

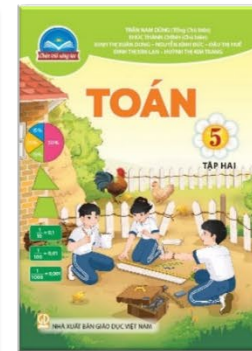
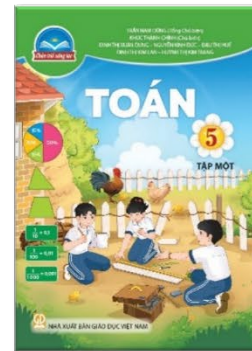
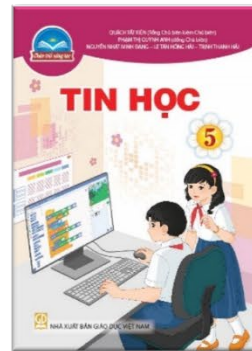
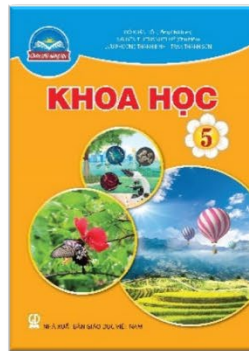
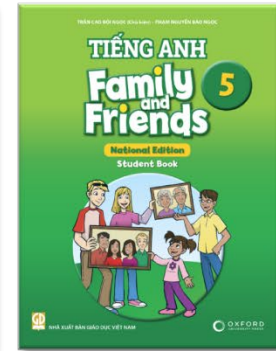
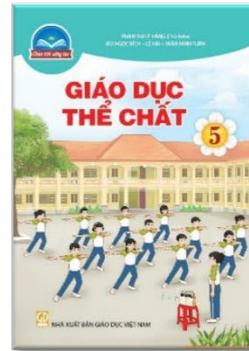
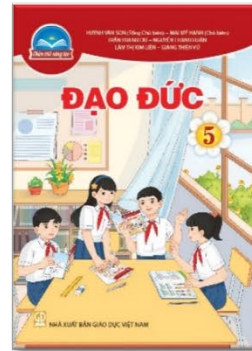
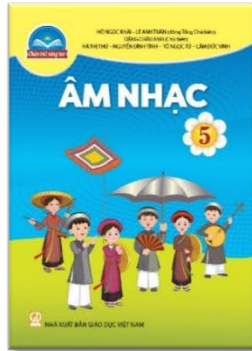


BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



BỘ SÁCH GIÁO KHOA CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

LỚP 5



Chuẩn mực

Khoa học

Hiện đại



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



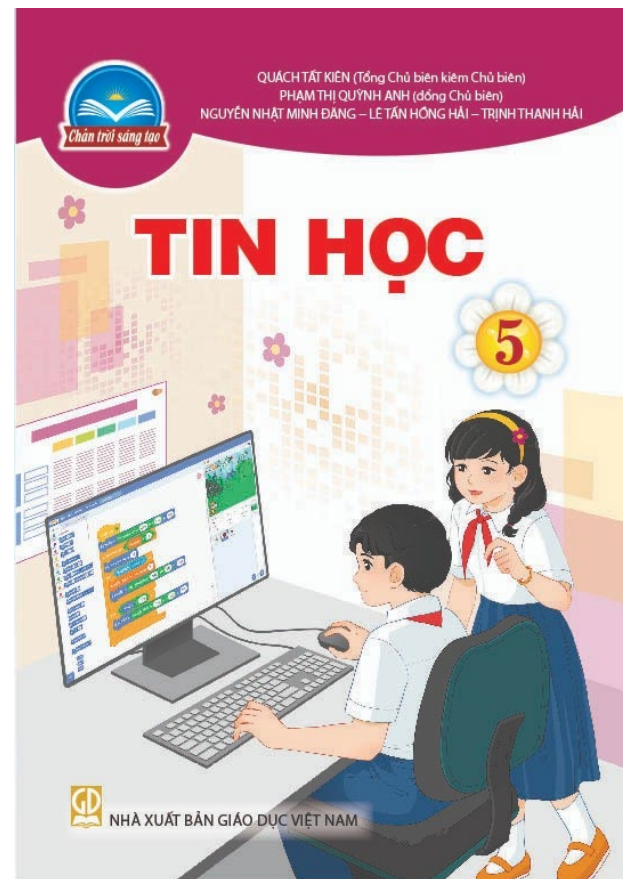
Chân trời sáng tạo

TIN HỌC 5

QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng chủ biên kiêm chủ biên)

PHẠM THỊ QUỲNH ANH (Đồng chủ biên)

