

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CÙNG HỌC TIN HỌC

DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

QUYỂN 3



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

NGUYỄN XUÂN HUY (Chủ biên)
BÙI VIỆT HÀ - LÊ QUANG PHAN
HOÀNG TRỌNG THÁI - BÙI VĂN THANH

CÙNG HỌC TIN HỌC

DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

QUYỂN 3

(Tái bản lần thứ sáu)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH



Những gì em đã biết

Em đã được làm quen với việc sử dụng máy tính và đã biết:

1. Máy tính là công cụ xử lý thông tin. Máy tính xử lý thông tin vào và cho kết quả là thông tin ra.
2. Máy tính có khả năng thực hiện tự động các chương trình do con người viết.
3. Chương trình và các kết quả làm việc với máy tính được lưu trên các thiết bị lưu trữ.
4. Các chương trình và thông tin quan trọng, thường xuyên dùng đến được lưu trên đĩa cứng.
5. Các thiết bị lưu trữ phổ biến được dùng để trao đổi thông tin là đĩa CD và thiết bị nhớ flash.



? BÀI TẬP

Hãy chọn câu trả lời đúng.

B1. Chương trình máy tính là:

- ☐ Một bộ phận được gắn bên trong thân máy tính.
- ☐ Những lệnh do con người viết và được lưu trên các thiết bị lưu trữ.

B2. Gọi tên các thiết bị lưu trữ sau đây:



a).....



b).....



c).....

B3. Đĩa cứng được dùng để

- ☐ chỉ lưu các chương trình.
- ☐ chỉ lưu kết quả làm việc như văn bản, hình vẽ,...
- ☐ lưu cả chương trình và kết quả làm việc.

B4. Khi sử dụng chương trình **Paint** để vẽ một bức tranh, em có thể lưu bức tranh đó ở đâu?

- ☐ Chỉ trên đĩa cứng.
- ☐ Chỉ trên đĩa cứng hoặc đĩa CD.
- ☐ Chỉ trên đĩa cứng hoặc thiết bị nhớ flash.
- ☐ Có thể lưu trên đĩa cứng, đĩa CD hoặc thiết bị nhớ flash.



B5. Bộ phận nào của máy tính thực hiện các lệnh của chương trình?

- ☐ Đĩa cứng.
- ☐ Bộ xử lí.
- ☐ Màn hình.
- ☐ Chuột máy tính.



THỰC HÀNH

T1. Quan sát một máy tính để bàn. Tìm vị trí của cổng gắn thiết bị nhớ flash và ổ đĩa CD trên máy tính nếu có.

T2. Bật máy tính và quan sát quá trình khởi động của máy tính. Chờ đến khi máy tính đã sẵn sàng, khởi động phần mềm Logo (đã học trong Quyển 2).

- a) Nhận biết màn hình chính và ngăn gõ lệnh của Logo.
- b) Gõ lệnh **FD 100** vào ngăn gõ lệnh và nhấn phím **Enter**.
- c) Khi máy tính thực hiện lệnh trên, thông tin vào và thông tin ra là gì?





Bài 2

Thông tin được lưu trong máy tính như thế nào?

Hình 1 cho em thấy sách vở để rất lộn xộn trên một chiếc bàn. Còn trên hình 2, sách vở được xếp theo từng loại và để trong từng ngăn riêng.



Hình 1



Hình 2

? BÀI TẬP

Theo em, sách vở để như trong hình nào dễ tìm hơn?

1 Tập và thư mục

Để dễ tìm, thông tin cũng cần được sắp xếp một cách có trật tự.

Trên máy tính thông tin được lưu trong các **tệp** (tệp chương trình, tệp văn bản, tệp hình vẽ,...).



Mỗi tệp có một tên để phân biệt. Khi quan sát trên màn hình, em sẽ thấy mỗi tệp có một biểu tượng và tên (H. 3).



Hình 3. Biểu tượng và tên một số tệp

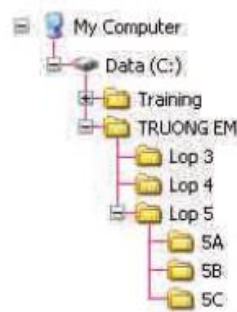
Các tệp được sắp xếp trong các thư mục. Mỗi thư mục cũng có một biểu tượng và tên. Biểu tượng của thư mục có hình một chiếc kẹp giấy (H. 4).

Hình 4



Giống như một ngăn sách có thể chứa các ngăn nhỏ hơn, một thư mục có thể chứa những thư mục con (H. 5).

Hình 5




2 Xem các thư mục và tệp

Thông thường, trên màn hình có một biểu tượng hình máy tính với tên My Computer (Máy tính của tôi) (H. 6).

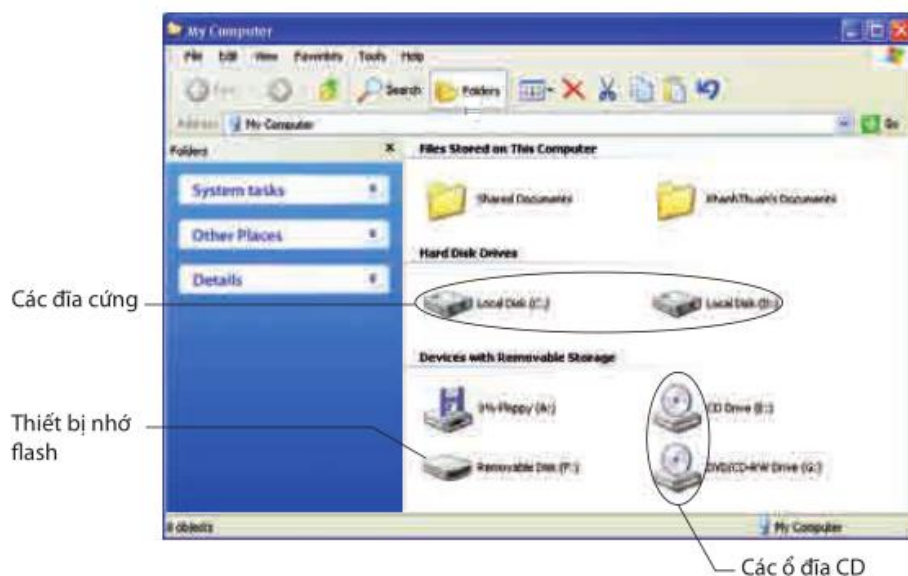
Hình 6



Để xem các tệp và thư mục có trong máy tính, em hãy *nháy đúp* biểu tượng My Computer .



Khi đó một cửa sổ hiện ra với các biểu tượng tương tự như hình 7:




Hình 7. Cửa sổ My Computer

Trên hình 7, em có thể thấy biểu tượng của các đĩa cứng, ổ đĩa CD và một thiết bị nhớ flash đang được cắm vào máy tính.

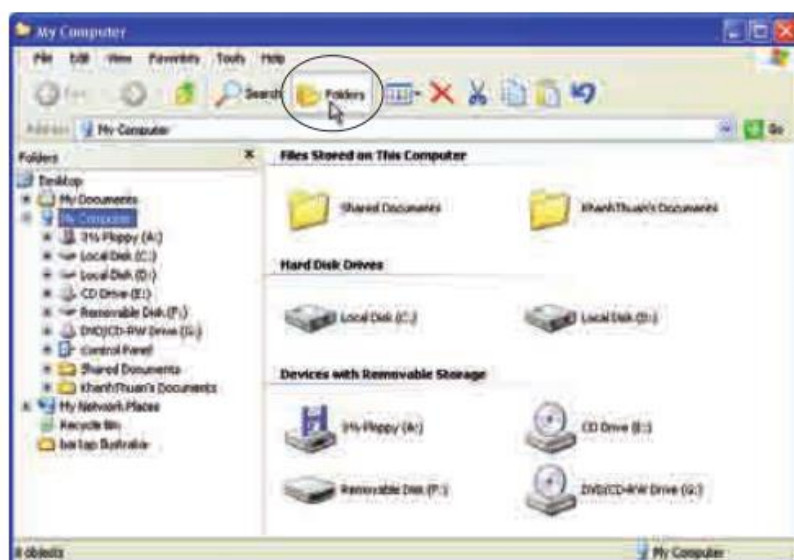


Chú ý

Biểu tượng của thiết bị nhớ flash chỉ xuất hiện khi nó được cắm vào máy tính.

Nếu em nhấp nút , cửa sổ sẽ chuyển sang dạng tương tự như hình 8. Cửa sổ này gồm hai ngăn, cả ngăn bên trái và ngăn bên phải đều cho thấy các đĩa, ổ đĩa và thiết bị lưu trữ khác có trên máy tính.





Hình 8

Trên hình 8 em có thể thấy tên **My Computer** ở ngăn bên trái được “bôi đen”, tức **My Computer** đang được chọn. Ngăn bên phải cho thấy những gì có bên trong đối tượng được chọn.

Một cách khác để khám phá máy tính

Nháy nút phải chuột trên biểu tượng **My Computer** rồi nháy **Explore** trên danh sách hiện ra sau đó (H. 9).



Hình 9


Khi đó cửa sổ được mở ra sẽ có dạng như hình 8.






THỰC HÀNH

T1. Khởi động máy tính. Nháy đúp chuột vào biểu tượng **My Computer** trên màn hình nền. Quan sát cửa sổ xuất hiện. Nhận biết và đọc tên các đĩa, ổ đĩa và thiết bị lưu trữ khác hiện ra trong cửa sổ.

T2. Nháy nút , sau đó nháy chuột vào dòng có chứa chữ **(C:)** (trên hình 8 là **Local Disk (C:)**) ở ngăn bên trái. Quan sát sự thay đổi của *ngăn bên phải* và *ngăn bên trái* của sổ.

Như vậy, nếu em **nháy** chuột chọn một mục ở *ngăn bên trái* (ví dụ như **My Computer**, ổ đĩa, thư mục), ngăn bên phải sẽ cho thấy *nội dung* của mục đó.

Em còn có thể xem nội dung của một đĩa hay thư mục bằng cách **nháy đúp** vào biểu tượng tương ứng của chúng ở *ngăn bên phải*.

Ví dụ, khi nháy đúp chuột vào biểu tượng  ở ngăn bên phải, em sẽ biết trong đĩa C có những thư mục và tệp nào.

Hình 10 cho thấy đĩa C có một thư mục với tên **ThanhNga**. Bên trong thư mục **ThanhNga** có các thư mục con **BaiHat**, **Tho** và **Truyen**. Bên trong thư mục con **Truyen** lại có hai thư mục con **TruyenCotich** và **TruyenTranh**. Bên trong thư mục **TruyenCotich** có tệp **TamCam.doc**.





Hình 10



THỰC HÀNH

- T3.** Nháy chuột trên một biểu tượng thư mục 📁 để mở và xem nội dung của thư mục đó ở ngăn bên phải. Quan sát sự thay đổi hình dáng của biểu tượng 📁.
- T4.** Hãy tìm thư mục chứa tệp văn bản hoặc tệp hình vẽ của em đã lưu trong máy tính.

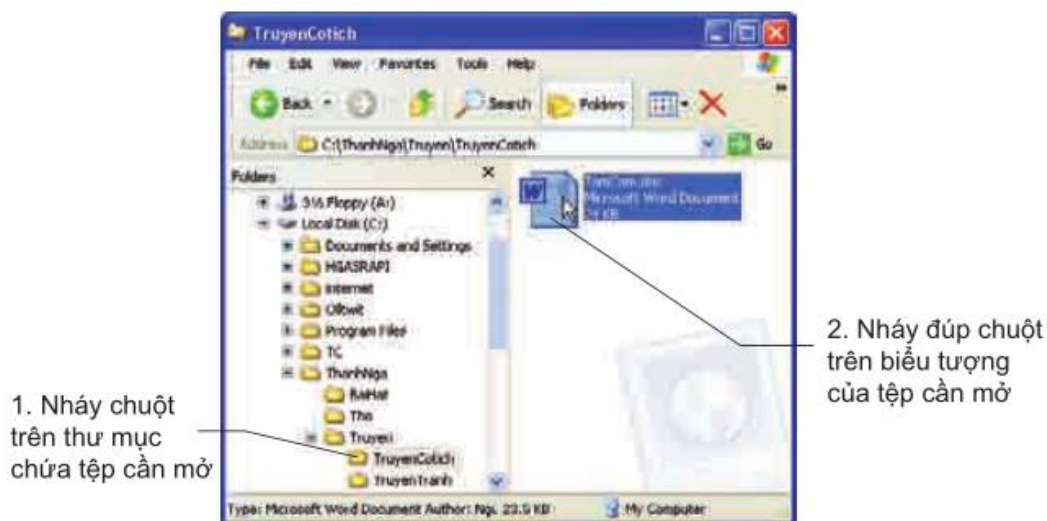


Bài 3 Tổ chức thông tin trong máy tính

1 Mở tệp đã có trong máy tính

Trong quá trình học và chơi với máy tính, có thể em đã tạo ra nhiều tệp khác nhau: tệp văn bản, tệp hình vẽ,... Khi cần, em có thể mở lại những tệp đó để sửa đổi.

Để mở một tệp đã được lưu trên máy tính, em cần nhớ tên thư mục chứa tệp đó. Hãy thực hiện các thao tác để mở cửa sổ tương tự như hình 10, sau đó thực hiện các bước chỉ dẫn trong hình 11 dưới đây:



Hình 11

Khi đó tệp em đã chọn sẽ được mở và hiển thị trên màn hình.





THỰC HÀNH

T1. Mở cửa sổ **My Computer** và tìm thư mục có chứa một tệp văn bản (hay tệp hình vẽ) em đã lưu trong máy tính. Sau đó nhấp đúp chuột để mở tệp đó.

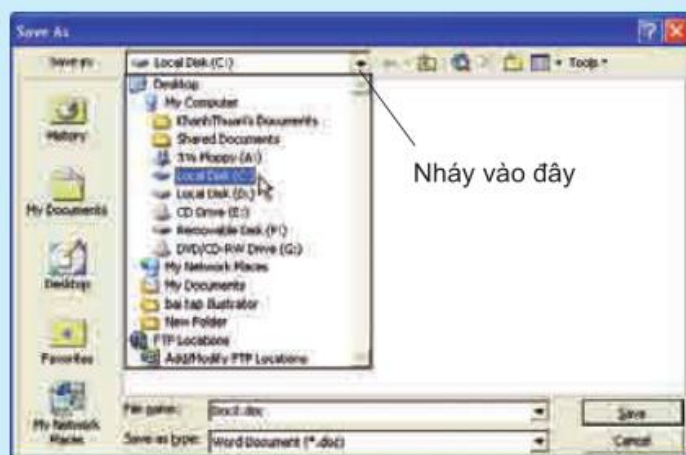
2

Lưu kết quả làm việc trên máy tính

Nhớ lại rằng, để lưu văn bản đang soạn thảo hoặc hình vẽ đang được vẽ trên máy tính, em nhấn tổ hợp phím **Ctrl** và **S**. Văn bản hoặc hình vẽ sẽ được lưu như một tệp.

Khi kết quả làm việc được lưu lần đầu tiên, một cửa sổ sẽ xuất hiện cho phép chọn thư mục để lưu và đặt tên cho tệp. Em hãy thực hiện các bước như chỉ dẫn dưới đây:

1. Nhấp vào hình tam giác đen nhỏ trong ô **Save in** rồi chọn biểu tượng đĩa chứa thư mục em cần lưu kết quả (H. 12).



Hình 12

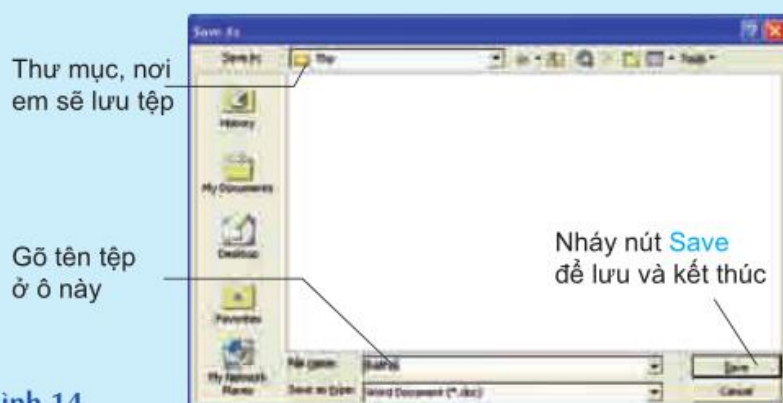


2. Nháy đúp trên biểu tượng của thư mục (H. 13).



Hình 13

3. Gõ tên tệp và nháy nút **Save** (H. 14).



Hình 14

Khi đó văn bản hoặc hình vẽ sẽ được lưu trên tệp với tên em đã gõ và đặt trong thư mục em đã chọn.



Chú ý

Sau khi nháy đúp để mở một thư mục, em có thể mở tiếp các thư mục con bên trong nó.





THỰC HÀNH

- T2.** Tạo một tệp văn bản (hoặc tệp hình vẽ) và lưu tệp đó trong một thư mục đã có sẵn trên máy tính.

3 Tạo thư mục riêng của em

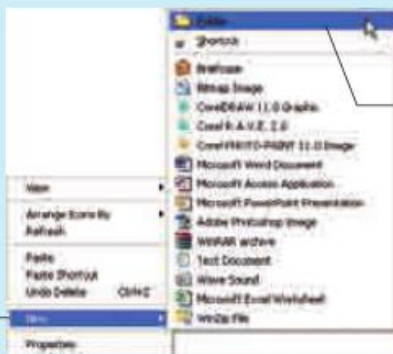
Kết quả làm việc trên máy tính ngày càng nhiều. Để thuận tiện cho việc tìm về sau, em sẽ cần một thư mục riêng lưu giữ chúng.

Để tạo một thư mục mới, em hãy mở cửa sổ để hiển thị nội dung đĩa tương tự như hình 10 và thực hiện các bước theo thứ tự sau.



1. Nháy nút phải chuột trong ngăn bên phải của cửa sổ.

2. Trỏ chuột vào **New**.



3. Nháy **Folder**.

Hình 15

4. Gõ tên thư mục, rồi nhấn phím **Enter**.



Trong hình trên, nếu em gõ **Ngoc Ha**, em sẽ có một thư mục mới được tạo ra với tên **Ngoc Ha** (H. 16).



Hình 16

Trong thư mục này em có thể lưu các văn bản hoặc hình vẽ của riêng em.

Lưu ý rằng em có thể tạo một thư mục con bên trong một thư mục đã có sẵn. Khi đó em cần hiển thị trước nội dung của thư mục đó.



THỰC HÀNH

- T3.** Tạo một thư mục mới và đặt tên cho thư mục đó. Sau đó tạo tệp văn bản (hoặc tệp hình vẽ) và lưu tệp đó trong thư mục em mới tạo được.






2. EM TẬP VẼ



Những gì em đã biết

Nhớ lại: Để khởi động phần mềm Paint, em nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.

1 Sao chép, di chuyển hình

? BÀI TẬP

B1. Trong số các công cụ dưới đây, em hãy chỉ ra công cụ dùng để chọn vùng sao chép.



B2. Trong hai biểu tượng sau, biểu tượng nào được gọi là biểu tượng trong suốt?



Nêu sự khác nhau giữa việc sao chép hình có chọn biểu tượng trong suốt và sao chép hình không chọn biểu tượng trong suốt.





THỰC HÀNH

- T1.** Mở tệp [dongho.bmp](#). Bằng cách sao chép và di chuyển hình, hãy ghép các mảnh của hình 17a thành bức tranh dân gian Đông Hồ như trong hình 17b.



Hình 17a



Hình 17b

2 Vẽ hình chữ nhật, hình vuông

? BÀI TẬP

- B3.** Trong số các công cụ dưới đây, em hãy chỉ ra công cụ dùng để vẽ hình chữ nhật, hình vuông.



- B4.** Trong số các công cụ dưới đây, em hãy chỉ ra công cụ dùng để vẽ hình chữ nhật tròn góc.





THỰC HÀNH

- T2.** Dùng công cụ vẽ hình chữ nhật, công cụ tô màu và các công cụ thích hợp để tạo các mẫu trang trí như hình 18.



a



b

Hình 18



Hình 19

- T3.** Dùng các công cụ thích hợp để vẽ hình mẫu chiếc điện thoại di động như hình 19.

3 Vẽ hình e-líp, hình tròn

? BÀI TẬP

- B5.** Trong số các công cụ dưới đây, em hãy chỉ ra công cụ dùng để vẽ hình e-líp.



- B6.** Khi sử dụng công cụ vẽ hình e-líp, em cần thêm thao tác nào để vẽ được hình tròn?

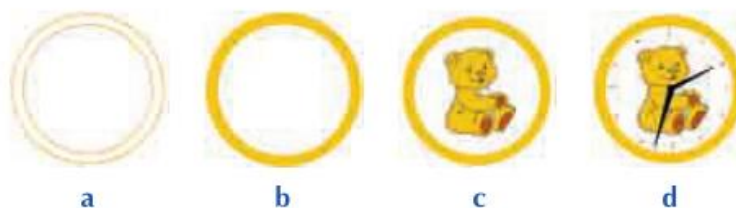
- B7.** Có những kiểu vẽ hình e-líp nào?





