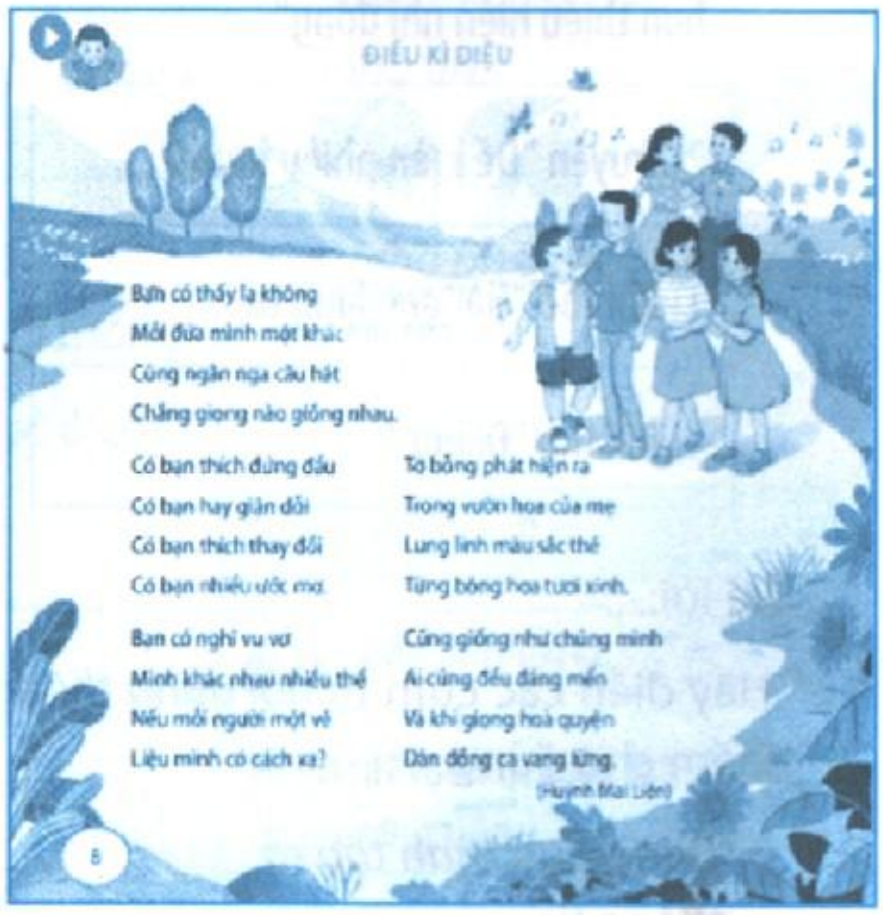
.....

**8**

a) Quan sát trang sách bên và cho biết việc tôn trọng bản quyền nội dung thông tin được thể hiện như thế nào.

b) Em hãy quan sát một trang sách khác trong cuốn *Tiếng Việt 4* tập một, một trang trong cuốn *Mĩ thuật 4* và cho biết trang đó có sử dụng nội dung thông tin nào và bản quyền được thể hiện như thế nào.

Trả lời:




a) .....

.....

.....

b) .....

.....

.....

.....

**9** Em hãy cho biết ý kiến về mỗi tình huống sau:

a) Em thấy bạn Hoa viết một đoạn văn rất hay nhưng giống hệt một bài văn mẫu em đã đọc trong sách tham khảo.

Trả lời: .....

b) Bạn An gửi một hình chụp rất đẹp, phù hợp với yêu cầu của bài tập nhóm và ghi rõ tên người chụp.

Trả lời: .....

c) Bài báo tường của bạn Linh là một bài thơ nổi tiếng nhưng không ghi tên tác giả.

Trả lời: .....

d) Bạn Lâm vẽ tranh rất đẹp. Bạn đã vẽ lại một bức tranh nổi tiếng của nước ngoài và ghi tên mình vào bức tranh đó rồi đưa lên mạng xã hội.

Trả lời: .....

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

| | Đúng/Sai |
|---|---|
| a) Đọc thư điện tử hoặc tin nhắn của người khác mà được người đó cho phép. | |
| b) Ghi rõ địa chỉ trang web nếu lấy nội dung trên trang đó vào bài trình chiếu của mình. | |
| c) Sử dụng nội dung bài thơ của những nhà thơ nổi tiếng không cần ghi rõ tên tác giả. | |
| d) Chỉ cần xin phép sử dụng nội dung thông tin của các tác giả chưa nổi tiếng. | |
| e) Nếu thấy cuốn nhật kí của người khác được mở ra ở trên bàn thì em có thể đọc mà không vi phạm sự tôn trọng tính riêng tư của người khác. | |

CHỦ ĐỀ 5

# ỨNG DỤNG TIN HỌC

## BÀI 6 ĐỊNH DẠNG KÍ TỰ VÀ BỐ TRÍ HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN

**1** Chọn phương án đúng nhất.

A. Định dạng kí tự là định dạng cỡ chữ và màu chữ.

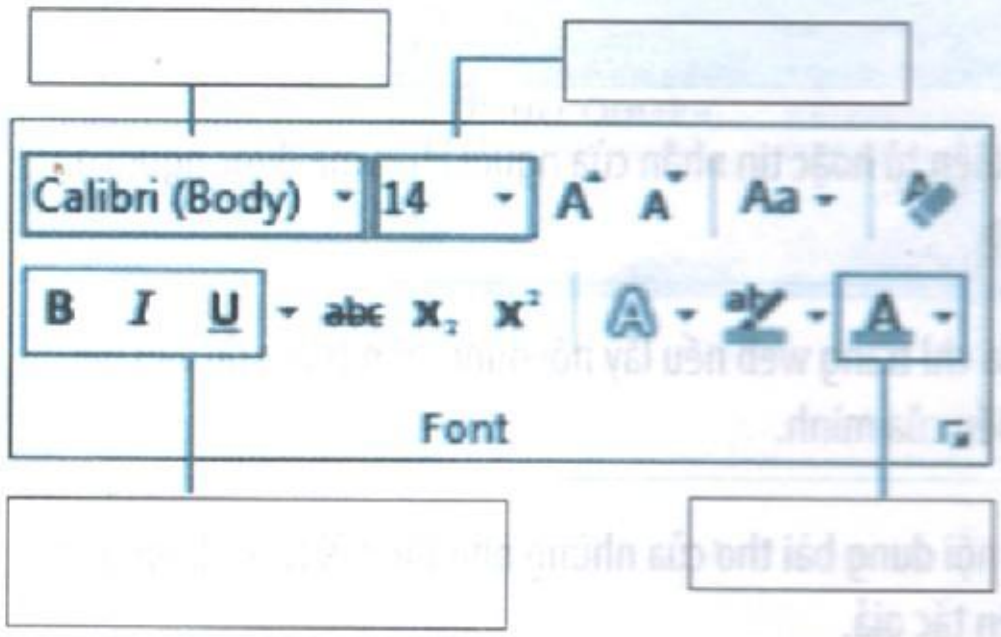
B. Định dạng kí tự là định dạng cỡ chữ, phông chữ và màu chữ.

C. Định dạng kí tự là định dạng cỡ chữ, phông chữ, kiểu chữ và màu chữ.

D. Định dạng kí tự là định dạng kiểu chữ đậm, chữ nghiêng, chữ gạch chân.

Trả lời: .....

**2** Điền từ thích hợp vào ô trống để mô tả các công cụ định dạng kí tự trong hình sau:




**3** Hãy điền các cụm từ *kiểu chữ*, *phông chữ*, *kí tự*, *đẹp hơn* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Định dạng ..... giúp em trình bày văn bản đẹp hơn, dễ đọc và dễ ghi nhớ.*

b) *Định dạng kí tự (....., ....., cỡ chữ, màu chữ,...) giúp em trình bày văn bản đẹp hơn, dễ đọc và dễ ghi nhớ.*

c) *Định dạng kí tự trong văn bản giúp em trình bày văn bản .....*

**4** Quan sát chữ ban đầu và chữ đã định dạng rồi đánh dấu ✓ vào các định dạng đã được sử dụng cho chữ.

a)

| Chữ ban đầu | Chữ sau khi định dạng |
|---|---|
| Kính gửi: | ***Kính gửi:*** |

☐ Phông chữ. ☐ Kiểu chữ nghiêng. ☐ Kiểu chữ đậm.

☐ Kiểu chữ gạch chân. ☐ Màu chữ. ☐ Cỡ chữ.

b)

| Chữ ban đầu | Chữ sau khi định dạng |
|---|---|
| Hạt gạo làng ta | **Hạt gạo làng ta** |

☐ Phông chữ. ☐ Kiểu chữ nghiêng. ☐ Kiểu chữ đậm.

☐ Kiểu chữ gạch chân. ☐ Màu chữ. ☐ Cỡ chữ.

c)

| Chữ ban đầu | Chữ sau khi định dạng |
|---|---|
| ĐƠN XIN NGHỈ HỌC | ĐƠN XIN NGHỈ HỌC |

☐ Phông chữ. ☐ Kiểu chữ không nghiêng.

☐ Kiểu chữ không đậm. ☐ Màu chữ. ☐ Cỡ chữ.

**5** Sắp xếp các bước sau theo đúng thứ tự để thay đổi cách bố trí hình ảnh trong văn bản:

a) Nháy chuột chọn một cách bố trí hợp lí.

b) Chọn hình ảnh.

c) Nháy chuột vào nút lệnh  xuất hiện bên cạnh hình ảnh.

Thứ tự đúng là: .....

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

A. Em có thể định dạng văn bản với phông chữ bất kì để văn bản hay hơn.

B. Định dạng kí tự giúp em trình bày văn bản đẹp hơn, dễ đọc và dễ ghi nhớ.

C. Em có thể định dạng văn bản tiếng Việt với cỡ chữ bất kì (trong danh sách).

D. Em có thể định dạng văn bản tiếng Việt với màu chữ bất kì (trong bảng chọn).

Trả lời:.....

**7** Ghép mỗi cách bố trí hình ảnh với mô tả phù hợp.

| Cách bố trí hình ảnh | Mô tả |
|---|---|
| 1)  | a) Top and Bottom: chữ không cùng hàng với hình. |
| 2)  | b) Square: hình có dạng khung vuông/hình chữ nhật, chữ chạy quanh. |
| 3)  | c) Front of text: hình nổi trên chữ (có thể che chữ nằm dưới). |
| 4)  | d) Behind of text: hình nằm phía dưới chữ (chữ có thể hiển thị phía trên hình). |
| 5)  | e) Tight: chữ chạy quanh và sát vào hình. |
| 6)  | f) Through: chữ xuyên qua hình (nếu có khoảng trắng ở giữa hình). |
| 7)  | g) Inline with text: hình cùng hàng với chữ, có thể coi hình như một kí tự. |

Trả lời: .....

**8** Thực hành định dạng văn bản theo mẫu sau:

**Năm điều Bác Hồ dạy**

***Một.*** Yêu tổ quốc, yêu đồng bào

***Hai.*** Học tập tốt, lao động tốt

***Ba.*** Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt

***Bốn.*** Giữ gìn vệ sinh thật tốt

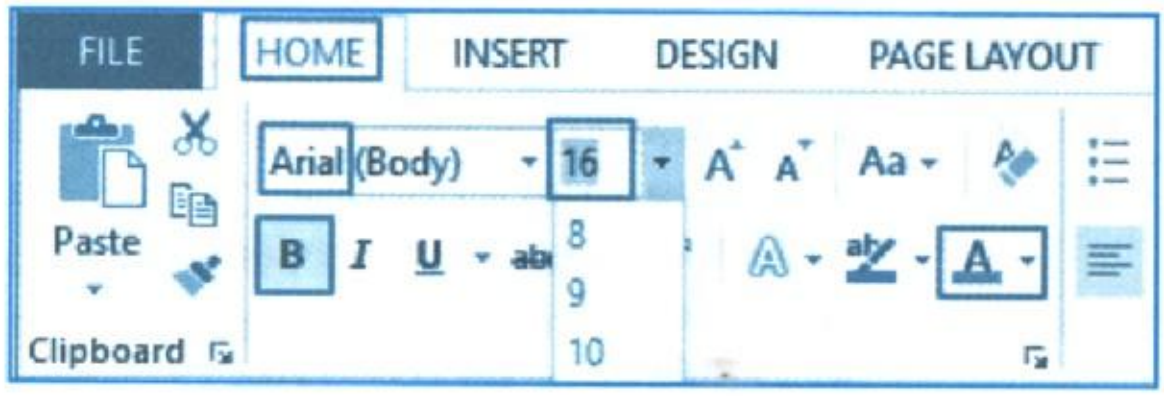
***Năm.*** Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm.

**Hướng dẫn:**

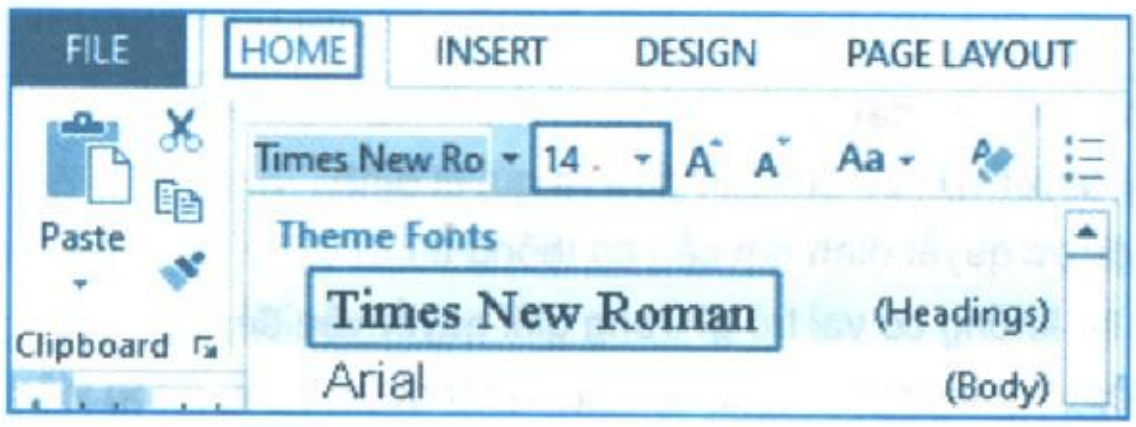
*Bước 1.* Nhập nội dung văn bản và sửa lỗi nếu cần. Văn bản mặc định có chữ màu đen.

*Bước 2.* Định dạng tiêu đề phông chữ Arial, cỡ chữ 16, kiểu chữ đậm và màu xanh.

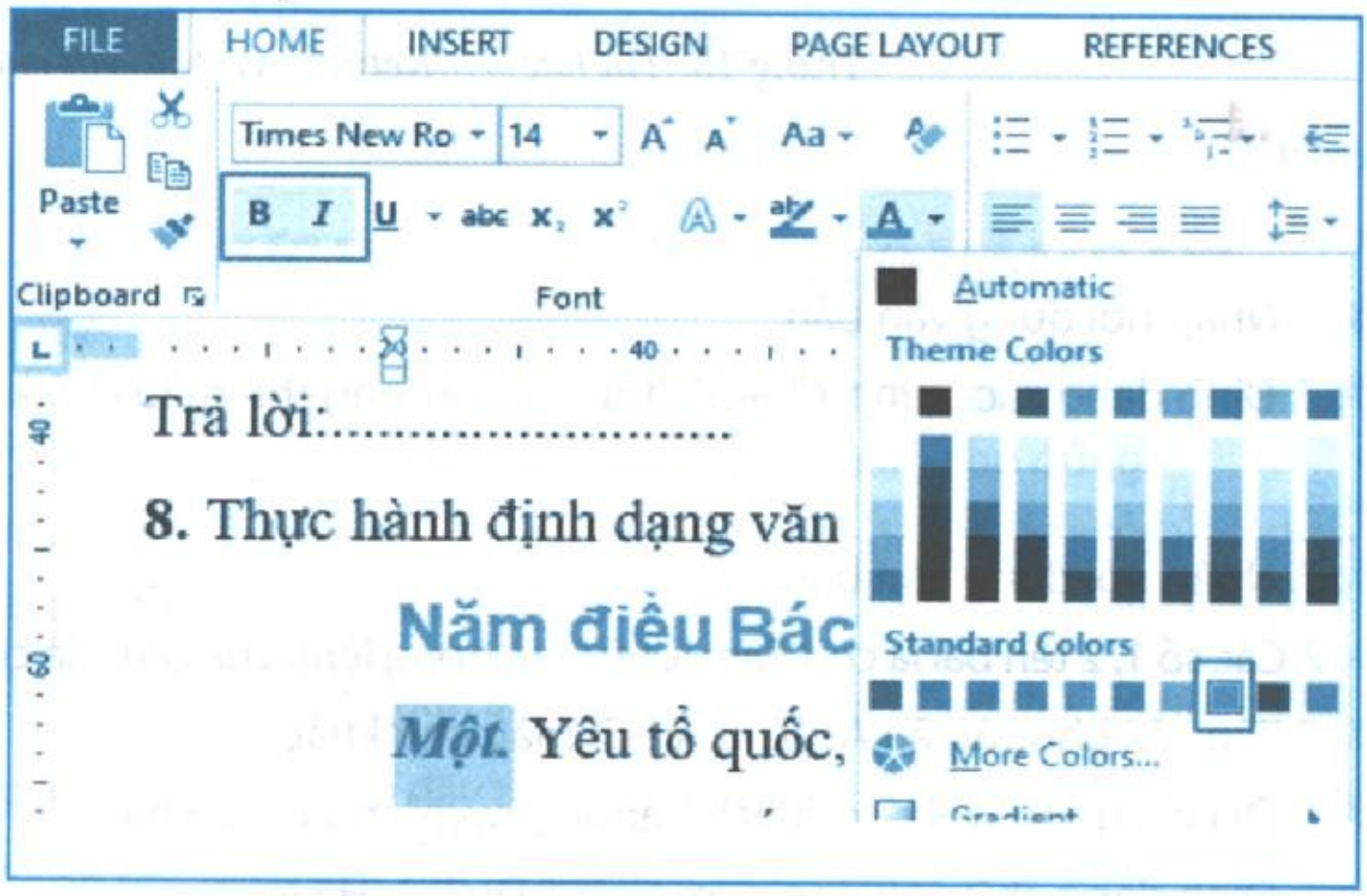
Chọn dòng tiêu đề, chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ và màu chữ như sau:




*Bước 3.* Định dạng nội dung phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 14 màu đen.




*Bước 4.* Chọn các từ đầu dòng và định dạng kiểu chữ đậm, nghiêng, màu xanh.



**9** Em hãy tạo văn bản, trong đó có định dạng phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ theo mẫu sau:

Mẫu A:

**Cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng:**
- **Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu:**
  **nếu <điều kiện> thì <công việc>**
- **Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ:**
  **nếu <điều kiện> thì <công việc 1>**
  **nếu không thì <công việc 2>**

*(Trang 63, Tin học 5 – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

Mẫu B:

**1.** Chọn phương án **sai**.

A. Để giải quyết vấn đề em cần đưa ra quyết định.

B. Để có được quyết định em cần có thông tin.

C. Thông tin không có vai trò gì trong giải quyết vấn đề.

D. Thu thập, tìm kiếm thông tin liên quan rất quan trọng trong việc giải quyết vấn đề.

**2.** Em hãy truy cập vào website có địa chỉ sodulich.hanoi.gov.vn của *Sở Du lịch Hà Nội* để tìm kiếm thông tin và lập một danh sách các địa điểm tham quan ở Thủ đô.

*(Trang 18, Tin học 5 – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

**Hướng dẫn:**

Mẫu A:

*Bước 1.* Nhập nội dung văn bản.