**NGUYỄN NHẬT MINH ĐĂNG – LÊ TẤN HỒNG HẢI –
TRỊNH THANH HẢI**

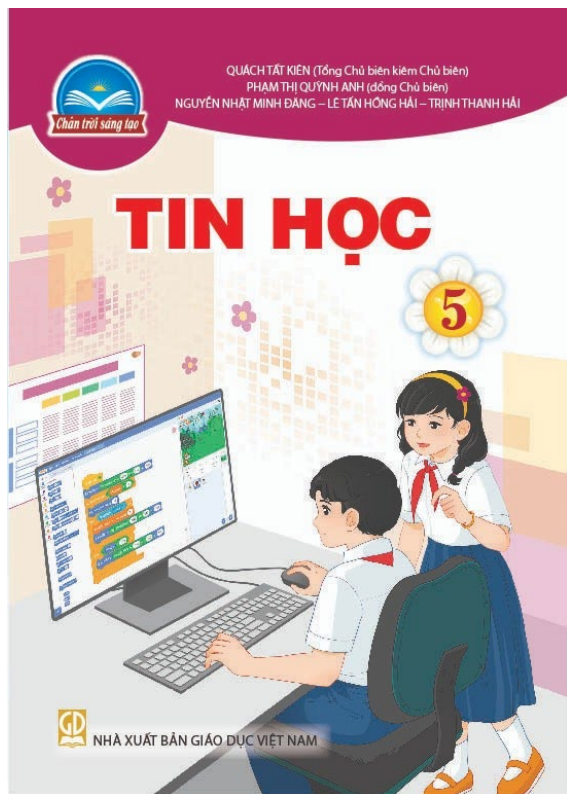


Chuẩn mực

Khoa học

Hiện đại

NỘI DUNG TRÌNH BÀY



Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng



Cấu trúc bài học



Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học



Hỗ trợ triển khai dạy học

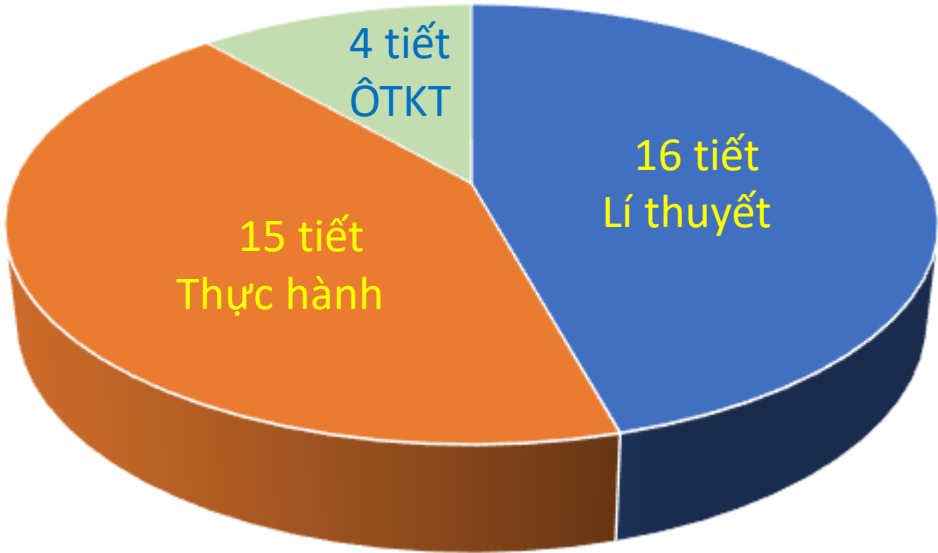
1. Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng

Mục lục

Hướng dẫn sử dụng sách	2
Lời nói đầu	3
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	5
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 2. Tìm thông tin trên website	8
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	11
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính	14
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	18
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản	21
Bài 7. Định dạng kí tự.....	26
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	30
Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	35
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 9. Cấu trúc tuần tự	38
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh	42
Bài 11. Cấu trúc lặp	47
Bài 12. Viết chương trình để tính toán	51
Bài 13. Chạy thử chương trình	56
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	60
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản	63
Bảng giải thích thuật ngữ	67

6 chủ đề,
16 bài học
(*Bài 8A
và 8B là
lựa chọn*)

35 TIẾT HỌC

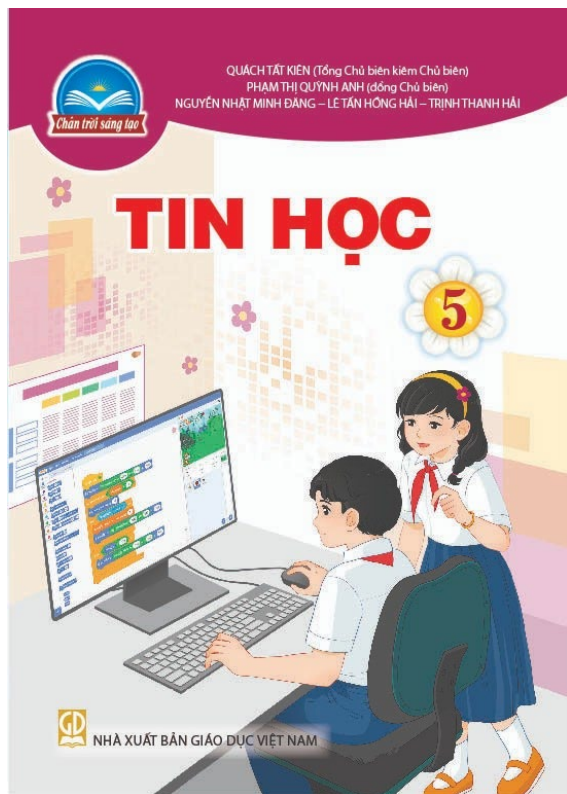


1. Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng

- Bài học được thiết kế để trình bày trọn vẹn một đơn vị kiến thức hoặc những kiến thức liên quan mật thiết với nhau (mỗi bài học như là một chủ đề con).
- Số tiết học được cân đối, phân bổ theo lượng kiến thức của mỗi bài học.