THỰC HÀNH

T4. Mở tệp [clock.bmp](#). Với hình chú gấu bông cho sẵn, em hãy vẽ chiếc đồng hồ treo tường có hình nền là chú gấu bông theo các bước như sau:



Hình 20

Hướng dẫn

- Để vẽ hai hình tròn lồng vào nhau (H.20a), em hãy vẽ hai hình tròn rời nhau, một hình tròn to và một hình tròn nhỏ hơn. Sau đó dùng công cụ chọn và biểu tượng “trong suốt” để di chuyển hình tròn nhỏ vào trong hình tròn to. Em hãy cố gắng đặt hai hình tròn cho cân xứng.
- Dùng chức năng sao chép “trong suốt” để di chuyển chú gấu vào trong mặt đồng hồ.
- Cuối cùng vẽ thêm kim đồng hồ và đánh dấu vị trí các con số. Em có thể vẽ các chi tiết này ở một nơi khác rồi di chuyển chúng vào trong mặt đồng hồ.






Bài 2

Sử dụng bình phun màu

Có cách nào vẽ được hàng nghìn bông tuyết rơi, hàng vạn chiếc lá của cây cổ thụ hay cánh thần tiên của đêm pháo hoa? Công cụ **Bình phun màu** sẽ giúp em làm điều này. Thay vì vẽ từng chấm nhỏ trên hình, em có thể dùng bình phun màu để “phun” các chấm màu lên hình.

1 Làm quen với bình phun màu

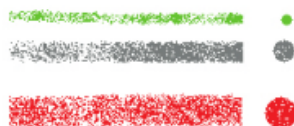
Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ  trong hộp công cụ.
2. Chọn kích cỡ vùng phun ở dưới hộp công cụ (H. 21).
3. Chọn màu phun.
4. Kéo thả chuột trên vùng muốn phun.



Hình 21

Kết quả, tùy vào cách di chuyển chuột nhanh hay chậm, em có thể tạo ra các vùng màu thưa hay dày, nhạt hay đậm trên bức tranh.



Hình 22



Chú ý

Kéo thả *nút trái* chuột để phun bằng màu vẽ, kéo thả *nút phải* chuột để phun bằng màu nền.





2 Dùng bình phun trong tranh vẽ

Dùng các công cụ ,  và  để vẽ hình như mẫu sau đây:




Hình 23

Hướng dẫn

- Chọn công cụ  để vẽ thân cây bằng một đường khép kín. Tô màu nâu cho thân cây.
- Chọn công cụ  để vẽ cành cây, chú ý chọn nét to cho cành gần thân cây, nét nhỏ hơn cho cành xa thân cây. Chọn màu cành cây trùng với màu thân cây.



- Chọn công cụ  và màu xanh đậm để vẽ các lá già, màu xanh nhạt để vẽ các lá non.



THỰC HÀNH

T1. Dùng công cụ  và  để vẽ bông hoa như mẫu sau.










Hình 24

- T2.** Dùng các công cụ thích hợp để vẽ con thuyền lướt trên sóng như hình 25.



Hình 25

Hướng dẫn

- Chọn công cụ  với kiểu vẽ  để vẽ hình Mặt Trời.
- Chọn công cụ  và  để vẽ con thuyền và cánh buồm.
- Chọn công cụ , dùng màu trắng và hai màu xanh (đậm, nhạt khác nhau) có trong hộp màu để vẽ từng lớp sóng dưới đáy thuyền.
- Chọn màu vàng để tô màu Mặt Trời, màu nâu đỏ để tô màu mạn thuyền và các màu khác để tô màu cho cánh buồm.



Bài 3

Viết chữ lên hình vẽ

Đôi khi em muốn viết thêm vào bức tranh một vài câu thơ, một dòng đề tặng, ghi lại ngày tháng vẽ tranh hoặc ghi tên tác giả... như bức tranh dưới đây (H. 26). Công cụ **Viết chữ A** có trong Paint giúp em làm được điều đó.



Hình 26

1 Làm quen với công cụ viết chữ

Các bước thực hiện

1. Chọn công cụ **A** trong hộp công cụ.
2. Nháy chuột vào vị trí mà em muốn viết chữ, trên hình vẽ sẽ xuất hiện khung chữ.
3. Gõ chữ vào khung chữ (H. 27).
4. Nháy chuột bên ngoài khung chữ để kết thúc.



Hình 27
Khung chữ



Khi đó, dòng chữ em viết có màu là màu vẽ, còn khung chữ sẽ có màu là màu nền vừa chọn. Ví dụ, nếu màu vẽ và màu nền đã chọn như hình 28a thì các thao tác trên sẽ tạo nên dòng chữ màu đỏ trên nền khung chữ màu xanh (H.28b).



Hình 28a



Hình 28b



Chú ý

- Trước hoặc sau khi chọn công cụ **A**, em có thể chọn màu chữ và màu khung chữ.
- Có thể dùng chuột để nới rộng khung chữ khi cần thiết.

2 Chọn chữ viết

Trước khi gõ chữ vào khung chữ, em có thể chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ trên thanh công cụ **Fonts**.

Thanh công cụ này sẽ hiện ra khi em chọn công cụ **A** và nháy chuột vào vùng vẽ.




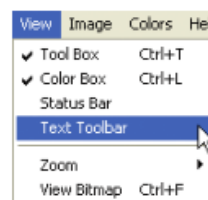
Hình 29. Thanh công cụ Fonts dùng để chọn chữ viết





Chú ý

- Nếu sau khi chọn công cụ  và nhấp chuột vào vùng vẽ mà thanh công cụ Fonts không xuất hiện, em hãy chọn View→Text Toolbar (hoặc nhấp nút phải chuột vào khung chữ và chọn Text Toolbar) (H.30).






Hình 30


- Em có thể di chuyển thanh công cụ Fonts ra vị trí khác để không che khuất khung chữ.

- Sau khi gõ chữ, nếu em nhấp chuột bên ngoài khung chữ thì không thể sửa lại dòng chữ được nữa.

3 Hai kiểu viết chữ lên tranh

Cũng giống như dùng các công cụ chọn , khi em nhấp chuột vào công cụ , hai biểu tượng “không trong suốt” và “trong suốt” xuất hiện dưới hộp công cụ cho em hai kiểu viết chữ lên tranh.

Nếu chọn biểu tượng **không trong suốt**  thì màu của khung chữ sẽ là màu nền. Khung chữ có màu nền sẽ che khuất phần tranh ở phía sau.

Nếu chọn biểu tượng **trong suốt**  thì khung chữ sẽ trở nên không màu và trong suốt. Khi khung chữ trong suốt thì em có thể nhìn thấy phần tranh ở phía sau.

Em có thể nhận ra sự khác biệt trên khi quan sát dòng chữ **Merry Christmas** trong hai cách viết dưới đây.





Hình 31a

Khung chữ không trong suốt



Hình 31b

Khung chữ trong suốt



LUYỆN TẬP

Dùng công cụ **A** và các công cụ thích hợp để viết các dòng chữ như hình minh họa sau.



Hình 32



THỰC HÀNH

Dùng các công cụ thích hợp để vẽ bức tranh “Giấc mơ của gấu con” (H. 33).



Hình 33




Cùng học tin học - Quyển 3

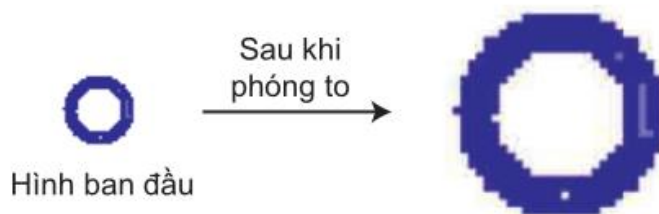


Trau chuốt hình vẽ

1 Công cụ phóng to hình vẽ



Công cụ **Phóng to** , hay còn gọi là kính lúp, được dùng để phóng to hình vẽ. Sử dụng công cụ này, em có thể nhìn được các chi tiết thật nhỏ trong hình, giúp cho việc chỉnh sửa được dễ dàng và chính xác.

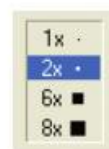
Khi chọn công cụ này, bên dưới hộp công cụ có các lựa chọn ứng với các độ phóng đại khác nhau. Lựa chọn 1x để chuyển bức tranh về kích cỡ thực; các lựa chọn 2x, 6x hoặc 8x để phóng to bức tranh gấp 2, 6 hoặc 8 lần.



Hình 34

Các bước phóng to hình vẽ


1. Chọn công cụ  trong hộp công cụ, con trỏ chuột trở thành hình chiếc kính lúp .
2. Chọn độ phóng to 2x, 6x hoặc 8x ở phía dưới hộp công cụ (H. 35) hoặc nhấp chuột vào hình vẽ.



Hình 35


Khi đó, hình vẽ được phóng to lên với độ phóng đã chọn. Nếu không nhấp vào một lựa chọn nào mà chỉ nhấp chuột vào hình vẽ thì ngầm định bức tranh được phóng to lên 6 lần.

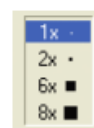


Khi hình vẽ đã được phóng to, em có thể dùng công cụ **Tẩy**  để xoá đi các nét vẽ thừa, hoặc dùng các công cụ khác để vẽ thêm hoặc sửa các chi tiết nhỏ mà khi để bức tranh ở chế độ bình thường em không nhìn thấy.

Sau khi phóng to hình vẽ và sửa xong các chi tiết, em có thể thu hình lại như kích thước ban đầu để xem được toàn cảnh bức tranh.

Các bước thu hình vẽ về kích cỡ thực

1. Chọn công cụ  trong hộp công cụ.
2. Chọn 1x ở phía dưới hộp công cụ (H. 36) hoặc nhấp chuột vào hình vẽ.



Hình 36



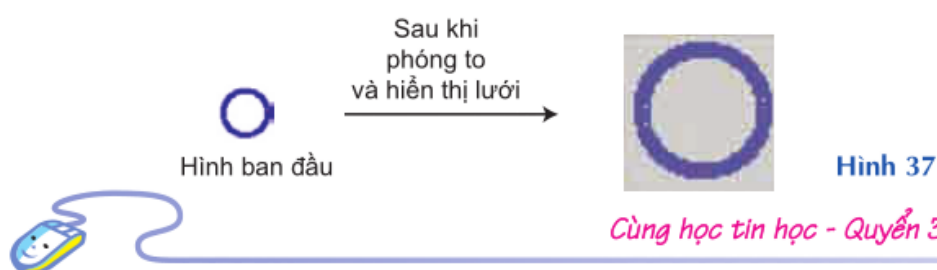
Chú ý

Thao tác viết chữ không thực hiện được khi hình vẽ đang được phóng to.

2 Hiện thị bức tranh trên nền lưới

Paint có chức năng cho phép em vẽ hình trên một lưới ô vuông. Khi hình vẽ được biểu diễn trong lưới ô vuông này, em có thể sửa lại các nét vẽ cho mịn hơn, xoá bớt các nét vẽ thừa hoặc dùng các công cụ như **Bút chì** hay **Cọ vẽ** để tô màu từng ô vuông.

Để hiển thị lưới ô vuông, em phóng to hình vẽ lên ít nhất bốn lần, rồi chọn **View→Zoom→Show Grid**, khi đó hình vẽ của em sẽ được đặt trên nền lưới các ô vuông nhỏ.





THỰC HÀNH

Dùng công cụ phóng to hoặc hiển thị trên nền lưới để phát hiện những chỗ chưa hoàn chỉnh của các mẫu trang trí (H. 38a, H. 38b) và chỉnh sửa lại cho thích hợp.



Hình 38a



Hình 38b

3 Lật và quay hình vẽ

Với phần mềm Paint, em sẽ không phải tốn nhiều thời gian để vẽ những hình giống nhau vì em có thể sử dụng phép quay hoặc lật hình.

Em hãy quan sát hai con kiến (H. 39).

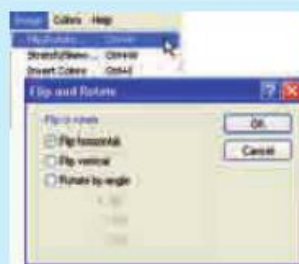
Con kiến bên trái có được từ con kiến bên phải nhờ cách sao chép hình bên phải rồi lật theo chiều nằm ngang.



Hình 39

Các bước thực hiện

1. Dùng công cụ chọn để chọn hình.
2. Chọn **Image** → **Flip/Rotate...**
3. Chọn kiểu lật hoặc quay mà em muốn thực hiện.

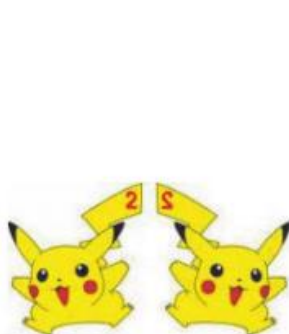


Hình 40



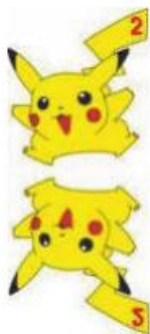
Sau đây là các kiểu lật hoặc quay hình vẽ mà Paint có thể thực hiện:

- **Flip horizontal**: lật theo chiều nằm ngang (H. 41a).
- **Flip vertical**: lật theo chiều thẳng đứng (H. 41b).
- **Rotate by angle**: quay một góc 90° (H. 41c) hoặc 180° hoặc 270° .



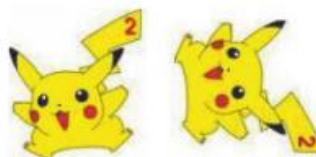
Hình 41a

Lật theo chiều nằm ngang



Hình 41b

Lật theo chiều thẳng đứng



Hình 41c

Quay một góc 90°

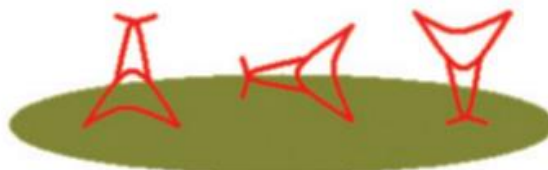


LUYỆN TẬP

Dùng phương pháp lật hoặc quay để tạo hình 42b từ hình 42a.



a



b

Hình 42



Bài 5

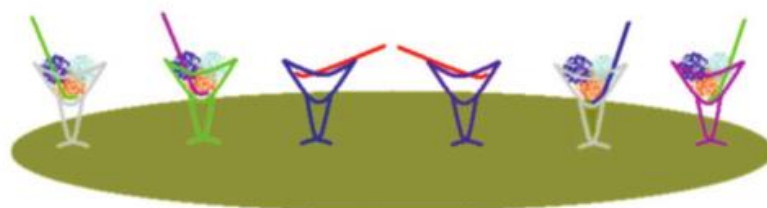
Thực hành tổng hợp



THỰC HÀNH


Bài thực hành 1

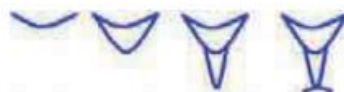
Trong bài thực hành này, em sẽ phối hợp các công cụ sẵn có của Paint để vẽ một bàn tiệc có các li kem màu theo mẫu dưới đây.



Hình 43



Hướng dẫn

1. Dùng công cụ  để vẽ các đường miệng, thân, tay cầm và chân đế của li kem.




2. Dùng công cụ  để vẽ các quả kem với các màu khác nhau.



3. Dùng các công cụ  và biểu tượng  để dịch các quả kem lại gần nhau.





4. Dùng công cụ  để vẽ thêm chiếc thìa.

5. Dùng các công cụ  và  để tạo thêm các li mới với các màu khác nhau.



6. Tương tự bước 5 với các quả kem.



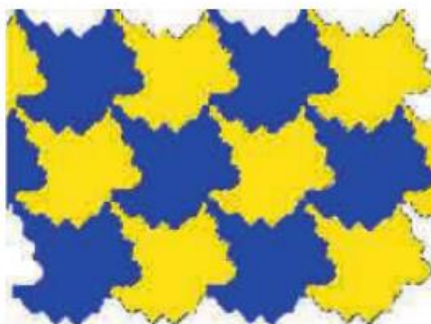
7. Dùng các công cụ  và biểu tượng  để bỏ kem vào li (dịch chiếc li lại gần quả kem).



8. Sắp đặt lại các li kem và vẽ thêm chiếc mặt bàn để được bức tranh theo mẫu (H. 43).

Bài thực hành 2

Trong bài thực hành này, em sẽ dùng Paint để phủ kín bức tranh bằng hình những chiếc lá mà chỉ cần thực hiện các thao tác di chuyển, sao chép từ một hình vuông ban đầu. Sau đây là hình minh họa.




Hình 44




Hướng dẫn


Bước 1:

- Chọn công cụ  và kiểu vẽ chỉ tô màu bên trong (không có đường biên).
- Chọn màu tô là màu xanh.
- Kéo thả chuột đồng thời nhấn giữ phím **Shift** để vẽ một hình vuông.




Các bước 2, 3, 4, 5 sẽ sử dụng công cụ  để cắt và dịch chuyển các phần của hình vuông này để tạo nên hình chiếc lá.

Bước 2:

- Chọn công cụ .
- Kéo thả chuột để chọn một phần của hình vuông để tạo nên vết răng cưa cho chiếc lá.




Bước 3:

- Chọn biểu tượng .
- Chuyển phần mép răng cưa mà em vừa chọn ở bước 2 sang phía bên phải của hình vuông sao cho khớp.





Bước 4:

- Chọn công cụ .
- Kéo thả chuột để tạo vết răng cưa ở phía trên của hình vuông (xem hình bên).



Bước 5:

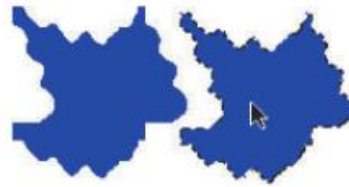
- Chọn biểu tượng .
- Chuyển phần răng cưa mà em vừa chọn ở bước 4 xuống phía dưới hình vuông sao cho khớp.

Đến đây em đã tạo được hình chiếc lá. Các bước tiếp theo sẽ dùng công cụ chọn  để sao chép và di chuyển sao cho nhiều lá được xếp khít nhau.



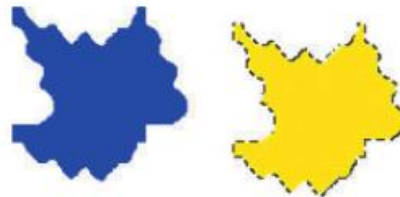
Bước 6:

- Sao chép ra thêm một chiếc lá nữa.



Bước 7:

- Chọn một màu khác (màu vàng chẳng hạn) để tô màu cho chiếc lá này.



Bước 8:

- Chọn toàn bộ chiếc lá vàng.
- Chọn biểu tượng .
- Di chuyển chiếc lá vàng cho khớp chiếc lá xanh (xem hình bên).




Bước 9:

- Chọn cả hai chiếc lá xanh và vàng.
- Sao chép ra thêm một cặp lá nữa.



Bước 10:

- Chọn biểu tượng .
- Di chuyển cặp lá được chọn vào khớp với cặp lá ban đầu. Em cần xếp lá sát nhau theo hai chiều ngang, dọc có màu khác nhau.



Bước 11:

- Em tiếp tục sao chép thêm cặp lá (nhấn tổ hợp phím **CTRL+V**) và di chuyển sao cho khớp với phần hình đã vẽ.
- Sau một số lần sao chép và di chuyển, em sẽ có được bức tranh sinh động và đẹp mắt như trong mẫu (H. 44).



LUYỆN TẬP

T1. Vẽ bức tranh như hình mẫu dưới đây.










Hình 45

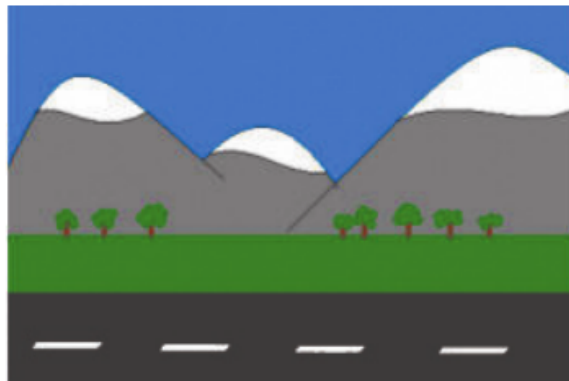
Hướng dẫn

Chúng ta hãy cùng phân tích bức tranh này theo thứ tự từ xa đến gần. Khi nhìn vào bức tranh, em thấy ở xa nhất là nền trời màu xanh, sau đó là các ngọn núi, hàng cây dưới chân núi, đến cánh đồng cỏ màu xanh, con đường và cuối cùng là chiếc xe buýt. Do đó, khi vẽ em phải vẽ vật ở xa nhất trước, sau đó mới đến các vật gần hơn, vì các vật vẽ sau sẽ che khuất các vật vẽ trước.





Em hãy mở Paint và bắt đầu vẽ. Nếu gặp khó khăn khi vẽ, em có thể tham khảo tiếp các hướng dẫn sau.



