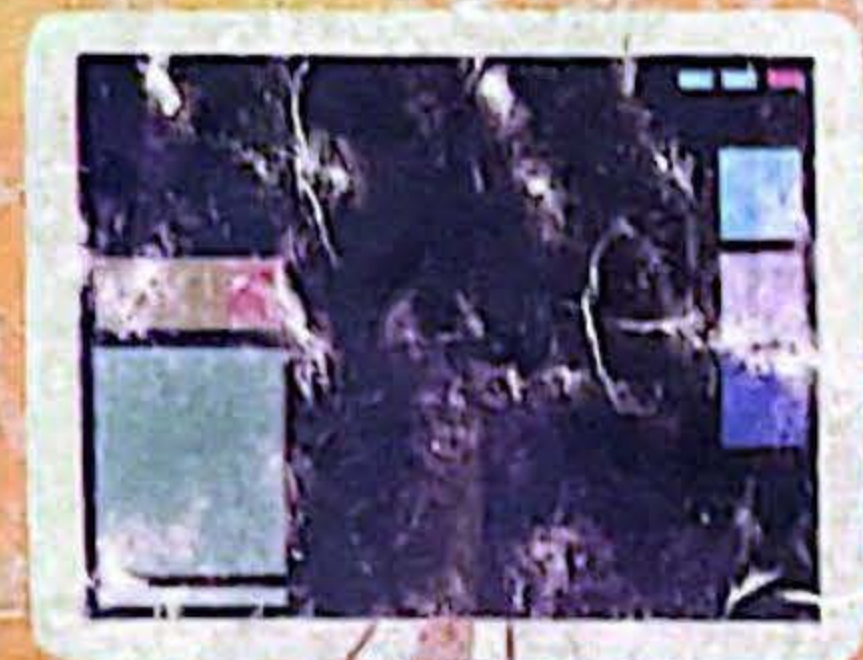


BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

DỰ ÁN MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC 4 LỚP



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

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

Chủ đề

1



MỤC LỤC

Chủ đề

5

THẾ GIỚI LOGO

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

Chủ đề

2

EM TẬP VẼ

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

SOẠN THẢO VĂN BẢN

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

Chủ đề

3

Chủ đề

4

THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

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



CHỦ ĐỀ 1

KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

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



BÀI 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

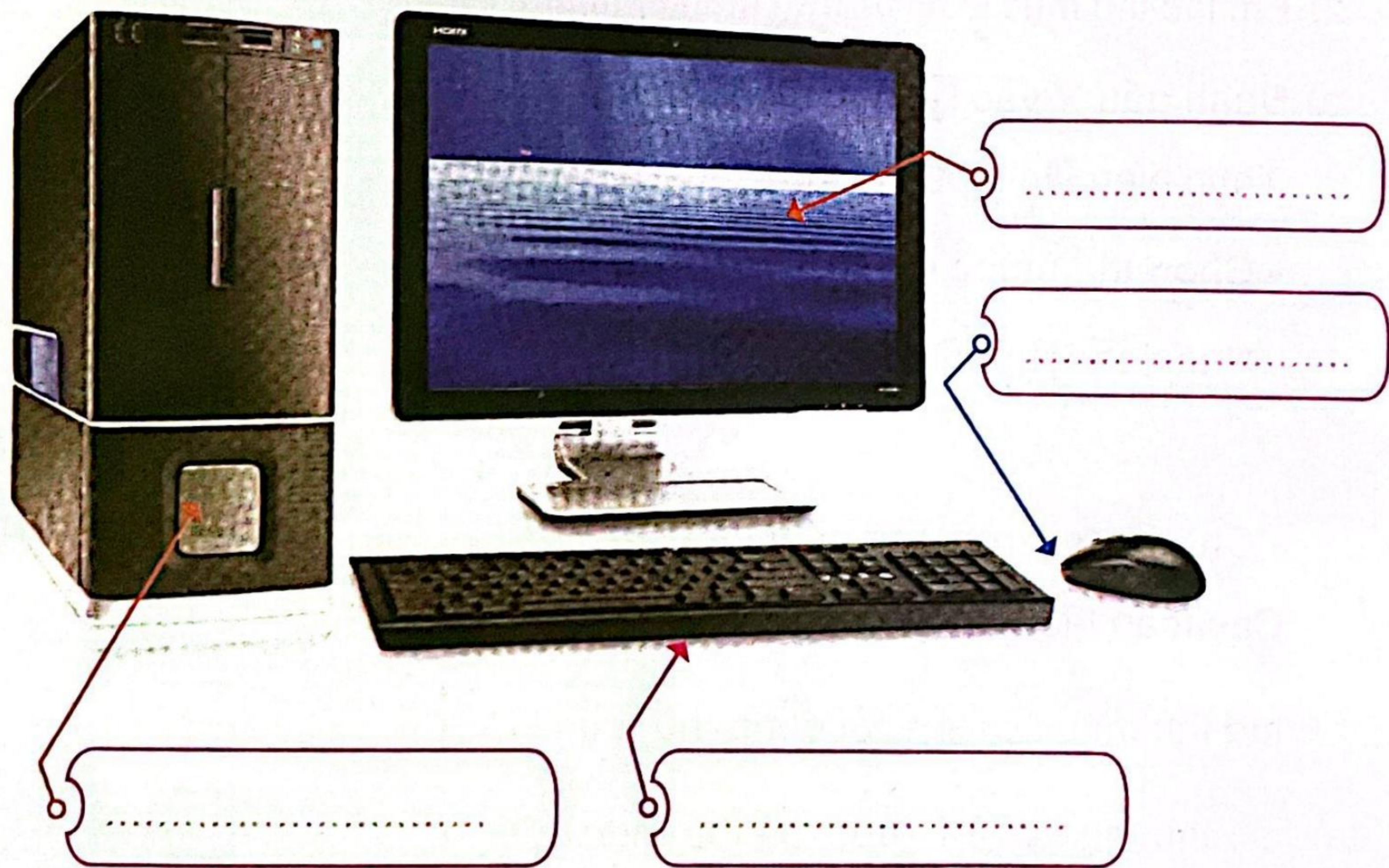
Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Các bộ phận của máy tính

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



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

- Thân máy tính chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có bộ
- Màn hình máy tính dùng để làm việc của máy tính.
- Chuột và bàn phím dùng để đưa máy tính.

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

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



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



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

a) Đánh dấu X vào ☐ ở sau câu đúng.

Thực hiện lần lượt các thao tác:

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

Các thao tác trên giúp em

tạo thư mục LOP4A rồi đóng thư mục LOP4A.

☐

tạo thư mục LOP4A rồi xóa thư mục LOP4A.

☐

mở thư mục LOP4A rồi đóng thư mục LOP4A.

☐

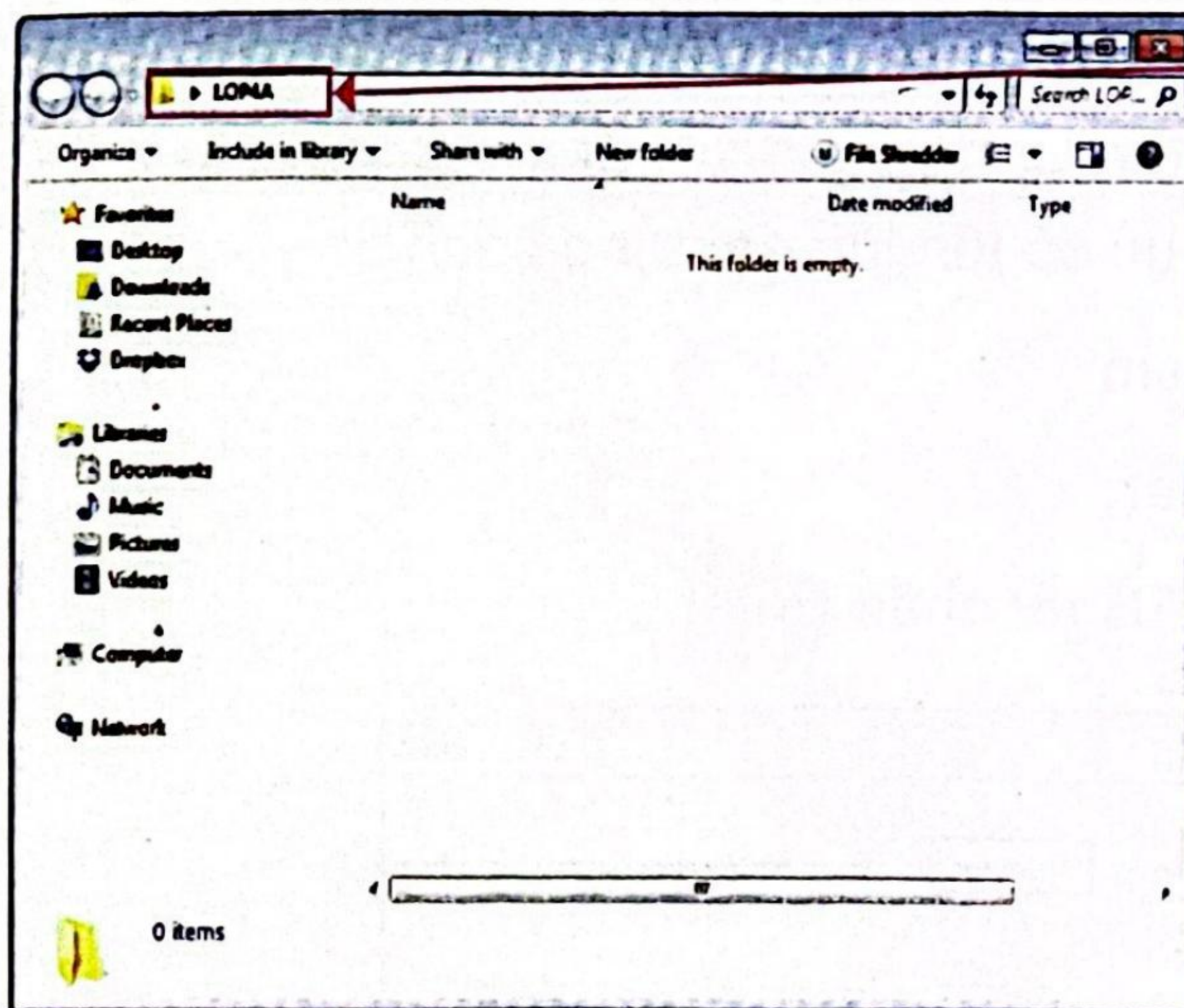
tạo thư mục LOP4A rồi mở thư mục LOP4A.

☐

b) Thực hiện lần lượt các thao tác sau:

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

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



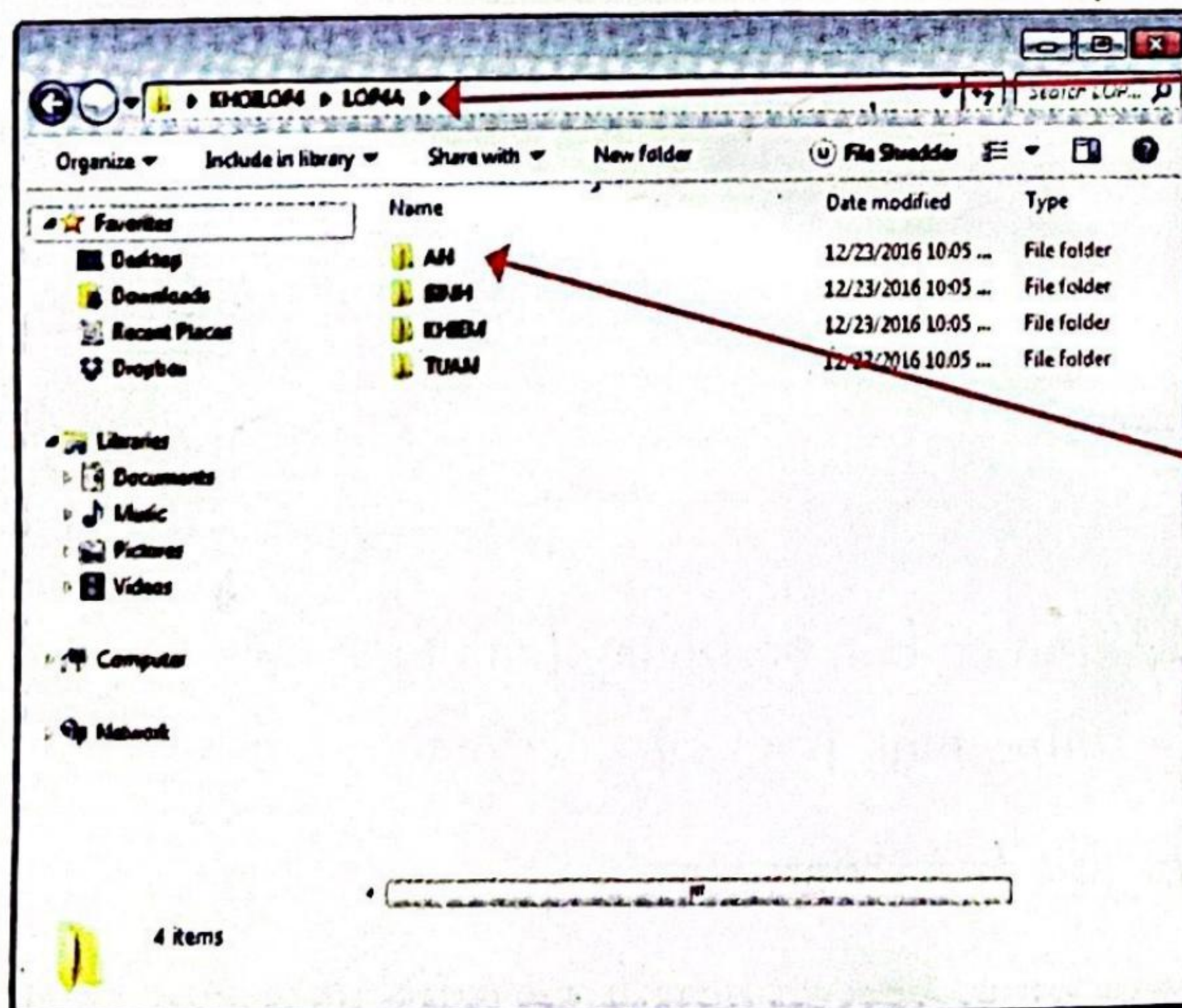
Thư mục LOP4A đang mở.



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

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

- Trên màn hình nền, tạo thư mục KHOILOP4.
- Tạo thư mục con của thư mục KHOILOP4 có tên lớp em (ví dụ LOP4A,...).
- Trong thư mục lớp em, tạo thư mục con có tên em và tên một vài bạn trong lớp.
- Đọc thông tin trong hình rồi điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để được câu đúng.



Tên thư mục LOP4A trên thanh địa chỉ.

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

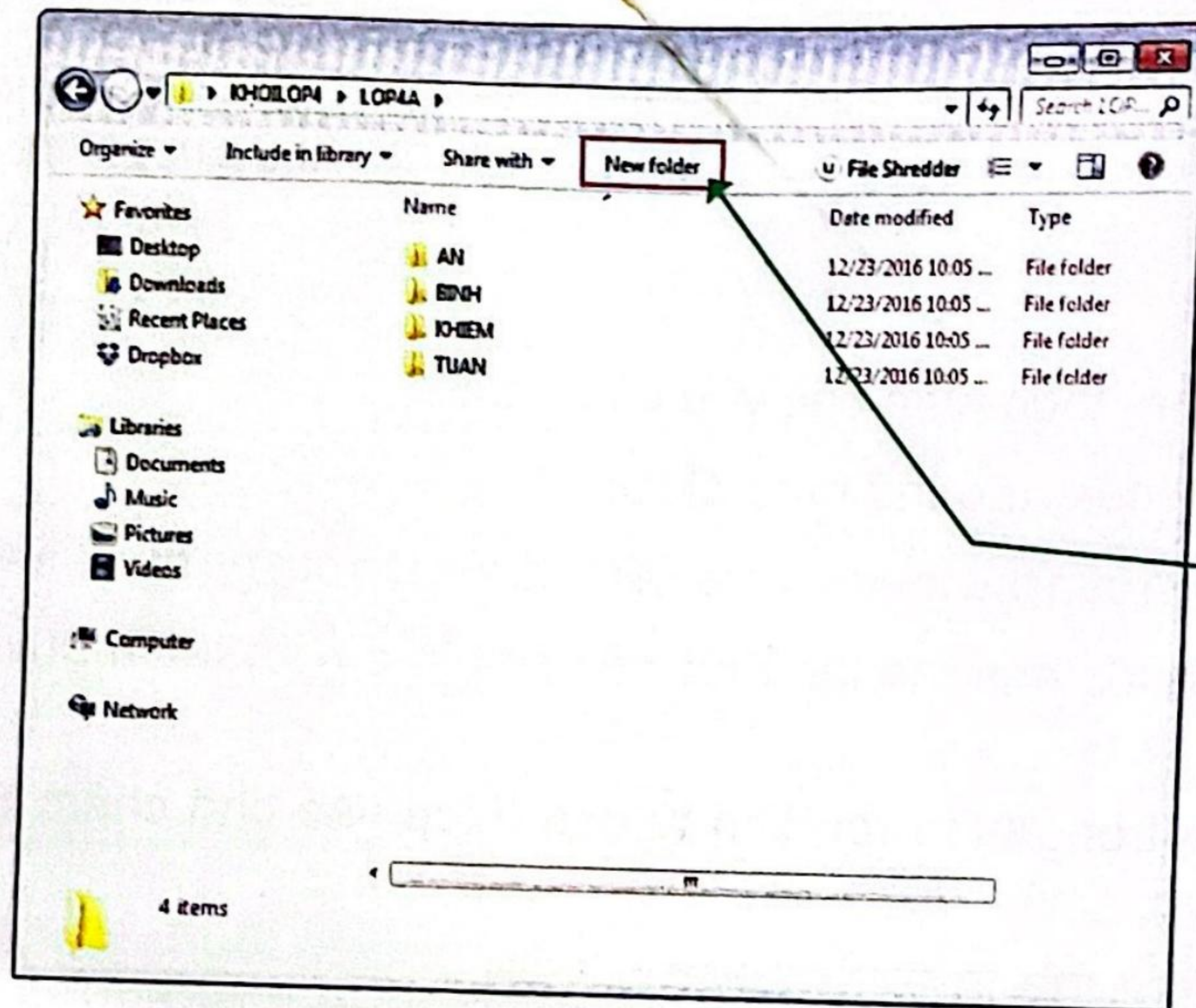
- Thư mục đang mở.
- Thư mục AN là của thư mục LOP4A.
- Thư mục LOP4A có các thư mục con là: AN,, và

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

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



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Máy tính có bốn bộ phận chính là: chuột, bàn phím, màn hình và thân máy.

🍏 Thư mục là nơi lưu trữ thông tin.

🍏 Tạo các thư mục khoa học và hợp lí sẽ giúp việc tìm kiếm thông tin trở nên dễ dàng và nhanh chóng.

**Mục tiêu**

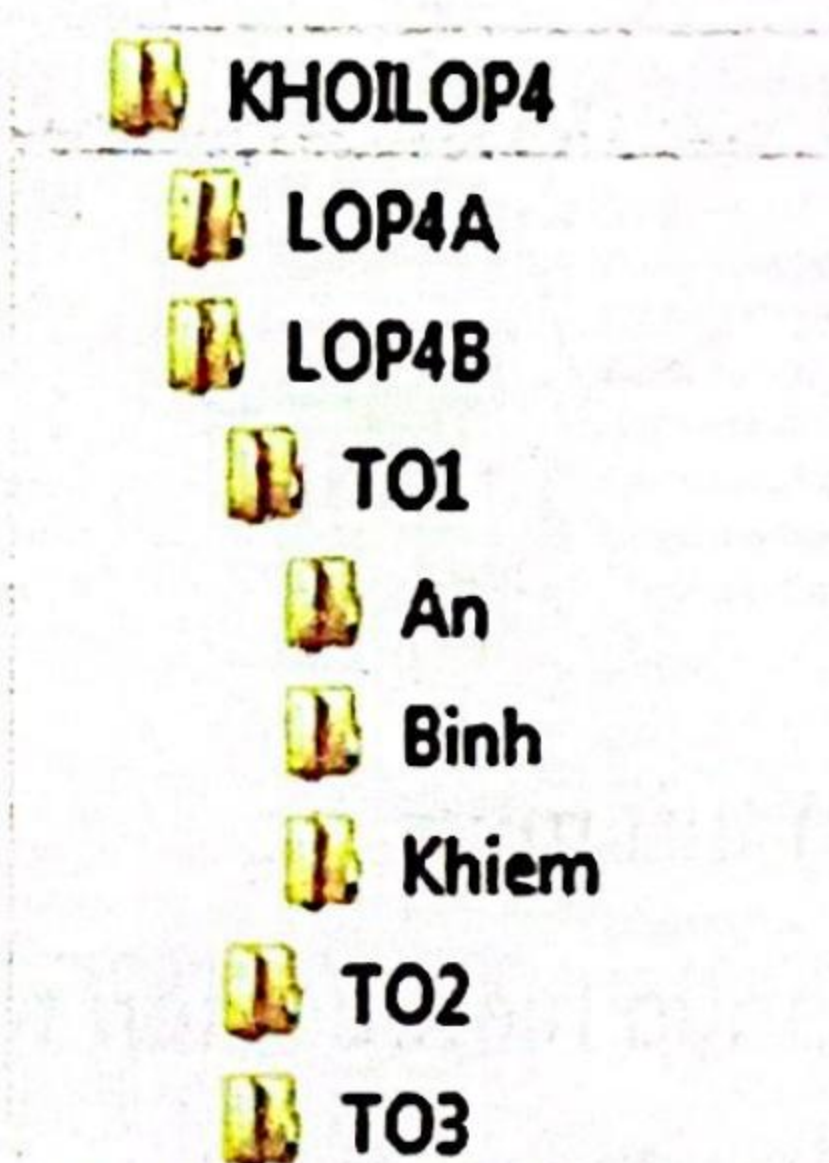
Thực hiện được các thao tác: sao chép, đổi tên thư mục.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

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

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

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



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

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

c) Đánh dấu ☒ vào ☐ ở sau câu đúng.

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

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



2. Sao chép (Copy) thư mục

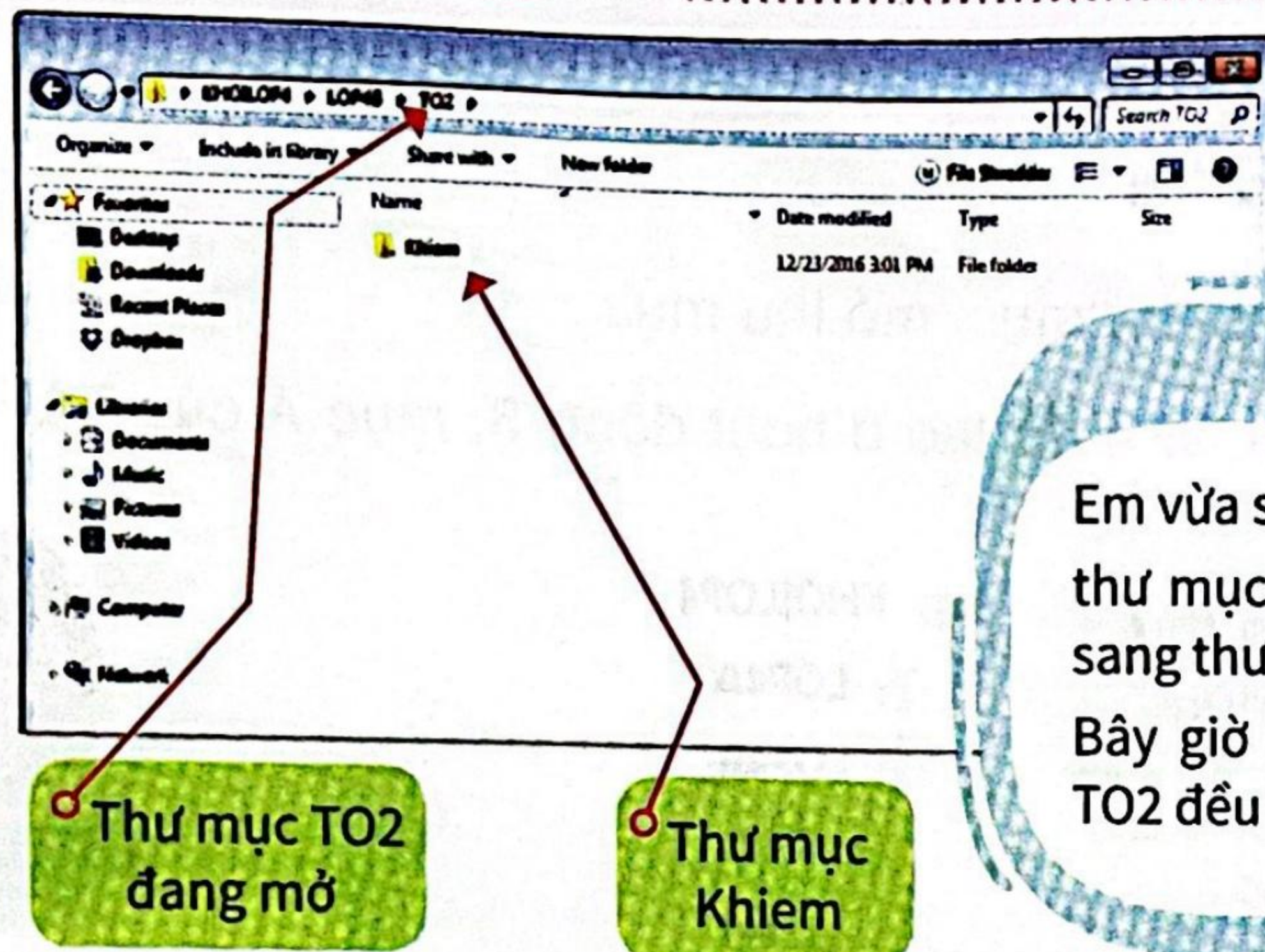
a) Trao đổi với bạn, thực hiện các thao tác sao chép thư mục theo hướng dẫn:

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

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

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

Trong thư mục **TO2** có



3. Đổi tên (Rename) thư mục

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

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

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

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

Thư mục đã được đổi tên thành thư mục

4. Nhắc lại thao tác xóa thư mục

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

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

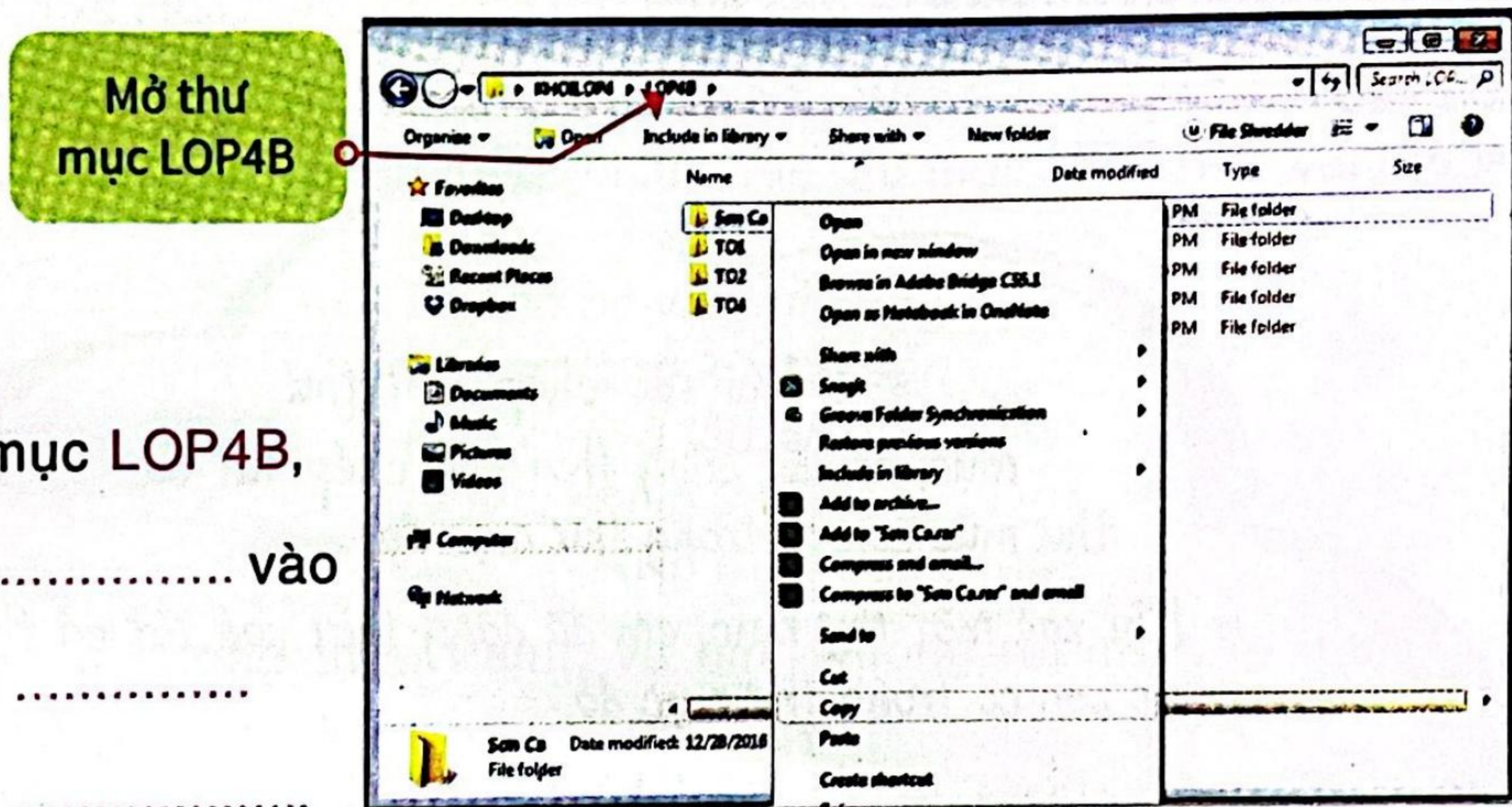
Phải đóng thư mục trước khi đổi tên hoặc xóa thư mục.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Mở thư mục LOP4B đã tạo ở hoạt động 1, mục A rồi thực hiện các yêu cầu sau:
 - Trong thư mục LOP4B, tạo thư mục TO4;
 - Copy thư mục An, Binh, Khiem từ thư mục TO1 vào thư mục TO4.
 - Đổi tên các thư mục An, Binh, Khiem thành các thư mục Tuan, Lan, Ngoc.
2. Trong thư mục LOP4B, tạo thư mục Sơn Ca. Điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (...) để thực hiện được thao tác sao chép thư mục Sơn Ca từ thư mục LOP4B sang thư mục LOP4A.

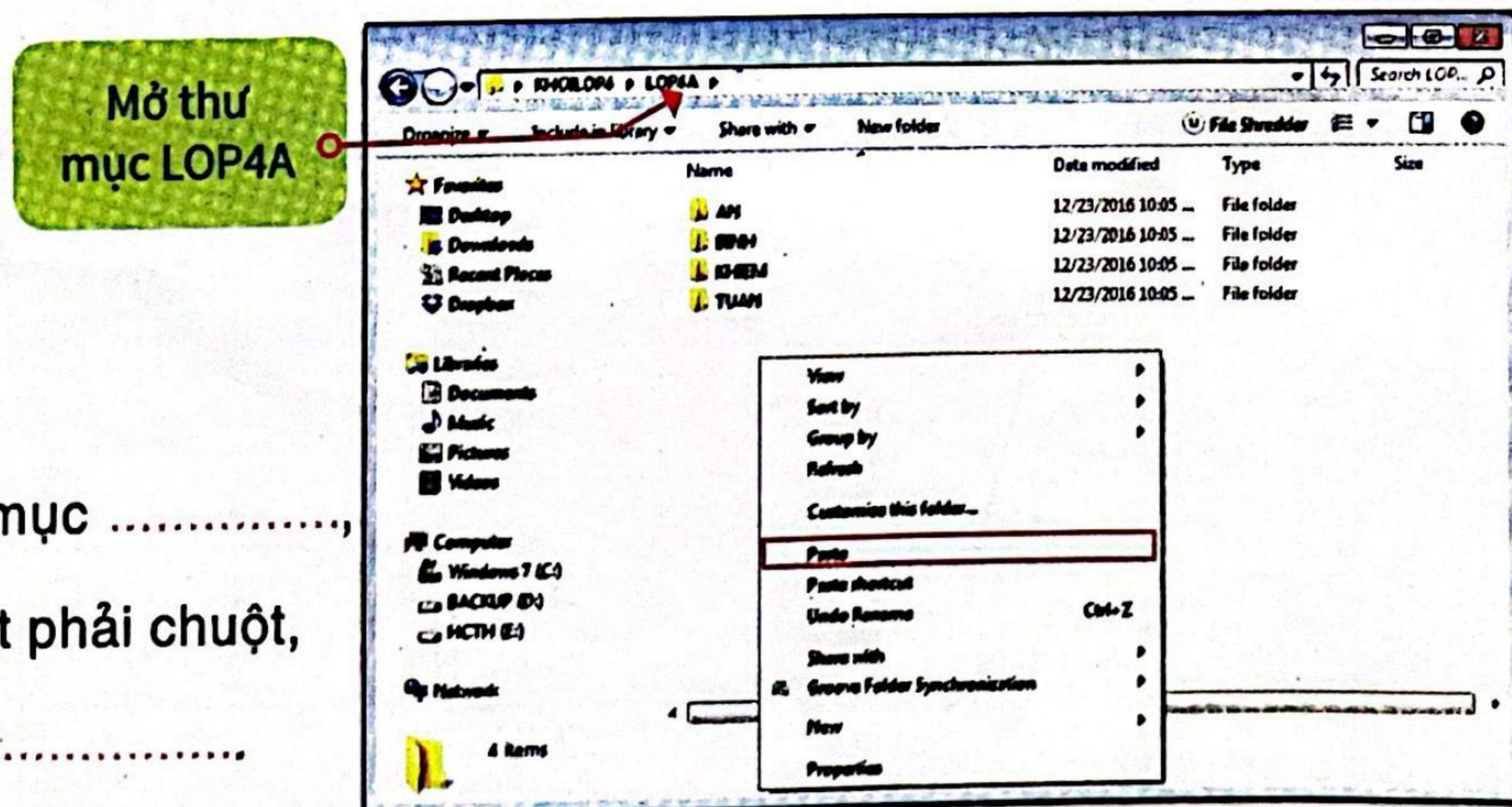
Bước 1:

Mở thư mục LOP4B,
nháy vào
thư mục
rồi chọn



Bước 2:

Mở thư mục
nháy nút phải chuột,
chọn



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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Tạo và sắp xếp các thư mục Học tập, Giải trí, Toán, Tiếng Việt, Âm nhạc và Hình ảnh sao cho hợp lí và dễ tìm kiếm nhất.
2. Em thực hiện các yêu cầu sau:
 - a) Tạo thư mục có tên Tập vẽ.
 - b) Nháy chuột lên thư mục vừa tạo rồi nhấn phím F2.
 - c) Đổi tên thư mục Tập vẽ thành Bài tập vẽ rồi nhấn phím Enter.

EM CẦN GHI NHỚ

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

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

Chú ý:

○ Khi xoá, đổi tên, sao chép thư mục phải chắc chắn thư mục đó đã được đóng.

○ Không tự ý xoá thư mục không phải của mình.

Nhà em đang dùng đây ạ
Nó thơm nức cả phòng
vệ sinhhh





















Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Tạo tệp

Em thực hiện các yêu cầu sau:

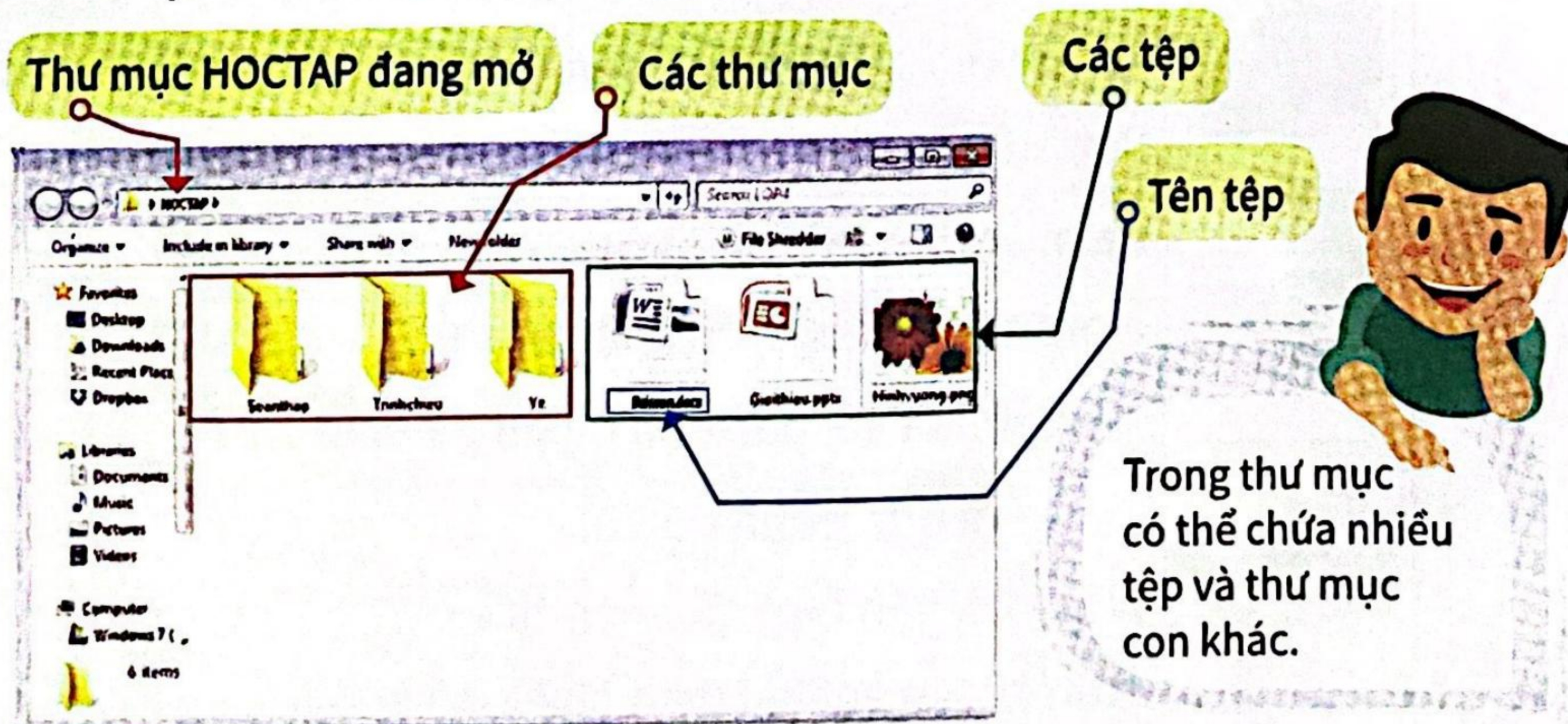
- Tạo thư mục HOCTAP và các thư mục con Soanthao, Trinhchieu, Ve.
- Khởi động chương trình soạn thảo văn bản Word, soạn và trình bày nội dung sau vào trạng soạn thảo rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Baisoan.

