

QUÁCH TẮT KIÊN (Chủ biên)
CAO HỒNG HUỆ – TRẦN NGỌC KHOA – PHẠM THỊ MIỆN
HỒ TẤN MINH – TRẦN THỊ THANH – NGUYỄN NGỌC TÚ

Lớp

1

HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ

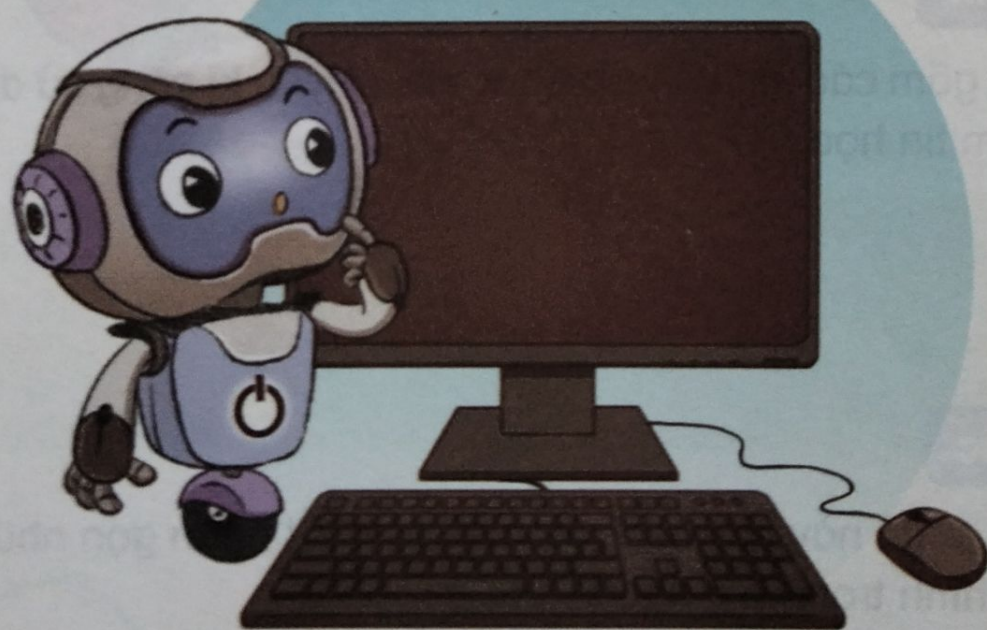


NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN (Chủ biên)
CAO HỒNG HUỆ – TRẦN NGỌC KHOA – PHẠM THỊ MIỆN
HỒ TẤN MINH – TRẦN THỊ THANH – NGUYỄN NGỌC TÚ

HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ

Lớp **1**



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Trang

Chủ đề 1. SỬ DỤNG MÁY TÍNH

5

Bài 1. Làm quen với máy tính

5

Bài 2. Bật, tắt máy tính

9

Bài 3. Kích hoạt, thoát khỏi phần mềm máy tính

14

Chủ đề 2. SỬ DỤNG CHUỘT

17

Bài 1. Luyện tập thao tác với chuột

17

Bài 2. Em vẽ ngôi nhà

22

Bài 3. Em vẽ bóng bay

25

Chủ đề 3. BÀN PHÍM MÁY TÍNH

28

Bài 1. Gõ phím

28

Bài 2. Bàn phím máy tính

31

Bài 3. Gõ dấu cách và xóa kí tự

34

Bài 4. Gõ chữ hoa và xuống dòng

37

Chủ đề 4. XEM VIDEO

40

Bài 1. Thỏ con không vâng lời

40

Bài 2. Phòng chống đuối nước

44

Bài 3. An toàn điện

47

Chủ đề 5. TƯ DUY LẬP TRÌNH

50

Bài 1. Di chuyển

50

Bài 2. Lập trình cho rô-bốt

55

Bài 3. Thỏ nhỏ cà rốt

60

Bài 4. Vòng lặp

66

Bài 5. Gà nhặt thóc

72

Bài 6. Em lập trình trò chơi

77

Chủ đề 1. SỬ DỤNG MÁY TÍNH

Bài 1

Làm quen với máy tính

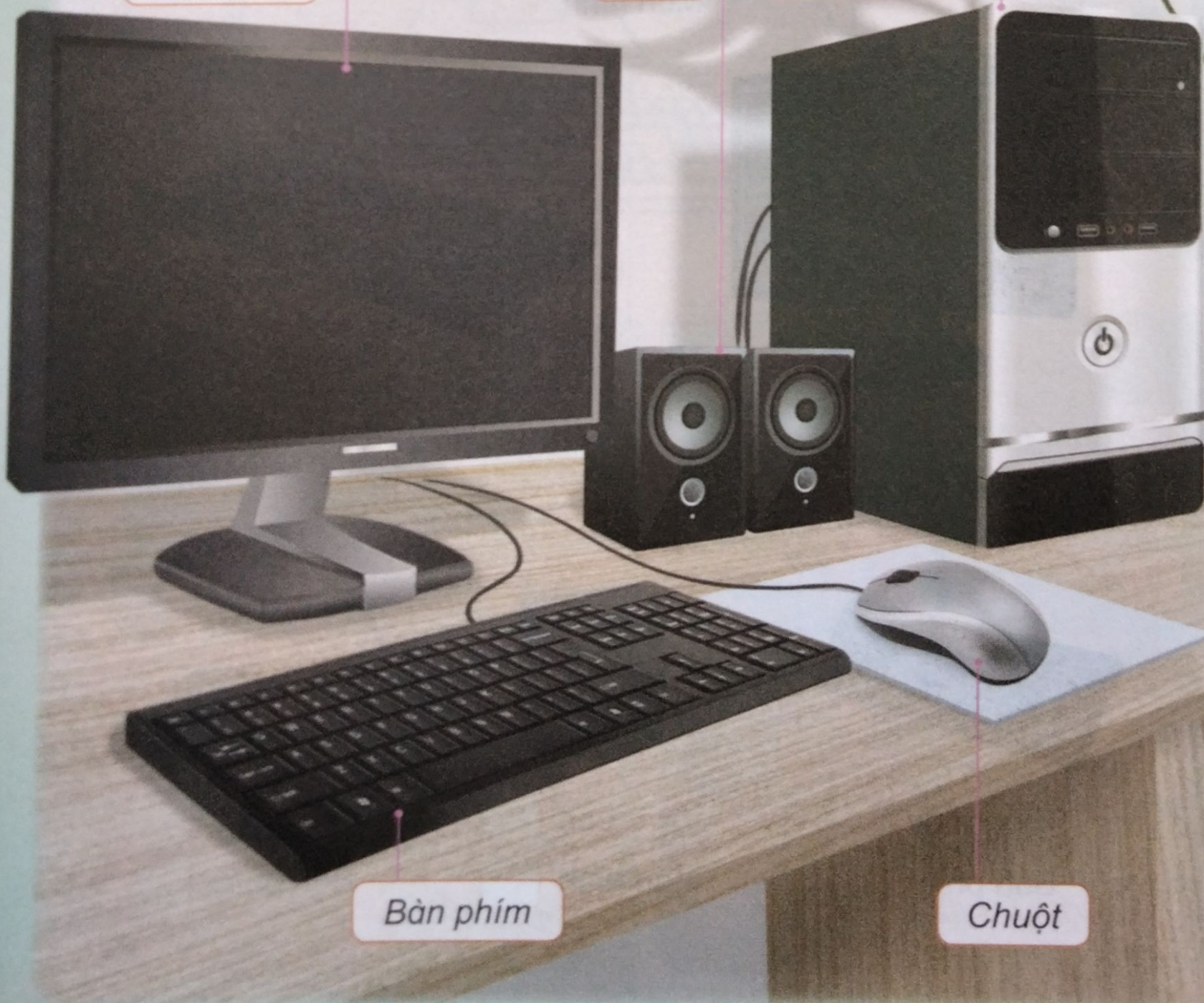


Gọi tên các thành phần của máy tính.

Màn hình

Loa

Thân máy



Bàn phím

Chuột

1. Đúng đánh dấu ✓, sai đánh dấu ✗.

Thân máy


☐

☐

Màn hình


☐

☐

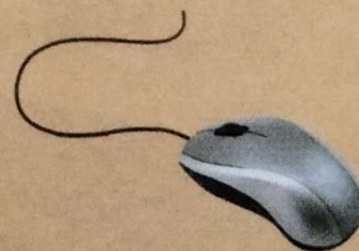
2. Chọn (✓) tên gọi đúng.



Thân máy ☐
Bàn phím ☐



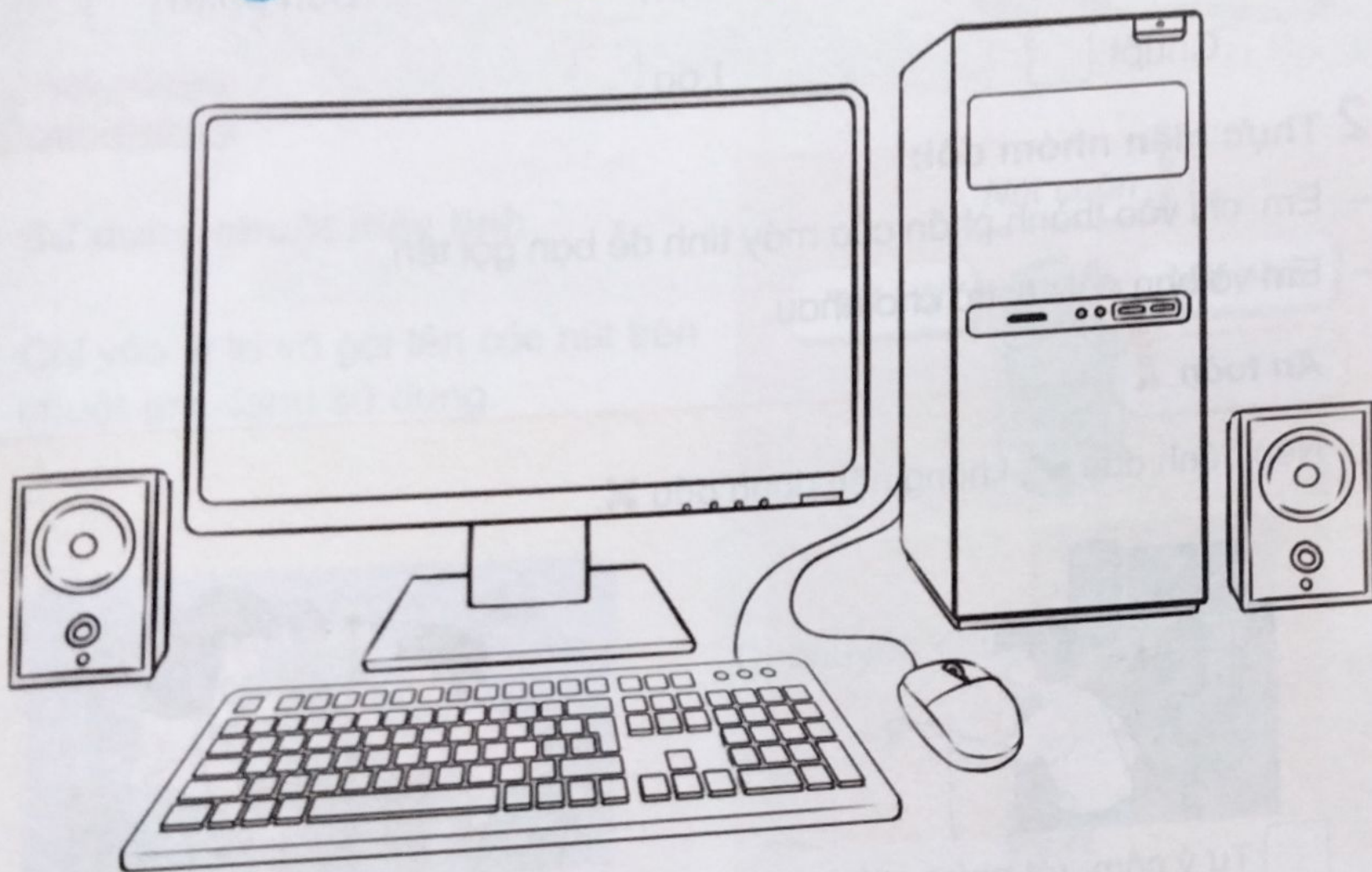
Loa ☐
Màn hình ☐



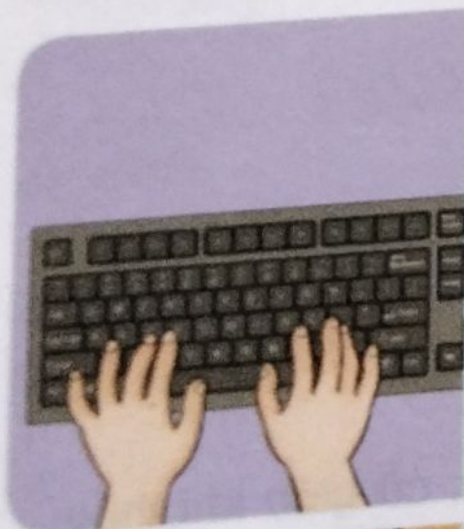
Chuột ☐
Bàn phím ☐

1 Tô màu.

Màn hình:  Bàn phím:  Loa:  Chuột:  Thân máy: 



2 Chọn thành phần có trong hình.



Bàn phím ☐
Chuột ☐
Loa ☐



Màn hình ☐
Bàn phím ☐
Chuột ☐



Màn hình ☐
Chuột ☐
Loa ☐



Màn hình ☐
Bàn phím ☐
Loa ☐



Thực hành

1 Máy tính em đang sử dụng có những thành phần nào?

Thân máy ☐

Màn hình ☐

Bàn phím ☐

Chuột ☐

Loa ☐

2 Thực hiện nhóm đôi:

- Em chỉ vào thành phần của máy tính để bạn gọi tên.
- Em và bạn đổi vai trò cho nhau.

An toàn !

Nên đánh dấu ✓, không nên đánh dấu ✗.



☐ Tự ý cắm, rút phích điện.



☐ Chạm tay vào phần kim loại.

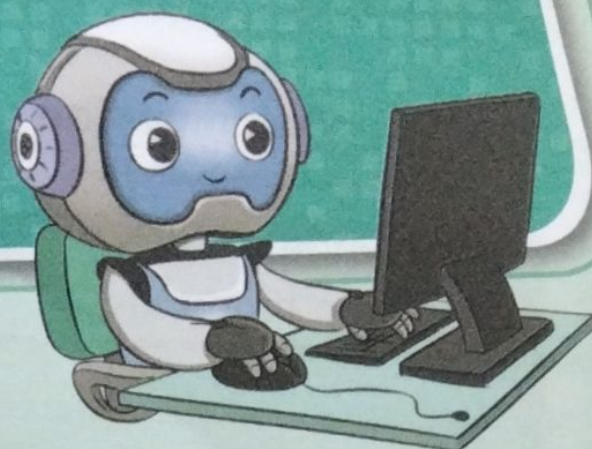


☐ Báo thầy, cô giáo khi thấy phích điện rời khỏi ổ cắm.



Em đã học

Các thành phần của máy tính gồm: thân máy, màn hình, bàn phím, chuột và loa.



Nhiệm vụ

1 Sử dụng chuột máy tính

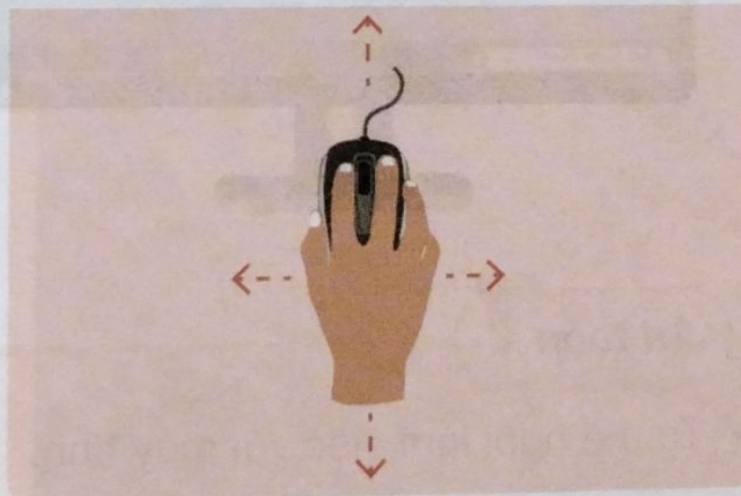
- Chỉ vào vị trí và gọi tên các nút trên chuột em đang sử dụng.



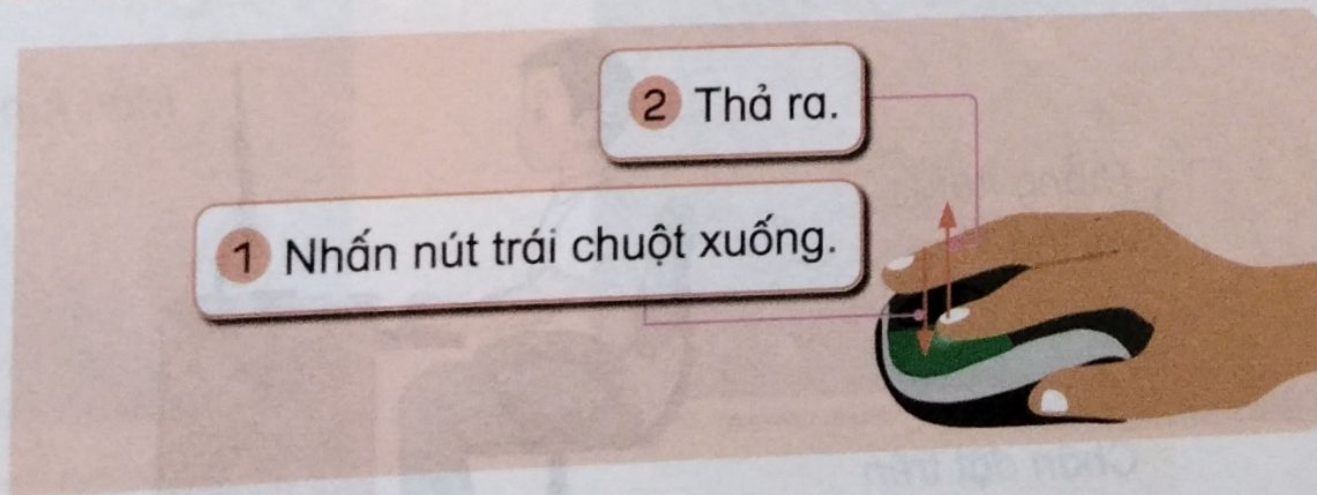
- Thực hiện theo hướng dẫn:
Cầm chuột.



Di chuyển chuột.



Nháy chuột.