- Chọn công cụ  để vẽ ba ngọn núi.
- Chọn công cụ  hoặc  để vẽ các đường uốn lượn gần đỉnh núi.
- Chọn công cụ  để vẽ cánh đồng cỏ và con đường.
- Chọn công cụ  để vẽ các đường vạch phân cách của con đường.
- Chọn các màu thích hợp để tô màu cho nền trời, ngọn núi, đỉnh núi tuyết, cánh đồng xanh, con đường màu xám và vạch vôi trắng.
- Chọn công cụ  và màu vẽ là màu nâu để vẽ thân cây.
- Chọn công cụ  và màu vẽ là màu xanh để vẽ lá cây.



Đến đây, em đã vẽ được bức tranh phong cảnh núi tuyết. Tiếp theo, em sẽ vẽ chiếc xe buýt chạy trên con đường.

- Dùng công cụ  để vẽ đường viền xác định hình dạng của chiếc xe.
- Chọn công cụ  với kiểu vẽ chỉ tô màu bên trong là màu đen để vẽ hình hai bánh xe.
- Chọn công cụ  để vẽ cửa lên xuống của xe buýt.
- Chọn công cụ  để vẽ các cửa sổ của xe buýt. (Em có thể vẽ một cửa sổ rồi sao chép ra thành nhiều cửa sổ).
- Chọn các màu thích hợp để tô màu cho xe buýt.

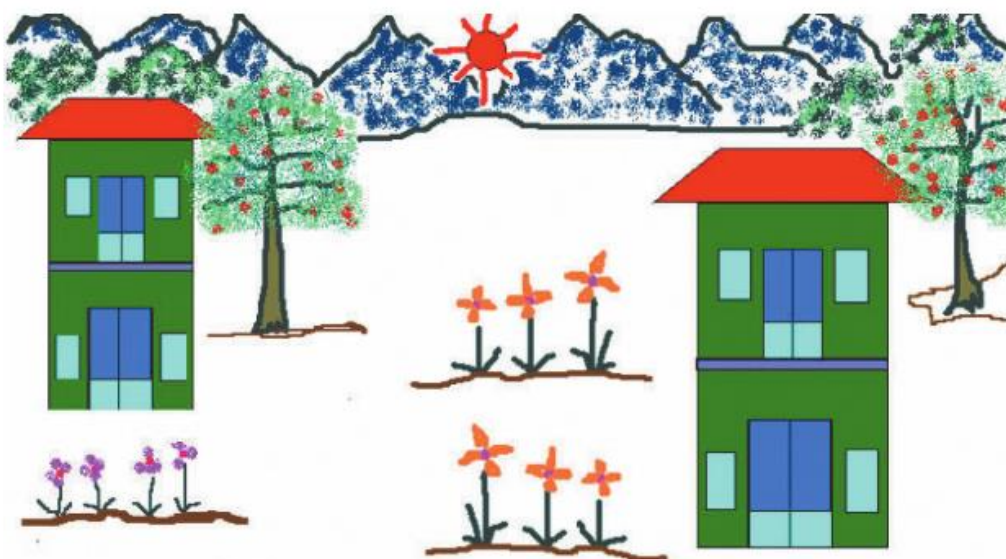




- Cuối cùng, chọn công cụ **A** để viết dòng chữ “Cố Loa” lên xe buýt.

Sau khi hoàn thành bài vẽ, em hãy lưu lại vào máy tính.

T2. Dùng các công cụ thích hợp để vẽ bức tranh miêu tả phong cảnh quê hương em theo hình mẫu sau.



Quê hương Hoà Bình

Tranh của học sinh tỉnh Hoà Bình, 2007





Học toán với phần mềm CÙNG HỌC TOÁN 5

1 Giới thiệu phần mềm Cùng học toán 5

Cùng học toán 5 là phần mềm giúp em học, ôn luyện và làm bài tập môn Toán lớp 5. Em sẽ được học số thập phân, các phép tính cộng, trừ, nhân, chia số thập phân.

Phần mềm cũng giúp em luyện tập chuột và các thao tác giao tiếp với máy tính.

2 Màn hình khởi động của phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  để khởi động phần mềm. Màn hình khởi động của phần mềm có dạng như hình 46 dưới đây:





Hình 46

Em nháy chuột tại tấm biển có dòng chữ **Bắt đầu** trên cánh cổng để vào màn hình luyện tập chính của phần mềm.


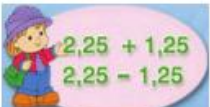











Hình 47

Màn hình luyện tập bao gồm 11 nút lệnh hình e-líp. Mỗi nút lệnh sẽ tương ứng với một phạm vi kiến thức cần học. Khi di chuyển chuột tới vị trí một hình, nội dung chính của chủ đề kiến thức tương ứng sẽ được hiển thị.

Các nút lệnh kiến thức chính của phần mềm bao gồm:



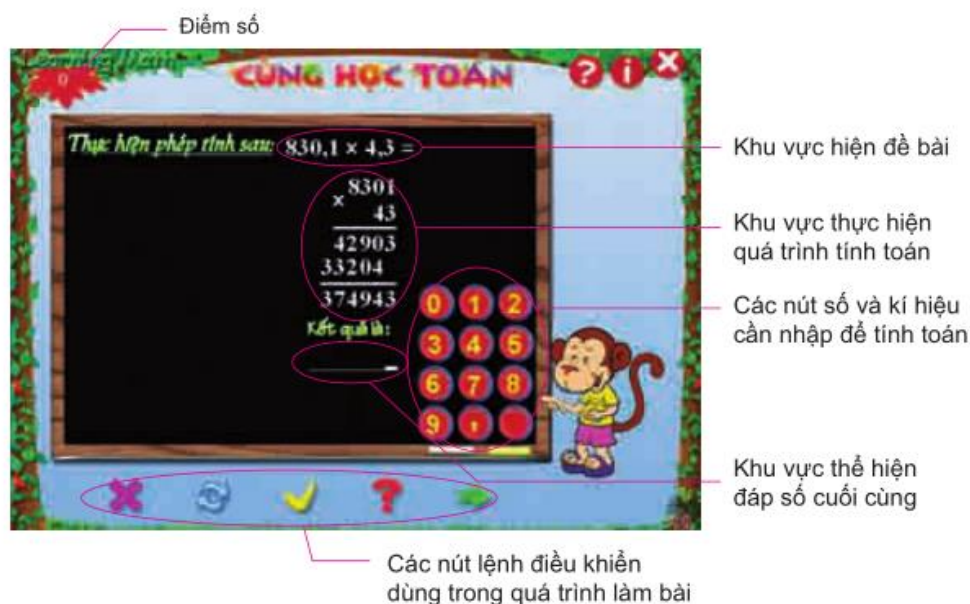
Stt	Nút lệnh	Chức năng
1		So sánh hai số thập phân.
2		Cộng, trừ hai số thập phân.
3		Nhân số thập phân với 10, 100, 1000,...
4		Nhân số thập phân với số tự nhiên.
5		Nhân hai số thập phân.
6		Chia số thập phân cho 10, 100, 1000,...
7		Chia số thập phân cho số tự nhiên.
8		Chia số tự nhiên cho số tự nhiên, kết quả là số thập phân.
9		Chia số tự nhiên cho số thập phân.
10		Chia số thập phân cho số thập phân.
11		Ôn lại toàn bộ chương trình toán lớp 5.



3 Thực hiện một bài toán

Khi nháy chuột lên một biểu tượng hình e-líp, phần mềm sẽ đưa em vào màn hình ôn luyện và học toán. Với các dạng phép tính khác nhau thì cách thể hiện các phép tính có thể khác nhau. Tuy nhiên, các màn hình ôn luyện đều có các chức năng, nút lệnh tương tự nhau.

Dưới đây là một màn hình điển hình của phần mềm dùng để thực hiện phép nhân hai số thập phân.





Hình 48

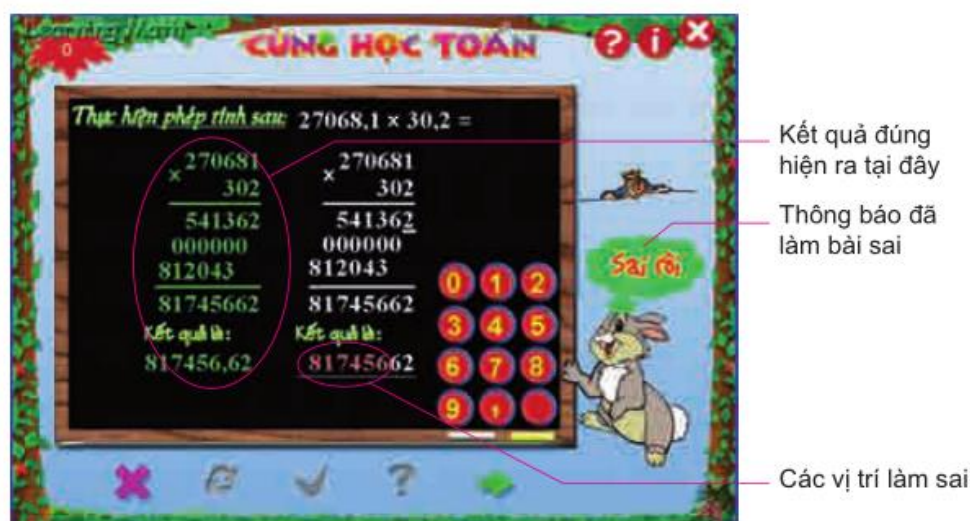
Em sẽ nhìn thấy con trỏ nhấp nháy tại một vị trí của màn hình ôn luyện, đó chính là vị trí cần nhập dữ liệu (số, dấu hoặc chữ). Có thể dùng bàn phím hoặc các nút số ngay trên màn hình để nhập dữ liệu. Mỗi lần nhập xong, con trỏ sẽ chuyển sang vị trí cần nhập tiếp theo. Có thể điều khiển vị trí con trỏ bằng cách dùng các phím mũi tên hoặc nháy chuột tại vị trí cần chuyển con trỏ đến. Nhiệm vụ của em là



nhập đầy đủ các số hoặc kí tự vào các vị trí cần điền để hoàn thành bài tập ôn luyện.


Trong khi làm bài em có thể dùng nút lệnh **Trợ giúp**  để nhờ sự trợ giúp của máy tính: máy tính sẽ điền một số hoặc kí tự đúng vào vị trí con trỏ hiện thời. Tuy nhiên, mỗi lần em nhờ sự giúp đỡ, máy tính sẽ trừ điểm số của em 1 điểm.


Sau khi thực hiện xong một phép tính, hãy dùng nút **Kiểm tra kết quả**  để kiểm tra. Nếu kết quả sai, máy tính sẽ tô màu các số nằm tại vị trí sai và hiện đáp án đúng bên cạnh (H. 49).



Hình 49

Nếu làm đúng, em sẽ được thưởng thêm 5 điểm cho mỗi phép tính.

Khi làm xong một phép tính, hãy nhấn nút **Làm bài khác**  để thực hiện phép tính tiếp theo do phần mềm tự động sinh ra.

Nếu muốn làm lại phép tính, hãy nhấn chuột vào nút **Làm lại** .




Sau khi đã làm xong năm phép tính cùng một dạng, phần mềm sẽ hiện hộp thoại:




Hình 50

Nháy nút **Có** để tiếp tục làm các phép tính cùng dạng, nháy nút **Không** để chuyển sang các dạng khác hoặc quay về cửa sổ ôn luyện chính của phần mềm.

4 Kết thúc ôn luyện

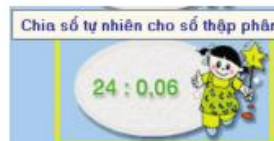
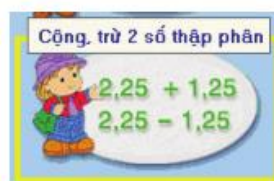
Muốn kết thúc bài ôn luyện hiện thời hãy nháy nút **Đóng cửa sổ**  để quay về màn hình chính.

Muốn dừng chương trình hãy nháy chuột vào nút **Thoát khỏi chương trình**  ở phía trên bên phải màn hình.



THỰC HÀNH

- T1.** Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép cộng, trừ số thập phân.
- T2.** Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép chia số thập phân cho số tự nhiên.
- T3.** Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép chia số tự nhiên cho số thập phân.





Học xây lâu đài bằng phần mềm SAND CASTLE BUILDER

1 Giới thiệu phần mềm

Sand Castle Builder là phần mềm đơn giản nhưng rất hấp dẫn và thú vị. Phần mềm sẽ giúp em thiết kế và xây dựng các ngôi nhà, thành lũy, lâu đài nguy nga từ các vật liệu nhỏ, đơn giản. Em sẽ được hoàn toàn tự do trong sáng tạo và thiết kế. Thông qua phần mềm em sẽ rèn luyện được khả năng tư duy, ý thức tìm tòi sáng tạo trong lao động và học tập.

Phần mềm còn giúp em luyện tập thao tác sử dụng chuột.

2 Màn hình làm việc chính của phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  để khởi động phần mềm. Màn hình ban đầu của phần mềm có dạng như hình sau đây.

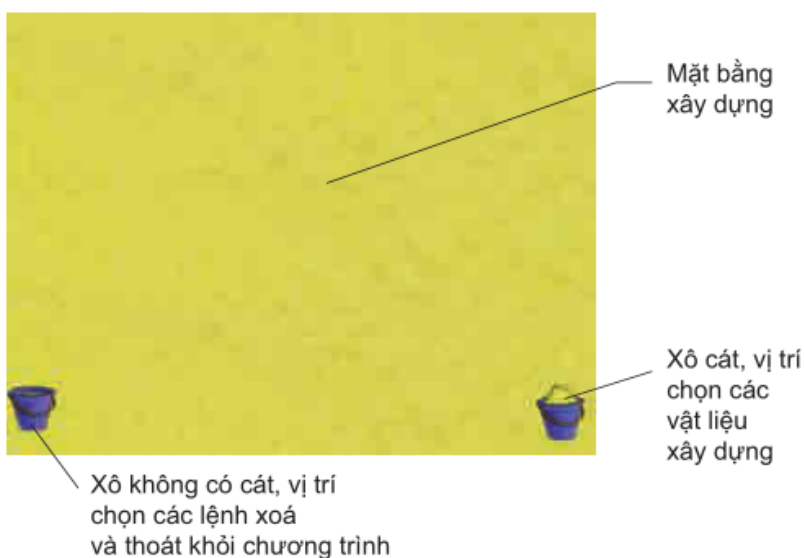


Hình 51



Em nháy chuột tại dòng chữ **Play Sand Castle Builder** để bắt đầu vào màn hình chính của phần mềm. Để thoát khỏi phần mềm, hãy nháy chuột lên dòng chữ **EXIT**.

Trên màn hình chính là một mặt bằng, đó là nơi em sẽ xây dựng các ngôi nhà, lâu đài. Phía dưới màn hình là hai xô nhỏ: xô bên phải đầy cát và xô bên trái không có cát. Xô đầy cát là nơi chứa các vật liệu để xây nhà, xô còn lại là nơi thực hiện một số lệnh hay dùng trong quá trình làm việc với phần mềm.

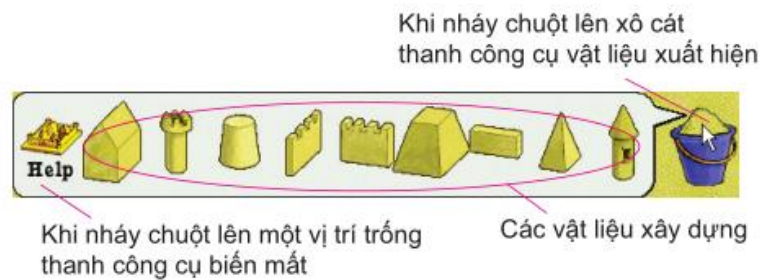


Hình 52

3 Các công cụ làm việc chính

Để làm xuất hiện các thanh công cụ vật liệu, hãy nháy chuột lên xô cát bên phải màn hình. Em sẽ thấy xuất hiện một thanh chứa các vật liệu xây dựng như khung nhà, ống khói, cửa sổ, tường, cổng thành,... Đây chính là những vật liệu em sử dụng để tạo ra các sản phẩm của mình.





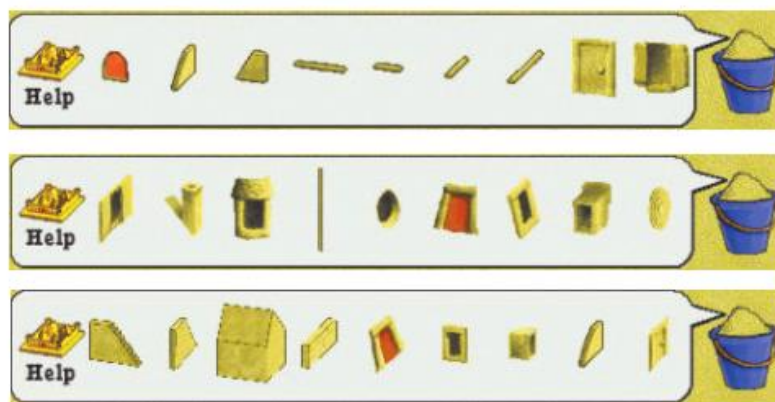
Hình 53

Muốn dùng một vật liệu nào đó, hãy nháy chuột lên biểu tượng của nó. Trên thanh công cụ lúc này chỉ xuất hiện loại vật liệu đã chọn với các kích thước khác nhau. Ở trạng thái này vật liệu đã sẵn sàng cho việc xây dựng.



Hình 54. Các vật liệu này đang sẵn sàng để được đưa vào xây lắp

Nháy chuột tiếp lên xô cát sẽ làm xuất hiện các thanh công cụ vật liệu khác. Dưới đây là hình ảnh các thanh công cụ vật liệu khác nhau xuất hiện trong phần mềm.



Muốn ẩn thanh công cụ này hãy nháy chuột lên một vị trí trống bất kì trên thanh công cụ.

4 Các thao tác chính với vật liệu xây dựng

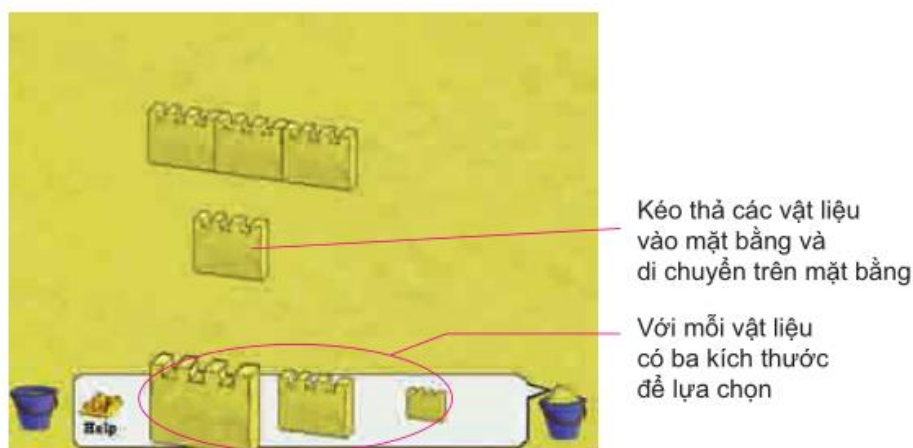
Mục này mô tả các thao tác cụ thể với các vật liệu dùng để xây dựng các lâu đài, ngôi nhà.

Đưa vật liệu vào mặt bằng xây dựng

Khi một vật liệu đã ở trạng thái sẵn sàng sử dụng, em chỉ cần dùng chuột kéo thả vật liệu này từ thanh công cụ vào mặt bằng. Với mỗi vật liệu sẽ có ba hình tương ứng với ba kích thước khác nhau, em có thể sử dụng bất kì loại nào trong chúng.

Di chuyển vật liệu

Nếu đã chuyển được vật liệu vào mặt bằng, em có thể di chuyển vị trí của chúng bằng cách dùng chuột kéo thả các vật liệu này.



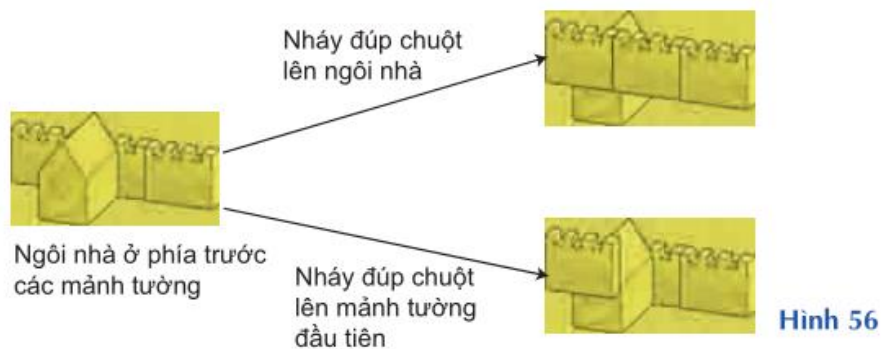
Hình 55



Thay đổi thứ tự vật liệu

Nếu hai vật liệu cùng nằm tại một vị trí trên màn hình thì phải có một vật ở phía trước, một vật ở phía sau. Muốn chuyển một vật liệu từ phía trước ra phía sau hoặc ngược lại, em chỉ cần nhấp đúp chuột lên vật liệu này.


Ví dụ dưới đây cho thấy vị trí trước, sau giữa các vật liệu và cách thay đổi vị trí giữa chúng.