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

- Khởi động chương trình Paint, vẽ hình vuông rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Hinhvuong.
- Khởi động chương trình PowerPoint, tạo bài trình chiếu có 1 trang, gõ tên, ngày, tháng, năm sinh của em vào trang trình chiếu rồi lưu vào thư mục HOCTAP với tên là Gioithieu.

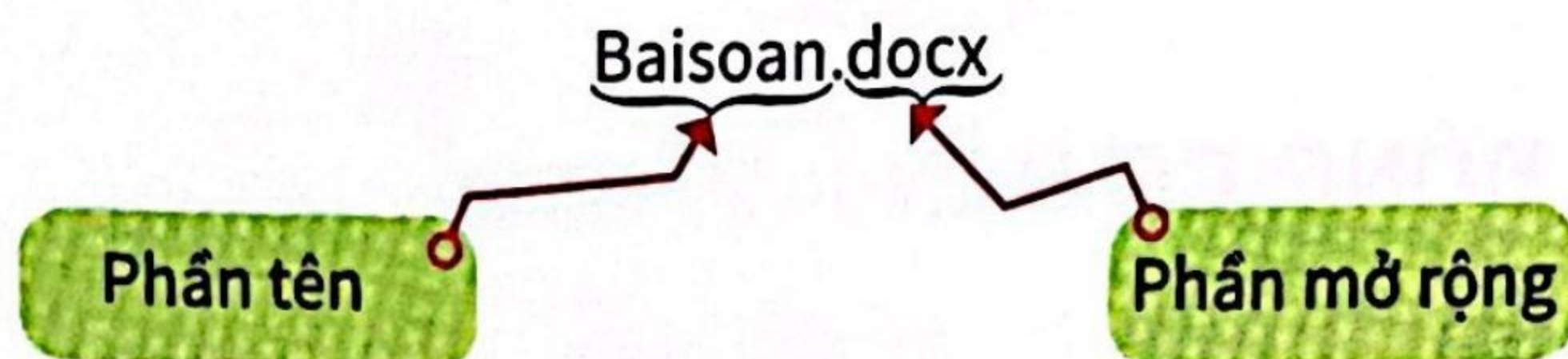
2. Phân biệt tệp và thư mục

Mở và quan sát thư mục HOCTAP.



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

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



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

Thư mục	Tệp

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

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

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

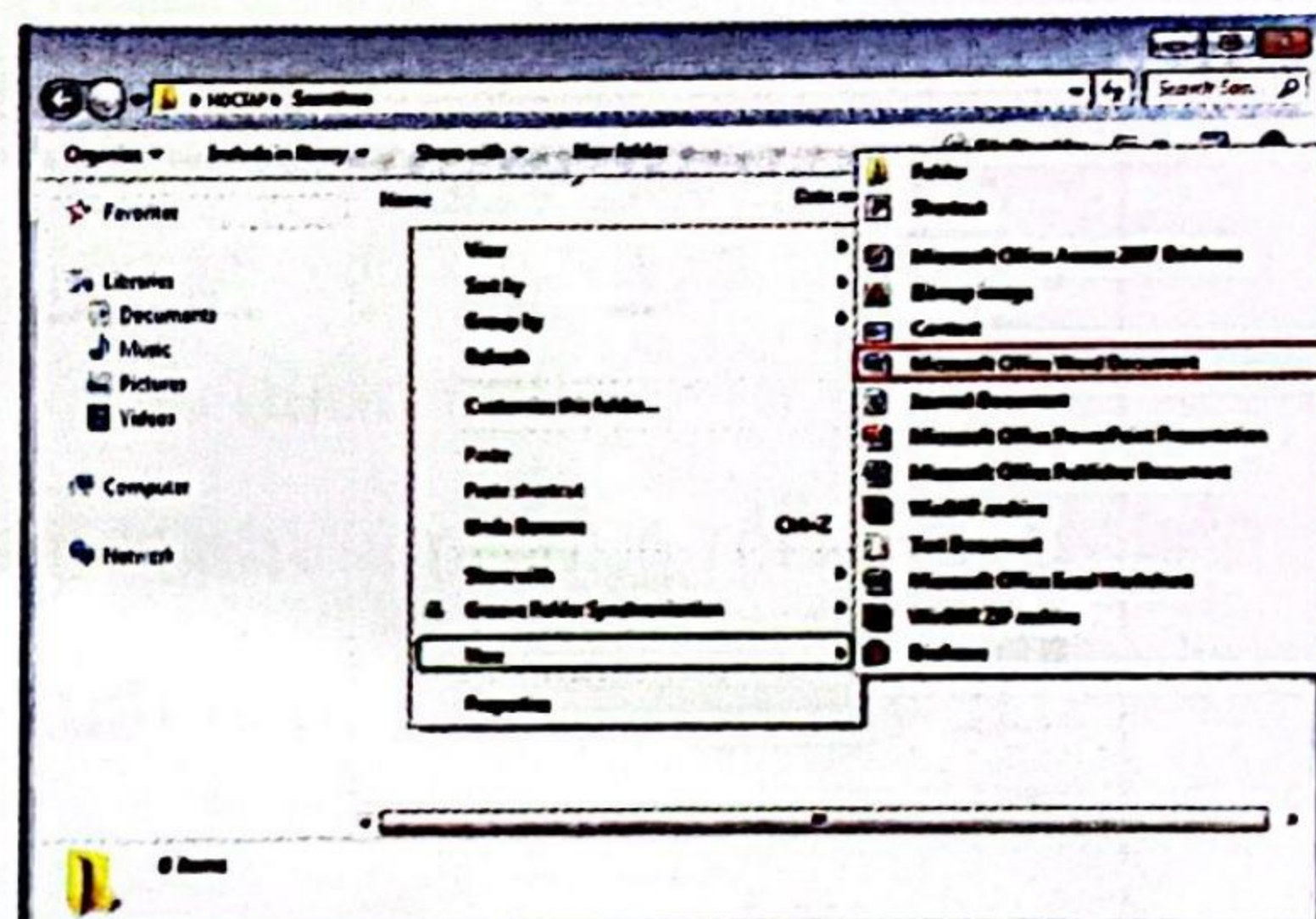
b) Em hãy viết phần tên và phần mở rộng của các tệp tương ứng vào bảng sau.

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

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG MỞ RỘNG

1. Trao đổi với bạn để trả lời câu hỏi: Em có thể tạo hai tệp cùng phần tên, cùng phần mở rộng trong một thư mục được không?
2. Mở thư mục **Soanthao**, nháy nút phải chuột, chọn New rồi chọn biểu tượng . Quan sát thay đổi trong thư mục **Soanthao**, và giải thích với bạn thao tác vừa thực hiện.



EM CẦN GHI NHỚ

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

BÀI 4

CÁC THAO TÁC VỚI TỆP

Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Đổi tên tệp

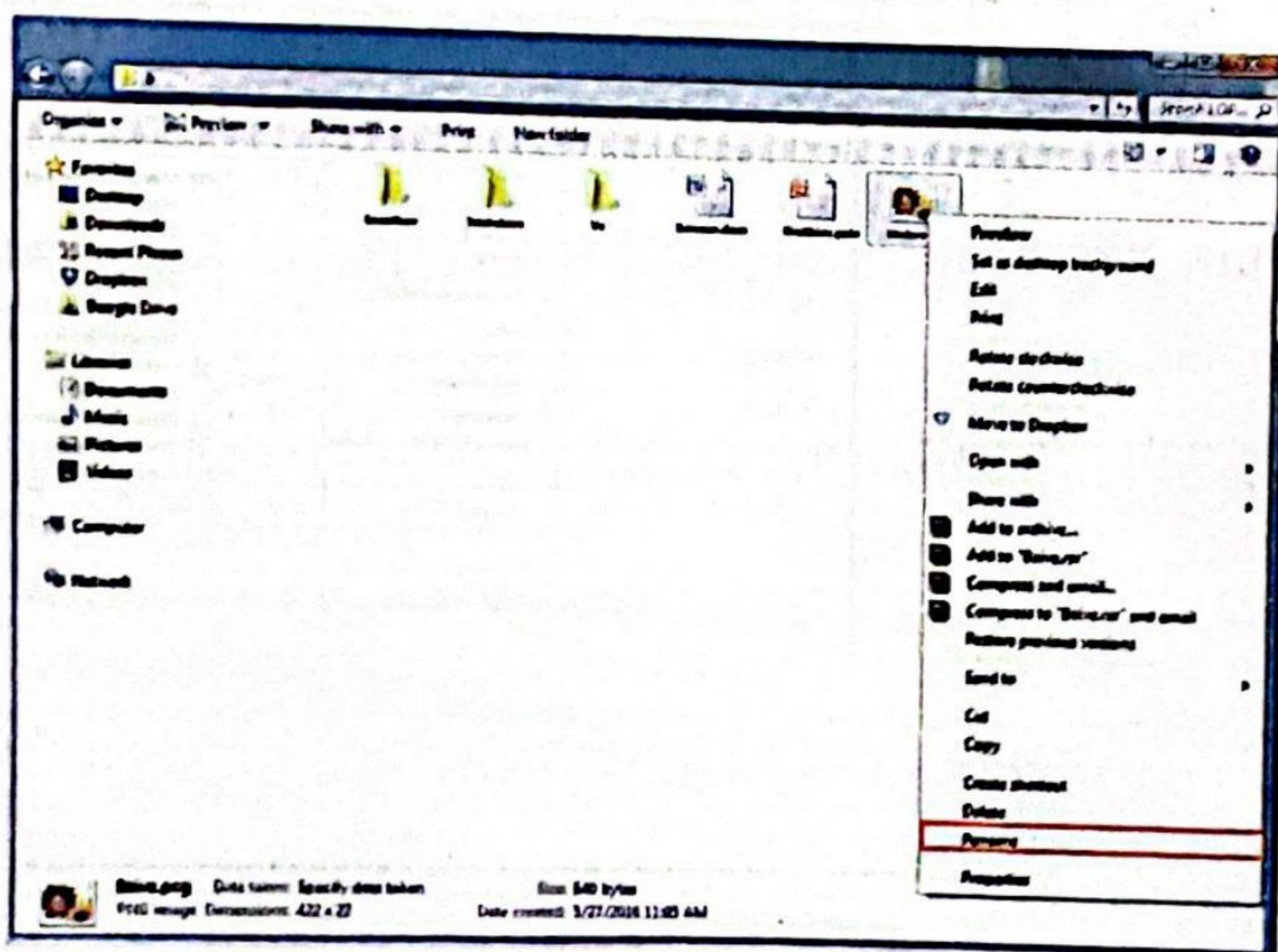
Em thực hiện các thao tác đổi tên tệp theo hướng dẫn.

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

Bước 2: Chọn **Rename**.

Bước 3: Gõ tên **HinhVuong.png** vào ô .

Bước 4: Nhấn phím **Enter**.



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

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

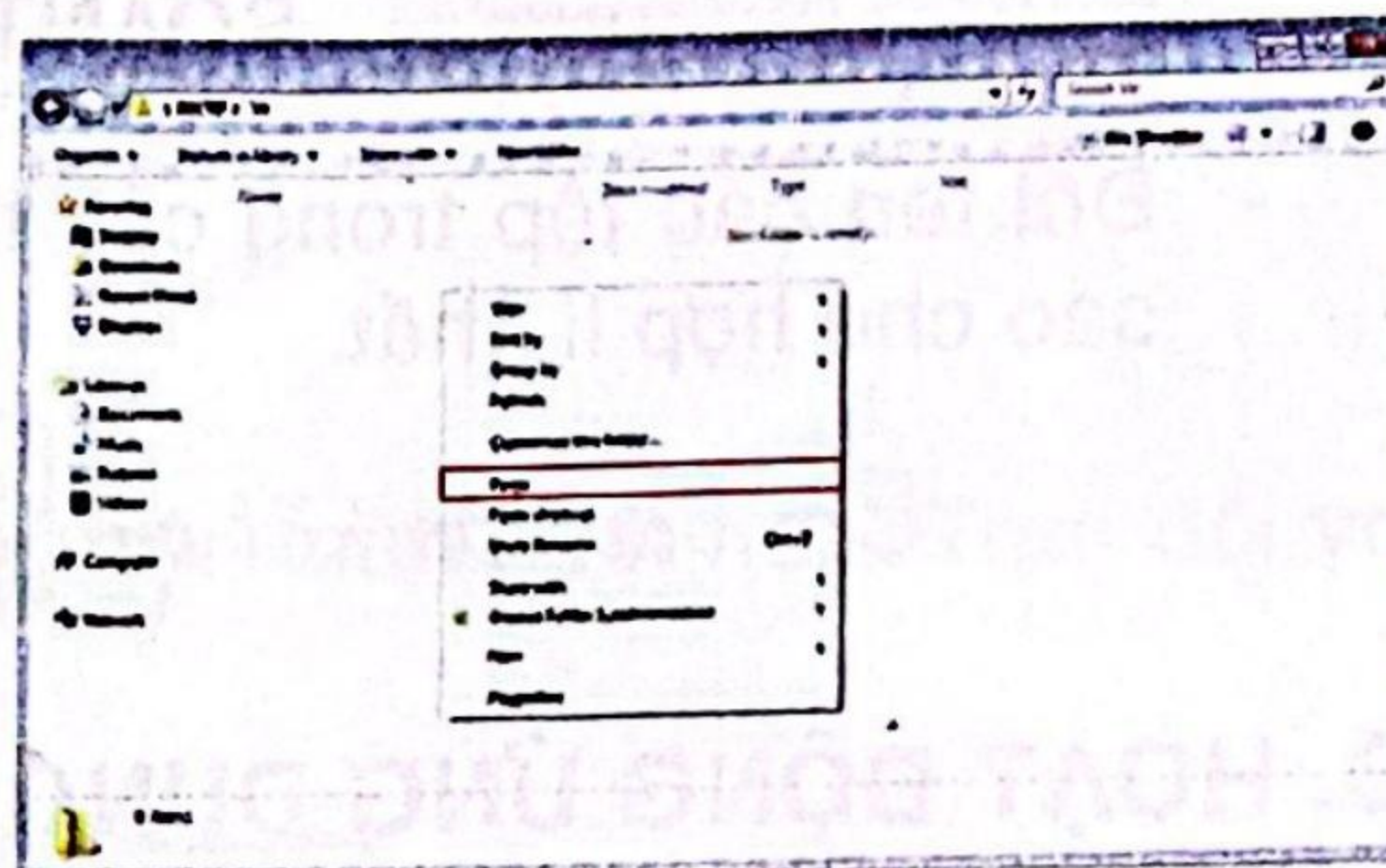
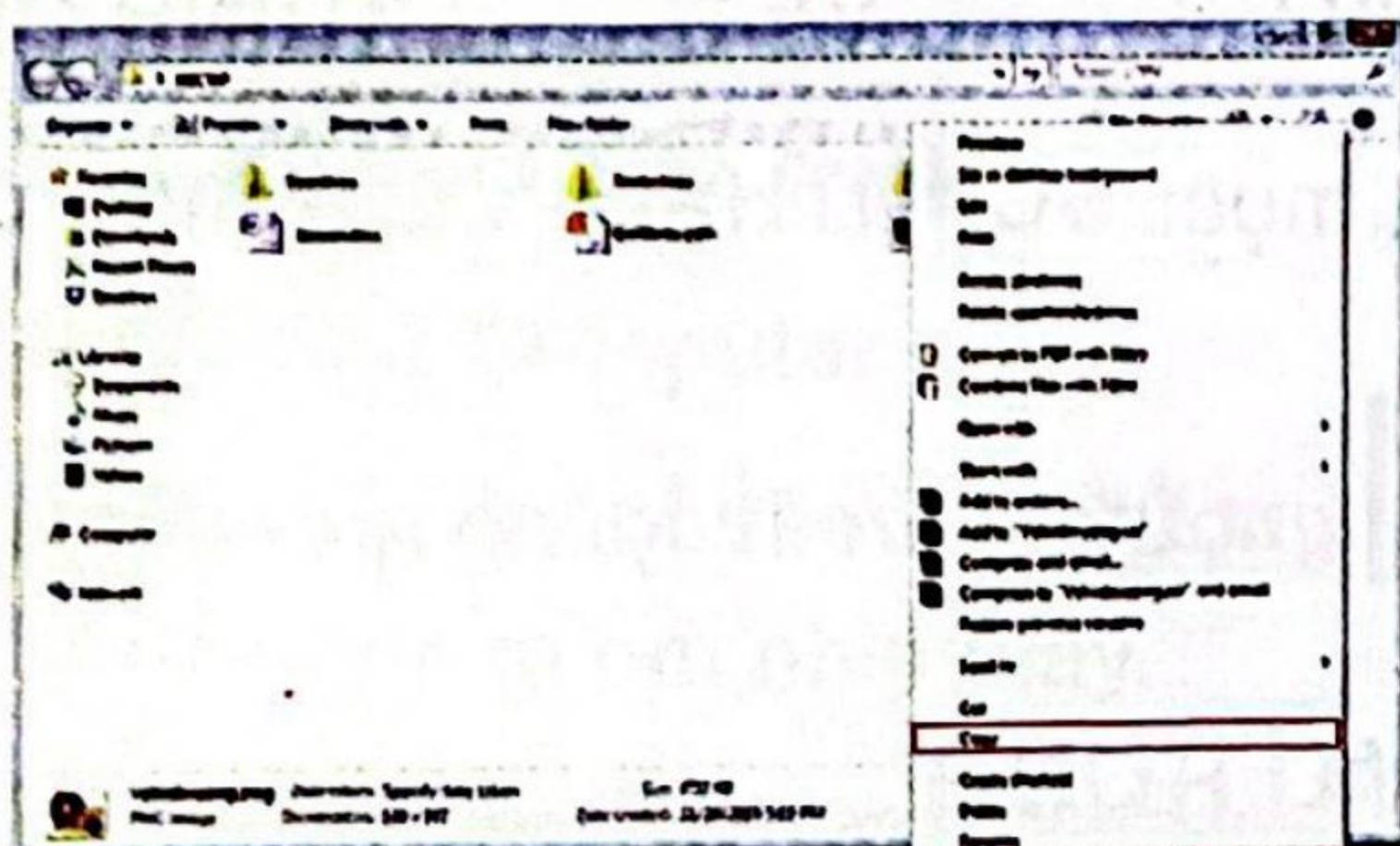
2. Sao chép tệp

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

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

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

Quan sát kết quả vừa thực hiện.



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

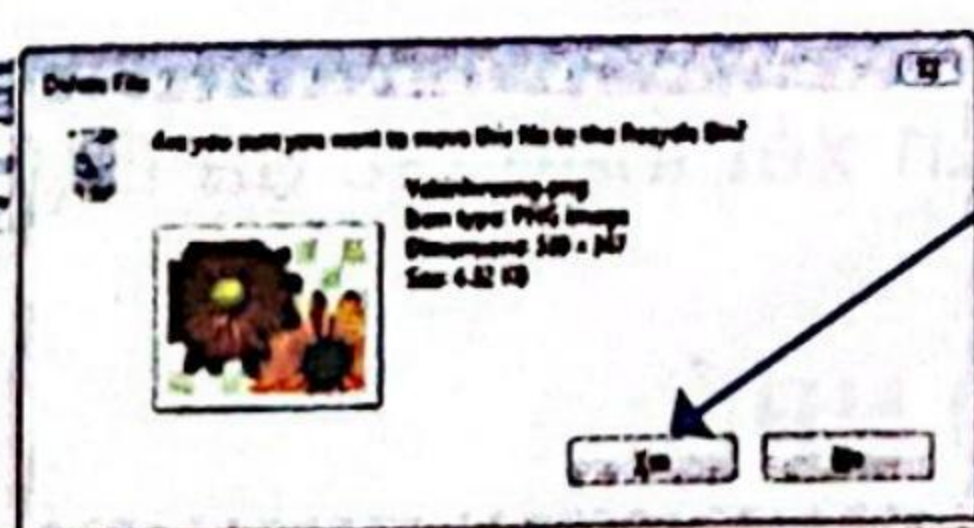
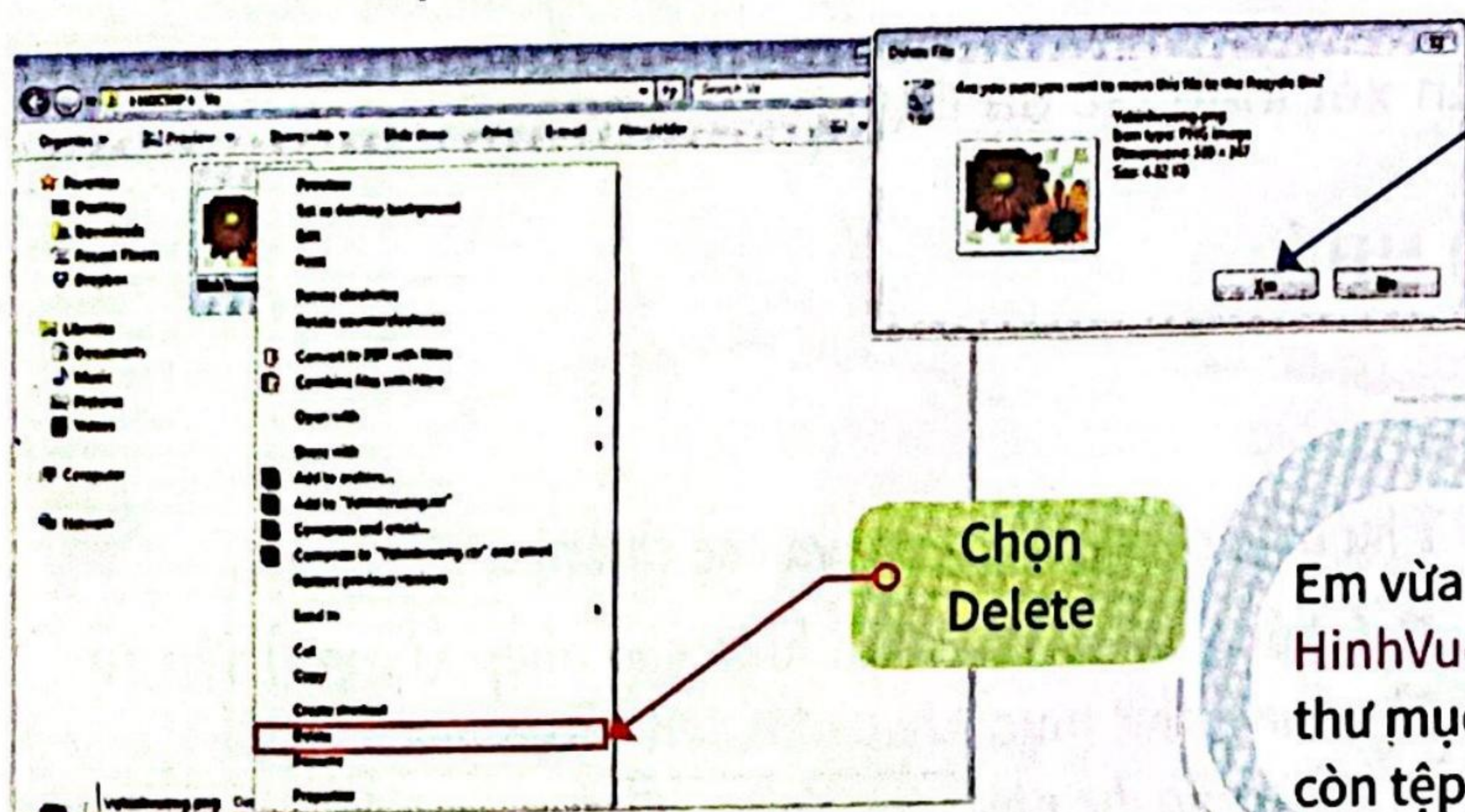
3. Xóa tệp

Mở thư mục **HOCTAP** rồi thực hiện các bước sau:

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

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

Quan sát kết quả vừa thực hiện.



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

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

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

Biểu tượng tệp			
Vào thư mục	SOANTHAO	VE	TRINH CHIEU

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

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Tạo hai tệp BaiSo1.docx và BaiSo2.docx trong thư mục SOANTHAO. Đổi tên tệp BaiSo1.docx thành BaiSo2.docx và BaiSo2.docx thành BaiSo1.docx rồi rút ra nhận xét.
2. Em thực hiện các yêu cầu sau:
 - a) Nháy chuột vào tệp Gioithieu.pptx trong thư mục HOCTAP, nhấn tổ hợp phím Ctrl + C. Mở thư mục TRINHCHIEU, nhấn tiếp tổ hợp phím Ctrl + V.
 - b) Em hãy nhận xét thao tác đã thực hiện ở hoạt động a.

EM CẦN GHI NHỚ

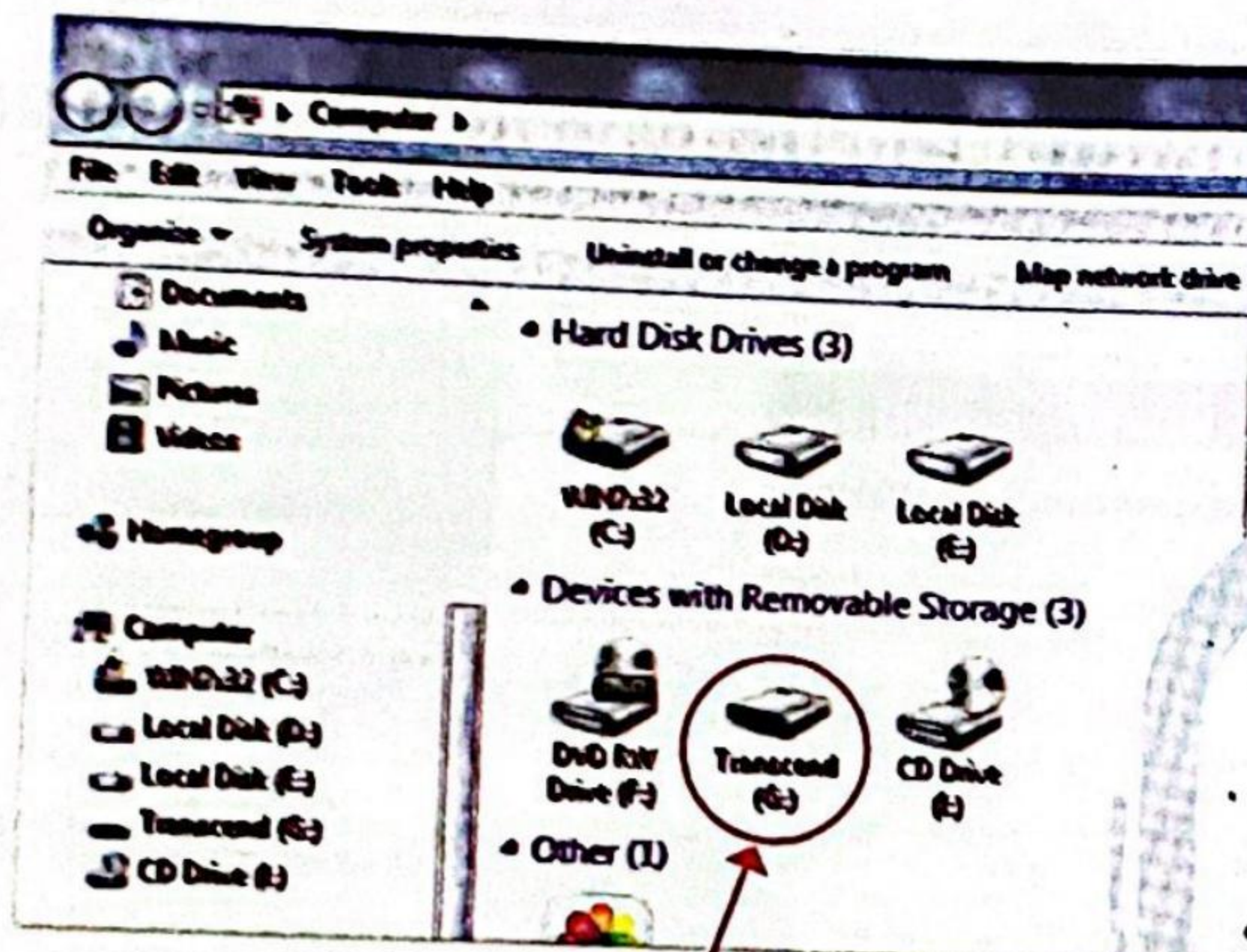
- 🍏 Thư mục có thể chứa tệp và các thư mục con khác.
- 🍏 Chúng ta có thể thực hiện sao chép (Copy) tệp từ thư mục này sang thư mục khác, đổi tên (Rename) tệp, hoặc xóa (Delete) tệp tương tự như sao chép, đổi tên, xóa thư mục.

2. Thiết bị lưu trữ USB



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

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



Biểu tượng USB.



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

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

Cửa sổ nào đang mở?

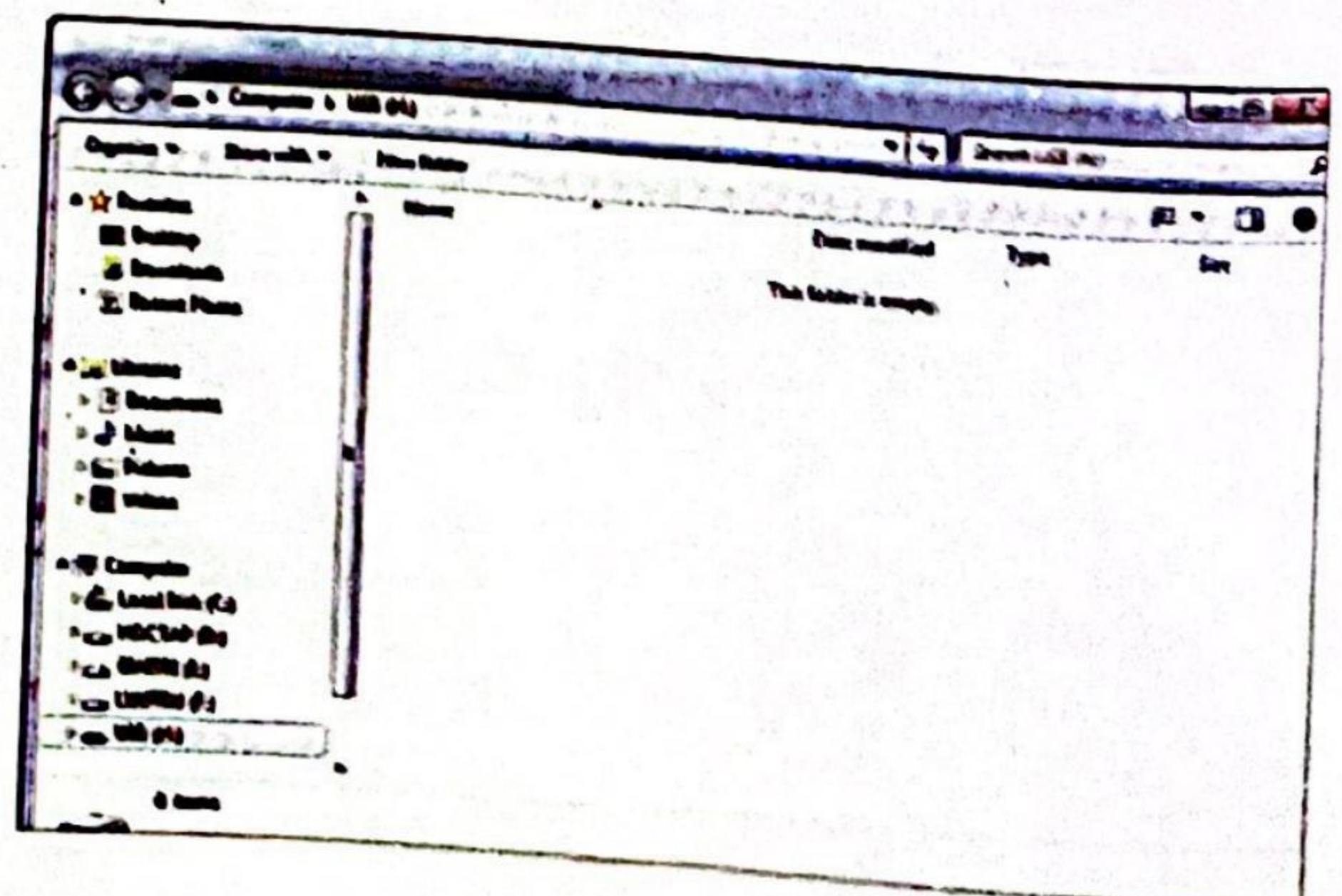
.....

.....

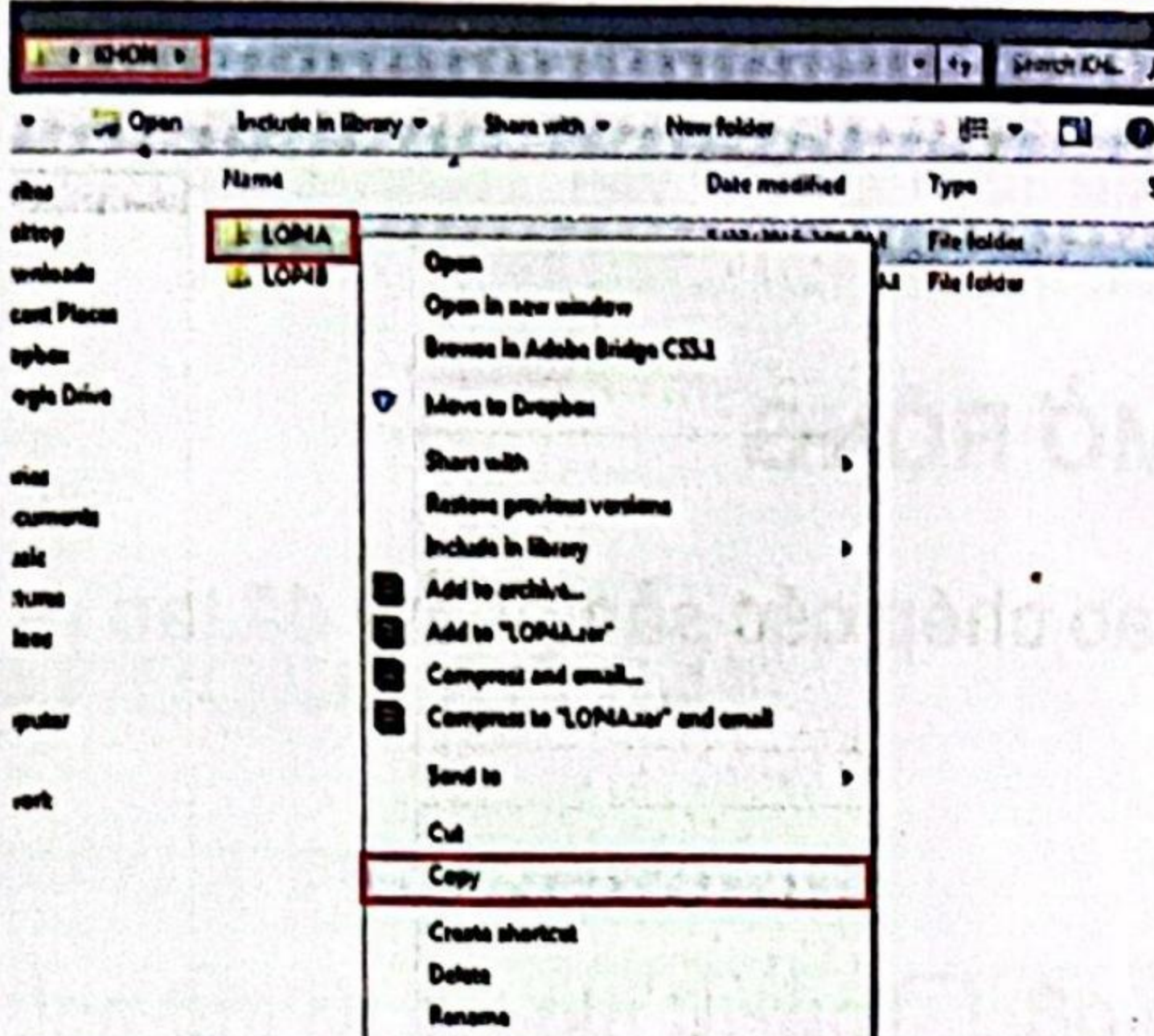
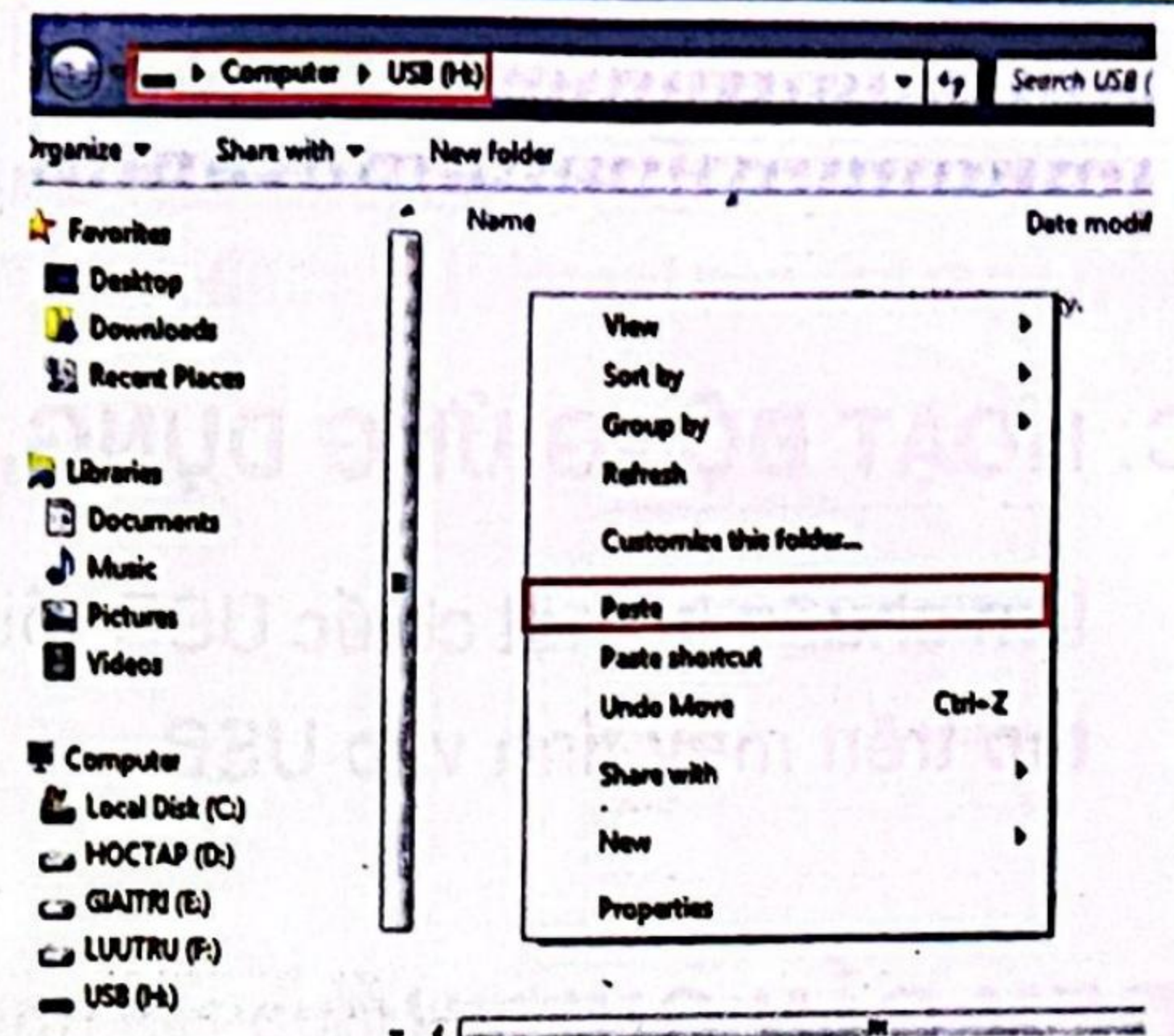
Trong USB có những gì?