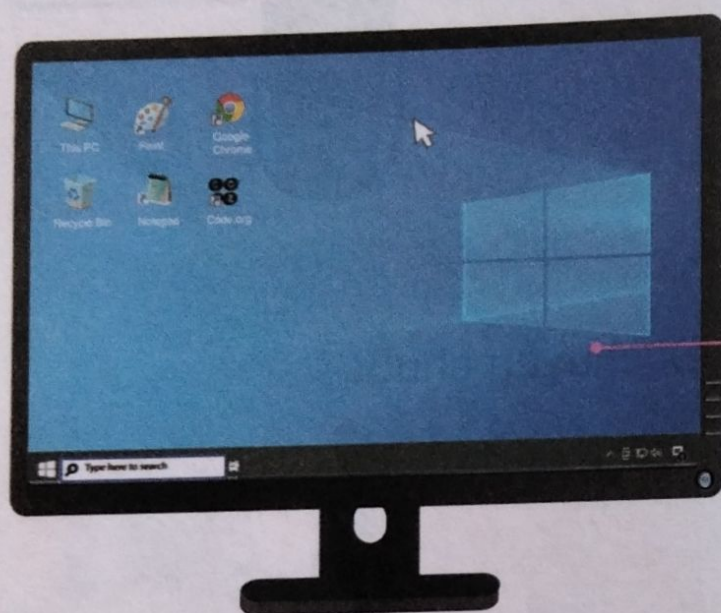
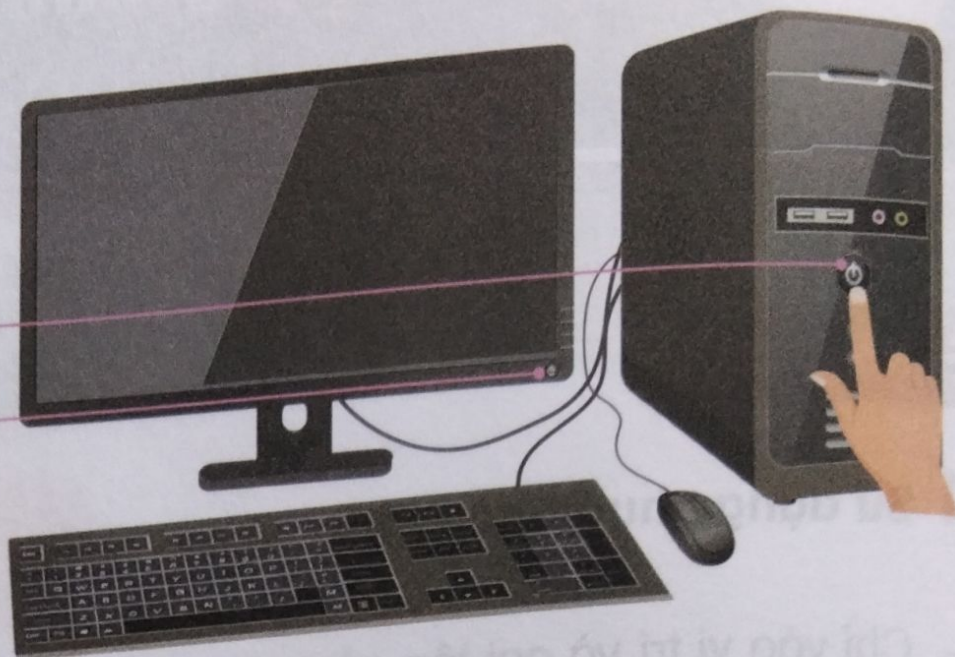
An toàn !

Em cần cầm chuột đúng cách. Tránh làm rơi, vỡ chuột.

2 Khởi động máy tính

1 Nhấn nút nguồn  trên thân máy.

2 Nhấn nút  trên màn hình.



3 Chờ máy tính khởi động xong.

An toàn !

- Tư thế ngồi làm việc với máy tính.

Thẳng lưng,
vai thả lỏng

Chân đặt trên
mặt sàn



Màn hình ngang
tầm mắt

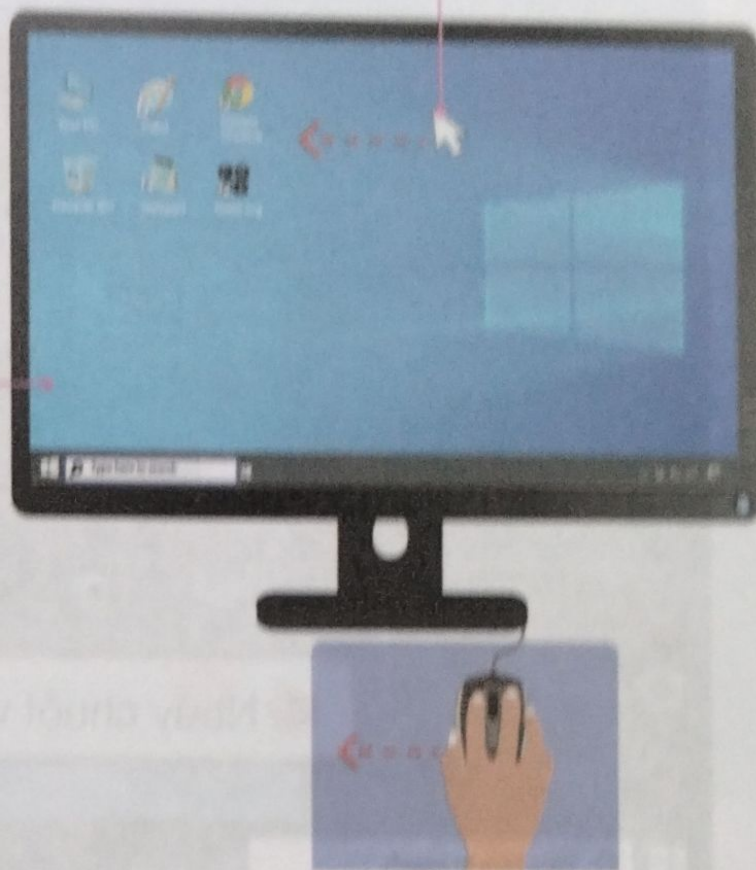
- Không tự ý sử dụng máy tính khi chưa được phép.

3 Di chuyển chuột

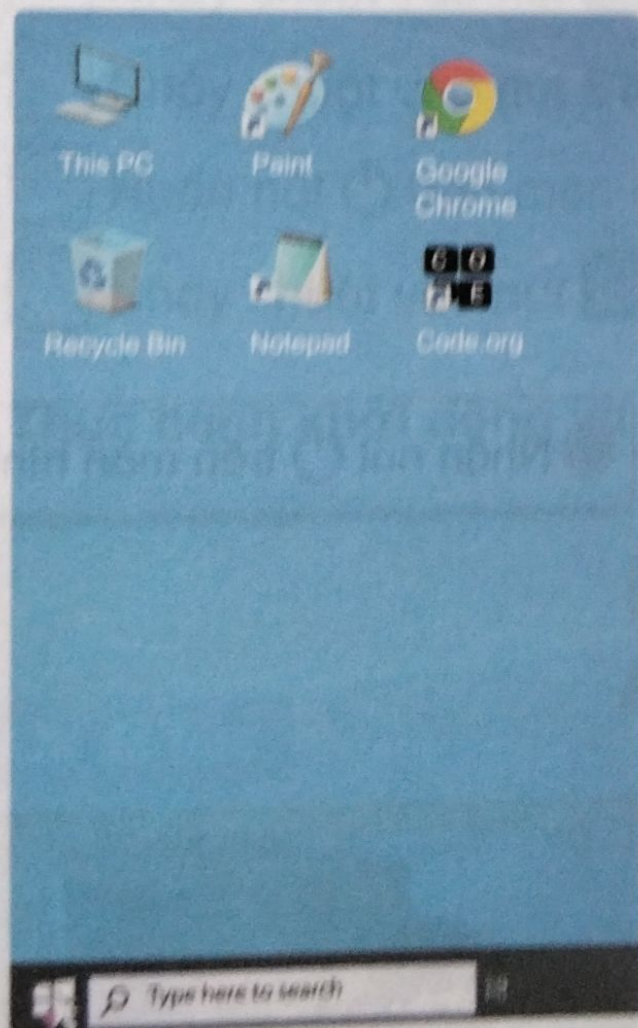
Cắm chuột, di chuyển chuột trên mặt bàn. Nhận xét sự di chuyển của con trỏ chuột.

Màn hình nền

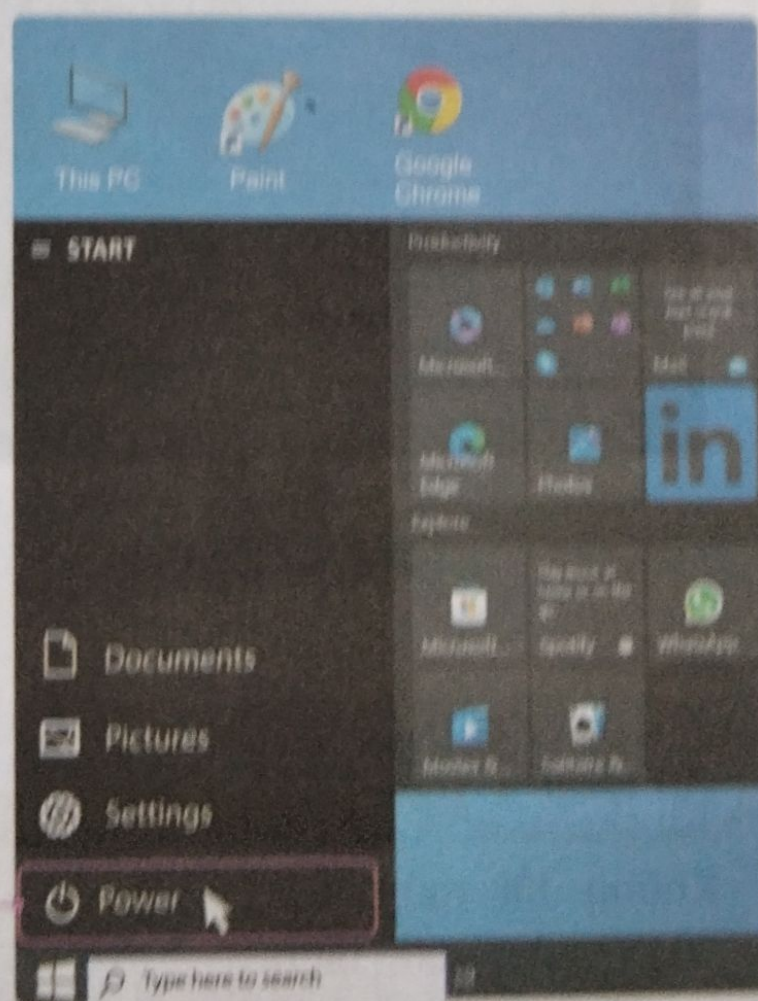
Con trỏ chuột



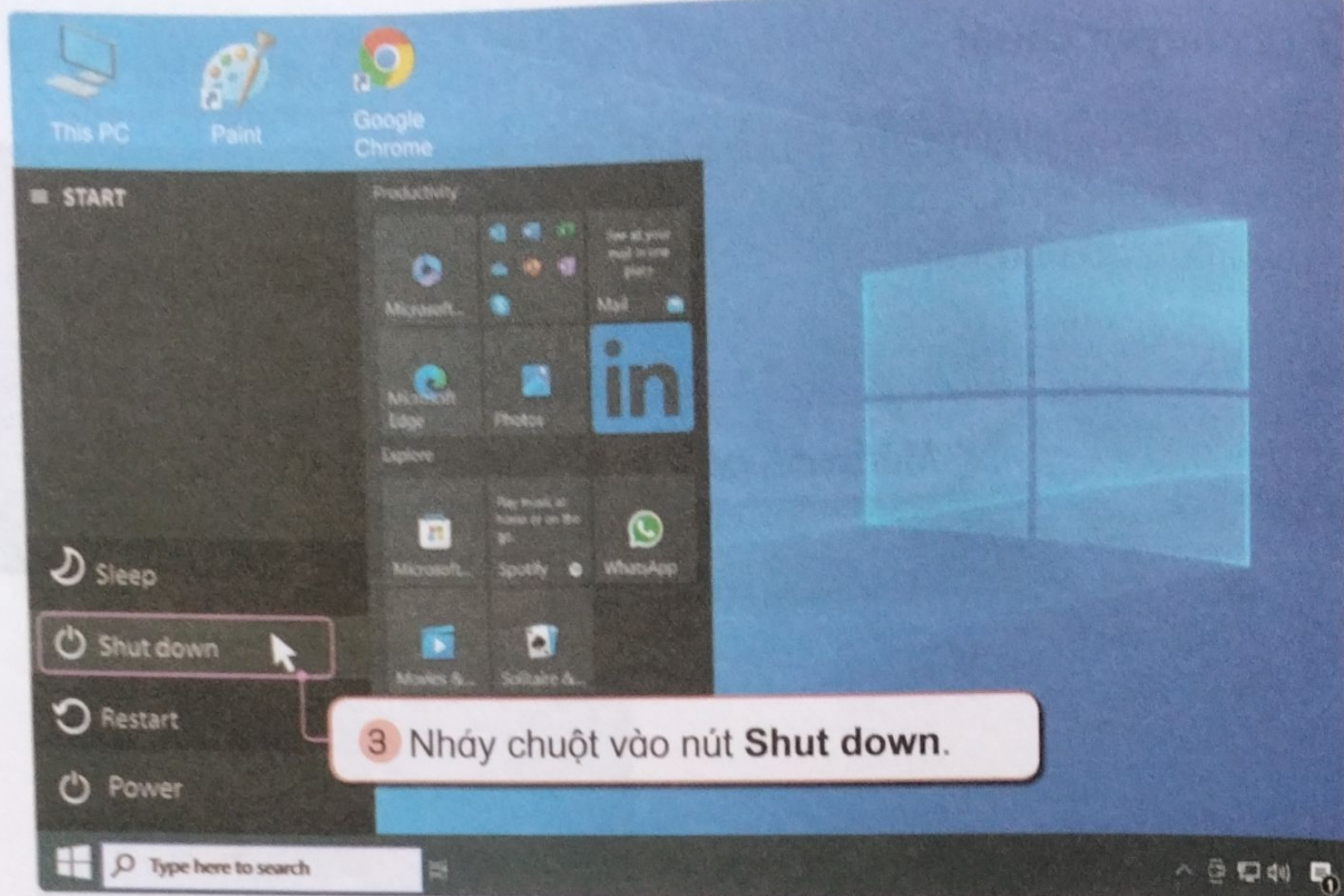
4 Tắt máy tính



1 Nháy chuột vào nút **Start** .



2 Nháy chuột vào nút **Power**.



An toàn !

Không tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện.





Luyện tập

1 Ghép nối.

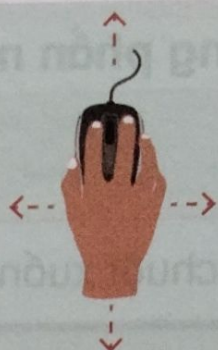
Thao tác

Di chuyển chuột

Nháy chuột

Cầm chuột

Hình ảnh



2 Điền số thứ tự các bước tắt máy tính.

- ☐ Nháy chuột vào nút  Power.
- ☐ Nháy chuột vào nút **Start** .
- ☐ Nhấn nút  trên màn hình.
- ☐ Nháy chuột vào nút  Shut down.

3 Thực hành khởi động và tắt máy tính.



Em đã học

- Di chuyển chuột: Cầm và di chuyển chuột trên mặt bàn, con trỏ chuột sẽ di chuyển theo.
- Nháy chuột: Dùng ngón tay trỏ nhấn nút trái chuột xuống, rồi thả ngón tay.
- Khởi động máy tính: Nhấn nút nguồn  trên thân máy → Nhấn nút  trên màn hình.
- Tắt máy tính: Chọn **Start**  →  Power →  Shut down, rồi nhấn nút  trên màn hình.



Nhiệm vụ

1 Kéo thả biểu tượng phần mềm

a) Kéo thả chuột

1 Nhấn nút trái chuột xuống.



2 Di chuyển chuột.



3 Thả ngón tay.

b) Biểu tượng phần mềm máy tính

- Khởi động máy tính.
- Có bao nhiêu biểu tượng phần mềm trên màn hình nền?

c) Kéo thả biểu tượng

Bước 1: Di chuyển con trỏ chuột vào một biểu tượng.

Bước 2: Kéo thả chuột và cho biết kết quả.



Một số biểu tượng

2 Kích hoạt và thoát khỏi phần mềm

a) Nháy đúp chuột

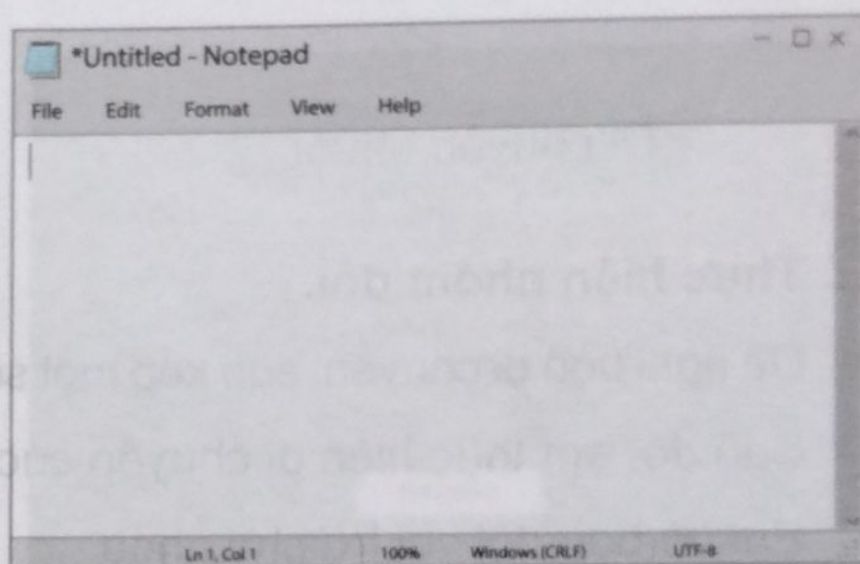
Nháy chuột 2 lần liên tiếp.



b) Kích hoạt phần mềm Notepad

Bước 1: Di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng .

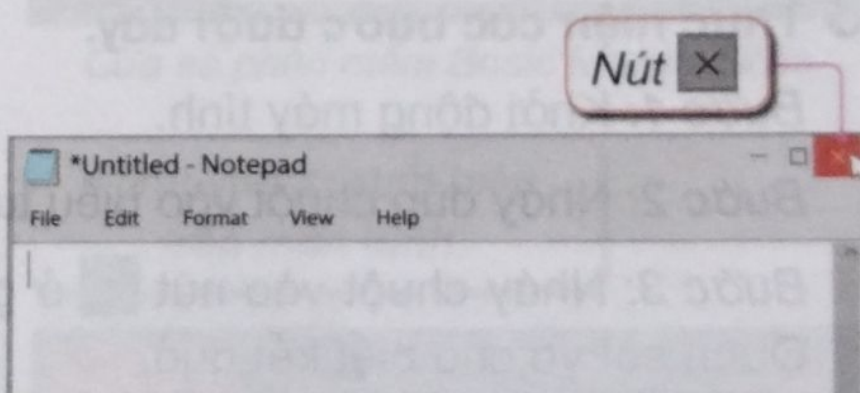
Bước 2: Nháy đúp chuột, cửa sổ phần mềm Notepad mở ra như hình bên.



c) Thoát khỏi phần mềm Notepad

Bước 1: Di chuyển con trỏ chuột vào nút .

Bước 2: Nháy chuột.



An toàn !

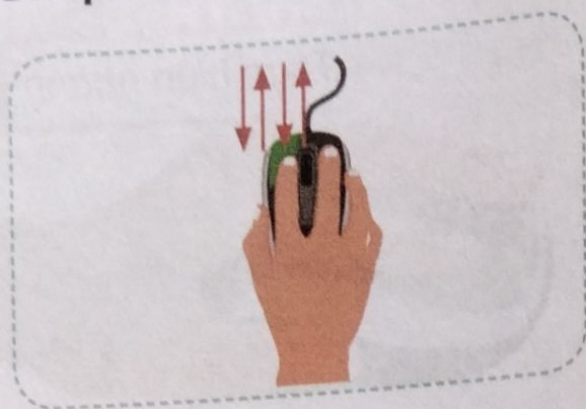
- Không nên vừa ăn uống, vừa sử dụng máy tính.
- Tránh va đập, làm rơi máy tính.
- Thao tác với chuột nhẹ nhàng, dứt khoát.



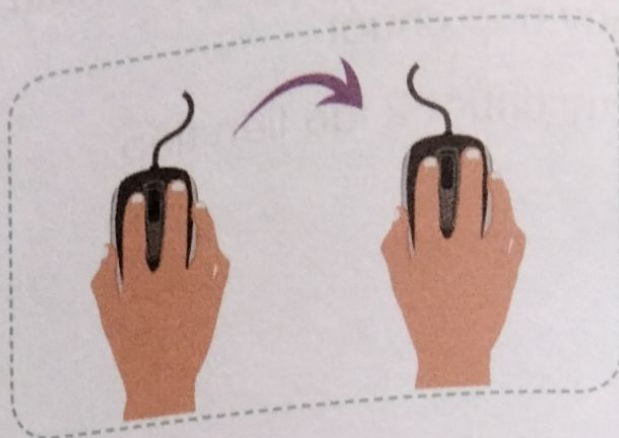


Luyện tập

1 Ghép nối.



Di chuyển chuột.