CHỦ ĐỀ, BÀI HỌC		SỐ TIẾT
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM		2
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?		2
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET		2
Bài 2. Tìm thông tin trên website		2
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN		4
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề		2
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính		2
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ		2
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin		2
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC		7
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản		2
Bài 7. Định dạng kí tự		2
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	3
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH		14
Bài 9. Cấu trúc tuần tự		2
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh		2
Bài 11. Cấu trúc lặp		2
Bài 12. Viết chương trình để tính toán		2
Bài 13. Chạy thử chương trình		2
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính		2
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản		2
Ôn tập, kiểm tra định kì		4
Tổng cộng		35

NỘI DUNG TRÌNH BÀY



Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng



Cấu trúc bài học



Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học



Hỗ trợ triển khai dạy học

2. Cấu trúc bài học

Theo định hướng phát triển năng lực



ĐỌC VÀ QUAN SÁT



LÀM (doing)



GHI NHỚ

2. Cấu trúc bài học

Ví dụ minh hoạ bài có cấu trúc đủ 7 phần

BÀI 11. CẤU TRÚC LẶP



Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lặp.
- Sử dụng được cấu trúc lặp trong một số chương trình đơn giản.

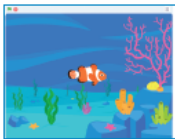


KHỞI ĐỘNG

Quan sát chương trình Scratch ở Hình 1 và trả lời câu hỏi.

- a) Nhân vật cá sẽ di chuyển bao nhiêu lần trên sân khấu?
b) Cần chỉnh sửa chương trình như thế nào để:
– Nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu?
– Nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì (trên bàn phím) được gõ?

Khi bấm vào
lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên



Hình 1. Chương trình Scratch điều khiển nhân vật cá bơi dưới nước



KHÁM PHÁ

Ở lớp 4 em đã biết, với chương trình như ở Hình 1, nhân vật cá sẽ chỉ di chuyển một lần trên sân khấu. Bởi vì, trong chương trình này, lệnh **lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên** chỉ được thực hiện một lần. Để nhân vật cá di chuyển nhiều lần trên sân khấu, ta cần chỉnh sửa để chương trình thực hiện lặp lại lệnh **lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên**.

1. Cấu trúc lặp

Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp. Có hai cấu trúc lặp gồm: **cấu trúc lặp với số lần biết trước** và **cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước**. Hai cấu trúc lặp này có thể được mô tả bằng hai cách tương ứng như ở Bảng 1.

Bảng 1. Mô tả cấu trúc lặp

Cấu trúc	Cách mô tả	Ví dụ
Lặp với số lần biết trước	Lặp n lần: Việc được thực hiện lặp lại. (Trong đó, n là số tự nhiên).	Lặp 20 lần: Lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.
Lặp với số lần chưa biết trước	Lặp cho đến khi điều kiện được thoả mãn: Việc được thực hiện lặp. (Trong đó, điều kiện là một sự kiện nào đó xảy ra).	Lặp cho đến khi phím bất kì được gõ: Lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.



Hãy mô tả mỗi tình huống dưới đây bằng cấu trúc lặp với số lần biết trước hoặc cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

Ví dụ minh hoạ bài có cấu trúc đủ 7 phần

- a) Điều khiển nhân vật trên sân khấu thực hiện 4 lần: di chuyển 100 bước; đợi 1 giây; xoay trái 90°.
b) Điều khiển nhân vật trên sân khấu thực hiện **lượt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên** đến khi phím Q được gõ.

- Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp.
- Cấu trúc lặp với số lần biết trước, chưa biết trước có thể mô tả tương ứng bằng hai cách như sau:

Lặp n lần:
Việc được thực hiện lặp lại.

Lặp cho đến khi điều kiện được thoả mãn:
Việc được thực hiện lặp lại.



1. Hãy mô tả mỗi tình huống lặp dưới đây bằng cấu trúc lặp với số lần biết trước hoặc cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.
a) Tập gõ bàn phím bằng mười ngón đến khi thành thạo.
b) Chạy ba vòng quanh sân bóng.
2. Ghép mỗi mô tả cấu trúc lặp ở cột bên trái với một khối lệnh lặp trong Scratch ở cột bên phải cho phù hợp.