.....

.....

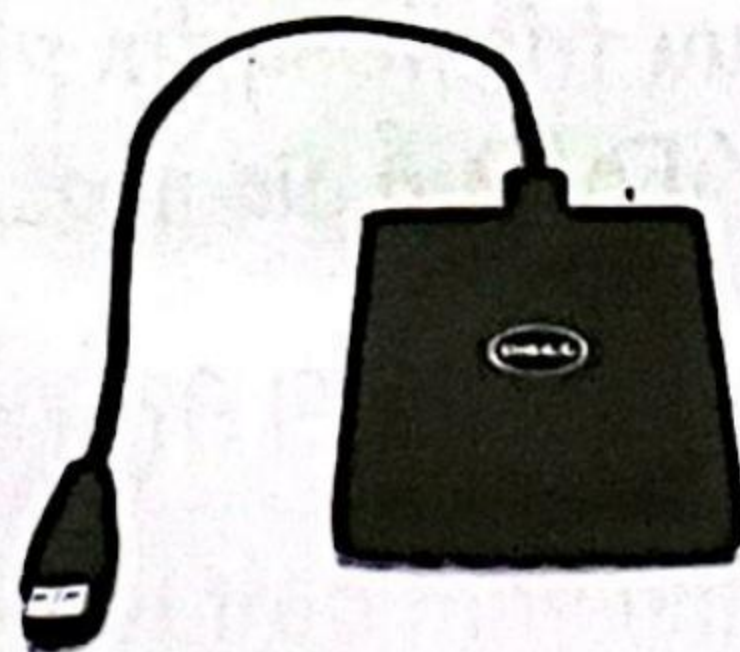


- c) Sao chép thư mục LOP4A là thư mục con của thư mục KHOILOP4 (đã được tạo ở Bài 2) vào USB theo hướng dẫn sau:

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

- d) Trong USB có những gì?

3. Các thiết bị lưu trữ ngoài khác



Ổ đĩa ngoài
(ổ cứng di động)



Ổ đĩa CD/ DVD



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

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trong USB, hãy tạo thư mục có tên em. Trong thư mục tên em, tạo các thư mục con có tên là **VẼ**, **SOẠN THẢO** và **TRÌNH CHIẾU**.
2. Copy các tệp mà em đã làm được ở Bài 3 vào các thư mục trong USB sao cho dễ tìm kiếm nhất.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

EM CẦN GHI NHỚ

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

Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Những gì em đã biết

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

Để truy cập được Internet, máy tính phải

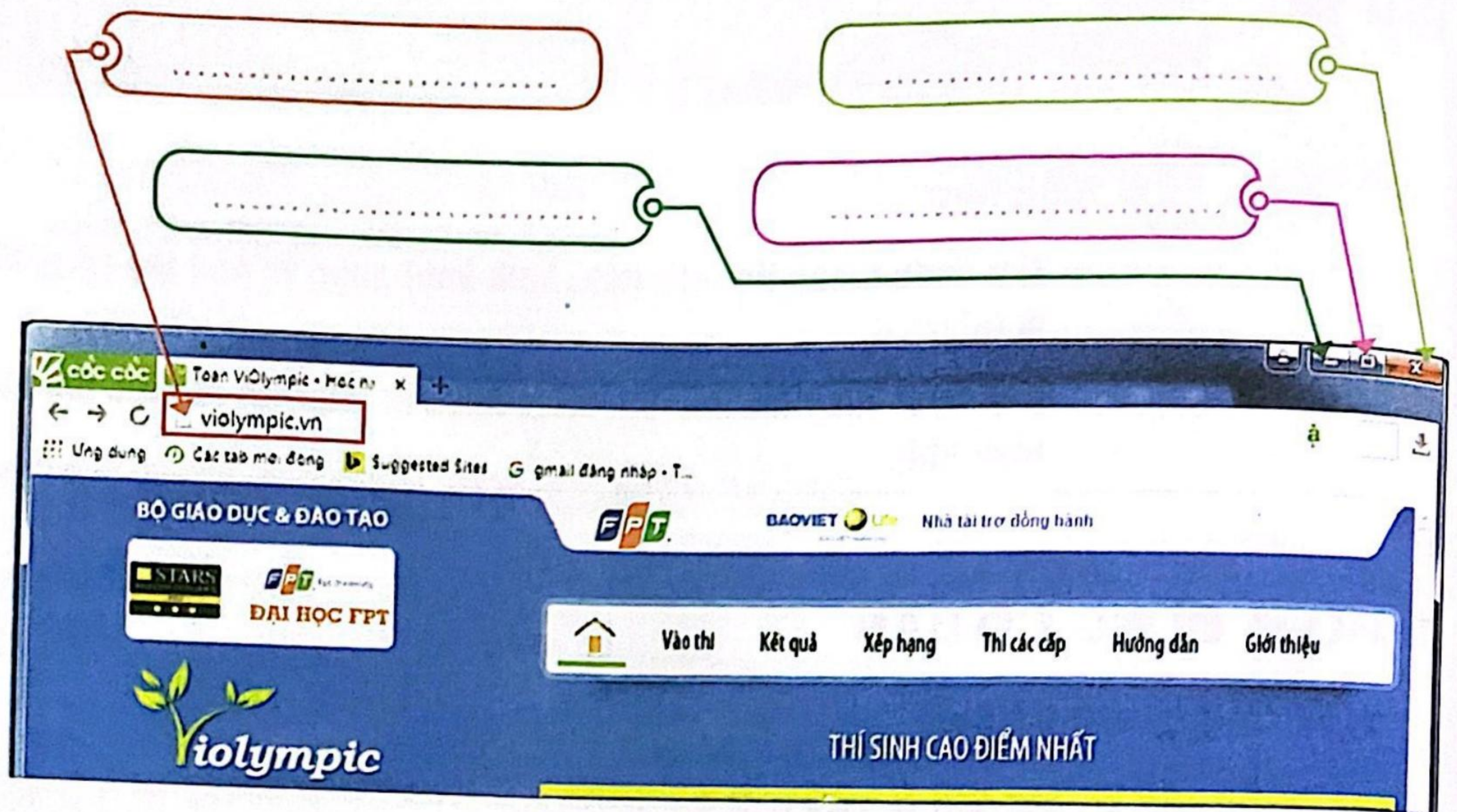
- có chương trình soạn thảo văn bản Word. ☐
- có trình duyệt Internet. ☐
- được kết nối với mạng Internet và có trình duyệt web. ☐

b) Đánh dấu ✕ vào ☐ ở cuối câu trả lời đúng.

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

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

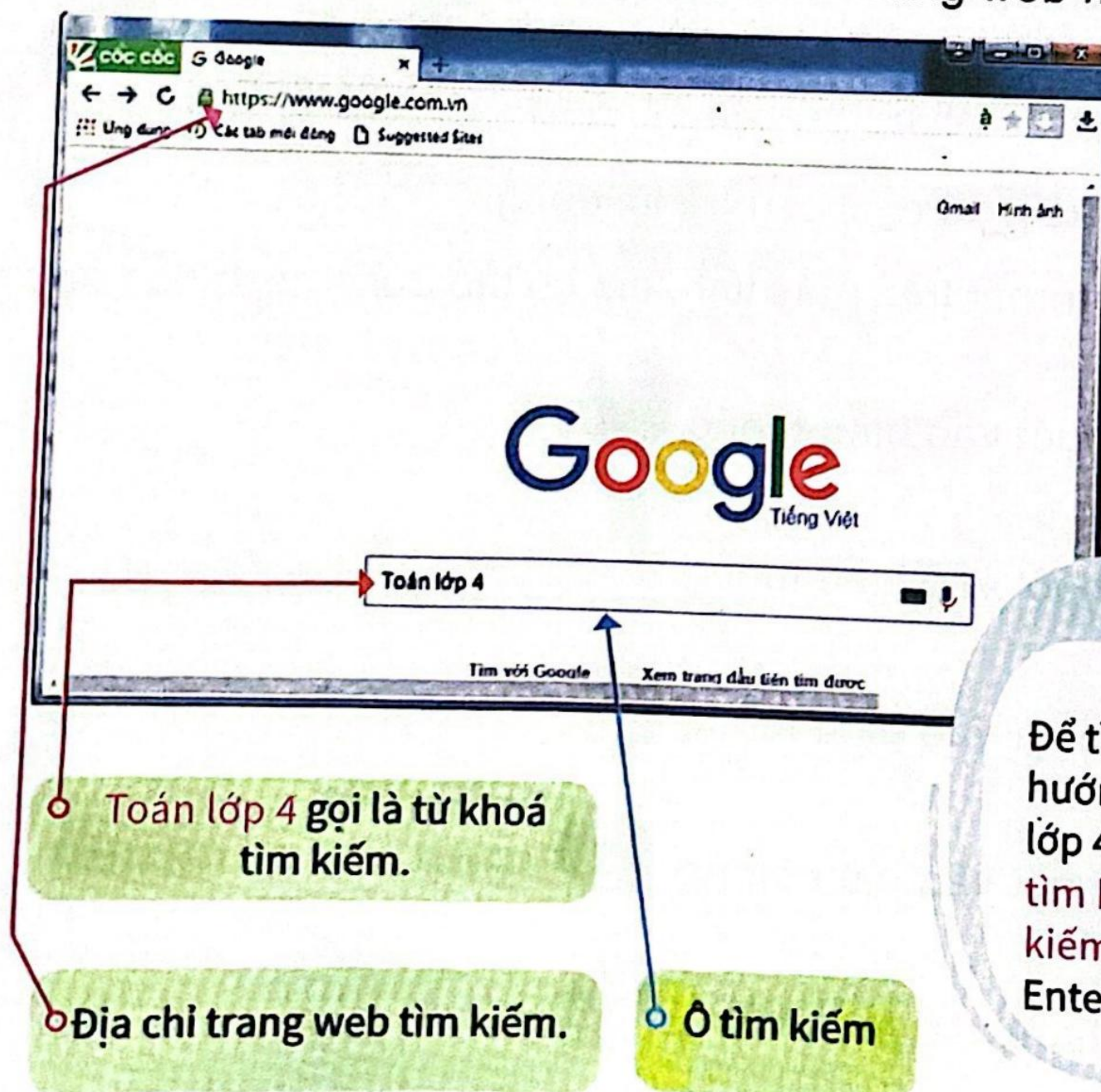
c) Trao đổi với bạn, diễn chú thích cho hình dưới đây.



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

2. Tìm kiếm thông tin trên Internet

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



Để tìm các trang web hướng dẫn học Toán lớp 4, em gõ từ khoá tìm kiếm vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím Enter.

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

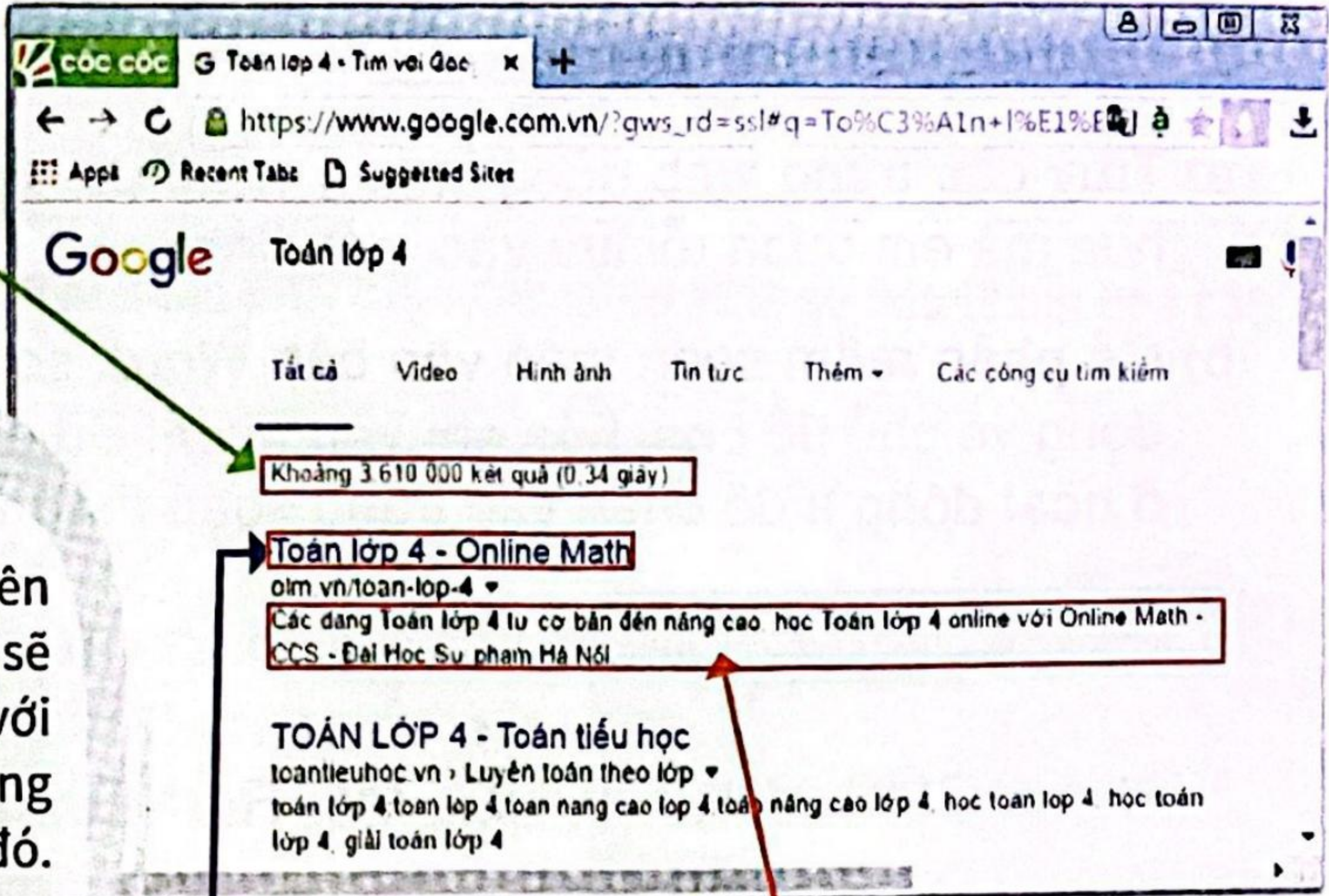
Kết quả và thời gian tìm kiếm.



Các trang web liên quan tới **Toán lớp 4** sẽ được liệt kê cùng với đoạn trích nội dung của trang web đó. Để xem nội dung, em nháy chuột vào tên trang web.

Tên trang web.

Đoạn trích nội dung.



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

Bước 1:

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

Bước 2:

Nháy chọn vào mục **Hình ảnh**

Bước 3:

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

Bước 4:

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



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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Tìm và đọc truyện cổ tích **Tấm Cám** trên Internet.
2. Em thực hiện các yêu cầu sau:
 - a) Truy cập trang web **google.com.vn**, thực hiện tìm kiếm hình ảnh loài hoa mà em thích rồi lưu vào máy tính.
 - b) Mở phần mềm soạn thảo văn bản Word, soạn nội dung không quá 5 dòng về chủ đề **Loài hoa em yêu thích**. Sử dụng hình ảnh đã tìm kiếm ở hoạt động a để chèn vào trang soạn thảo văn bản.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện yêu cầu sau:

- a) Truy cập vào trang web **google.com.vn**, gõ từ khoá **tiếng Việt lớp 4** và **"tiếng Việt lớp 4"** (có dấu nháy kép) vào ô tìm kiếm.
- b) Quan sát kết quả và thời gian tìm kiếm trên trang web rồi điền vào chỗ chấm (...).
 - Khi tìm kiếm từ khoá **tiếng Việt lớp 4** trên trang web **google.com.vn**, em sẽ tìm được khoảng..... kết quả, mất (giây).
 - Khi tìm kiếm từ khoá **"tiếng Việt lớp 4"** trên trang web **google.com.vn**, em sẽ tìm được khoảng..... kết quả, mất (giây).
- c) Theo em, khi tìm kiếm thông tin trên trang web **google.com.vn**, gõ nội dung kèm theo dấu nháy kép thì sẽ có tác dụng gì?

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

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Để tìm kiếm thông tin trên Internet, em sử dụng trang web **google.com.vn** hoặc một số trang web tìm kiếm khác như **bing.com**, **yahoo.com**...

🍏 Để tìm kiếm thông tin trên trang web **google.com.vn**, em gõ từ khoá vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím **Enter**.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

Cùng luyện toán với phần mềm $2 + 2$

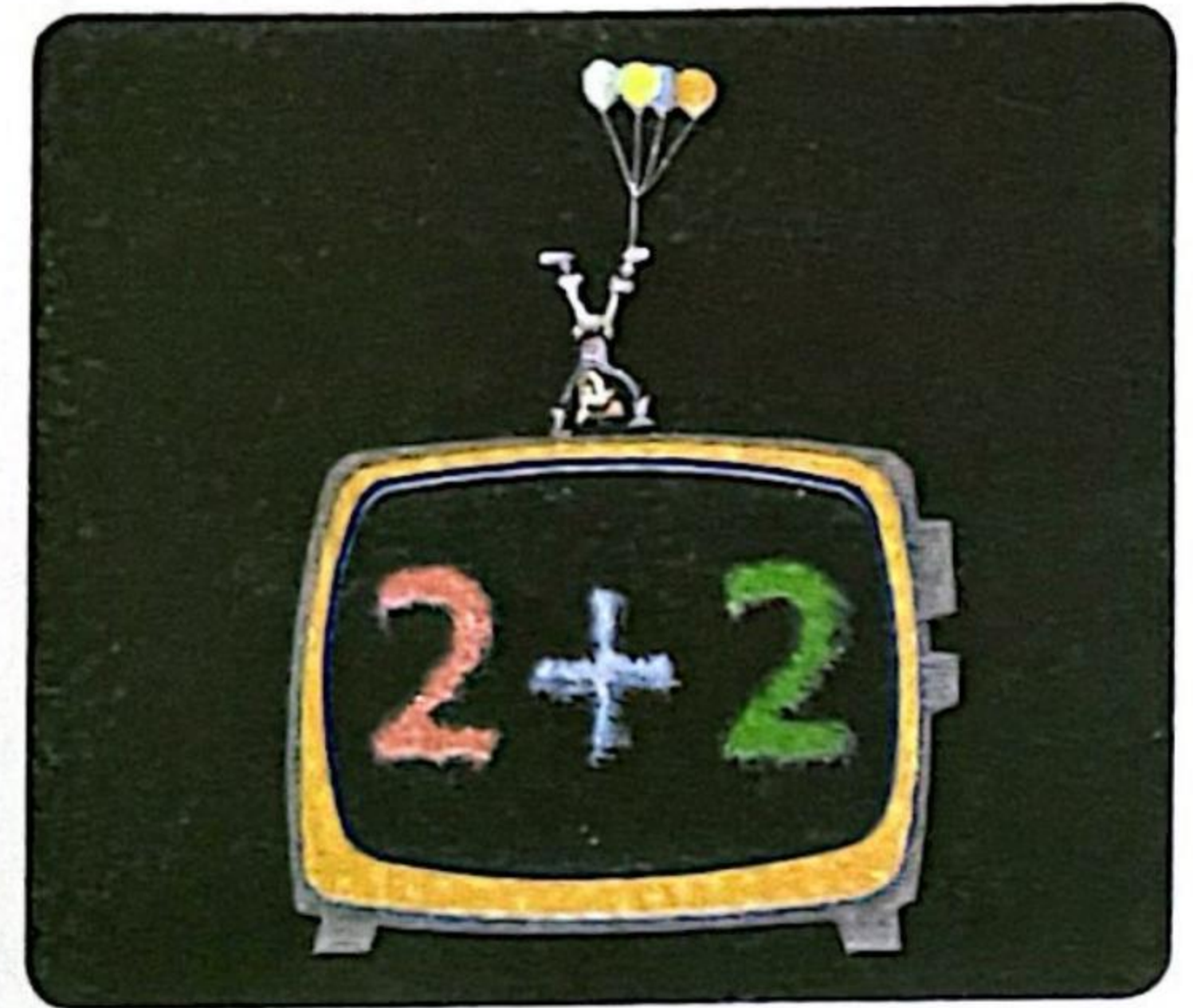


Mục tiêu

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

1. Giới thiệu phần mềm

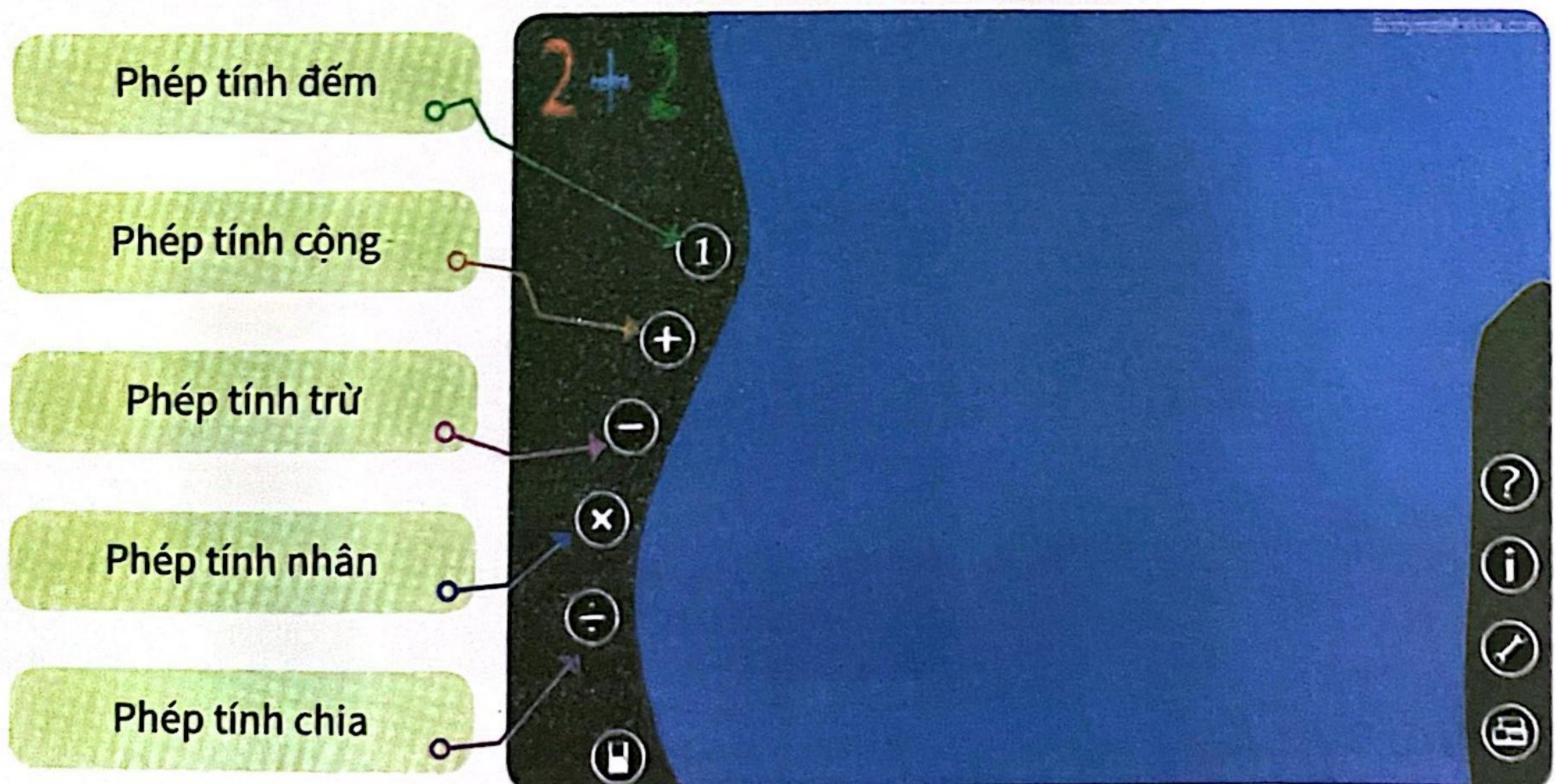
Phần mềm học toán $2 + 2$ giúp các em luyện tập các kĩ năng thực hiện các phép toán cơ bản như đếm, cộng, trừ, nhân, chia... Các bài tập kết hợp trò chơi với hình ảnh trực quan, âm thanh sinh động, hấp dẫn giúp cho việc học toán của các em trở nên thú vị hơn.



2. Khởi động trò chơi và chọn màn chơi

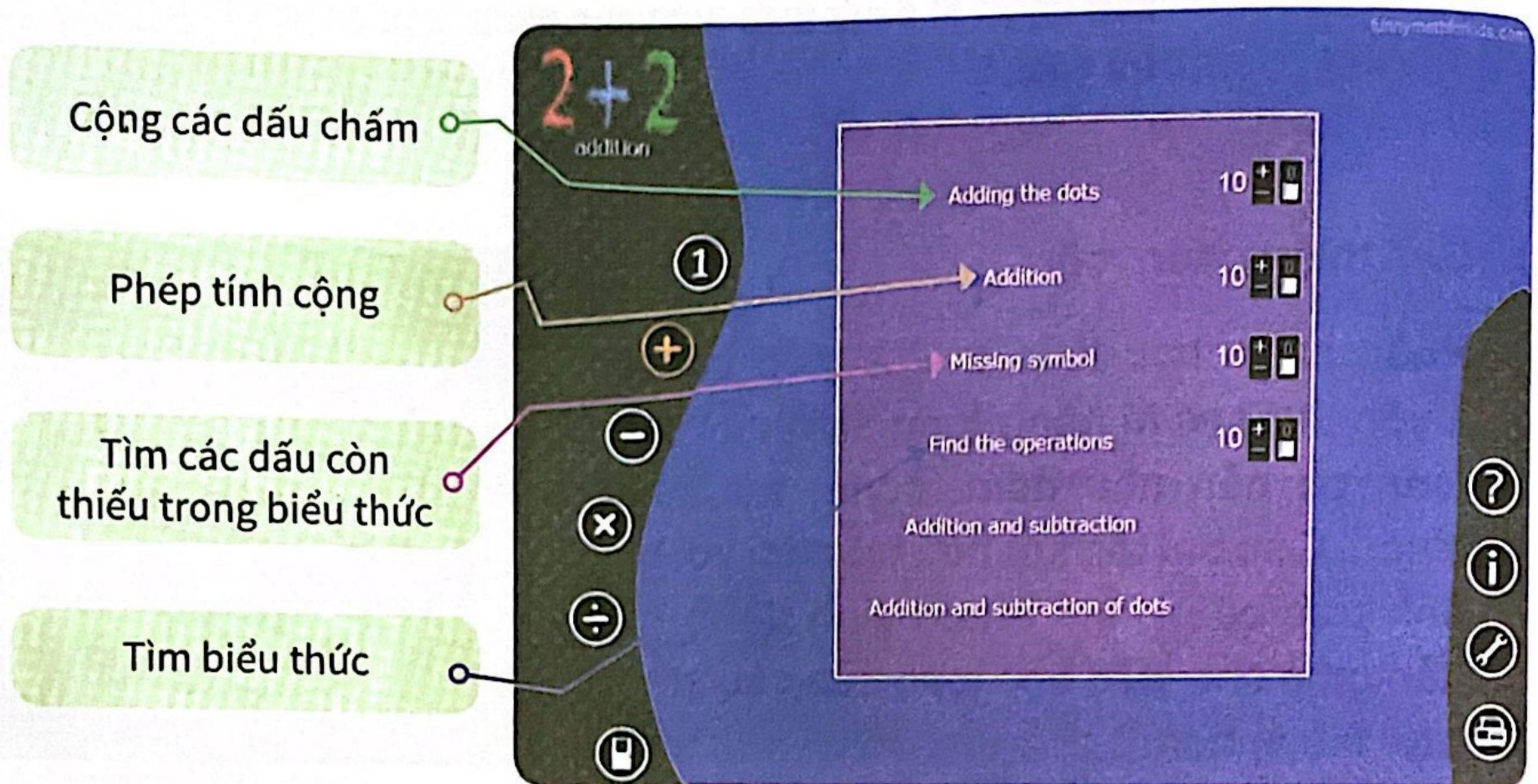
- a) Để khởi động phần mềm, em nháy đúp vào biểu tượng  trên màn hình nền.

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

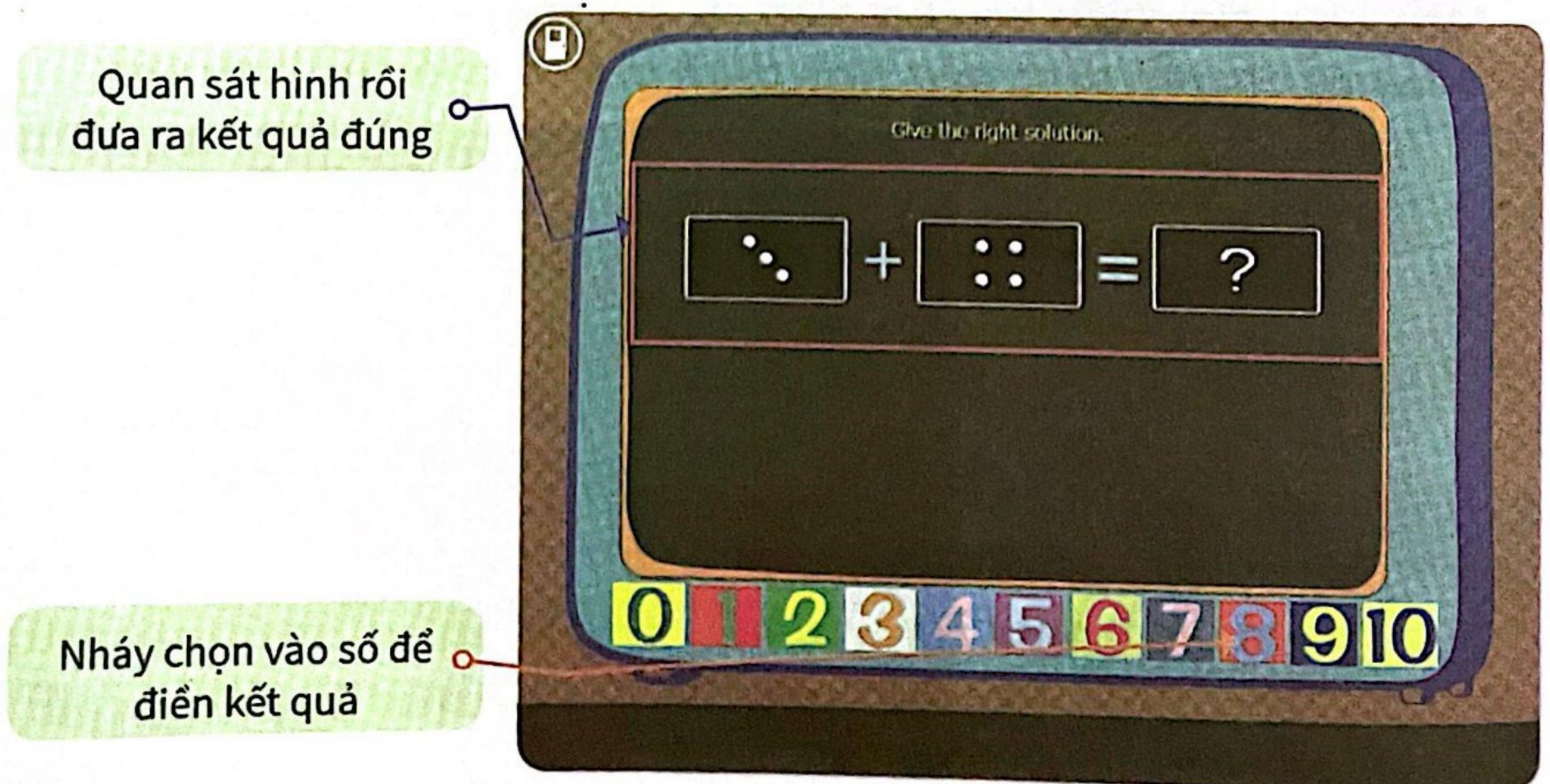


b) Chọn phép tính rồi tập luyện

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

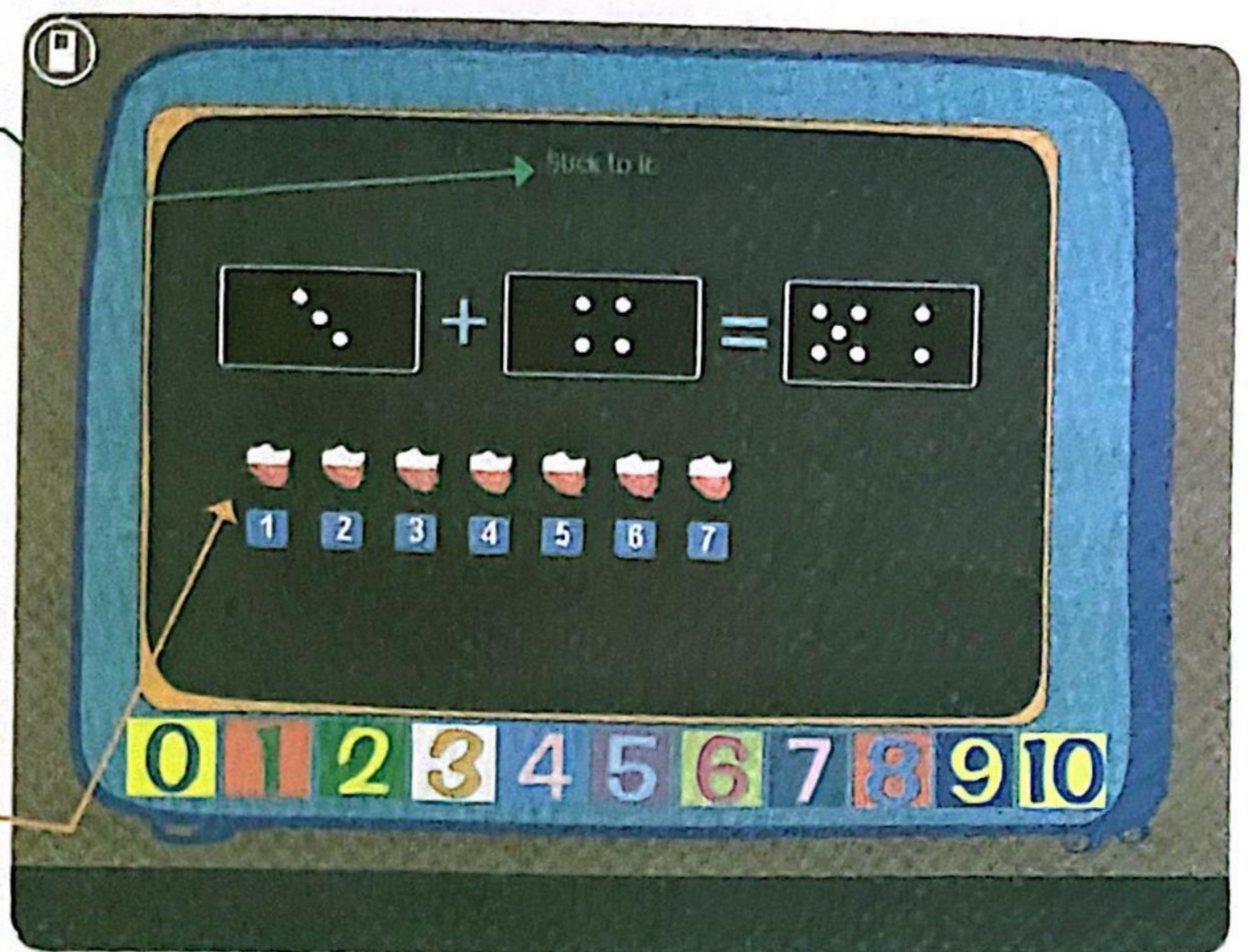


trong danh sách (ví dụ Cộng các dấu chấm trong câu hỏi và theo dõi sự hướng dẫn của thầy/cô giáo cho câu hỏi).



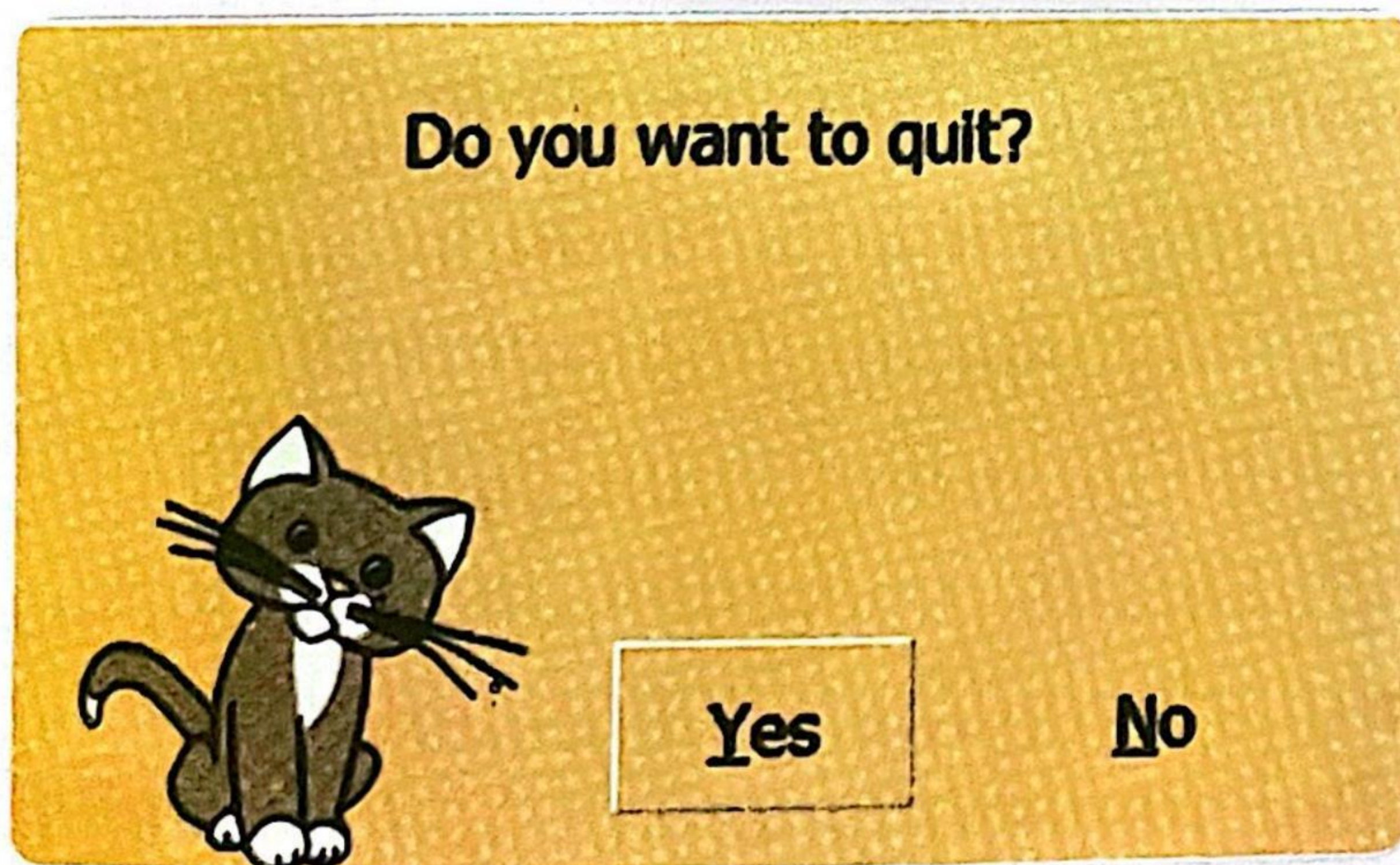
Nếu điền kết quả đúng, dòng chữ thông báo có màu xanh. Nếu sai, dòng chữ thông báo sẽ có màu đỏ.