Nháy đúp chuột.

2 Thực hiện nhóm đôi.

- Đề nghị bạn di chuyển, sắp xếp một số biểu tượng sang bên phải màn hình.
- Sau đó, em thực hiện di chuyển các biểu tượng về vị trí ban đầu.
- Em và bạn đổi vai trò cho nhau.

3 Thực hiện các bước dưới đây.

Bước 1: Khởi động máy tính.

Bước 2: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  và cho biết kết quả.

Bước 3: Nháy chuột vào nút  ở góc trên, bên phải cửa sổ đang mở. Quan sát và cho biết kết quả.

Bước 4: Kéo thả biểu tượng  đến vị trí khác trên màn hình nền.

Bước 5: Tắt máy tính.



Em đã học

- Nháy đúp chuột: Nháy chuột hai lần liên tiếp.
- Kéo thả chuột: Nhấn và giữ nút trái chuột, di chuyển con trỏ chuột tới vị trí mong muốn, rồi thả ngón tay.

Chủ đề 2. SỬ DỤNG CHUỘT

Bài 1

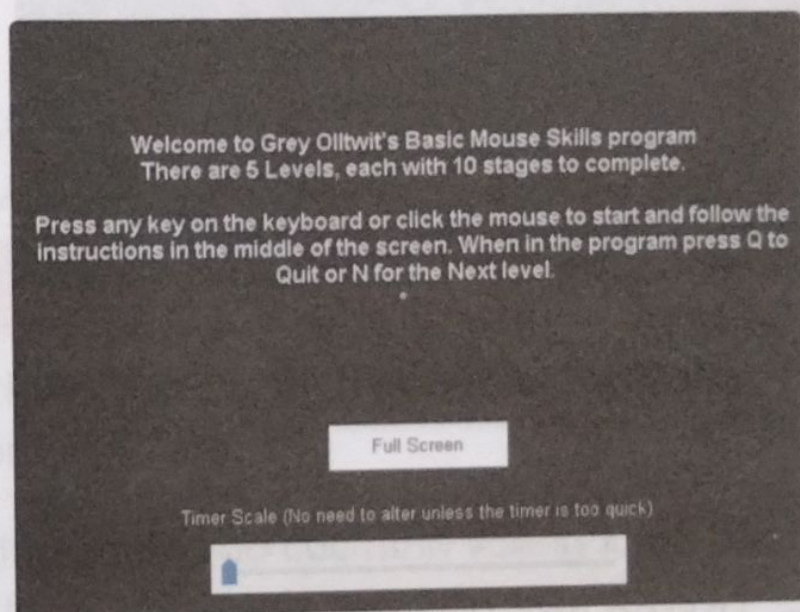
Luyện tập thao tác với chuột



Nhiệm vụ

1 Kích hoạt phần mềm Basic Mouse Skills

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  . Cửa sổ xuất hiện như hình bên.



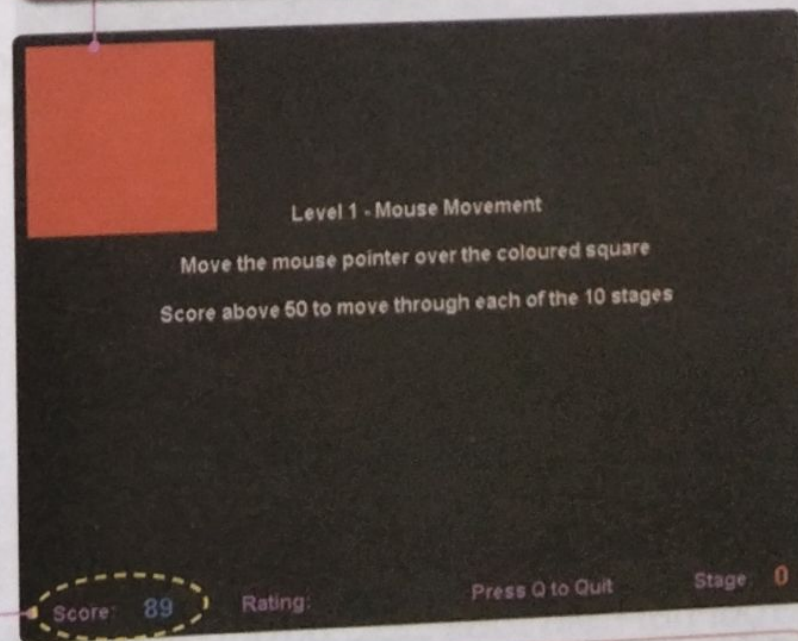
Cửa sổ phần mềm Basic Mouse Skills

2 Luyện tập thao tác với chuột

Bước 1: Gõ phím bất kì, cửa sổ luyện tập Bài 1 xuất hiện như hình bên.

Bước 2: Di chuyển con trỏ chuột vào bên trong hình vuông. Có hai trường hợp như sau:

Hình vuông xuất hiện trên màn hình.

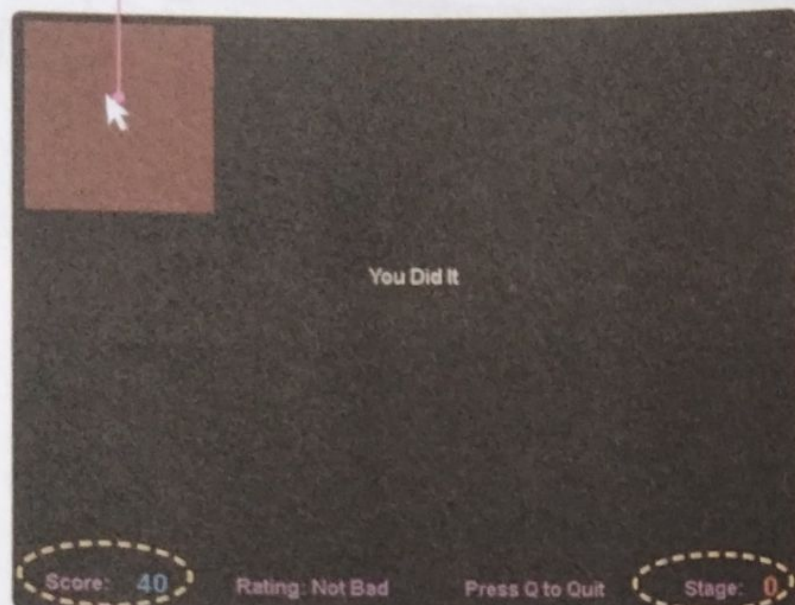


Số điểm giảm dần theo thời gian.

Bài 1 - Di chuyển chuột

– Trường hợp 1.

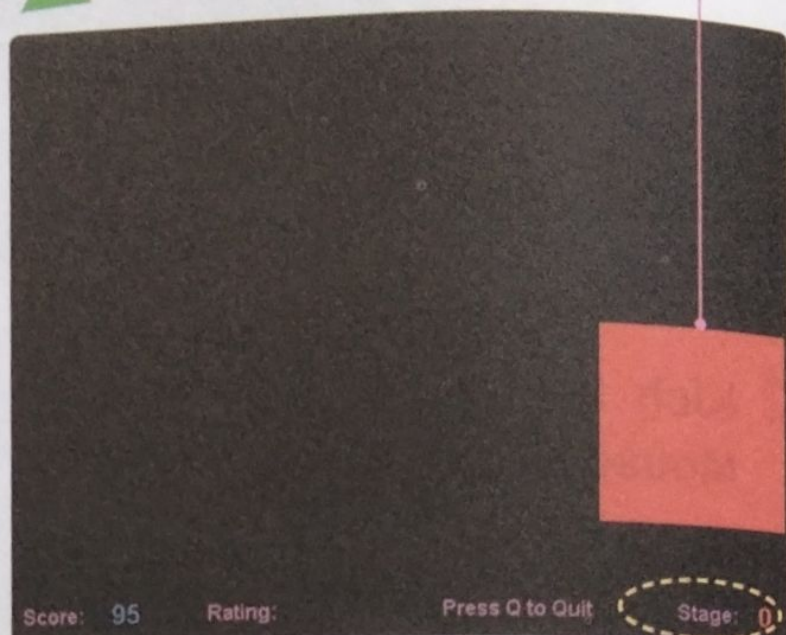
Con trỏ chuột được di chuyển vào trong hình vuông.



Số điểm dưới 50.

Lượt 0

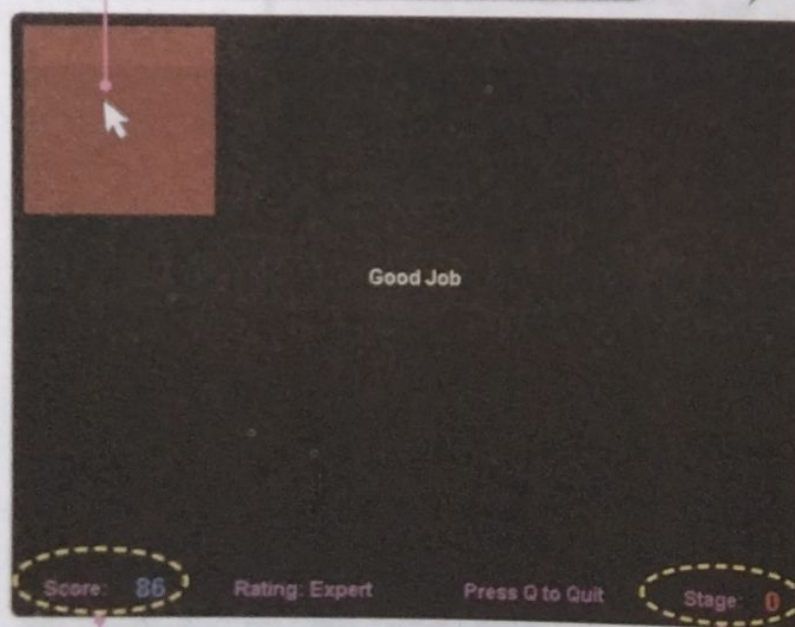
Hình vuông tương tự xuất hiện để luyện tập lại.



Lượt 0

– Trường hợp 2.

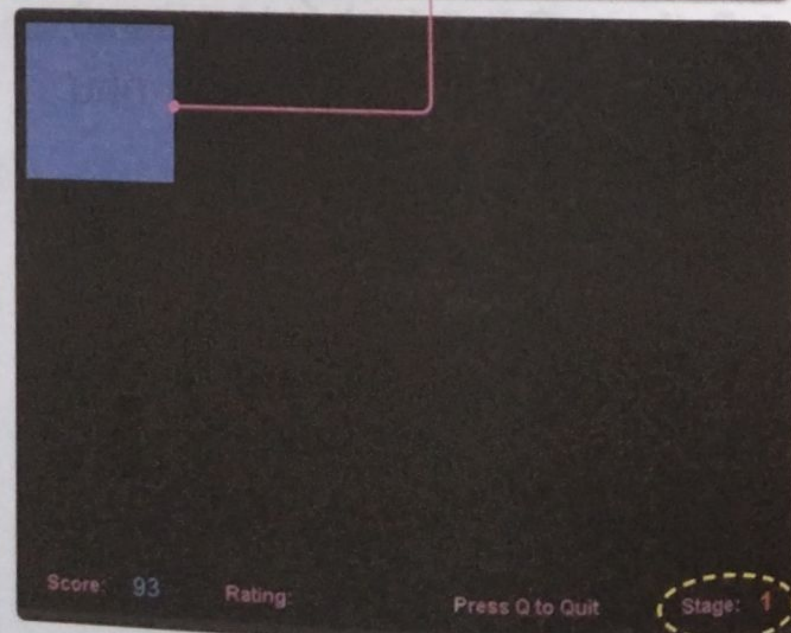
Con trỏ chuột được di chuyển vào trong hình vuông.



Số điểm từ 50 trở lên.

Lượt 0

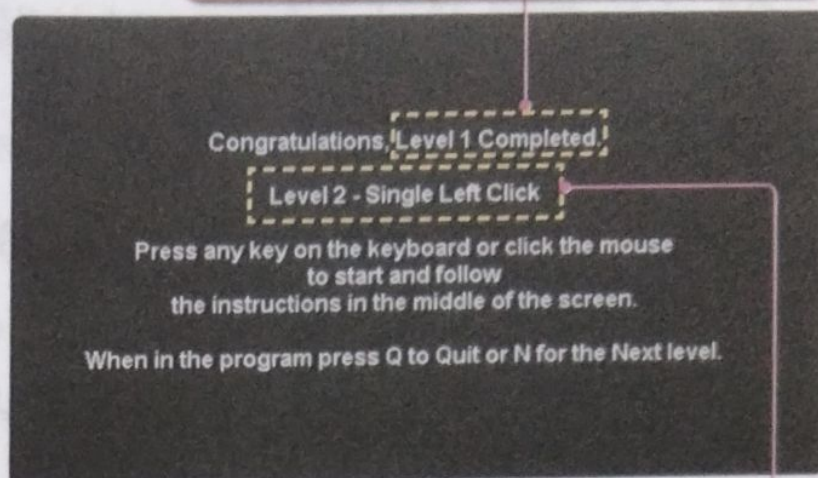
Hình vuông nhỏ hơn xuất hiện để luyện tập lượt tiếp theo.



Lượt 1

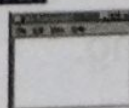
Bước 3: Vượt qua 10 lượt luyện tập, xuất hiện thông báo như hình bên.

Bài luyện tập đã hoàn thành.



Bài luyện tập tiếp theo.

Sau khi hoàn thành một bài luyện tập, em gõ phím bất kì hoặc nháy chuột để sang bài luyện tập tiếp theo. Cụ thể:

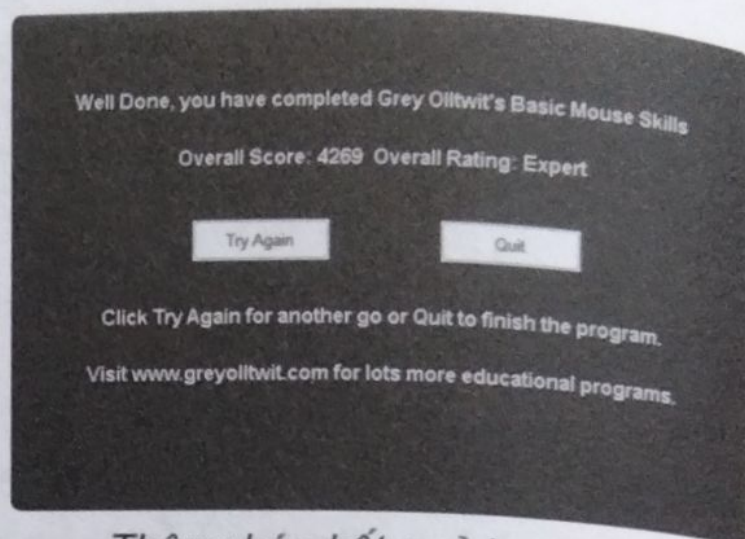
Bài luyện tập	Yêu cầu
Bài 2 - Nháy chuột (Level 2)	Nháy chuột vào các hình vuông xuất hiện lần lượt trên màn hình.
Bài 3 - Nháy đúp chuột (Level 3)	Nháy đúp chuột vào các hình vuông xuất hiện lần lượt trên màn hình.
Bài 4 - Nháy nút phải chuột (Level 4)	- Nháy nút phải chuột vào các hình vuông xuất hiện lần lượt trên màn hình. - Chú ý: Nháy nút phải chuột. 1 Nhấn nút phải chuột xuống. 2 Thả ngón tay.
Bài 5 - Kéo thả chuột (Level 5)	Kéo thả các biểu tượng  xuất hiện lần lượt trên màn hình vào cửa sổ  .

Lưu ý: Khi đang luyện tập, em có thể:

- Gõ phím **N** để chuyển sang bài tiếp theo.
- Gõ phím **Q** để thoát khỏi phần mềm.

Sau khi hoàn thành Bài 5, xuất hiện thông báo như hình bên.

- Nháy chuột chọn **Try Again** để thực hiện lại các bài luyện tập.
- Nháy chuột chọn **Quit** để thoát khỏi phần mềm.



Thông báo kết quả luyện tập

Nên đánh dấu ✓, không nên đánh dấu ✗.



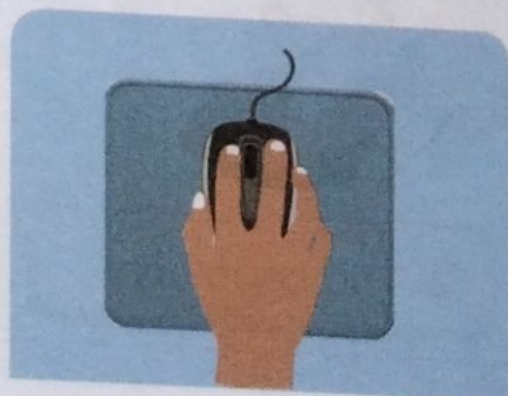
☐ Giữ tay sạch sẽ khi sử dụng chuột.



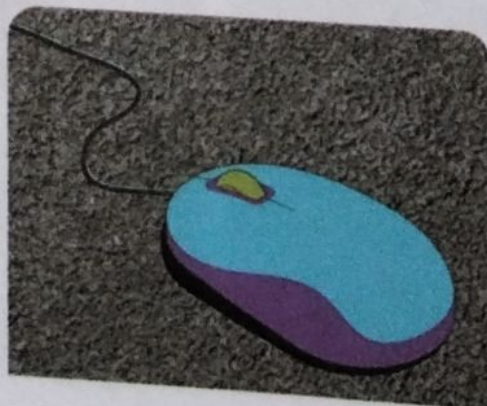
☐ Sử dụng chuột khi tay ướt hoặc dơ bẩn.



☐ Nhấc chuột khỏi mặt bàn khi sử dụng.



☐ Đặt chuột trên mặt bàn phẳng.



☐ Đặt chuột trên mặt gỗ gồ.



☐ Nhấn mạnh nút chuột.



Luyện tập

1 Đúng đánh dấu ✓, sai đánh dấu ✗.

Phần mềm Basic Mouse Skills giúp em luyện tập:

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ Di chuyển chuột. | ☐ Nháy chuột. | ☐ Nháy đúp chuột. |
| ☐ Nháy nút phải chuột. | ☐ Kéo thả chuột. | ☐ Lăn nút cuộn chuột. |

2 Điền vào (...).

Trong quá trình luyện tập:

- Gõ phím để chuyển sang bài luyện tập tiếp theo.
- Gõ phím để thoát khỏi phần mềm.

3 Ghép nối.

Bài luyện tập
1) Bài 1 (Level 1)
2) Bài 2 (Level 2)
3) Bài 3 (Level 3)
4) Bài 4 (Level 4)
5) Bài 5 (Level 5)

Thao tác với chuột
a) Nháy nút phải chuột
b) Di chuyển chuột
c) Nháy chuột
d) Kéo thả chuột
e) Nháy đúp chuột

4 Khi đang luyện tập Bài 1, em làm thế nào để chuyển sang Bài 3?



Em đã học

Phần mềm Basic Mouse Skills giúp luyện tập thao tác với chuột.