*Bước 2.* Định dạng các cụm từ "nếu", "thì", "nếu không thì" màu chữ khác.

Mẫu B:

*Bước 1.* Nhập nội dung văn bản.

*Bước 2.* Các số 1, 2 tên bài là chữ đậm. Chữ "sai" trong lệnh của câu 1 là chữ đậm.

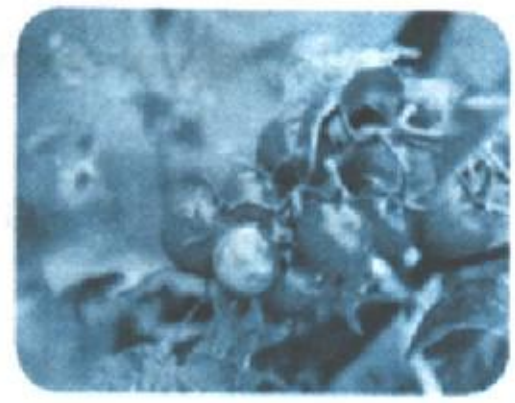
*Bước 3.* Tên các phương án A., B., C., và D. màu chữ khác.

*Bước 4.* Địa chỉ trang web "sodulich.hanoi.gov.vn" màu chữ khác.

*Bước 5.* Định dạng chữ nghiêng cụm từ "Sở Du lịch Hà Nội".

**10** Em hãy tạo văn bản, trong đó có định dạng kí tự, chèn và bố trí hình ảnh theo mẫu sau:

**CÂY CÀ CHUA**



Khi những con chim sếu từ thượng nguồn sông Hồng bay dọc lòng sông xuôi về nam, đồng cà chua đã chín rộ. Ruộng cà chua đẹp từ lúc trồng cho đến khi thu hái. Dưới bàn tay vun bón, tưới tắm của dân làng, cà chua lớn lên trông thấy.

*(Trang 87, Tiếng Việt 4, tập hai – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Nhập nội dung văn bản.

*Bước 2.* Định dạng tiêu đề với phông chữ đậm, cỡ chữ lớn, chữ màu xanh.

*Bước 3.* Định dạng nội dung với phông chữ nhỏ hơn.

*Bước 4.* Chèn hình ảnh: mở dải lệnh Insert, chọn Pictures. Tìm tệp hình ảnh cần chèn và nháy nút Insert. Nếu tìm hình ảnh trên Internet, hãy viết nguồn vào cuối văn bản.

*Bước 5.* Chọn cách bố trí hình ảnh Square: Nháy chuột vào hình ảnh và nháy nút lệnh . Chọn tiếp nút lệnh Square .

*Bước 6.* Kéo thả hình ảnh sang bên phải để có được văn bản như mẫu.

**11** Hãy mở sách giáo khoa lớp 5 môn Tiếng Việt hoặc Đạo đức và tìm đoạn văn bản em thích rồi trình bày theo.

# BÀI 7 THỰC HÀNH SOẠN THẢO VĂN BẢN

**1** Hãy điền các cụm từ *Shift*, *Delete* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Trong khi nhập văn bản, nếu gõ nhầm hoặc sai thì sử dụng phím ..... hoặc phím* ***Backspace*** *để xoá.*

b) *Để gõ chữ hoa em nhấn giữ phím ..... và đồng thời gõ phím chữ.*

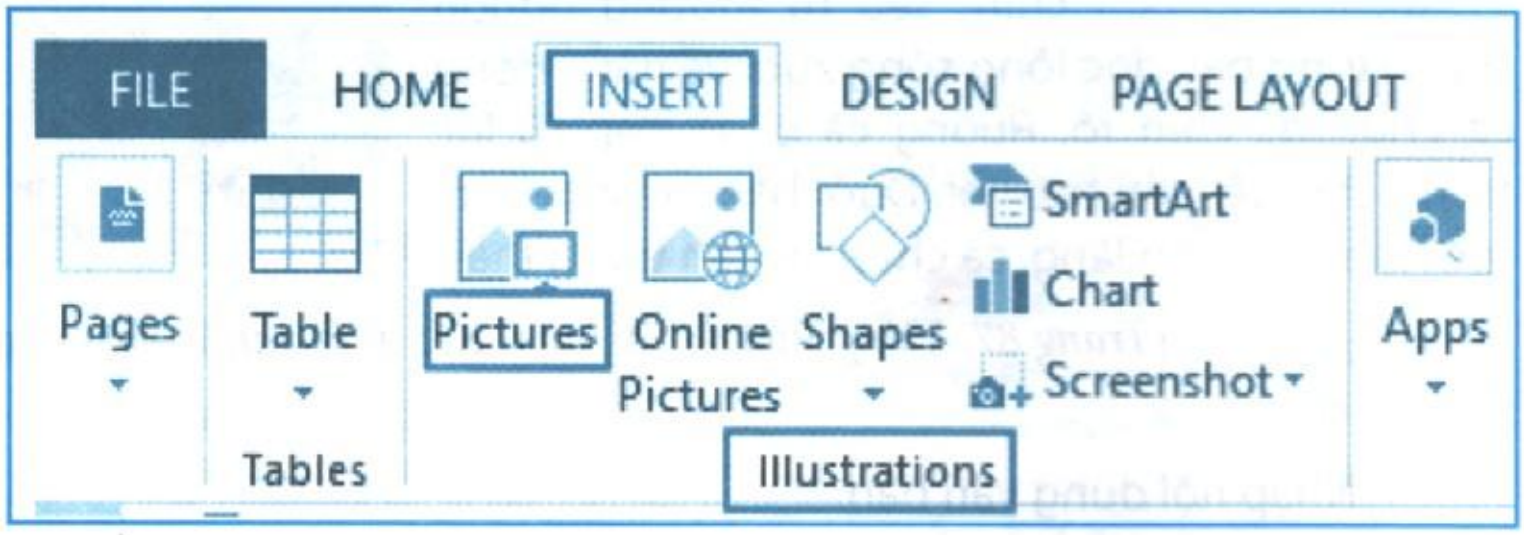
**2** Sắp xếp các bước sau đây theo đúng thứ tự để chèn hình ảnh vào văn bản:

a) Chọn tệp hình ảnh cần chèn.

b) Tìm đến thư mục chứa tệp ảnh cần chèn trong hộp thoại mở ra.

c) Mở dải lệnh **Insert** chọn **Pictures** trong nhóm lệnh **Illustrations**.

d) Nháy chuột chọn nút **Insert** trong hộp thoại.




Trả lời:.....

**3** Cách nào sau đây là **sai** khi thay đổi kích thước hình ảnh?

A. Kéo thả khung của hình ảnh.

B. Chọn hình ảnh, nháy nút phải chuột lên hình ảnh và chọn **Size** and **Position**. Thay đổi kích thước tương ứng trong hộp thoại được mở ra.

C. Chọn hình ảnh và kéo thả 8 nút tròn trên khung của hình ảnh.

D. Chọn hình ảnh. Chọn dải lệnh **Picture Tools → Formart**. Thay đổi kích thước trong nhóm lệnh **Size**.

Trả lời:.....

**4** Cách nào sau đây là **sai** khi muốn thay đổi vị trí của hình ảnh đang chọn cách bố trí Square?

A. Kéo thả hình ảnh tới vị trí mong muốn.

B. Chọn hình ảnh rồi nhấn các phím mũi tên để di chuyển ảnh tới vị trí mong muốn.

C. Chọn hình ảnh, nháy nút phải chuột lên hình ảnh và chọn **Size and Position**. Thay đổi kích thước trong hộp thoại được mở ra.

D. Chọn hình ảnh và nháy chuột chọn nút 

Trả lời:.....

**5** Phương án nào sau đây là **sai** khi lưu văn bản?

A. Nháy chuột vào nút lệnh .

B. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+S.

C. Chọn **File** → **Save**.

D. Nháy chuột vào nút lệnh .

Trả lời:.....

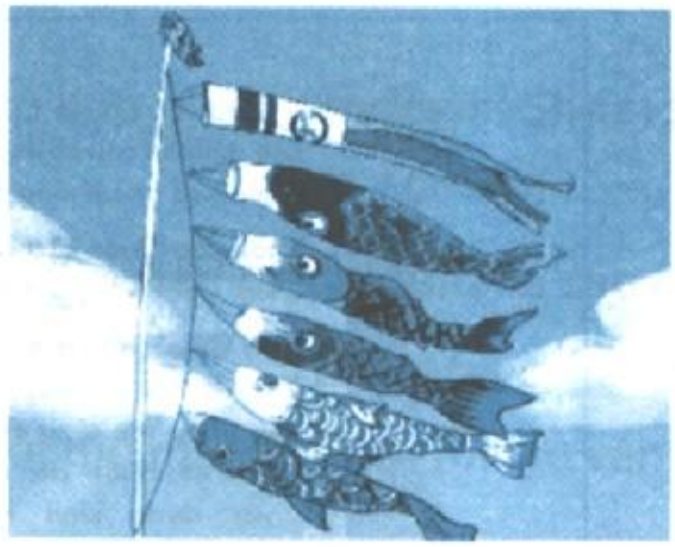
**6** Tạo văn bản theo mẫu sau:



**Lễ hội Búp bê** (ngày 03 tháng 3) là ngày để các gia đình Nhật Bản cầu may mắn và sức khoẻ cho các bé gái. Vào ngày này, người ta trưng bày nhiều búp bê Hi-na trong căn phòng đẹp nhất của gia đình. Họ quây quần bên nhau, ăn cơm đậu đỏ, bánh hi-si-mô-chi.

**Tết Thiếu nhi** (ngày 05 tháng 5) đã trở thành ngày nghỉ lễ toàn quốc của người dân Nhật Bản. Thực ra, tết Thiếu nhi chỉ dành cho các bé trai. Trên nóc nhà, mỗi gia đình thường treo những dải cờ hình cá chép sặc sỡ, nhiều màu để thể hiện ước mong về sức khoẻ và sự thành công cho các bé.

(*Theo* Bùi Văn Hoà)



*(Trang 128, Tiếng Việt 4, tập hai – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Chuẩn bị hình ảnh: Em có thể vẽ hoặc tìm trên Internet hình ảnh tương tự. Nếu tìm hình ảnh trên Internet, hãy viết nguồn vào cuối văn bản.

*Bước 2.* Nhập nội dung văn bản.

*Bước 3.* Trả lời các câu hỏi sau trước khi định dạng văn bản:

– Văn bản dùng mấy loại phông chữ?.....

– Em sẽ định dạng văn bản bằng phông chữ:.....

– Trong văn bản có định dạng kiểu chữ nghiêng không?.....

– Trong văn bản có định dạng kiểu chữ đậm không?.....

– Trong văn bản có mấy cỡ chữ?.....

– Em có định dạng màu chữ khác không?.....

*Bước 4.* Định dạng văn bản theo mẫu.

*Bước 5.* Chèn hình ảnh vào văn bản và bố trí hình ảnh theo kiểu **Square**.

*Bước 6.* Di chuyển hình thứ nhất sát lề trái. Lưu ý điều chỉnh kích thước hình để được định dạng như mong muốn.

*Bước 7.* Tương tự, di chuyển hình thứ hai sát lề phải.

*Bước 8.* Lưu văn bản.

**7** Thực hành định dạng văn bản có hình ảnh theo mẫu sau:

**GIÚP BẠN**

Gia đình dê con không may gặp hoả hoạn. Đồ đạc trong nhà đều bị thiêu rụi, may mắn cả nhà không ai bị thương.

Thấy giáo hà mà kể chuyện không may của gia đình dê con cho các bạn nhỏ nghe. Các bạn nghe xong ai nấy đều thương cảm gia đình dê con.

Nhà khỉ cách nhà dê không xa, khỉ con chủ động mời dê con tới nhà mình. Khỉ kể chuyện của gia đình dê con với mẹ rồi xin phép mẹ tặng cho dê con một số sách vở, quần áo, đồ chơi và vật dụng sinh hoạt. Khỉ nói với dê: "Dê ơi! Bạn đừng buồn, quần áo, sách vở và đồ chơi này mình tặng cho bạn đấy!".



14

*(Trang 14, Đạo đức 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Em có thể vẽ hình hoặc tìm hình tương tự trên Internet. Nếu tìm hình ảnh trên Internet, hãy viết nguồn vào cuối văn bản.

*Bước 2.* Nhập văn bản theo mẫu. Định dạng phông chữ **Tahoma**, kiểu chữ

đậm, cỡ chữ to và màu hồng cho tiêu đề. Định dạng phông chữ **Arial**, cỡ chữ nhỏ hơn cho nội dung.

*Bước 3.* Chèn hình bằng lệnh Insert → Pictures. Chọn bố trí hình kiểu **Tight** .

*Bước 4.* Lưu văn bản.

**8** Tạo văn bản có sử dụng bố trí hình ảnh **Inline with text** theo mẫu sau:

**Hướng dẫn:**

*Bước 1:* 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.

*Bước 2:* Nhấn phím ESC để quay lại màn hình Scratch.

*(Trang 66, Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống)*

**Hướng dẫn:**

*Cách 1:* Chụp màn hình bằng cách nhấn tổ hợp phím **Windows+Shift+S** rồi chọn vùng cần chụp.

*Cách 2:* Nhấn phím **Print Screen** rồi dán vào phần mềm **Paint** và sao chép từng vùng cần chụp.

**9** Chọn một bài hát, câu chuyện hoặc bài thơ mà em thích rồi tạo văn bản và định dạng theo ý muốn.

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Nhập nội dung văn bản. Định dạng tiêu đề.

*Bước 2.* Định dạng nội dung. Định dạng các câu mà em thích nhất bằng màu khác.

*Bước 3.* Tìm hoặc vẽ một hình ảnh minh hoạ phù hợp. Nếu tìm hình ảnh trên Internet, hãy viết nguồn vào cuối văn bản.

*Bước 4.* Chèn và bố trí hình ảnh vào văn bản.

# A SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ TẠO SẢN PHẨM SỐ ĐƠN GIẢN

## BÀI 8A LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ

**1** Phần mềm đồ hoạ giúp em làm gì? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước phương án đúng.

- ☐ Cung cấp các công cụ soạn thảo văn bản để tạo ra văn bản.
- ☐ Cung cấp các công cụ tạo bài trình bày để tạo ra bài trình chiếu.
- ☐ Cung cấp các công cụ vẽ hình, chỉnh sửa hình để tạo ra sản phẩm đồ hoạ.
- ☐ Cung cấp các công cụ lập trình để tạo ra chương trình máy tính.

**2** Hãy điền các cụm từ *vẽ hình*, *chỉnh sửa*, *công cụ*, *chọn*, *tô màu* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Phần mềm đồ hoạ cung cấp các ..... giúp em vẽ hình, ..... hình,... để có thể tạo các sản phẩm đồ hoạ.*

b) *Phần mềm đồ hoạ có các công cụ ....., ....., viết chữ, ..... giúp em vẽ hình hiệu quả, dễ dàng chỉnh sửa.*

**3** Đánh dấu ✓ vào ô trống bên dưới biểu tượng phần mềm đồ hoạ Microsoft Paint.



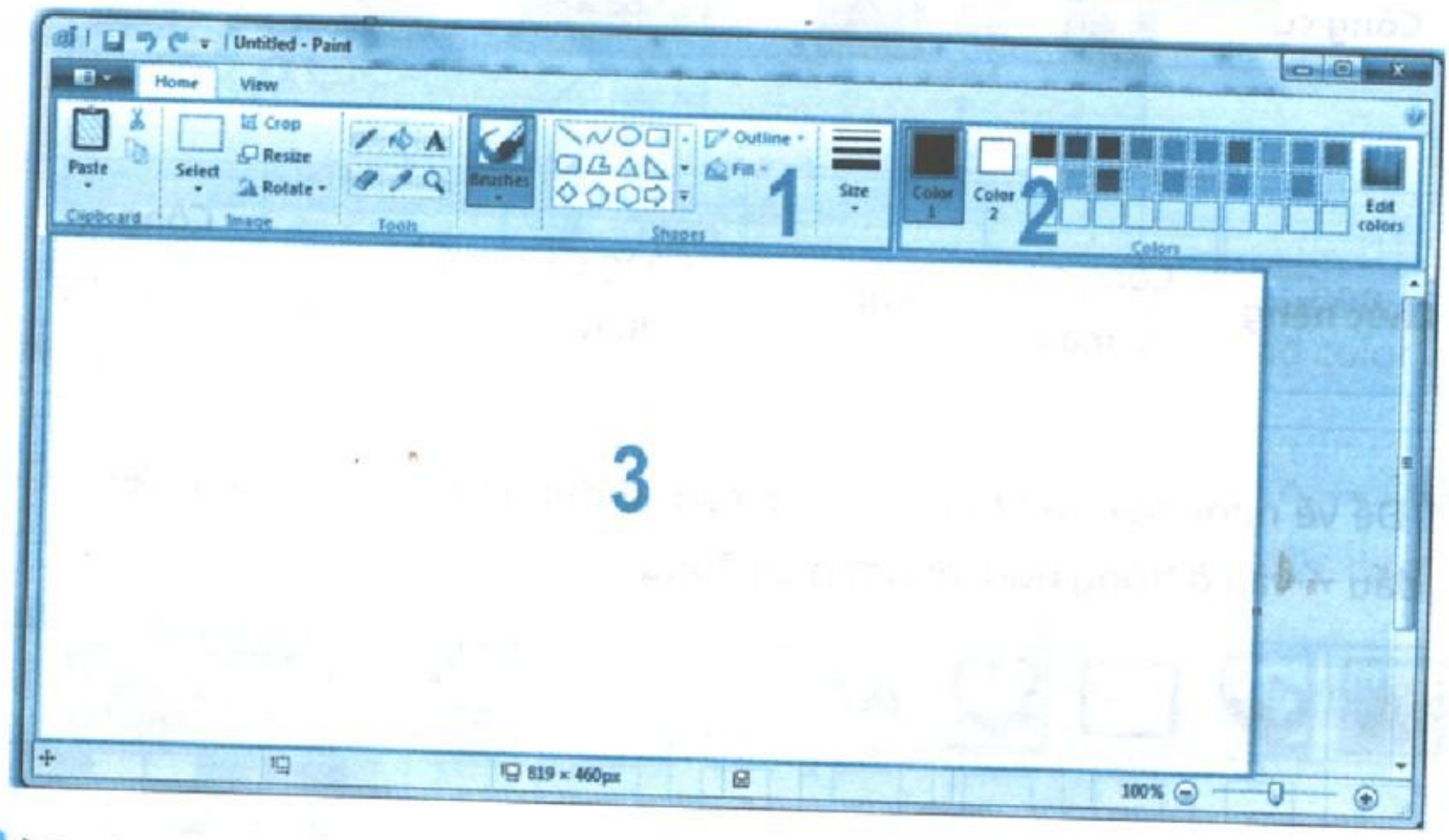

☐ ☐ ☐ ☐

**4** Màn hình làm việc của phần mềm đồ hoạ thường có các thành phần nào? Đánh dấu ✓ vào ô **Có/Không** tương ứng.

| Thành phần | Có | Không |
|---|---|---|
| a) Hộp công cụ | ☐ | ☐ |
| b) Trang vẽ | ☐ | ☐ |
| c) Vùng soạn thảo | ☐ | ☐ |
| d) Hộp màu | ☐ | ☐ |
| e) Con trỏ soạn thảo | ☐ | ☐ |