Chương trình hiển thị kết quả



3. Thoát khỏi màn chơi

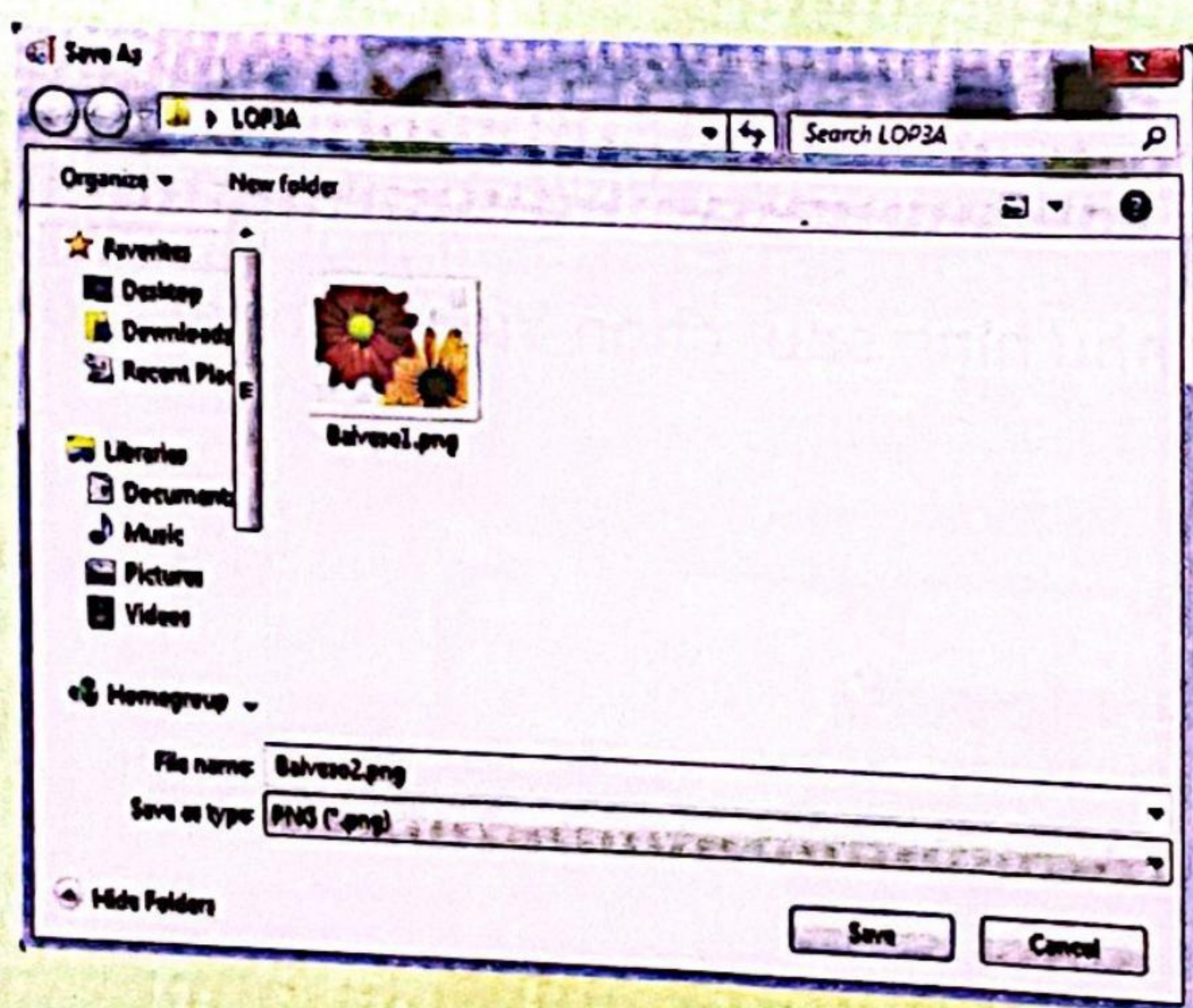
Để thoát khỏi màn chơi và quay lại màn hình chính, em nhấn phím Esc. Để thoát khỏi phần mềm, em nhấn phím Esc thêm một lần nữa. Phần mềm sẽ hiển thị thông báo như hình sau, chọn Yes để thoát khỏi phần mềm.



Bài đọc thêm : THÔNG TIN LƯU TRỮ TRONG MÁY TÍNH

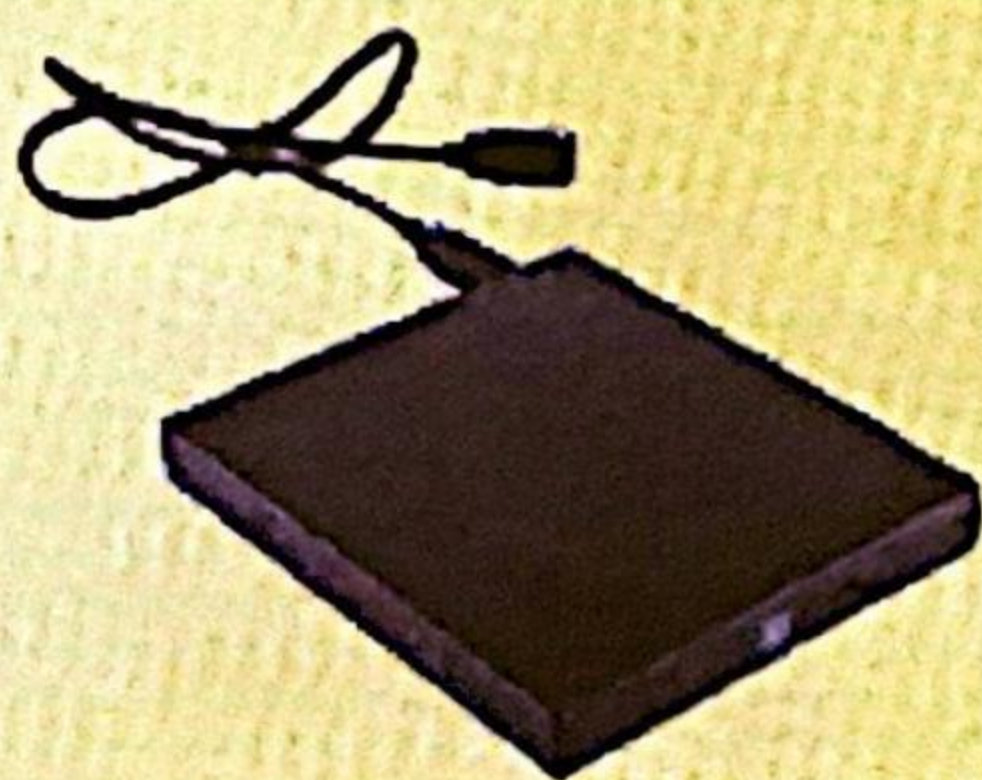
Máy tính hoạt động được là nhờ sự trợ giúp của hệ điều hành. Em học vẽ, soạn thảo văn bản, soạn bài trình chiếu, truy cập Internet, chơi trò chơi... là nhờ có các phần mềm hỗ trợ cài đặt trên máy tính.

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



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

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



Ổ đĩa ngoài



USB



Ổ đĩa CD/ DVD

CHỦ ĐỀ 2

EM TẬP VẼ

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

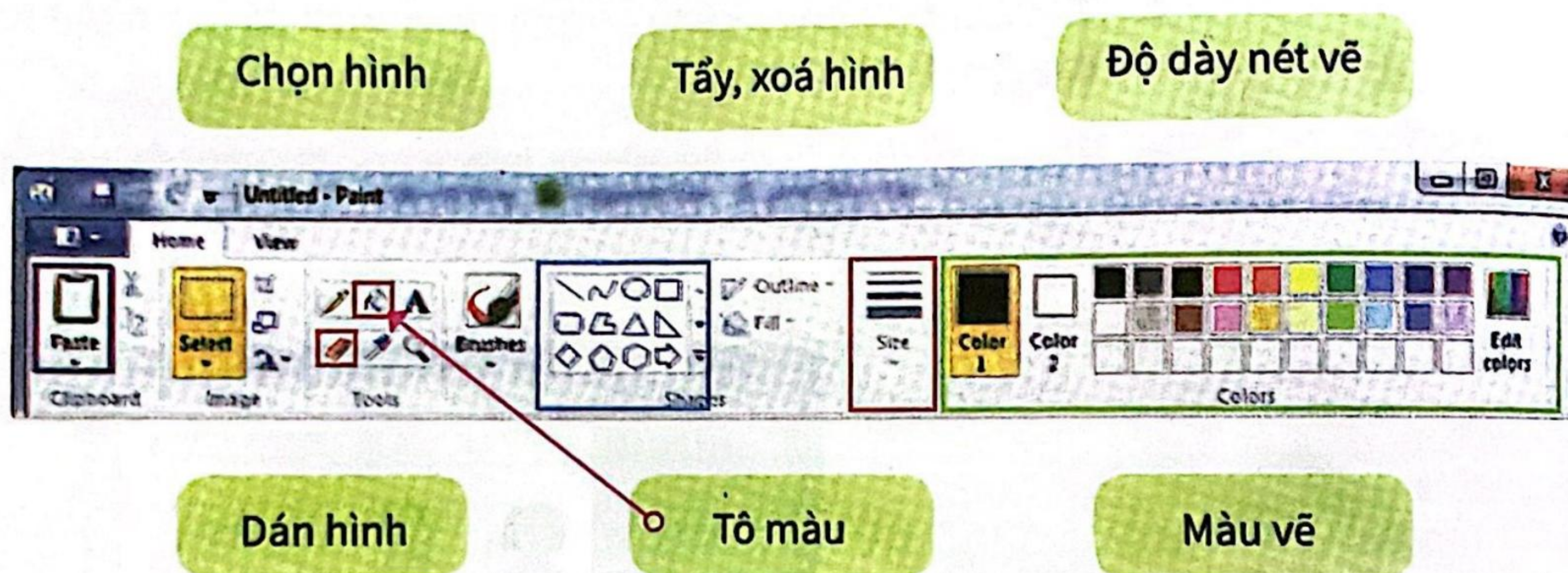


Mục tiêu

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

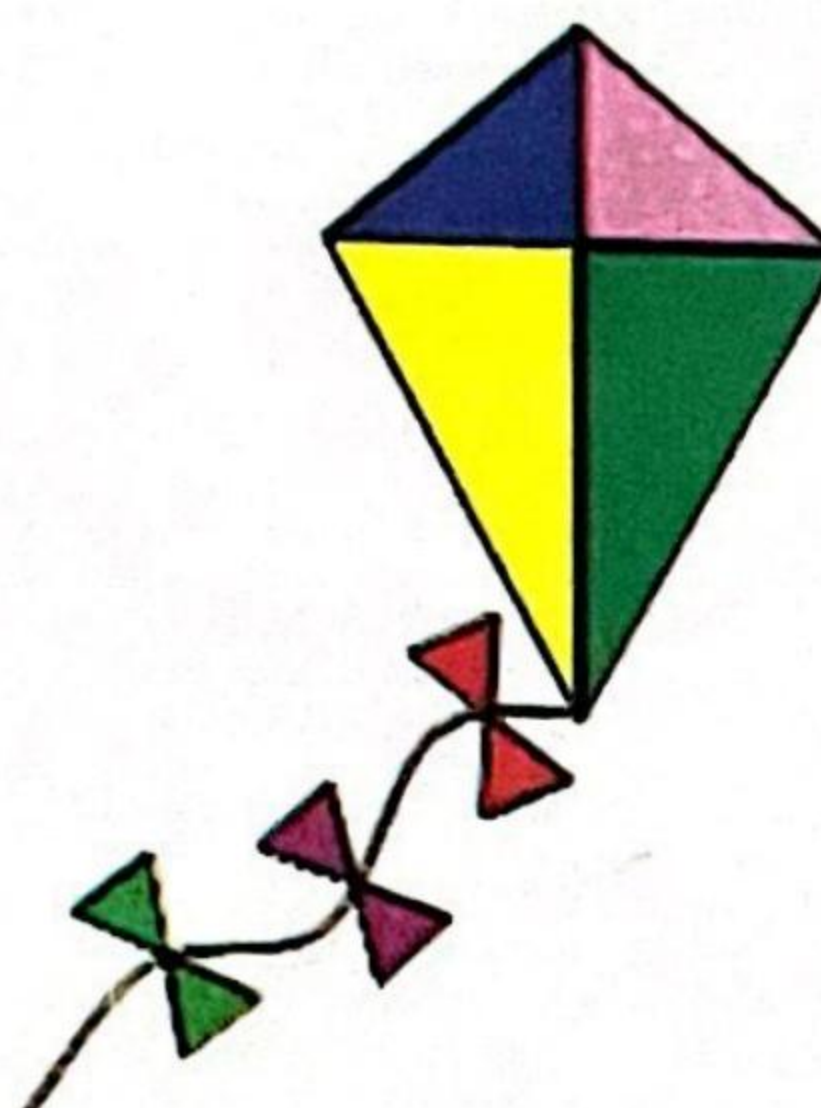
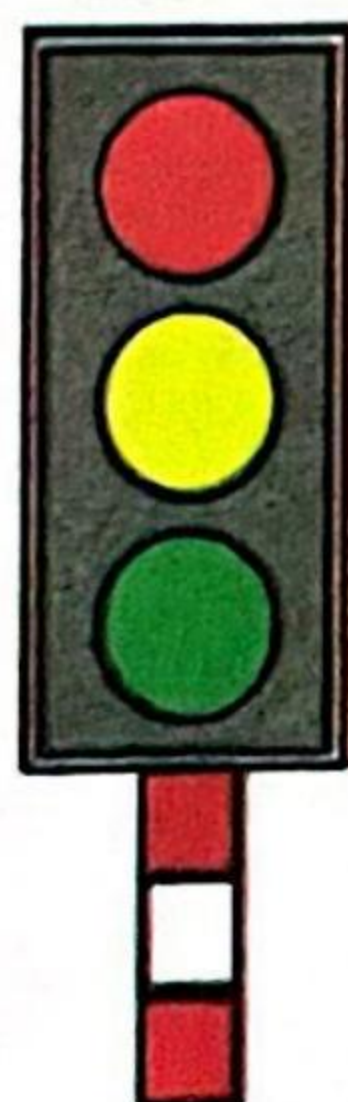
A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Trao đổi với bạn, nối theo mẫu.



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

- Mở chương trình Paint.
- Vẽ hình rồi tô màu cho hình theo mẫu, lưu bài vẽ có tên lần lượt là **Bài vẽ 1** và **Bài vẽ 2** vào thư mục của em trên máy tính.



3. Em và bạn trao đổi cách đổi tên hai bài vẽ ở hoạt động 2 thành tên Đèn giao thông và Con diều.
4. Em mở bài vẽ Đèn giao thông, vẽ thêm chiếc ô tô bên cạnh chiếc đèn giao thông rồi lưu bài vẽ vào thư mục của em trên máy tính.
5. Mở bài vẽ Con diều, sử dụng công cụ sao chép để sao chép thành nhiều con diều khác. Vẽ thêm mặt trời và các đám mây rồi tô màu để bức tranh sinh động hơn.

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

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

EM CẦN GHI NHỚ

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



Mục tiêu

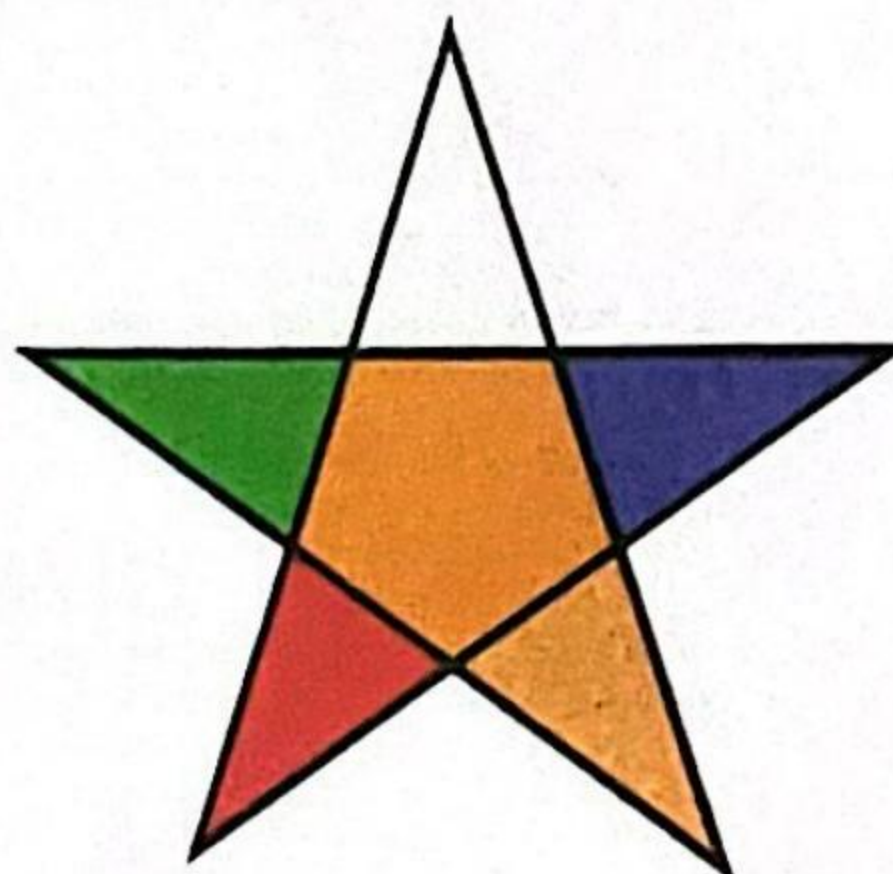
- Biết cách xoay hình theo nhiều hướng khác nhau;
- Viết được chữ lên hình vẽ.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Xoay hình

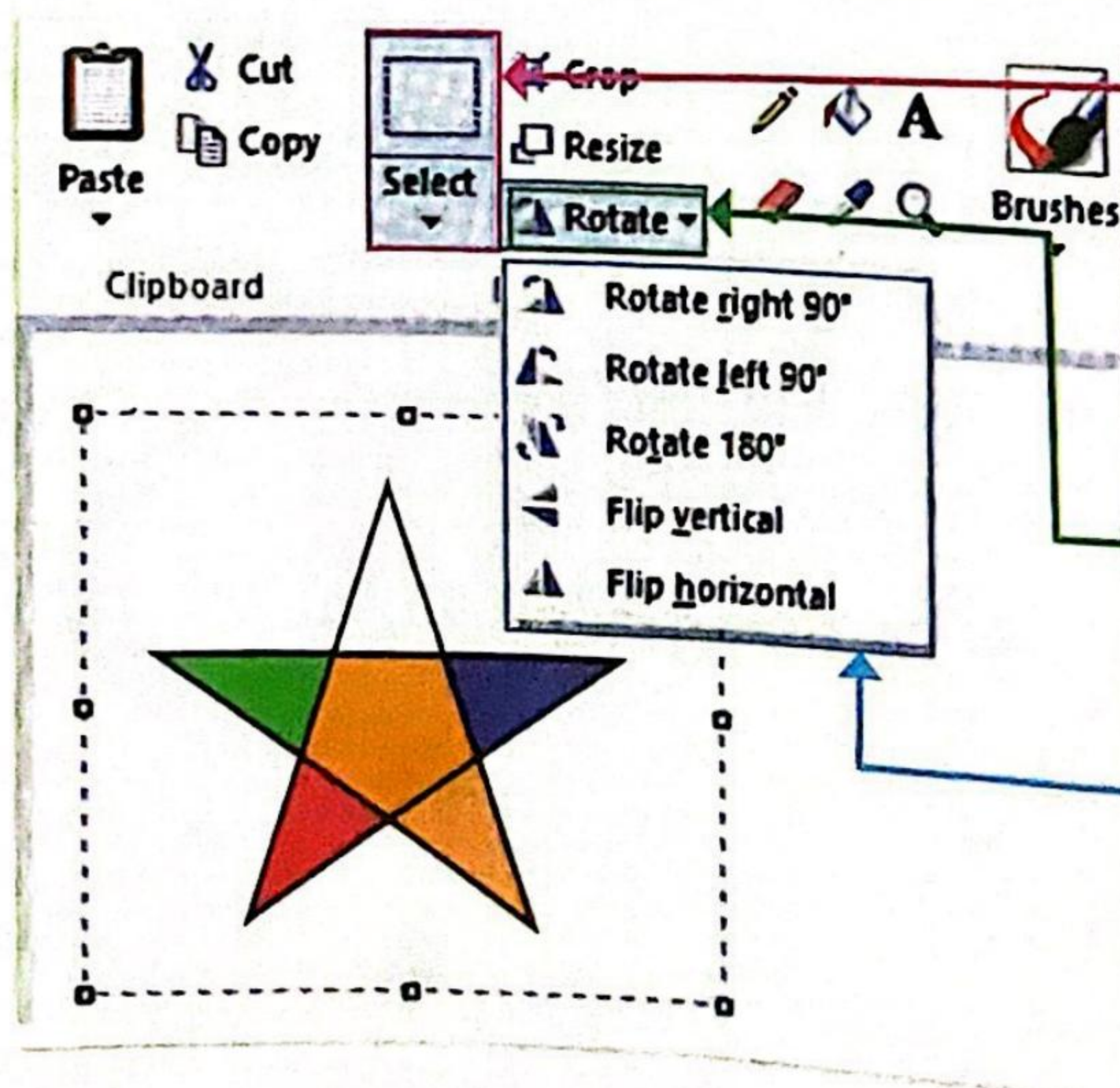
Trao đổi với bạn, thực hiện các yêu cầu sau:

a) Vẽ chiếc đèn ông sao theo mẫu.



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

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



Bước 1:

Nháy chọn Select, chọn hình ngôi sao cần xoay.

Bước 2:

Chọn Rotate.

Bước 3:

Chọn hướng muốn xoay từ danh sách.

BÀI 2

XOAY HÌNH, VIẾT CHỮ LÊN HÌNH VẼ



Mục tiêu

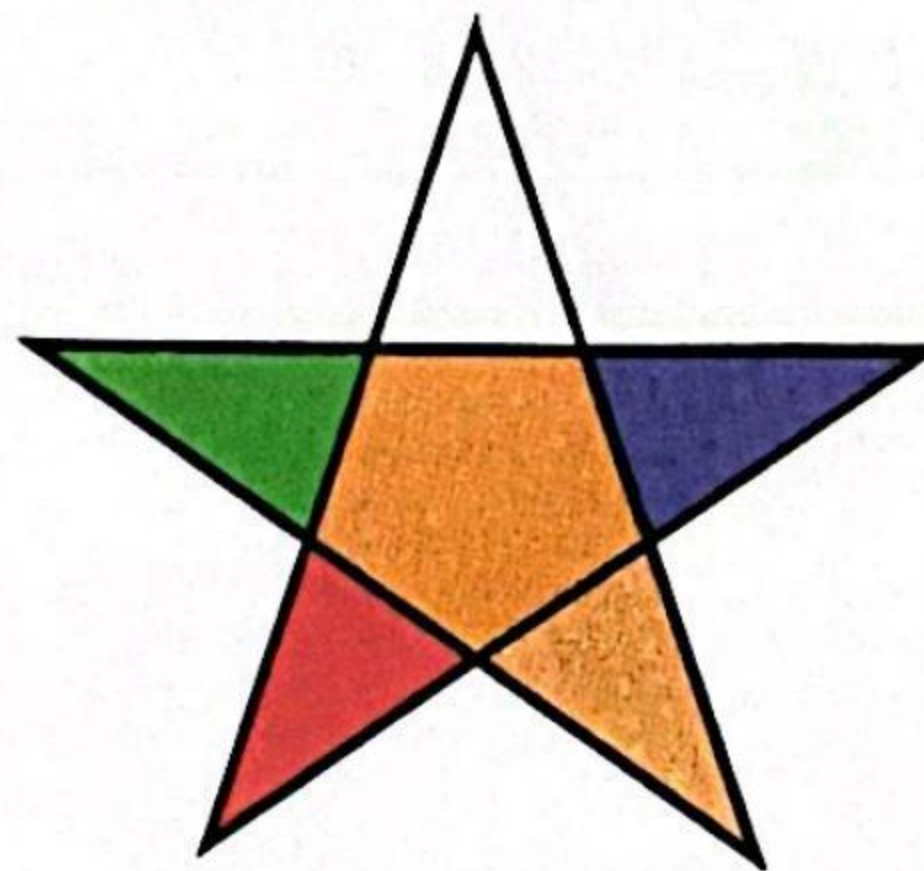
- Biết cách xoay hình theo nhiều hướng khác nhau;
- Viết được chữ lên hình vẽ.

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Xoay hình

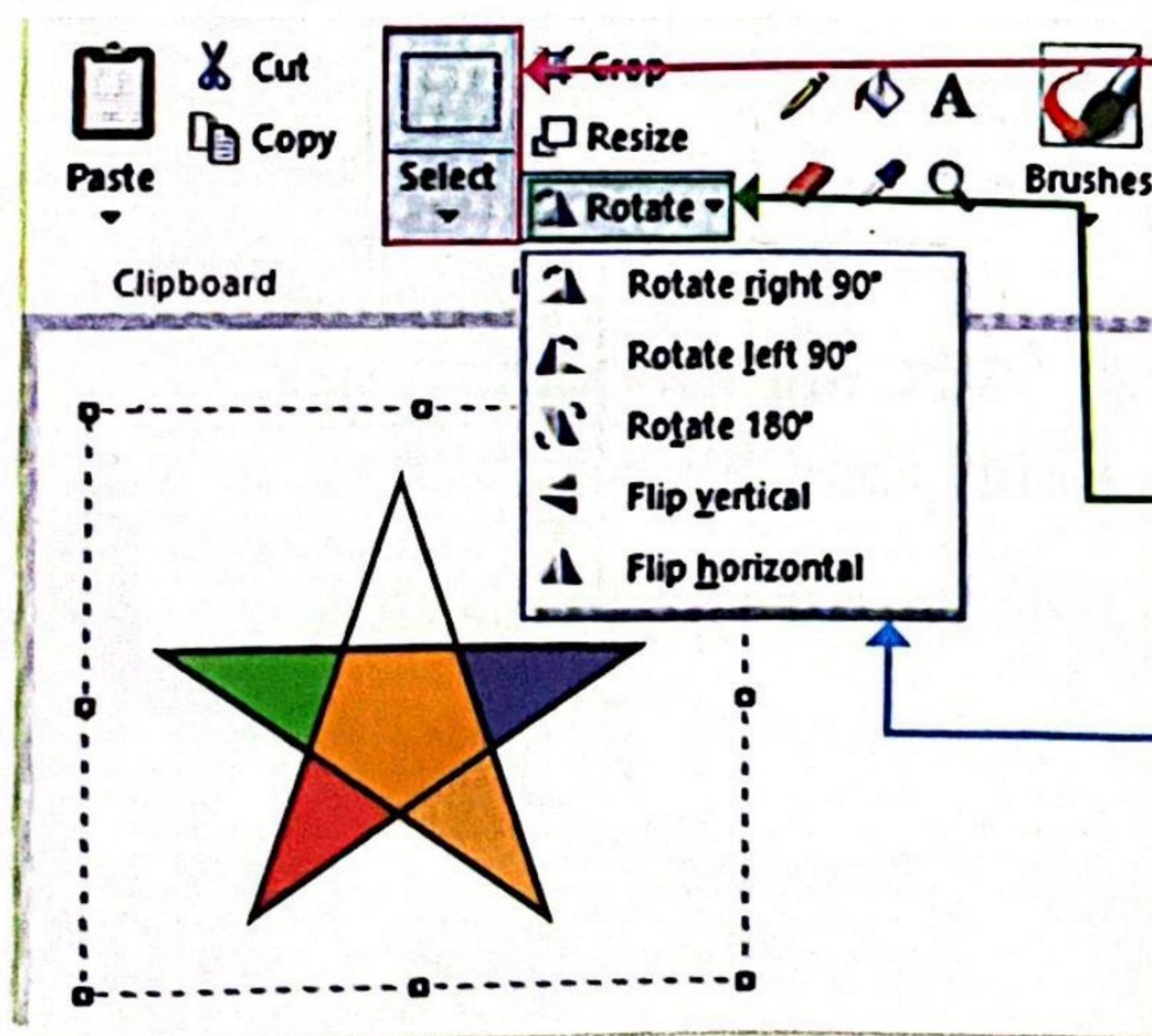
Trao đổi với bạn, thực hiện các yêu cầu sau:

a) Vẽ chiếc đèn ông sao theo mẫu.



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

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



Bước 1:

Nháy chọn Select, chọn hình ngôi sao cần xoay.

Bước 2:

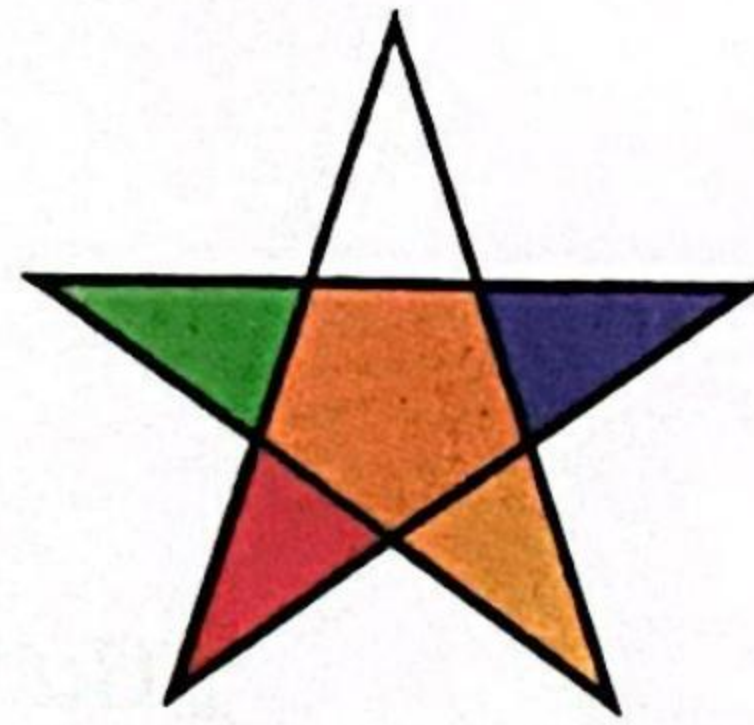
Chọn Rotate.

Bước 3:

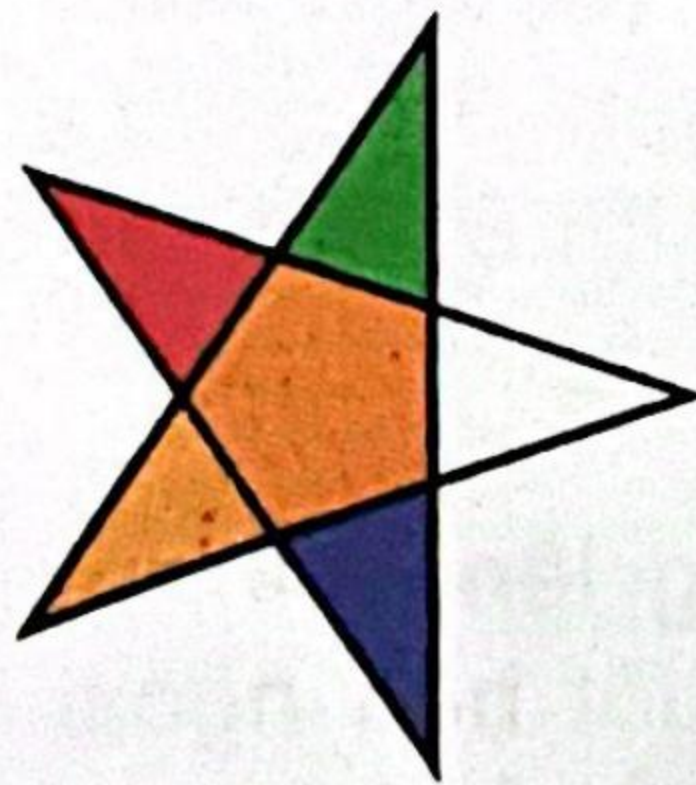
Chọn hướng muốn xoay từ danh sách.



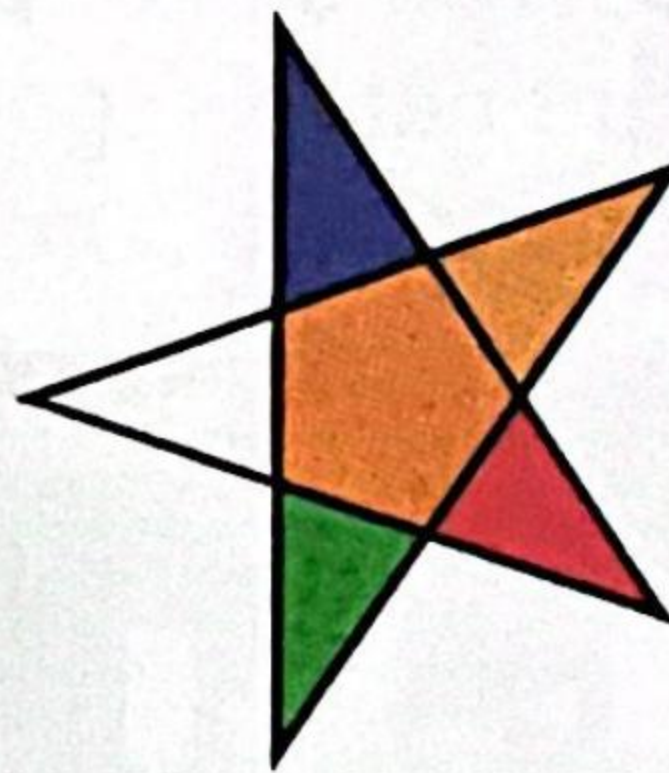
Em hãy so sánh kết quả sau khi xoay so với hình gốc.