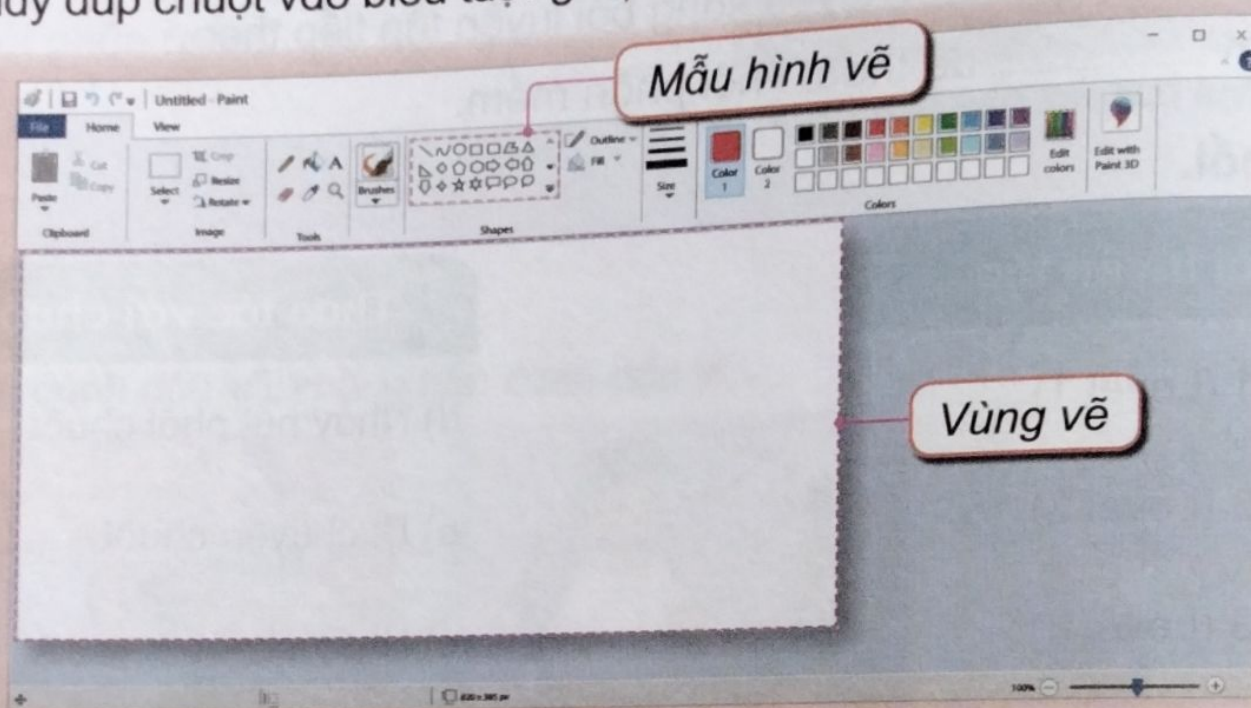
Bài 2 Em vẽ ngôi nhà



Nhiệm vụ

1 Kích hoạt phần mềm Paint

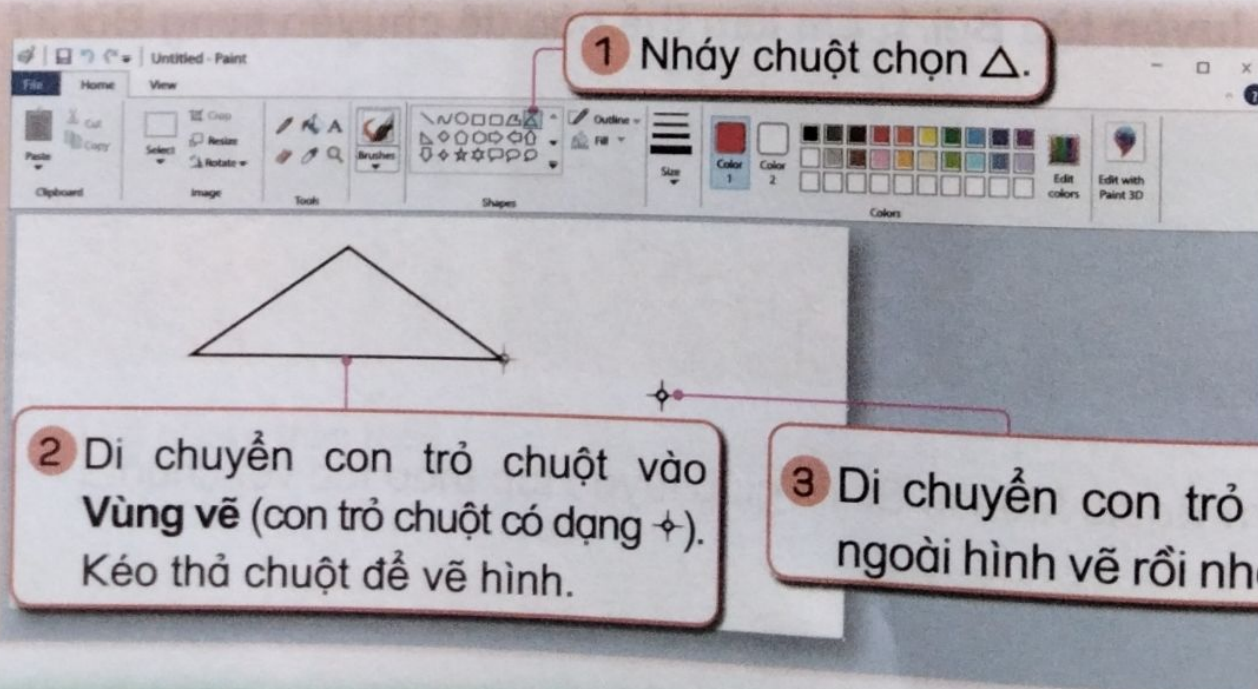
Nháy đúp chuột vào biểu tượng . Cửa sổ xuất hiện như hình dưới đây.



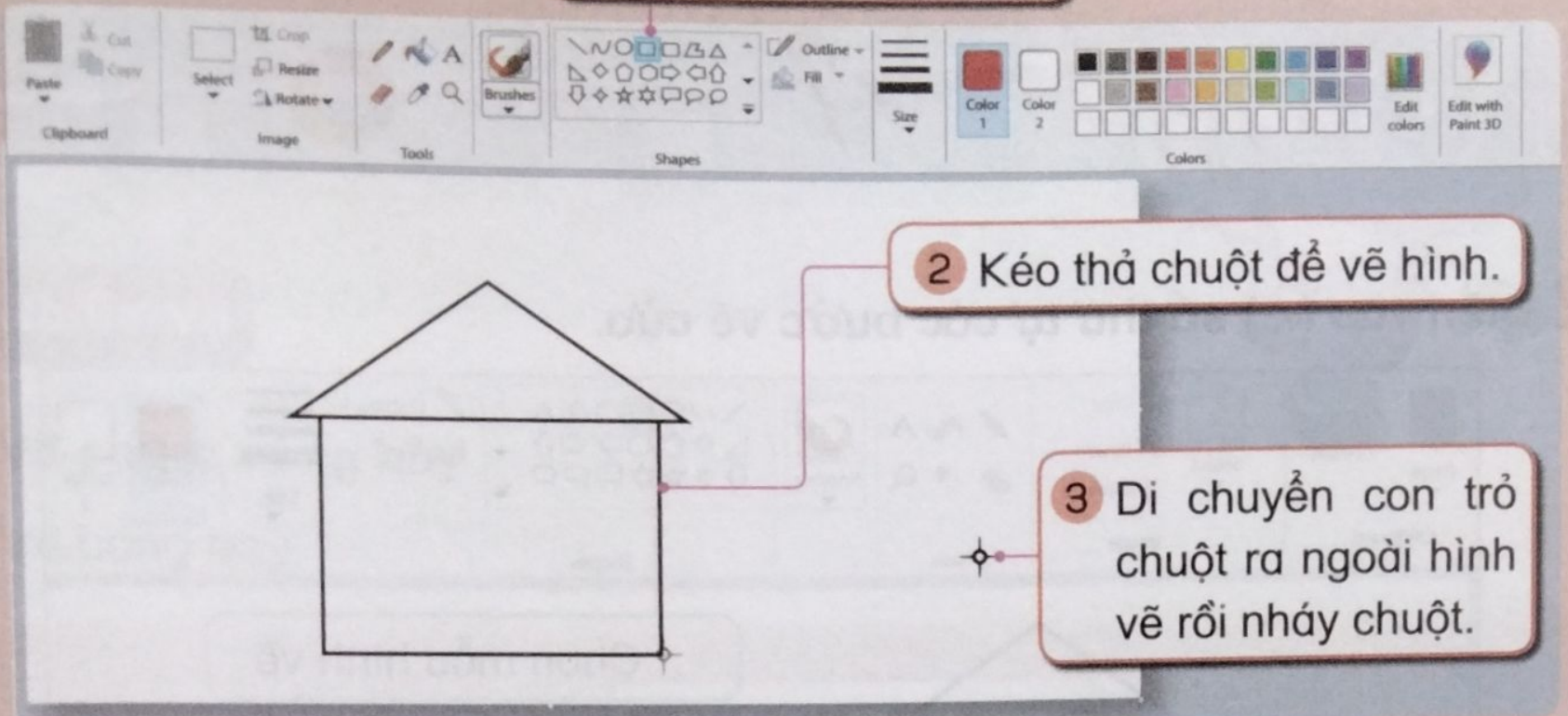
Cửa sổ phần mềm Paint

2 Vẽ ngôi nhà

a) Vẽ mái nhà

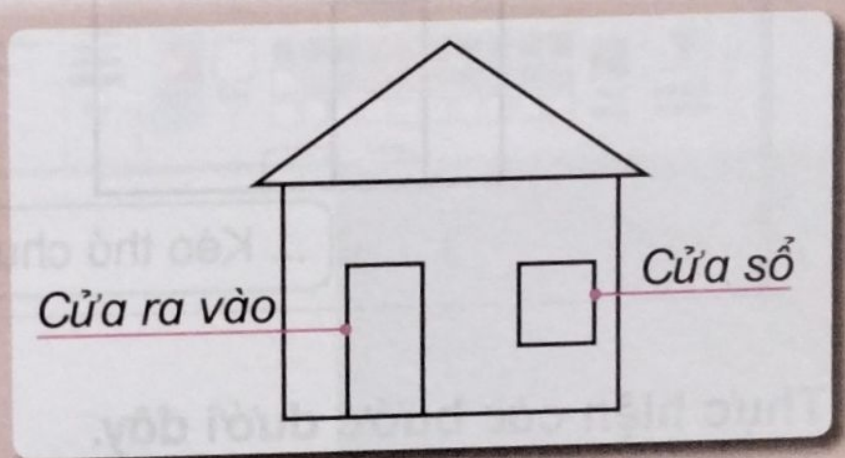


1 Nháy chuột chọn □.



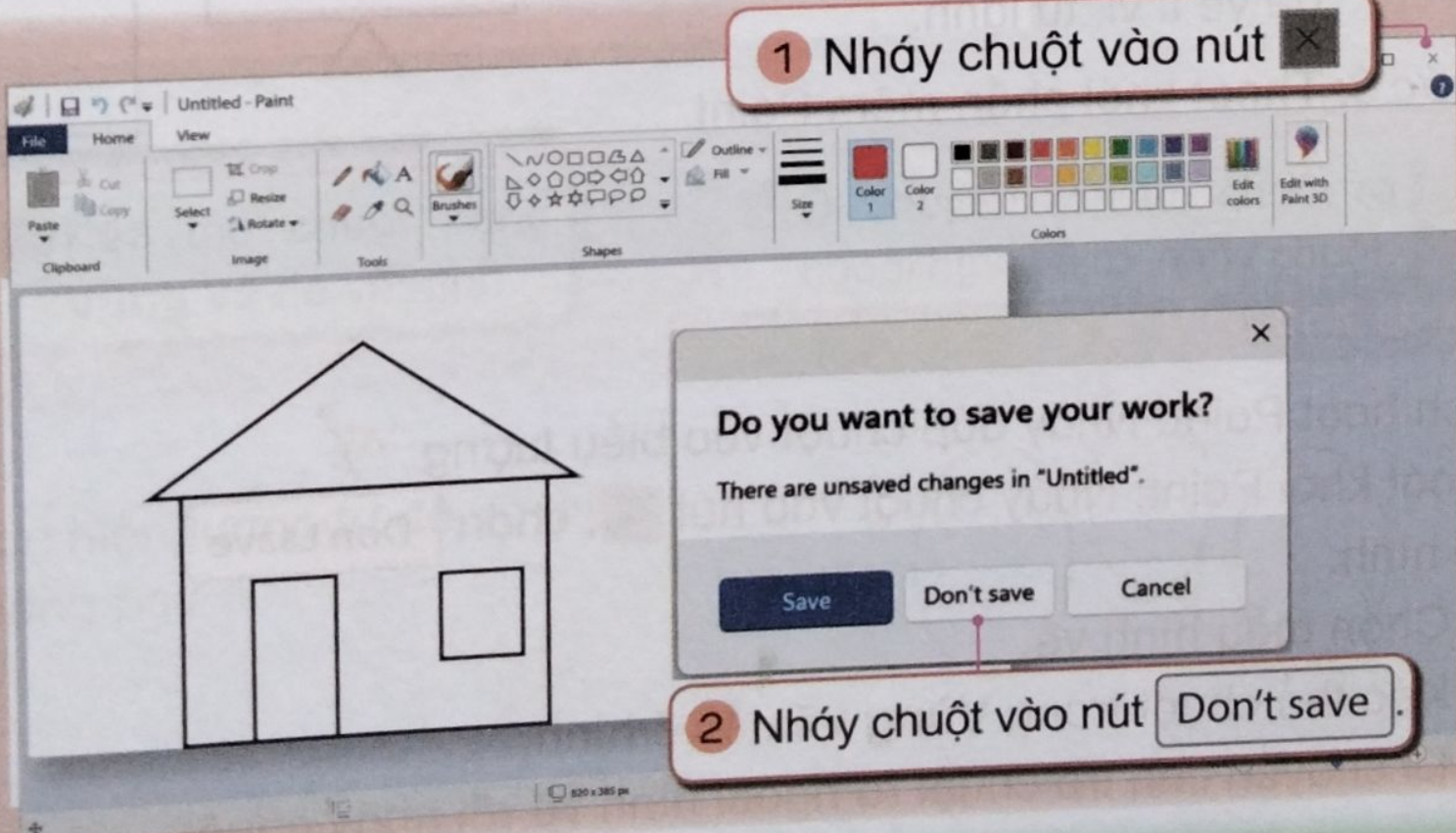
c) Vẽ cửa

Thực hiện tương tự mục b để vẽ cửa ra vào, cửa sổ.



3 Thoát khỏi phần mềm

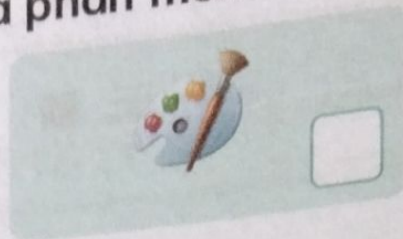
1 Nháy chuột vào nút



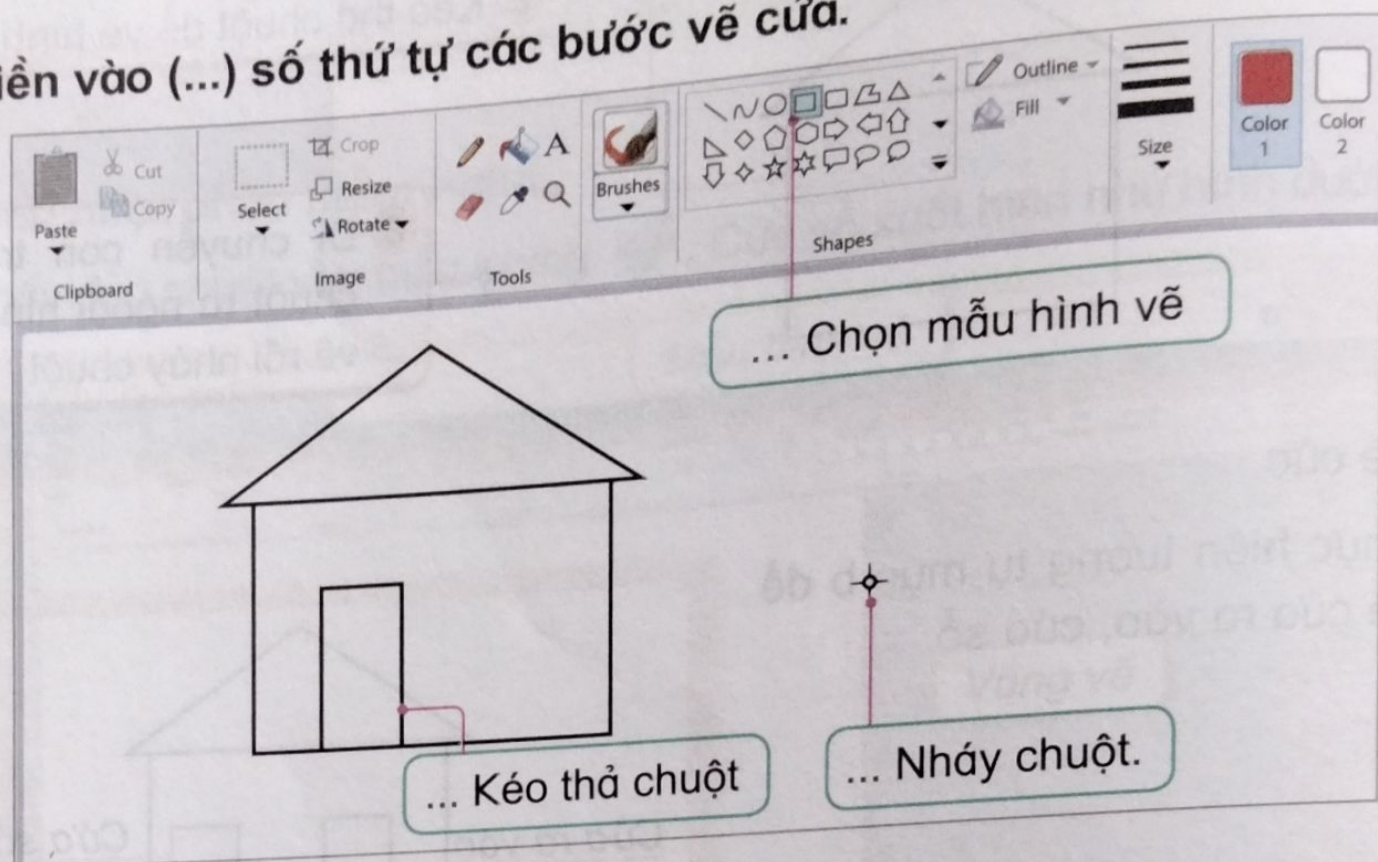


Luyện tập

1 Chọn biểu tượng của phần mềm Paint.



2 Điền vào (...) số thứ tự các bước vẽ cửa.

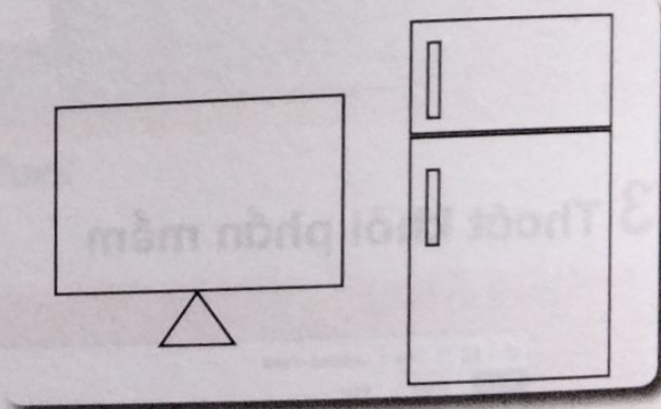


3 Thực hiện các bước dưới đây.

Bước 1: Kích hoạt phần mềm Paint

Bước 2: Sử dụng mẫu hình vẽ $\triangle$, $\square$ để vẽ tivi, tủ lạnh.

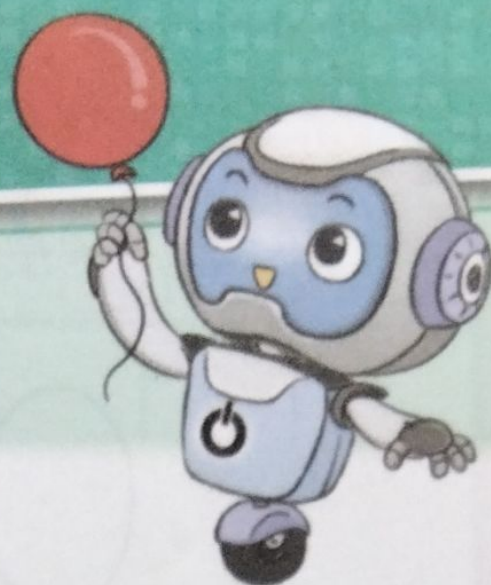
Bước 3: Thoát khỏi phần mềm Paint.