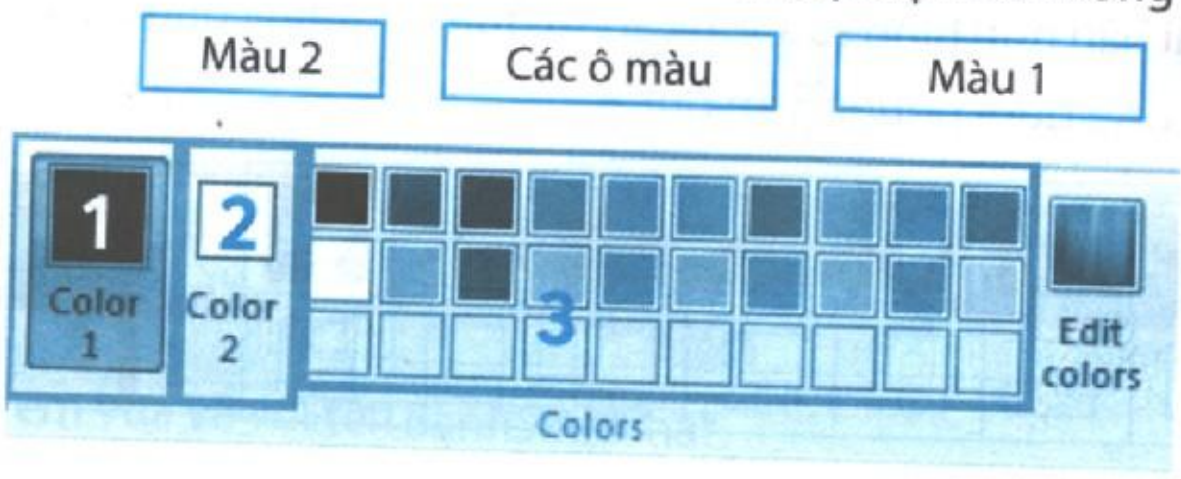
**5** Em hãy quan sát hình sau và nối mỗi số với một cụm từ tương ứng:

Hộp công cụ và các lệnh | Hộp màu | Trang vẽ




**6** Em hãy quan sát hình sau và nối mỗi số với một cụm từ tương ứng:

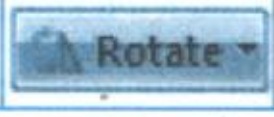
Màu 2 | Các ô màu | Màu 1



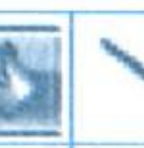
**7** Em hãy nối mỗi hình ảnh và tên cho đúng.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Hình ảnh** |  |  |  |  |  |
| **Tên** | Công cụ chọn | Bút vẽ | Nhóm công cụ vẽ hình | Công cụ cắt, thay đổi kích thước, quay | Nhóm công cụ cơ bản |

**8** Em hãy nối mỗi công cụ với chức năng cho đúng.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Công cụ** |  |  |  |  |  |
| **Chức năng** | Công cụ tô màu | Bút vẽ | Công cụ quay | Công cụ viết chữ | Công cụ vẽ đường cong |

**9** Để vẽ ngôi nhà như hình sau, em cần sử dụng những công cụ nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống dưới phương án đúng.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

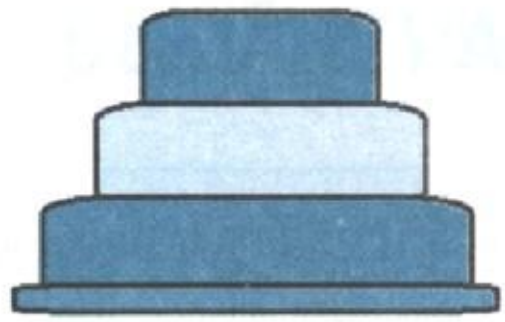


**10** Để vẽ cái bàn như hình sau, em cần sử dụng những công cụ nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống dưới phương án đúng.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

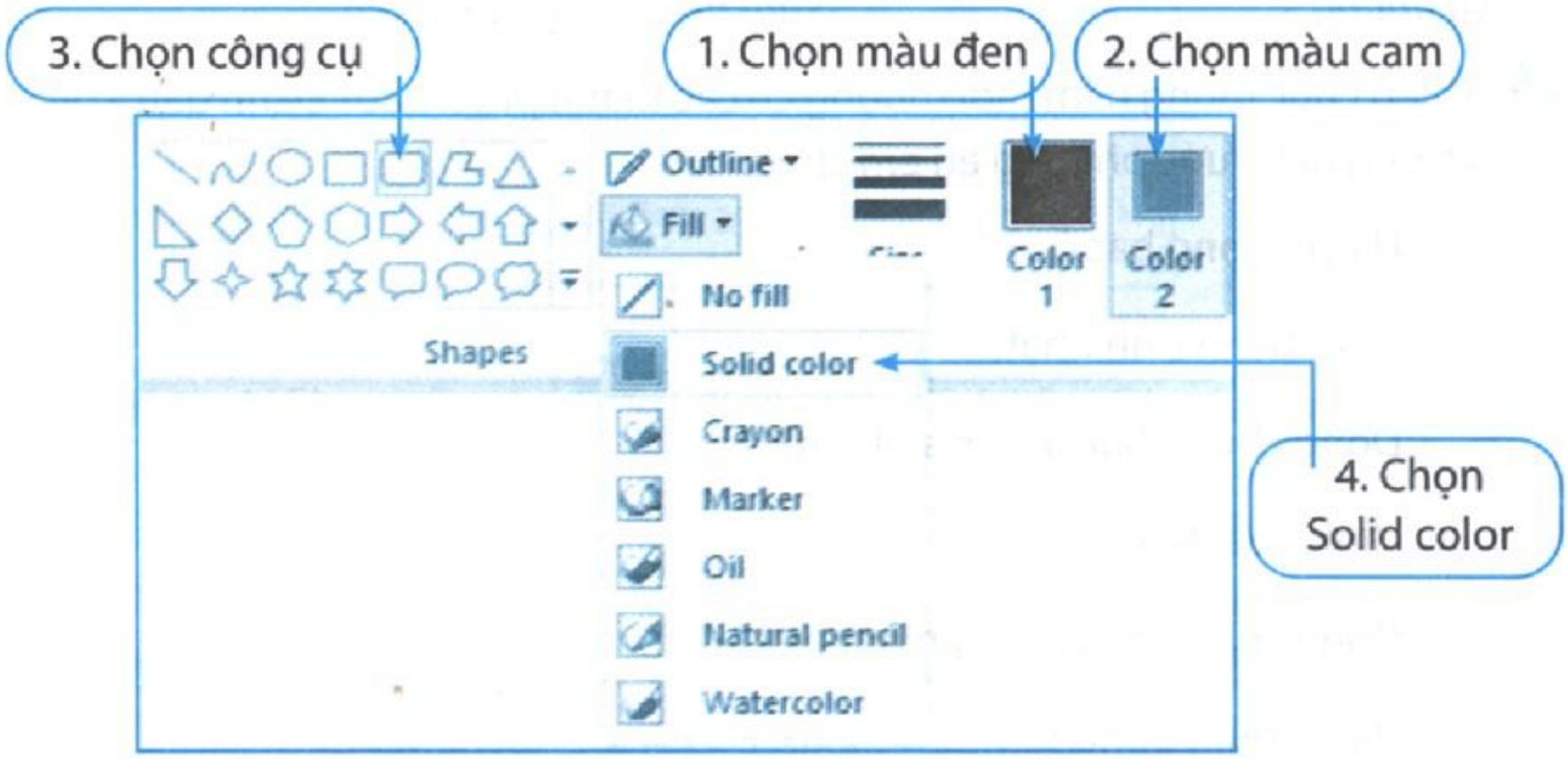


**11** Em hãy vẽ hình bánh sinh nhật ba tầng tương tự như hình sau:



**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Chọn màu đen cho màu 1, chọn màu cam cho màu 2, chọn công cụ **Rounded Rectangle** . Nháy chuột vào mũi tên bên cạnh công cụ **Fill** ở bên trái nhóm công cụ vẽ hình và chọn **Solid color** như hình sau:

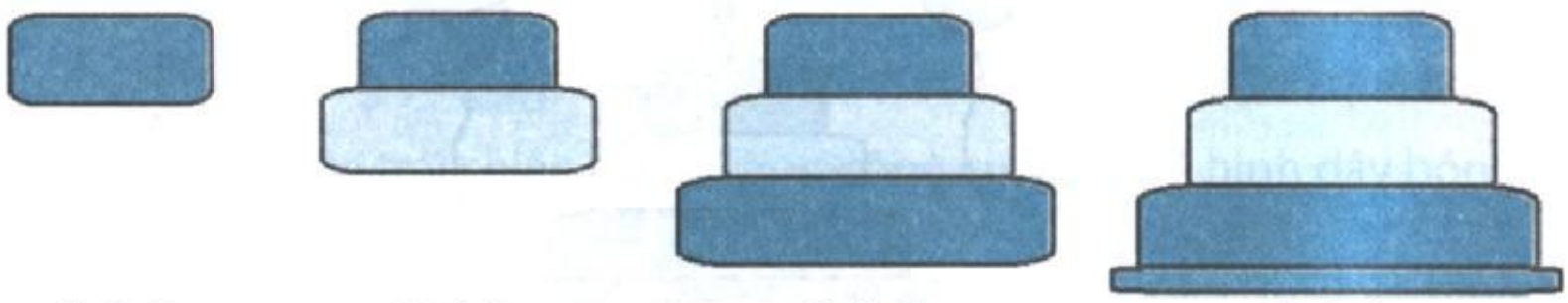



*Bước 2.* Vẽ tầng bánh trên cùng màu cam.

*Bước 3.* Chọn màu tím nhạt cho màu 2, vẽ tầng bánh thứ hai màu tím nhạt.

*Bước 4.* Chọn màu vàng cho màu 2, vẽ tầng bánh thứ ba màu vàng.

*Bước 5.* Chọn màu tím đậm cho màu 2, vẽ đĩa đựng bánh màu tím đậm ở dưới cùng.



Bước 2 Bước 3 Bước 4 Bước 5

Lưu lại tệp em vừa vẽ với tên BanhSinhNhat.

# BÀI 9A SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ TẠO SẢN PHẨM SỐ

**1** Hãy điền các cụm từ *chủ đề*, *tình cảm*, *thành phần* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Thiệp chúc mừng thường được tặng vào những dịp vui vẻ, thể hiện ..... của người tặng.*

b) *Để tạo được thiệp chúc mừng phù hợp cần xác định ..... và những ..... xuất hiện trong tấm thiệp.*

**2** Thiệp chúc mừng năm mới thường có các thành phần nào? Đánh dấu ✓ vào ô trống đặt trước phương án em chọn.

- ☐ Hình phong bao lì xì.
- ☐ Hình bánh sinh nhật.
- ☐ Dòng chữ "Chúc mừng sinh nhật".
- ☐ Hình hoa đào.
- ☐ Dòng chữ "Chúc mừng năm mới".
- ☐ Hình chùm bóng bay.

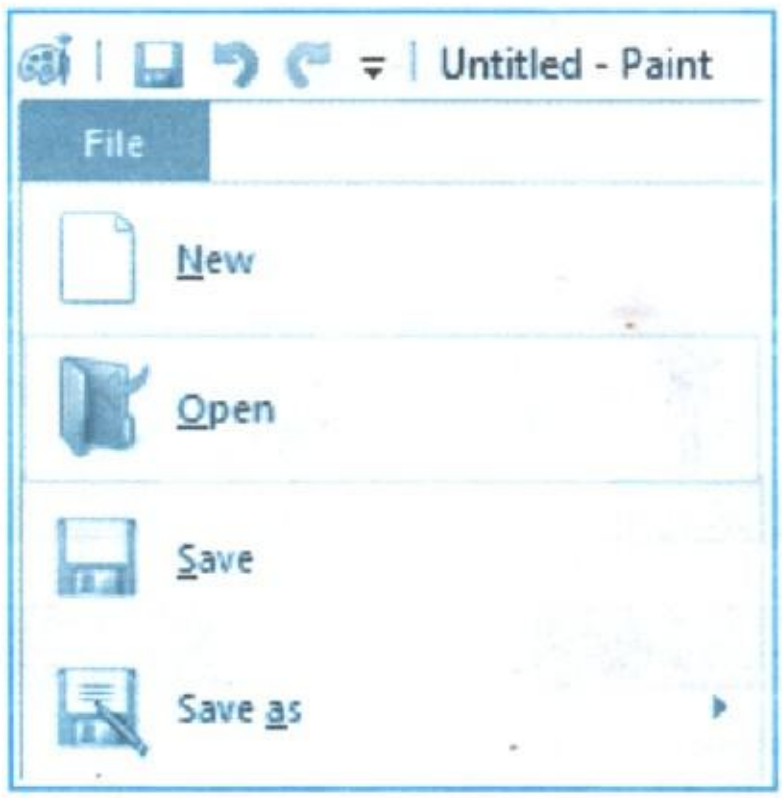
**3** Em hãy mở tệp BanhSinhNhat (đã tạo ở Câu 11, Bài 8A), trang trí thêm nến, bóng bay và dòng chữ "Chúc mừng sinh nhật" vào hình bánh sinh nhật để được kết quả tương tự như hình sau:



Chúc mừng sinh nhật

**Hướng dẫn:**

Nháy chuột vào **File**, chọn **Open**, mở tệp BanhSinhNhat em đã lưu ở Bài 8A rồi thực hiện các bước như sau:



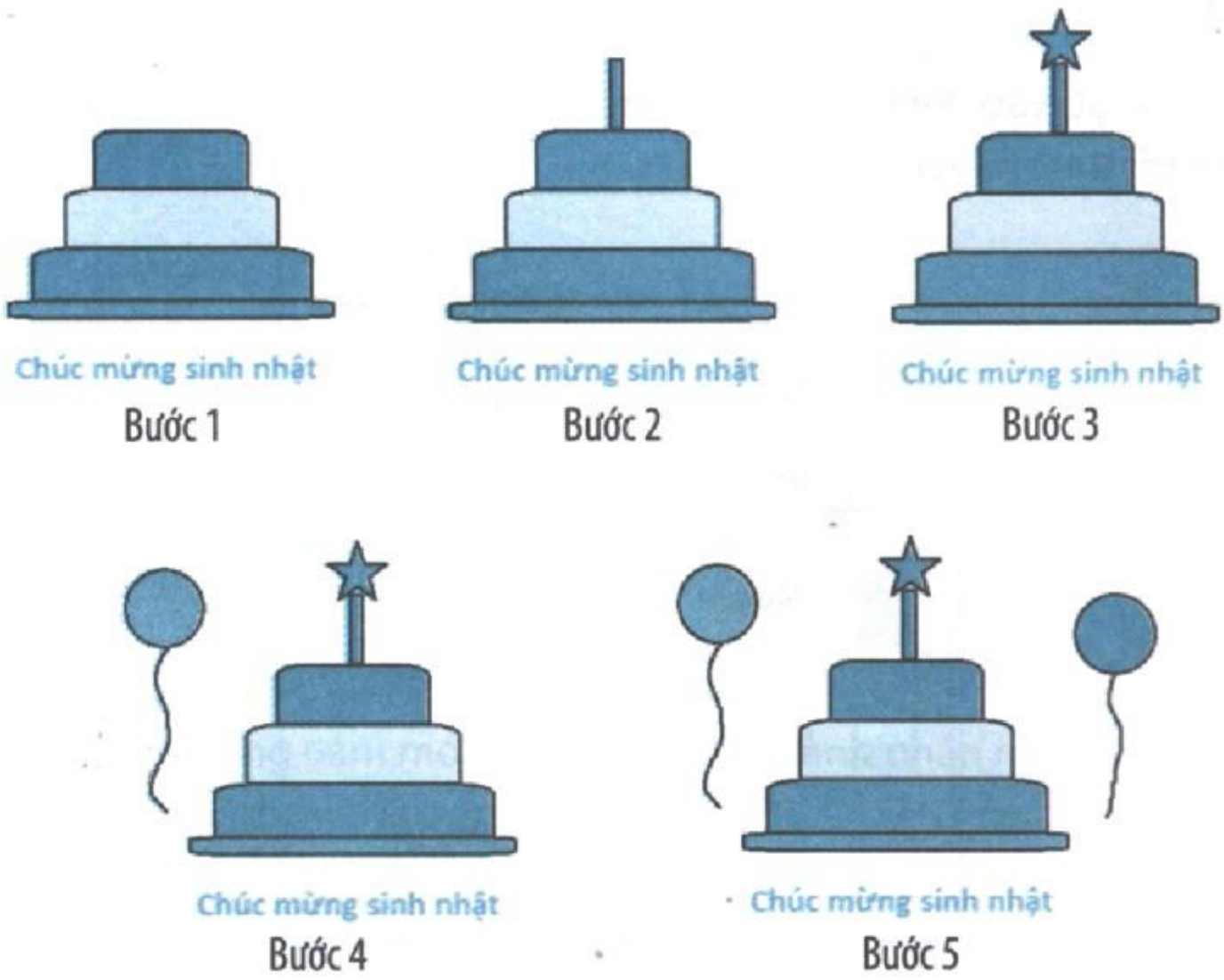

*Bước 1.* Chọn công cụ , chọn màu xanh cho màu 1, nháy chuột vào vị trí bên dưới chiếc bánh, nhập dòng chữ Chúc mừng sinh nhật, định dạng cho chữ.

*Bước 2.* Chọn công cụ vẽ hình chữ nhật , chọn màu đen cho màu 1, chọn màu đỏ cho màu 2. Nháy chuột vào mũi tên bên cạnh công cụ **Fill** ở bên trái nhóm công cụ vẽ hình và chọn **Solid color**. Vẽ hình thân cây nến.

*Bước 3.* Chọn công cụ , chọn màu đen cho màu 1, màu vàng cho màu 2, vẽ hình ngôi sao trên đỉnh cây nến.

*Bước 4.* Chọn công cụ , chọn màu xanh cho màu 2, vẽ hình quả bóng bay xanh bên trái chiếc bánh, chọn công cụ  vẽ hình dây bóng bay.

*Bước 5.* Thực hiện tương tự bước 4 với màu đỏ cho màu 2 để vẽ hình quả bóng bay đỏ bên phải chiếc bánh.




Bước 1 Bước 2 Bước 3

Bước 4 Bước 5

Lưu lại tệp em vừa vẽ với tên BanhSinhNhat-BongBay.

**4** Em hãy vẽ hình ngôi nhà tương tự hình ngôi nhà ở Câu 9, Bài 8A.

**Hướng dẫn:**

Quan sát hình ngôi nhà ở Câu 9, Bài 8A để biết em sẽ cần sử dụng những công cụ nào. Hình ngôi nhà được vẽ nên từ các hình chữ nhật, hình bình hành, hình tròn và số nhà 5A trên cửa ra vào của ngôi nhà. Như vậy, em sẽ cần sử dụng các công cụ sau:

– Công cụ  để vẽ hình tường nhà, cửa ra vào và cửa sổ.