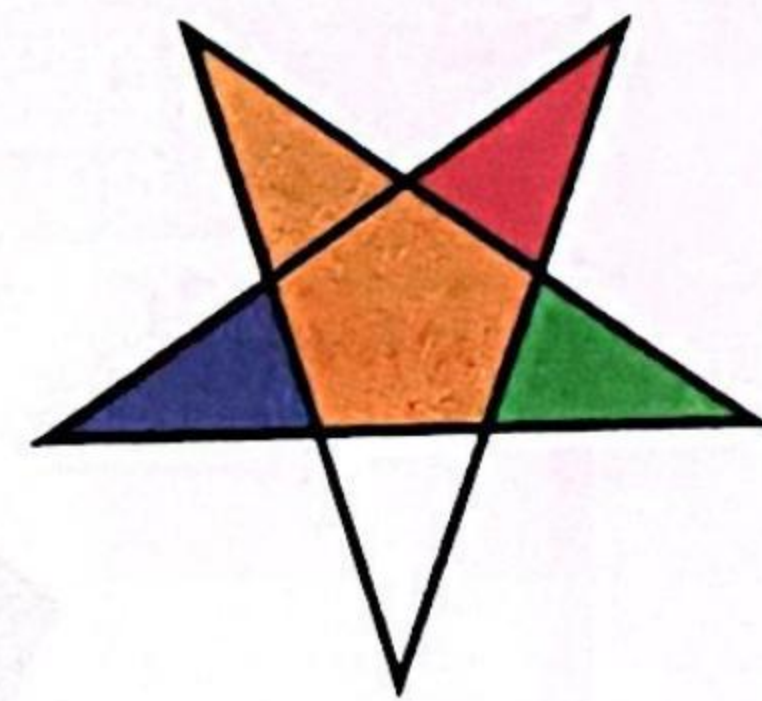
Hình gốc



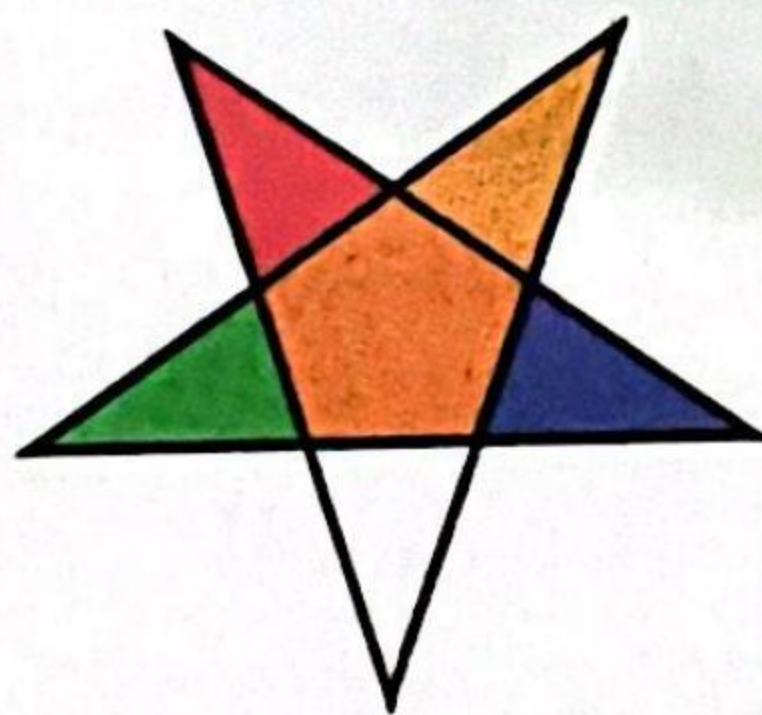
Rotate right 90°



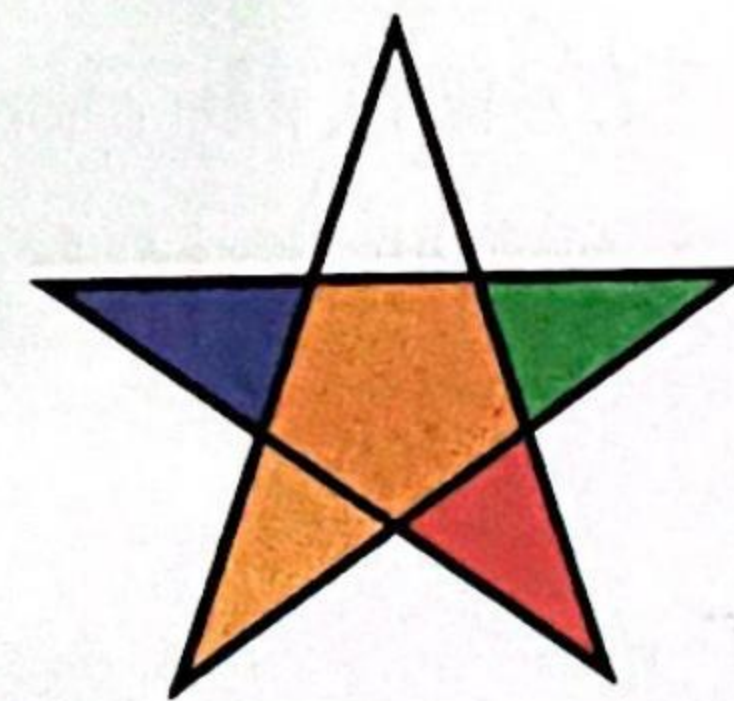
Rotate left 90°



Rotate 180°



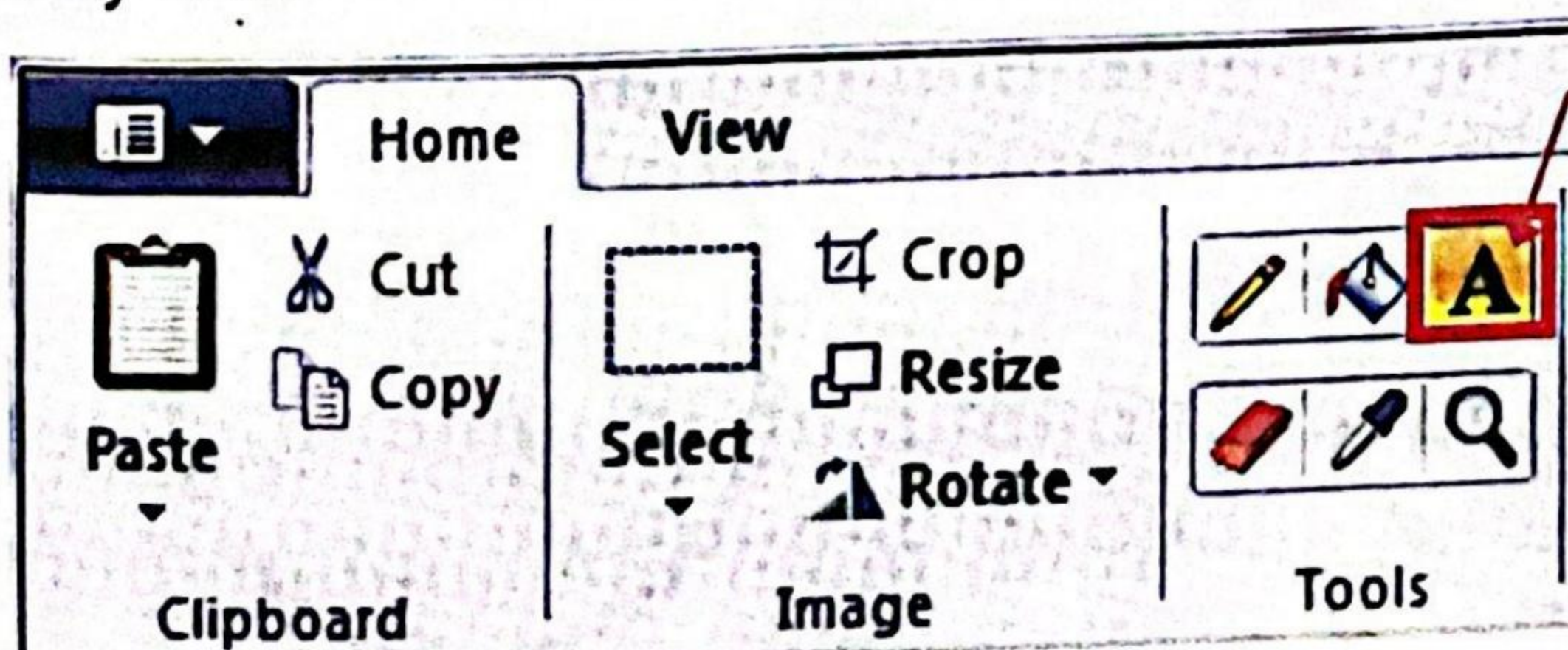
Flip vertical



Flip horizontal

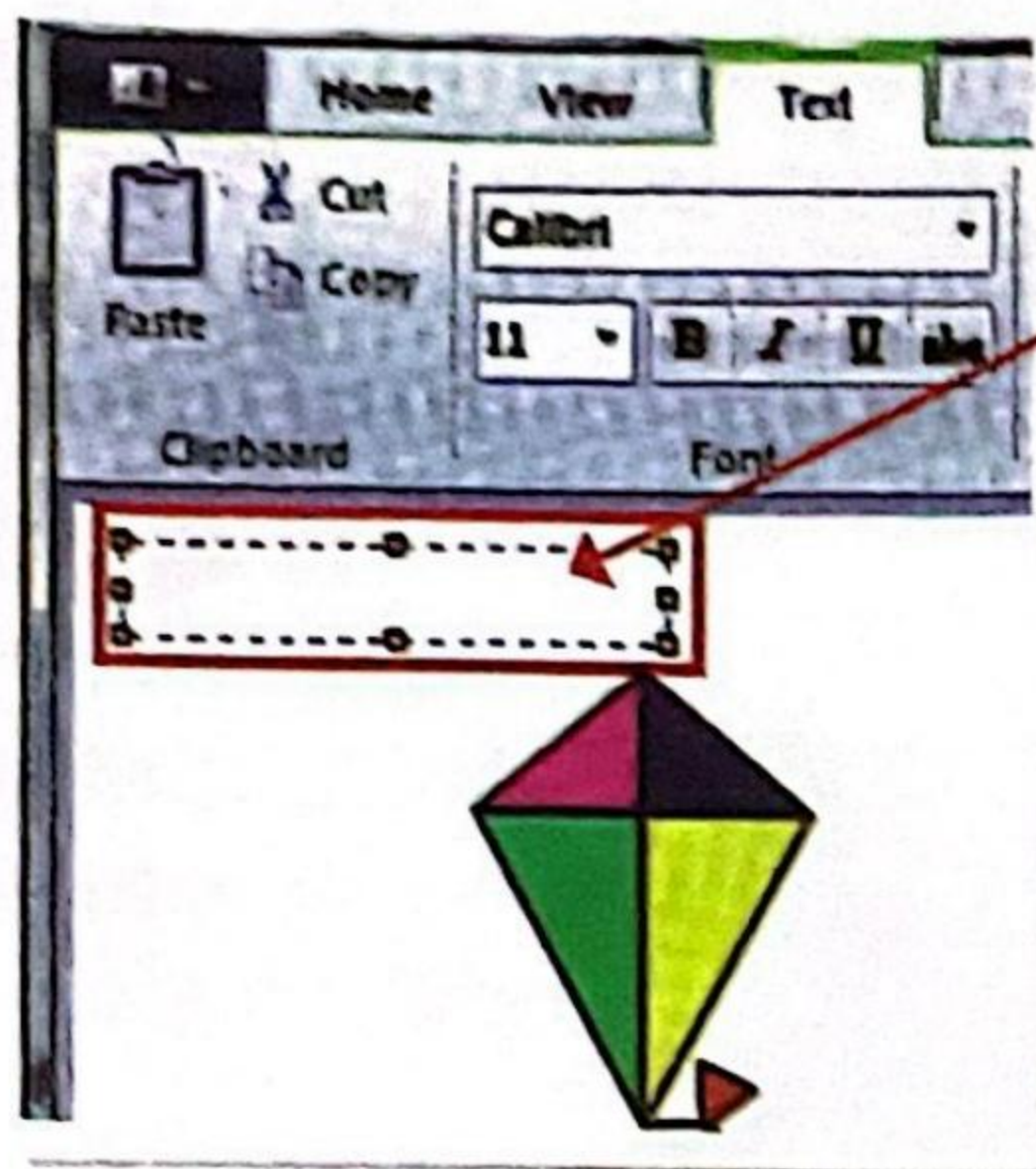
2. Viết chữ lên hình

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



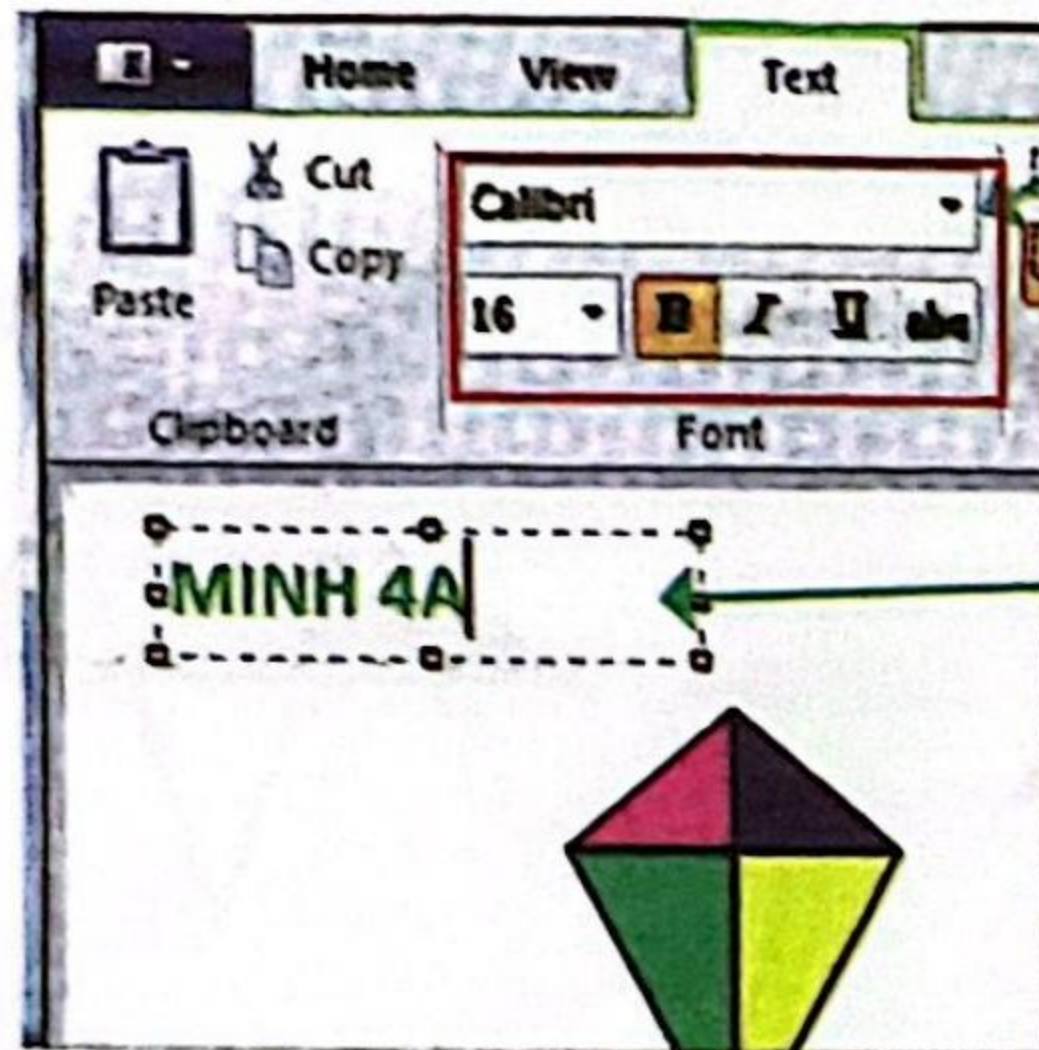
Bước 1:

Chọn **A** trong thẻ Home.



Bước 2:

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



Bước 3:

Chọn cỡ chữ, màu chữ, phông chữ.

Bước 4:

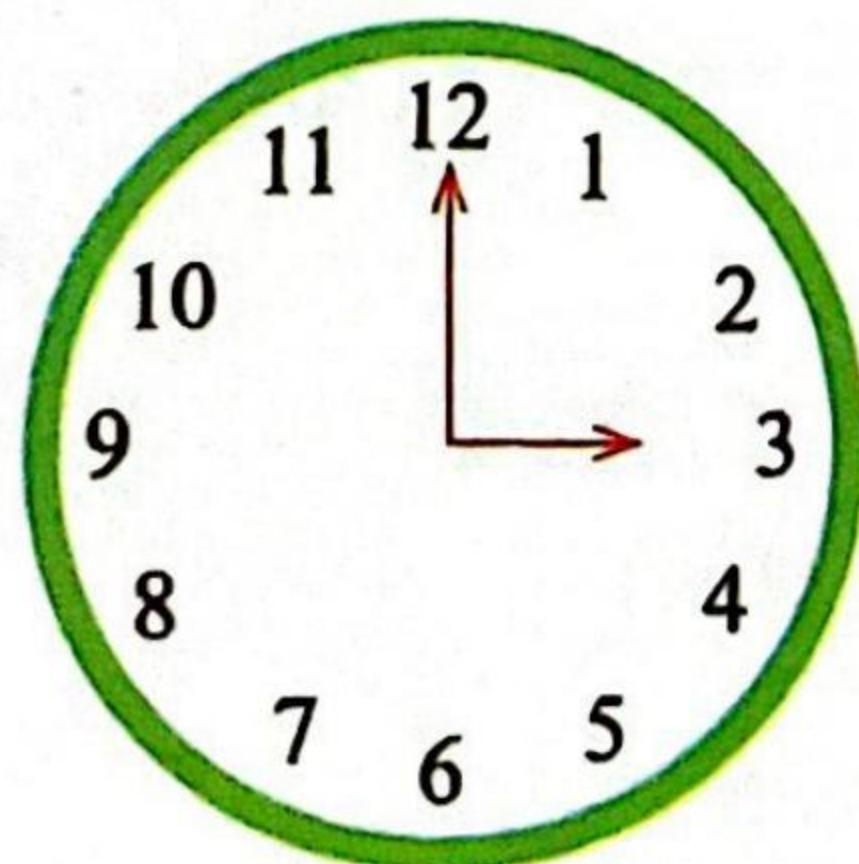
Gõ nội dung lên hình vẽ rồi nhấp chuột bên ngoài khung chữ để kết thúc.

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

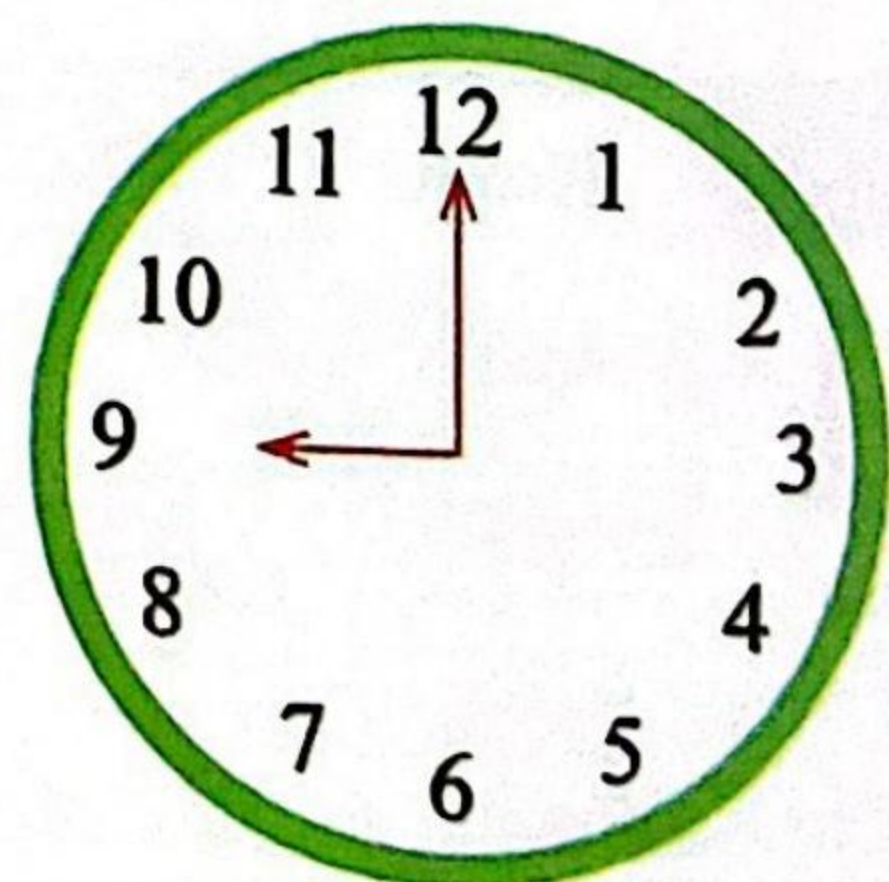
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

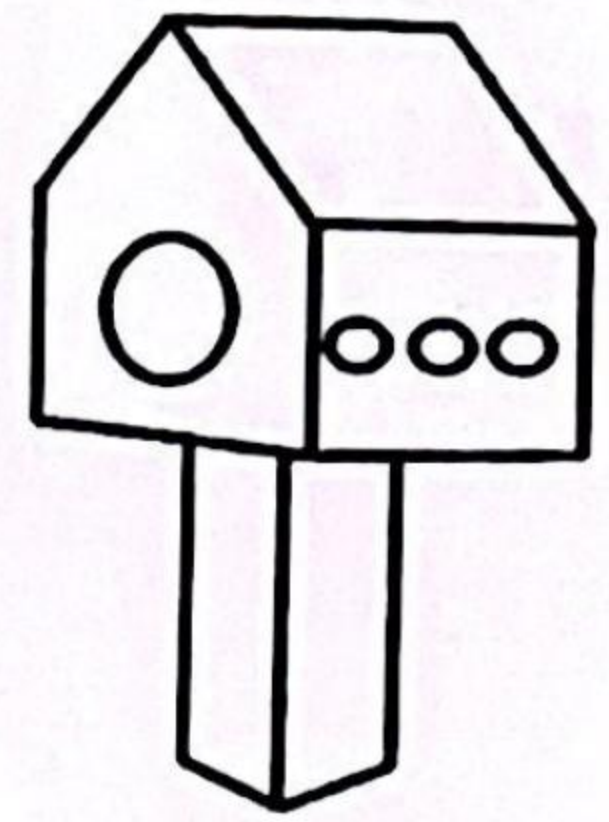


a)



b)

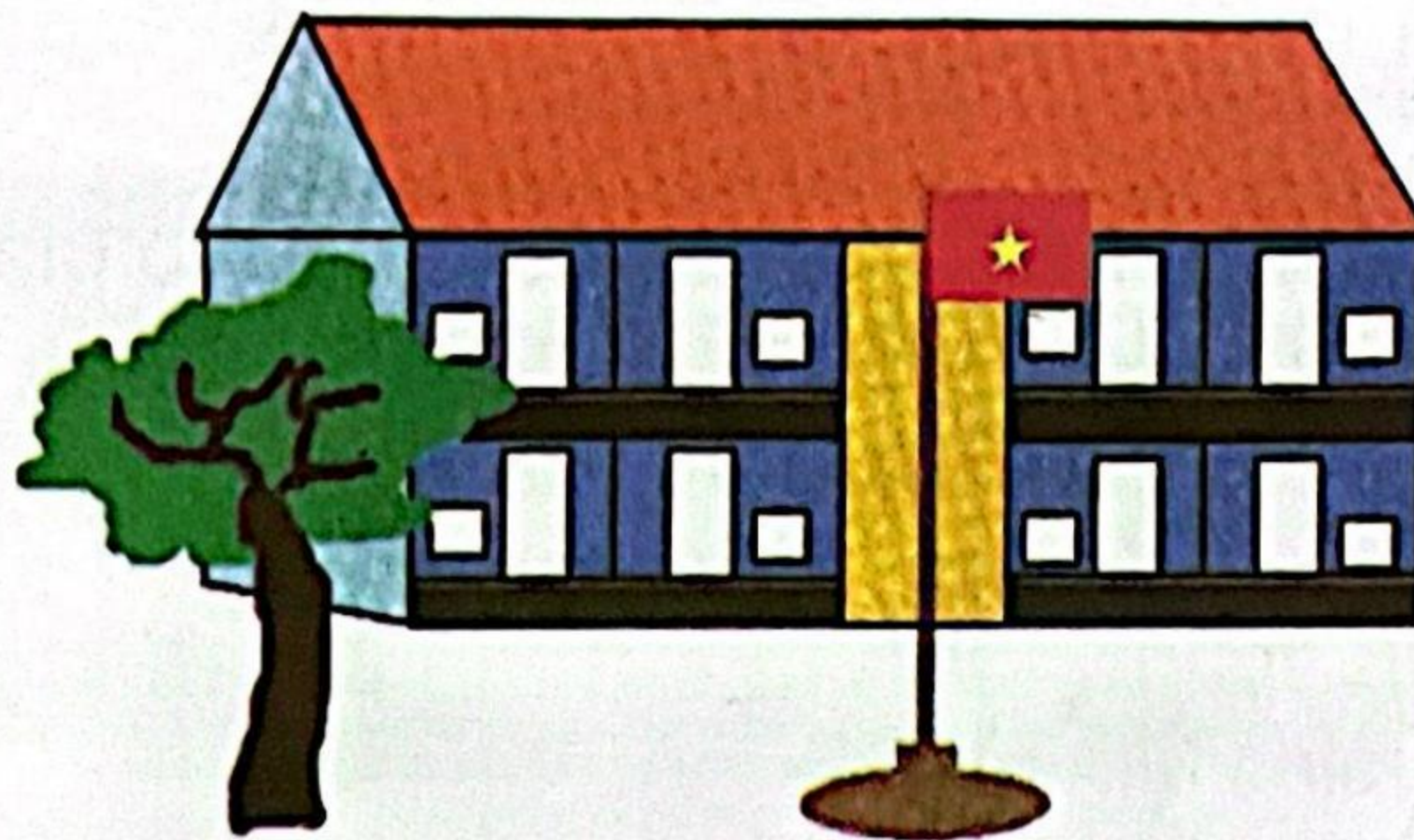
2. Em hãy vẽ tổ chim theo mẫu. Tô màu và gõ tên em, tên lớp em vào góc phải trên cùng của bài vẽ. Lưu bài vẽ với tên **Tổ chim** trong thư mục của em trên máy tính.



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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Em có thể xoay chi tiết hoặc toàn bộ hình vẽ theo nhiều hướng khác nhau như: xoay sang bên phải 90 độ (Rotate right 90°), xoay sang bên trái 90 độ (Rotate left 90°), xoay 180 độ (Rotate 180°), lật theo chiều dọc (Flip vertical), lật theo chiều ngang (Flip horizontal).

🍏 Em có thể viết chữ, thay đổi kiểu chữ, cỡ chữ và màu sắc chữ tùy ý.





Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Tìm hiểu thẻ View

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

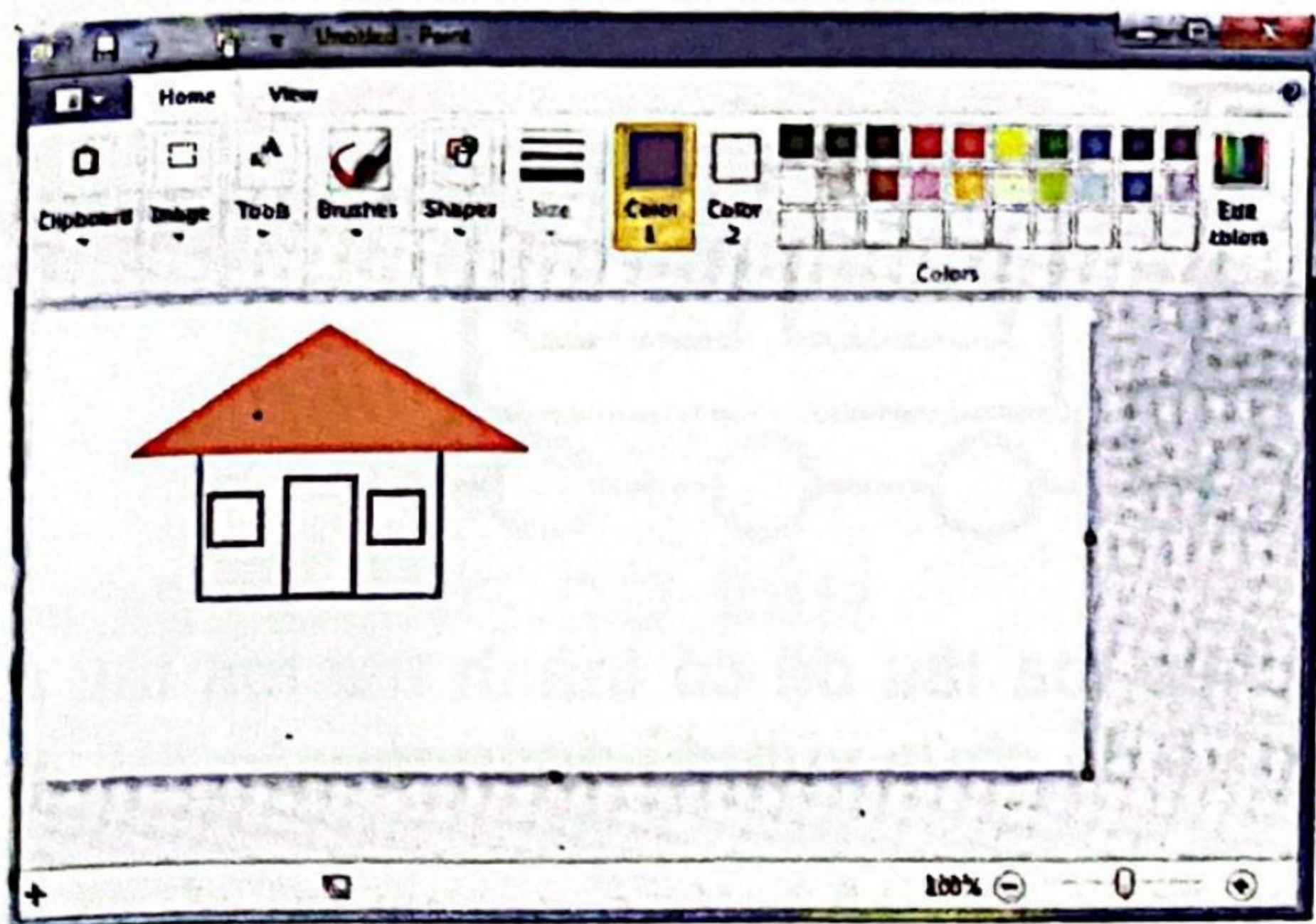
The screenshot shows the 'View' tab in the Microsoft Paint application. The 'View' tab is highlighted, and the 'Rulers' checkbox is checked. The 'Gridlines' checkbox is also checked. The 'Status bar' checkbox is checked. The 'Full screen' and 'Thumbnail' buttons are visible. The 'Zoom in', 'Zoom out', and 'Zoom' buttons are also visible. The 'Status bar' at the bottom shows the dimensions '413 x 266px'.

Annotations:

- Nháy chọn thẻ View.
- Đánh dấu ☒ Ruler để hiện thước đo trên trang vẽ.
- Đánh dấu ☒ Gridlines để hiện lưới trên trang vẽ.
- Đánh dấu ☒ Status bar để hiện thông tin của bức tranh.
- Kích thước trang vẽ: 413 x 266px

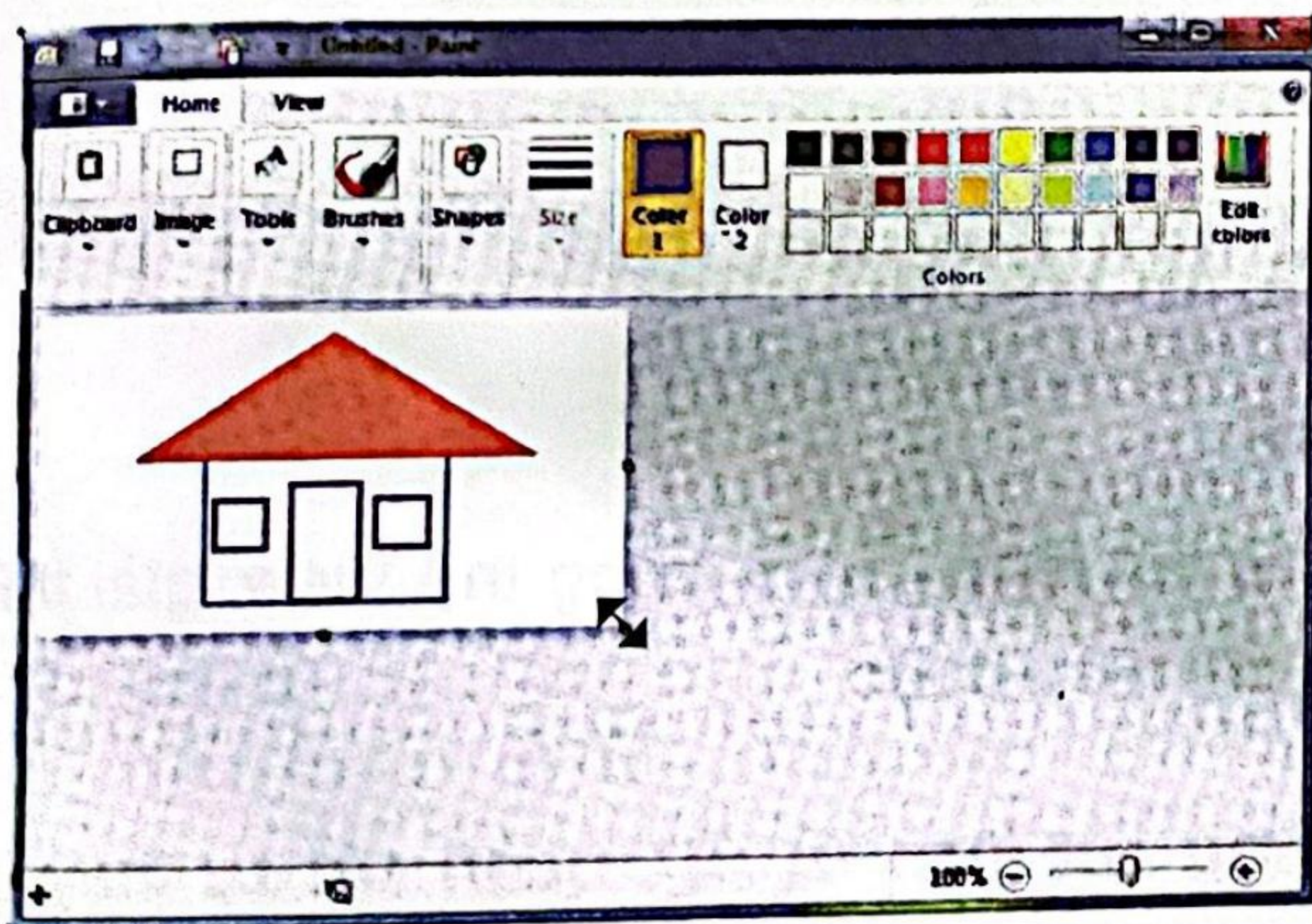
2. Thay đổi kích thước trang vẽ

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



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

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



Bước 1:

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

Bước 2:

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



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

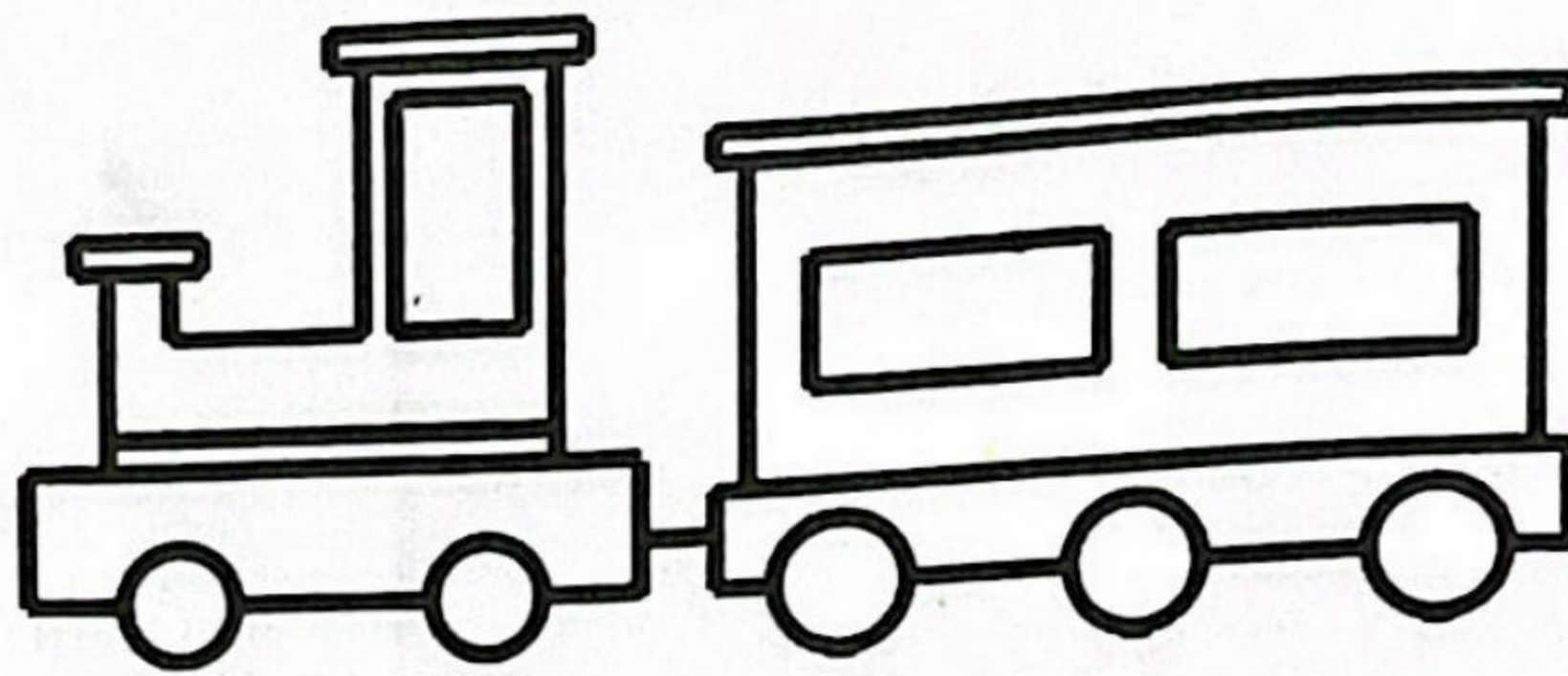
- Chọn toàn bộ bài vẽ: **Ctrl + A**.
- Sao chép vùng được chọn: **Ctrl + C**.
- Lưu bài vẽ: **Ctrl + S**.

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



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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



2. Sử dụng phím tắt để sao chép toa tàu đã có thành hai toa tàu mới. Định dạng kích thước trang vẽ để chứa vừa đủ đoàn tàu.
3. Trao đổi với bạn cách quay đoàn tàu về hướng ngược lại rồi tô màu cho đoàn tàu.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện các yêu cầu sau:

- a) Tìm hiểu chức năng của các nút lệnh   trong thẻ View, giải thích với bạn chức năng mà em tìm hiểu được.
- b) Nháy chọn lần lượt vào từng nút lệnh  , quan sát sự thay đổi  ở góc phải phía dưới phần mềm Paint. Nhận xét về kết quả em quan sát được.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Trước khi chỉnh sửa một chi tiết bất kì trong hình vẽ, em cần chọn chi tiết đó bằng công cụ Select.

🍏 Sử dụng phím tắt trong chương trình Paint sẽ giúp em thực hiện các thao tác nhanh hơn.