Em đã học

- Kích hoạt Paint: Nháy đúp chuột vào biểu tượng .
- Thoát khỏi Paint: Nháy chuột vào nút , chọn Don't save.
- Vẽ hình:
 - Chọn mẫu hình vẽ.
 - Kéo thả chuột trong **Vùng vẽ** để vẽ hình.
 - Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột.

Bài 3 Em vẽ bóng bay

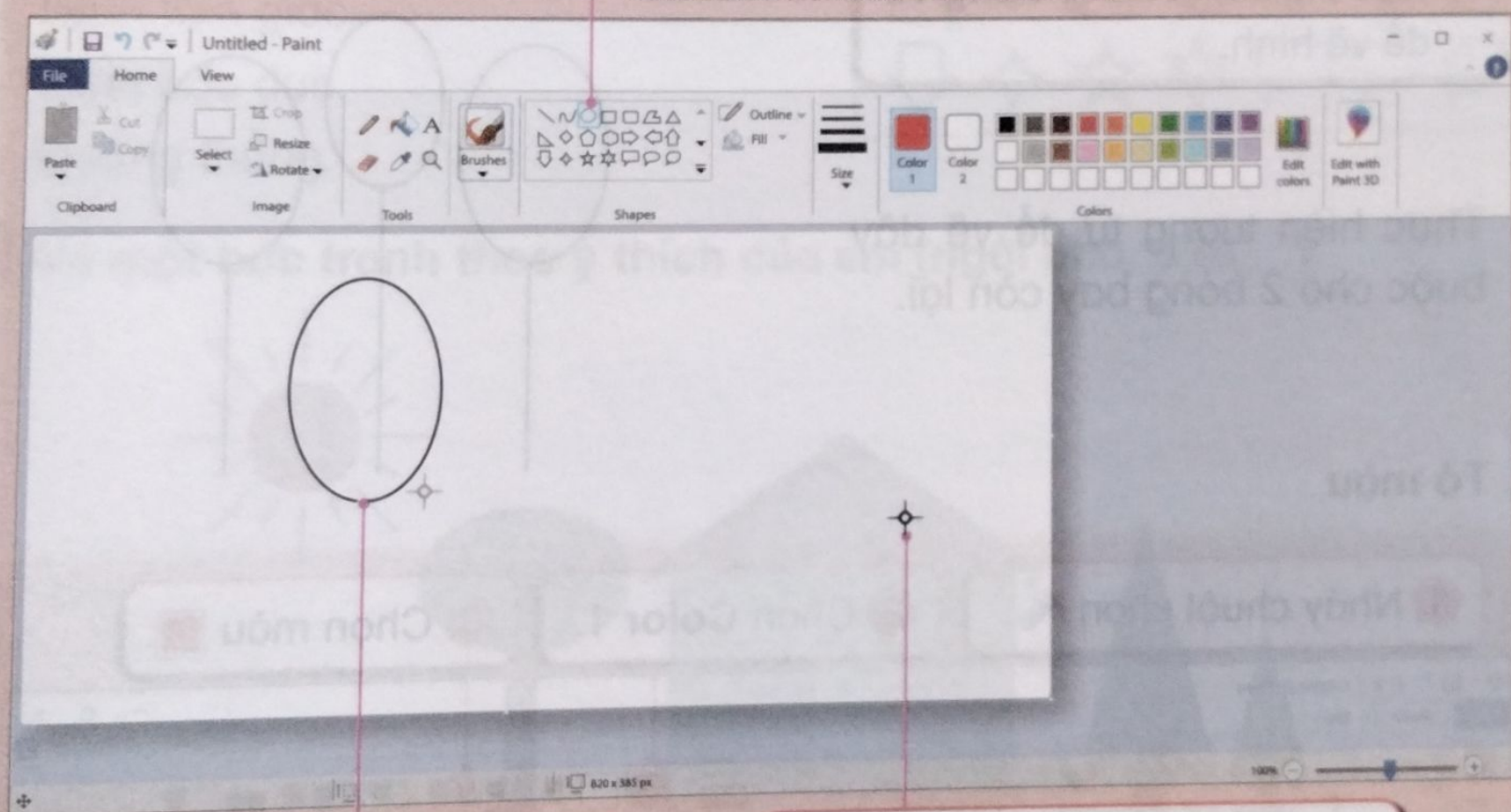


Nhiệm vụ

1 Vẽ chùm bóng bay

a) Vẽ bóng bay

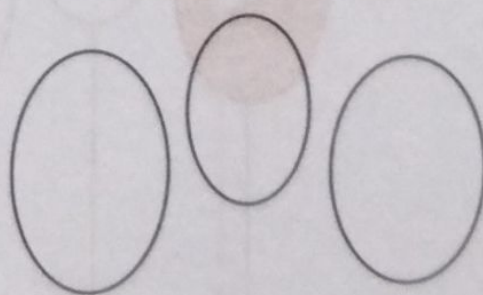
1 Nháy chuột chọn .



2 Kéo thả chuột trong **Vùng vẽ** để vẽ hình.

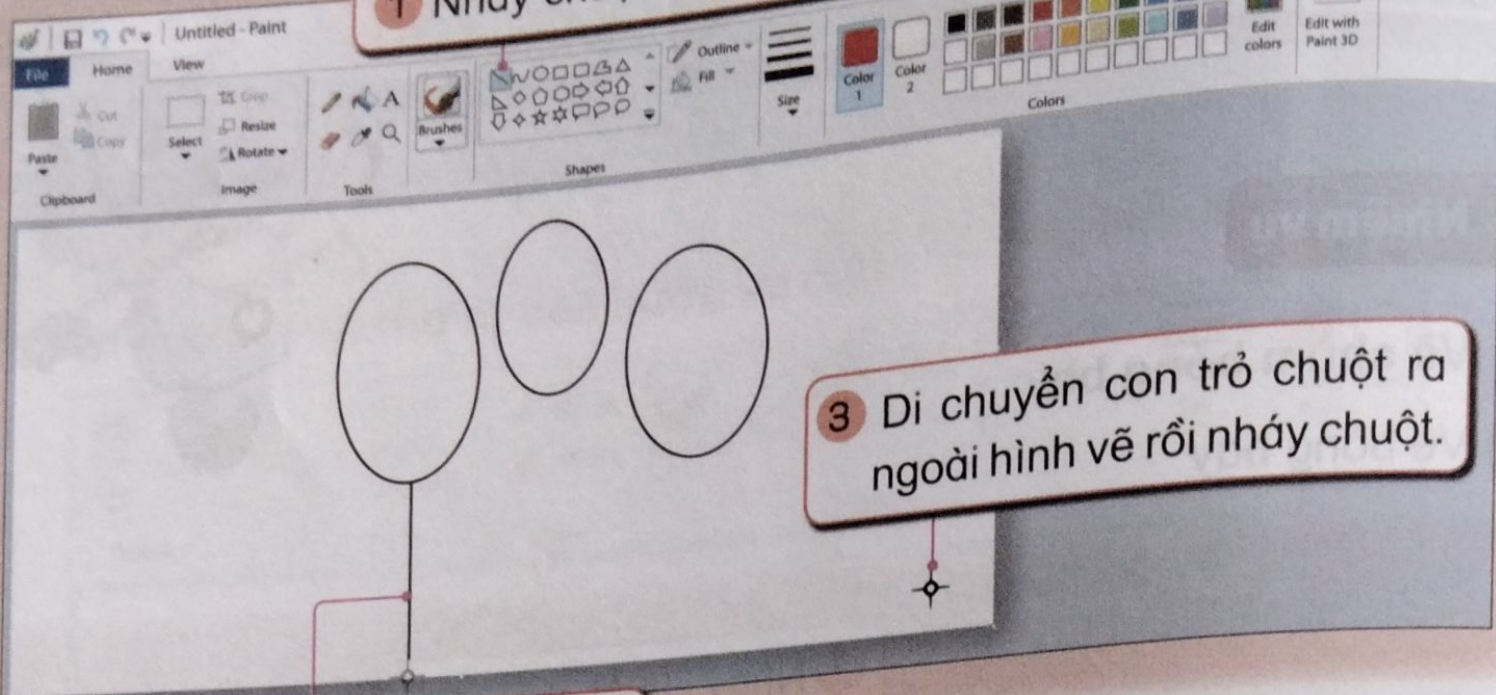
3 Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột.

Thực hiện tương tự để vẽ thêm 2 bóng bay.



b) Vẽ dây buộc

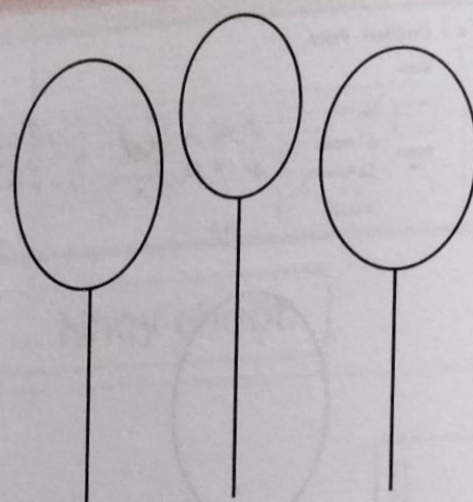
1 Nháy chuột chọn \.



3 Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột.

2 Kéo thả chuột trong **Vùng vẽ** để vẽ hình.

Thực hiện tương tự để vẽ dây buộc cho 2 bóng bay còn lại.

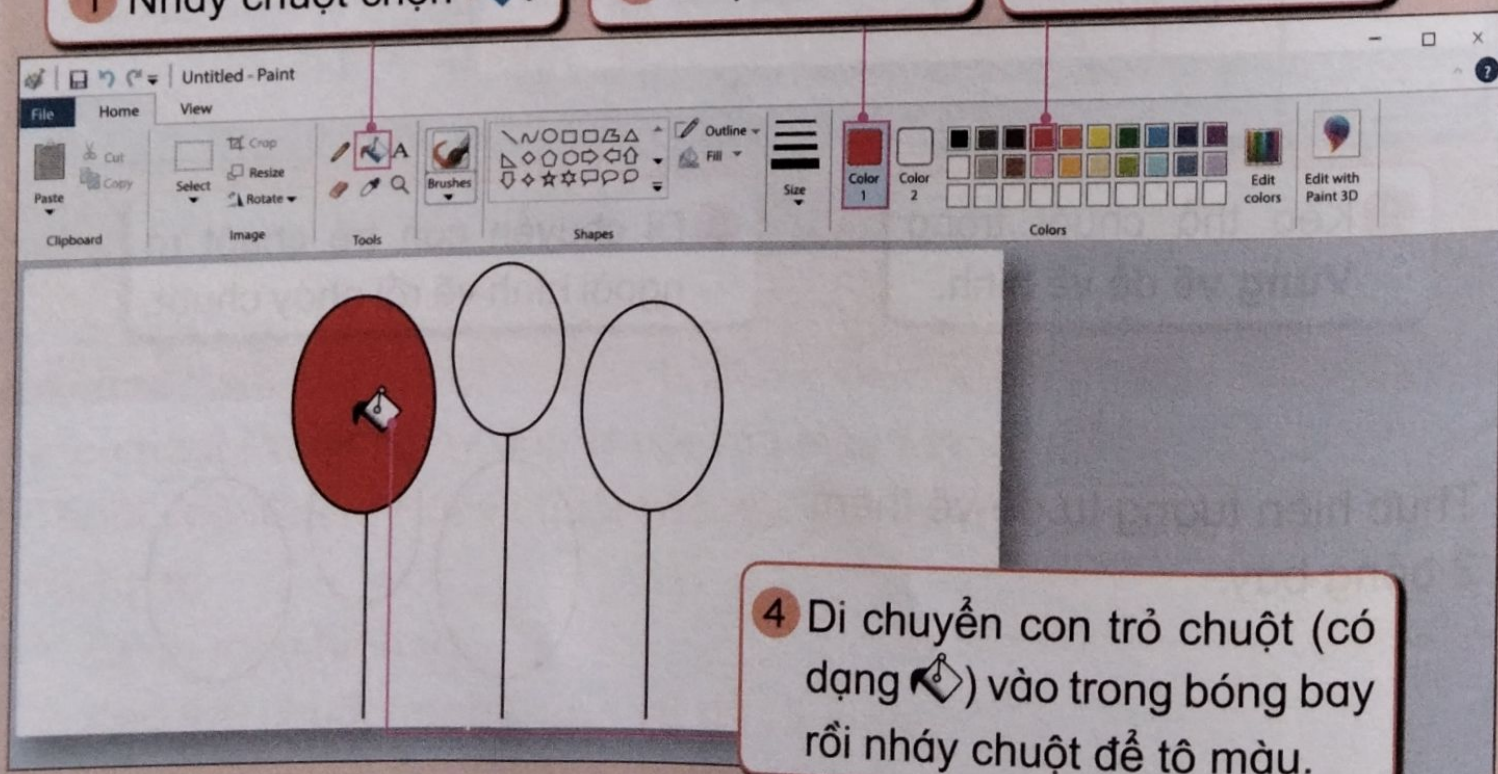


2 Tô màu

1 Nháy chuột chọn .

2 Chọn **Color 1**.

3 Chọn màu .



4 Di chuyển con trỏ chuột (có dạng) vào trong bóng bay rồi nháy chuột để tô màu.

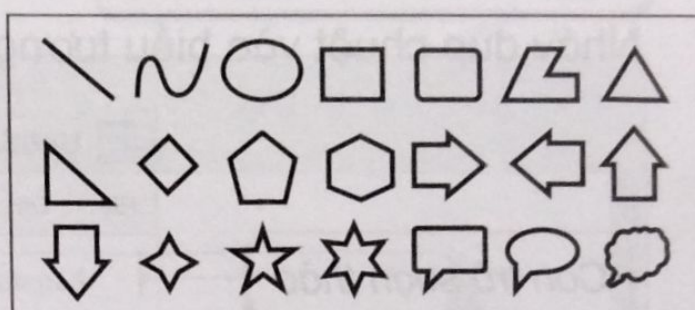
Thực hiện tương tự để tô màu cho 2 bóng bay còn lại.



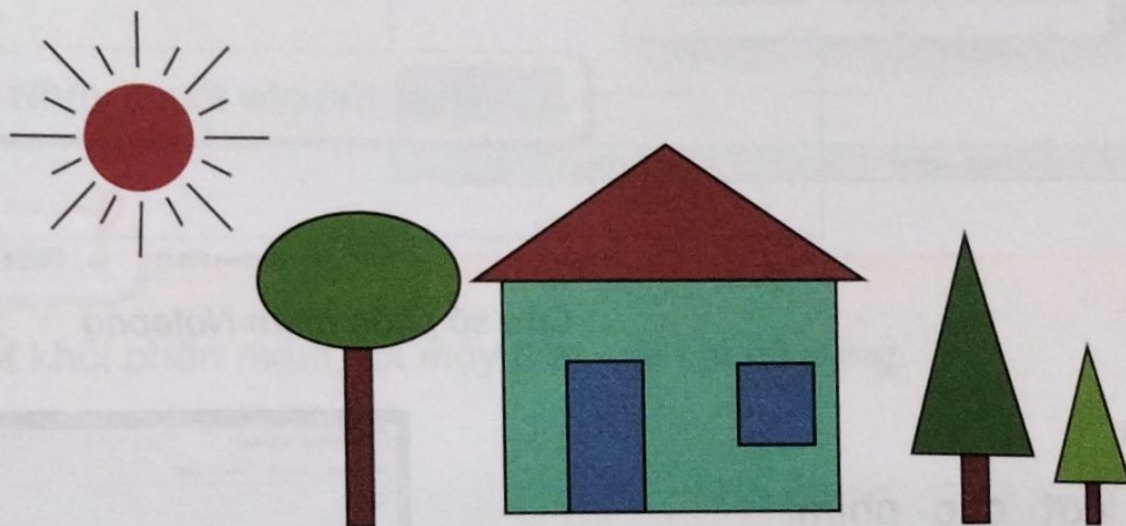
Luyện tập

1 Tô màu các biểu tượng dùng để vẽ:

- Hình chữ nhật.
- Hình tam giác.
- Hình bầu dục.
- Đường thẳng.



2 Vẽ một bức tranh theo ý thích của em (ngôi nhà, ô tô,...).



Em đã học

Tô màu hình vẽ:

- 1 Chọn bình phun màu .
- 2 Chọn **Color 1**.
- 3 Chọn màu sắc.
- 4 Nháy chuột vào bên trong hình vẽ.

Chủ đề 3. BÀN PHÍM MÁY TÍNH

Bài 1

Gõ phím

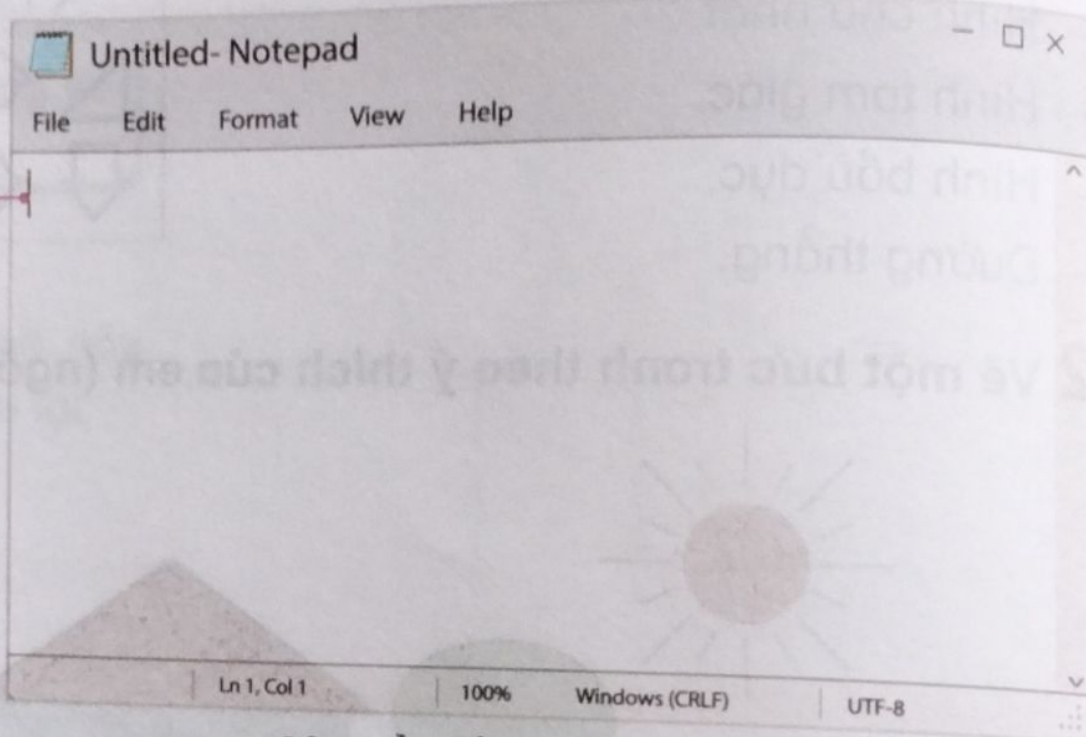


Nhiệm vụ

1 Kích hoạt phần mềm Notepad

Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

Con trỏ soạn thảo



Cửa sổ phần mềm Notepad

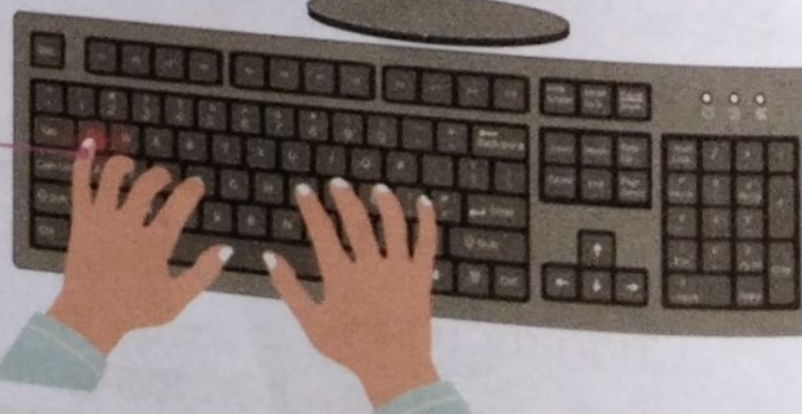
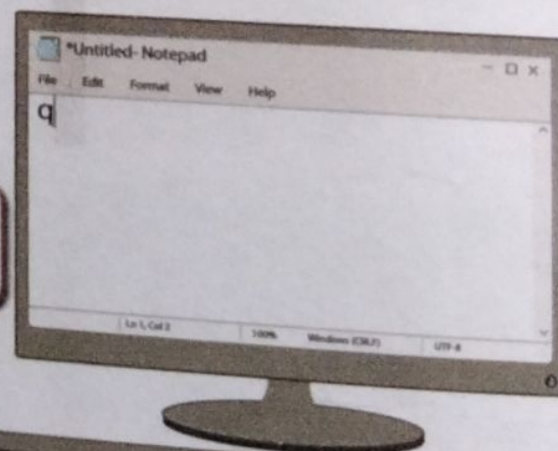
2 Gõ phím

a) Gõ lần lượt các phím:

Q, W, E, R,

T, Y và quan sát màn hình.