Mô tả cấu trúc lặp	Khối lệnh lặp trong Scratch
1) Lặp n lần: Việc được thực hiện lặp lại.	a)
2) Lặp cho đến khi điều kiện được thoả mãn: Việc được thực hiện lặp lại.	b)



- Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu dưới đây:
a) Tạo và chạy chương trình ở Hình 1, cho biết nhân vật cá di chuyển bao nhiêu lần trên sân khấu; lưu chương trình với tên tệp là **Fish_1**.
b) Chỉnh sửa chương trình **Fish_1** để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu; chạy, lưu chương trình với tên khác là **Fish_20**.
c) Chỉnh sửa chương trình **Fish_1** để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ; chạy, lưu chương trình với tên khác là **Fish_phimbatki**.
d) Chỉnh sửa chương trình **Fish_phimbatki** để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím Q được gõ; chạy, lưu chương trình với tên khác là **Fish_Q**.
2. Tạo và chạy chương trình Scratch (có sử dụng khối lệnh lặp) điều khiển nhân vật trên sân khấu di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.



VẬN DỤNG

Tạo chương trình Scratch theo yêu cầu sau:

- a) Thực hiện thay phông nền sân khấu, thêm nhân vật Bướm để được sân khấu như ở Hình 5.
b) Điều khiển nhân vật Bướm bay trong vườn, khi nhân vật Bướm chạm vào nhân vật Mèo thì dừng lại rồi nói "Xin chào" và kết thúc chương trình.



Hình 5. Sân khấu



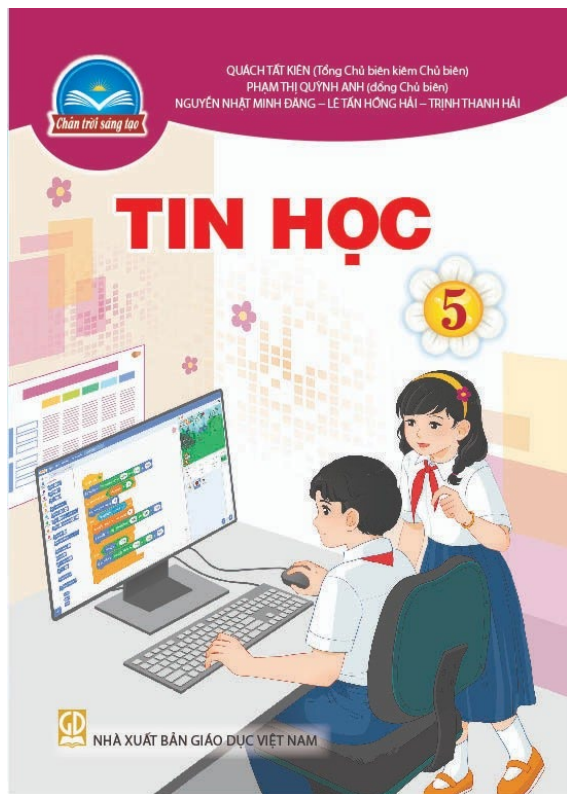
Trong Scratch, lệnh **liên tục** sẽ thực hiện lặp liên tục cho đến khi em bấm vào nút lệnh **Stop** hoặc lệnh **dừng lại** được thực hiện.



Lệnh, khối lệnh được thực hiện lặp.

Lặp liên tục là trường hợp đặc biệt của lặp với số lần chưa biết trước (khi điều kiện dừng lặp luôn không được thoả mãn).

NỘI DUNG TRÌNH BÀY



Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng



Cấu trúc bài học



Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học



Hỗ trợ triển khai dạy học

3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

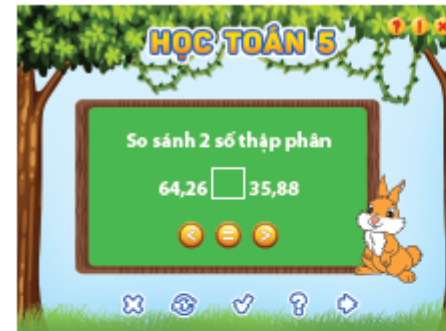
Tự học dưới sự hướng dẫn của GV

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ?

1. Máy tính giúp em học tập

Ở các lớp học trước, em đã biết máy tính có thể giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách, sử dụng chuột, khám phá Hệ Mặt Trời, xem video để tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

Sử dụng phần mềm học tập, tham gia các khoá học trực tuyến giúp em có thể học tập, rèn luyện kiến thức, kĩ năng các môn học trong nhà trường, ví dụ Toán (Hình 2), Tiếng Anh (Hình 3) hay tìm hiểu thêm về các môn thể thao, nghệ thuật, kĩ năng sống,



Hình 2. Phần mềm học tập môn Toán



Hình 3. Học Tiếng Anh trực tuyến



Một bạn cho rằng máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức, kĩ năng. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao?



Máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện các môn học trong nhà trường, tìm hiểu thêm về lịch sử, văn hoá, thể thao, thế giới tự nhiên.