Xoá một vật liệu

Muốn xoá một vật liệu trên mặt bằng hãy kéo thả nó vào xô không có cát, phía dưới bên trái màn hình.

Xây dựng lại từ đầu

Muốn làm lại từ đầu, nhấp chuột lên xô không có cát, sau đó nhấp nút  Clear.

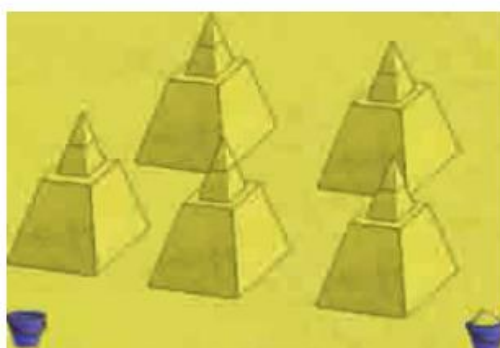
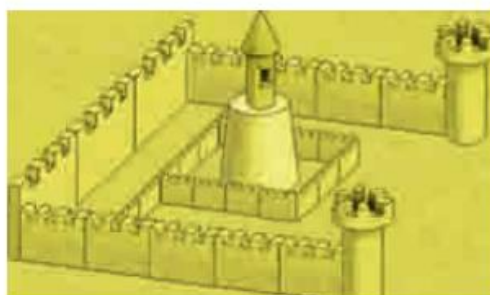
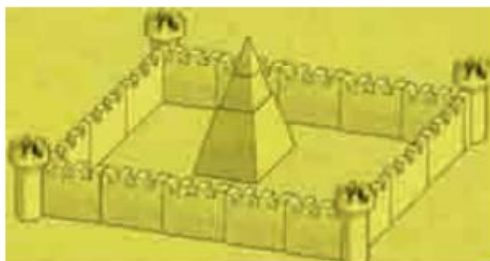
Sử dụng các vật liệu khác

Muốn sử dụng các vật liệu khác, nhấp chuột lên xô cát bên phải.

Hình 57 là hình ảnh của một ngôi nhà với cổng và tường bao quanh đã được xây dựng hoàn chỉnh.



5 Một số mẫu lâu đài, thành lũy



6 Kết thúc

Muốn ra khỏi màn hình làm việc chính hãy nháy chuột vào xô không có cát, sau đó nháy chuột vào dòng chữ **Exit**.



Hình 58. Nháy chuột tại Exit để ra khỏi màn hình làm việc chính

? BÀI TẬP

B1. Trong phần mềm **Sand Castle Builder**, các công cụ dùng để xây dựng các lâu đài trên cát là những công cụ nào?

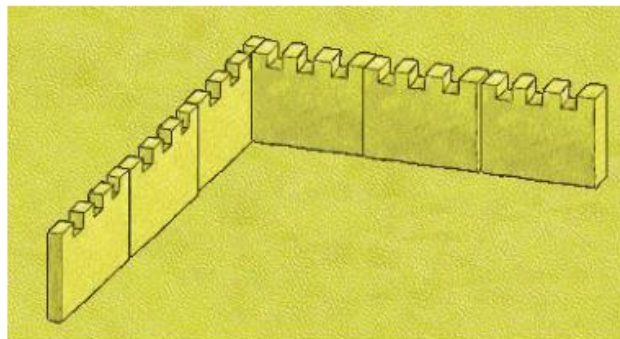
- ☐ Là các vật liệu xây dựng như gạch, vôi, cát, xi măng, sắt thép, ...
- ☐ Là các phương tiện vận chuyển như xe ca, xe tải, tàu thủy...
- ☐ Là các vật liệu như tường, nhà, ống khói, cửa sổ,

B2. Nhận thấy một số vật liệu được đưa vào màn hình bị thừa, muốn bỏ chúng đi em phải làm gì?

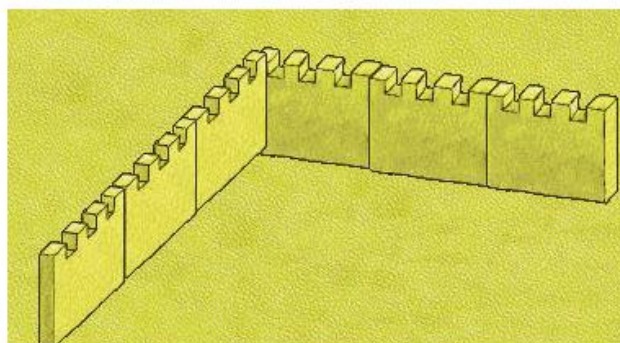
- ☐ Em phải tìm cách dùng hết tất cả các vật liệu đó vì không bỏ đi được vật liệu nào.
- ☐ Muốn bỏ một vật liệu đi chỉ cần nháy đúp lên các vật liệu này.
- ☐ Muốn bỏ đi một vật liệu nào đó, hãy dùng chuột kéo thả vật liệu này vào vị trí cái xô không có cát phía dưới màn hình.



B3. Giả sử em đã xây dựng hai dãy tường thành như sau:



Bây giờ em muốn thay đổi vị trí các bức tường có dạng như sau:



Em sẽ phải thực hiện:

- ☐ Nháy đúp chuột lên một mảnh tường tại vị trí tiếp nối (tại góc).
- ☐ Nháy đúp chuột lên cả ba mảnh tường bên trái.
- ☐ Nháy đúp chuột lên cả ba mảnh tường bên phải.
- ☐ Nháy đúp chuột lên tất cả sáu mảnh tường.





Bài 3

Luyện tập nhanh tay, tinh mắt với phần mềm The Monkey Eyes

1

Giới thiệu phần mềm

Em hãy quan sát hai bức tranh trong hình sau (H. 59), đó có phải là hai bức tranh hoàn toàn giống nhau không? Mới nhìn lần đầu chắc ai cũng có thể nghĩ rằng hai bức tranh đó chính là một.



Hình 59


Tuy nhiên, nếu quan sát kỹ hơn một chút chúng ta sẽ thấy một vài sự khác biệt nhỏ. Nhiệm vụ của em là phải chỉ ra các vị trí khác biệt giữa hai bức tranh này. Ví dụ em sẽ thấy bức tranh bên phải có hai cái xéng, trong khi đó bức tranh bên trái có ba cái xéng. Em cần nháy chuột chính xác lên vị trí khác nhau nằm trên một trong hai bức tranh. Thời gian để suy nghĩ rất ngắn và em phải thật nhanh tay để có thể thắng cuộc.

The Monkey Eyes (Mắt Khí) là một phần mềm rèn luyện trí nhớ và kỹ năng quan sát nhanh rất thú vị và bổ ích.

Bên cạnh đó phần mềm còn giúp các em luyện kỹ năng sử dụng chuột.



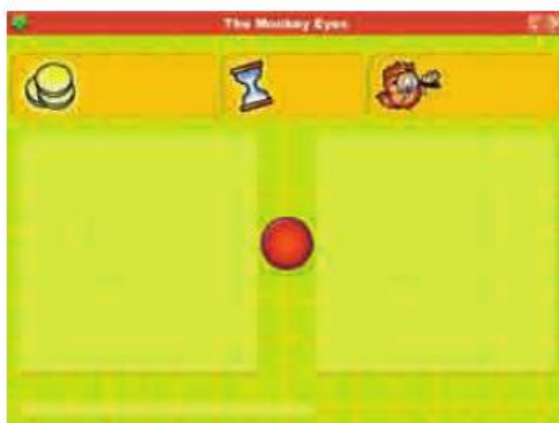
2 Khởi động phần mềm

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền. Màn hình khởi động của phần mềm có dạng như hình 60.

Hình 60



Nháy chuột vào vị trí bất kì để vào màn hình chính của phần mềm (H. 61).



Hình 61

3 Bắt đầu bài luyện tập

Để bắt đầu bài luyện nhanh tay, tinh mắt, em hãy thực hiện một trong hai cách sau:


- Nhấn phím **F2**.
- Nháy chuột vào hình ngôi sao, chọn **Game→Start New Game** (H. 62).





Hình 62




Em nhìn thấy gì trên màn hình khi bắt đầu trò chơi?

- Hai bức tranh thật sinh động và rất giống nhau sẽ xuất hiện trên hai ngăn trái và phải của màn hình. Nhiệm vụ của em là tìm thật nhanh xem hai bức tranh này có những gì khác nhau và ở vị trí nào.
- Hai bức tranh sẽ có đúng năm vị trí khác nhau. Nếu tìm thấy một vị trí khác nhau giữa hai bức tranh, hãy nhấp chuột chính xác lên vị trí vừa tìm thấy.
- Thời gian để em quan sát và tìm ra các vị trí khác nhau giữa hai bức tranh là rất ngắn. Giữa màn hình là một đồng hồ cát  đếm ngược chỉ ra thời gian còn lại để làm bài luyện này. Thời gian được tính bằng giây.

Mỗi lần tìm ra được một vị trí chính xác trên màn hình em sẽ được thưởng điểm. Em có thể xem điểm của mình tại vị trí . Nếu tìm được đủ năm vị trí khác nhau giữa hai bức tranh thì sẽ được thưởng thêm rất nhiều điểm nữa.

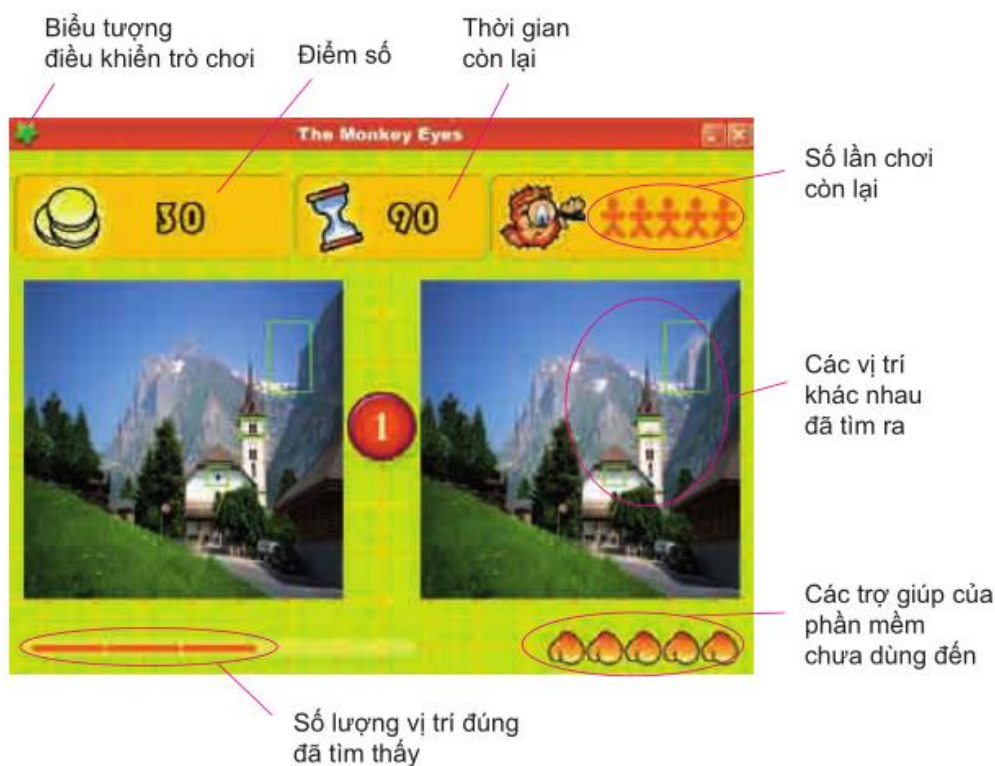
Với mỗi lượt chơi, em chỉ được phép đoán sai năm lần. Biểu tượng  cho biết số lần đoán còn lại của em.

Các thao tác cần thực hiện

- Nếu tìm thấy một vị trí khác nhau giữa hai bức tranh, hãy nhấp chuột lên vị trí đó. Nếu đúng, thanh tiến độ phía dưới màn hình sẽ thể hiện tăng lên một vạch và em được thưởng điểm, ngược lại em sẽ mất một lần đoán, số lượng biểu tượng  sẽ giảm đi 1.



- Nếu gặp khó khăn trong việc tìm kiếm, có thể nhờ sự giúp đỡ của máy tính (nhiều nhất 5 lần). Nhấn phím **F3** để yêu cầu trợ giúp. Trên màn hình sẽ xuất hiện những hình chữ nhật nhấp nháy, đó chính là những vị trí cần tìm. Phía dưới bên trái màn hình là hình các quả táo 🍏, đó là số lần trợ giúp còn lại chưa dùng đến.
- Nếu muốn tạm dừng cuộc chơi (nghỉ giải lao) hãy nhấn phím **F4**. Hai bức tranh sẽ tạm thời bị che khuất. Nhấn phím **F4** để tiếp tục chơi.



Hình 63



Nếu tìm hết các vị trí khác nhau trên hai bức tranh trước thời hạn tức là em đã thắng. Phần mềm sẽ đưa ra một thông báo chúc mừng và hướng dẫn em mở tiếp hai bức tranh khác. Cứ như vậy em tiếp tục được chơi cho đến khi phát hiện hết các điểm khác nhau của các cặp tranh có trong phần mềm. Khi đó em sẽ là người chiến thắng tuyệt đối.

Hình dưới đây xuất hiện nếu em đạt số điểm cao nhất. Một lời chúc mừng cho em và em được ghi tên trong danh sách những người đã từng tham gia trò chơi này và đạt điểm cao.



Hình 64



4 Kết thúc trò chơi

Muốn kết thúc trò chơi em hãy nhấn phím **ESC**.

Nếu nhấn phím này trong khi đang chơi thì sẽ xuất hiện hộp thoại sau:

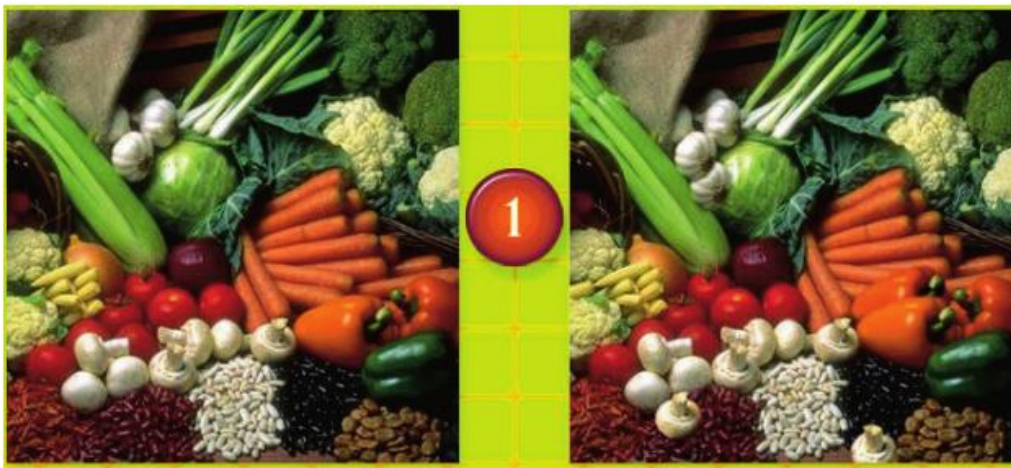


Hình 65

Nháy chuột vào nút **Yes** để thoát khỏi phần mềm.

? BÀI TẬP

Quan sát hai hình sau:



Hãy tìm và chỉ ra năm vị trí khác nhau trên hai hình.





Những gì em đã biết

1 Nhắc lại các quy định gõ bàn phím

Sơ đồ bàn phím và quy định các ngón tay tương ứng để gõ phím được mô tả trong hình dưới đây.



Hình 66

2 Cách gõ phím cách

Phím cách là phím dài nhất trên bàn phím. Phím này dùng để gõ dấu cách giữa hai từ trong câu. Giữa hai từ chỉ cần gõ một dấu cách. Em dùng một trong hai ngón cái để nhấn phím cách.



3 Quy tắc gõ phím Shift

Phím **Shift** dùng để gõ các chữ in hoa và các kí tự trên. Phím **Shift** cần được nhấn giữ khi gõ các phím khác. Em nhấn giữ phím **Shift** bằng một trong hai ngón út.

Ví dụ khi cần gõ chữ in hoa **G**, ngón út tay phải nhấn giữ phím **Shift** đồng thời ngón trỏ tay trái gõ phím **G** (nhấn tổ hợp phím **Shift+G**).



Chú ý

Nếu đèn **Caps Lock** bật sáng thì kết quả gõ chữ in hoa, in thường bị đảo lại: gõ phím sẽ thành chữ in hoa, gõ cùng phím **Shift** sẽ được chữ in thường.

Đèn **Caps Lock** không ảnh hưởng đến quy định gõ các kí tự trên với phím **Shift**.

4 Luyện gõ bằng phần mềm Mario

Màn hình chính của phần mềm **Mario** có dạng sau.



Hình 67



Để phần mềm đánh giá được quá trình rèn luyện và học gõ bàn phím em cần đăng kí tên với Mario.

Nếu đã khởi tạo tên từ trước và đã dùng Mario để luyện tập thì mỗi lần chạy phần mềm, em cần nạp tên mình để Mario theo dõi kết quả học tập. Mỗi lần được khởi động, Mario sẽ tự động nạp tên người dùng gần nhất trước đó.



Mario tự động nạp tên người học là TRUONG để theo dõi kết quả luyện tập


Hình 68

Để chuẩn bị học gõ bàn phím với Mario, em cần chọn bài luyện tương ứng bằng cách nháy chuột lên mục **Lessons** và chọn các chủ đề cần luyện tập.

Để bắt đầu luyện tập, hãy nháy chuột vào một trong các nút lệnh với các số **1, 2, 3, 4** ở bên phải màn hình.

5 Ôn luyện


Luyện gõ hàng phím cơ sở

- Nháy chuột chọn mục **Lessons→Home Row Only**.
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.






Luyện gõ hàng phím cơ sở và hàng phím trên

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Top Row](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.




Luyện gõ hàng phím cơ sở, hàng phím trên và hàng phím dưới

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Bottom Row](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.





Luyện gõ các phím đã học và hàng phím số

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Numbers](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ chữ và số xuất hiện trên đường đi của Mario.



THỰC HÀNH

Khởi động Word. Gõ khổ thơ sau:

Từ xa xưa thuở nào

Trong rừng xanh sâu thẳm

Đôi bạn sống bên nhau

Bê Vàng và Dê Trắng



? BÀI TẬP

Hãy chọn câu trả lời đúng.

B1. Hai phím nào dưới đây là các phím có gai?

- ☐ T, I; ☐ G, H; ☐ F, J; ☐ B, N.

B2. Ngón tay nào nên dùng để gõ phím cách **Space bar**?

- ☐ Ngón trỏ; ☐ Ngón cái; ☐ Ngón giữa; ☐ Ngón út.

B3. Điền các từ **vị trí**, **gai**, **cơ sở** vào các vị trí trống trong đoạn văn bản sau:

Hàng phím bao gồm các phím bắt đầu là **A, S, D**. Các phím **F, J** trên hàng phím này là hai phím có Khi gõ phím em cần đặt các ngón tay đúng trên bàn phím.

B4. Phím dài nhất của bàn phím là phím:

- ☐ Backspace; ☐ Space bar; ☐ Shift; ☐ Caps Lock.

B5. Hàng phím có chứa các phím **A, K, L** là hàng phím nào?

- ☐ Hàng phím trên; ☐ Hàng phím cơ sở;
☐ Hàng phím dưới; ☐ Hàng phím số.

B6. Hàng phím có chứa các phím **Q, E, T** là hàng phím nào?

- ☐ Hàng phím trên; ☐ Hàng phím cơ sở;
☐ Hàng phím dưới; ☐ Hàng phím số.



2 Cách gõ kết hợp kí tự đặc biệt với phím Shift

Các kí tự đặc biệt trên hàng phím số phải được gõ cùng với việc nhấn giữ phím **Shift**.

Các kí tự đặc biệt trong khu vực phím bên phải, nếu là kí tự trên, thì phải gõ cùng với việc nhấn giữ phím **Shift** bên trái. Ví dụ, các kí tự đặc biệt là kí tự trên: { } : " < > ?.

Luyện gõ

[]\{}|;,:''""::<<>>??

!@{|}\$%^&:""

<<>>??{[[]]}]]||\\\::;;""'''

3 Luyện gõ bằng phần mềm Mario

Luyện gõ các kí tự đặc biệt ở mức rời rạc

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Symbol](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các chữ, số và kí tự đặc biệt xuất hiện trên đường đi của Mario.



Luyện gõ các kí tự đặc biệt theo nhóm

- Nháy chuột chọn mục **Lessons**→**Add Symbol**.
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các chữ và kí tự đặc biệt xuất hiện trên đường đi của Mario.



THỰC HÀNH

Khởi động Word. Gõ hai khổ thơ sau:

Em yêu màu đỏ:
Như máu trong tim,
Lá cờ Tổ quốc,
Khăn quàng đội viên.

Em yêu màu xanh:
Đồng bằng, rừng núi,
Biển đầy cá tôm,
Bầu trời cao vợi.