Gõ phím



b) Ghép nối

Phím được gõ

Q

W

E

R

T

Y

Chữ trong cửa sổ Notepad

y

t

r

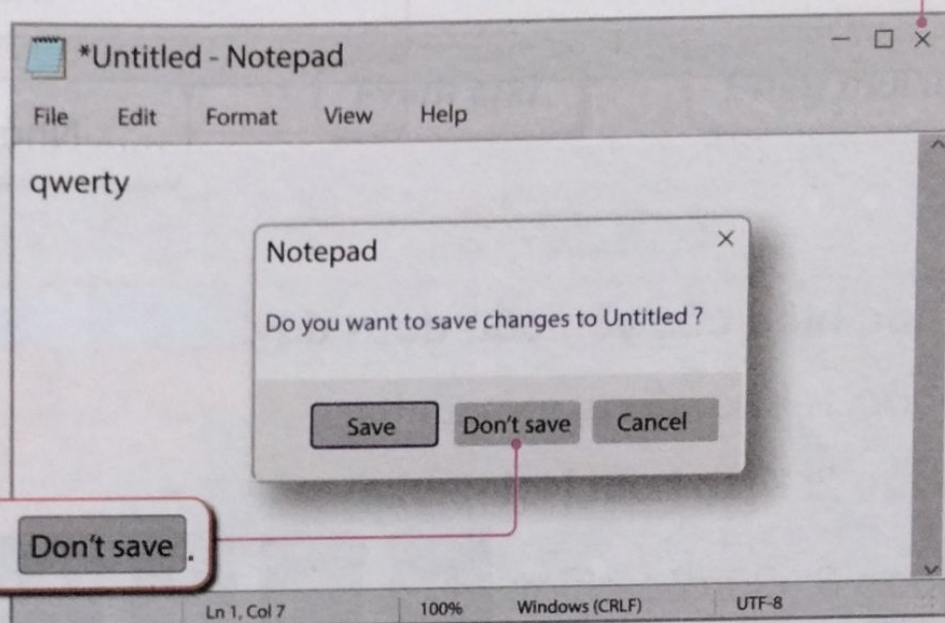
e

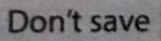
w

q

3 Thoát khỏi phần mềm Notepad

1 Nháy chuột vào nút .



2 Nháy chuột vào nút .

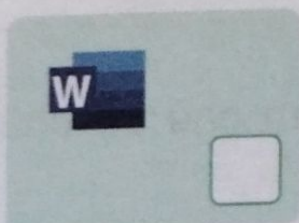
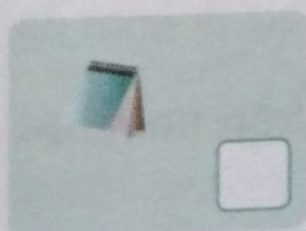
An toàn !

Thoát khỏi phần mềm, tắt máy tính sau khi sử dụng.

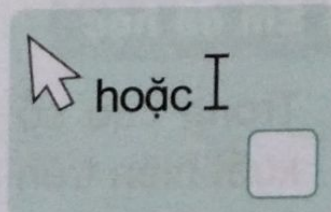
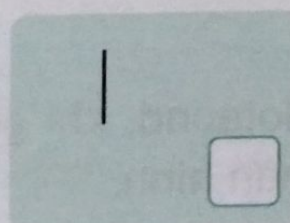


1 Chọn đáp án đúng.

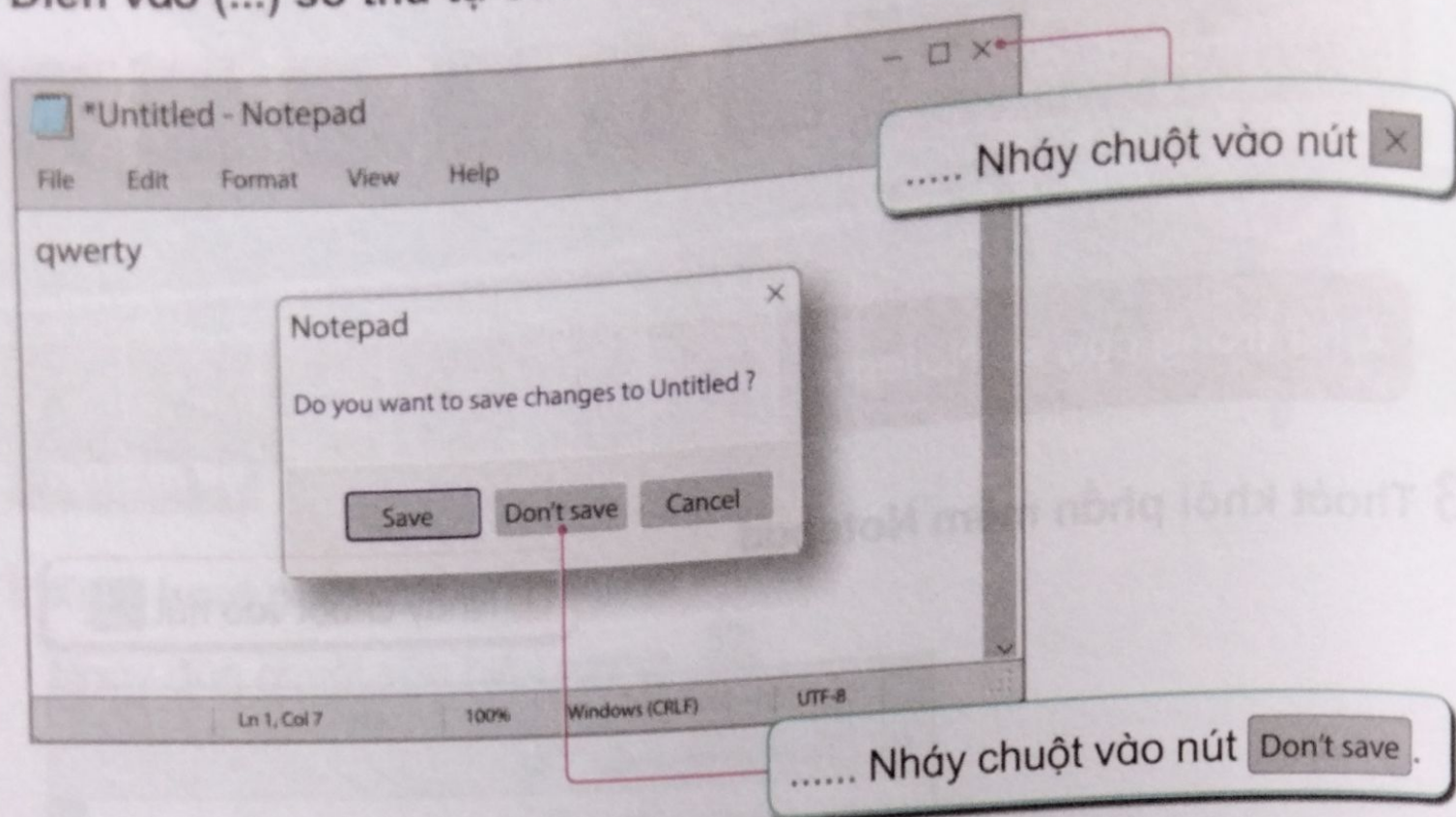
a) Biểu tượng Notepad:



b) Con trỏ soạn thảo:



2 Điền vào (...) số thứ tự các bước thoát khỏi phần mềm Notepad.



3 Thực hiện các yêu cầu dưới đây.

Bước 1: Khởi động máy tính.

Bước 2: Kích hoạt Notepad.

Bước 3: Gõ các phím: **A**, **S**, **D**, **F**, **G**, **H**, **J**, **K**, **L** và cho biết kết quả trên màn hình.

Bước 4: Thoát khỏi Notepad.

Bước 5: Tắt máy tính.



Em đã học

Trong cửa sổ Notepad, khi gõ một phím chữ thì chữ trên phím đó sẽ xuất hiện trên màn hình.

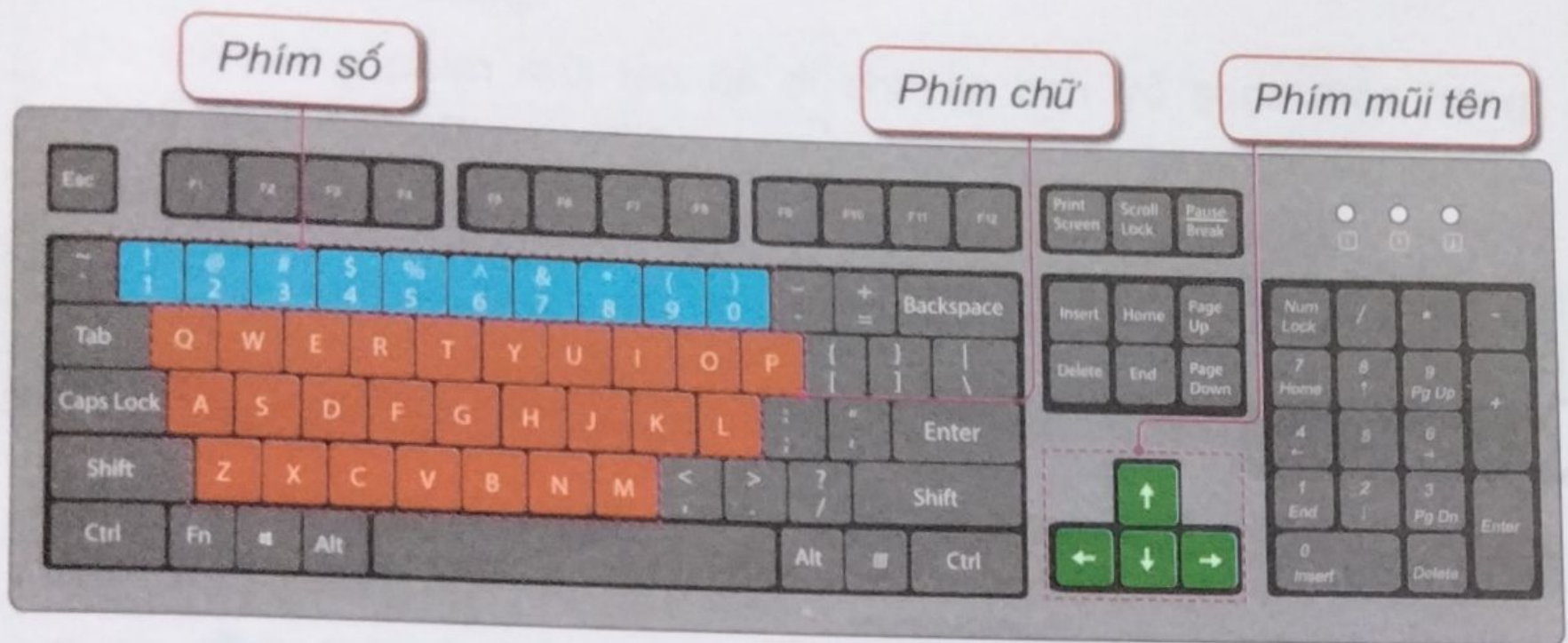
Bài 2 Bàn phím máy tính



Nhiệm vụ

1 Bàn phím máy tính

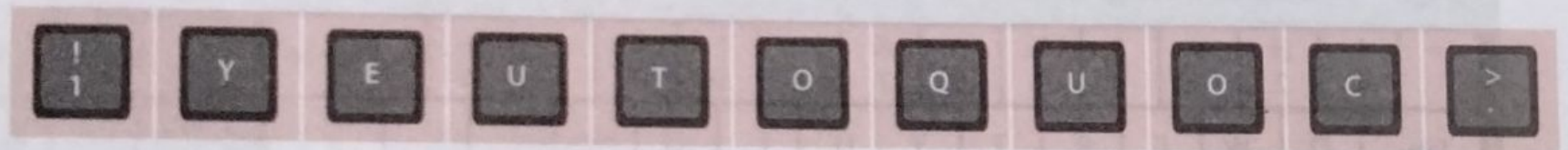
Quan sát bàn phím em đang sử dụng và chỉ ra các phím số, các phím chữ và các phím mũi tên.



2 Gõ chữ vào máy tính

Bước 1: Kích hoạt Notepad.

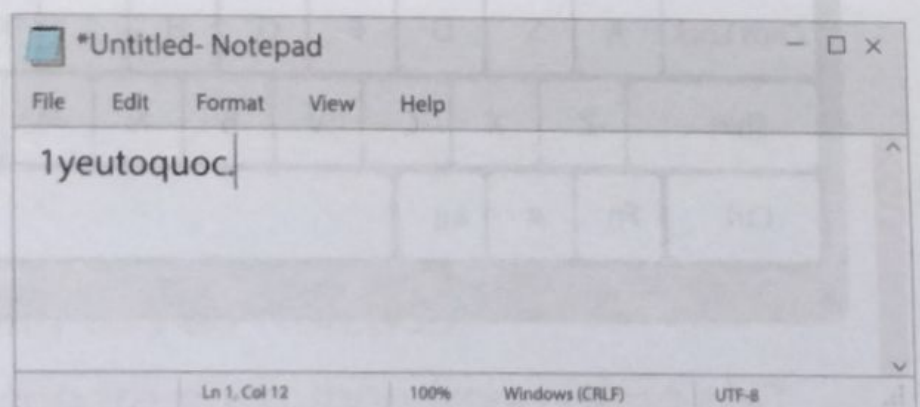
Bước 2: Gõ lần lượt các phím:



Bước 3: Cho biết kết quả trong cửa sổ Notepad.

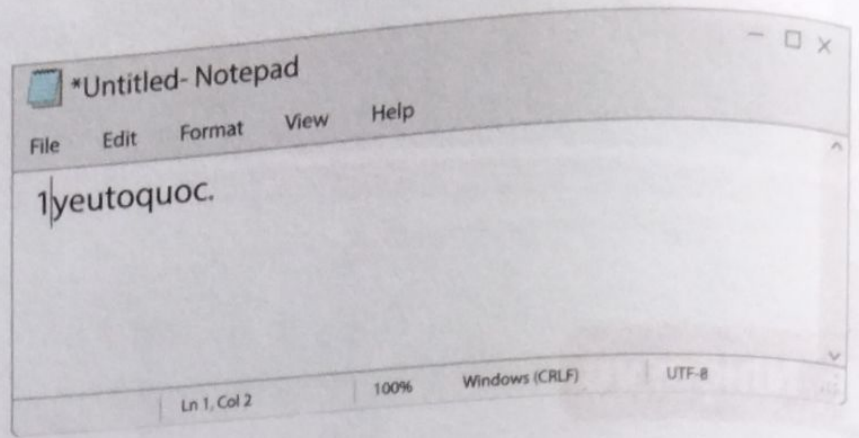
An toàn !

Gõ phím nhẹ nhàng, dứt khoát, chính xác.

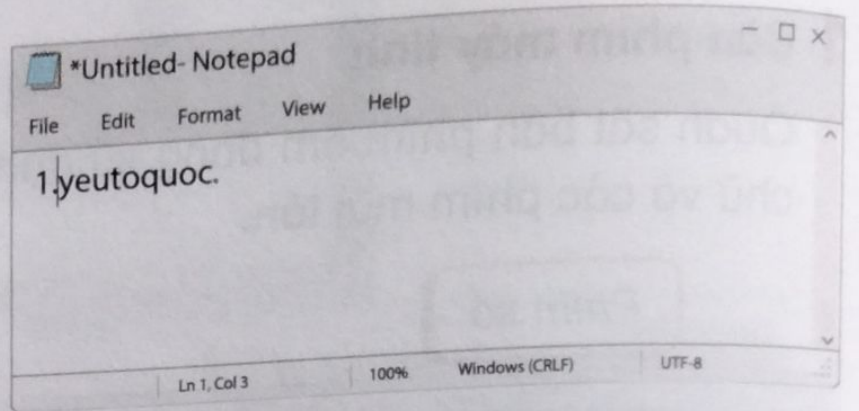


3 Di chuyển con trỏ soạn thảo

Bước 1: Gõ các phím ,  để di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí như hình bên.



Bước 2: Gõ phím  và cho biết kết quả trên màn hình.