3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

Học qua làm

LÀM – PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

BÀI 9. CẤU TRÚC TUẦN TỰ



KHỞI ĐỘNG

Quan sát Hình 1 và cho biết có thể thay đổi thứ tự các bước mà vẫn thực hiện được việc tính diện tích mảnh vườn không.

- Bước 1. Xác định số đo a của cạnh mảnh vườn hình vuông.
Bước 2. Tính diện tích mảnh vườn theo công thức $S = a \times a$.
Bước 3. Thông báo kết quả tính diện tích S .

Hình 1. Các bước thực hiện tính diện tích mảnh vườn hình vuông



- ① Sắp xếp và đánh số thứ tự các việc ở Hình 2 theo trình tự thực hiện tính diện tích sân chơi hình chữ nhật.
- ② Sản phẩm của em ở câu ① có phải là một mô tả cấu trúc tuần tự không? Tại sao?

- Thông báo kết quả tính diện tích S .
- Xác định số đo chiều dài a của sân.
- Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$.
- Xác định số đo chiều rộng b của sân.

Hình 2. Các việc cần thực hiện khi tính diện tích sân chơi hình chữ nhật

3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

Từ trực quan, cụ thể, đã biết đến trừu tượng, khái quát, chưa biết

BÀI 3. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

KHỞI ĐỘNG

An được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu về châu Nam Cực. An chưa có thông tin về lục địa này. Theo em, để hoàn thành nhiệm vụ được giao, An cần phải làm gì?



Hình 1. Cần làm gì khi thiếu thông tin?

KHÁM PHÁ

1. Thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề

 Trong tình huống ở phần Khởi động, nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu về châu Nam Cực là vấn đề mà An cần giải quyết. Để giải quyết vấn đề này, An cần thu thập, tìm thông tin về châu Nam Cực.



Hình 2. Một số thông tin, hình ảnh về châu Nam Cực¹

Trên cơ sở kết quả thu thập, tìm được (Hình 2), An sẽ quyết định chọn một số thông tin, hình ảnh để đưa vào bài trình chiếu.

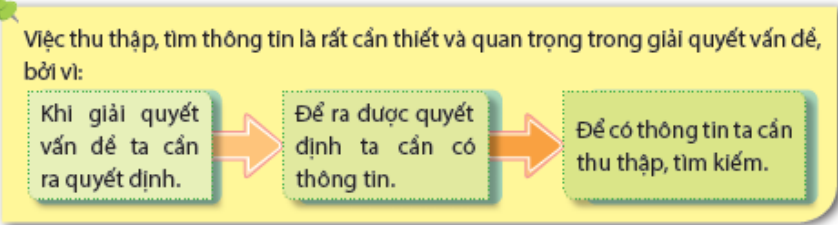
Nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì An sẽ không hoàn thành được nhiệm vụ. Như vậy, việc thu thập, tìm thông tin là rất cần thiết và quan trọng để giải quyết vấn đề.



🔗 Sắp xếp những nội dung dưới đây theo thứ tự phù hợp để lí giải về sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.

- A. Muốn có thông tin ta cần thực hiện thu thập, tìm kiếm.
- B. Khi giải quyết vấn đề ta cần ra quyết định.
- C. Quyết định được đưa ra dựa trên thông tin ta thu nhận được.

🔗 Hãy trao đổi với bạn và cho biết tại sao khi khám bệnh, bác sĩ thường hỏi bệnh nhân về thói quen ăn, uống, sinh hoạt, thuốc đang sử dụng, những bệnh đã từng mắc phải,



3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

Phát huy vai trò kênh hình

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ?



Quan sát Hình 1, trao đổi với bạn và cho biết em có thể sử dụng máy tính để làm những việc gì.



Hình 1a. RapidTyping



Hình 1b. Basic Mouse Skills



Hình 1c. Solar System



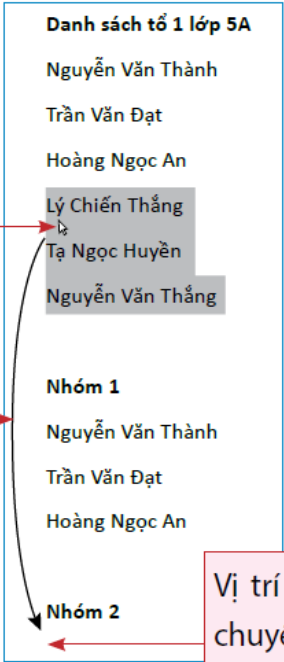
Hình 1d. youtubekids.com

Hình 1. Cửa sổ một số phần mềm, trang web

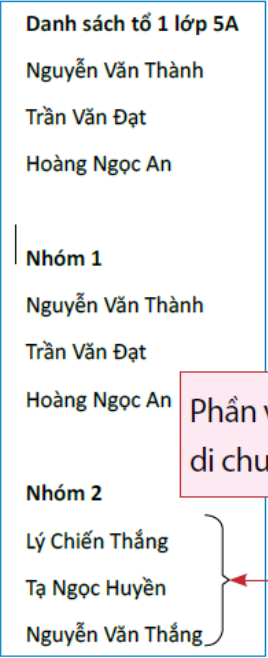
BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN

1 Di chuyển con trỏ chuột vào phần văn bản được chọn.

2 Kéo thả chuột vào vị trí cần di chuyển văn bản đến. Kết quả như ở Hình 7.



Vị trí cần di chuyển đến.