Luyện gõ từ và câu

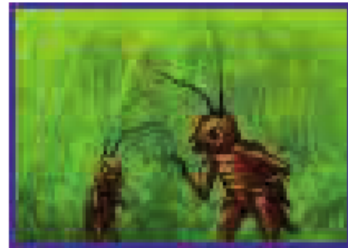
1 Từ soạn thảo, câu, đoạn văn bản

Từ soạn thảo

Một từ soạn thảo là một vài chữ cái viết liền nhau. Các từ soạn thảo viết cách nhau một dấu cách hoặc một dấu tách câu như dấu phẩy (,), dấu chấm (.), dấu hai chấm (:), dấu chấm than (!),...

Ví dụ, câu văn sau có bảy từ soạn thảo.

Nhà Đế Mèn ở gần bãi cỏ.



Câu

Một câu bao gồm một hay nhiều từ và thường được kết thúc bằng các dấu kết thúc câu như dấu chấm (.), dấu hỏi (?), dấu chấm than (!),...

Ví dụ, đoạn văn sau có ba câu.

Nắng đã lên. Lúa trên nương chín vàng. Trai gái bản mường cùng vui vào hội.

Đoạn văn bản

Đoạn văn bản bao gồm một số câu và được kết thúc bằng dấu xuống dòng. Khi gõ văn bản, phím **Enter** dùng để kết thúc một đoạn văn bản và xuống dòng.



Ví dụ, dưới đây là ba đoạn văn bản :

- 1 Có một con ếch sống lâu ngày trong một giếng nọ. Xung quanh nó chỉ có vài con nhái, cua, ốc bé nhỏ. Hằng ngày nó cất tiếng kêu ồm ộp làm vang động cả giếng, khiến các con vật kia rất hoảng sợ. Ếch cứ tưởng bầu trời trên đầu chỉ bé bằng chiếc vung và nó thì oai như một vị chúa tể.
- 2 Một năm nọ, trời mưa to làm nước trong giếng dâng lên, tràn bờ, đưa ếch ta ra ngoài.
- 3 Quen thói cũ, ếch nghênh ngang đi lại khắp nơi và cất tiếng kêu ồm ộp. Nó nhâng nháo đưa cặp mắt nhìn lên bầu trời, chả thèm để ý đến xung quanh nên đã bị một con trâu đi qua dẫm bẹp.

(Phỏng theo Truyện ngụ ngôn: Ếch ngồi đáy giếng)



2 Cách gõ một từ soạn thảo

Các kí tự (chữ cái) trong một từ soạn thảo cần được gõ, chính xác và liên tục. Giữa các từ soạn thảo gõ một dấu cách để phân biệt. Không nên dùng tay trong khi đang gõ một từ soạn thảo.

Sau khi kết thúc một từ soạn thảo, một câu hoặc một đoạn văn bản có thể dùng tay nghỉ để chuẩn bị gõ sang câu hoặc từ soạn thảo tiếp theo.

3 Cách gõ phím Enter

Phím **Enter** dùng để kết thúc một đoạn văn bản và xuống dòng. Em gõ phím **Enter** bằng ngón út tay phải.





THỰC HÀNH

T1. Khởi động Word. Gõ khổ thơ sau.

Hỏi cây bao nhiêu tuổi
Cây không nhớ tháng năm
Cây chỉ dang tay lá
Che tròn một bóng râm



4


Luyện gõ bằng phần mềm Mario

Luyện gõ từ với hàng phím cơ sở

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Home Row Only](#).
- Nháy chuột tại khung tranh
- Gõ các từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Luyện gõ từ với hàng phím cơ sở và hàng phím trên

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Top Row](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Luyện gõ từ với hàng phím cơ sở, hàng phím trên và hàng phím dưới

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Bottom Row](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Luyện gõ từ, số cùng với hàng phím số

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[Add Numbers](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các từ và số xuất hiện trên đường đi của Mario.



THỰC HÀNH

T2. Khởi động Word. Gõ các khổ thơ sau:

Sáng nào em đến lớp
Cũng thấy cô đến rồi
Đáp lời "Chào cô ạ!"
Cô mỉm cười thật tươi.

Cô dạy em tập viết
Gió đưa thoảng hương nhài
Nắng ghé vào cửa lớp
Xem chúng em học bài.

Những lời cô giáo giảng
Ấm trang vở thơm tho
Yêu thương em ngắm mãi
Những điểm mười cô cho.



? BÀI TẬP

B1. Hãy đếm xem các câu sau đây có bao nhiêu từ soạn thảo.
Điền đáp số vào ô bên phải.

Con gà cục tác lá chanh []

Con lợn ủn ỉn mua hành cho tôi []

Ngày 10 tháng 3 []

Một trăm hai mươi nghìn chín trăm []



B2. Giữa hai từ soạn thảo cần gõ bao nhiêu dấu cách?

☐ Một dấu cách;

☐ Hai dấu cách;

☐ Không cần có dấu cách;

☐ Tùy thuộc vào đoạn văn đang gõ.

B3. Những phát biểu sau đúng hay sai? Cho biết ý kiến của em bằng cách đánh dấu (x) vào ô (Đúng hay Sai) tương ứng.

	Đúng	Sai
Các kí tự dùng để ngắt câu thường là các kí tự đặc biệt.	[]	[]
Khi gõ một câu thì cần gõ liên tục không được nghỉ.	[]	[]
Nên gõ một từ soạn thảo liên tục cho hết từ.	[]	[]





Đánh giá kĩ năng gõ bàn phím

1 Ôn luyện gõ toàn bàn phím bằng phần mềm Mario

Ôn luyện toàn bàn phím ở mức rời rạc

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[All keyboard](#).
- Nháy chuột tại khung tranh
- Gõ chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.



Ôn luyện toàn bàn phím ở mức gõ các từ đơn giản

- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[All keyboard](#).
- Nháy chuột tại khung tranh
- Gõ các từ xuất hiện trên đường đi của Mario.





Ôn luyện toàn bàn phím ở mức gõ các từ tổng quát

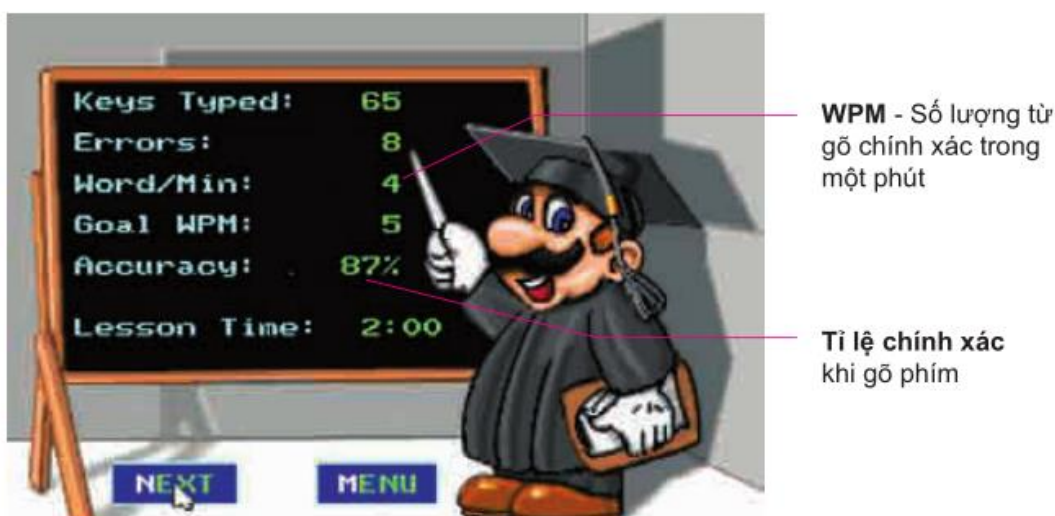
- Nháy chuột chọn mục [Lessons](#)→[All keyboard](#).
- Nháy chuột tại khung tranh .
- Gõ các từ xuất hiện trên đường đi của Mario.



2 Đánh giá kỹ năng gõ bàn phím

Mục đích chính của việc luyện tập gõ bàn phím bằng 10 ngón là rèn kỹ năng gõ nhanh và chính xác.

Mỗi khi em hoàn thành một bài luyện tập cụ thể, Mario sẽ hiện một cửa sổ thông báo kết quả bài luyện vừa thực hiện trong đó có hai chỉ số đánh giá chính là **Tốc độ gõ đúng (WPM)** và **Tỉ lệ chính xác**.



Hình 70

WPM - số từ gõ chính xác trong một phút là giá trị chính dùng để đánh giá khả năng gõ bàn phím nhanh và chính xác. Ví dụ nếu **WPM = 10** có nghĩa là trung bình trong mỗi phút em gõ chính xác 10 từ soạn thảo.

Tỉ lệ chính xác được tính bằng tỉ số giữa các kí tự gõ đúng trên tổng số phím đã gõ. Giá trị này được quy thành tỉ lệ phần trăm. Số này càng cao thì khả năng gõ phím chính xác của em càng tốt.



? BÀI TẬP

B1. Trong khi gõ phím, hàng phím nào luôn cần lấy làm chuẩn để xác định vị trí đặt các ngón tay?

- ☐ Hàng phím trên;
- ☐ Hàng phím dưới;
- ☐ Hàng phím số;
- ☐ Hàng phím cơ sở.

B2. Các kí tự đặc biệt trong hàng phím số của bàn phím được gõ như thế nào?

- ☐ Tất cả đều do hai ngón út phụ trách;
- ☐ Các phím này được gõ theo sự phân công.

B3. Dưới đây là các trích đoạn từ một câu chuyện ngụ ngôn của Ê-dốp. Với mỗi trích đoạn em hãy đếm xem có bao nhiêu từ soạn thảo và bao nhiêu câu.

Ngày xưa, một thời, giữa các loài thú có cuộc tranh cãi sôi nổi xem ai có đứa con đẹp nhất. Các loài thú từ ếch, nhái đến rắn, rết, cho đến loài thỏ và chuột, đều nói rằng không có gia đình nào sinh đẻ nhiều như các loài này. Tuy nhiên, điều chắc chắn là xưa nay các loài rắn, rết, ếch, nhái, chuột hoặc thỏ chưa hề có vinh dự sinh ra cho đời đứa con đẹp hơn tất cả các loài thú khác.

Số từ soạn thảo: [] Số câu: []



Cuối năm ấy, chúng gửi thư cho vua Juy-pi-te trên núi xin được yết kiến ngài và đem theo cả gia đình. Vua núi mở cuộc thi. Lần lượt từng đoàn ếch, nhái, rắn, rết, chuột và thỏ đều kéo đến. Tất cả đều mang theo con cái đến.

Số từ soạn thảo: [] Số câu: []

Cuối cùng, trên đường mòn của đồi cao, xuất hiện một con sư tử cái, to khỏe và đẹp. Và sư tử cái chỉ có một đứa con, một sinh vật bé nhỏ với đôi mắt vàng và mấy cái chân huy hoàng. Vua Juy-pi-te từ trên ngai vàng tuyên bố sư tử cái được giải và con của nó là vua của các loài vật.

Số từ soạn thảo: [] Số câu: []



B4. Cần nhấn giữ phím **Shift** nào khi gõ các phím { }?

☐ Phím **Shift** bên trái;

☐ Phím **Shift** bên phải.





5. EM TẬP SOẠN THẢO



Những gì em đã biết

Trên màn hình của Word, em có thể thấy một số nút lệnh sau đây:

Các nút lệnh dùng để trình bày chữ:

B

I

U

Các nút lệnh dùng để căn lề:



Các nút lệnh dùng để sao chép văn bản:



1 Trình bày chữ

Em đã biết cách trình bày chữ trong văn bản như: chọn phông chữ, cỡ chữ, trình bày chữ đậm, chữ nghiêng, chữ gạch chân.



? BÀI TẬP

- B1.** Trong các nút lệnh dưới đây, nút lệnh nào dùng để chọn cỡ chữ và nút lệnh nào dùng để chọn phông chữ?



Nêu các bước để thay đổi cỡ chữ, phông chữ của một phần văn bản.

- B2.** Em hãy đánh dấu (Đ) bên cạnh nút lệnh dùng để trình bày chữ đậm, dấu (N) bên cạnh nút lệnh dùng để trình bày chữ nghiêng:



Nêu các thao tác để trình bày chữ đậm, chữ nghiêng, chữ gạch chân.



THỰC HÀNH

- T1.** Em hãy soạn thảo lời bài hát sau và trình bày với phông chữ, kiểu chữ và cỡ chữ giống như mẫu dưới đây:

Đưa cơm cho mẹ đi cày

Sáng tác: Hàn Ngọc Bích

Mặt trời soi rực rỡ
Gió lùa tóc em bay
Giỏ cơm trên tay
Em đi đưa cơm cho mẹ em đi cày
Mẹ ơi, mẹ nghỉ tay
Trời trưa vừa tròn bóng
Mẹ ăn cơm cho nóng
Mà để trâu cho con chăn
Mai đây lúa thơm xóm, thơm làng
Lúa thơm lòng cả bàn tay
Là thơm nắng hôm nay
Khi em đưa cơm cho mẹ em đi cày.



2 Căn lề

? BÀI TẬP

B3. Em hãy nêu tác dụng của những nút lệnh sau đây:



THỰC HÀNH

T2. Hãy căn giữa đoạn nội dung bài hát vừa gõ trong bài thực hành **T1**.

3 Sao chép văn bản

? BÀI TẬP

B4. Em sử dụng hai nút lệnh nào dưới đây để sao chép phần văn bản?

☐  và 

☐  và 

☐  và 

B5. Nêu các bước cần thực hiện để sao chép văn bản.





THỰC HÀNH

- T3.** Soạn thảo lời bài hát **Bụi phấn** một cách nhanh nhất và trình bày theo ý em (sao chép các phần văn bản thích hợp để mất ít công sức gõ phím).

BỤI PHẤN



Sáng tác: Vũ Hoàng - Lê Văn Lộc

*Khi Thầy viết bảng
Bụi phấn rơi rơi.
Có hạt bụi nào
Rơi trên bục giảng
Có hạt bụi nào
Vương trên tóc Thầy...
Em yêu phút giây này
Thầy em, tóc như bạc thêm
Bạc thêm vì bụi phấn
Cho em bài học hay
Mai sau lớn, nên người
Làm sao, có thể nào quên?
Ngày xưa Thầy dạy dỗ
Khi em tuổi còn thơ...*



Ngoài ra, em có thể thay đổi màu chữ cho hấp dẫn.

Các bước thực hiện

1. Chọn đoạn văn bản cần đổi màu chữ.
2. Nháy chuột ở mũi tên  bên phải nút **Màu chữ**  (H. 71).
3. Nháy chuột để chọn màu chữ em muốn.



Hình 71

- T4.** Em hãy gõ phần lời bài hát **Tết tuổi hồng** sau đây và trình bày bằng màu chữ phù hợp với nội dung cho các từ in nghiêng.

Trung Thu Tết *hồng như son* thắm
Chúng em vui đùa bên nhau
Đêm nay các bạn không ai vắng
Quanh em *sáng một tuổi màu*.





Tạo bảng trong văn bản

Hằng ngày em có thể gặp những nội dung được trình bày dưới dạng bảng, chẳng hạn thời khoá biểu của em (H. 72), lịch làm việc của cha mẹ ...

Buổi	Tiết	Thứ hai	Thứ ba	Thứ tư
Sáng	1	Chào cờ	Khoa học	Tập đọc
	2	Tiếng Anh	Mĩ thuật	Lịch sử
	3	Tập đọc	Toán	Tập làm văn
	4	Toán	Luyện từ và câu	Toán


Hình 72

Bảng gồm nhiều ô được sắp xếp theo các hàng và các cột. Để trình bày theo bảng, em cần

1. Tạo một bảng trống có số hàng và số cột cần thiết.
2. Soạn thảo nội dung trong các ô của bảng.

1 Tạo bảng

Các bước thực hiện

1. Chọn nút lệnh **Insert Table**  (Chèn bảng).
2. Kéo thả chuột để chọn số hàng và số cột cần thiết.

Một bảng trống được tạo với số hàng và số cột như đã chọn. Để soạn thảo nội dung trong một ô của bảng, em nhấp chuột vào ô đó và gõ nội dung.



Bảng gồm
2 hàng 4 cột

Hình 73. Tạo bảng





THỰC HÀNH

T1. Khởi động Word và tạo một bảng có 4 hàng và 3 cột.

T2. Soạn thảo nội dung vào bảng theo mẫu:


Tên bài hát	Nhạc	Lời thơ
Cho con	Phạm Trọng Cầu	Tuấn Dũng
Đi học	Bùi Đình Thảo	Minh Chính
Bụi phấn	Vũ Hoàng	Lê Văn Lộc

2 chỉnh sửa bảng

a) Thay đổi độ rộng của cột

Sau khi tạo bảng trống, các cột của bảng có độ rộng bằng nhau. Tùy theo nội dung trong các ô, em có thể thu hẹp hay nới rộng độ rộng của các cột cho thích hợp.

Các bước thực hiện

1. Đưa con trỏ chuột đến cạnh bên phải của cột cho đến khi con trỏ chuột có dạng .
2. Kéo thả chuột về bên trái hay bên phải để thay đổi độ rộng của cột đó.

Tên bài hát	Nhạc	Lời thơ
Cho con	Phạm Trọng Cầu	Tuấn Dũng
Đi học	Bùi Đình Thảo	Minh Chính

Con trỏ chuột





THỰC HÀNH

T3. Thay đổi độ rộng các cột của bảng đã tạo trong bài thực hành **T2** sao cho cân đối với nội dung trong các ô.

b) Thêm hàng hoặc xóa hàng

Em có thể thêm hàng vào bảng hoặc xóa hàng khỏi bảng.

Thêm hàng

1. Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô trong bảng.
2. Chọn **Table→Insert→Rows Above** (chèn phía trên).

Một hàng trống sẽ được chèn vào phía trên hàng có con trỏ soạn thảo.



Chú ý

Nếu trong bước **2** ở trên em chọn **Table→Insert→Rows Below**, hàng mới sẽ được chèn vào phía dưới hàng có con trỏ soạn thảo.

Xóa hàng

1. Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô của hàng cần xóa.
2. Chọn **Table→Delete→Rows**.





THỰC HÀNH

T4. Với bảng đã tạo trong bài thực hành **T3**, hãy thêm một vài hàng mới và sau đó xóa các hàng vừa thêm vào. Cuối cùng thêm các hàng có nội dung sau:





Đội ca	Phong Nhã	Phong Nhã
Hạt gạo làng ta	Trần Việt Bính	Trần Đăng Khoa



3 Căn lề văn bản trong ô của bảng

Em có thể sử dụng các nút lệnh , ,  và  để căn lề văn bản trong một ô của bảng giống như trên trang văn bản.

Các bước thực hiện

1. Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô của bảng.
2. Nháy một trong các nút , ,  hoặc  để căn lề theo yêu cầu.



THỰC HÀNH

T5. Em hãy tạo và trình bày tờ Lịch tháng 1 năm 2012 theo mẫu sau:

THÁNG 1 - 2012

Thứ hai	Thứ ba	Thứ tư	Thứ năm	Thứ sáu	Thứ bảy	Chủ nhật
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

T6. Em hãy tạo một bảng ghi điểm kiểm tra các môn Toán, Tiếng Việt và Tin học trong tháng vừa qua của các bạn trong tổ.



T7. Em hãy lập và trình bày một bảng ghi những số điện thoại cần thiết, ví dụ:

113: Gọi cứu hoả

115: Gọi cấp cứu

116: Hỏi số điện thoại

100117: Hỏi giờ


100118: Tự thử chuông

119: Báo sửa điện thoại

? BÀI TẬP

B1. Em sử dụng nút lệnh nào để tạo bảng trong văn bản?



B2. Khi nháy nút lệnh  để tạo bảng em chỉ thấy có 4 hàng và 5 cột như hình bên. Như vậy em chỉ có thể tạo bảng gồm 4 hàng và 5 cột.

☐ Đúng.

☐ Sai. Có thể kéo thả chuột để chọn số hàng và số cột cần thiết.

☐ Sai. Có thể chèn thêm hàng mới cho bảng.

Hãy đánh dấu câu trả lời sai.



B3. Hãy chọn các phát biểu đúng.

☐ Chỉ có thể tạo bảng gồm các cột có độ rộng bằng nhau.

☐ Có thể căn lề văn bản trong một ô của bảng giống như trên trang văn bản.

☐ Chỉ có thể chèn thêm hàng vào bảng ở phía trên hàng có con trỏ soạn thảo.

☐ Có thể trình bày văn bản trong các ô với chữ đậm, chữ nghiêng, chữ gạch chân.



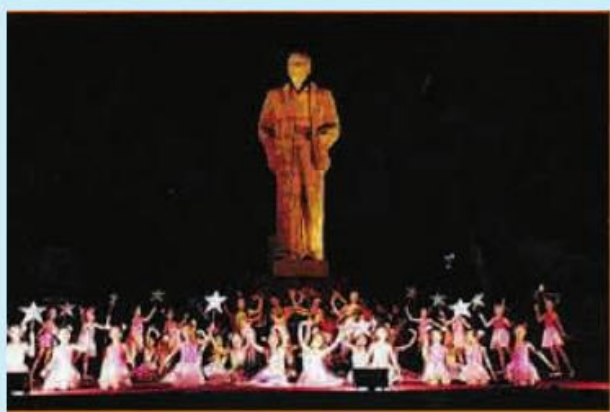


Chèn hình ảnh vào văn bản

Ngoài nội dung, em còn có thể tô điểm văn bản bằng những hình ảnh cho thêm sinh động và hấp dẫn.