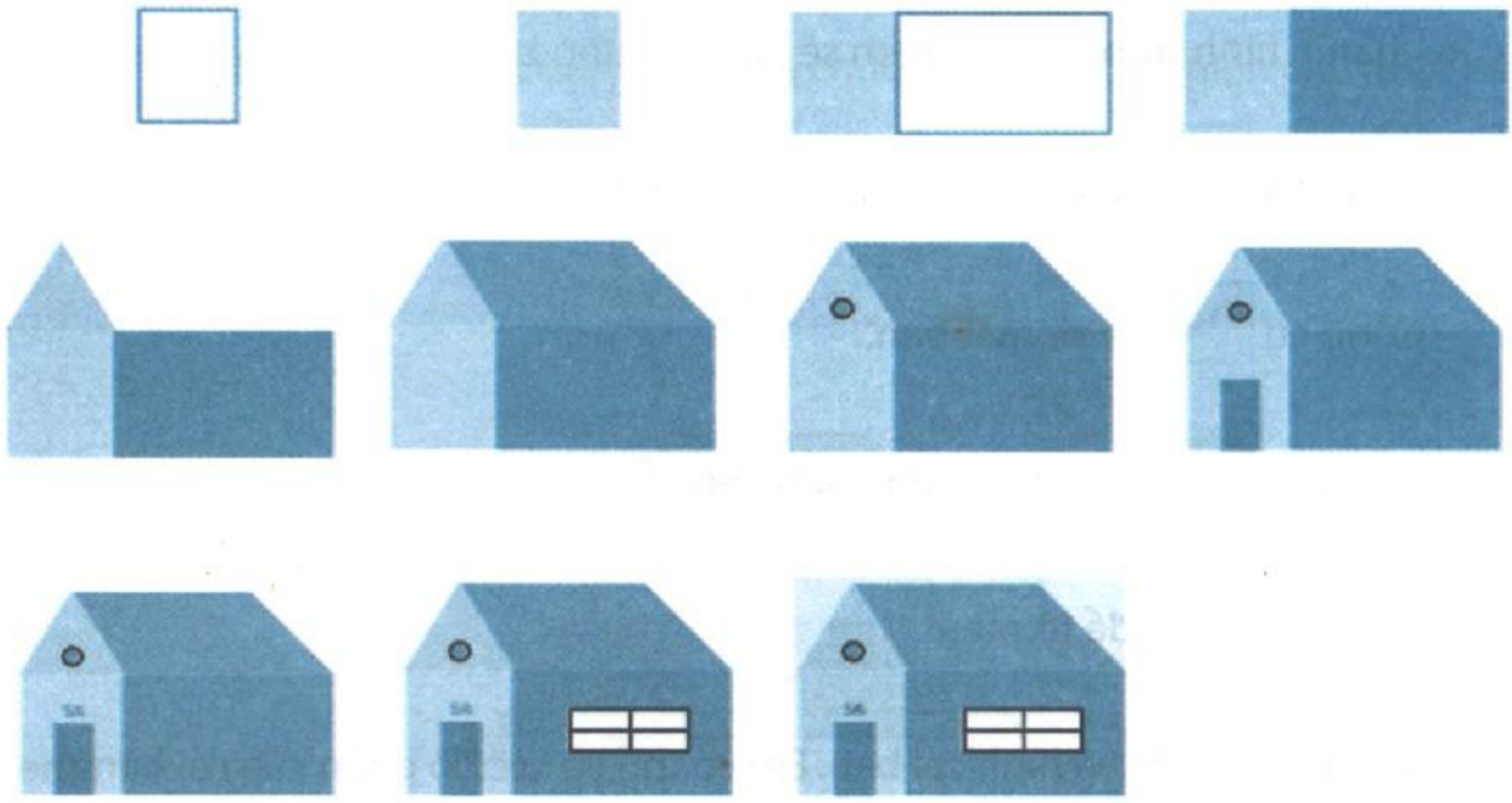
– Công cụ  để vẽ mái nhà.

– Công cụ  để vẽ ô thoáng.

– Công cụ  để tô màu.

– Công cụ  để vẽ số nhà.

Có nhiều cách để vẽ hình ngôi nhà. Em có thể vẽ các bộ phận của ngôi nhà theo thứ tự mà em thấy phù hợp. Sau đây là một gợi ý để em hoàn thành việc vẽ hình ngôi nhà ở Câu 9, Bài 8A.

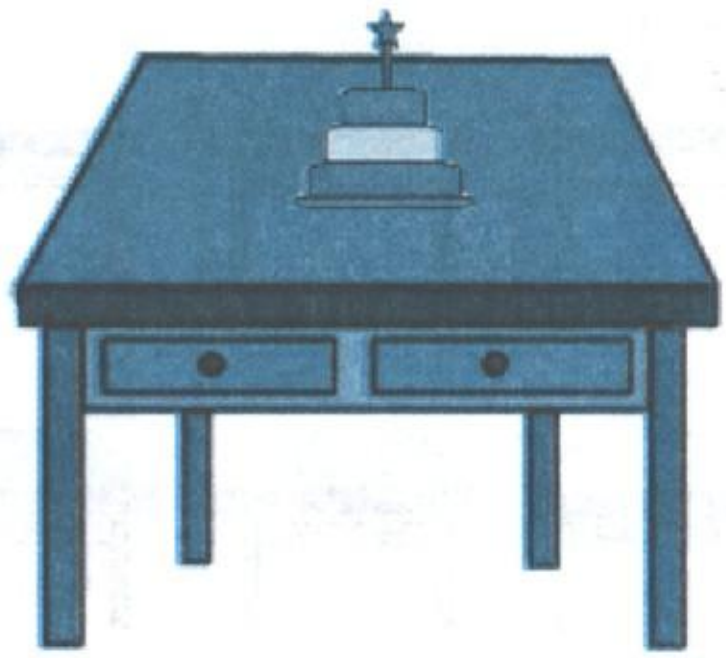


Lưu lại tệp em vừa vẽ với tên NgoiNha.

**5** Em hãy mở tệp BanhSinhNhat-BongBay đã vẽ ở Câu 3 rồi thực hiện:

a) Vẽ thêm hình cái bàn tương tự hình cái bàn ở Câu 10, Bài 8A.

b) Sử dụng lệnh **Copy**, **Paste** để di chuyển hình chiếc bánh đặt lên mặt bàn sao cho được kết quả tương tự như hình sau:



**Hướng dẫn:**

a) Quan sát hình cái bàn ở Câu 10, Bài 8A để biết em sẽ cần sử dụng những công cụ nào. Hình cái bàn được vẽ nên từ các hình chữ nhật, hình bình hành, hình tròn. Như vậy em sẽ cần sử dụng các công cụ sau:

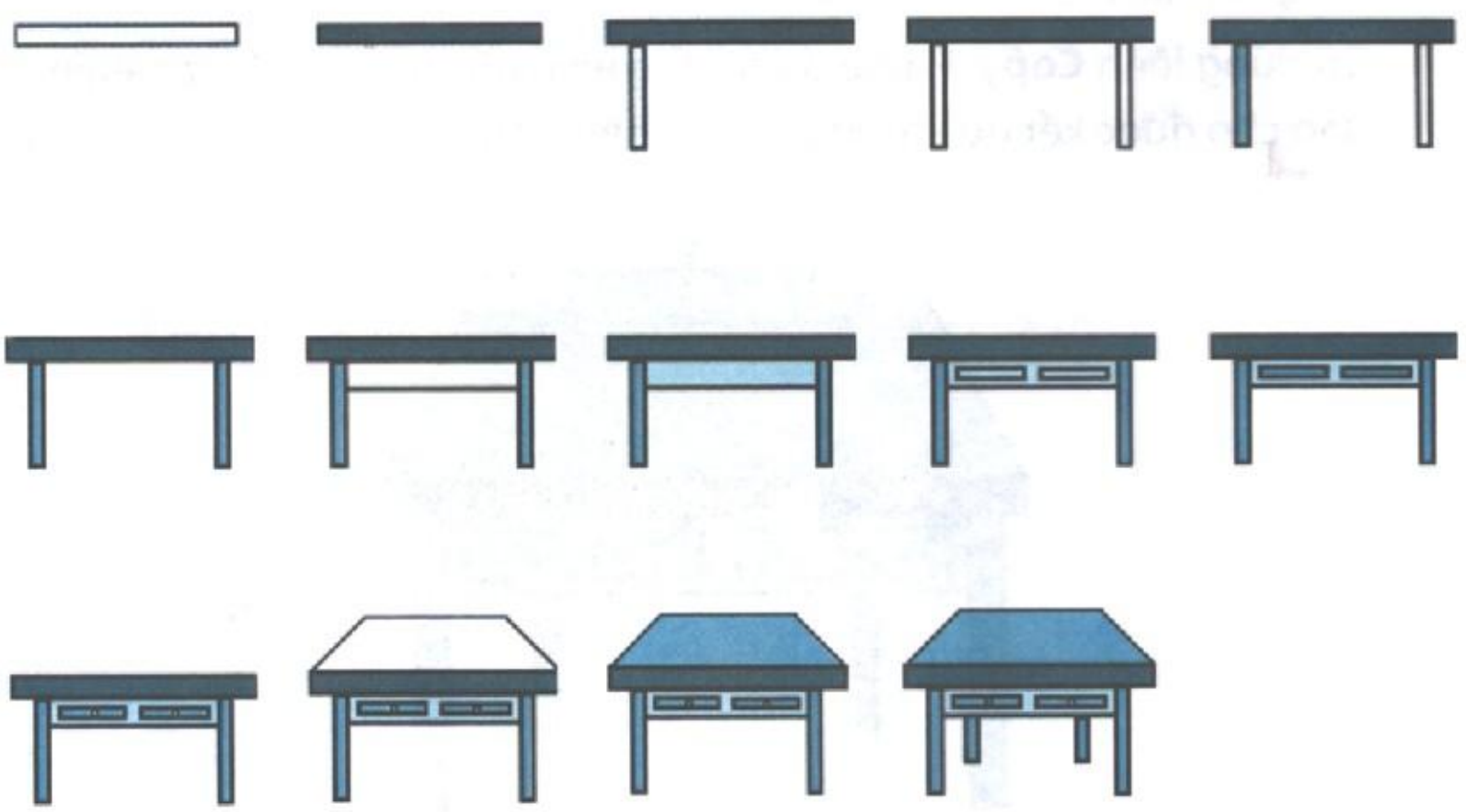
– Công cụ  để vẽ hình chân bàn, mép bàn, ngăn kéo.

– Công cụ  để vẽ mặt bàn.

– Công cụ  để vẽ tay nắm ngăn kéo.

– Công cụ  để tô màu.

Có nhiều cách để vẽ hình cái bàn. Em có thể vẽ các bộ phận của cái bàn theo thứ tự mà em thấy phù hợp. Sau đây là một gợi ý để em hoàn thành việc vẽ hình cái bàn ở Câu 10, Bài 8A.



b) Nháy chuột vào hình mũi tên bên dưới công cụ 

, chọn

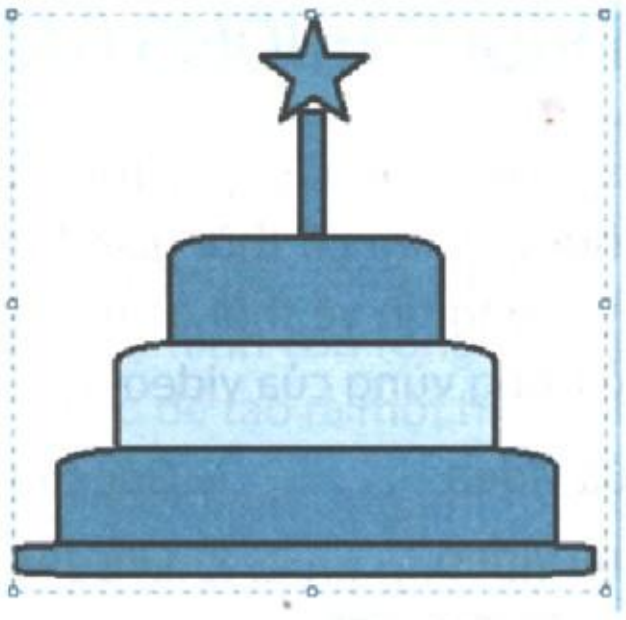


để chuyển thành 

.

Nháy chuột chọn công cụ 

, kéo thả chuột để tạo thành hình chữ nhật bao quanh hình chiếc bánh như sau:



Dùng chuột kéo thả để di chuyển hình chiếc bánh đặt lên mặt bàn. Do phần nền màu trắng bao quanh chiếc bánh đã được tạo trong suốt nên khi đặt bánh lên mặt bàn sẽ không che mất mặt bàn. Em sẽ nhận được kết quả như hình sau:



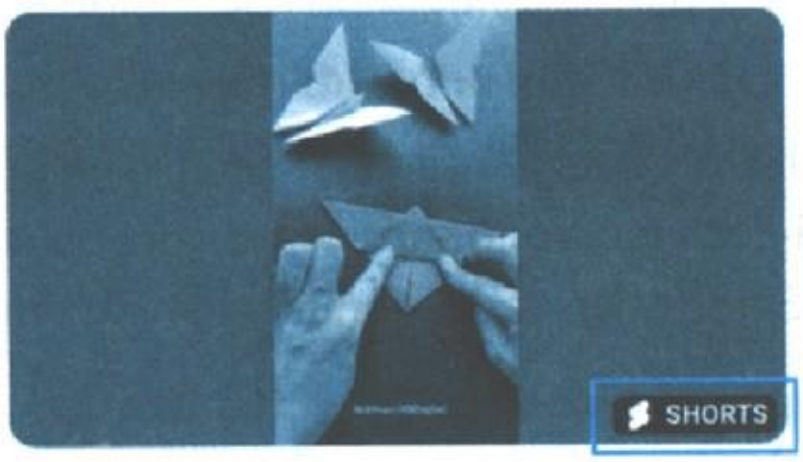
Lưu lại tệp em vừa vẽ với tên BanhSinhNhat-TrenBan.

# B SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN HỖ TRỢ TẠO SẢN PHẨM ĐƠN GIẢN

## BÀI 8B LÀM SẢN PHẨM THỦ CÔNG THEO VIDEO HƯỚNG DẪN

1. Khi chọn video hướng dẫn cách gấp giấy trên YouTube để thực hiện theo, Minh thường chọn những video có thời gian hướng dẫn khoảng 10 phút. Minh có thể nhìn thấy thông tin về thời gian của mỗi video ở vị trí nào khi con trỏ chuột không ở trong vùng của video đó?

A. Góc trên bên trái của video.
B. Góc trên bên phải của video.
C. Góc dưới bên trái của video.
D. Góc dưới bên phải của video.




Video ngắn, chỉ dùng để giới thiệu, không hướng dẫn chi tiết cách làm




Vị trí hiển thị thời gian của video

Trả lời: .....

2. Khi tìm video hướng dẫn làm đồ thủ công trên YouTube, em chọn mục nào để kết quả chỉ hiển thị những video không quá ngắn với những hướng dẫn đủ chi tiết, giúp em dễ dàng tạo ra sản phẩm?

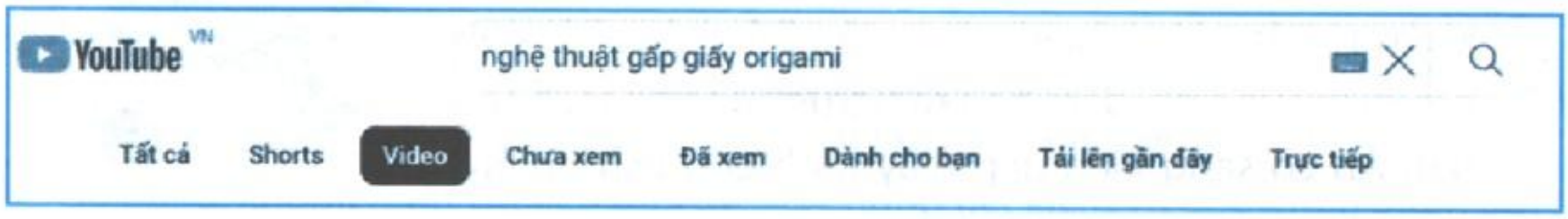
A. Tất cả.
B. Shorts.
C. Video.
D. Chưa xem.

Trả lời: .....

*Đọc nội dung sau và thực hiện Câu 3, 4, 5, 6, 7:*

*Origami (ô-ri-ga-mi) là nghệ thuật gấp giấy Nhật Bản. Origami có thể biến*

*những tờ giấy hình chữ nhật hay hình vuông thành những hình khối sinh động chỉ bằng cách gấp mà không cần cắt dán.*




3 Một số bạn thích rô-bốt vì thấy chúng thể hiện những yếu tố hiện đại của công nghệ, hỗ trợ nhiều hoạt động của con người. Em hãy sử dụng từ khoá "cách gấp rô-bốt origami" để tìm trong YouTube một video hướng dẫn và làm theo hướng dẫn đó để tạo ra những hình rô-bốt bằng giấy.

4 Sử dụng từ khoá "cách gấp giấy rồng origami" để tìm trong YouTube một video hướng dẫn gấp giấy hình con rồng theo phương pháp origami. Làm theo hướng dẫn của video để tạo ra một hình rồng bằng giấy.

5 Hãy sử dụng từ khoá "Paper Boat Origami Tutorial" để tìm video hướng dẫn gấp một chiếc thuyền có hình dạng như hình bên và thực hiện theo hướng dẫn của video.



6 Trong truyện tranh hay trong game, những nhân vật như Rồng, Sói hay Hổ thường có móng vuốt. Em hãy sử dụng từ khoá "Cách gấp móng vuốt" để tìm video hướng dẫn cách tạo ra móng vuốt bằng giấy và thực hiện theo hướng dẫn của video.



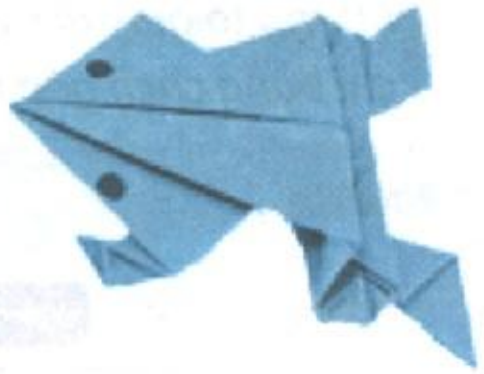
7 Hãy sử dụng từ khoá "cách gấp hộp quà bằng giấy" để tìm video hướng dẫn gấp các hình khối đẹp mà em có thể đặt vào trong đó những món quà nhỏ tặng bạn hay người thân. Em hãy làm theo hướng dẫn của video.

*Đọc nội dung sau và thực hiện Câu 8, 9, 10:*

*Loài vật như người bạn đồng hành trong cuộc sống, khi em theo dõi chúng lớn lên, rồi đón nhận những phản ứng của chúng với mình, cảm giác thật là dễ chịu. Thường những ai có nhiều tình thương yêu, biết trân quý tình cảm, hay giúp đỡ mọi người cũng yêu động vật, kể cả những loài không phải vật nuôi trong nhà. Em hãy sử dụng những từ khoá trong các bài tập sau để tìm cách gấp giấy thành những con vật mà em yêu thích nhé.*

8 Sử dụng từ khoá "cách gấp giấy hình con mèo" để tìm và làm theo video hướng dẫn, tạo ra hình con mèo dễ thương bằng giấy.

9 Số lượng của loài ếch bị suy giảm một phần do ếch vốn là loài nhạy cảm với sự ô nhiễm của môi trường, khủng hoảng khí hậu và nấm mốc. Để nhắc nhở mọi người giữ vệ sinh, đảm bảo môi trường sống sạch sẽ, bạn An có sáng kiến gấp giấy hình con ếch nhiều màu. Em hãy sử dụng từ khoá "cách gấp con ếch nhảy" để tìm video hướng dẫn gấp hình con ếch và thực hiện theo hướng dẫn của video.



10 Sử dụng từ khoá "cách gấp giấy hình con bạch tuộc" để tìm và làm theo video hướng dẫn tạo hình con bạch tuộc bằng giấy.

# BÀI 9B THỰC HÀNH TẠO ĐỒ DÙNG GIA ĐÌNH THEO VIDEO HƯỚNG DẪN

1 Trên video trong YouTube, hình bàn tay cho em kéo thả theo chiều ngang, để chuyển đến một thời điểm của video được gọi là gì?



A. Nút dừng video.

B. Nút xem lại video.

C. Nút tiến trình.

D. Nút phát video.

Trả lời: .....

2 Trong các nút hỗ trợ xem video, hai nút nào ở cùng vị trí mà khi em nháy chuột vào vị trí đó, chúng hiển thị thay thế nhau?