Phần văn bản được di chuyển đến.

Hình 6. Thao tác di chuyển văn bản

Hình 7. Kết quả di chuyển văn bản

3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

Khoa học, chuẩn mực nhưng không hàn lâm, cứng nhắc

BÀI 14. VIẾT KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

KHỞI ĐỘNG

Thực hiện nhiệm vụ cô giáo giao, một nhóm bạn trong lớp trao đổi, thống nhất sẽ xây dựng trò chơi Mèo hứng táo bằng phần mềm Scratch (Hình 1).

Theo em, trò chơi Mèo hứng táo sẽ diễn ra như thế nào?



Hình 1. Trò chơi Mèo hứng táo

MỞ ĐẦU

- Sân khấu là hình ảnh rừng cây.
- Quả táo ở cành cây.
- Mèo ở mặt đất.
- Thời gian chơi là 60 giây, điểm số của người chơi (Điểm) ban đầu bằng 0.
- Khi nháy chuột vào nút lệnh Go  thì trò chơi bắt đầu cho đến khi hết thời gian (đếm ngược thời gian).

DIỄN BIẾN

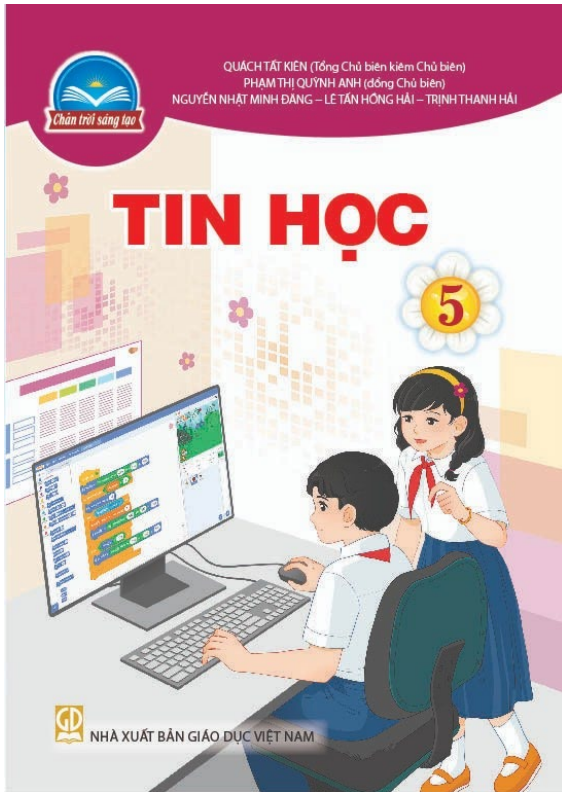
- *Nhân vật Táo*
 - Bắt đầu hoạt động khi nháy chuột vào nút lệnh Go .
 - Xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.
 - Khi chưa hết thời gian chơi thì:
 - + Rơi dần xuống.
 - + Nếu chạm Mèo thì: Điểm tăng lên 1, Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.
 - + Nếu chạm cạnh dưới thì Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.
- *Nhân vật Mèo*
 - Khi nháy chuột vào nút lệnh Go , Mèo xuất hiện tại góc dưới, bên trái sân khấu.
 - Khi gõ phím →, Mèo di chuyển sang phải một khoảng là 5.
 - Khi gõ phím ←, Mèo di chuyển sang trái một khoảng là 5.

KẾT THÚC

- *Nhân vật Gà trống*
 - Khi chưa hết thời gian chơi thì Gà trống chưa xuất hiện.
 - Khi hết thời gian chơi thì:
 - + Gà trống xuất hiện;
 - + Gà trống nói "HẾT THỜI GIAN";
 - + Kết thúc chương trình.

Hình 4. Nội dung chính của kịch bản trò chơi Mèo hứng táo

NỘI DUNG TRÌNH BÀY



Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng



Cấu trúc bài học



Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học



Hỗ trợ triển khai dạy học

4. Hỗ trợ triển khai dạy học

SGK: Định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học

SGV:

- Giải thích ý tưởng sư phạm trong SGK
- Gợi ý một số phương pháp, cách tổ chức dạy học

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ?

1. Máy tính giúp em học tập

 Ở các lớp học trước, em đã biết máy tính có thể giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách, sử dụng chuột, khám phá Hệ Mặt Trời, xem video để tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

Sử dụng phần mềm học tập, tham gia các khoá học trực tuyến giúp em có thể học tập, rèn luyện kiến thức, kĩ năng các môn học trong nhà trường, ví dụ Toán (Hình 2), Tiếng Anh (Hình 3) hay tìm hiểu thêm về các môn thể thao, nghệ thuật, kĩ năng sống,



Hình 2. Phần mềm học tập môn Toán



Hình 3. Học Tiếng Anh trực tuyến



Một bạn cho rằng máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức, kĩ năng. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao?



Máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện các môn học trong nhà trường, tìm hiểu thêm về lịch sử, văn hoá, thể thao, thế giới tự nhiên.

4. Hỗ trợ triển khai dạy học

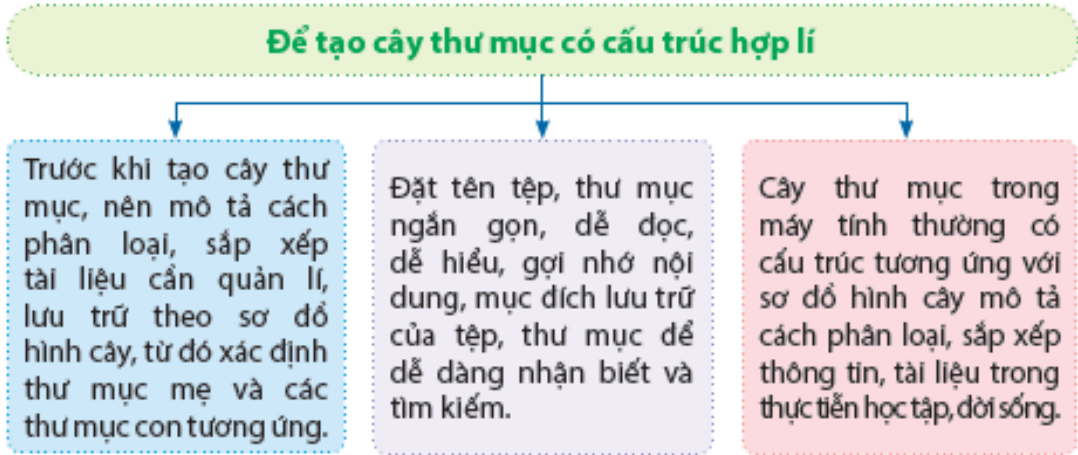
BÀI 4. TỔ CHỨC, LƯU TRỮ VÀ TÌM TẬP, THƯ MỤC TRONG MÁY TÍNH



KHÁM PHÁ

1. Tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí

Thông tin trong máy tính được tổ chức, lưu trữ dưới dạng cây thư mục. Cây thư mục có cấu trúc hợp lí giúp việc quản lí, tìm thông tin dễ dàng hơn, nhanh hơn. Hình 1 là một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.



Hình 1. Một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí



- ① Hãy đề xuất cây thư mục có cấu trúc hợp lí để quản lí, lưu trữ các tệp như ở Hình 2.
- ② Trao đổi với bạn và cho biết cây thư mục em đã vẽ ở phần Khởi động có cấu trúc hợp lí hay chưa. Tại sao?



Mô tả cách phân loại, sắp xếp tài liệu cần quản lí, lưu trữ theo sơ đồ hình cây giúp em có thể xác định cấu trúc cây thư mục hợp lí.

- Bài tập Tiếng Việt 1
- Bài tập Tiếng Việt 2
- Bài tập Toán 1
- Bài thực hành Tin học 1
- Bài thực hành Tin học 2
- Ôn tập Tiếng Việt học kì I
- Ôn tập Toán học kì I
- Phim hoạt hình Đi tìm Nemo
- Phim hoạt hình Tom và Jerry
- Truyện cổ tích Cây khế
- Truyện cổ tích Tấm Cám

Hình 2. Các tệp cần quản lí, lưu trữ

Dự kiến điểm khó, làm rõ ẩn ý

4. Hỗ trợ triển khai dạy học

Phù hợp với điều kiện thực hành khác nhau

BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN



KHÁM PHÁ

1. Chọn, sao chép, di chuyển phần văn bản

b) Sao chép văn bản

Hình 4 hướng dẫn sử dụng phím **Ctrl** kết hợp với chuột để sao chép phần văn bản được chọn.

1 Di chuyển con trỏ chuột vào phần văn bản được chọn.

2 Nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời kéo thả chuột vào vị trí cần sao chép văn bản đến. Kết quả như ở Hình 5.

Danh sách tổ 1 lớp 5A

Nguyễn Văn Thành

Trần Văn Đạt

Hoàng Ngọc An

Lý Chiến Thắng

Tạ Ngọc Huyền

Nguyễn Văn Thắng

Nhóm 1

Vị trí cần sao chép đến.

Hình 4. Thao tác sao chép văn bản

Danh sách tổ 1 lớp 5A

Nguyễn Văn Thành

Trần Văn Đạt

Hoàng Ngọc An

Lý Chiến Thắng

Tạ Ngọc Huyền

Nguyễn Văn Thắng

Nhóm 1

Phần văn bản được sao chép đến.