Đoạn văn bản ngắn dưới đây được chèn thêm ảnh các cháu thiếu nhi bên tượng đài Bác Hồ:

Lễ Bế mạc Đại hội Cháu ngoan Bác Hồ toàn quốc lần thứ VI (2006) đã diễn ra tại Quảng trường Hồ Chí Minh – Thành phố Vinh, Nghệ An.



Chào mừng Đại hội Cháu ngoan Bác Hồ toàn quốc lần thứ VI

Để chèn hình ảnh vào văn bản, em cần có sẵn tệp hình ảnh trong máy tính.

Các bước thực hiện

1. Đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí muốn chèn hình ảnh.
2. Chọn **Insert**→**Picture**→**From File...**



Cửa sổ chèn hình ảnh hiện ra như hình 74 dưới đây. Em có thể tìm chọn thư mục chứa hình ảnh và một hình ảnh ưng ý để chèn vào văn bản với các bước tiếp theo như minh hoạ dưới đây:



Hình 74



THỰC HÀNH

T1. Khởi động Word và chèn một hình ảnh có sẵn trong máy tính. Quan sát kết quả nhận được.

Em có thể xoá hình ảnh đã chèn vào văn bản khi cần thiết.

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột trên hình ảnh để chọn.
2. Nhấn phím **Delete**.



Hình 75

Khi nháy chuột để chọn hình ảnh, em sẽ thấy một đường viền mờ quanh hình ảnh để dễ nhận biết (H. 75).



THỰC HÀNH

T2. Xoá hình ảnh đã chèn vào văn bản trong bài thực hành **T1**.



T3. Gõ và trình bày văn bản sau, chèn hình ảnh minh hoạ theo ý em:

GIỖ TỔ HÙNG VƯƠNG

*Dù ai đi ngược về xuôi,
Nhớ ngày Giỗ Tổ mừng mười tháng ba*

Lễ hội đền Hùng đúng vào ngày Giỗ Tổ Hùng Vương, 10 tháng 3 Âm lịch, những *Con Rồng Cháu Tiên* từ mọi miền trở về để tưởng nhớ các Vua Hùng có công dựng nước. Đền Hùng nằm trên núi Nghĩa Lĩnh, xã Hy Cương, huyện Phong Châu, tỉnh Phú Thọ, gồm nhiều lăng tẩm, đền, miếu.

Lễ hội Đền Hùng còn có những hoạt động văn hoá: *Rước kiệu Vua* và *Lễ Dâng hương ở đền Thượng* trong rừng cò, hoa, lọng, kiệu,...

Trong tiếng trống đồng, những hội thi dân gian diễn ra sôi nổi: hát xoan, đấu vật, kéo co, bơi chải trên dòng sông Bạch Hạc.



? BÀI TẬP





B1. Chọn các phát biểu đúng.

- ☐ Hình ảnh được chèn vào làm văn bản trở nên sinh động và hấp dẫn hơn.
- ☐ Không thể xoá được hình ảnh đã được chèn vào văn bản.
- ☐ Hình ảnh minh hoạ trong văn bản giúp cho người đọc dễ hiểu nội dung hơn.
- ☐ Hình ảnh trong văn bản chỉ có tính chất giải trí.

B2. Hãy điền hai bước còn trống để mô tả việc chèn hình ảnh vào văn bản.

1. Đặt con trỏ văn bản tại vị trí muốn chèn hình ảnh.
2. Chọn mục [Insert→Picture→From File...](#)
3.
4.

B3. Hãy chỉ ra hình ảnh đang được chọn trong bảng sau đây:

	Hoa Sen		Hoa Nhài
	Hoa Hồng		Hoa Tuy-líp





Thực hành tổng hợp



THỰC HÀNH

- T1.** Hãy soạn thảo lời bài hát **Em là hoa hồng nhỏ** và trình bày với phông chữ, cỡ chữ, màu chữ và căn lề theo ý em.

EM LÀ HOA HỒNG NHỎ

Sáng tác: Trịnh Công Sơn

Em sẽ là mùa xuân của Mẹ
Em sẽ là màu nắng của Cha
Em đến trường học bao điều lạ
Môi hé cười là những nụ hoa
Trang sách hồng nằm mơ màng ngủ
Em gói đầu trên những dòng thơ
Em thấy mình là hoa hồng nhỏ
Bay giữa trời là tháng ngày qua.
Trời mênh mông đất hiền hoà
Bàn chân em đi nhẹ nhẹ
Đưa em vào tình người bao la
Cây có rừng bầy chim làm tổ
Sông có nguồn từ suối chảy ra
Tim mỗi người là quê nhà nhỏ
Tình nồng thắm như Mặt Trời xa.



T2. Soạn thảo và trình bày văn bản sau. Chèn hình ảnh minh hoạ theo ý em.

Con Rồng Cháu Tiên

Họ **Hồng Bàng** thuở các Vua Hùng, được khởi đầu từ vua **Kinh Dương Vương** trong buổi sơ khai dựng nước Việt Nam.

Lạc Long Quân, con trai của Kinh Dương Vương và Long Nữ (con gái của Long Vương), là người có sức mạnh phi thường, được vua cha cho cai quản vùng Lĩnh Nam, có công trừ diệt quỷ dữ và dạy dân biết trồng lúa, giã gạo, nấu cơm, biết dùng gỗ làm nhà...

Lạc Long Quân lấy nàng **Âu Cơ**, con gái của vua Đế Lai, sinh ra một bọc trăm trứng, nở ra trăm người con. Sau lớn lên, năm mươi người theo cha xuống biển sinh sống, năm mươi người theo mẹ lên núi lập nghiệp trở thành tổ tiên của người Lạc Việt.




Người con trưởng chính là **Hùng Vương**, vua nước **Văn Lang**, đóng đô ở Phong Châu, Phú Thọ.



Yêu cầu:

- Gõ đúng nội dung văn bản;
- Trình bày phông chữ, cỡ chữ, màu chữ, căn lề văn bản phù hợp, đẹp mắt;
- Chèn hình ảnh vào đúng vị trí (có thể tự tìm thêm ảnh để chèn vào văn bản);
- Lưu văn bản.

T3. Tạo bảng và chèn hình ảnh vào bảng như mẫu sau:

	Thể thao
	Du lịch
	Thời tiết
	Nghệ thuật





Đọc thêm

Vẽ hình đơn giản trong văn bản

Em đã biết cách dùng Paint để vẽ hình rồi chèn những hình đó vào văn bản như đã học trong bài trước. Phần dưới màn hình của Word còn có các công cụ để vẽ hình trực tiếp trong văn bản.



Hình 76. Thanh công cụ vẽ



Sau đây em làm quen với công cụ vẽ hình đơn giản như: vẽ đoạn thẳng, hình tam giác, hình vuông, hình chữ nhật, đường tròn,...





Hình 77

Các bước thực hiện

1. Chọn mẫu hình cần vẽ (nháy **AutoShapes**→**Basic Shapes** như trên hình 77).
2. Nháy hoặc kéo thả chuột trên vùng soạn thảo để vẽ.

Với các hình đã vẽ, em có thể tô màu cho đường biên bằng nút lệnh **Màu vẽ**  và tô màu nền bằng nút lệnh **Màu nền** .

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột chọn hình vẽ.
2. Nháy mũi tên trên nút  và chọn màu để tô đường biên.
3. Nháy mũi tên trên nút  và chọn màu để tô màu nền.





6. THẾ GIỚI LOGO CỦA EM



Tiếp tục với câu lệnh lặp

1 Ôn lại câu lệnh lặp

? BÀI TẬP

B1. Thực hiện các đoạn lệnh trong các cột **Lucgiac1** và **Lucgiac2** dưới đây. So sánh các kết quả nhận được.

Lucgiac1	Lucgiac2	Kết quả
FD 50 RT 60 FD 50 RT 60 FD 50 RT 60 FD 50 RT 60 FD 50 RT 60 FD 50 RT 60	REPEAT 6[FD 50 RT 60] hoặc: REPEAT 6[FD 50 RT 360/6]	



B2. Số 6 trong câu lệnh **REPEAT 6 [FD 50 RT 60]** có ý nghĩa gì?

B3. Lệnh **WAIT 60** trong câu lệnh **REPEAT 6 [FD 50 WAIT 60 RT 60 WAIT 60]** có ý nghĩa gì?



THỰC HÀNH

T1. Hãy kiểm tra để thấy Rùa vẽ được hình dưới đây nhờ thực hiện hai dòng lệnh sau:

Hình	Dòng lệnh	Dòng lệnh	Kết quả
Tam giác	REPEAT 3 [FD 50 RT 120]	REPEAT 3 [FD 50 RT 360/3]	
Hình vuông	REPEAT 4 [FD 50 RT 90]	REPEAT 4 [FD 50 RT 360/4]	
Đa giác năm cạnh	REPEAT 5 [FD 50 RT 72]	REPEAT 5 [FD 50 RT 360/5]	
Hình sao năm cánh	REPEAT 5 [FD 50 RT 144]		
Đường tròn	REPEAT 24 [FD 20 RT 15]	REPEAT 24 [FD 20 RT 360/24]	
Hình tròn	REPEAT 360 [FD 40 BK 40 RT 1]		



T2. Hãy kiểm tra để thấy Rùa vẽ được hình dưới đây nhờ thực hiện các lệnh sau:

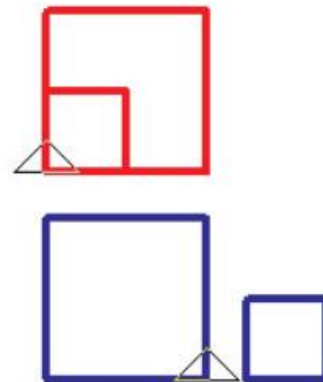
a) REPEAT 4[FD 40 RT 90]

REPEAT 4[FD 80 RT 90]

b) REPEAT 4[FD 40 RT 90]

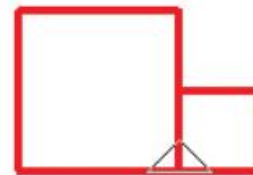
LT 90 PU FD 20 RT 90 PD

REPEAT 4[FD 80 LT 90]



Trong các câu a), b) hãy thêm lệnh **WAIT** để tìm hiểu quá trình vẽ của Rùa. Mỗi khi Rùa dừng, hãy phát biểu thành lời hoặc viết ra câu lệnh mà Rùa vừa thực hiện.

T3. Sử dụng lệnh lặp **REPEAT**, viết các câu lệnh để Rùa vẽ được hình bên:



2 Sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau



Nếu sử dụng hai lệnh lặp **REPEAT** như dưới đây thì hiệu quả câu lệnh sẽ thật bất ngờ. Người ta gọi trường hợp này là sử dụng **lệnh lặp lồng nhau**. Ví dụ, hình những chiếc khăn thêu xinh xắn được tạo nên bằng lệnh lặp lồng nhau dưới đây.

REPEAT 5 [REPEAT 6 [FD 30 RT 60] RT 72]



REPEAT 8 [REPEAT 6 [FD 30 RT 60] RT 45]	
---	---

Nhận xét: Trong dòng lệnh REPEAT 5 [REPEAT 6 [FD 30 RT 60] RT 72] Rùa thực hiện hai lần lệnh lặp.

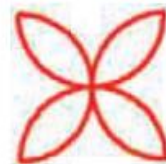
REPEAT 6[...]: Rùa vẽ một hình lục giác nhờ lặp sáu lần lệnh FD 30 RT 60.	
REPEAT 5[...]: Rùa vẽ xong hình chiếc khăn thêu nhờ lặp 5 lần, trong mỗi lần, Rùa vẽ một hình lục giác sau đó quay phải một góc 72 độ.	

? BÀI TẬP

B4. Hãy gõ các dòng lệnh sau và quan sát kết quả hiện trên màn hình.

a)

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



b)

REPEAT 6 [FD 50 REPEAT 6 [FD 10 BK 10 RT 60]BK 50 RT 60]



Yêu cầu:

- Thêm câu lệnh WAIT vào vị trí thích hợp để quan sát việc thực hiện nhiệm vụ của Rùa được chi tiết hơn và chậm rãi hơn.
- Thay đổi số lần lặp và xem hình mới được tạo ra.





Thủ tục trong Logo

1 Thủ tục là gì?

Trong cuộc sống hằng ngày, các em thường thực hiện nhiều **thủ tục**, ví dụ **thủ tục Chào cờ** đầu tuần ở trường học.

Chúng ta để ý, vào sáng thứ hai, đúng giờ đã định, thủ tục chào cờ được bắt đầu với các thao tác có thứ tự, tương tự như sau:

1. Người chỉ huy hô “Nghiêm! Chào cờ, chào!”.
2. Mọi người đứng nghiêm trang, ngẩng cao đầu, mắt nhìn lá cờ Tổ quốc.
3. Dàn đồng ca hát bài Quốc ca.
4. Vừa hết bài hát, người chỉ huy hô “Thôi!”.

Thủ tục Chào cờ kết thúc, mọi hoạt động trở lại bình thường.


Thủ tục là một dãy các thao tác được thực hiện theo thứ tự để hoàn thành một công việc nào đó.

2 Thủ tục trong Logo

Nếu gộp các câu lệnh vào một nhóm, đặt tên cho nhóm lệnh này thì em đã viết được một thủ tục trong Logo.

Dưới đây là hai thủ tục vẽ tam giác là **TamGiac1** và **TamGiac2** viết bằng các lệnh của Logo:



to TamGiac1 FD 100 RT 120 FD 100 RT 120 FD 100 RT 120 end		to TamGiac2 REPEAT 3 [FD 100 RT 120] end
---	---	--

Bảng dưới đây giải thích nội dung của thủ tục TamGiac1

TT	Câu lệnh	Ý nghĩa câu lệnh	Cách gọi trực quan, dễ hiểu, dễ nhớ
1	to TamGiac1	to là từ <i>bắt đầu</i> của mọi thủ tục. Sau to là <i>tên thủ tục</i> (Tamgiac1) do em tự đặt.	Đầu thủ tục
2	FD 100 RT 120 FD 100 RT 120 FD 100 RT 120	Các câu lệnh, các thao tác bên trong thủ tục.	Thân thủ tục
3	end	end là từ <i>kết thúc</i> của mọi thủ tục.	Kết thúc thủ tục



Chú ý

- Dùng chữ Việt không dấu để đặt tên cho thủ tục.
- Trong tên thủ tục không được có dấu cách, phải có ít nhất một chữ cái.
- + Ví dụ các tên đúng: Tamgiac; tamgiac1; T1; 1tamgiac;
- + Ví dụ các tên sai: Tam giác; Tamgiac 1 (có chứa dấu cách); 1234 (không có chữ cái).



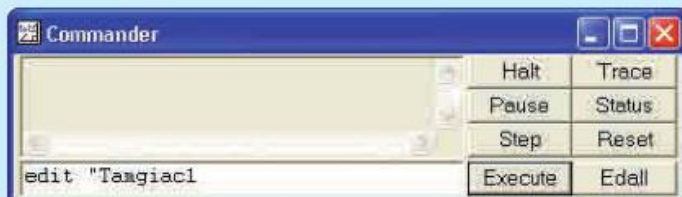
? BÀI TẬP

- B1.** Một thủ tục trong Logo có ba phần. Kể tên các phần đó.
- B2.** Nêu cách đặt tên thủ tục.
- B3.** Những từ nào xuất hiện trong mọi thủ tục?

3 Cách viết một thủ tục trong Logo

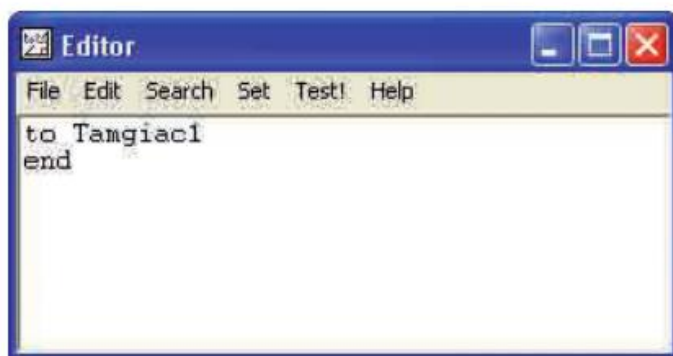
Trong Logo, để viết thủ tục **Tamgiac1** ta làm theo các bước sau.

1. Nháy chuột trong ngăn gõ lệnh.
2. Gõ lệnh **edit "Tamgiac1** rồi nhấn phím **Enter**.



Hình 78

Cửa sổ soạn thảo xuất hiện.

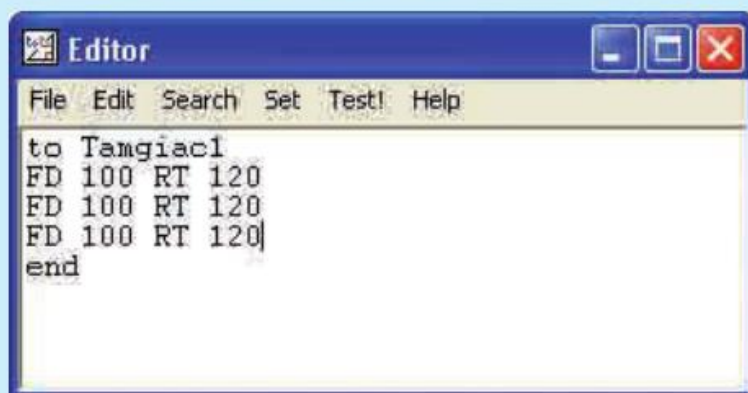


Hình 79



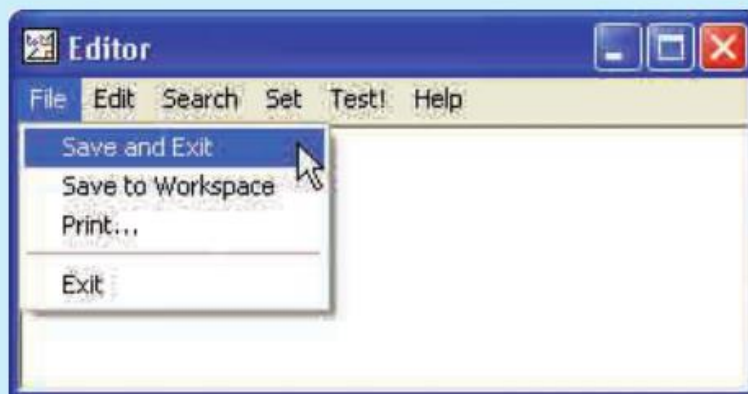
Ta nhận thấy hai từ **to** và **end** đã được Logo tự động chèn vào để đánh dấu **bắt đầu** và **kết thúc** thủ tục. Sau từ **to** có một dấu cách, tiếp theo là tên thủ tục **Tamgiac1**.

3. Đặt con trỏ chuột vào cuối phần tên thủ tục **Tamgiac1** và nhấn phím **Enter** để chèn vào một dòng trống.
4. Gõ tiếp các dòng lệnh trong thân thủ tục.



Hình 80

5. Ghi thủ tục vào bộ nhớ và đóng cửa sổ soạn thảo **Editor** bằng cách chọn **File→Save and Exit** (H. 81).



Hình 81





THỰC HÀNH

- T1.** Viết thủ tục `GOCVUONG` và thủ tục `TamGiac2` trong Logo theo gợi ý dưới đây.



- T2.** Viết thủ tục vẽ hình vuông trong Logo:

```
TO HINHVUONG  
  REPEAT 4 [FD 100 RT 90]  
END
```

- T3.** Sử dụng hai dòng lệnh dưới đây để viết thủ tục vẽ hình chữ nhật trong Logo:

```
HT  
Repeat 2 [FD 100 RT 90 FD 50 RT 90]
```





Bài 3

Thủ tục trong Logo (tiếp)

1 Thực hiện một thủ tục trong Logo

Sau khi đã viết và ghi lại thủ tục trong bộ nhớ, em có thể thực hiện thủ tục này bằng cách gõ tên thủ tục trong ngăn gõ lệnh.

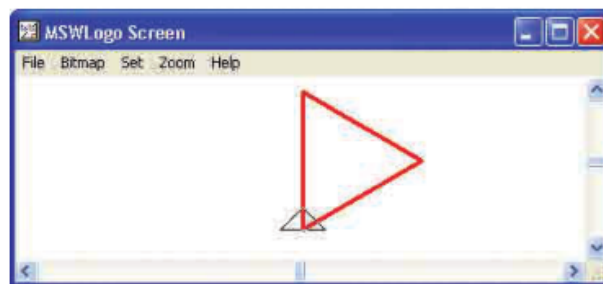
Giả sử thủ tục vẽ tam giác trong bài 2:

```
TO TamGiac2  
  REPEAT 3 [FD 100 RT 120]  
END
```

đã được viết và ghi lại trong bộ nhớ.

Bây giờ trong ngăn gõ lệnh, em gõ tamgiac2 (không phân biệt chữ hoa, chữ thường) và nhấn phím Enter.