A. ▶ và ⏸

B. ▶ và ■

C. ⏸ và ■

D. ▶ và ⏭

Trả lời: .....

*Đọc nội dung sau và thực hiện các câu từ Câu 3 đến Câu11:*

*Vật liệu đã qua sử dụng sẽ trở thành rác thải. Rác thải có thể làm ô nhiễm không khí và ô nhiễm nguồn nước do chôn lấp. Tái chế vật liệu đã qua sử dụng để tạo*

*ra đồ dùng vừa giảm tiêu thụ nguyên liệu mới, vừa giảm ô nhiễm, đem lại nhiều lợi ích cho môi trường và con người.*

*Em hãy sử dụng YouTube để tìm kiếm video hướng dẫn tạo ra những đồ dùng trong gia đình từ những vật liệu tái chế. Chú ý chỉ sử dụng những vật liệu đã qua sử dụng, không mua vật liệu mới để thực hành tiết kiệm và góp phần giảm bớt rác thải.*

**Làm đồ dùng từ chai nhựa**

3 Sử dụng từ khoá "cách làm khay đựng thức ăn cho chó mèo từ chai nhựa" để tìm và làm theo video hướng dẫn làm ra khay đựng thức ăn cho chó, mèo từ chai nhựa. Với vật dụng này, thức ăn cho chó mèo luôn được bảo quản khô ráo và được cấp dần vào khay mỗi khi thức ăn vơi đi.

4 Sử dụng từ khoá "cách làm hộp đựng bút (viết) từ chai nhựa" để tìm và làm theo video hướng dẫn làm ra hộp đựng bút. Hộp có thể được trang trí đẹp mắt, được dùng để đựng bút, có thể được dán móc để treo trên tường hoặc được đặt trên bàn học.

5 Những ai thích máy bay có thể tạo ra một chiếc máy bay cho riêng mình từ chai nhựa. Em hãy chọn một từ khoá phù hợp để tìm và làm theo video hướng dẫn, chế ra mô hình một chiếc máy bay. Đó có thể là chiếc máy bay lên thẳng, máy bay cánh quạt hoặc máy bay phản lực.

**Làm đồ dùng từ ống hút**

6 Nếu không có sẵn chai nhựa mà có nhiều ống hút không sử dụng nữa, em có thể sử dụng từ khoá "cách làm hộp đựng bút (viết) từ ống hút" để tìm và làm theo video hướng dẫn để tạo ra một chiếc hộp đựng bút.

7 Ống hút rất thuận tiện trong việc tạo ra các mô hình, làm đồ chơi. Em có thể chọn một từ khoá để tìm và làm theo hướng dẫn của video, tạo ra mô hình một chiếc bập bênh, một chiếc xe đạp, một ngôi nhà, một chiếc tàu cá,... thậm chí là mô hình một chiếc tàu du lịch bằng ống hút.

8 Em hãy sử dụng từ khoá "xây tháp bằng ống hút" để tìm trên YouTube cách xây một chiếc tháp bằng ống hút cao nhất có thể mà sử dụng số lượng ống hút ít nhất. Em có thể tạo ra một cuộc thi giữa các nhóm.

Tuỳ theo điều kiện cụ thể, em có thể lấy độ cao của tháp, số lượng ống hút hay tỉ lệ giữa độ cao của tháp với số ống hút được sử dụng làm tiêu chuẩn phân loại sản phẩm.

**Làm đồ dùng từ vật liệu khác**

9 Chổi để cọ sân, đôi khi cần được làm từ vật liệu có độ bền cao. Em hãy sử dụng từ khoá "làm chổi từ dây nhựa" để tìm kiếm và làm theo hướng dẫn của video trong YouTube, tạo ra một chiếc chổi hữu ích cho việc cọ sân. Với vật liệu cứng như đai nhựa chằng các kiện hàng nặng, chiếc chổi có thể được dùng để làm bong tróc những mảng rêu, đất bám chặt trên sân một cách hiệu quả.

10 Em hãy chọn từ khoá để tìm kiếm video trên YouTube hướng dẫn cách làm một cái dù để thả một chú phi công đồ chơi từ trên cao xuống từ túi ni-lông cũ hoặc từ một cái áo mưa dùng một lần không dùng được nữa. Chú ý rằng chỉ sử dụng vật liệu đã qua sử dụng mà không mua vật liệu mới gây lãng phí và tạo thêm rác thải.

11 Những bộ quần áo cũ, có nhiều chỗ rách, không còn mặc được nữa nhưng phần vải còn lại vẫn tốt có thể là nguyên liệu để em làm thành những chiếc túi đẹp. Từ khoá "làm túi từ quần áo cũ" có thể giúp em tìm thấy video hướng dẫn làm việc đó. Lưu ý phải đảm bảo chắc chắn rằng quần áo em dùng làm nguyên liệu phải thực sự không mặc được nữa.

CHỦ ĐỀ 6

# GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

## BÀI 10 CẤU TRÚC TUẦN TỰ

**1** Em hãy đánh dấu ✓ vào ô trống trước những hoạt động mà em thực hiện theo cấu trúc tuần tự.

- ☐ Làm bài tập lần lượt từ bài thứ nhất đến hết.
- ☐ Thực hiện lần lượt các bước để tạo một thư mục mới.
- ☐ Chải răng nhiều lần cho đến khi răng sạch thì dừng lại.
- ☐ Thực hiện lần lượt 8 động tác thể dục từ động tác 1 đến hết.

**2** Hãy liệt kê lần lượt các bước thực hiện công việc định dạng màu chữ trong phần mềm soạn thảo văn bản. Công việc đó có được thực hiện theo cấu trúc tuần tự không? Tại sao?

Trả lời: .....

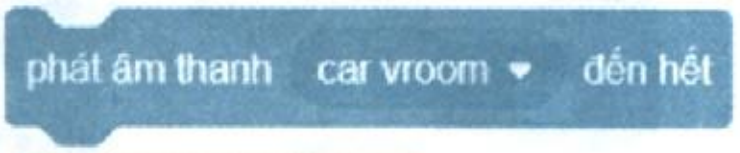
.....

.....

**3** Hãy sắp xếp các lệnh sau theo thứ tự đúng để được chương trình thực hiện ý tưởng: Nhân vật *City Bus* xuất hiện trên sân khấu, di chuyển 80 bước và nói "Xin chào bạn!" trong 2 giây. Sau đó xuất hiện một âm thanh rồi nhân vật nói tiếp "Chúng ta cùng khám phá Scratch nhé!".

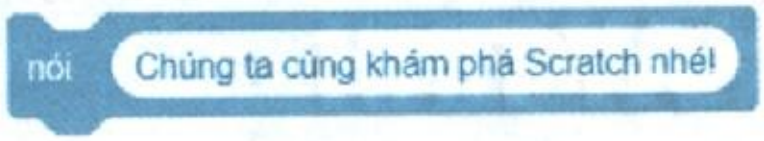



a) 


b) 


c) 


d) 

e) 


Trả lời: .....

**4** Em hãy ghép mỗi lệnh sau với ý nghĩa của chúng sao cho phù hợp để thực hiện ý tưởng: Trong một buổi biểu diễn tại nhà hát, nhân vật phù thuỷ xuất hiện trên sân khấu. Nhân vật đi ra giữa sân khấu. Âm thanh của thế giới phù thuỷ vang lên. Sau đó phù thuỷ nói "Xin chào!". Một giây sau, phù thuỷ hỏi "Bạn vẫn khoẻ chứ?".



| Lệnh | Thực hiện ý tưởng |
|---|---|
| 1)   | a) Phù thuỷ nói "Xin chào!" |
| 2)   | b) Nhân vật đi ra giữa sân khấu |
| 3)   | c) 1 giây sau |
| 4)   | d) Phù thuỷ hỏi "Bạn vẫn khoẻ chứ?" |
| 5)   | e) Âm thanh của thế giới phù thuỷ vang lên |

Trả lời: .....

**5** Em hãy chọn chương trình thể hiện đúng ý tưởng câu chuyện ở Câu 4.




A




B




C

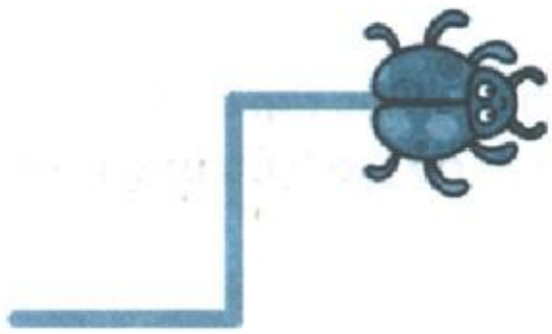
Trả lời: .....

**6** Hãy điền các từ, cụm từ *lệnh*, *thứ tự*, *lần lượt* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Trong cấu trúc tuần tự, các việc được thực hiện ..... theo thứ tự.*

b) *Trong chương trình có cấu trúc tuần tự, các .....hoặc nhóm lệnh được thực hiện lần lượt theo .....*

**7** Hướng ban đầu của chú bọ dừa là . Em hãy mô tả lần lượt từng hành động của nhân vật để bọ dừa di chuyển theo hình sau, biết độ dài của mỗi đoạn là 100 bước.



Trả lời: .....

.....

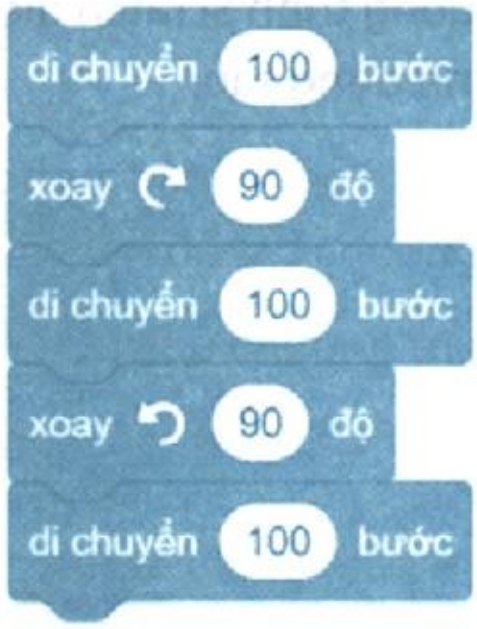
.....

.....

**8** Em hãy chọn khối lệnh đúng điều khiển nhân vật đi theo hình ở Câu 7.




A




B




C

Trả lời: .....

**9** Trong Scratch, nhân vật chim bồ câu có hai động tác (trang phục) như Hình 1 và Hình 2.



Hình 1. Bồ câu tung cánh



Hình 2. Bồ câu cụp cánh

Lệnh nào sau đây giúp thay đổi động tác của nhân vật để tạo hiệu ứng hoạt hình chim bồ câu bay?

A. 


B. 

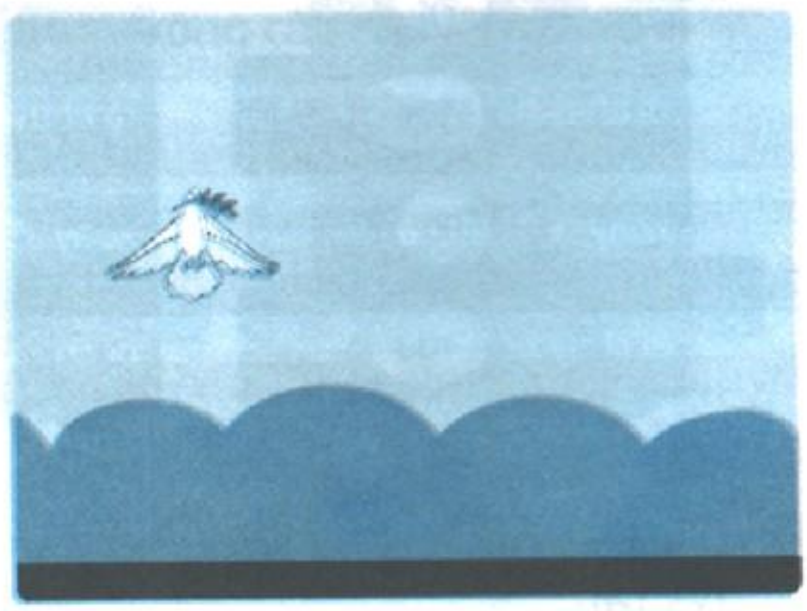

C. 


D. 

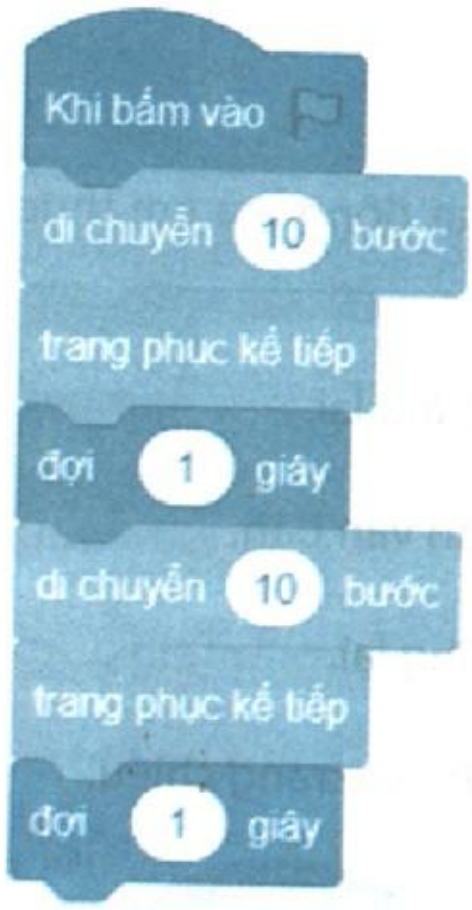

Trả lời: .....

**10** Bạn Khoa muốn tạo chương trình Scratch điều khiển nhân vật chim bồ câu thực hiện lần lượt các hành động sau:

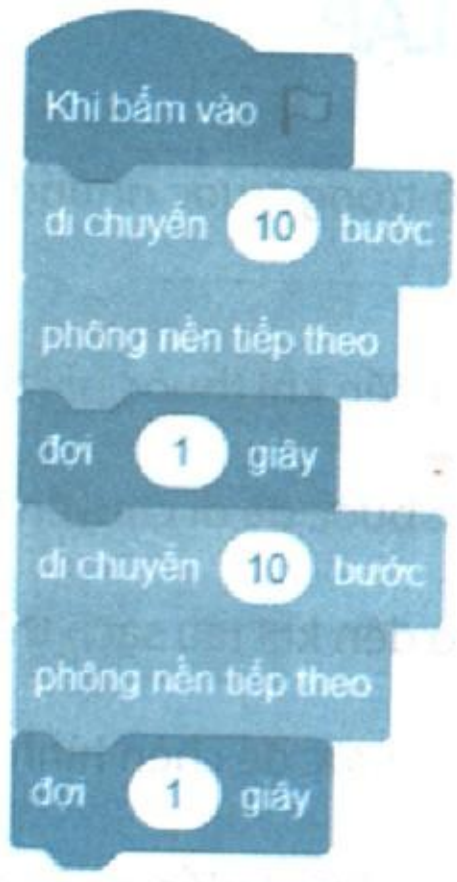
1. Di chuyển 10 bước.
2. Thay đổi động tác.
3. Đợi 1 giây.
4. Di chuyển 10 bước.
5. Thay đổi động tác.
6. Đợi 1 giây.



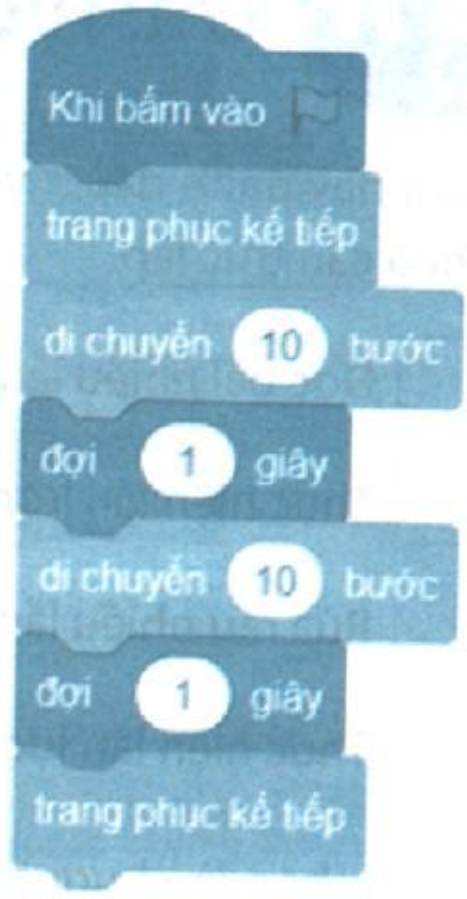
a) Chương trình nào sau đây thực hiện ý tưởng của bạn Khoa?




A




B




C

Trả lời: .....

b) Chương trình Scratch thực hiện ý tưởng của bạn Khoa có cấu trúc tuần tự không? Tại sao?

Trả lời: .....

c) Em hãy viết chương trình Scratch thực hiện ý tưởng của bạn Khoa.

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Thực hiện các bước thực hành theo hướng dẫn của Nhiệm vụ 2 trong sách giáo khoa (trang 54) để tạo chương trình.

*Bước 2.* Bấm vào nút để chạy thử chương trình và quan sát kết quả.

*Bước 3.* Lưu tệp chương trình.

# BÀI 11 CẤU TRÚC LẶP

**1** Em hãy đánh dấu ✓vào ô trống trước những hoạt động mà em thực hiện theo cấu trúc lặp.

- ☐ Đọc bài nhiều lần cho đến khi thuộc bài thì dừng lại.
- ☐ Thực hiện lần lượt các bước để di chuyển đoạn văn bản.
- ☐ Rửa rau nhiều lần cho đến khi rau sạch thì dừng lại.
- ☐ Thực hiện lần lượt các bước để chèn hình ảnh vào trang chiếu.

**2** Hình bên là chương trình điều khiển nhân vật bồ câu di chuyển trên sân khấu và thay đổi động tác. Trong chương trình đó, khối lệnh nào được lặp lại và lặp lại bao nhiêu lần?




Trả lời: .....

.....

.....

.....

.....

.....

**3** Hãy điền các cụm từ *khối lệnh*, *lặp lại*, *cấu trúc lặp* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Trong cấu trúc lặp, công việc được thực hiện* .....

b) *Trong chương trình có ....., lệnh hoặc ..... được thực hiện lặp lại.*

**4** Trong các chương trình sau, chương trình nào có chứa cấu trúc lặp?




A




B

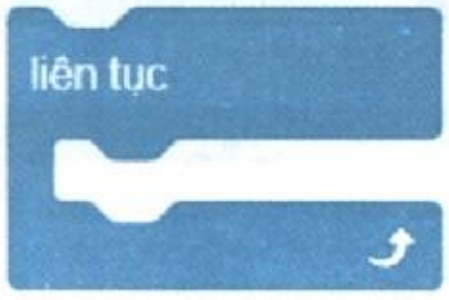



C

Trả lời: .....

**5** Hãy ghép mỗi câu lệnh trong Scratch với tên của chúng sao cho phù hợp:

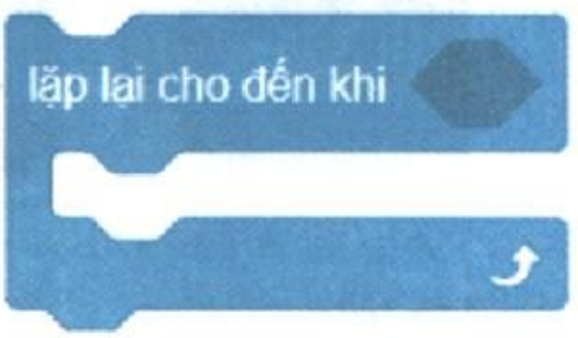
a)




b)




c)




1) Lệnh lặp liên tục

2) Lệnh lặp có điều kiện

3) Lệnh lặp với số lần biết trước

Trả lời: .....