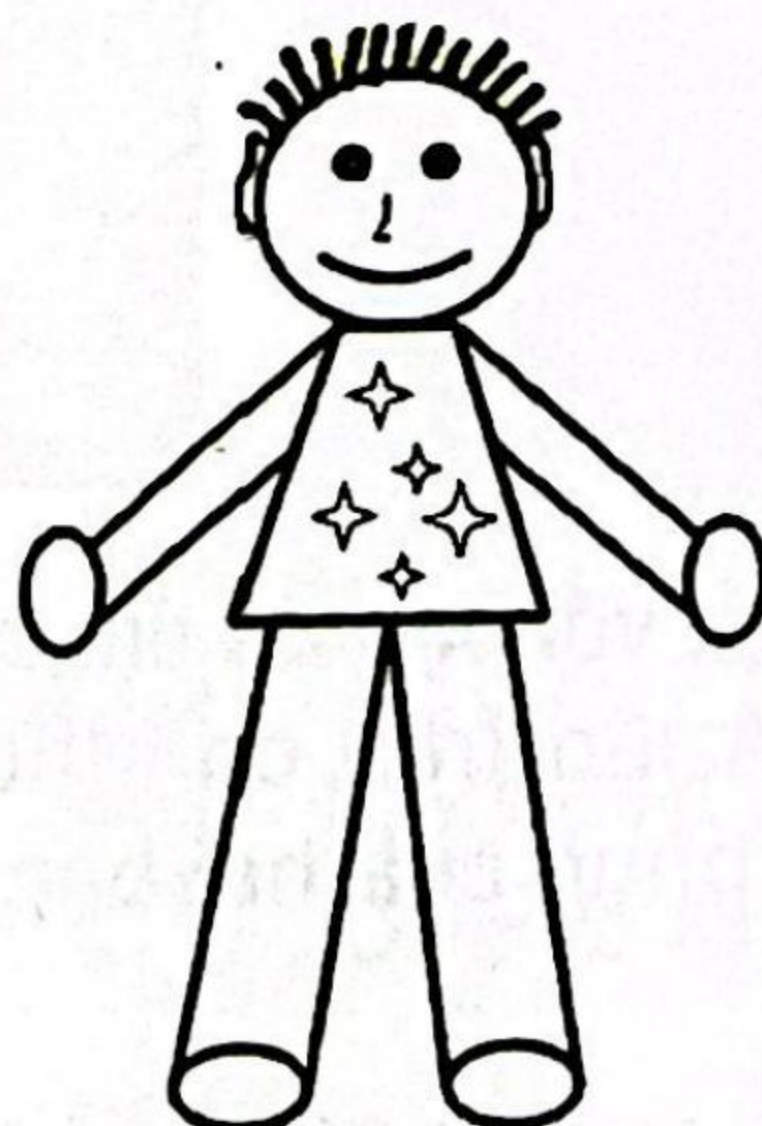
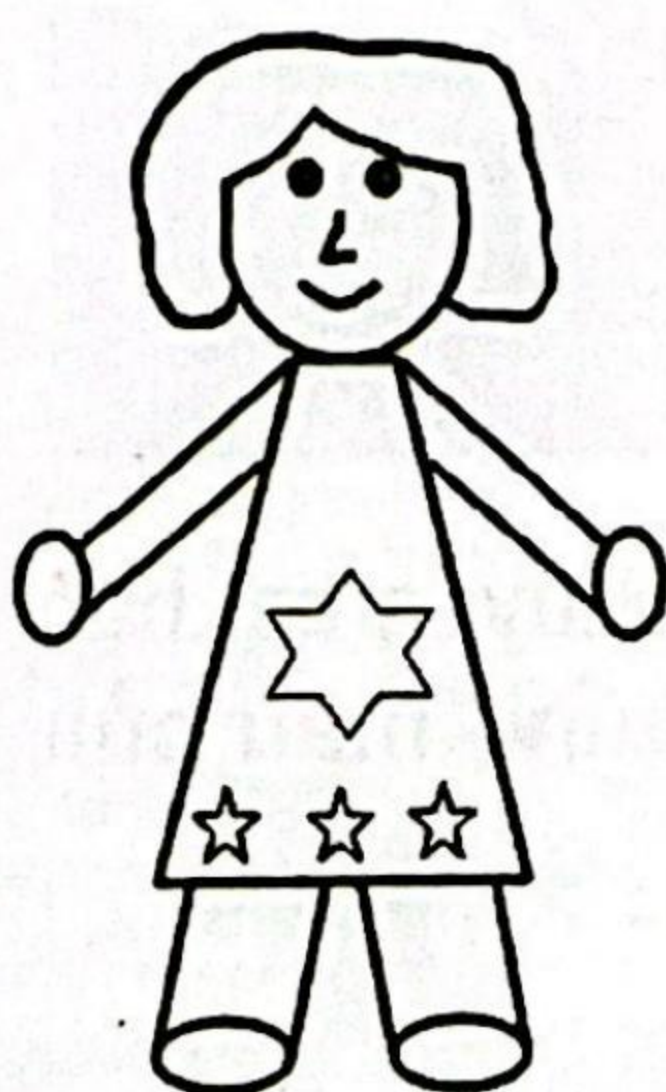


Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Vẽ các hình theo mẫu sau.



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

Bước 1:

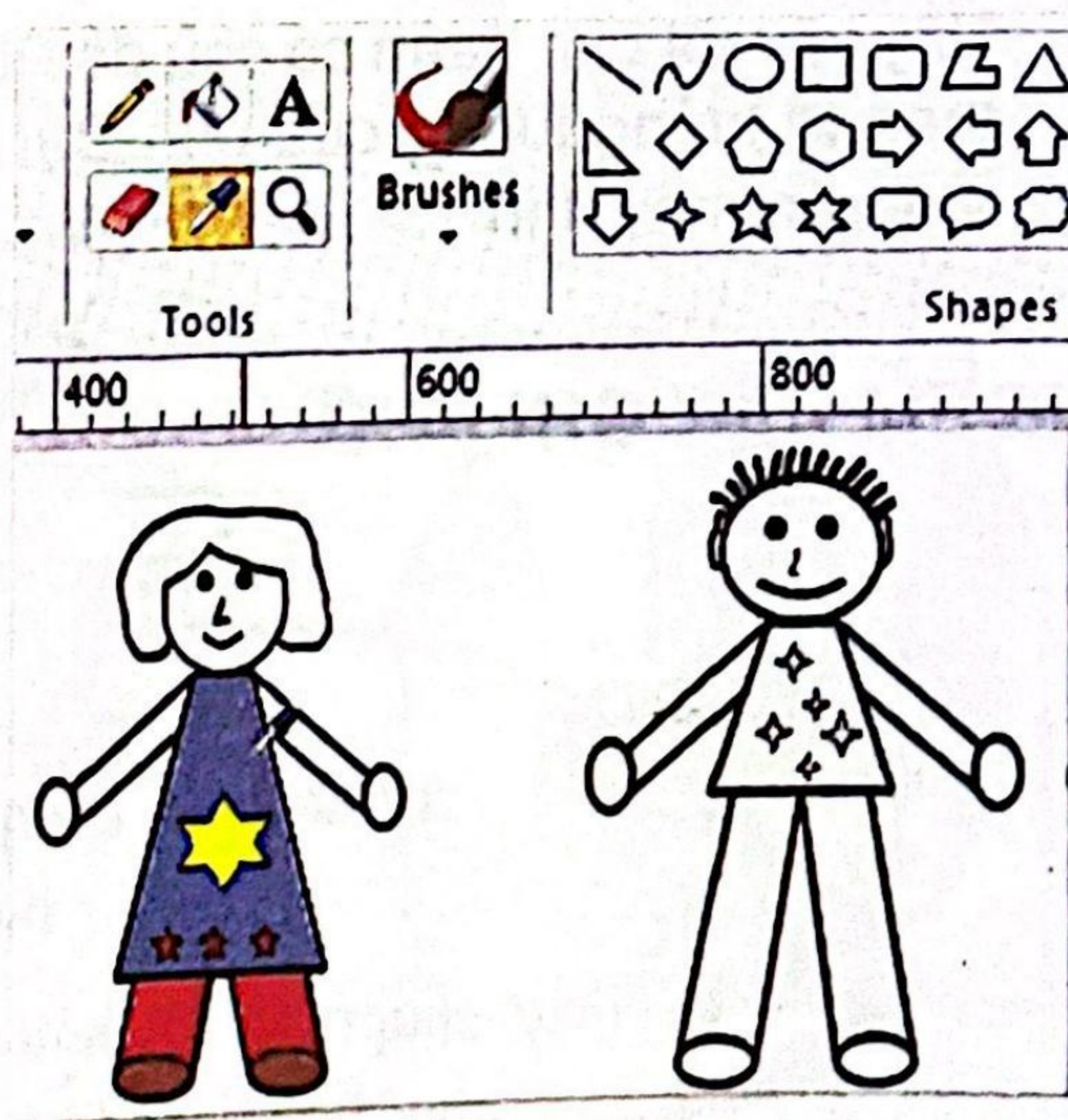
Chọn công cụ lấy màu Color picker .

Bước 2:

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

Bước 3:

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



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

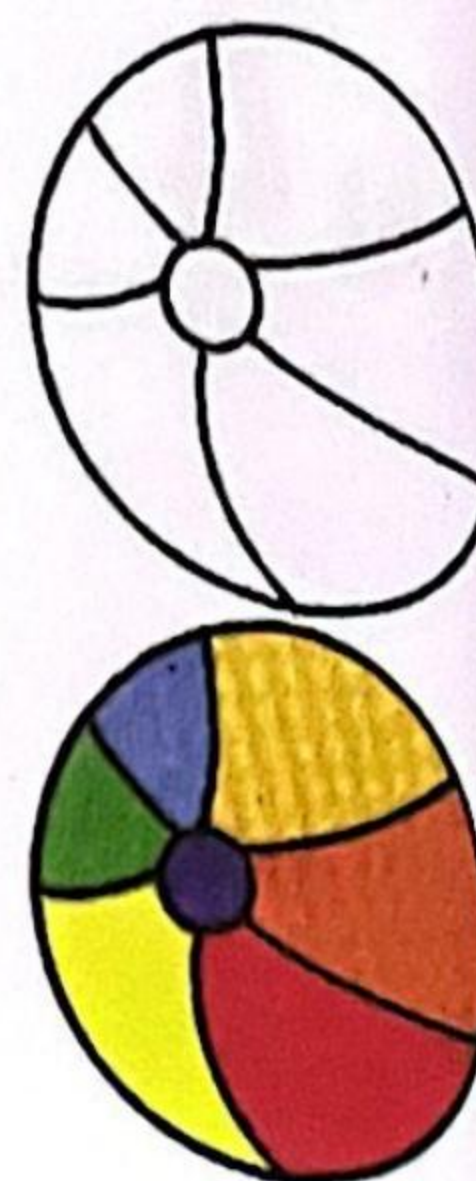


B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

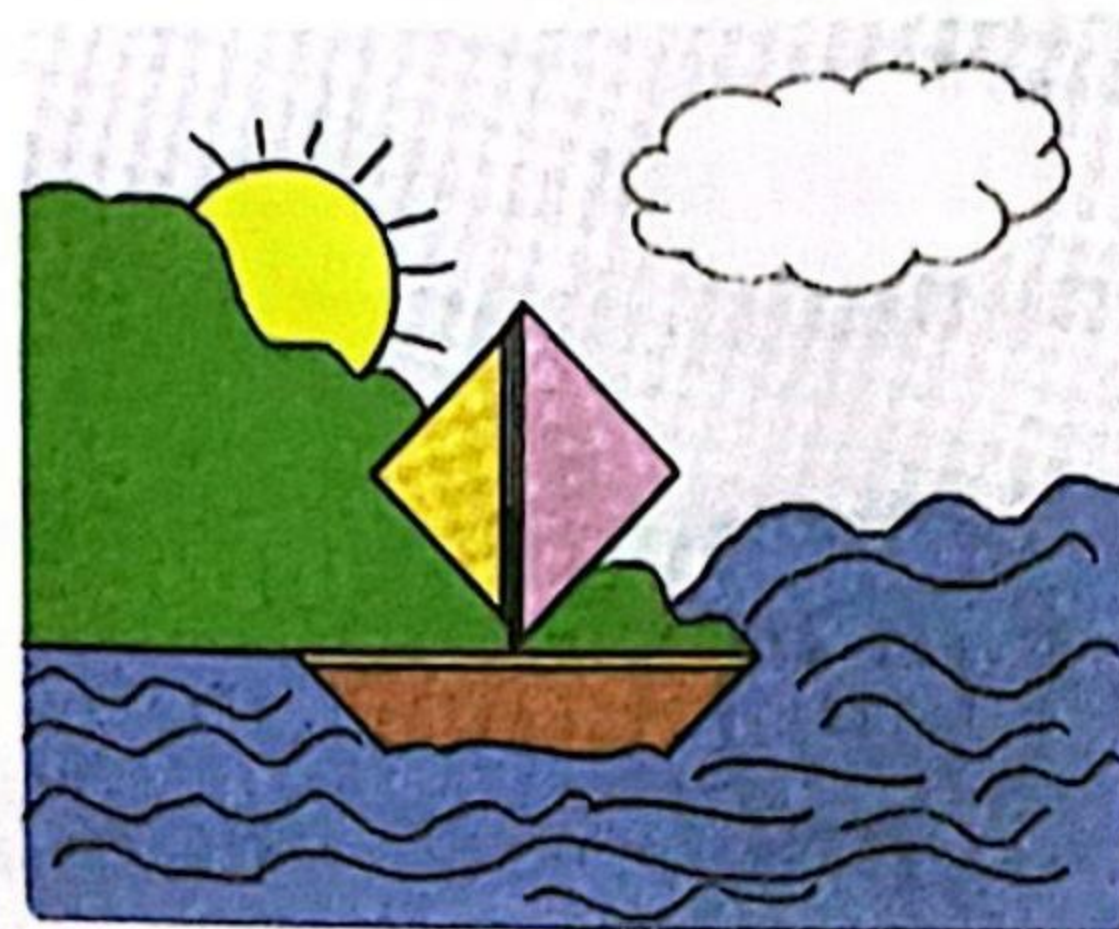
1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

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

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



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



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

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

EM CẦN GHI NHỚ

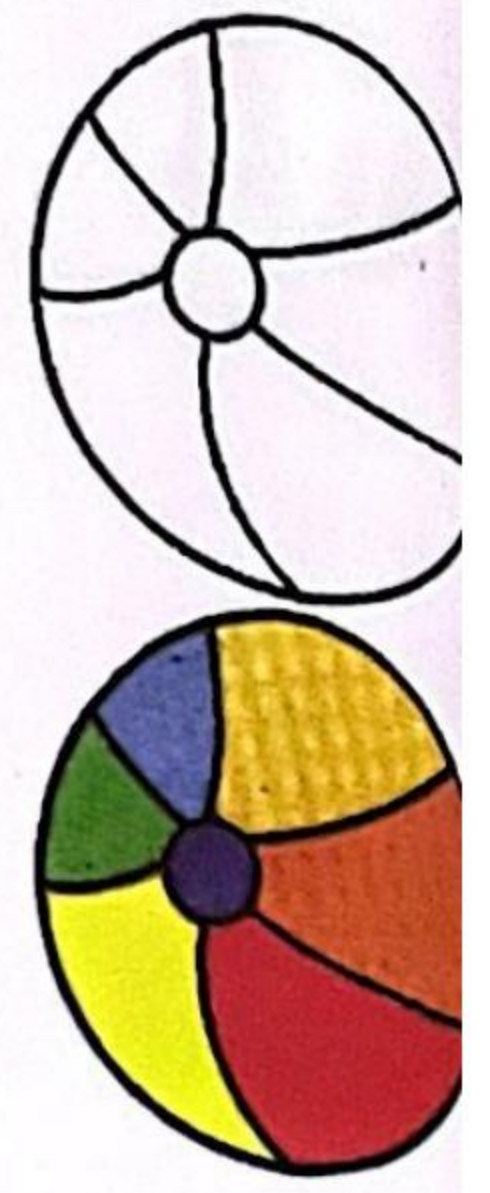
🍏 Sử dụng công cụ  để sao chép màu có sẵn.

🍏 Nháy chuột để tô màu bằng màu ở ô **Color 1**, nháy chuột phải để tô màu bằng màu ở ô **Color 2**

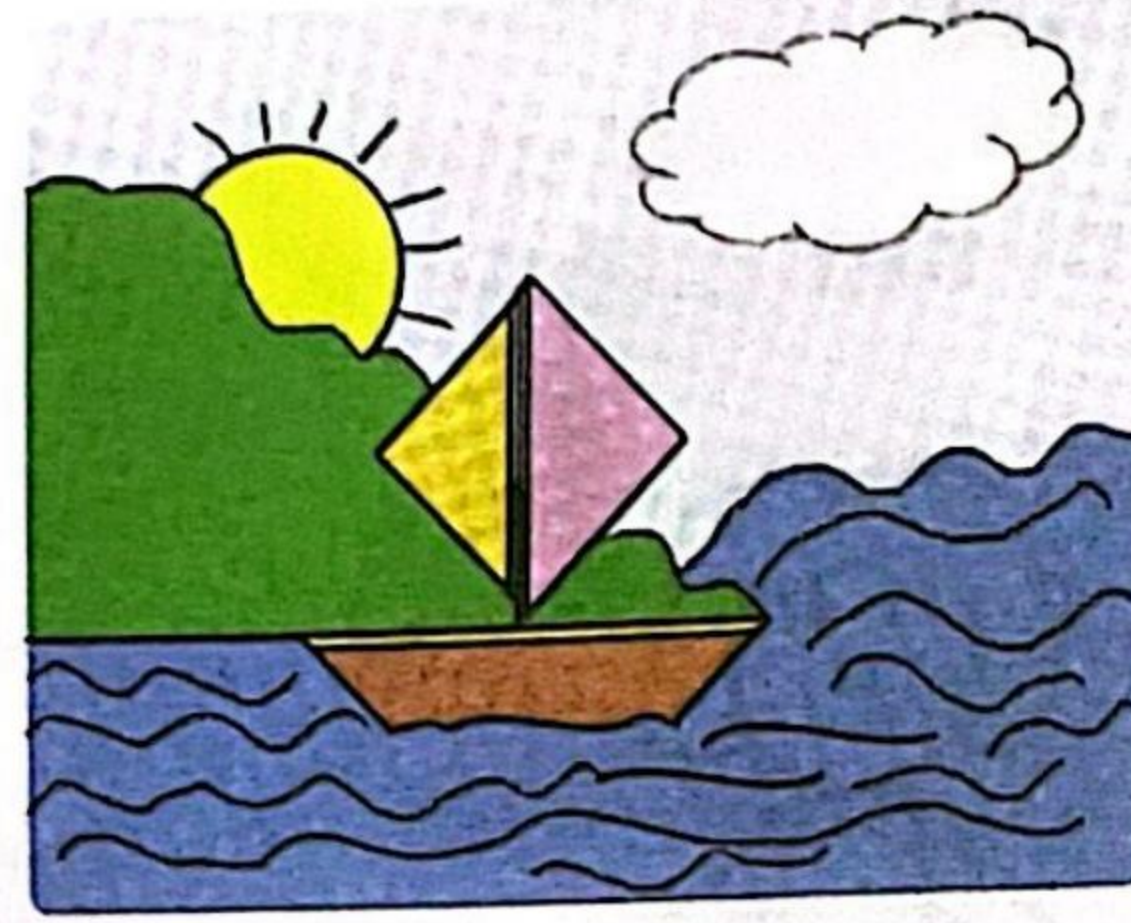
B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Em thực hiện các yêu cầu sau:

- Vẽ hình quả bóng rồi tô màu theo mẫu.
- Vẽ thêm các quả bóng tương tự, sử dụng công cụ sao chép màu để tạo ra nhiều quả bóng có màu sắc khác nhau.



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



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

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Sử dụng công cụ  để sao chép màu có sẵn.

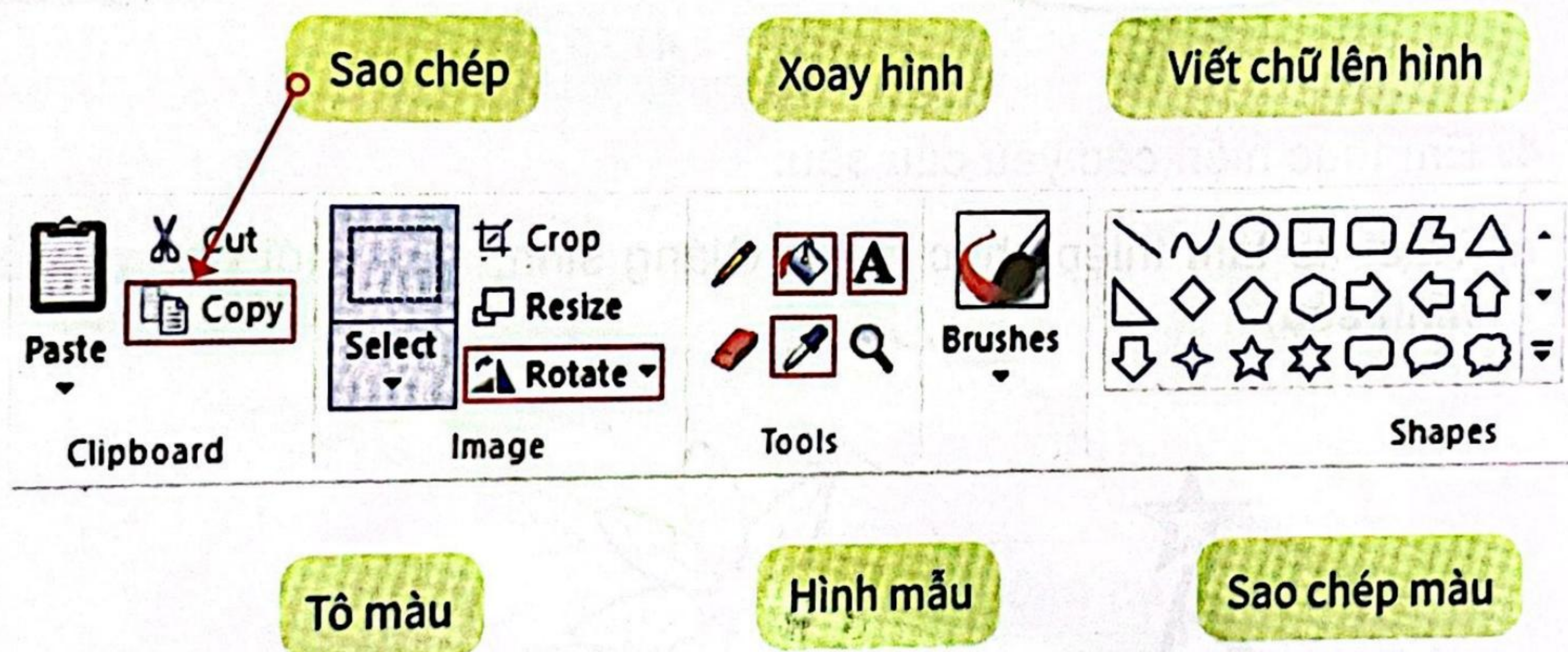
🍏 Nháy chuột để tô màu bằng màu ở ô **Color 1**, nháy chuột phải để tô màu bằng màu ở ô **Color 2**

Mục tiêu

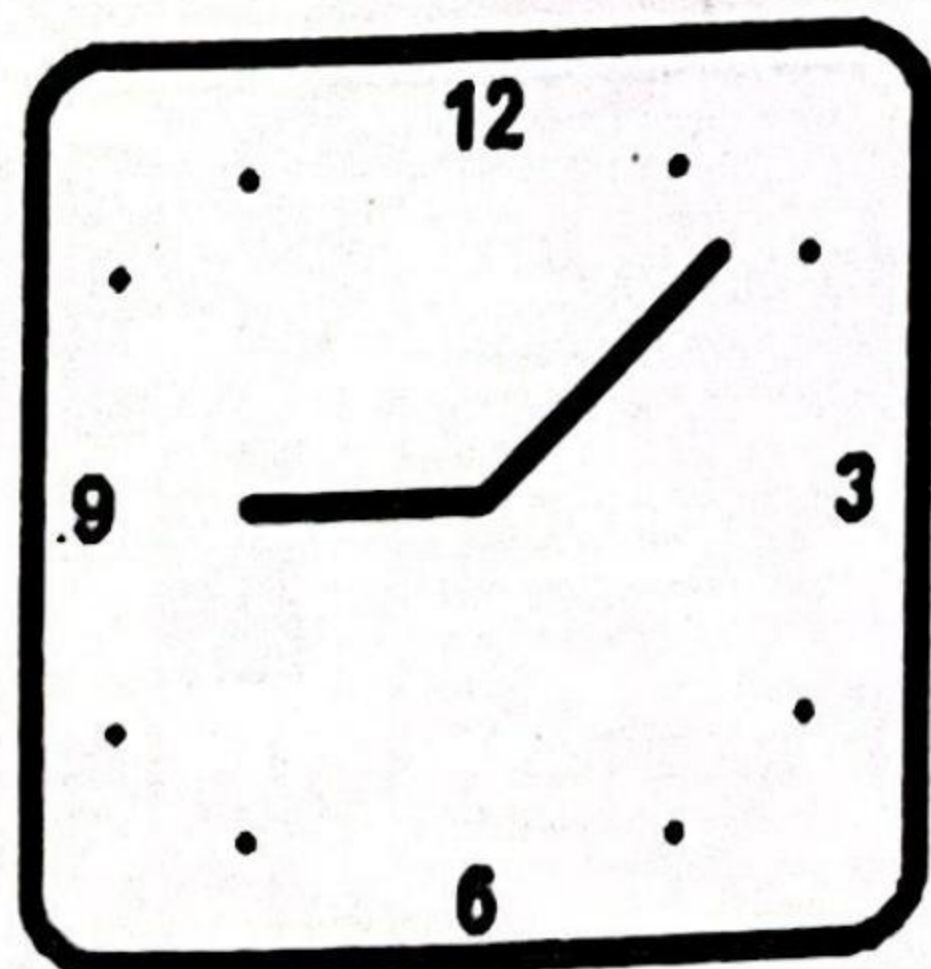
Vận dụng kiến thức đã học để vẽ bức tranh về chủ đề tùy chọn.

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

1. Nối theo mẫu.



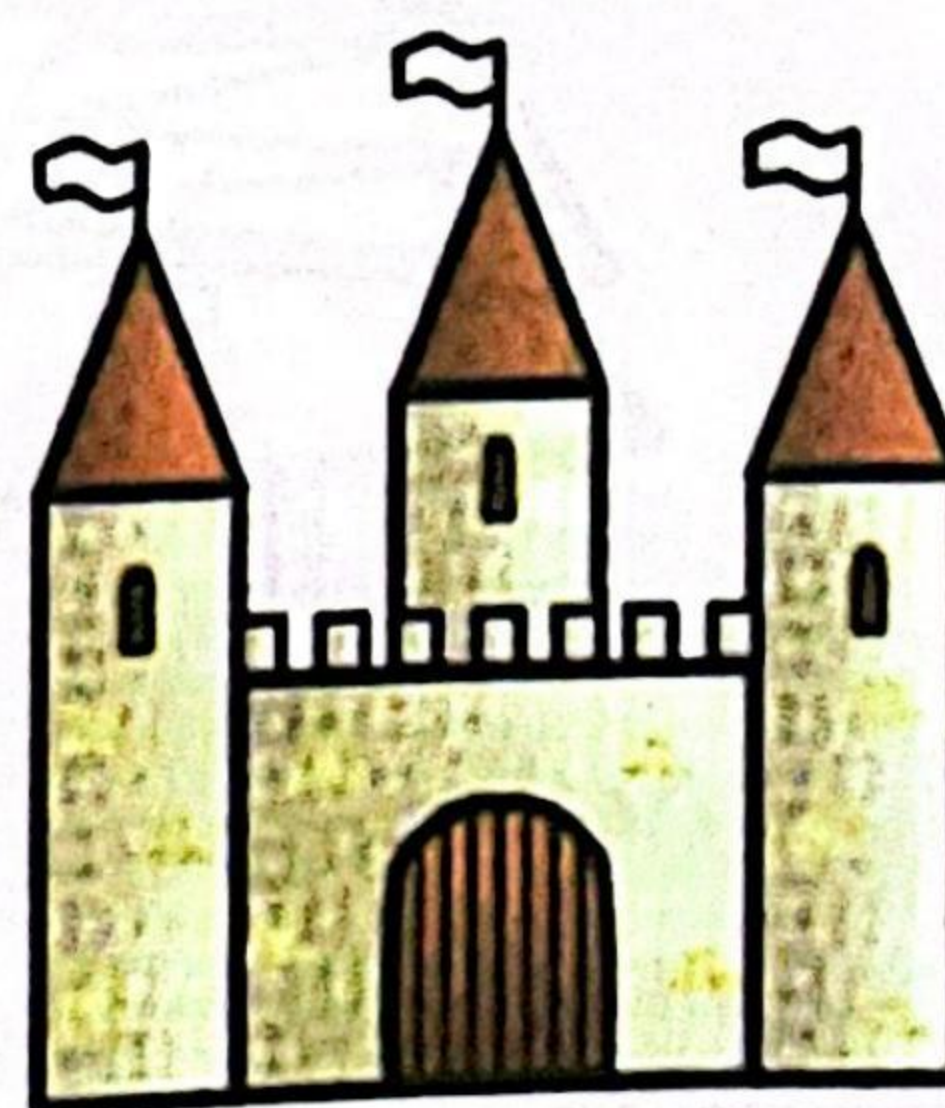
2. Vẽ hình theo mẫu, lưu bài vẽ có tên THỰC HÀNH TỔNG HỢP.



a)

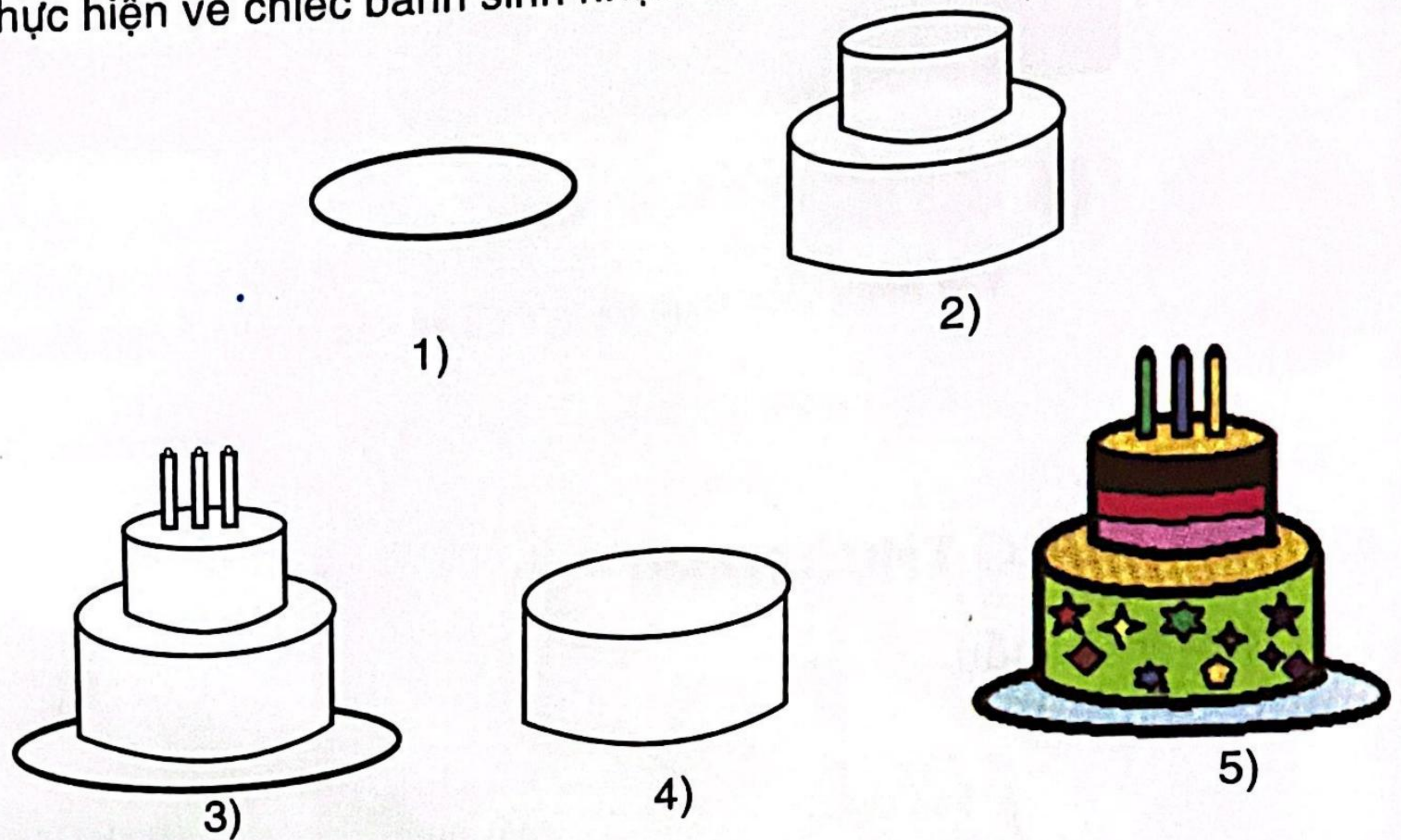


b)



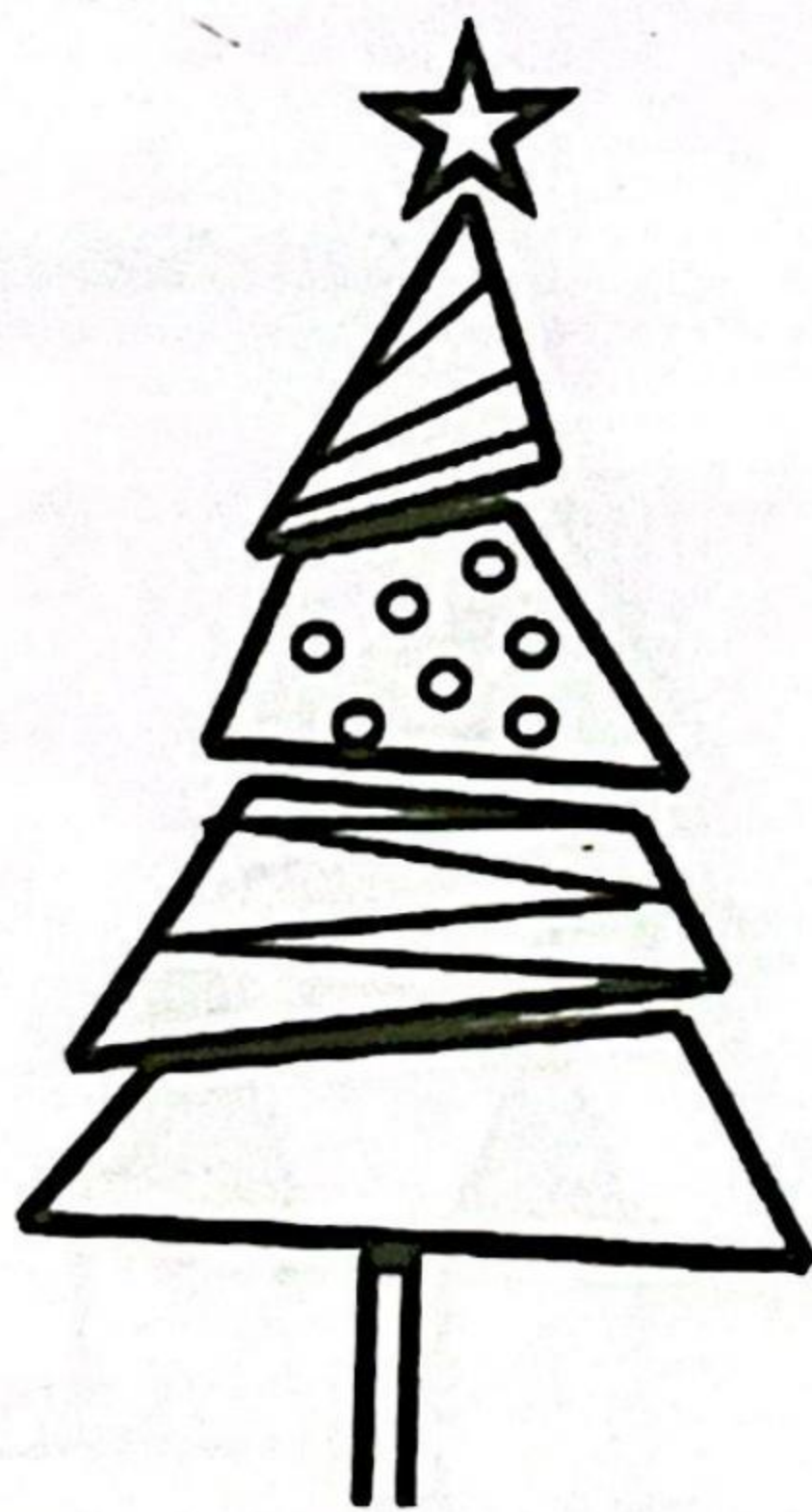
c)

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

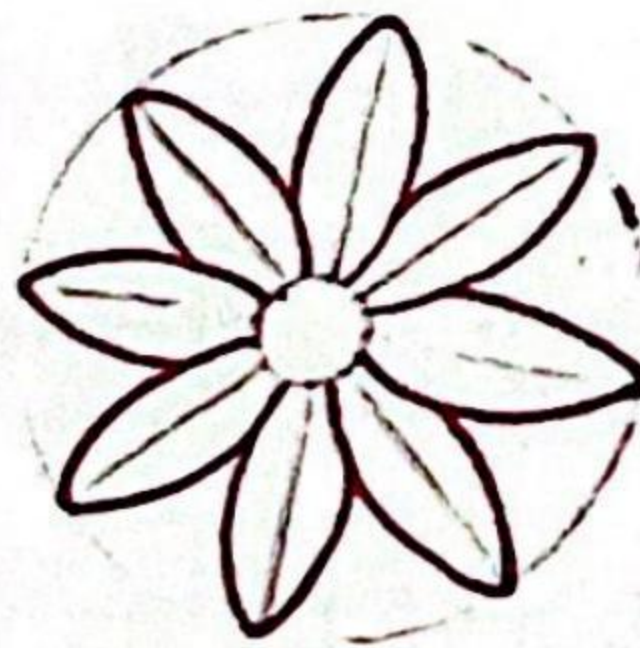


4. Em thực hiện các yêu cầu sau:

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



Cây thông Noel



Bông hoa



T tuần lộc

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

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

Bước 1:

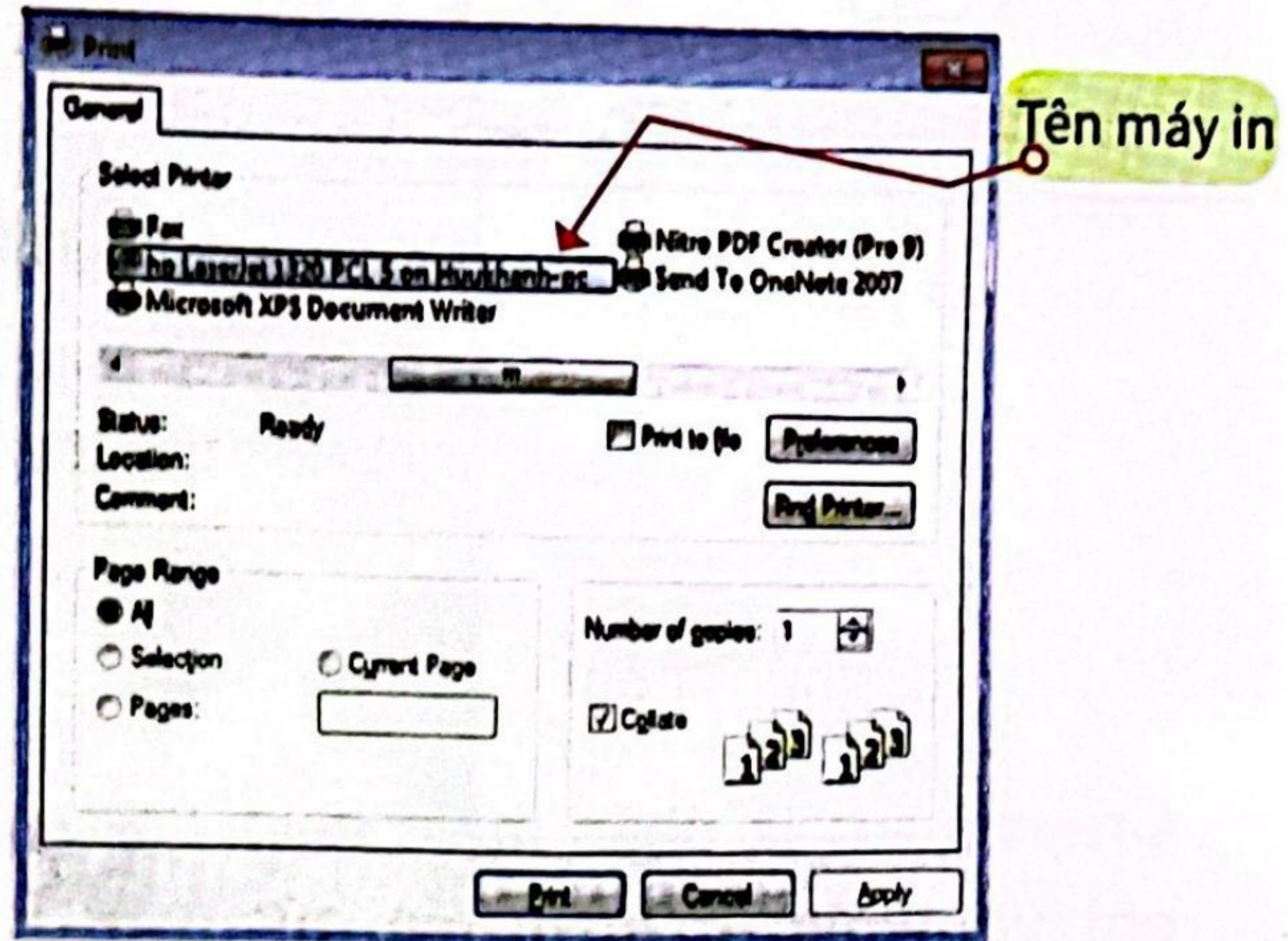
Trong vùng trang vẽ, nhấn tổ hợp phím Ctrl+P.