Khi đó kết quả thực hiện thủ tục sẽ được hiện trên màn hình chính (mà ta còn gọi là sân chơi của Rùa):



Hình 82





THỰC HÀNH

- T1.** Sử dụng hai dòng lệnh dưới đây để viết thủ tục vẽ một hình lục giác. Chọn lại nét bút, màu bút và dùng thêm lệnh **CS** trước mỗi lần thực hiện thủ tục.

HT

REPEAT 6 [FD 50 RT 60]



- T2.** Sử dụng hai dòng lệnh dưới đây để viết thủ tục vẽ chiếc khăn thêu. Chọn lại nét bút, màu bút và dùng thêm lệnh **CS** trước mỗi lần thực hiện thủ tục.

HT

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



2

Lưu lại các thủ tục trong Logo

Các thủ tục mà em viết và thực hiện ở các bước trên mới chỉ được lưu lại tạm thời trong bộ nhớ. Muốn sử dụng lại các thủ tục này cho các phiên làm việc tiếp theo, em cần ghi chúng vào một tệp. Muốn vậy, cần làm theo các bước sau:

1. Nháy chuột trong ngăn gõ lệnh.
2. Chọn một tên thích hợp, gợi nhớ tới công việc hiện tại, ví dụ **Baihoc1**, dùng làm tên tệp, phần mở rộng của tên tệp nên chọn là **lgo**, theo gợi ý của phần mềm **MSG Logo**.
3. Gõ lệnh **SAVE "Baihoc1.lgo** và nhấn phím **Enter** (H. 83).



Hình 83



Logo sẽ lưu các thủ tục vào một tệp với tên đầy đủ **Baihoc1.lgo** trong một thư mục định sẵn.



Chú ý

- Trong một bài học, em thường viết nhiều câu lệnh đơn lẻ và các thủ tục. Nhưng mỗi khi lưu tệp thì chỉ riêng các thủ tục được ghi lại.
- Các thủ tục trong tệp được sắp xếp lại theo vần chữ cái của tên thủ tục.



THỰC HÀNH

- T3.** a) Hãy khởi động Logo, viết thủ tục vẽ một hình ngũ giác, thay đổi nét bút, màu bút, thực hiện thủ tục này vài lần.
- b) Viết thủ tục thứ hai để vẽ chiếc khăn thêu trong đó có sử dụng câu lệnh vẽ hình ngũ giác ở câu trên.

Hướng dẫn: Tham khảo các bài **T1** và **T2** ở trên.



3 Nạp một tệp để làm việc

Khi muốn nạp một tệp chứa các thủ tục đã được lưu ở thư mục do LOGO đã định trước trong máy tính, em làm theo các bước sau:

1. Nháy chuột trong ngăn gõ lệnh.
2. Nhớ lại tên tệp muốn nạp, ví dụ **Baihoc1.lgo**.
3. Gõ lệnh **LOAD "Baihoc1.lgo** và nhấn phím **Enter** (H. 84).





Hình 84

Logo sẽ nạp tệp này vào bộ nhớ. Sau khi tệp đã được nạp, em có thể thực hiện các thủ tục, viết tiếp các thủ tục và ghi lại các thủ tục trong phiên làm việc thành một tệp với tên cũ hoặc với tên mới.



Chú ý

- Nếu tệp nạp vào có chứa một thủ tục có tên trùng với tên của thủ tục hiện đang có trong bộ nhớ thì thủ tục đang có trong bộ nhớ này bị thay thế bởi thủ tục có trong tệp nạp vào. *Hãy cẩn thận!*
- Nếu tệp định nạp không nằm trong thư mục ngầm định của Logo, em cần dùng lệnh File→Load..., sau đó trong cửa sổ Open, em hãy chọn thư mục và tên tệp cần nạp (H. 85).



Hình 85

- Có thể xem nội dung các thủ tục trong bộ nhớ bằng cách nháy chuột tại nút Edall (Edit All). Cũng có thể bắt đầu viết một thủ tục bằng cách nháy chuột tại nút Edall.





Hình 86



THỰC HÀNH

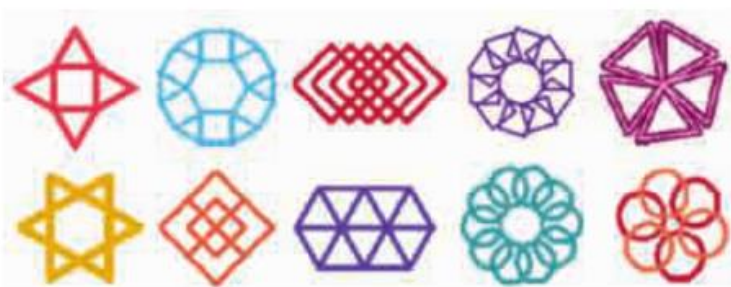
- T4.** Hãy bắt đầu một phiên làm việc mới: Khởi động Logo, mở một tệp chương trình chứa các thủ tục đã viết (ví dụ tệp [Baihoc1.lgo](#)) bằng cách gõ lệnh ([Load "Baihoc1.lgo"](#)). Xem nội dung và cách sắp xếp các thủ tục trong tệp này bằng cách nháy nút lệnh [Edall](#). Viết thêm một thủ tục mới, thực hiện thủ tục này và ghi lại tệp với tên cũ. (Chú ý: Tránh mở nhiều tệp liên tiếp).
- T5.** Hãy bắt đầu một phiên làm việc mới: Khởi động Logo, mở một tệp chương trình chứa các thủ tục đã viết (ví dụ tệp [Baihoc2.lgo](#)) bằng cách chọn [File→Load...](#) và tìm tệp trong cửa sổ [Open](#). Xem nội dung và cách sắp xếp các thủ tục trong tệp này bằng cách nháy nút lệnh [Edall](#). Viết thêm một thủ tục mới, thực hiện thủ tục này và ghi lại tệp với tên mới.





Thế giới hình học trong Logo

Em có thể cùng Rùa tạo nên nhiều hình mẫu trang trí bằng cách viết các chương trình Logo từ đơn giản đến phức tạp.



1 Tạo các hình trang trí



THỰC HÀNH

T1. Viết thủ tục tạo hình tròn dưới đây. Sử dụng thủ tục này để viết câu lệnh tạo nên một mẫu trang trí.

to **hinhtron**

REPEAT 120 [FD 10 BK 10 RT 3]

end

REPEAT 6 [FD 50 **hinhtron** RT 60]





Chú ý

Trong thủ tục **hinhtron**, có thể phải tăng số lần lặp hoặc dùng nét bút to hơn để có được hình tròn vừa ý.

Nhận xét: Nhờ sử dụng thủ tục **hinhtron** trong thân của câu lệnh **REPEAT**, chúng ta đã làm cho câu lệnh được đơn giản, dễ hiểu. Từ nay, các em nên có thói quen viết các câu lệnh theo cách này.

- T2.** Viết thủ tục tạo đường tròn dưới đây. Sử dụng thủ tục này để viết thủ tục **hinhhoc1** tạo nên một mẫu trang trí.



to **duongtron**

```
REPEAT 24 [FD 5 RT 15]
```

end

to **hinhhoc1**

```
REPEAT 24 [duongtron FD 15 RT 360/24]
```

end



2 Thay đổi màu và nét bút bằng câu lệnh

Trước đây, các em đã biết cách thay đổi màu và nét bút bằng cách chọn `Set→PenColor...` và `Set→PenSize...`. Nay các em có thể viết câu lệnh để điều khiển các thay đổi này.

Câu lệnh đổi màu bút	Màu bút	
<code>SETPENCOLOR 0</code>	Đen - Black (màu ngầm định)	
<code>SETPENCOLOR 1</code>	Xanh trời - Blue	
<code>SETPENCOLOR 2</code>	Xanh lá - Green	
<code>SETPENCOLOR 3</code>	Xanh lơ - Cyan	
<code>SETPENCOLOR 4</code>	Đỏ - Red	
<code>SETPENCOLOR 5</code>	Hồng - Pink	
.....

Ví dụ, thủ tục `hinhhoc2` dưới đây cho phép vẽ hình trang trí trong bài thực hành **T2** bằng màu số 4, màu đỏ. Vẽ xong, đặt lại màu số 0, màu đen (là màu ngầm định của Logo).

`to hinhhoc2`




`SETPENCOLOR 4`

`REPEAT 24 [duongtron FD 15 RT 360/24]`

`SETPENCOLOR 0`

`end`



Câu lệnh đổi nét bút	Nét bút (lệnh FD 30)	
SETPENSIZE [1 1]	Độ rộng = 1 Độ cao = 1 (Ngầm định)	
SETPENSIZE [1 3]	Độ rộng = 3 Độ cao = 3	
SETPENSIZE [3 10]	Độ rộng = 10 Độ cao = 10	
.....

Ví dụ, thủ tục **hinhhoc3** dưới đây cho phép vẽ hình trang trí trong bài thực hành **T2** bằng màu số 2, màu xanh lá, nét số 3. Vẽ xong, đặt lại màu đen và nét vẽ số 1 (là màu và nét ngầm định của Logo).

to **hinhhoc3**

SETPENCOLOR 2

SETPENSIZE [3 3]

REPEAT 24 [**duongtron** FD 15 RT 360/24]

SETPENCOLOR 0

SETPENSIZE [1 1]

end







Chú ý

Trong phiên bản Logo hiện hành, độ rộng (số thứ nhất trong ngoặc vuông), luôn được tự động đặt lại bằng độ cao.

? BÀI TẬP

B1. Hãy chuyển câu lệnh dưới đây thành hai thủ tục. Thủ tục 1 vẽ hình cánh hoa tuyết. Thủ tục 2, chứa thủ tục 1, vẽ bông hoa tuyết.

`REPEAT 6 [FD 50 REPEAT 6 [FD 10 BK 10 RT 60] BK 50 RT 60]`

Kết quả thủ tục 1 (cánh hoa tuyết)	Kết quả thủ tục 2 (bông hoa tuyết)
	

Trong câu lệnh trên, bông hoa tuyết gồm 6 cánh, mỗi cánh có 6 chi tiết. Hãy thay đổi các con số để bông tuyết có nhiều (ít) cánh hoa hơn, mỗi cánh có nhiều (ít) chi tiết hơn. Thêm câu lệnh để đổi màu bút, nét bút.



B2. Viết chương trình gồm một hoặc nhiều thủ tục để tạo ra các hình trang trí theo mẫu dưới đây:

a)



b)



c)



Hướng dẫn:

Bài a) Hình trang trí được tạo từ hai hình vuông. Hình vuông lớn có cạnh dài gấp 2 cạnh hình vuông nhỏ. Trước khi vẽ hình vuông cần cho Rùa quay một góc 45 độ.

Bài b) Hình trang trí được tạo từ phép quay các tam giác đều xanh và trắng có cùng kích thước.

Bài c) Tương tự các câu lệnh vẽ chùm hoa tuyết trong bài học.





Bài 5

Viết chữ và làm tính trong Logo

Em có muốn viết tên mình hoặc các lời chúc mừng trong các hình vẽ Logo không? Bài này sẽ hướng dẫn các em làm điều đó.



1 Viết chữ lên màn hình Logo

Để viết chữ lên màn hình Logo, em hãy dùng lệnh **LABEL**. Câu lệnh này sẽ cho hiện chữ trên màn hình.

Ví dụ em gõ **LABEL "Hello** và nhấn phím **Enter**, dòng chữ **Hello** hiện ra trên màn hình của Logo theo hướng từ dưới lên trên, đó là vì hiện thời Rùa đang hướng lên phía trên.

Nếu em muốn viết vài từ lên màn hình thì phải viết các từ trong cặp ngoặc vuông **[]** như ví dụ sau:

LABEL [Xin chào các bạn!]

Câu lệnh này sẽ viết dòng chữ **"Xin chào các bạn!"** theo hướng hiện thời của Rùa (H. 87).

Xin chào các bạn!



Hình 87





Chú ý

Nếu em gõ lệnh LABEL “Xin chào” thì trên màn hình sẽ chỉ hiện ra chữ “Xin” mà thôi.

Giống như trong phần vẽ hình, em có thể kết hợp các lệnh quay phải RT, quay trái LT với lệnh LABEL để có thể viết chữ lên màn hình theo hướng bất kì. Chẳng hạn, với lệnh

RT 45 LABEL [Chào buổi sáng]

em sẽ được kết quả như hình 88.



Hình 88

2 Thay đổi phông chữ, cỡ chữ

Cách dễ nhất để thay đổi phông chữ, cỡ chữ là chọn Set→Label Font...



Hình 89



Như trong hình 89, em thấy phông chữ đang được chọn là **.VnArial**, kiểu chữ bình thường (**Regular**) và cỡ chữ là **18**.

Với phông chữ, kiểu chữ và cỡ chữ được chọn như vậy, dùng lệnh **RT 90 LABEL [Em học LOGO]** để viết ngang màn hình dòng chữ **Em học Logo** (chữ Việt không dấu), em sẽ được kết quả như hình 90.



Hình 90



THỰC HÀNH

- T1.** Viết các câu lệnh, phối hợp với việc đặt lại nét bút, màu bút và chọn phông chữ để Logo viết trên màn hình hai dòng chữ đặt vuông góc với nhau như hình 91.



Hình 91

3

Làm các phép tính trong Logo

Lệnh **PRINT** – Cho hiện trên màn hình kết quả các phép tính.

Em có thể thực hiện bốn phép toán: cộng (+), trừ (–), nhân (*), chia (/) trong Logo. Để hiển thị kết quả các phép tính, dùng lệnh **PRINT** (viết tắt **PR**). Chẳng hạn, muốn tính giá trị của biểu thức 2×5 thì em gõ **PRINT 2*5** hoặc **PR 2*5** ở ngăn gõ lệnh và nhấn phím **Enter**.

Kết quả, ở ngăn trên của cửa sổ lệnh sẽ hiện lại dòng lệnh vừa gõ và đáp số của phép tính (H. 92).





Hình 92

Câu lệnh **Print** sẽ thực hiện các phép tính theo thứ tự ưu tiên mà em đã biết: Phép nhân và phép chia được thực hiện trước, phép cộng và phép trừ được thực hiện sau. Nếu biểu thức chỉ có cộng và trừ hoặc chỉ có nhân và chia thì các phép toán được thực hiện từ trái sang phải. Nếu biểu thức có dấu ngoặc thì các phép tính trong ngoặc được thực hiện trước.

Ví dụ

Câu lệnh	Kết quả
Print 2+3*4	14
Print (2+3*4)	14
Print (2+3)*4	20

Trong Logo còn có lệnh **SHOW** cho kết quả tương tự như lệnh **PRINT**.

Ví dụ

Câu lệnh	Kết quả
Show 2+3*4	14
Show (2+3*4)	14
Show (2+3)*4	20





THỰC HÀNH

T2. Em hãy thực hiện vài phép tính trên các con số lớn hơn với các lệnh **PRINT** và **SHOW**.

$$10 + 5 * 25$$

$$6786 + 14854$$

$$88 + 45 + 156$$

$$568 * 89$$

$$3427 + 5688$$

$$8787 - 7878$$



Chú ý

- Hãy tránh những con số quá lớn ngoài khả năng đọc của em.
- Để giúp Logo hiểu đúng biểu thức cần tính, các em không nên gõ các dấu cách không cần thiết.

T3. Em hãy dùng bút thực hiện các phép tính với các biểu thức có ngoặc dưới đây, sau đó dùng lệnh **PRINT** hoặc **SHOW** của Logo để kiểm tra lại kết quả.

$$(150 - 10 \times 5) : 2$$

$$10 + 5 \times (7 - 5) - 10$$

$$(30 : 2 - 5 \times 2) \times 5 - 10$$

T4. Em hãy thực hiện các câu lệnh sau để thấy sự khác biệt giữa hai lệnh **PRINT** và **SHOW** trong trường hợp này.

Print [Xin chào bạn]

Show [Xin chào bạn]





Bài 6

Thực hành tổng hợp



THỰC HÀNH

T1. Phối hợp hình vẽ và văn bản. Viết một thủ tục để Logo vẽ hình chiếc khăn thêu và viết trên màn hình dòng chữ như dưới đây.



Hướng dẫn:

Một số câu lệnh trong thủ tục có thể là

TO KhanTheu

CS SETPENCOLOR 4

REPEAT 30 [REPEAT 6 [FD 30 RT 60] RT 12]

PU BK 60 RT 90 BK 120

SETPENCOLOR 1

LABEL [...]

...

END

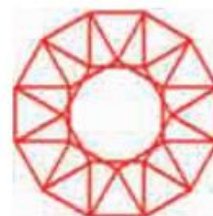


? BÀI TẬP

B1. Viết chương trình gồm một hoặc nhiều thủ tục để tạo ra các hình trang trí theo mẫu dưới đây:



B2. Viết chương trình gồm một số thủ tục để tạo ra hình trang trí theo mẫu (chiếc vành bánh xe).



Hướng dẫn: Có thể lần lượt tạo các thủ tục sau:

Thủ tục 1: Vẽ hình vuông;

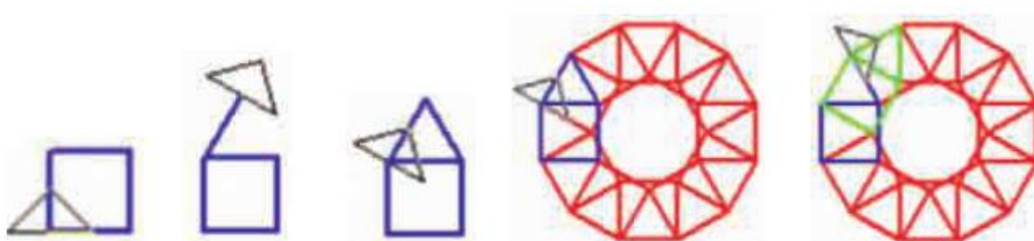
Thủ tục 2: Vẽ tam giác c;

Thủ tục 3: Vẽ ngôi nhà (dùng hai thủ tục 1 và 2 trong thân thủ tục 3);

Thủ tục 4: Vẽ vành bánh xe (lặp 12 lần thủ tục 3);

Độ dài cạnh hình vuông bằng độ dài cạnh tam giác.

Hình dưới đây gợi ý thêm về câu lệnh quay cần có trong các thủ tục.





Đọc thêm

Âm nhạc trong Logo

Em có thể cùng Rùa chơi nhạc trong Logo giống như cách em đã cùng Rùa vẽ hình vậy.



1. Phát từng nốt nhạc với lệnh SOUND

SOUND là câu lệnh để phát một nốt nhạc trong Logo.

Khi gõ câu lệnh **SOUND [880 200]** trong ngăn gõ lệnh và nhấn phím **Enter**, máy tính sẽ phát nốt La ngân dài trong 200 tic (một tic là khoảng 1/60 giây).

Trong câu lệnh **SOUND** có hai giá trị ghi trong ngoặc vuông. Giá trị thứ nhất là cao độ của nốt nhạc, giá trị thứ hai, cách giá trị trước một dấu cách, là trường độ của nốt nhạc, tức là thời gian ngân dài của âm thanh.

Để phát các nốt nhạc quen thuộc, em cần biết các số chỉ cao độ của các nốt nhạc, được cho trong bảng sau.

C	Đô	523
D	Rê	587
E	Mi	659
F	Pha	698
G	Sol	784



A	La	880
B	Si	988
CC	Đố	1046
DD	Rế	1175
EE	Mí	1318



Hình 93



THỰC HÀNH

T1. Hãy gõ các câu lệnh để phát các nốt nhạc cho trong bảng trên, với các trường độ khác nhau. Ví dụ **SOUND [587 360]**.

2. Viết thủ tục để phát một đoạn nhạc

Thủ tục **Doremi** dưới đây sẽ phát tám nốt nhạc Đồ Rê Mi Pha Sol La Si Đố, mỗi nốt sẽ ngân dài trong hai giây (120 tic).

TO Doremi

SOUND [523 120]

SOUND [587 120]

SOUND [659 120]

SOUND [698 120]

SOUND [784 120]

SOUND [880 120]

SOUND [988 120]

SOUND [1046 120]

END



3. Nhìn bản nhạc viết thủ tục

Em có thể nhìn bản nhạc để viết thủ tục phát một đoạn nhạc và tiến tới phát toàn bộ những bài hát đơn giản.

Ví dụ 1: Đoạn nhạc  sẽ được chơi trong Logo bằng thủ tục như sau:

TO Vidu1

SOUND [880 120]

SOUND [784 120]

SOUND [659 120]

SOUND [784 120]

SOUND [880 120]

SOUND [784 240]

END

Ví dụ 2: Câu thứ nhất (*Lúc ở nhà mẹ cũng là cô giáo*) trong bài hát quen thuộc *Cô và mẹ* được phát bằng thủ tục **Cau1** sau đây:

TO Cau1

SOUND [1046 240]

SOUND [659 240]

SOUND [784 240]

SOUND [880 120]

SOUND [1046 120]

SOUND [659 240]

SOUND [784 240]

SOUND [880 480]

END



CÔ VÀ MẸ

Nhạc và lời: Phạm Tuyên

Lúc ở nhà mẹ cũng là cô giáo

Khi đến trường cô giáo như mẹ hiền

Cô và mẹ là hai cô giáo

Mẹ và cô đây hai mẹ hiền

Hình 94



THỰC HÀNH

- T2.** Hãy bắt đầu một phiên làm việc mới: Khởi động Logo, viết thủ tục để phát câu nhạc thứ nhất trong bài hát **Cô và mẹ**, lấy tên thủ tục là **Cau1**. Chạy thủ tục này vài lần. Ghi tệp với tên **amnhac.lgo**.
- T3.** Sử dụng bảng dưới đây, viết tiếp thủ tục để phát câu nhạc thứ hai của bài hát **Cô và mẹ**, lấy tên thủ tục là **Cau2**. Ghi thủ tục vào tệp **amnhac.lgo** đã có.