**6** Để điều khiển nhân vật chim bồ câu vỗ cánh liên tục em sử dụng lệnh lặp nào?

A. Lệnh lặp với số lần biết trước.

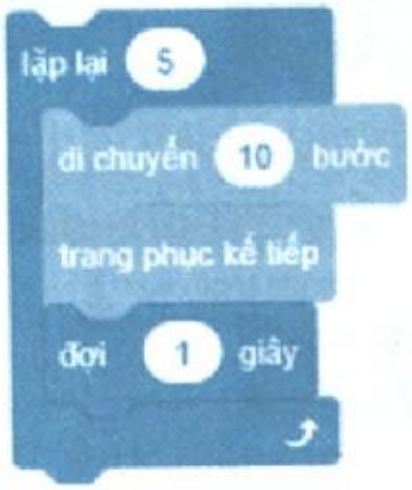
B. Lệnh lặp liên tục.

C. Lệnh lặp có điều kiện.

Trả lời: .....

**7** Hãy ghép mỗi khối lệnh với mô tả hoạt động sao cho phù hợp.

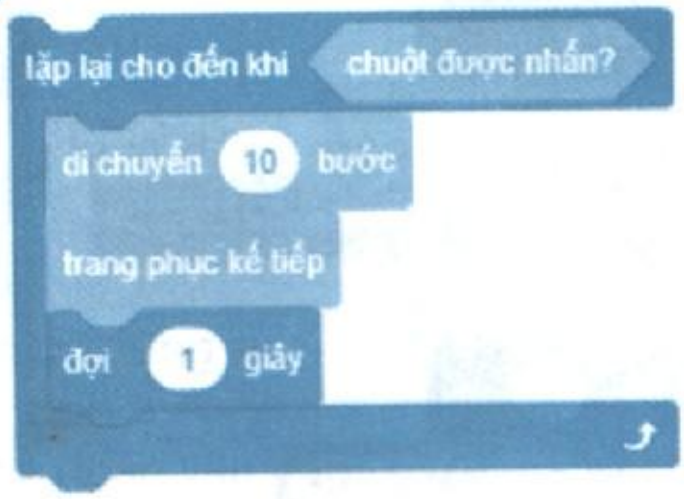
a)




b)




c)



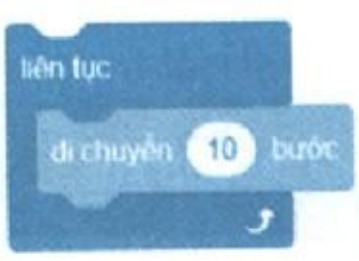

1) Khối lệnh trong lệnh lặp được lặp liên tục, không dừng

2) Khối lệnh trong lệnh lặp được lặp lại 5 lần

3) Khối lệnh trong lệnh lặp được thực hiện cho đến khi điều kiện được thoả mãn (chuột được nháy)

Trả lời: .....

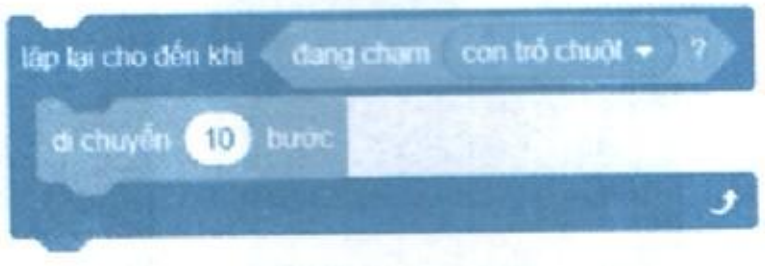
**8** Để điều khiển nhân vật mèo di chuyển liên tục cho đến khi chạm vào con trỏ chuột, em sử dụng lệnh nào sau đây?




A




B




C

Trả lời: .....

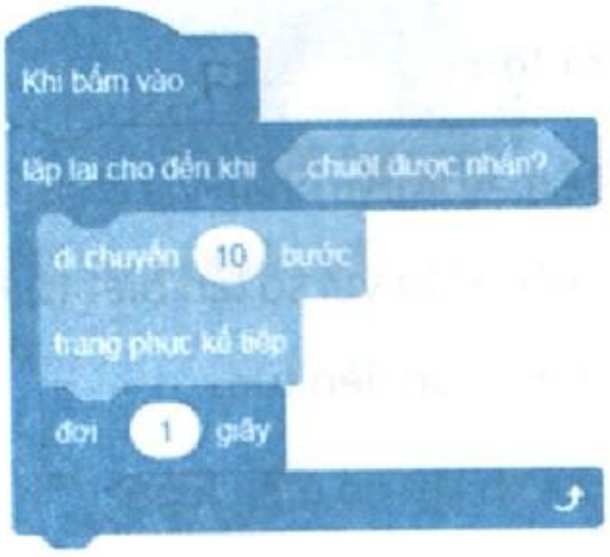
**9** Em hãy chọn chương trình đúng để điều khiển nhân vật chim bồ câu lặp lại liên tục hành động vừa bay vừa vỗ cánh.




A



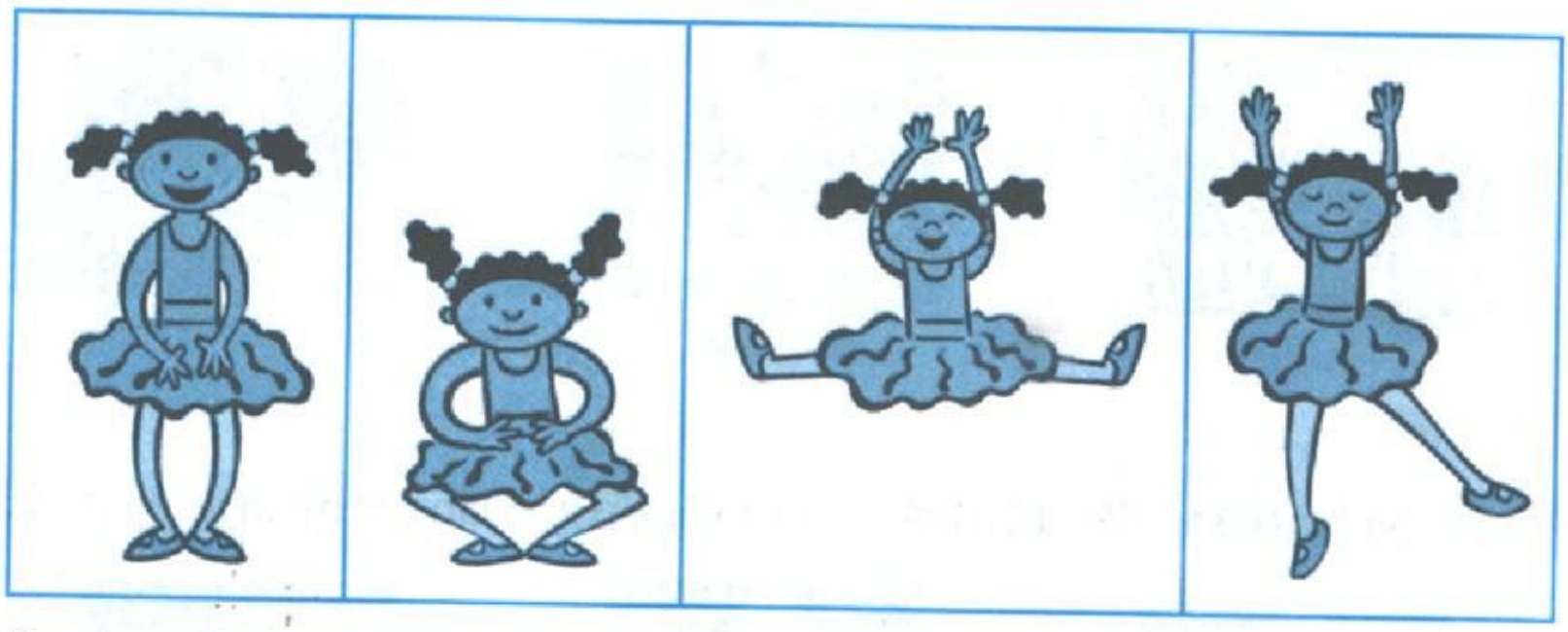

B




C

Trả lời: .....

**10** Trong Scratch có một nhân vật dễ thương tên là Ballerina. Các động tác Ballerina đang múa được vẽ thành bốn "trang phục" của nhân vật như hình dưới đây:



Ý tưởng của bạn An là tạo chương trình trong đó nhân vật Ballerina múa trên sân khấu. Sau khi nói "Xin chào" khán giả, cô bé thực hiện lặp lại 5 lần các động tác múa, mỗi động tác cách nhau 5 giây.

Em hãy mô tả các bước của chương trình thực hiện ý tưởng ở trên. Khi tạo chương trình, em sẽ sử dụng lệnh lặp nào?

Trả lời: .....

.....

.....

# BÀI 12 THỰC HÀNH SỬ DỤNG LỆNH LẶP

**1** Cho dãy các hành động như sau:

1. Di chuyển 5 bước.
2. Thay đổi động tác.
3. Đợi 2 giây.
4. Nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại.

Khối lệnh nào sau đây điều khiển nhân vật thực hiện tuần tự các hành động trên?




A




B




C

Trả lời: .....

**2** Khối lệnh nào sau đây điều khiển nhân vật lặp lại 5 lần các hành động ở Câu 1?




A




B



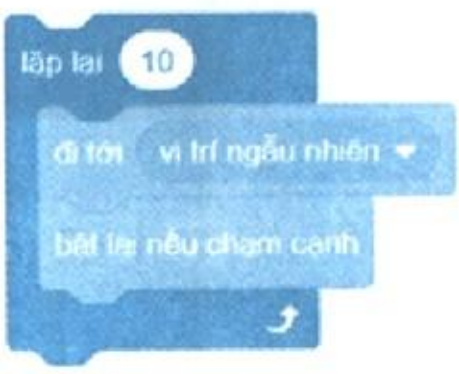

C

Trả lời: .....

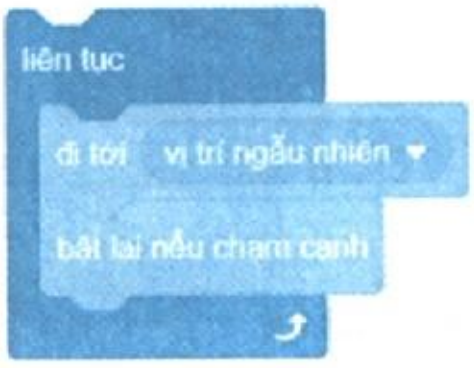
**3** Hãy chọn khối lệnh đúng điều khiển nhân vật 

lặp lại liên tục các hành động:

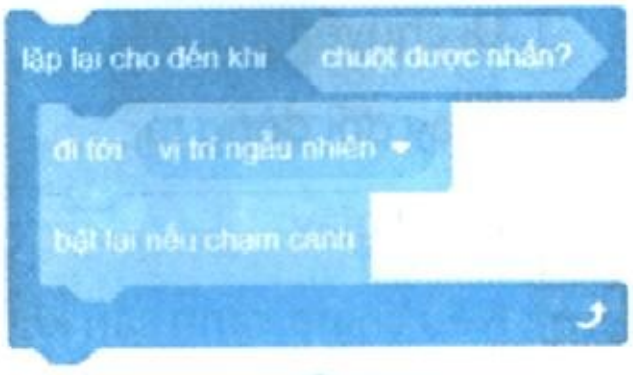
1. Đi tới vị trí ngẫu nhiên.
2. Nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại.




A



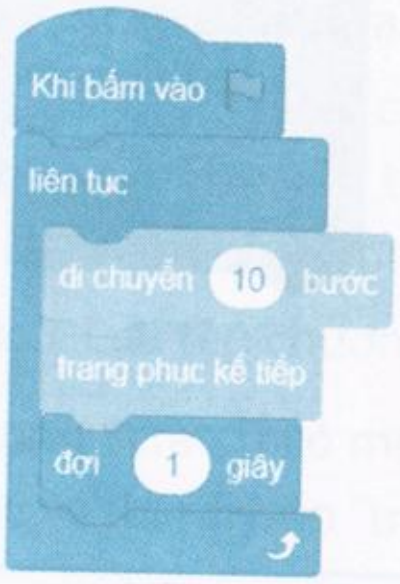

B




C

Trả lời: .....

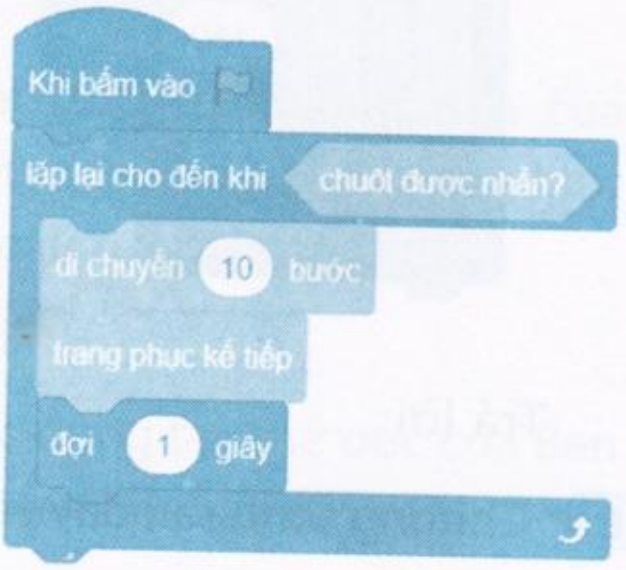
**4** Em hãy chọn chương trình đúng điều khiển nhân vật  di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi nháy chuột thì dừng lại.




A



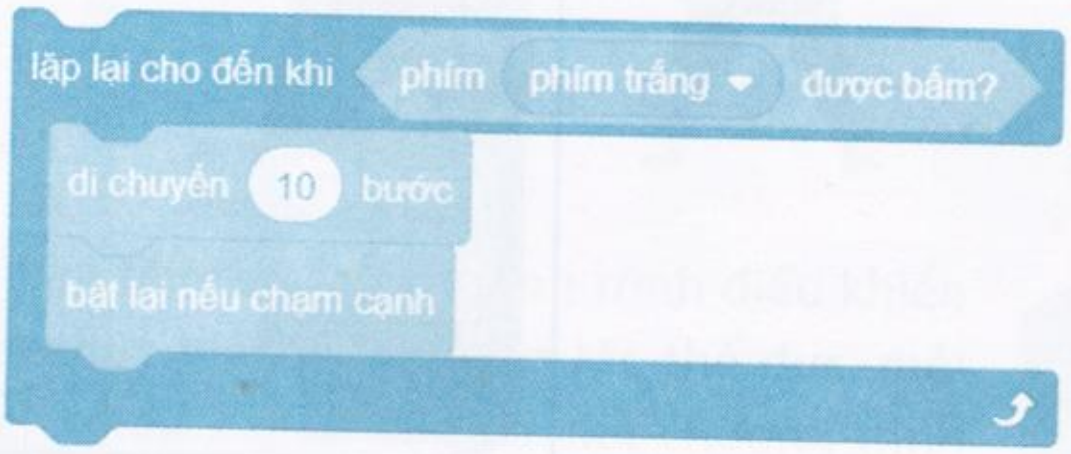

B




C

Trả lời: .....

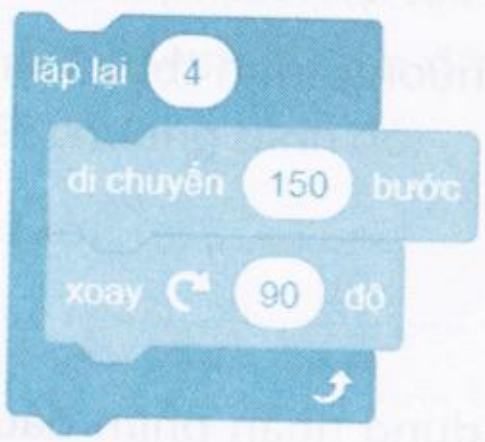
**5** Khối lệnh sau đây điều khiển nhân vật thực hiện những hành động gì?



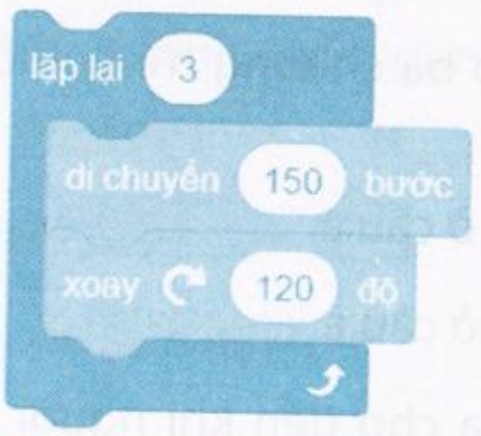

Trả lời: .....

.....

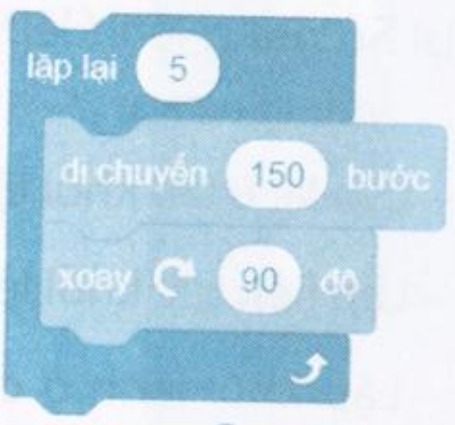
**6** Khối lệnh nào sau đây điều khiển nhân vật di chuyển theo hình vuông?




A



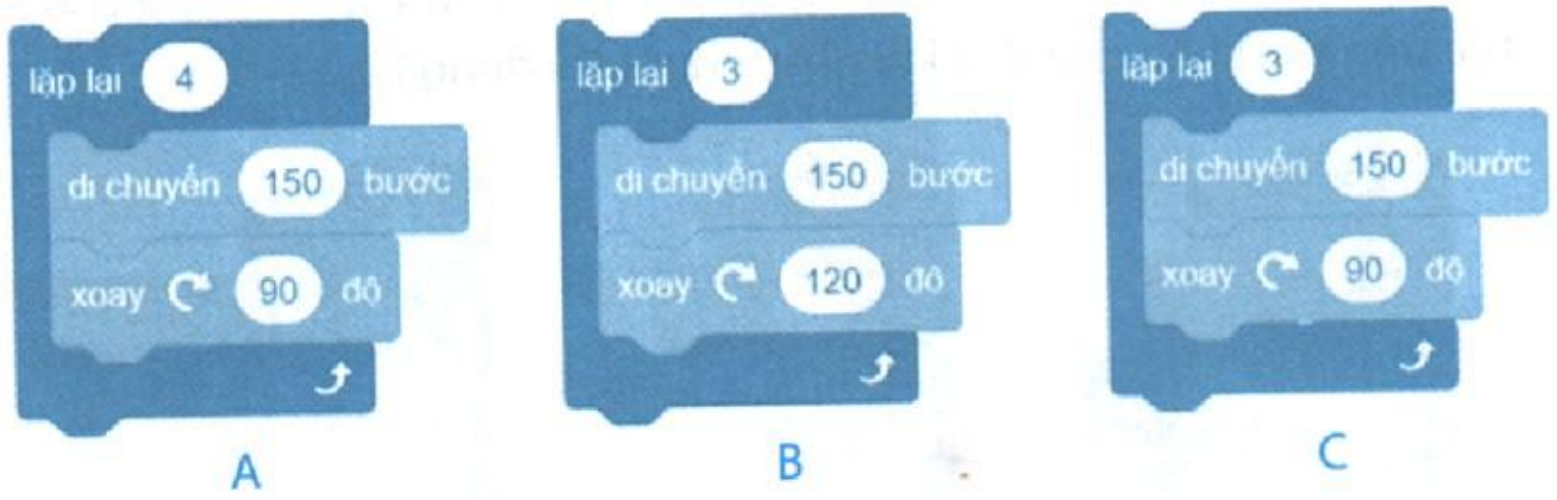

B




C

Trả lời: .....