Nguyễn Văn Thành

Trần Văn Đạt

Hoàng Ngọc An

Hình 5. Kết quả sao chép văn bản

2. Đưa hình ảnh vào văn bản

Ở lớp 4, em đã biết sử dụng nút lệnh  trong dải lệnh **Insert** để đưa hình ảnh vào văn bản. Ngoài ra, em có thể đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả chuột như hướng dẫn ở Hình 8.

1 Tại cửa sổ Word với văn bản đang mở, đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí muốn thêm hình ảnh vào.

3 Kéo thả tệp hình ảnh từ cửa sổ File Explorer sang cửa sổ Word. Kết quả như ở Hình 9.

2 Tại cửa sổ File Explorer, mở thư mục chứa tệp hình ảnh.

Hình 8a. Cửa sổ Word với văn bản đang mở

Hình 8b. Cửa sổ File Explorer mở thư mục chứa tệp hình ảnh

Hình 8. Thao tác kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản



- Kích hoạt phần mềm Word và thực hiện lần lượt các yêu cầu sau:
 - Soạn thảo, định dạng văn bản để được kết quả như ở Hình 2 (có thể sử dụng danh sách các bạn trong tổ của em).
 - Gõ thêm, sao chép văn bản để được kết quả như ở Hình 5.
 - Gõ thêm, di chuyển văn bản để được kết quả như ở Hình 7.
 - Xoá phần văn bản phía trên dòng chứa cụm từ "Nhóm 1".
- Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:
 - Soạn thảo, định dạng để có văn bản như ở Hình 8a.
 - Đưa hình ảnh vào văn bản để được kết quả như ở Hình 9.

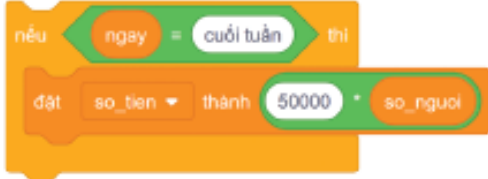
4. Hỗ trợ triển khai dạy học

Hỗ trợ kiểm tra, đánh giá

1. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự hợp lí để làm sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.
- A. Xem qua một số video để chọn video hướng dẫn phù hợp và chuẩn bị dụng cụ, vật liệu cần thiết.
 - B. Xem và thực hiện theo hướng dẫn trong video để tạo sản phẩm.
 - C. Tìm video hướng dẫn tạo sản phẩm mà em muốn làm.
 - D. Xác định sản phẩm thủ công em muốn làm.

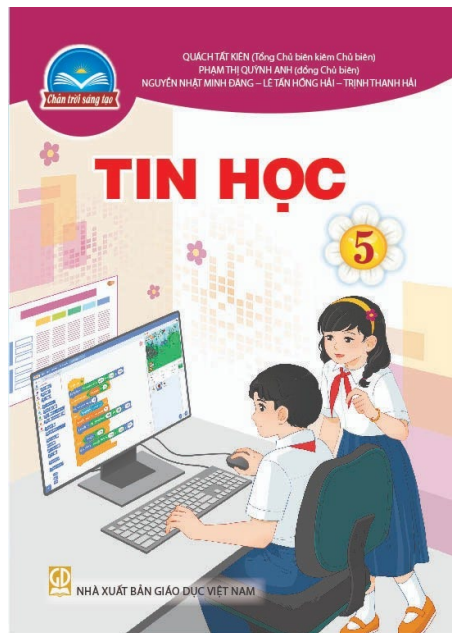
- Phát biểu nào sau đây là SAI khi nói về ý tưởng, kịch bản chương trình máy tính?
- A. Kịch bản cần được mô tả rõ ràng, cụ thể.
 - B. Kịch bản thường có ba phần: mở đầu, diễn biến, kết thúc.
 - C. Có thể viết kịch bản khi chưa có ý tưởng về trò chơi, câu chuyện.
 - D. Nên lấy ý kiến góp ý để chỉnh sửa, bổ sung, hoàn thiện kịch bản.

Ghép mỗi phát biểu ở cột bên trái với khối lệnh Scratch tương ứng ở cột bên phải.

Phát biểu	Khối lệnh trong Scratch
1) Nếu là ngày cuối tuần thì $so_tien = 50000 \times so_nguoi$.	a) 
2) Nếu là ngày trong tuần thì $so_tien = 30000 \times so_nguoi$ không thì $so_tien = 50000 \times so_nguoi$.	b) 
3) Nếu đi xem phim một mình thì $so_tien = 60000$ không thì $so_tien = 40000 \times so_nguoi$.	c) 

4. Hỗ trợ triển khai dạy học

Tài liệu, học liệu bổ trợ



<https://taphuan.nxbgd.vn>

<https://hanhtrangso.nxbgd.vn>

THAY LỜI KẾT

- Hy vọng, với cuốn sách này, tin học trở nên đơn giản, dễ hiểu với các em học sinh và là môn học dễ dạy với quý thầy cô.



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



Chân trời sáng tạo

Trân trọng cảm ơn!

Chuẩn mực

Khoa học

Hiện đại