Lời câu 2	Nhạc	Trường độ	Câu lệnh
Khi	La		SOUND [880 240]
đến	Đố		SOUND [1046 240]
trường	Sol		SOUND [784 240]
cô	La		SOUND [880 120]
giáo	Đố		SOUND [1046 120]
như	La Sol		SOUND [880 120] SOUND [784 120]
			
mẹ	Mi		SOUND [659 240]
hiền	Sol		SOUND [784 480]

T4. Viết tiếp thủ tục để phát các đoạn nhạc trong câu 3, câu 4 của bài hát *Cô và mẹ*, lấy tên thủ tục là *Cau3*, *Cau4*. Ghi thủ tục vào tệp *amnhac.lgo* đã có.

T5. Viết thủ tục để phát nhạc toàn bộ bài hát *Cô và mẹ*, đặt tên thủ tục là *Covame*, có chứa các thủ tục con *cau1*, *cau2*, *cau3*, *cau4*. Ghi thủ tục vào tệp *amnhac.lgo* đã có

TO Covame

cau1

cau2

cau3

cau4

END





Những gì em đã biết

Nhớ lại: Em đã biết dùng phần mềm Encore để:

- Mở bản nhạc và nghe nhạc.
- Tập đọc nhạc.
- Tập hát theo nhạc.
- Tập đánh đàn oóc-gan qua bàn phím máy tính.
- Dùng Encore thay nhạc cụ trong sinh hoạt văn nghệ tập thể.



THỰC HÀNH

- T1.** Khởi động Encore. Nhận biết thanh công cụ, thanh **Notes**, số chỉ nhịp, vạch nhịp.
- T2.** Mở một bản nhạc đã có sẵn trong máy tính, nghe và quan sát màn hình Encore.
1. Mở bản nhạc;
 2. Chơi nhạc;
 3. Quan sát màn hình Encore.
- Khi nghe nhạc, một **con chạy** di chuyển theo các nốt nhạc trên bản nhạc. Nhờ thế Encore giúp em học nhạc tốt hơn.



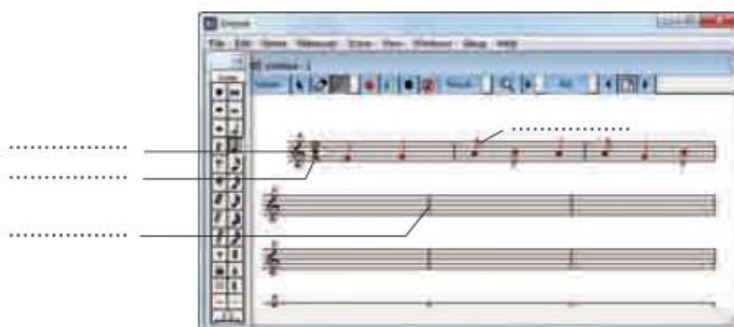


Hình 95

1 Khuông nhạc, khoá sol

? BÀI TẬP

B1. Điền tên các thành phần được đánh dấu trên hình dưới đây.



B2. Nốt nhạc được viết ở đâu trên khuông nhạc?

2 Cao độ

Bảy nốt nhạc cơ bản sắp xếp theo cao độ tăng dần của chúng là: Đô, Rê, Mi, Pha, Sol, La và Si.

? BÀI TẬP

B3. Cao độ của nốt nhạc là gì?





THỰC HÀNH

T3. Khởi động Encore. Mở bản nhạc 7notcoban.enc. Chơi và đọc theo nhiều lần các nốt nhạc ghi trên khuông nhạc. Chú ý cao độ của các nốt tăng dần từ trái sang phải, sau đó đọc theo thứ tự ngược lại.



3 Trường độ

? BÀI TẬP

B4. Trường độ của nốt nhạc là gì?

B5. Nếu thời gian ngân dài của **nốt tròn**  là 1 **đơn vị** trường độ thì:

- Trường độ của **nốt trắng**  bằng bao nhiêu đơn vị trường độ?
- Trường độ của **nốt đen**  bằng bao nhiêu đơn vị trường độ?
- Trường độ của **nốt móc đơn**  bằng bao nhiêu đơn vị trường độ?
- Trường độ của **nốt móc kép**  bằng bao nhiêu đơn vị trường độ?



THỰC HÀNH

T4. Mở một bản nhạc, nghe và phân biệt trường độ của những nốt nhạc khác nhau trên khuông nhạc.



4 Nhịp và phách

? BÀI TẬP

B6. Em đã biết những loại nhịp nào? Hãy điền các số hoặc từ còn thiếu vào chỗ trống trong các câu dưới đây.



- Nhịp hai-bốn $\frac{2}{4}$ có phách, trường độ của mỗi phách bằng trường độ của nốt tròn \bigcirc . Phách 1 hát, phách 2 hát
- Nhịp ba-bốn $\frac{3}{4}$ có phách, trường độ của mỗi phách bằng trường độ của nốt tròn \bigcirc . Phách 1 hát, phách 2 và phách 3 hát
- Nhịp bốn-bốn $\frac{4}{4}$ có phách, trường độ của mỗi phách bằng trường độ của nốt tròn \bigcirc . Phách 1 hát, phách 2 hát, phách 3 hát, phách 4 hát



THỰC HÀNH

T5. Tập đọc bản nhạc sau:

MÙA VUI

Lưu Hữu Phước





Ghi nhạc bằng Encore

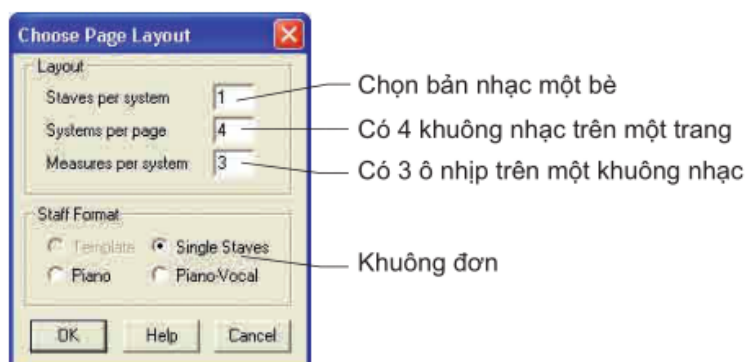
1 Màn hình soạn thảo nhạc

Phần mềm học nhạc Encore đã giúp các em nghe nhạc, đọc nhạc và sinh hoạt tập thể.

Em cũng cần biết soạn nhạc để lưu lại những bản nhạc em thích, sưu tầm được hoặc để tặng bạn bè. Thậm chí, em có thể sáng tác bài hát đơn giản bằng Encore.

Các bước thực hiện

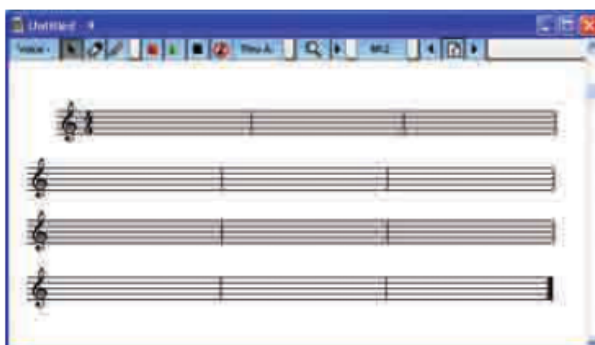
1. Chọn **File→New...** để mở một trang nhạc trống. Hộp thoại **Choose Page Layout** hiện ra.
2. Nháy chuột chọn **Single Staves** (khuông đơn) và thay đổi các số trong mỗi ô tương tự như trên hình 96.



Hình 96



Khi đó trang màn hình để soạn nhạc với những khuôn nhạc hiện ra:



Hình 97

2 Thay đổi số chỉ nhịp

? BÀI TẬP

B1. Nhịp $\frac{2}{4}$ có mấy phách và gõ nhịp như thế nào?



THỰC HÀNH

T1. Khi mở một trang nhạc trống, bản nhạc mới luôn có nhịp bốn-bốn (H. 97). Nếu muốn thay đổi thành nhịp hai-bốn, em thực hiện như thế nào?

Hướng dẫn

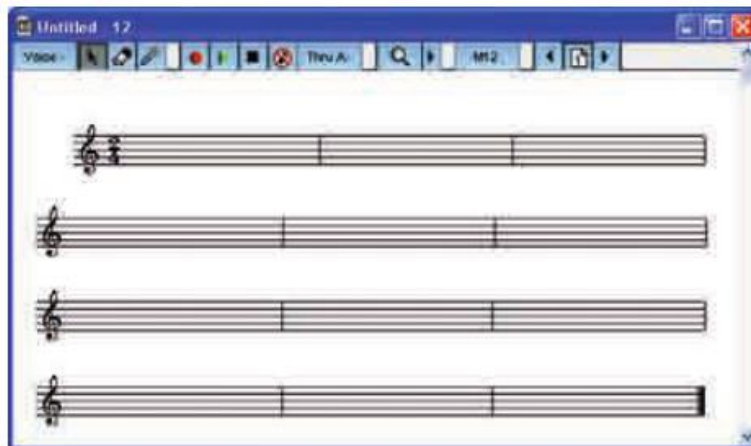
1. Nháy chuột tại nhịp 1 của khuôn nhạc đầu tiên.
2. Chọn mục [Measures→Time Signature...](#)
Hộp thoại [Set Time Signature](#) hiện ra.



Hình 98



3. Nháy chuột vào nút **Vạch kết bài**  sau đó nháy nút .
4. Nháy nút **OK**. Màn hình soạn thảo nhạc hiện ra như sau:



Hình 99



Chú ý

Em có thể dồn đều khoảng cách giữa các khuôn nhạc bằng cách nhấn giữ phím Ctrl, đưa con trỏ chuột vào góc trên bên phải khuôn nhạc thứ hai và kéo thả đến vị trí mong muốn.

3

Ghi nốt nhạc vào khuôn nhạc

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột chọn nốt nhạc trên thanh **Notes**, sau đó nháy chuột tại vị trí em muốn ghi nốt nhạc trên khuôn nhạc.
2. Ghi lần lượt từng nốt nhạc cho đến hết bản nhạc.



Xoá, sửa nốt nhạc

Để sửa một nốt nhạc đã ghi sai, em cần xoá nốt nhạc đó rồi ghi thay bằng nốt nhạc đúng. Có hai cách:

- Nháy chuột vào vị trí bên phải nốt nhạc sai, rồi nhấn phím **Backspace**.
- Nháy chuột vào công cụ **Tẩy**  trên thanh công cụ, rồi nháy vào nốt nhạc cần xoá.



THỰC HÀNH

T2. Sử dụng Encore để ghi bản nhạc **Thật là hay** vào máy tính.

Thật là hay

Nhạc và lời: Hoàng Lân



Chú ý

Em cần xác định nhịp và đối số chỉ nhịp trước khi ghi các nốt nhạc vào khuôn nhạc.



? BÀI TẬP

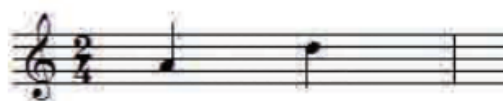
B2. Để ghi nốt nhạc vào khuôn nhạc, em cần thực hiện:

- ☐ Nháy chuột chọn nốt nhạc trên thanh Notes, sau đó nháy chuột tại vị trí em muốn ghi trên khuôn nhạc.
- ☐ Dùng chuột kéo thả từng nốt nhạc từ thanh Notes vào khuôn nhạc.
- ☐ Cả hai cách trên đều được.

B3. Em có thể thay đổi số chỉ nhịp sau khi ghi hết các nốt nhạc vào khuôn nhạc được không?

- ☐ Không thể. Cần phải đổi số chỉ nhịp trước khi ghi các nốt nhạc vào khuôn nhạc.
- ☐ Được, nhưng không nên vì tổng trường độ các nốt nhạc trong mỗi ô nhịp được xác định thông qua số chỉ nhịp.

B4. Em có thể ghi thêm nốt đen  vào ô nhịp ở hình dưới đây được không? Tại sao?



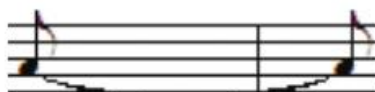


Bài 3

Ghi nhạc bằng Encore (tiếp)

1 Dấu nối và dấu luyến

Dấu nối để nối hai hoặc nhiều nốt nhạc liền nhau có cùng cao độ (H. 100).



Hình 100

Dấu luyến để nối hai hoặc nhiều nốt nhạc liền nhau có cao độ khác nhau (H. 101)

Cách tạo dấu nối và dấu luyến là như nhau.



Hình 101

Các bước thực hiện

1. Kéo thả chuột để chọn những nốt nhạc cần nối.
2. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl+L**.

Một hình **vòng cung** xuất hiện, nối hai nốt nhạc với nhau (H. 100, 101).



THỰC HÀNH

- T1.** Khởi động Encore và mở một trang nhạc trống. Thay đổi số chỉ nhịp thành $\frac{2}{4}$, ghi các nốt nhạc và tạo các dấu nối, dấu luyến như trên hình 102 dưới đây.



Hình 102



- T2.** Ghi bản nhạc **Ngày mùa vui** (H. 103) bằng Encore. Lưu ý tạo các dấu nối và dấu luyến (em chưa cần ghi tên và tác giả bản nhạc).



Hình 103

2 Ghi tên bản nhạc, tác giả

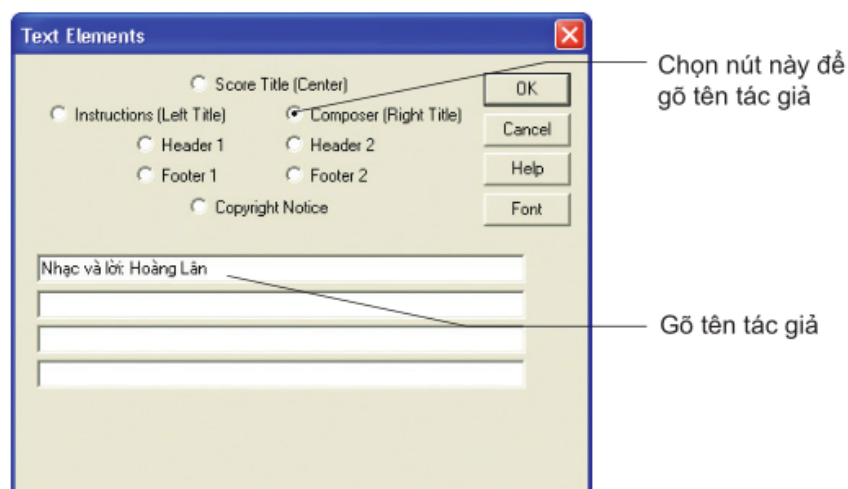
Khi ghi xong bản nhạc bằng Encore, em cần ghi tên bản nhạc, tác giả bằng cách chọn **Score→Text Elements...**



Hình 104



Một hộp thoại sẽ được mở ra như sau:



Hình 105

- **Ghi tên bản nhạc:** Chọn **Score Title**, gõ tên bản nhạc tại vị trí con trỏ nhấp nháy trong ô trống phía dưới, rồi nhấp **OK**.
- **Ghi tên tác giả:** Chọn **Composer**, gõ tên tác giả, rồi nhấp **OK** (H. 105).
- **Ghi chỉ dẫn:** Chọn **Instructions**, gõ chỉ dẫn, ví dụ: rộn ràng, vui, hơi nhanh, rồi nhấp **OK**.



Chú ý

Muốn chọn phông chữ cho tên bản nhạc, tên tác giả, hãy nhấp nút **Font** và lựa chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ tương ứng.



THỰC HÀNH

T3. Ghi tên bản nhạc và tác giả bản nhạc **Ngày mùa vui** như hình 103.



3 Ghi lời bài hát

Các bước thực hiện

1. Nháy chuột liên tiếp vào chữ **Notes** trên thanh **Notes** cho đến khi xuất hiện thanh **Graphic** (H. 106).
2. Chọn nút **L** trên thanh **Graphic**.
3. Nháy chuột vào bên dưới **nốt nhạc đầu tiên** của bản nhạc.
4. Gõ lời bài hát tại vị trí con trỏ nhấp nháy ngay dưới nốt nhạc đầu tiên của bản nhạc.



Hình 106

Để gõ lời bài hát dưới nốt nhạc tiếp theo, em chỉ cần nhấn phím cách.



Chú ý

Muốn chọn phông chữ cho lời bài hát, chọn **Text→Font...** (H. 107).



Hình 107

Di chuyển lời bài hát

- Khi đã ghi lời bài hát, nếu kéo thả một nốt nhạc sang vị trí khác thì lời ứng với nốt nhạc đó cũng di chuyển theo tới vị trí mới.
- Có thể kéo thả mũi tên ➡ ở lề trái khuông nhạc để di chuyển cả dòng của lời bài hát lên hoặc xuống.



Viết lời thứ hai của bài hát

Trên màn hình Encore, chọn **Voice→2** (H. 108) rồi nháy chuột vào bên dưới nốt nhạc đầu tiên của bài hát, viết lời 2 tương tự viết lời 1.



Hình 108



THỰC HÀNH

T4. Ghi lời bài hát **Ngày mùa vui** vào máy tính (H. 109).

Ngày mùa vui

Dân ca Thái
Lời mới : Hoàng Lân

Rộn rã - Vui - Hơi nhanh

Hình 109



- T5.** Dùng phần mềm Encore, hãy ghi lại nhạc và lời bài hát **lính lá ơi** vào máy tính, rồi tập nghe và hát:



Hình 110

- T6.** Hãy mở một tệp bài hát có phần mở rộng ***.mid** (chẳng hạn, bài **namngontayngoan.mid** trong thư mục **nhactieuhoc**), tập nghe và ghi lại nhạc của bài hát đó với yêu cầu:

- Bản nhạc có một bè;
- Trong một trang có 5 khuông nhạc;
- Số ô nhịp trên một khuông bằng 4.

? BÀI TẬP

- B1.** Dấu luyện khác dấu nối ở điểm nào?

- B2.** Em chỉ có thể tạo dấu nối hoặc dấu luyện nối hai nốt nhạc đứng cạnh nhau. Phát biểu đó đúng hay sai?

☐ Đúng. ☐ Sai.

- B3.** Với phần mềm Encore, ngoài việc ghi các nốt nhạc, em có thể:

- ☐ Ghi tên bản nhạc.
- ☐ Ghi tác giả của bản nhạc.
- ☐ Ghi lời hát cho bản nhạc.
- ☐ Tất cả những thông tin nói trên.

Hãy chọn câu trả lời đầy đủ nhất.



MỤC LỤC

	Trang		Trang
1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH		5. EM TẬP SOẠN THẢO	
Bài 1. Những gì em đã biết	3	Bài 1. Những gì em đã biết	79
Bài 2. Thông tin được lưu trong máy tính như thế nào?	6	Bài 2. Tạo bảng trong văn bản	84
Bài 3. Tổ chức thông tin trong máy tính	12	Bài 3. Chèn hình ảnh vào văn bản	89
		Bài 4. Thực hành tổng hợp	93
2. EM TẬP VẼ		6. THẾ GIỚI LOGO CỦA EM	
Bài 1. Những gì em đã biết	17	Bài 1. Tiếp tục với câu lệnh lặp	97
Bài 2. Sử dụng bình phun màu	21	Bài 2. Thủ tục trong Logo	101
Bài 3. Viết chữ lên hình vẽ	24	Bài 3. Thủ tục trong Logo (tiếp)	106
Bài 4. Trau chuốt hình vẽ	28	Bài 4. Thế giới hình học trong Logo	111
Bài 5. Thực hành tổng hợp	32	Bài 5. Viết chữ và làm tính trong Logo	117
		Bài 6. Thực hành tổng hợp	122
3. HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH		7. EM HỌC NHẠC	
Bài 1. Học toán với phần mềm cùng học toán 5	39	Bài 1. Những gì em đã biết	129
Bài 2. Học xây lâu đài bằng phần mềm Sand Castle Builder	45	Bài 2. Ghi nhạc bằng Encore	133
Bài 3. Luyện tập nhanh tay, tinh mắt với phần mềm The Monkey Eyes	53	Bài 3. Ghi nhạc bằng Encore (tiếp)	138
4. EM HỌC GÕ 10 NGÓN			
Bài 1. Những gì em đã biết	59		
Bài 2. Luyện gõ các kí tự đặc biệt	65		
Bài 3. Luyện gõ từ và câu	68		
Bài 4. Đánh giá kĩ năng gõ bàn phím	74		