**7** Khối lệnh nào sau đây điều khiển nhân vật di chuyển theo hình tam giác đều?



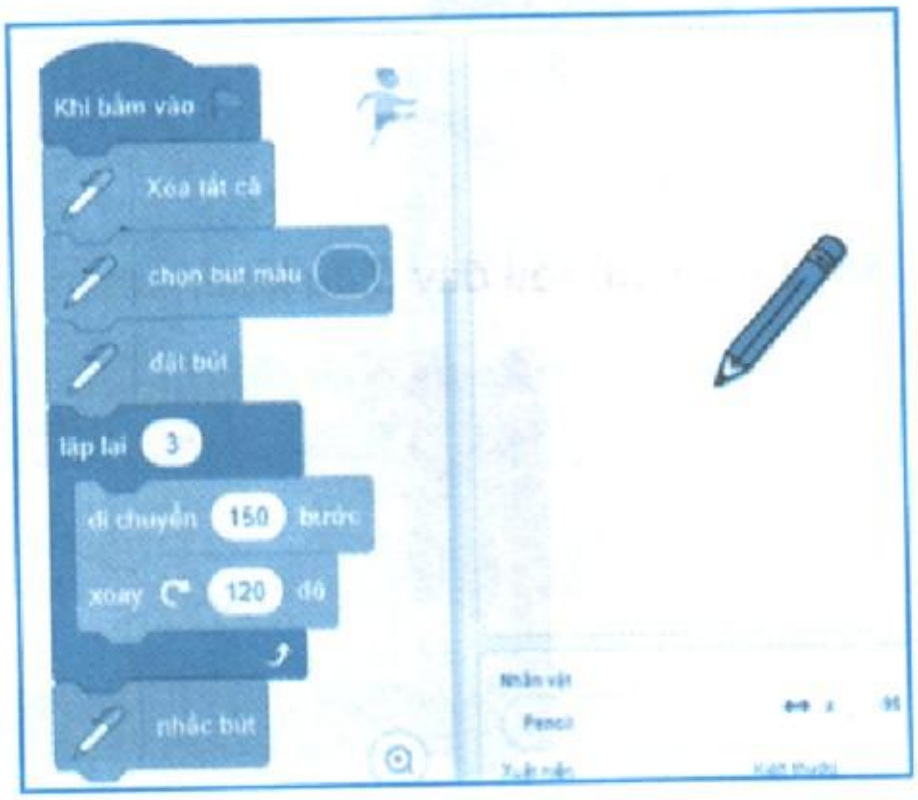

Trả lời: .....

**8** Chương trình sau đây vẽ hình gì?

Trả lời: .....

.....

.....




**9**

a) Tạo khối lệnh để nhân vật thực hiện tuần tự các hành động sau:

1. Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.
2. Đợi 1 giây.
3. Thay đổi trang phục kế tiếp.
4. Bật lại nếu chạm cạnh.

b) Sử dụng lệnh lặp tạo ba chương trình, mỗi chương trình thực hiện một yêu cầu sau:

– Lặp lại 8 lần khối lệnh ở câu a.

– Lặp liên tục khối lệnh ở câu a.

– Lặp khối lệnh ở câu a cho đến khi người sử dụng nhấn phím dấu cách (phím trắng) thì dừng lại.

**Hướng dẫn:**

*Bước 1.* Thực hiện các bước thực hành tương tự như hướng dẫn của Nhiệm vụ 1 trong sách giáo khoa Tin học 5 (trang 59) để tạo khối lệnh theo yêu cầu của câu a.

*Bước 2.* Thực hiện các bước thực hành tương tự như hướng dẫn của Nhiệm vụ 2 trong sách giáo khoa Tin học 5 (trang 60) để lần lượt tạo các chương trình theo yêu cầu của câu b.

*Bước 3.* Lưu tệp chương trình.

**10** Trong Scratch có một nhân vật tên là Ben. Các động tác thể dục của Ben được vẽ thành bốn "trang phục" của nhân vật như hình dưới đây:



Ý tưởng của bạn Minh là tạo chương trình điều khiển nhân vật Ben thực hiện đủ 4 động tác thể dục, mỗi động tác cách nhau 2 giây. Bạn đã viết chương trình như hình bên.




a) Chương trình này có cấu trúc lặp không? Tại sao?

Trả lời: .....

.....

b) Em hãy nêu cách để chương trình ngắn gọn hơn và viết chương trình đó.

Trả lời: .....

.....

.....

.....

.....

# BÀI 13 CẤU TRÚC RẼ NHÁNH

**1** Chọn phương án thích hợp để điền vào chỗ chấm trong câu dưới đây:

*"Việc lựa chọn thực hiện hay không thực hiện một công việc tuỳ thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không, tạo thành ... ".*

A. cấu trúc rẽ nhánh.
B. cấu trúc lặp.
C. cấu trúc tuần tự.
D. cấu trúc đầy đủ.

Trả lời: .....

**2** Cách mô tả nào cho biết hai lệnh được thực hiện theo hai nhánh khác nhau của cấu trúc rẽ nhánh?

A. Hai lệnh được thực hiện lần lượt, mỗi lệnh một lần, xong lệnh này đến lệnh kia.
B. Hai lệnh được thực hiện lần lượt từng lệnh một. Thực hiện nhiều lần công việc trên.
C. Chọn một trong hai lệnh để thực hiện, tuỳ theo điều kiện đã cho có thoả mãn hay không.
D. Mỗi lệnh đều được thực hiện nhiều lần, thực hiện xong một lệnh rồi thực hiện lệnh kia.

Trả lời: .....

**3** Dạng đủ của cấu trúc rẽ nhánh được mô tả như thế nào?

A. Nếu <điều kiện> thì <công việc>.
B. Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> còn không thì <công việc 2>.
C. Nếu <điều kiện> còn không thì <công việc 2>.
D. Nếu thì <công việc 1> còn không thì <công việc 2>.

Trả lời: .....

**4** Dạng khuyết của cấu trúc rẽ nhánh được mô tả như thế nào?

A. Nếu <điều kiện> thì <công việc>.

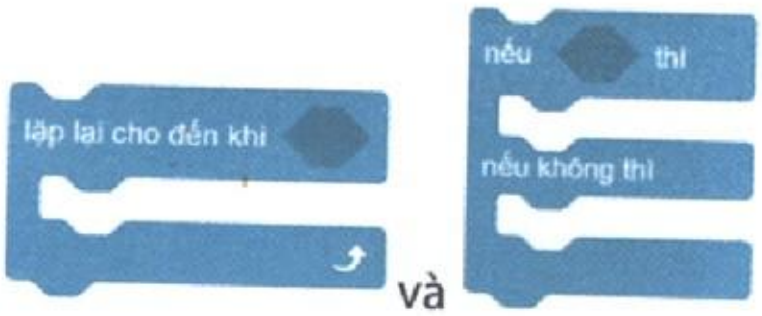
B. Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> còn không thì <công việc 2>.

C. Nếu <điều kiện> còn không thì <công việc 2>.

D. Nếu thì <công việc 1> còn không thì <công việc 2>.

Trả lời: .....

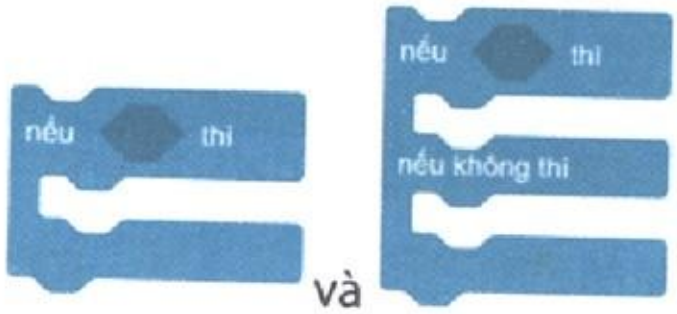
**5** Hãy chọn hai khối lệnh trong Scratch cùng thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.




A




B




C




D

Trả lời: .....

**6** Điều kiện nào sau đây cho biết giá trị của biến n phải là một số chẵn hay không?

A. 


B. 


C. 


D. 


Trả lời: .....

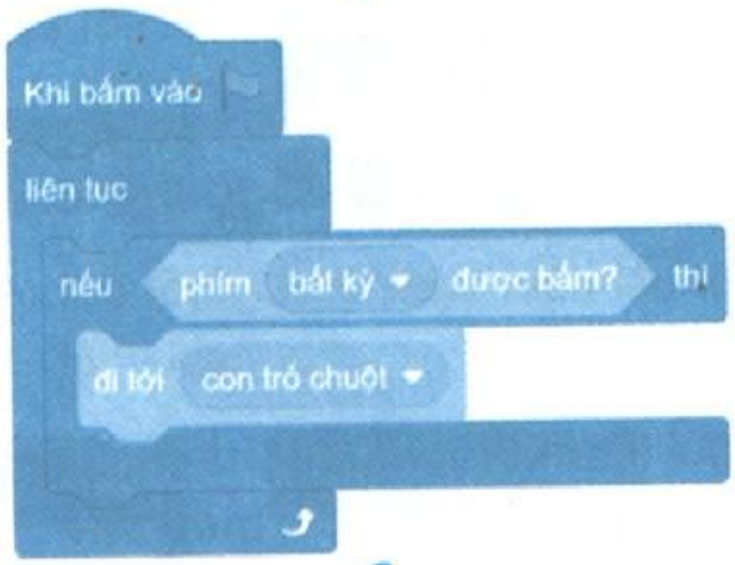
**7** Chương trình nào điều khiển nhân vật di chuyển đến vị trí của con trỏ chuột khi chuột được nhấn?



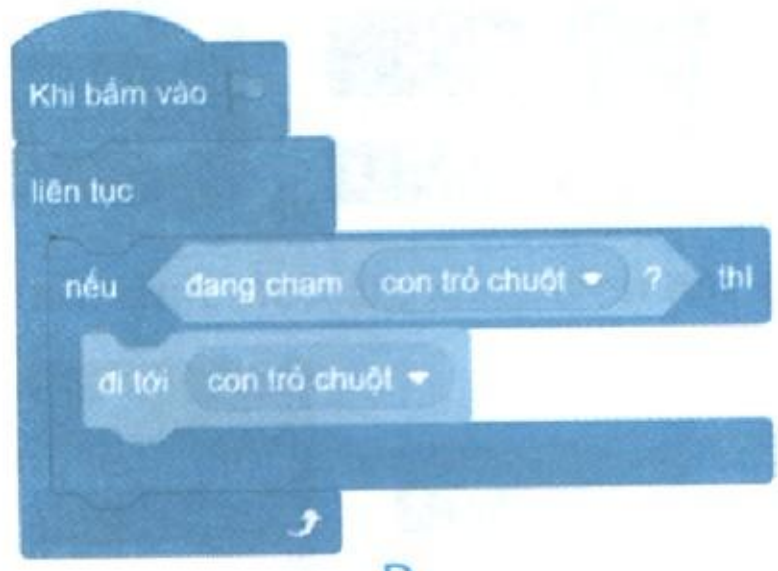

A




B



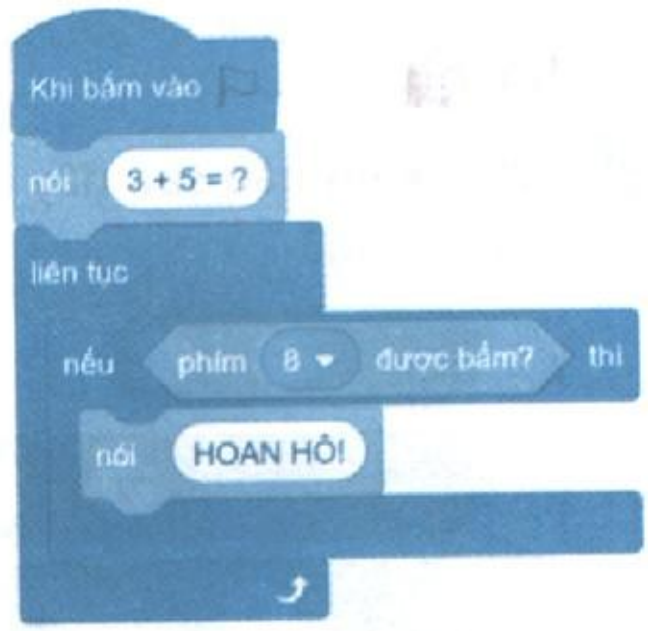

C




D

Trả lời: .....

**8** Em hãy mô tả hoạt động của chương trình được cho trong hình bên bằng cách cho biết khi chạy chương trình:




a) Máy tính hiển thị nội dung gì?

Trả lời: .....

.....

.....

b) Người dùng nhập vào máy nội dung gì?

Trả lời: .....

.....

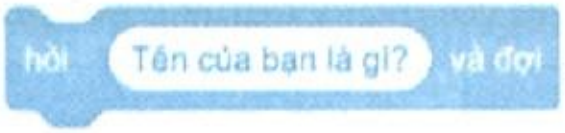
c) Chương trình xử lí thế nào đối với nội dung được nhập?

Trả lời: .....

.....

# BÀI 14 SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH

**1** Em hãy chọn câu đúng trong các câu sau đây.

A. Sử dụng lệnh 

để nhập thông tin từ bàn phím.

B. Thông tin nhập vào từ bàn phím được lưu trong biến 

.

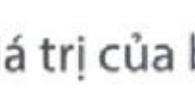
C. Nháy chuột chọn hộp kiểm ngay trước tên biến 

để hiển thị giá trị của biến trên sân khấu.

D. Trong Scratch, biến 

không sẵn có mà người sử dụng phải tự tạo ra.

Trả lời: .....

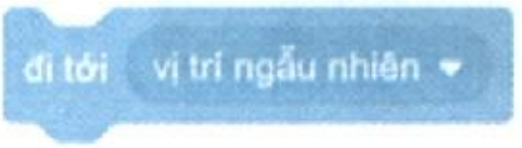
**2** Em hãy chọn những câu lệnh sử dụng để hiển thị giá trị của biến 

ra màn hình.

A. 


B. 


C. 


D. 


Trả lời: .....

**3** Nếu trên sân khấu hiển thị 

thì giá trị của biến 

bằng bao nhiêu? Người sử dụng đã nhập thông tin gì từ bàn phím?

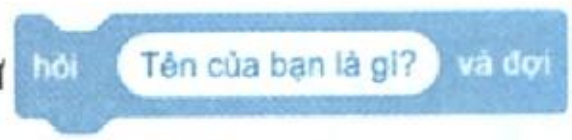
Trả lời: .....

**4** Em hãy chọn câu đúng trong các câu sau đây.

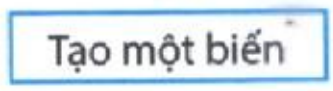
A. Trong Scratch, ngoài biến có sẵn là biến 

, em không thể tạo biến khác với tên tự đặt.

B. Các lệnh về biến được đặt trong nhóm lệnh Các biến số.

C. Sử dụng lệnh để nhập thông tin từ 

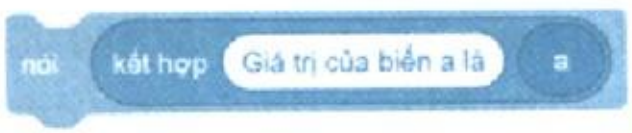
bàn phím.

D. Để tạo biến, em sử dụng lệnh 

và đặt tên cho biến.

Trả lời: .....

**5** Em hãy ghép mỗi lệnh ở cột trái với một ý nghĩa ở cột phải sao cho phù hợp.

| Lệnh | Ý nghĩa |
|---|---|
| 1)   | a) Đặt giá trị cho biến a là 5. |
| 2)   | b) Tăng giá trị của biến a thêm 2 đơn vị. |
| 3)   | c) Hiển thị giá trị của biến a ra màn hình. |
| 4)   | d) Đặt giá trị của biến a là dữ liệu nhập vào từ bàn phím (được lưu trong biến   ). |

Trả lời: .....

**6** Giá trị hiện thời của biến a là 5 

, sau khi thực hiện lệnh 

, giá trị của biến a là bao nhiêu?

A. 3. B. 5. C. 7. D. 2.

Trả lời: .....

**7** Thông báo xuất hiện trên sân khấu khi kết thúc chạy chương trình ở hình sau là gì? Biết giá trị của biến trả lời được hiển thị trên sân khấu.




A. Nhập a =.

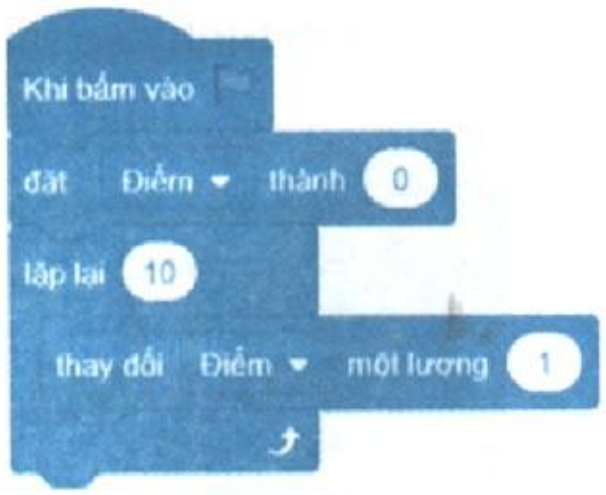
B. Giá trị của a là 8.

C. a = 8.

D. Giá trị của a là.

Trả lời: .....

**8** Giá trị của biến **Điểm** bằng bao nhiêu sau khi chạy chương trình như hình bên?




A. 0.

B. 1.

C. 10.

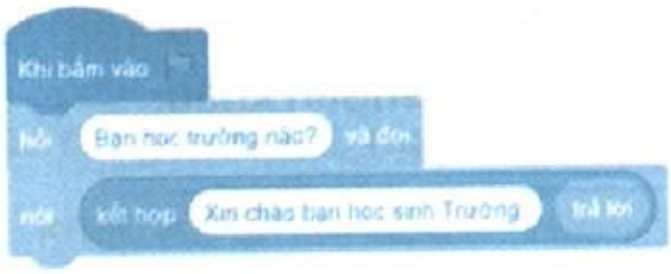
D. 11.

Trả lời: .....

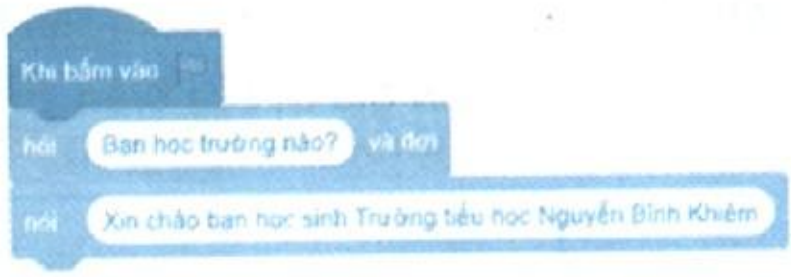
**9** Chương trình nào thực hiện ý tưởng:

Chương trình đưa ra câu hỏi "Bạn học trường nào?".