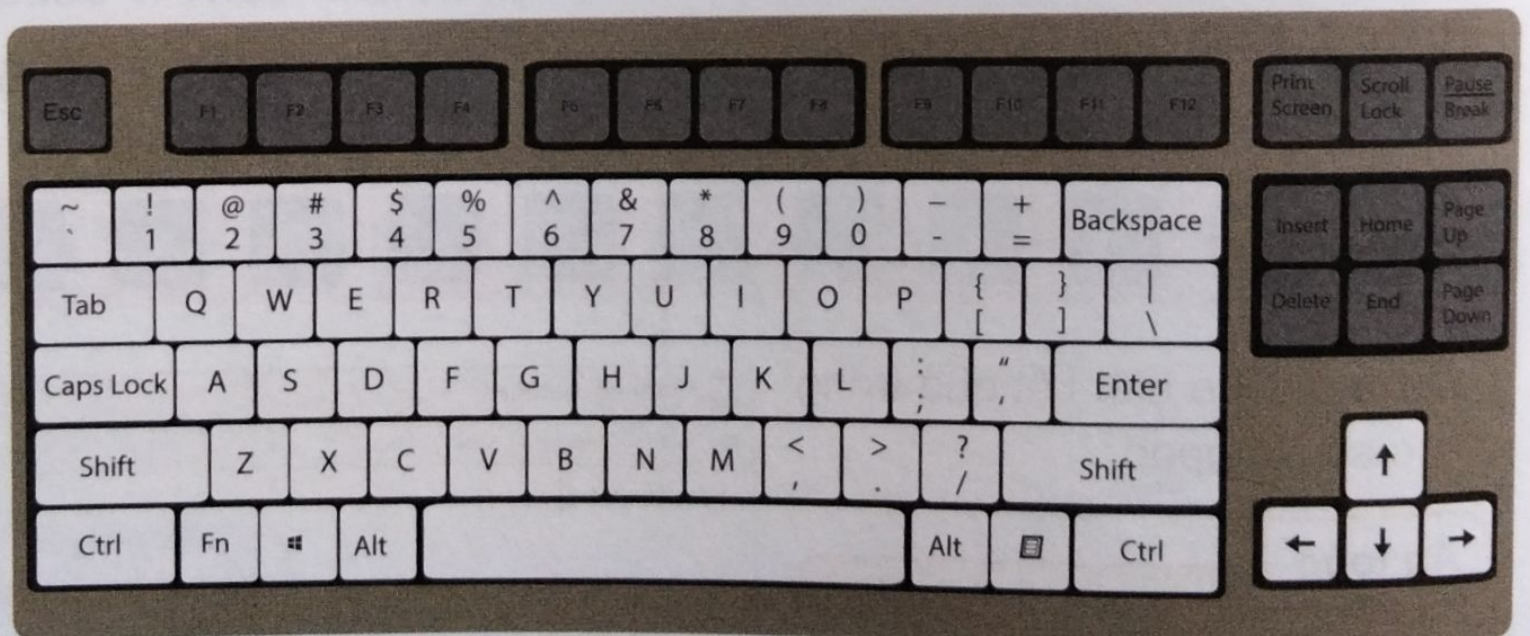
Luyện tập

1 Tô màu.

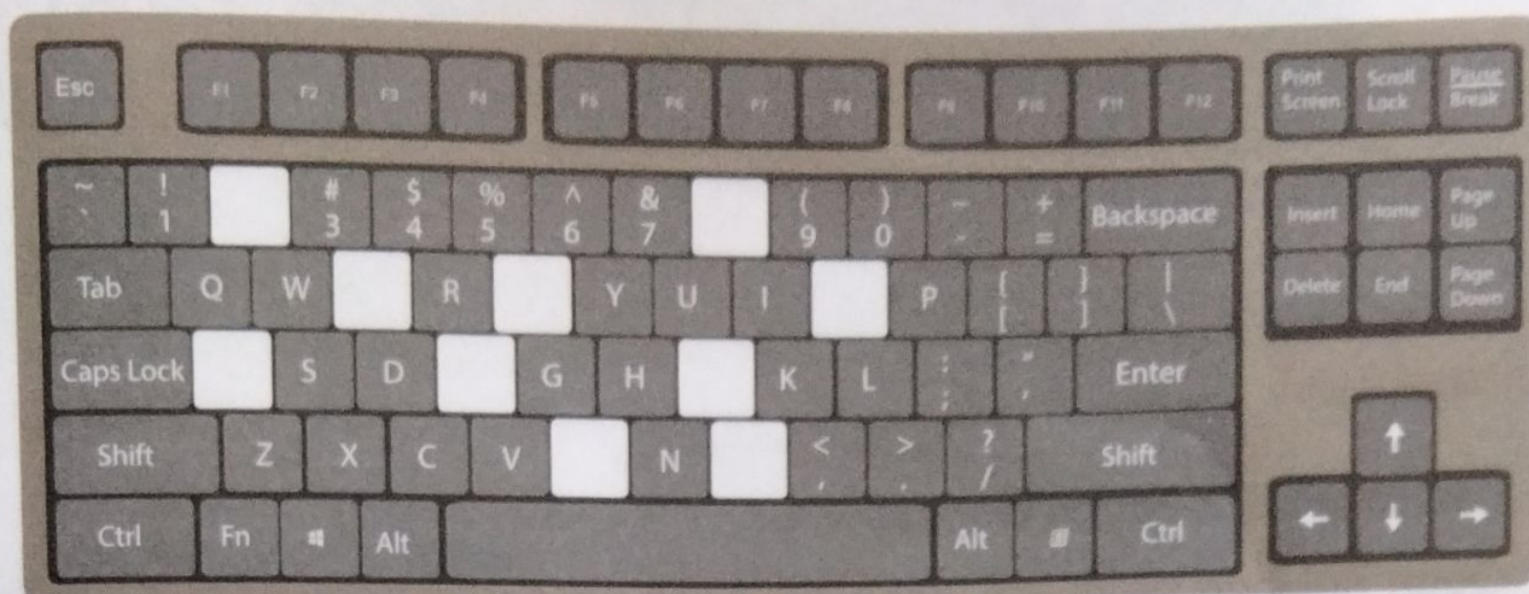
Phím số: 

Phím chữ: 

Phím mũi tên: 



2 Điền chữ, số đã bị che khuất.



3 Chọn phát biểu đúng.

- ☐ Có thể dùng phím mũi tên để di chuyển con trỏ soạn thảo trong dòng chữ.
- ☐ Không thể di chuyển con trỏ soạn thảo trong dòng chữ đã gõ.
- ☐ Chữ trên phím được gõ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo.

4 Thực hiện các bước dưới đây.

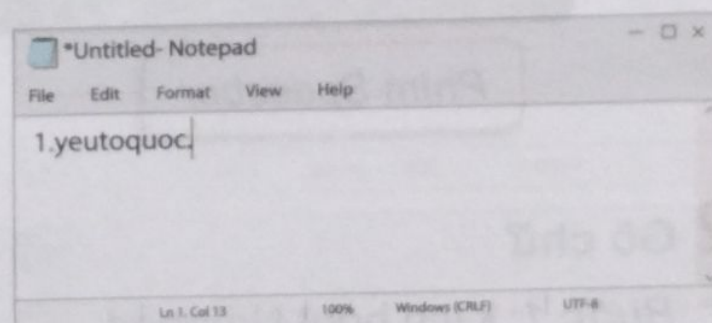
Bước 1: Kích hoạt Notepad.

Bước 2: Gõ dòng chữ như hình bên.

Bước 3: Di chuyển con trỏ soạn thảo đến các vị trí:

- a) Đầu dòng chữ.
- b) Cuối dòng chữ.
- c) Giữa dấu "." và chữ y.

Bước 4: Thoát khỏi Notepad.



Em đã học

- Dùng bàn phím để gõ chữ vào trong cửa sổ Notepad.
- Dùng phím mũi tên để di chuyển con trỏ soạn thảo trong dòng chữ.

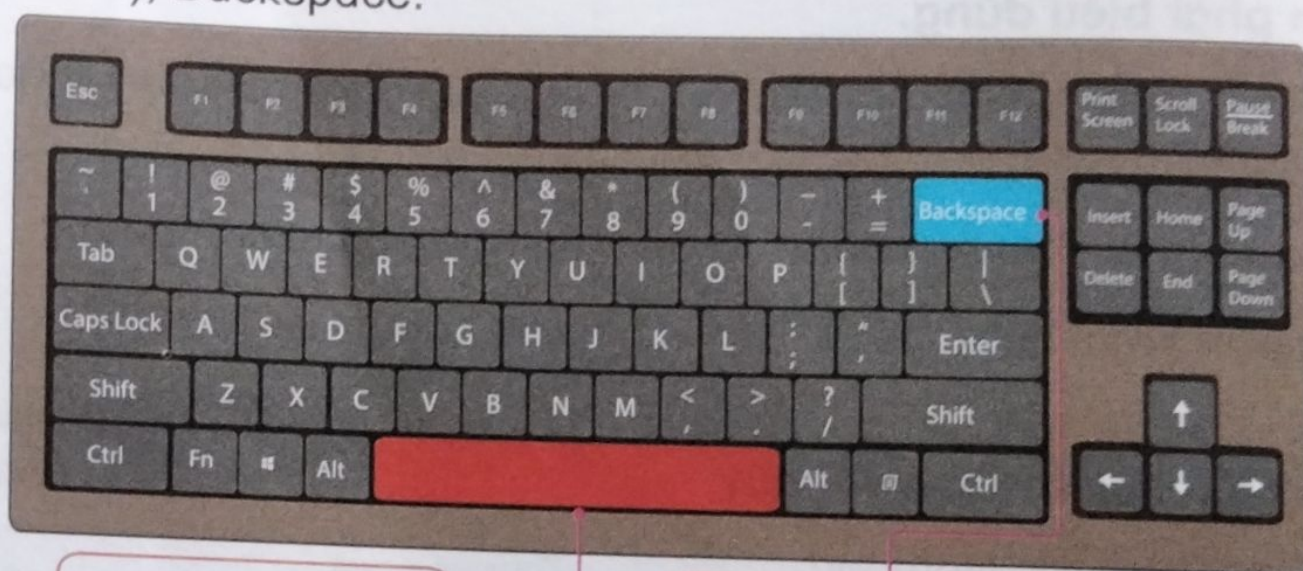
Bài 3 Gõ dấu cách và xoá kí tự



Nhiệm vụ

1 Các phím Spacebar, Backspace

Quan sát bàn phím em đang sử dụng và chỉ ra các phím Spacebar (dấu cách), Backspace.



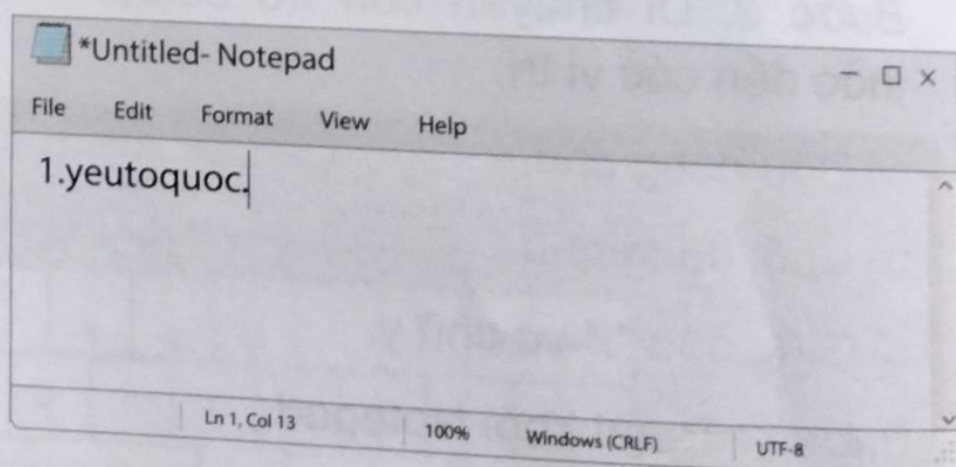
Phím Spacebar

Phím Backspace

2 Gõ chữ

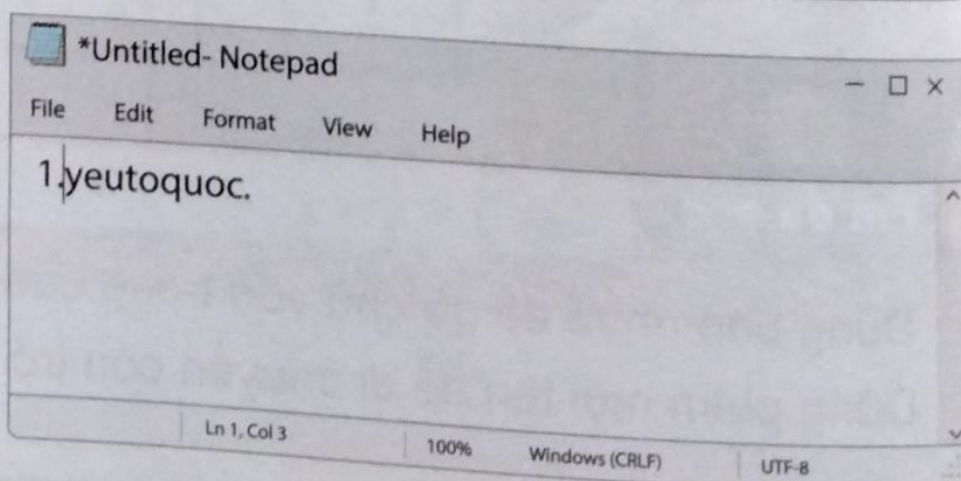
Bước 1: Kích hoạt Notepad.

Bước 2: Gõ phím để được kết quả như hình bên.



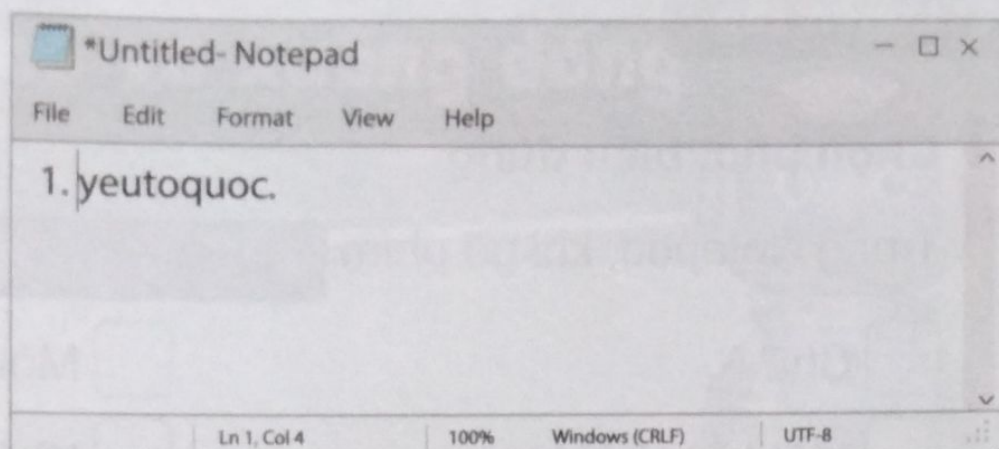
3 Gõ dấu cách

Bước 1: Di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí như hình bên.



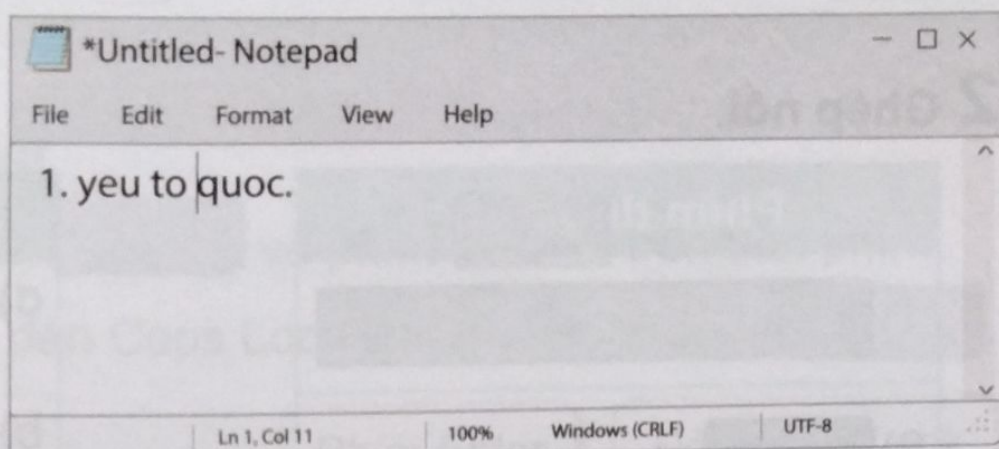
Bước 2: Gõ phím

Kết quả, một dấu cách được thêm vào như hình bên.



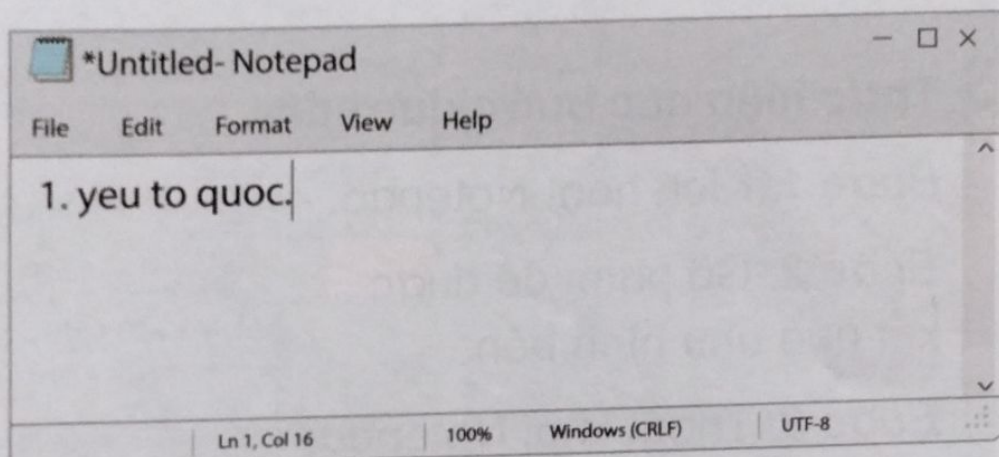
Bước 3: Di chuyển con trỏ soạn thảo và gõ phím

để được kết quả như hình bên.

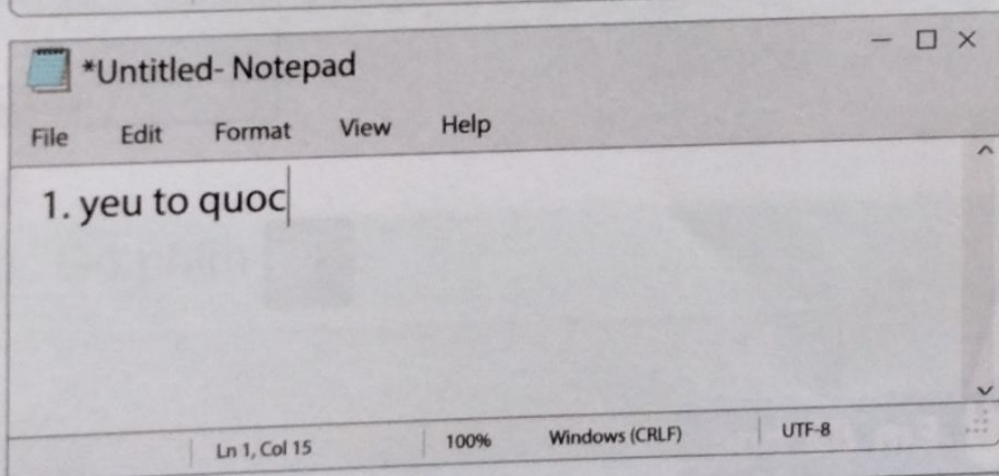


4 Xóa kí tự

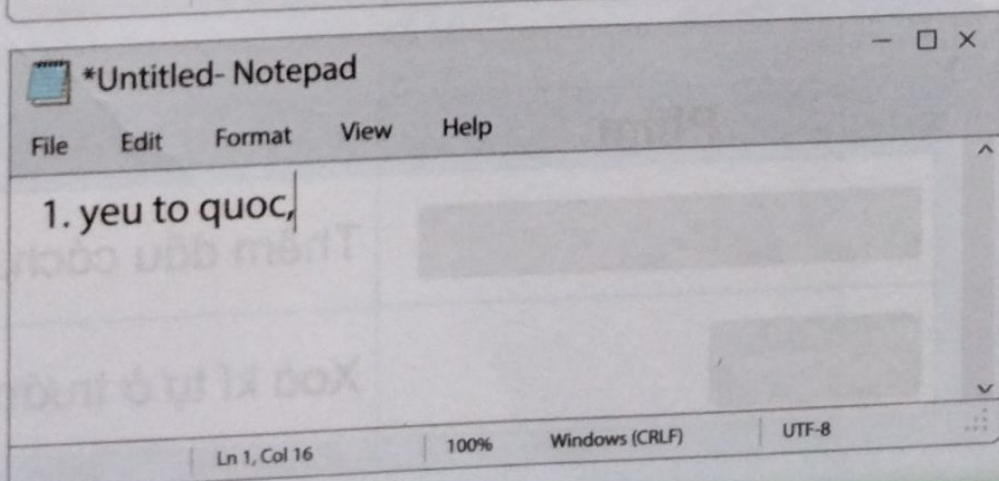
Bước 1: Di chuyển con trỏ đến vị trí như hình bên.



Bước 2: Gõ phím , kết quả dấu "." bị xóa như hình bên.

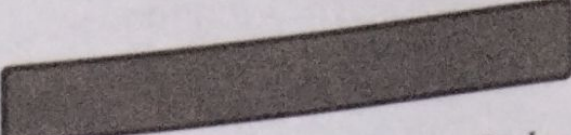


Bước 3: Gõ phím , để được kết quả như hình bên.



Luyện tập

1 Chọn phát biểu đúng.

Trong Notepad, khi gõ phím , kết quả sẽ là:

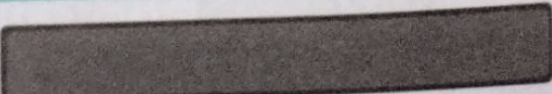
☐ Chữ A.

☐ Một kí tự bất kì.

☐ Một dấu cách.

☐ Không được một kí tự nào.