Bước 2:

Cửa sổ Print hiện ra như hình bên.

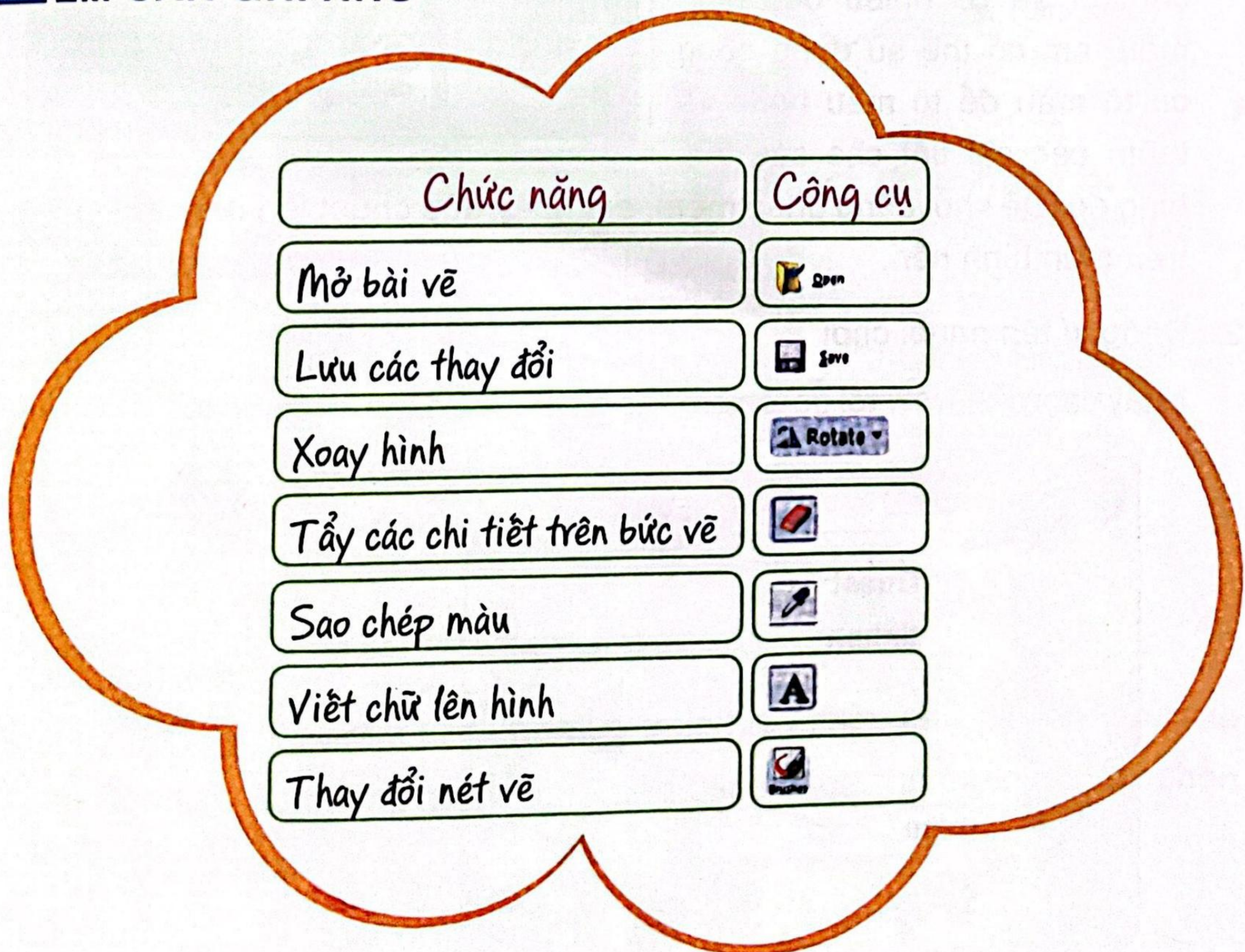
Bước 3:

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



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

EM CẦN GHI NHỚ



HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

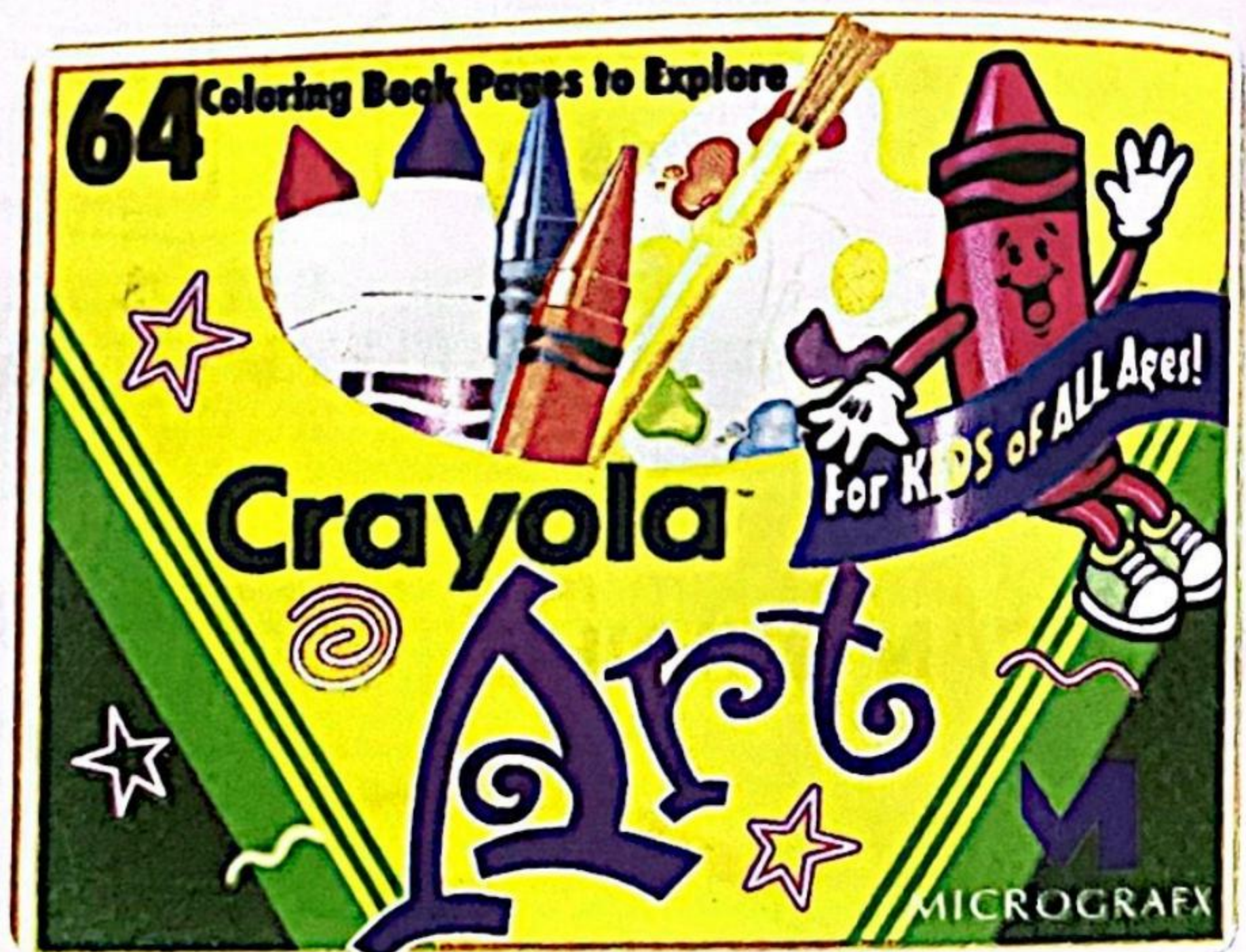
Tập vẽ với phần mềm Crayola Art

Mục tiêu

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

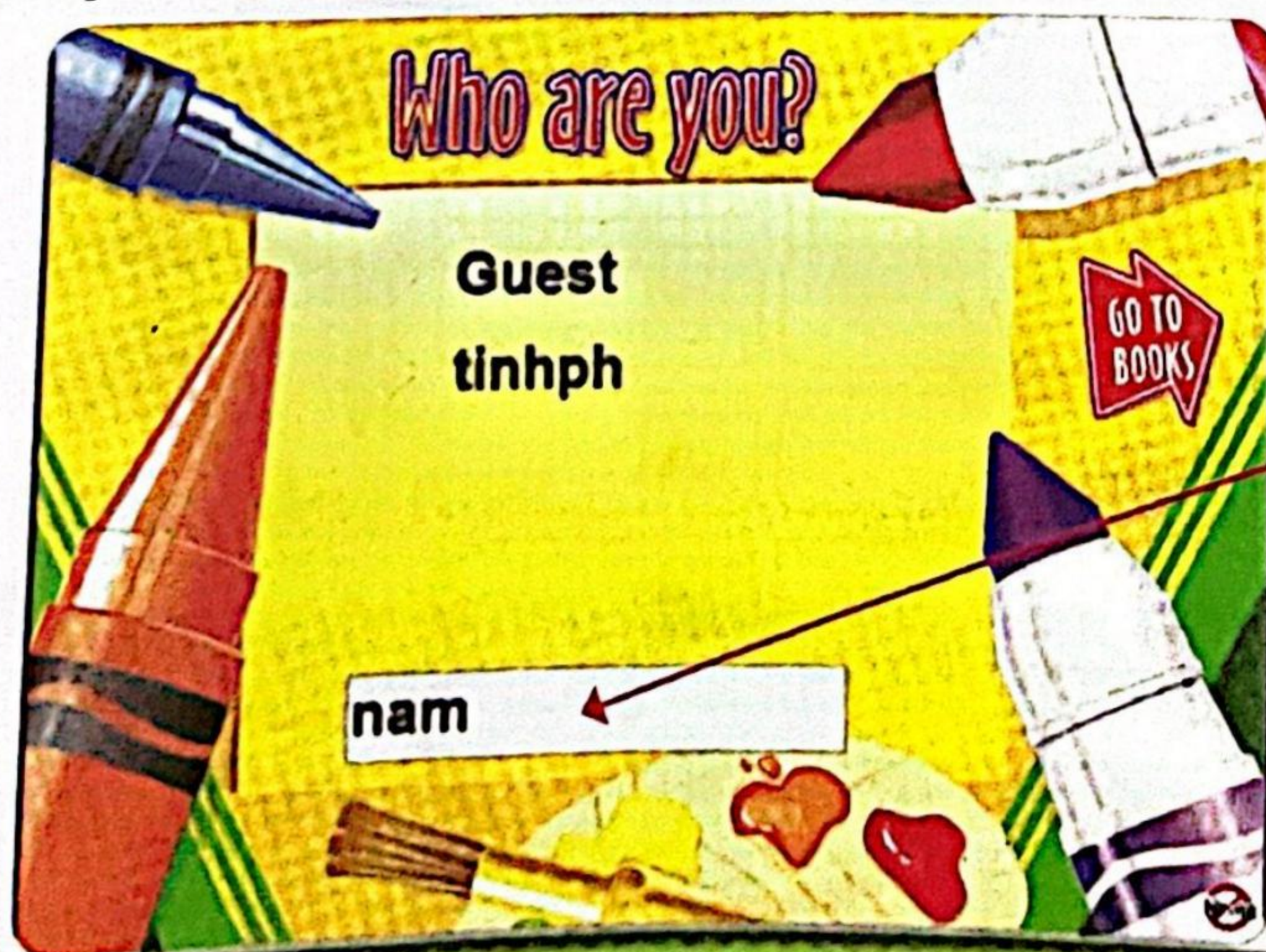
1. Giới thiệu phần mềm

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



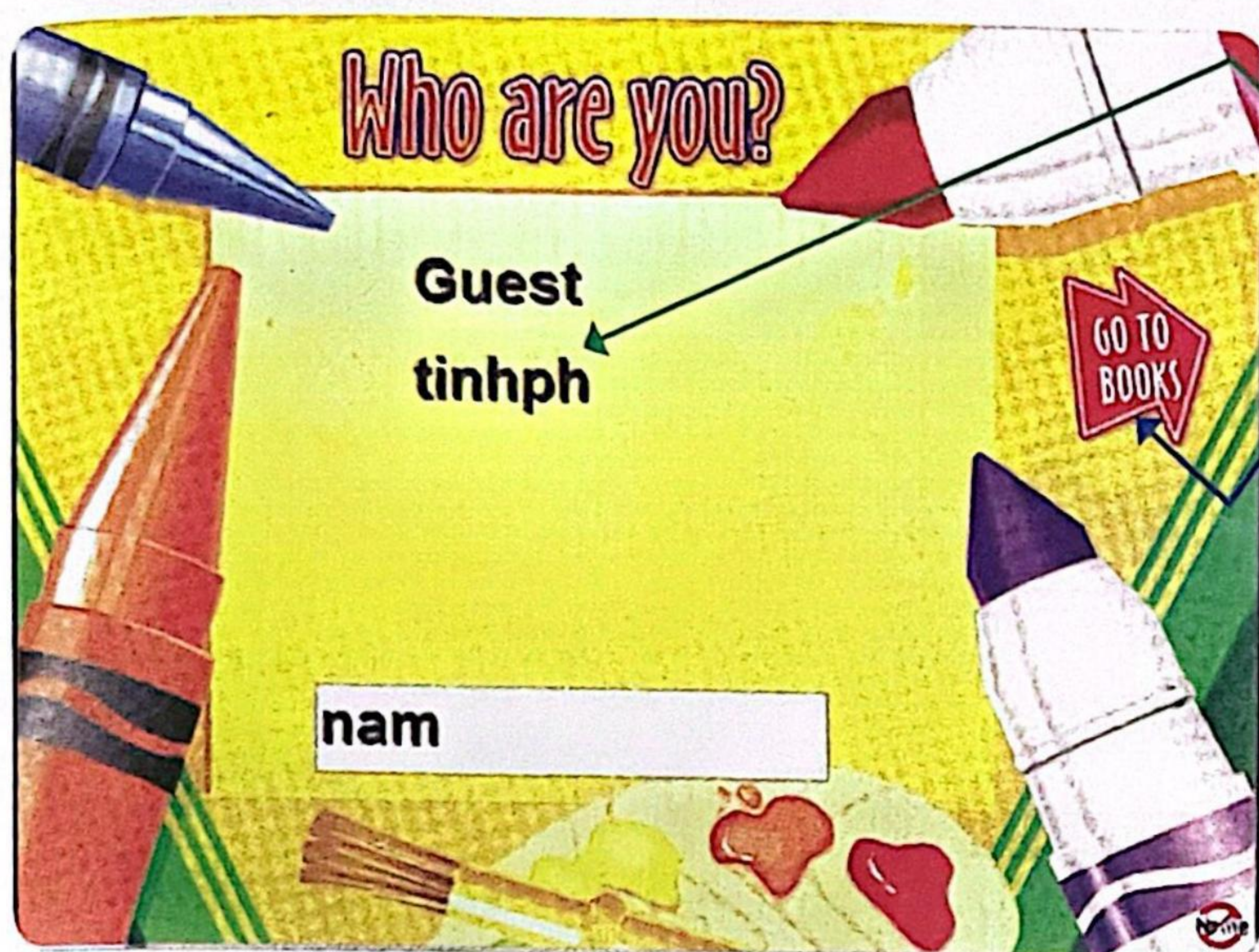
2. Đăng kí tên người chơi

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



Gõ tên em vào ô trống

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



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

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

3. Chọn danh sách chủ đề và hình vẽ



Vẽ tranh tự do

Danh sách các bức tranh em đã lưu

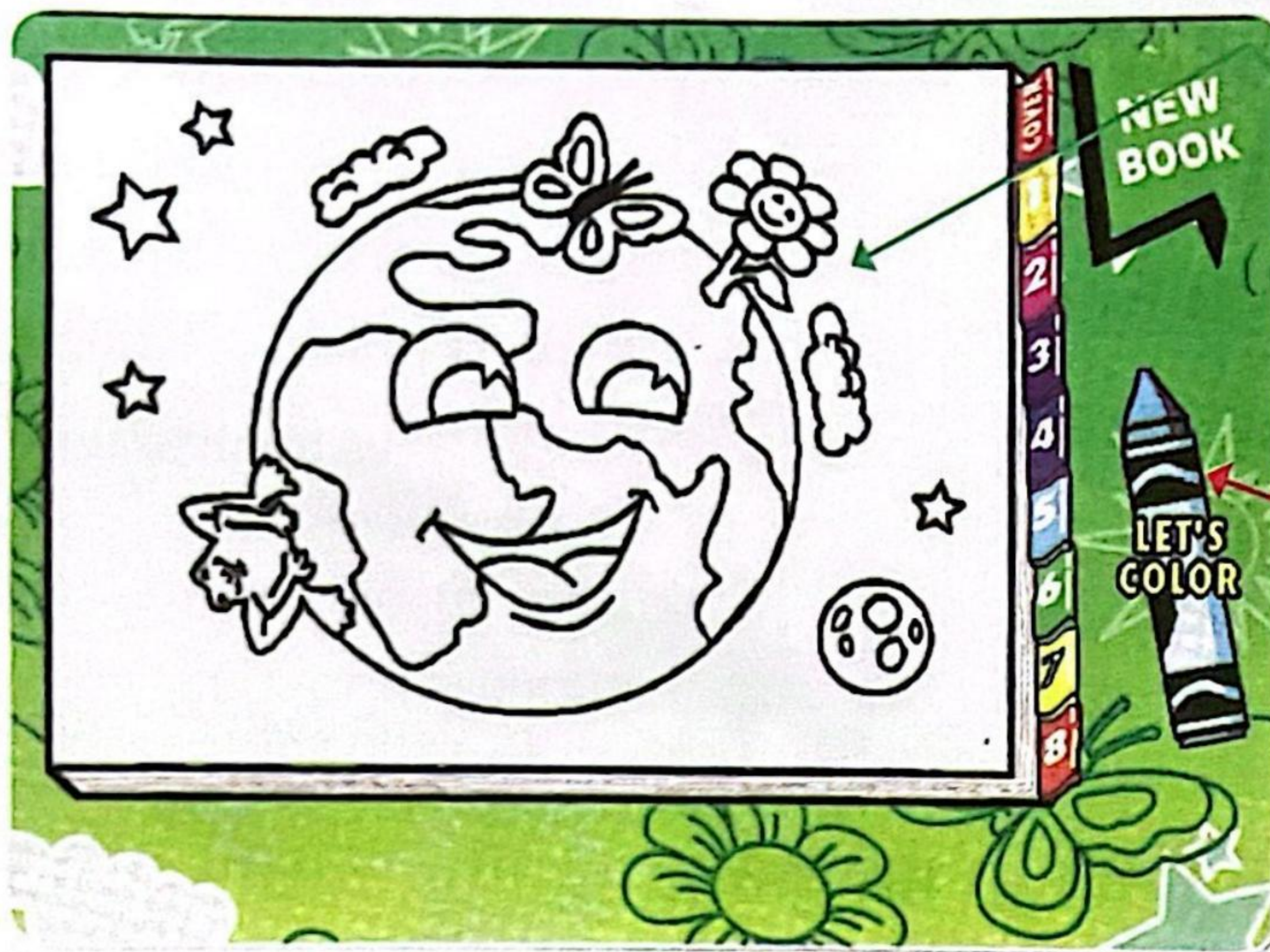
Danh sách chủ đề hình mẫu

4. Chọn hình mẫu và tô màu

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



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



Hình vẽ mẫu

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



Danh sách công cụ

Hộp màu

Kiểu màu sắc

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

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

5. Lưu bài vẽ

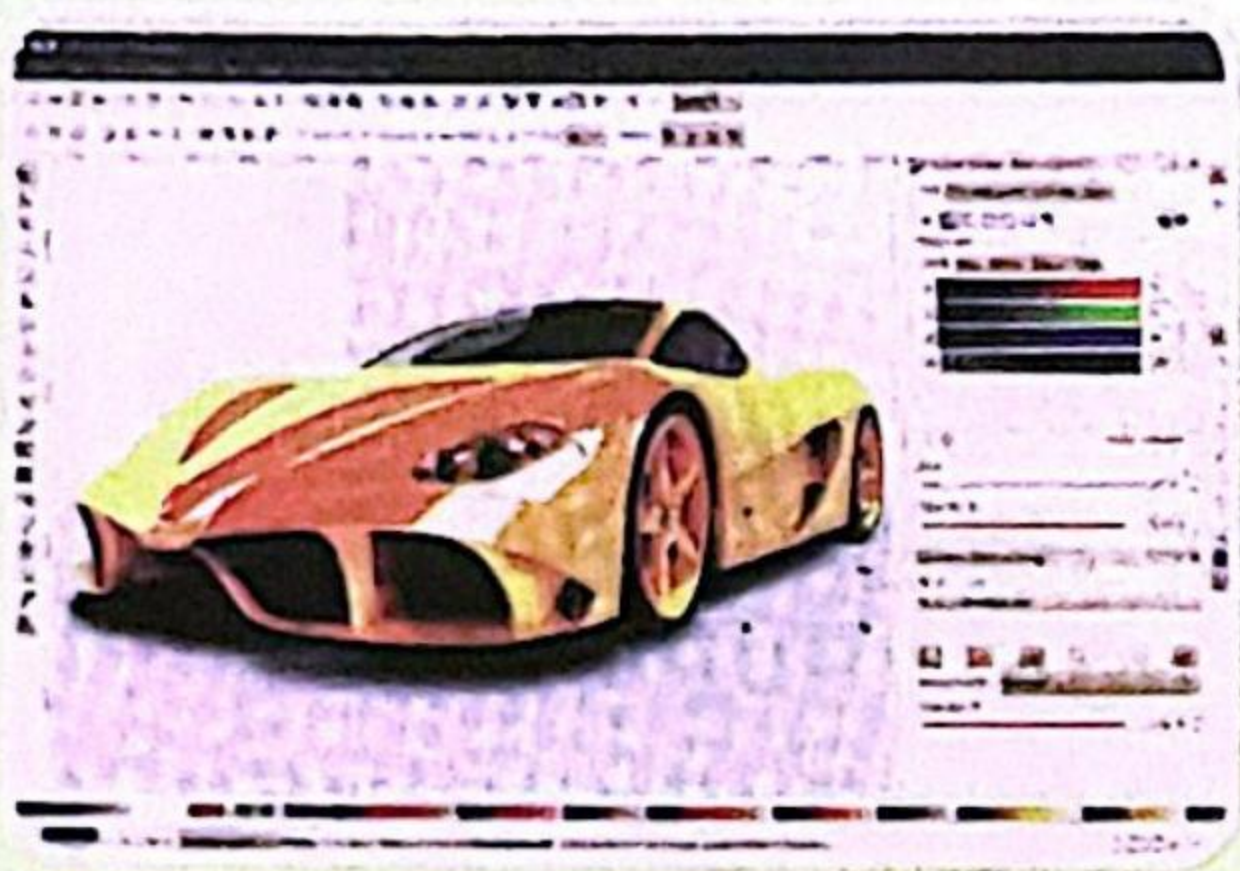
Để lưu bài vẽ vào danh sách tranh đã vẽ, em chọn biểu tượng  rồi chọn .

6. Thoát khỏi phần mềm

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

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

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



Thiết kế đồ họa 2D

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



Thiết kế đồ họa 3D

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



Xử lý kĩ xảo phim ảnh

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

CHỦ ĐỀ 3

SOẠN THẢO VĂN BẢN

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





Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

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

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

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

Có hai kiểu gõ chữ cái tiếng Việt là và

- Trong kiểu gõ, em gõ

a) được chữ ô trên màn hình.

b) được chữ đ trên màn hình.

c) được chữ ư trên màn hình.

d) được chữ ã trên màn hình.

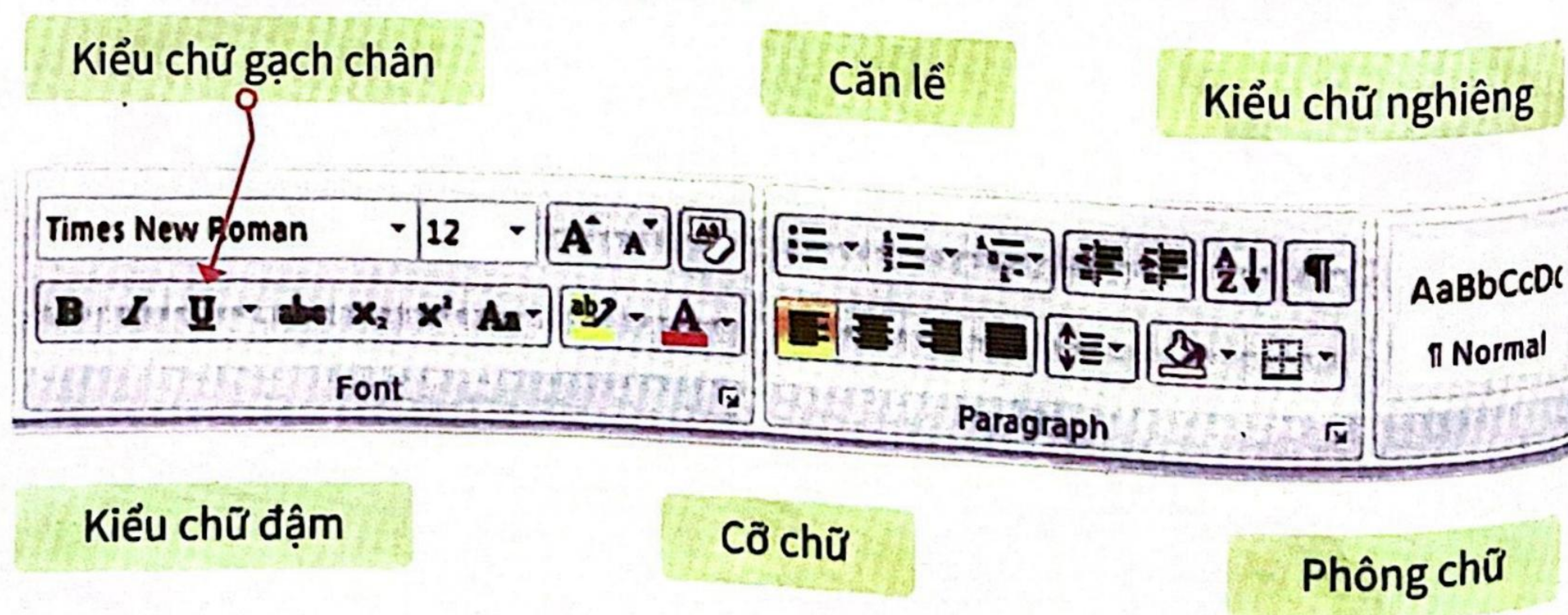
- Trong kiểu gõ, để được từ

a) hồ hỏi em gõ

b) cá quả em gõ

c) lực lưỡng em gõ

3. Nối tên vào chức năng tương ứng.



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

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

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

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

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

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

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

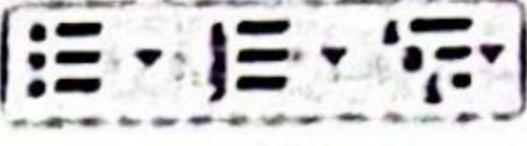
Gấu trắng Bắc Cực: Gấu trắng chỉ có thể săn mồi trong phạm vi nhỏ xung quanh những tảng băng nổi tại Bắc Cực, khi lượng băng này sụt giảm, chúng không còn thức ăn.

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

(Theo Business Insider)

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

B. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

EM CẦN GHI NHỚ

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



Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

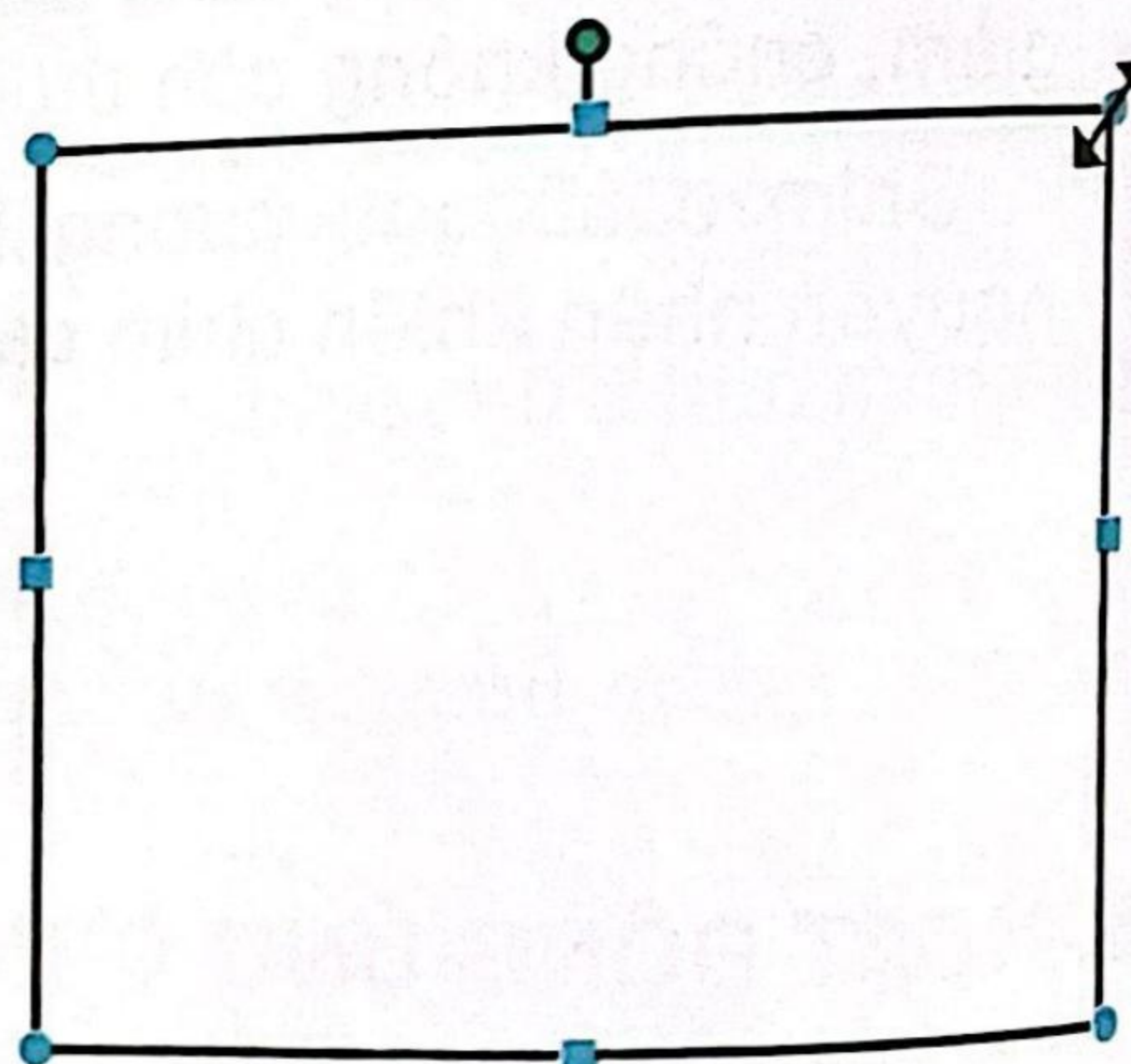
1. Trao đổi với bạn rồi nhắc lại cách chèn hình vào trang soạn thảo đã được học ở lớp 3.

2. Thay đổi kích thước của hình

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

Bước 1:

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



Bước 2:

Kéo thả chuột để thay đổi kích thước của hình.

3. Thay đổi màu của hình

Thực hiện thay đổi màu của hình theo hướng dẫn.

Bước 1:

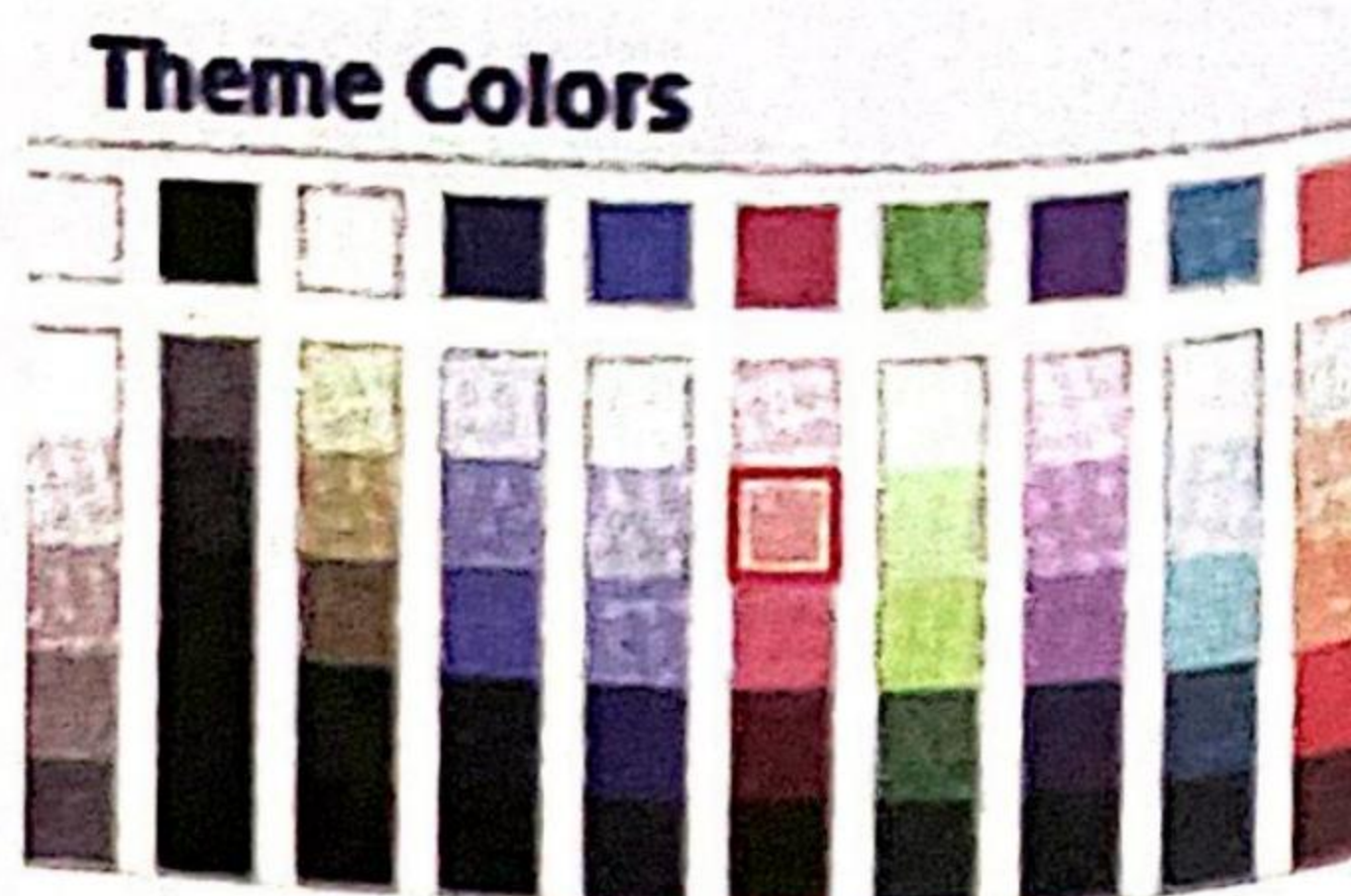
Nháy chọn hình cần thay đổi màu.

Bước 2:

Trong thẻ **Format**, chọn **Shape Fill**.

Bước 3:

Chọn một màu trong bảng màu như hình bên.



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

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



Bước 1:

Nháy chuột vào hình.

Bước 2:

Trong thẻ **Format**, chọn **Shape Outline**.

Bước 3:

Nháy chọn màu trong bảng màu như hình bên.

Bước 4:

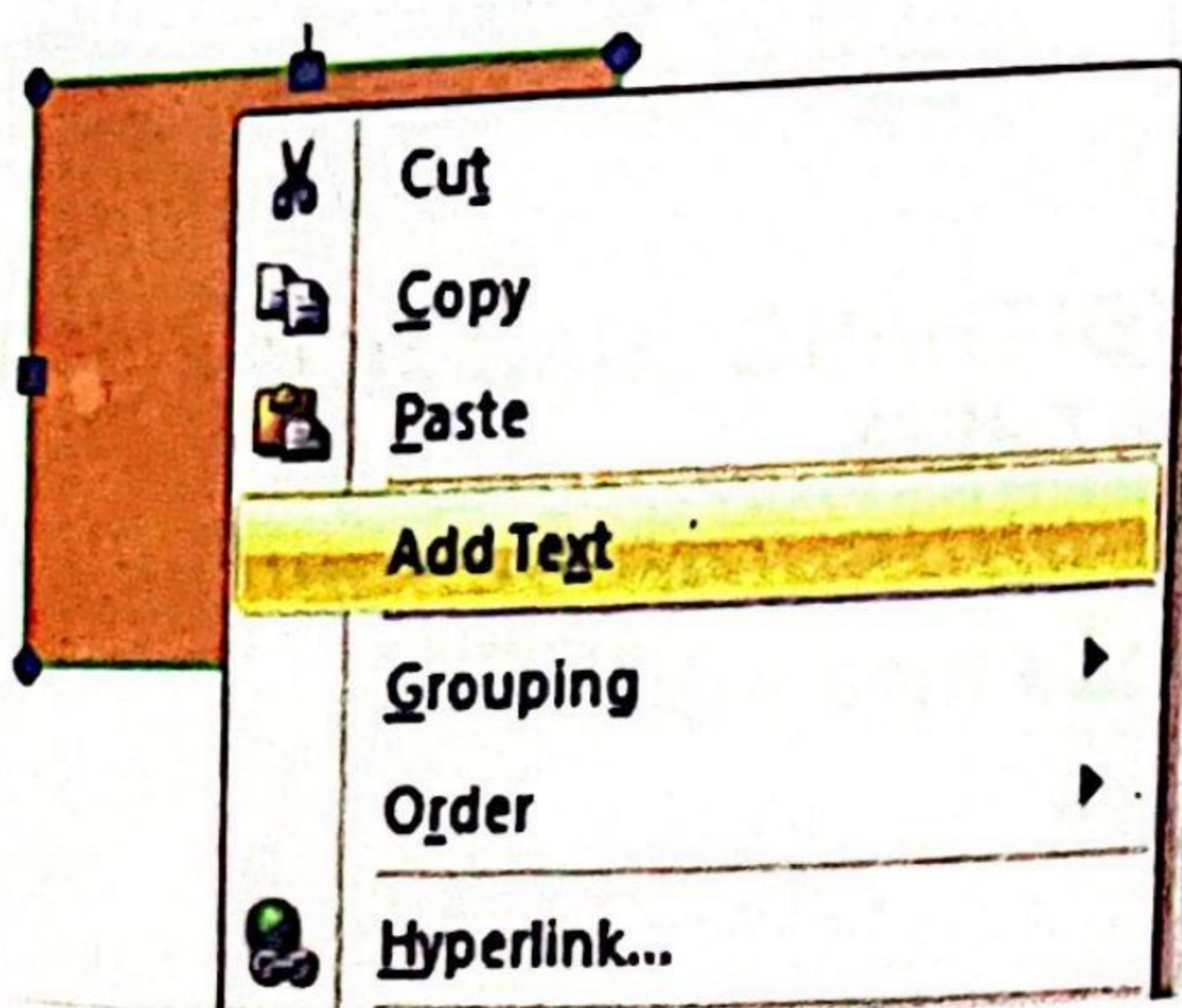
Nháy chọn **Weight** rồi chọn độ dày đường viền của hình trong danh sách.