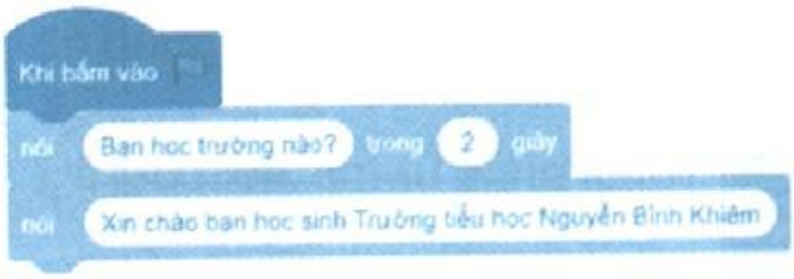
Sau khi nhập câu trả lời, chương trình đưa ra lời chào. Ví dụ "Xin chào bạn học sinh Trường tiểu học Nguyễn Bỉnh Khiêm", trong đó **Trường Tiểu học Nguyễn Bỉnh Khiêm** là câu trả lời vừa được nhập vào từ bàn phím.



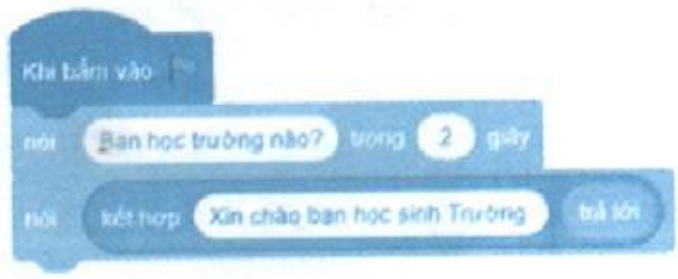

A




B




C




D

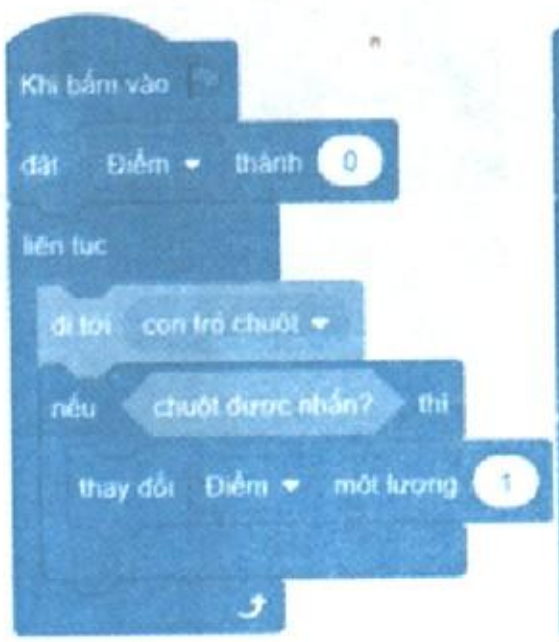
Trả lời: .....

**10** Bạn Khoa muốn tạo chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

– Tạo biến **Điểm**, đặt giá trị ban đầu của biến bằng 0.

– Lặp lại liên tục hành động của nhân vật di chuyển đi tới con trỏ chuột và nếu nháy chuột thì tăng điểm thêm 1.

a) Chương trình nào sau đây thực hiện ý tưởng của bạn Khoa?




A




B




C

b) Em hãy viết chương trình Scratch thực hiện ý tưởng của bạn Khoa.

Trả lời: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# BÀI 15 SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH

1 Hãy chọn câu đúng trong các câu sau đây:

A. Scratch cung cấp các phép toán để em tạo biểu thức số, biểu thức điều kiện.

B. Các phép toán tạo biểu thức thuộc nhóm lệnh Các phép toán.

C. Với biểu thức có nhiều phép toán, khi chạy chương trình, các phép toán được thực hiện theo thứ tự từ trong ra ngoài.

D. Trong Scratch, em có thể sử dụng dấu ngoặc để quy định thứ tự thực hiện phép toán.

Trả lời: .....

2 Hãy chọn biểu thức toán học đúng ứng với biểu thức sau trong Scratch:




A. $(2 + 5) \times (8 - 4)$

B. $2 + 5 \times 8 - 4$

C. $2 + 5 \times (8 - 4)$

D. $(2 + 5) \times 8 - 4$

Trả lời: .....

**3** Biểu thức 

có kết quả bằng bao nhiêu?

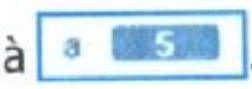
A. 110. B. 46. C. 38. D. 150.

Trả lời: .....

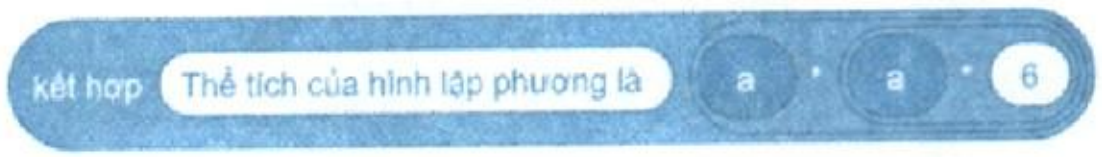
**4** Biết **r** là bán kính hình tròn, **a** là độ dài cạnh của hình lập phương. Em hãy viết biểu thức toán học tương ứng với mỗi biểu thức trong Scratch vào cột **Biểu thức toán học**. Mỗi biểu thức đó tính đại lượng gì? Hãy ghi câu trả lời vào ô tương ứng của biểu thức trong cột **Ý nghĩa**.

| Biểu thức trong Scratch | Biểu thức toán học | Ý nghĩa |
|---|---|---|
| a)   | | |
| b)   | | |
| c)   | | |
| d)   | | |

*Hướng dẫn:* Ý nghĩa của mỗi biểu thức là câu trả lời cho câu hỏi "Biểu thức đó tính đại lượng gì?".

**5** Giá trị hiện tại của biến a là 

. Khi đó câu lệnh




sẽ đưa ra màn hình thông báo nào?

A. Thể tích hình lập phương là a*a*6. B. Thể tích hình lập phương là 30.

C. Thể tích hình lập phương là 150. D. Thể tích hình lập phương là aa6.

Trả lời: .....

**6** Em hãy điền giá trị của các biểu thức điều kiện vào ô trống tương ứng trong bảng (theo mẫu).

| Biến | Biểu thức | |
|---|---|---|
| a | 46 < 30 | a > 50 |
| 35 | sai | sai |
| 50 | | |
| 65 | | |
| 100 | | |

**7** Giả sử giá trị của biến trả lời và hai biến a, b đang hiển thị trên màn hình là: trả lời 90 | a 36 | b 53. Khi đó các biểu thức điều kiện sau đây có giá trị là gì?

a) trả lời = a + b

b) trả lời < a + b

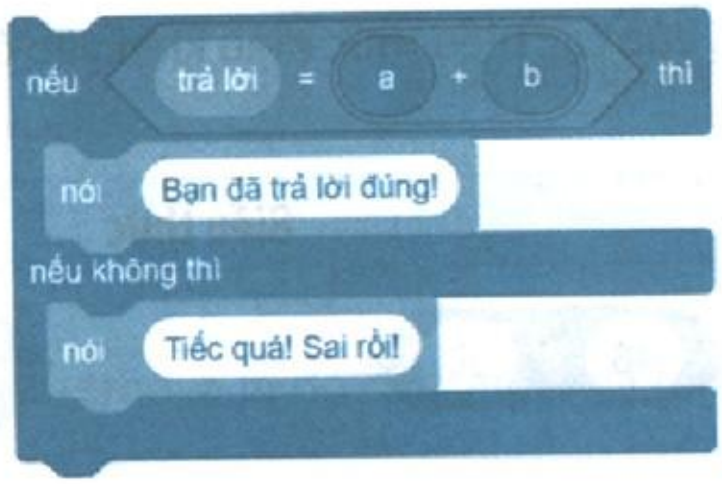
c) trả lời > a + b

Trả lời: .....

.....

.....

**8** Giả sử hai biến a và b có giá trị là a 3 | b 12. Biến trả lời hiển thị trên màn hình là trả lời 30. Khi đó câu lệnh điều kiện sau đây sẽ đưa thông báo nào ra màn hình? Tại sao?




Trả lời: .....

**9** Bạn Khoa muốn tạo chương trình trò chơi đố vui thực hiện các yêu cầu sau:

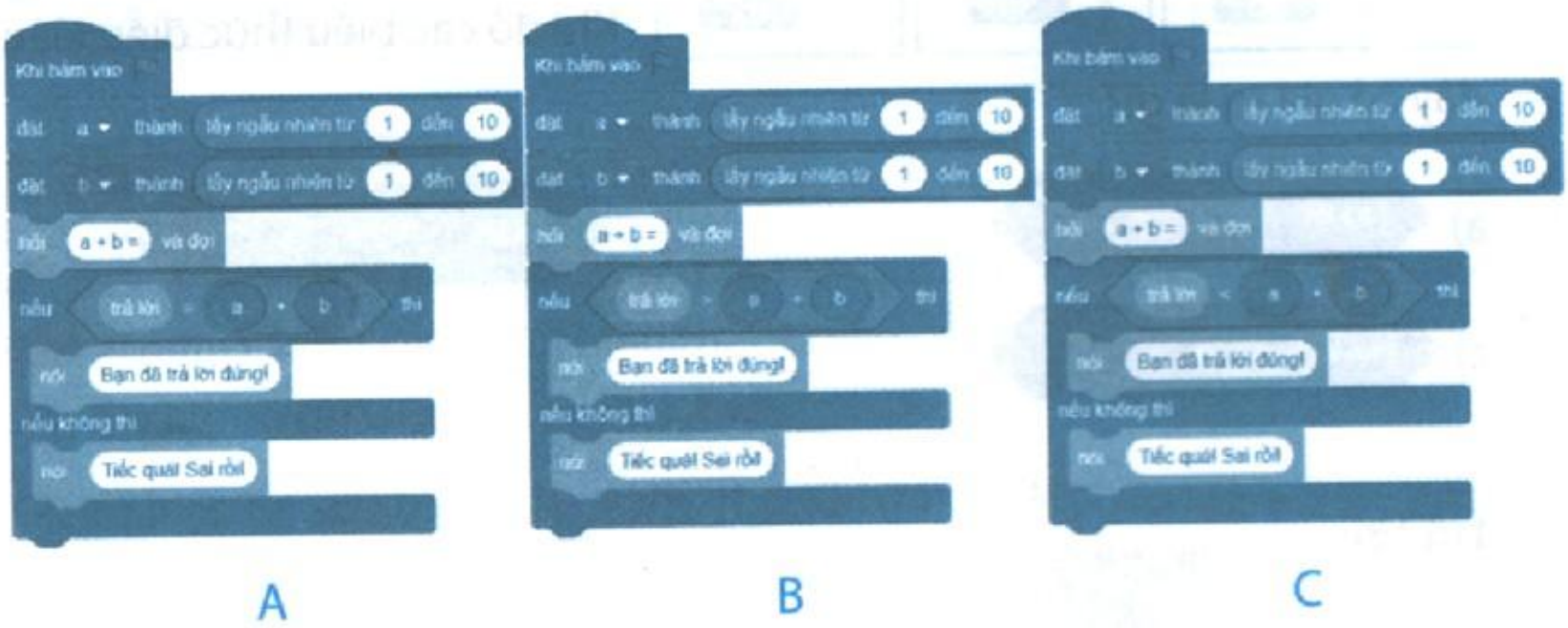
– Có hai biến a, b để lưu hai số hạng của phép tính tổng.

– Máy tính lấy ngẫu nhiên giá trị của hai biến a, b trong khoảng từ 1 đến 50.

– Máy tính yêu cầu người chơi nhập kết quả tính tổng a + b.

– Nếu câu trả lời là đúng, chương trình thông báo "Bạn đã làm đúng", còn không, chương trình thông báo "Tiếc quá! Sai rồi!".

a) Chương trình nào sau đây thực hiện ý tưởng của bạn Khoa?




Trả lời: .....

b) Em hãy viết chương trình Scratch thực hiện ý tưởng của bạn Khoa.

Trả lời: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**10** Em hãy tạo chương trình Scratch tính chu vi và diện tích hình tròn với độ dài bán kính nhập vào từ bàn phím.

# BÀI 16 TỪ KỊCH BẢN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH

**1** Tại sao em phải viết kịch bản chương trình?

A. Kịch bản giúp em xác định cụ thể các công việc mà chương trình cần thực hiện.

B. Từ kịch bản, em dễ dàng tạo ra chương trình để thực hiện ý tưởng.

C. Từ kịch bản, em có thể chia nhỏ công việc để dễ hiểu và dễ thực hiện.

D. Có kịch bản thì em không phải viết chương trình.

Trả lời: .....

**2** Từ kịch bản chương trình, em có thể trả lời những câu hỏi nào?

A. Chương trình có nhân vật nào?

B. Chương trình diễn ra trong bối cảnh (sân khấu) nào?

C. Hành động của các nhân vật là gì?

D. Có phải viết chương trình hay không?

Trả lời: .....

**3** Hãy chọn các câu trả lời đúng cho câu hỏi "Tại sao phải chạy thử chương trình?"

A. Để so sánh kết quả chạy chương trình với kịch bản xem đã đúng chưa.

B. Để phát hiện các lỗi của chương trình (nếu có).

C. Để xem chương trình có điều gì chưa đạt yêu cầu không? Nếu có thì tìm cách cải tiến hoặc sửa lỗi chương trình.

D. Để biết ai là người tạo ra chương trình.

Trả lời: .....

**4** Hãy điền các cụm từ *kịch bản*, *ý tưởng*, *chương trình* vào chỗ chấm cho đúng.

a) *Kịch bản giúp em xác định cụ thể các công việc mà chương trình cần thực hiện.*

b) *Từ ....., em dễ dàng tạo ra ..... để thực hiện .....*

**5** Ý tưởng chương trình *Vườn nhà em* của bạn An: Trong khu vườn cây cối xanh tốt có một chú vịt. Chú vịt chạy lung tung trong khu vườn. Cứ chạy đến hàng rào là chú quay trở lại, vừa chạy vừa kêu inh ỏi.

Em hãy điền các cụm từ sau vào chỗ trống để hoàn thành kịch bản chương trình thực hiện ý tưởng của bạn An.

*Chú vịt*, *Khu vườn*, *Di chuyển liên tục*, *Nếu chạy đến hàng rào thì quay trở lại (nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại)*, *Phát âm thanh tiếng kêu của vịt*.

a) Nhân vật: .....

.....

.....

b) Sân khấu: .....

.....

.....

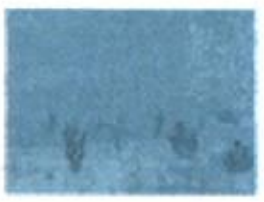
c) Hành động của nhân vật: .....

.....

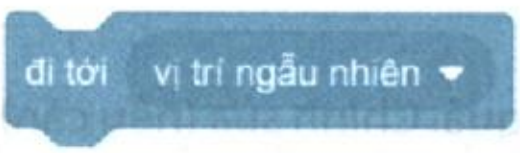
.....

**6** Em hãy nối nhân vật và sân khấu phù hợp với kịch bản chương trình của bạn An ở Câu 5.

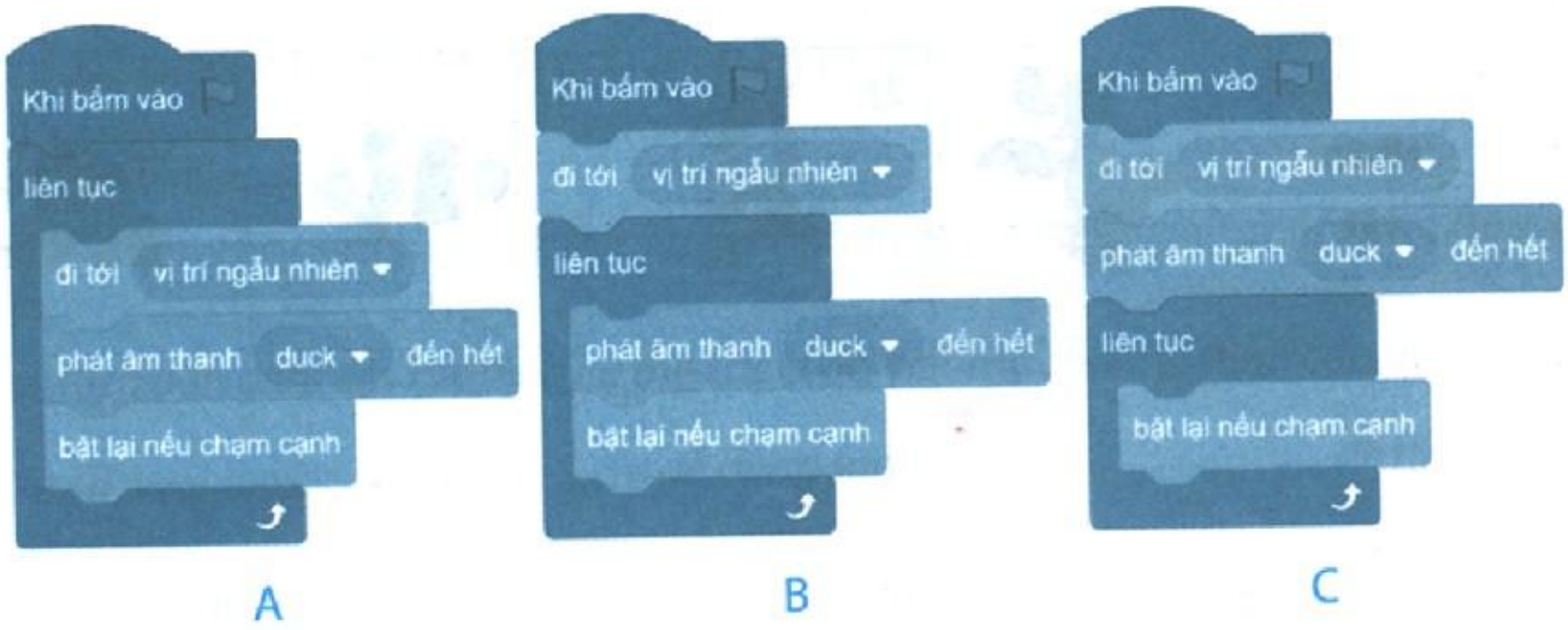
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nhân vật** | 1)  | 2)  | 3)  | 4)  |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Sân khấu** | a)  | b)  | c)  | d)  |

**7** Em hãy điền hành động của nhân vật phù hợp với câu lệnh Scratch để thực hiện kịch bản chương trình của bạn An ở Câu 5.

| Câu lệnh | Hành động |
|---|---|
| a)  | |
| b)  | |
| c)  | |
| d)  | |

**8** Chương trình nào sau đây thực hiện kịch bản của bạn An ở Câu 5?




Trả lời: .....

**9** a) Dựa trên Câu 8, em hãy tạo chương trình Scratch để thực hiện kịch bản của bạn An.

b) Chạy thử chương trình và quan sát kết quả.

c) Bổ sung câu lệnh để nhân vật khi chạm cạnh sân khấu bật lại thì không bị lộn ngược đầu .

d) Lưu tệp chương trình với tên VuonCuaEm1.

**10** a) Em hãy bổ sung thêm nhân vật và các hành động của nhân vật vào kịch bản chương trình *Vườn nhà em* của bạn An để chương trình sinh động và hấp dẫn hơn.

b) Hãy chỉnh sửa chương trình của bạn An ở Câu 9 để thực hiện kịch bản của phần a.

c) Chạy thử chương trình và quan sát kết quả. Chỉnh sửa (nếu cần) để chương trình đạt yêu cầu.

d) Lưu tệp chương trình với tên VuonCuaEm2.



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH




## BỘ VỞ BÀI TẬP LỚP 5 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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





ISBN 978-604-0-39138-4

9 786040 391384

*Giá : 10.000 đ*