Bước 5:

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

5. Viết chữ lên hình

Em thực hiện viết chữ lên hình theo hướng dẫn.



Bước 1:

Chọn hình cần viết chữ.

Bước 2:

Nháy nút phải chuột lên hình, chọn **Add Text**.

Bước 3:

Gõ chữ lên hình.



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

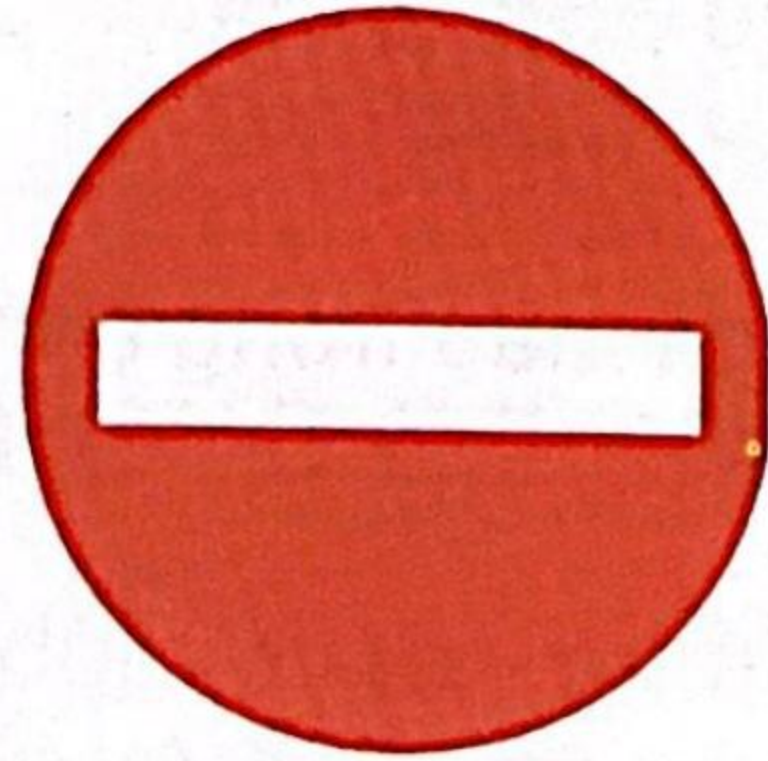
Em báo cáo kết quả đã làm được với thầy/cô giáo.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

MỘT SỐ BIỂN BÁO GIAO THÔNG

BIỂN BÁO CẤM



CẤM ĐI NGƯỢC CHIỀU



CẤM RẼ TRÁI



CẤM RẼ PHẢI

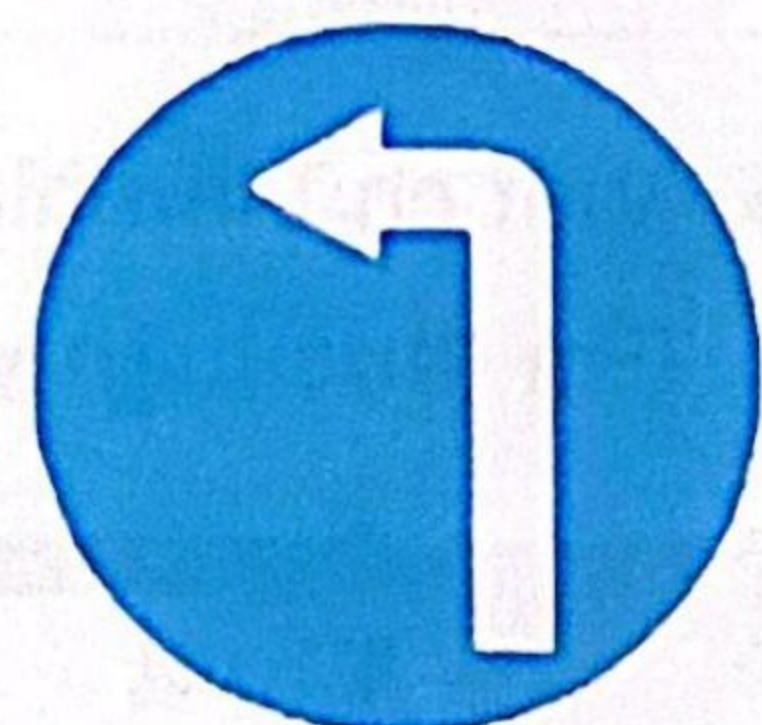
BIỂN HIỆU LỆNH



CÁC XE CHỈ ĐƯỢC
RẼ PHẢI



HƯỚNG ĐI THẲNG
PHẢI THEO



CÁC XE CHỈ ĐƯỢC
RẼ TRÁI

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

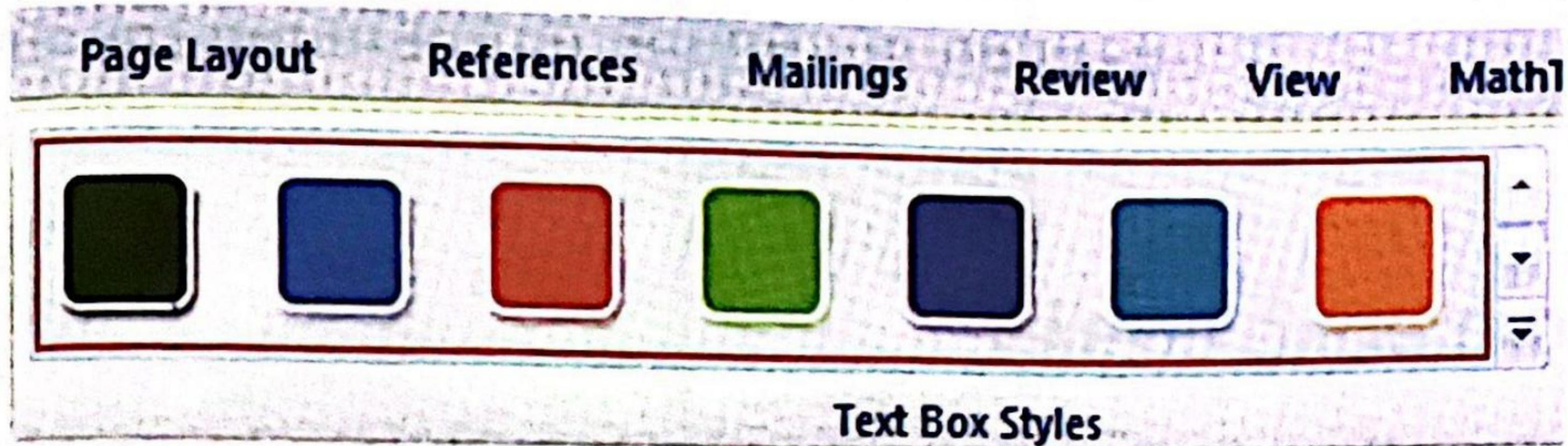
Trường:.....
Tập:.....Lớp.....
Tên:.....
Năm học: 20..... - 20.....

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

Em thực hiện các yêu cầu sau:

- Chèn hình bất kì vào trang soạn thảo.
- Nháy chọn lên hình vừa chèn.
- Lần lượt di chuyển con trỏ chuột vào các ô màu trong thẻ Format như hình dưới, quan sát và nhận xét sự thay đổi màu trong hình em chọn.



EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Em có thể chèn hình vào văn bản, chọn màu cho hình, chọn màu, độ dày và kiểu đường viền.

🍏 Em có thể viết chữ lên hình trong văn bản.

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



Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

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

CÂY THÔNG MÙA GIÁNG SINH

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

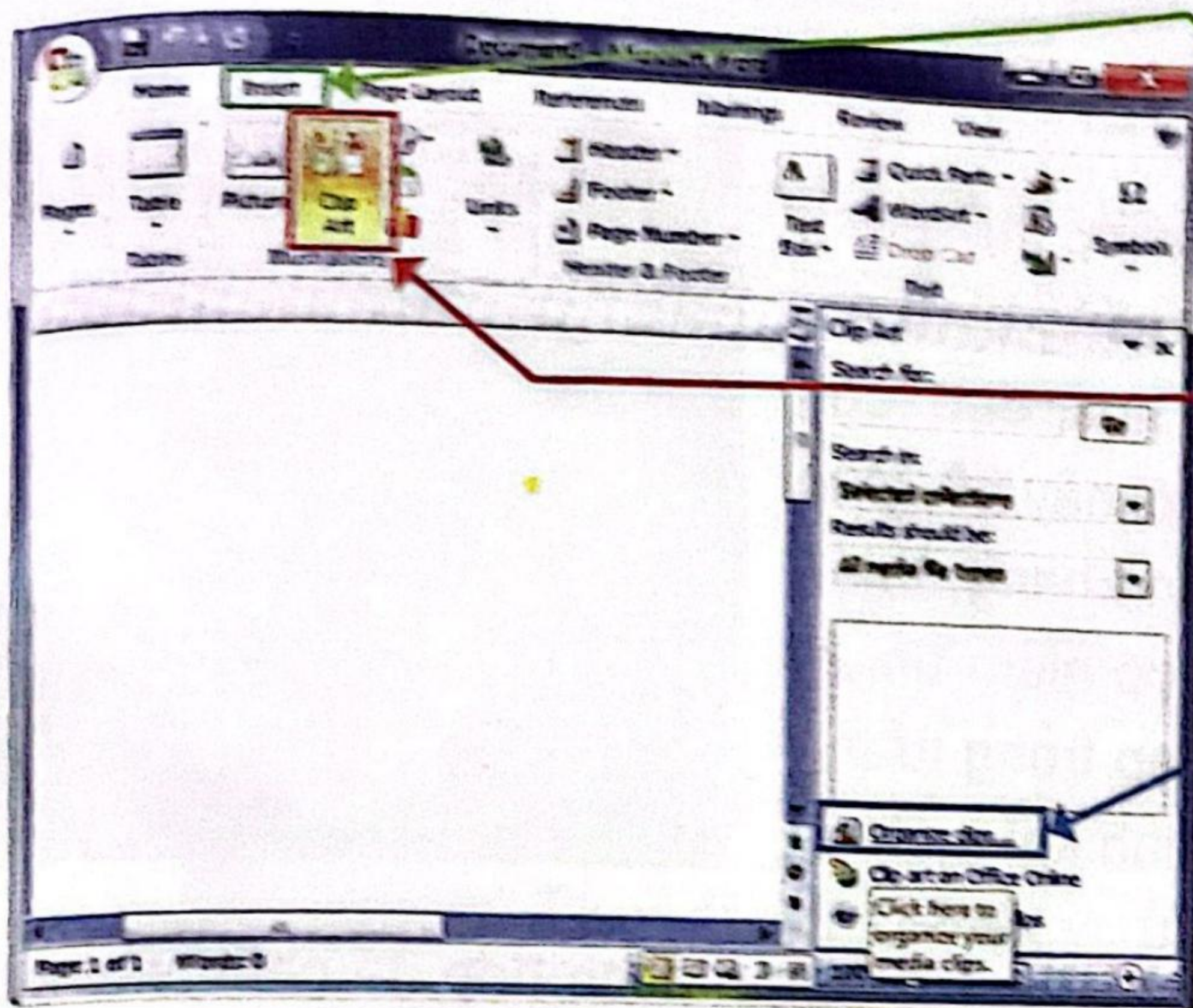
2. Trao đổi với bạn cách thay đổi kích thước tranh ảnh vừa chèn vào văn bản đã soạn ở hoạt động 1.



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

3. Chèn tranh ảnh từ Clip Art vào văn bản

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



Bước 1:

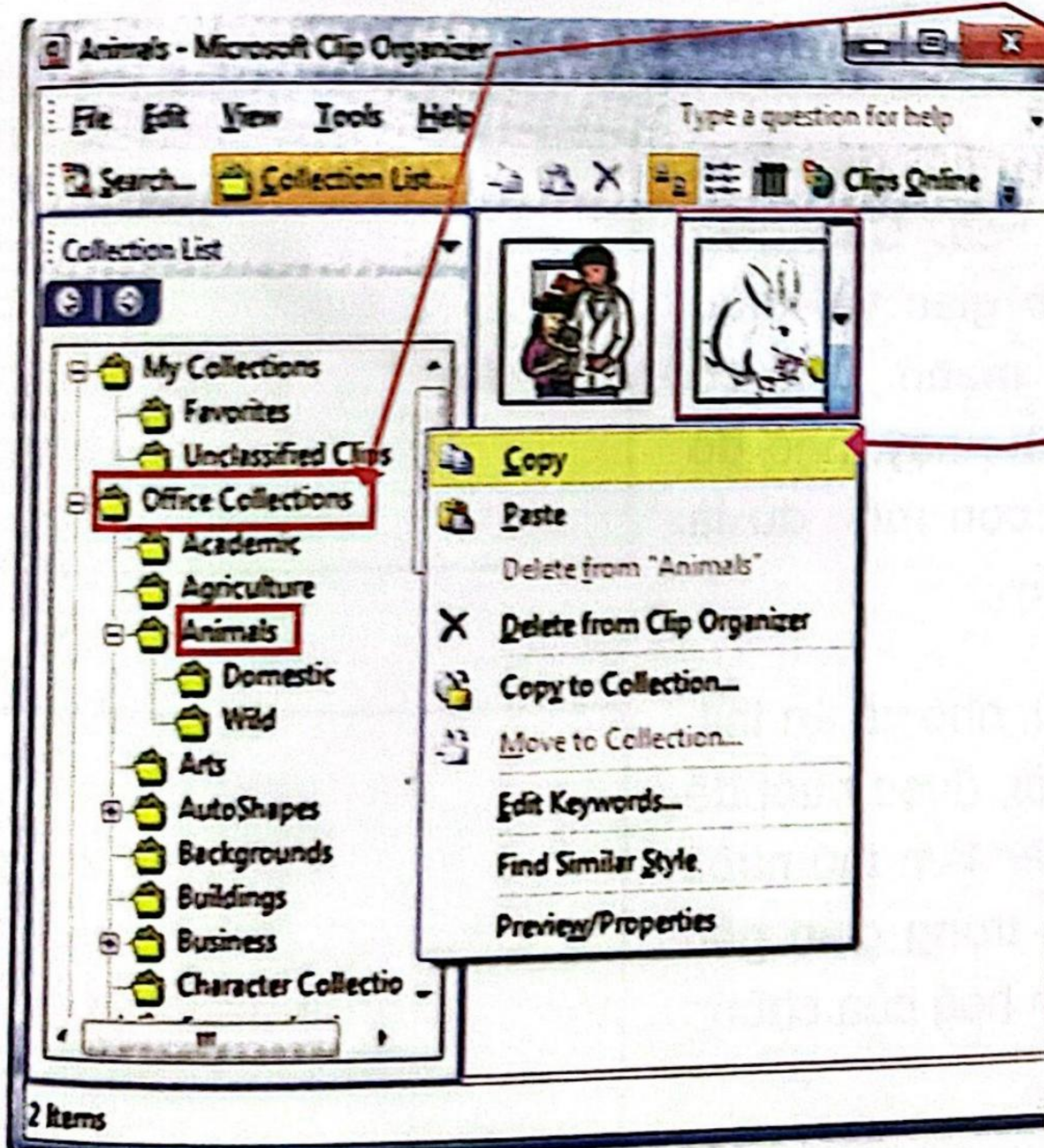
Chọn thẻ **Insert**.

Bước 2:

Chọn **Clip Art**.

Bước 3:

Chọn **Organize clips...**



Bước 4:

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

Bước 5:

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

Bước 6:

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

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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

HOA ĐÀO NGÀY TẾT

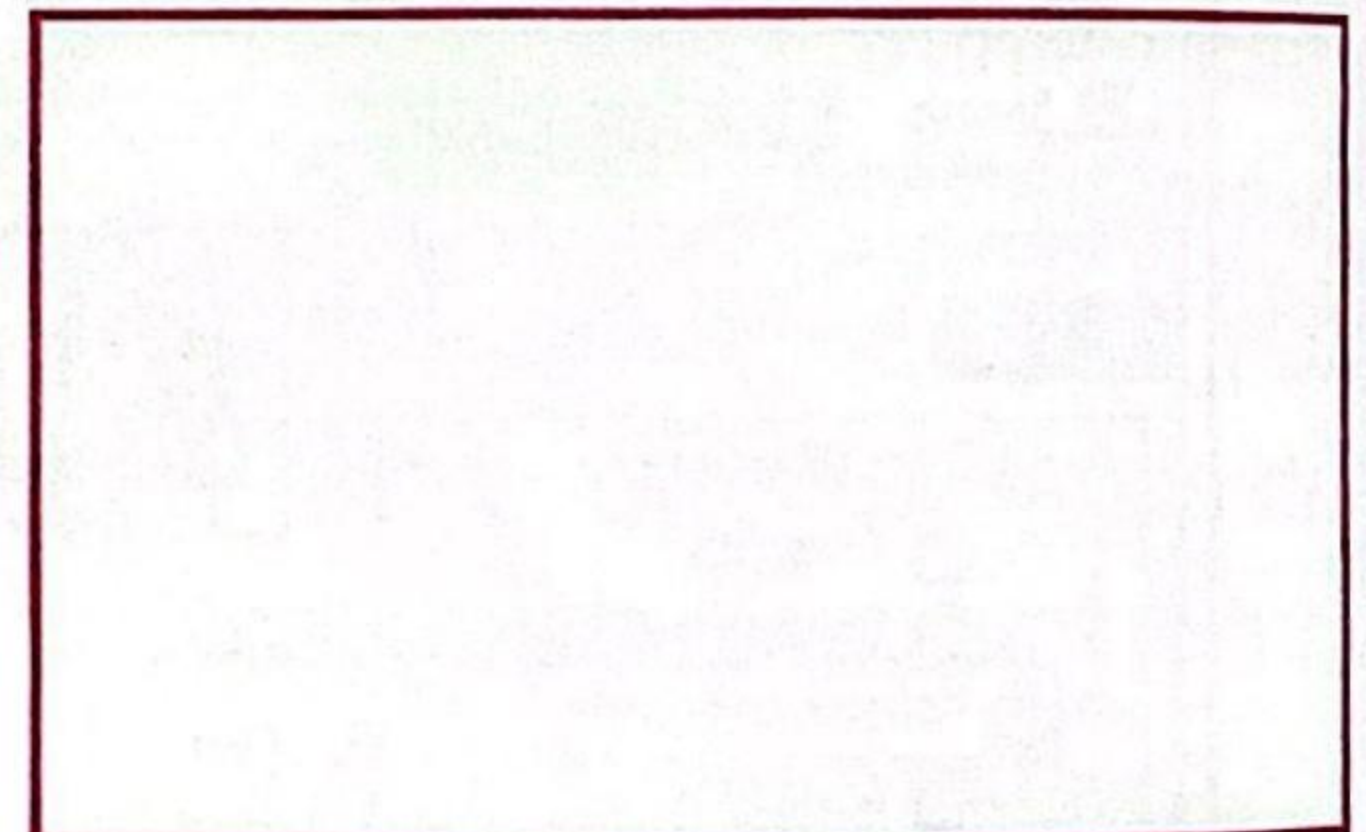
Theo dân gian, hoa đào có thể mang đến cho con người cuộc sống bình an, hạnh phúc. Đồng thời hoa đào còn tượng trưng cho sự sinh sôi nảy nở, giúp mọi người có một năm an khang, thịnh vượng. Hoa đào giúp ta có niềm tin, hi vọng về những điều tốt đẹp trong tương lai và mang đến nguồn sinh khí mới.



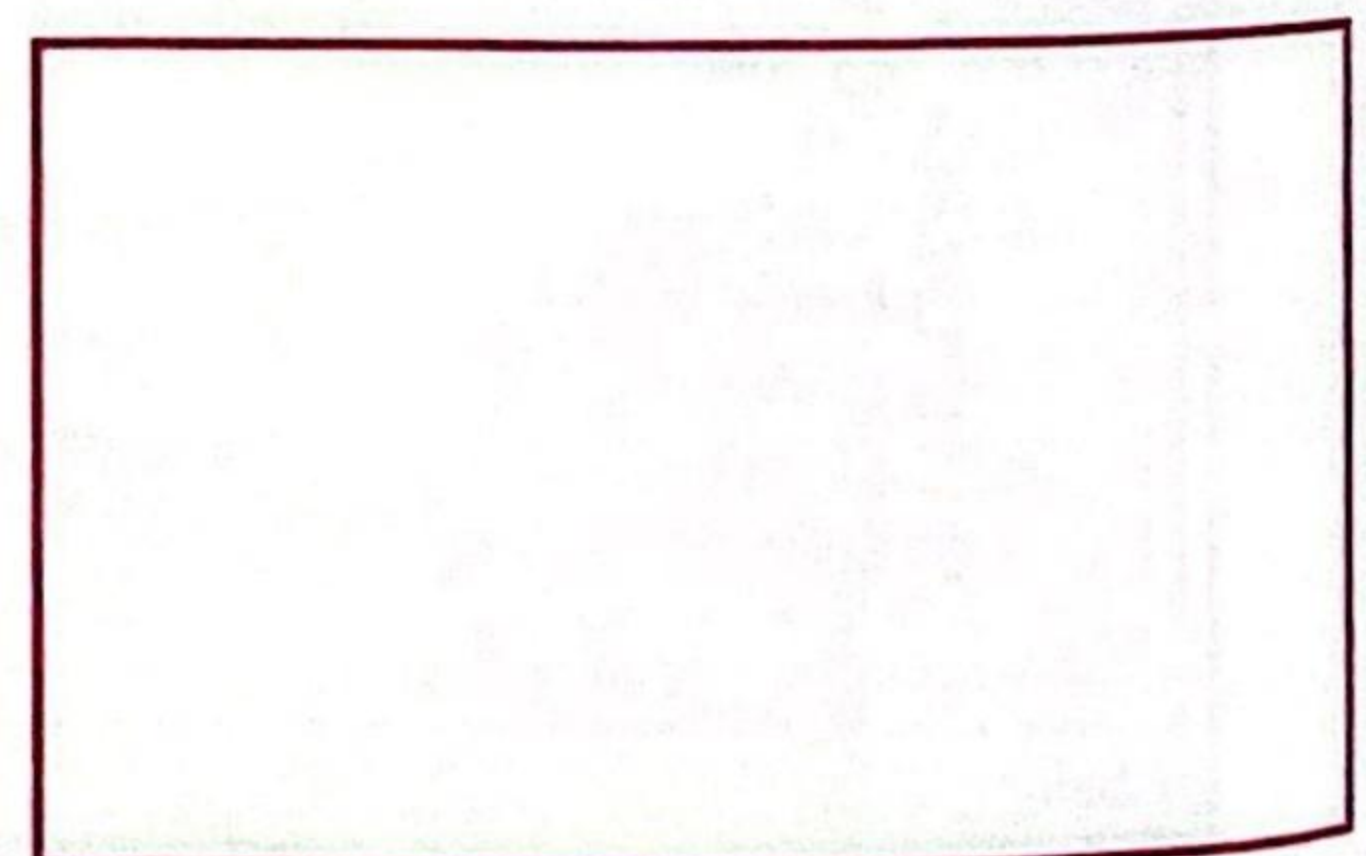
2. Soạn văn bản theo mẫu, tìm tranh ảnh thích hợp để chèn vào vị trí ô trống, đặt tên cho văn bản rồi lưu vào thư mục trên máy tính.

CHÓ VÀ MÈO

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



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



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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

1. Soạn văn bản có chủ đề **Loài động vật em yêu thích**. Tìm kiếm tranh ảnh minh họa (có thể dùng Clip Art hoặc lấy từ Internet) rồi chèn vào vị trí thích hợp trong văn bản.
2. Em trao đổi với bạn để tìm hiểu thêm các hình ảnh có sẵn trong mục **Office Collections** từ **Clip Art**.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Thao tác di chuyển vị trí tranh ảnh thực hiện tương tự thao tác di chuyển vị trí hình vẽ.

🍏 Em có thể chèn tranh ảnh có sẵn từ **Clip Art**, tìm trên Internet hoặc từ các thư mục chứa ảnh có sẵn.



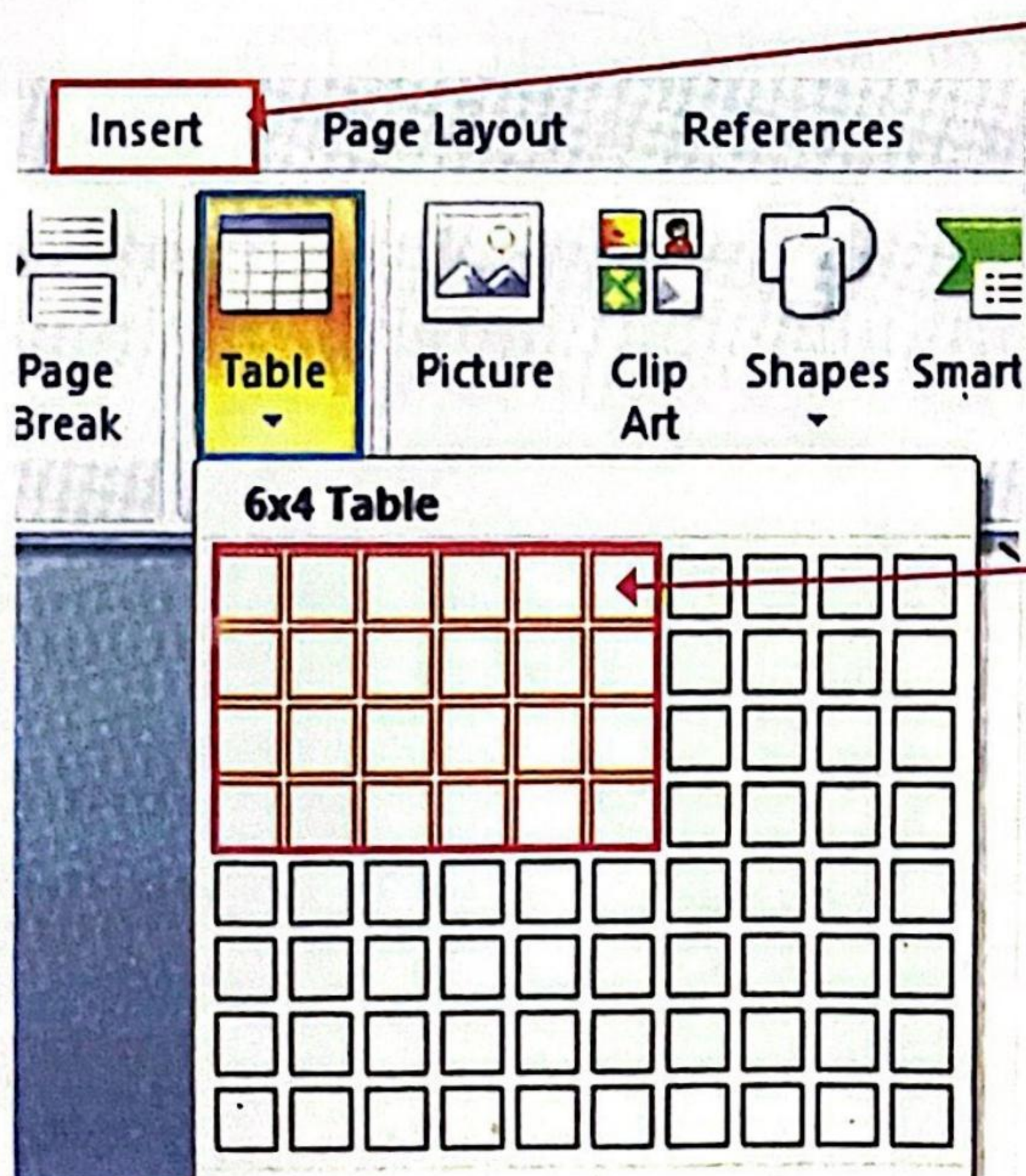
Mục tiêu

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

A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN

1. Chèn bảng vào trang soạn thảo

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



Bước 1:

Trong thẻ **Insert**, chọn .

Bước 2:

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

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



2. Trình bày bảng

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

a) Điều chỉnh độ rộng của cột và dòng

Bước 1:

Di chuyển con trỏ chuột vào đoạn thẳng, ranh giới giữa các cột, con trỏ chuột chuyển thành $\left\| \right\rangle$.

Bước 2:

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

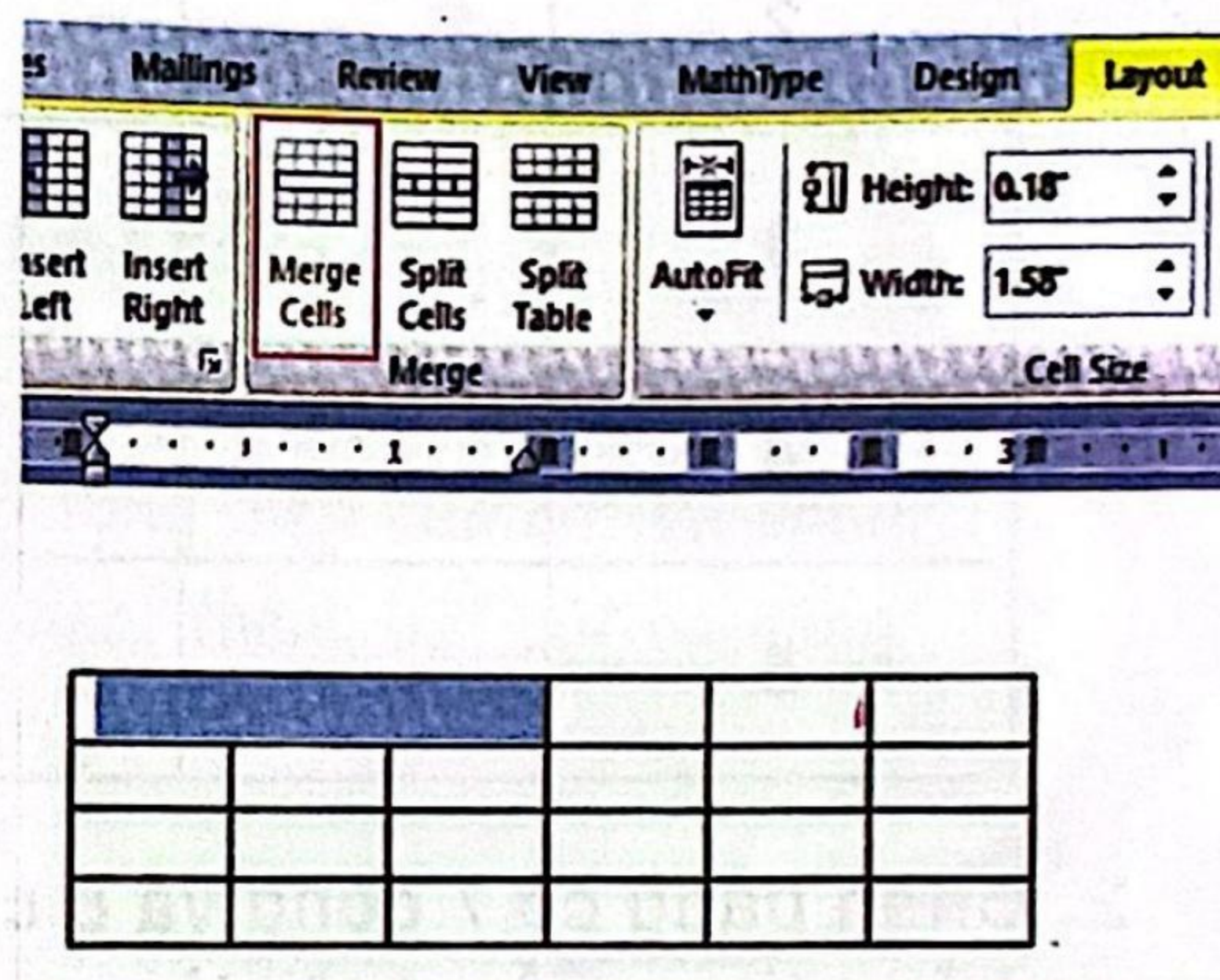
b) Gộp các ô trong bảng

Bước 1:

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

Bước 2:

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



c) Tách ô trong bảng

Bước 1:

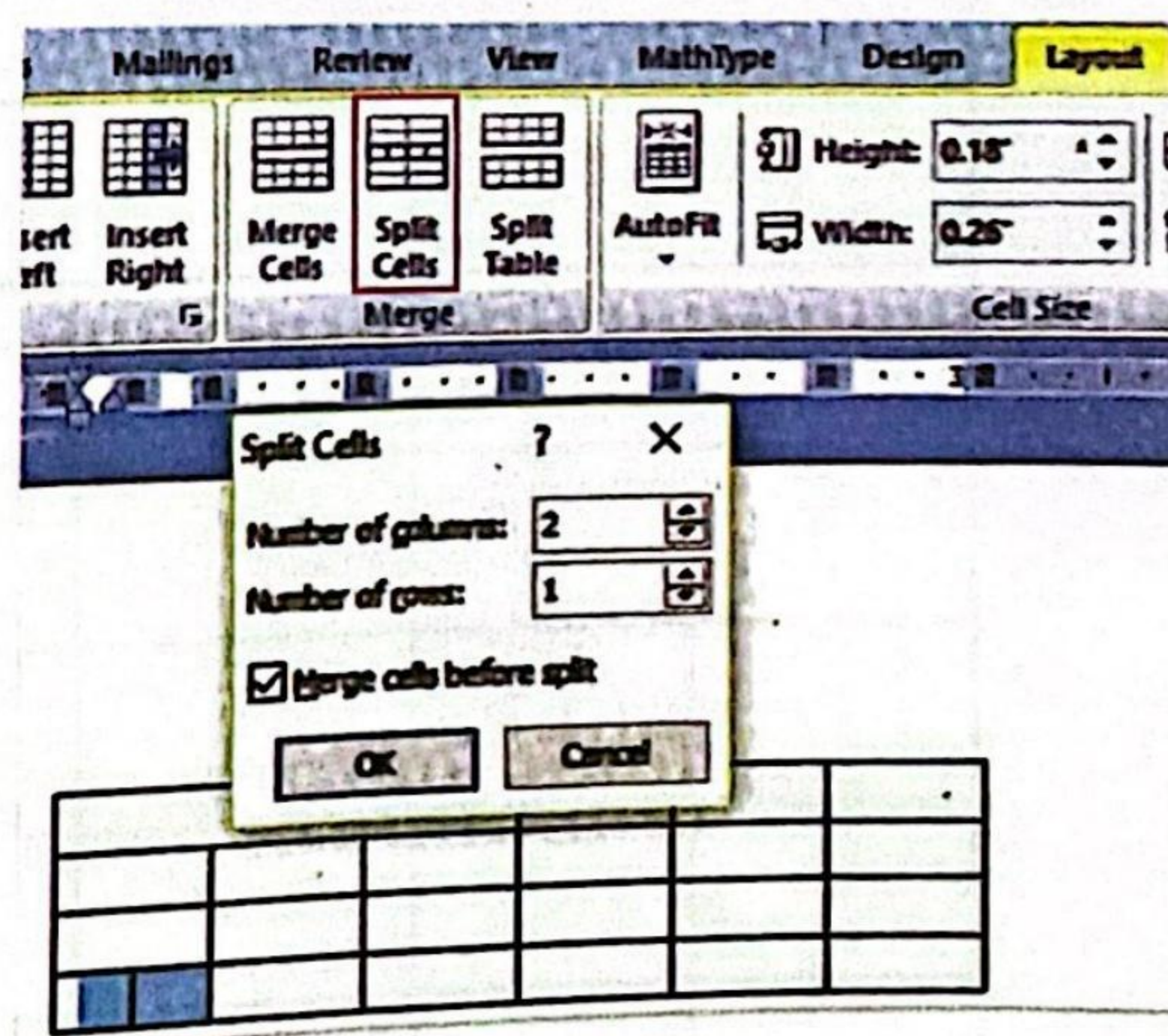
Đưa con trỏ chuột vào ô cần tách.

Bước 2:

Trên thẻ **Layout** chọn **Split Cells**.

Bước 3:

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



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

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH

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

THỜI KHOÁ BIỂU LỚP TRƯỜNG

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

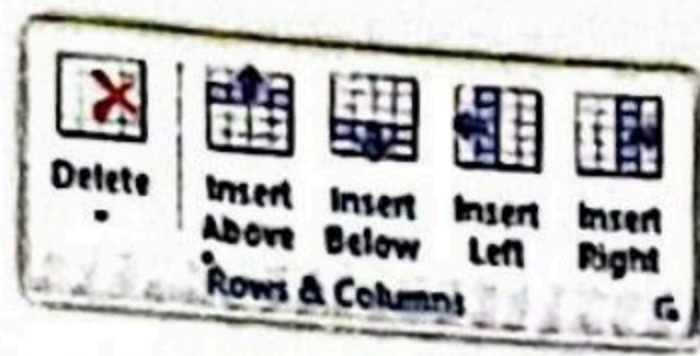
2. Chèn bảng có 7 dòng và 8 cột vào trang soạn thảo rồi chỉnh sửa bảng theo mẫu dưới đây.

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

C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG

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

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



- Tìm hiểu các chức năng trong thẻ **Layout**. Giải thích với bạn chức năng mà em tìm hiểu được.

EM CẦN GHI NHỚ

🍏 Em có thể chèn bảng có số dòng và số cột tùy ý vào văn bản.

🍏 Em có thể điều chỉnh độ rộng, hẹp của cột và dòng; nhập, tách các ô trong bảng; thêm, bớt cột và dòng của bảng.