2 Ghép nối.

Phím được gõ	
1)	
2)	

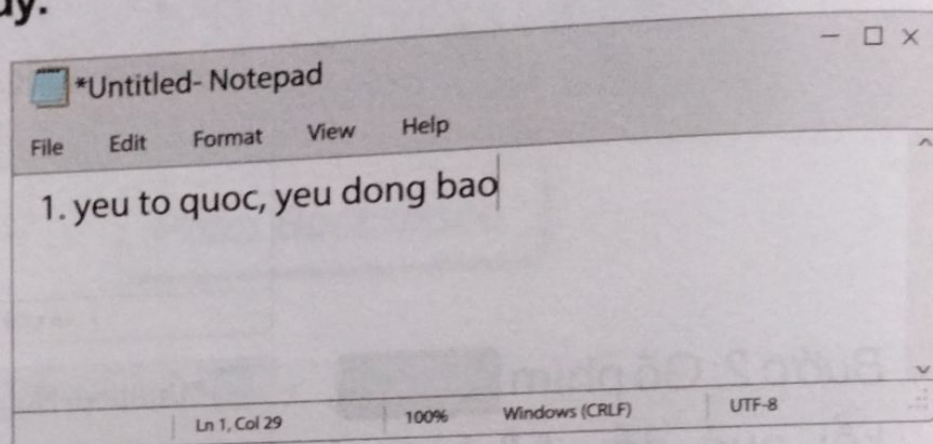
Kết quả
a) Xóa kí tự ở trước con trỏ soạn thảo.
b) Thêm dấu cách tại vị trí con trỏ soạn thảo.

3 Thực hiện các bước dưới đây.

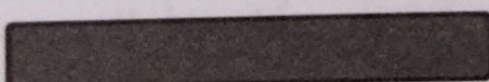
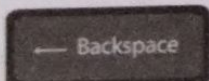
Bước 1: Kích hoạt Notepad.

Bước 2: Gõ phím để được kết quả như hình bên.

Bước 3: Thoát khỏi Notepad.

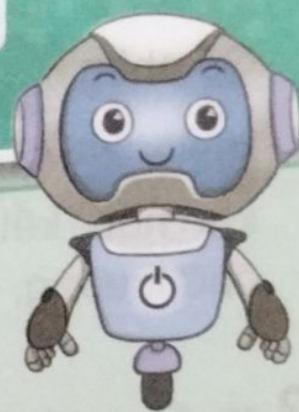


Em đã học

Phím	Chức năng
	Thêm dấu cách.
	Xóa kí tự ở trước (bên trái) con trỏ soạn thảo.

Bài 4

Gõ chữ hoa và xuống dòng

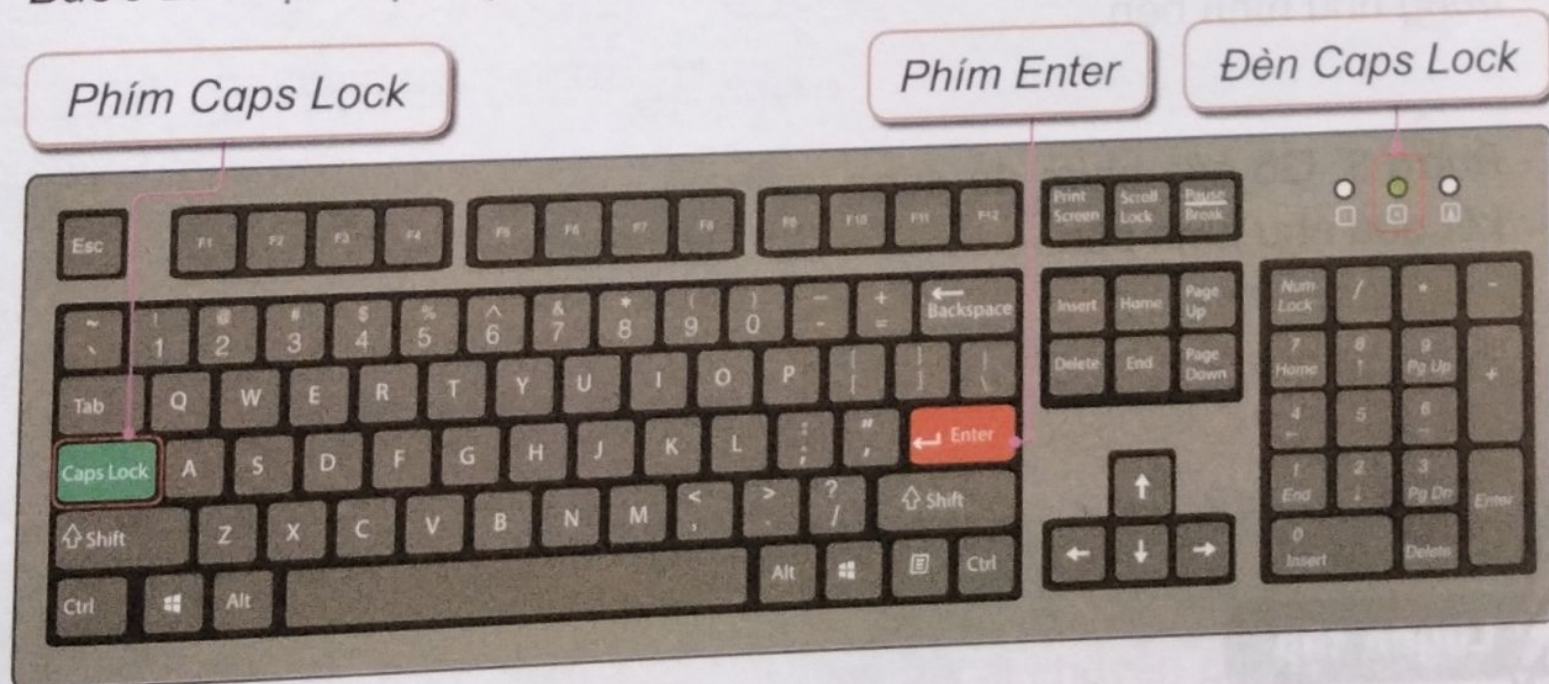


Nhiệm vụ

1 Các phím Caps Lock, Enter

Bước 1: Xác định vị trí phím **Caps Lock** và phím **Enter** trên bàn phím.

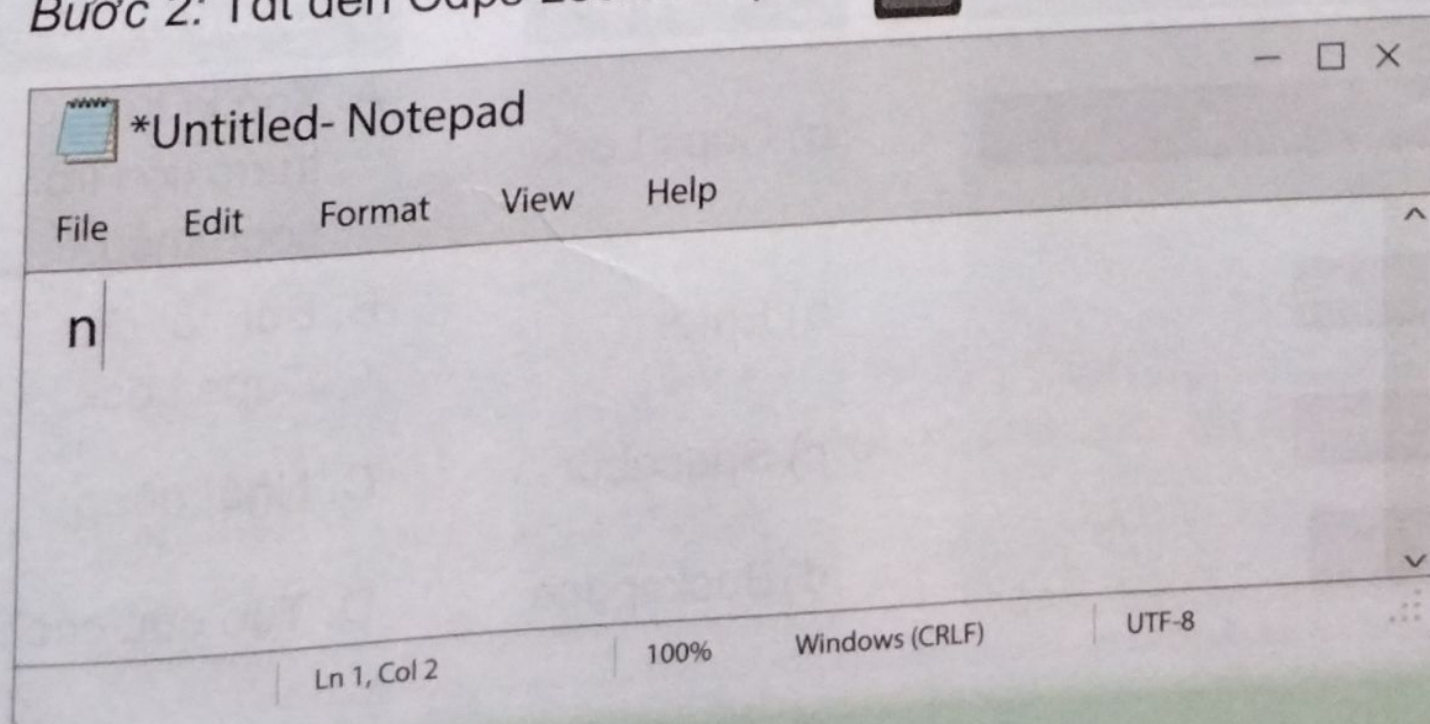
Bước 2: Thực hiện bật, tắt đèn Caps Lock bằng cách gõ phím **Caps Lock**.



2 Gõ chữ thường, chữ hoa

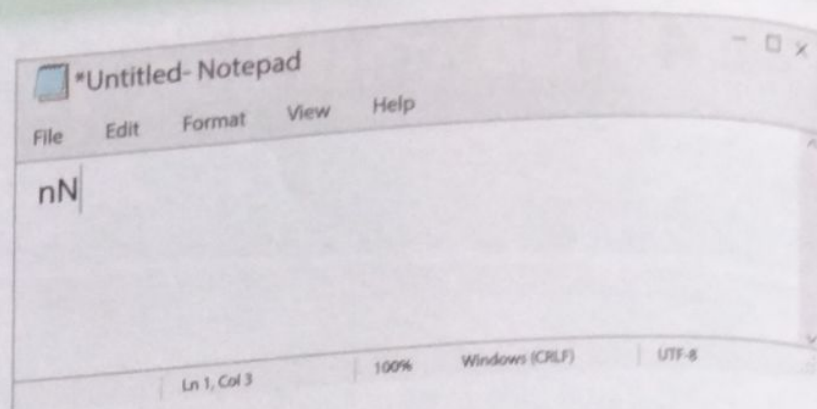
Bước 1: Kích hoạt Notepad.

Bước 2: Tắt đèn Caps Lock. Gõ phím **N**.



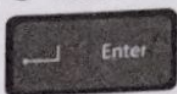
Bước 3: Bật đèn Caps Lock.
Gõ phím .

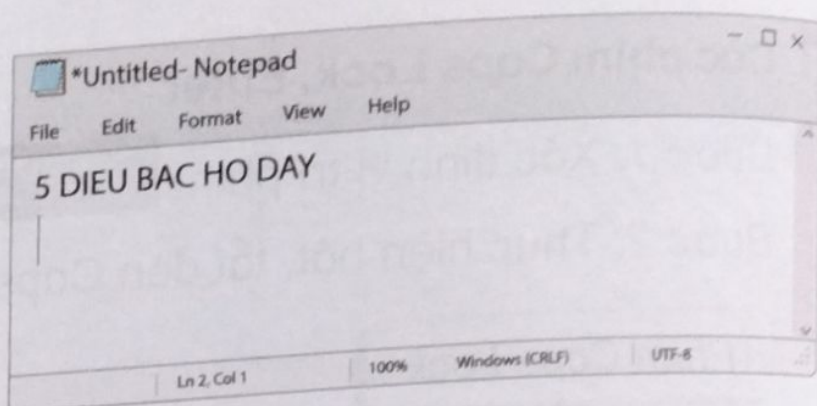
Bước 4: Quan sát và cho biết khi nào kết quả gõ phím là chữ thường, chữ hoa.



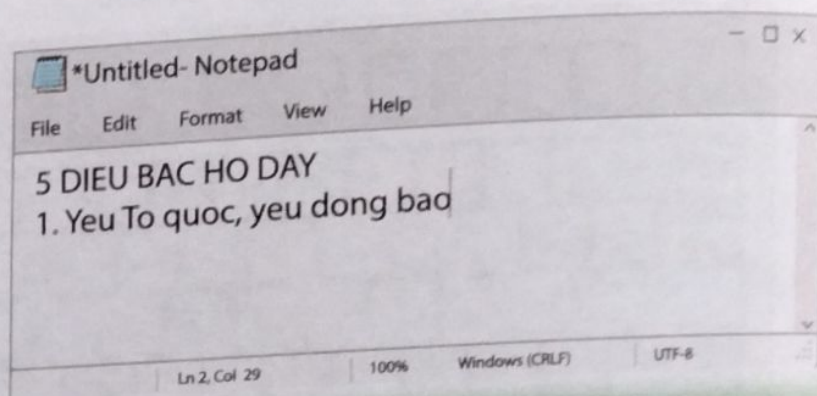
3 Xuống dòng

Bước 1: Gõ các phím để được dòng đầu tiên như ở hình bên.

Bước 2: Gõ phím . Kết quả con trỏ soạn thảo xuống dòng như hình bên.



Bước 3: Gõ các phím để được kết quả như hình bên.



Luyện tập

1 Ghép nối.

Phím	
1)	
2)	
3)	
4)	

Tên phím
a) Caps Lock
b) Enter
c) Spacebar
d) Backspace

Chức năng
A. Xoá kí tự ở trước con trỏ soạn thảo.
B. Bật, tắt đèn Caps Lock.
C. Ngắt dòng.
D. Tạo dấu cách

2 Chọn đáp án đúng.

Đèn Caps Lock đang bật.

Gõ lần lượt các phím: , , , . Kết quả trong cửa sổ Notepad sẽ là:

☐ Viet

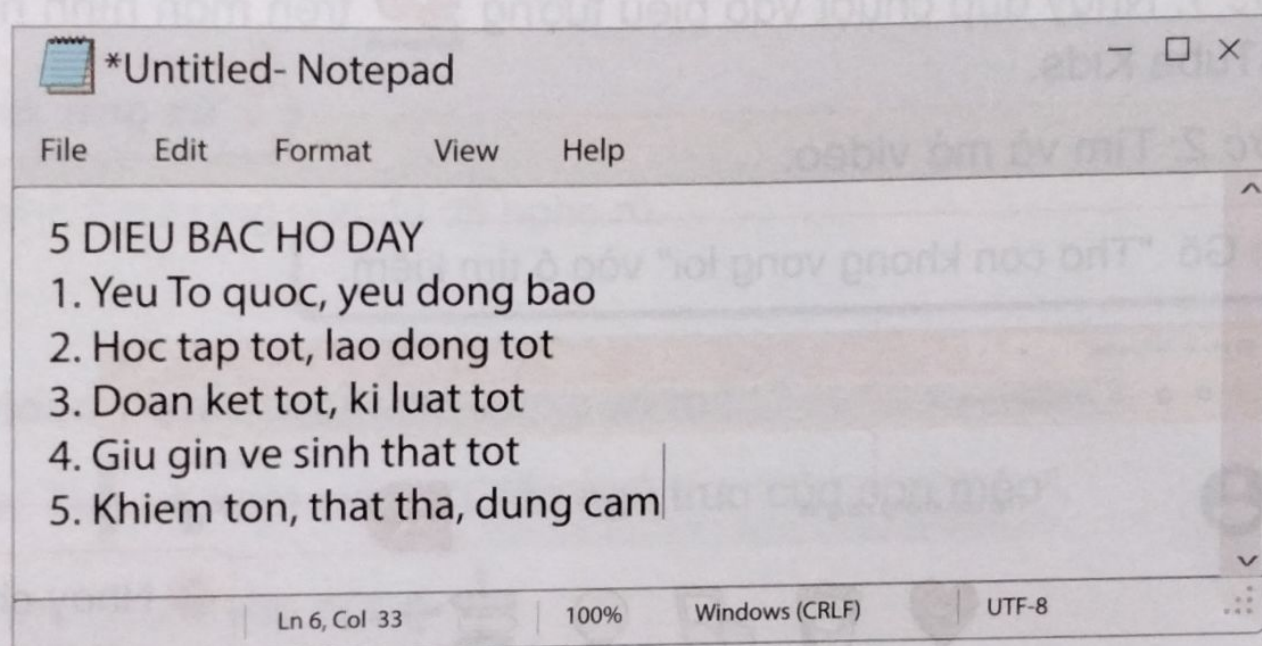
☐ viet

☐ VIET

3 Thực hiện các bước dưới đây.

Bước 1: Kích hoạt Notepad.

Bước 2: Soạn thảo văn bản như hình dưới đây.

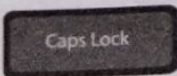
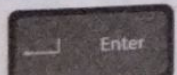


Bước 3: Sử dụng các phím mũi tên  di chuyển con trỏ soạn thảo trong văn bản để sửa lỗi.

Bước 4: Thoát khỏi Notepad.



Em đã học

Phím	Chức năng
	Bật đèn Caps Lock để gõ chữ hoa, tắt đèn Caps Lock để gõ chữ thường.
	Xuống dòng.

Chủ đề 4. XEM VIDEO

Bài 1

Thỏ con không vâng lời



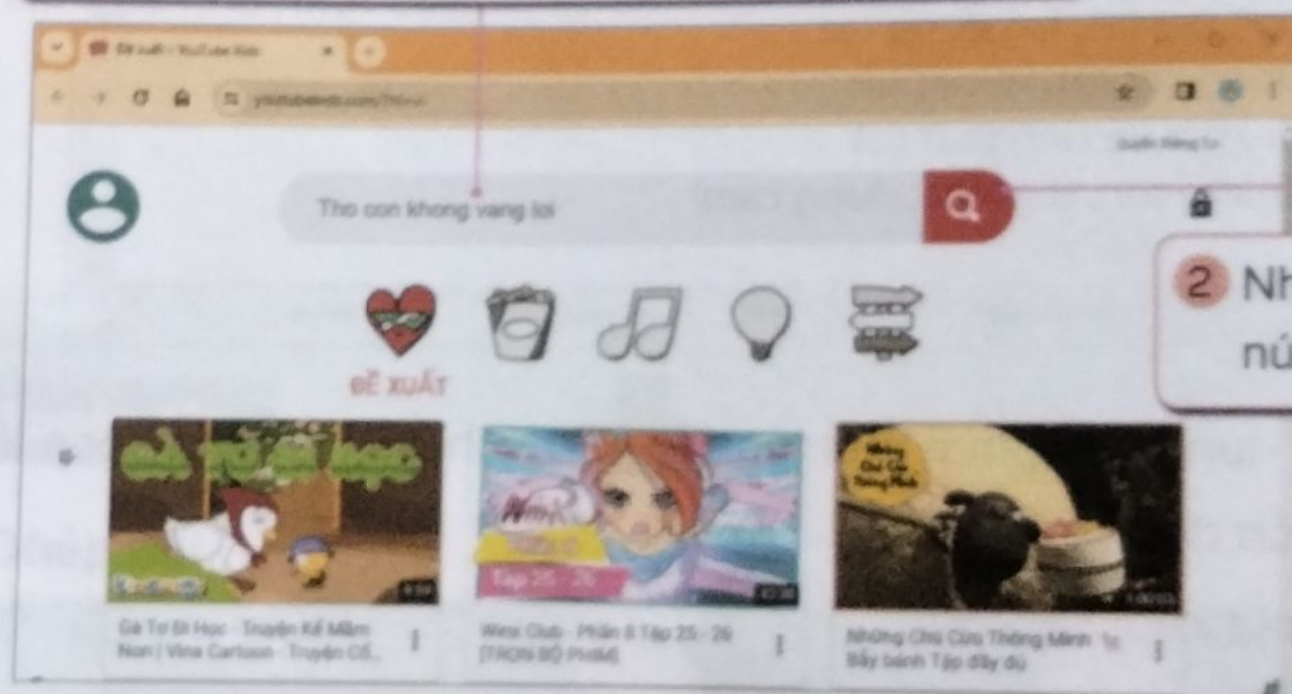
Nhiệm vụ

1 Xem video "Thỏ con không vâng lời"

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở YouTube Kids.

Bước 2: Tìm và mở video.

1 Gõ "Tho con khong vang loi" vào ô tìm kiếm.



2 Nháy chuột vào nút tìm kiếm .

3 Nháy chuột vào video "Thỏ con không vâng lời".



Bước 3: Điều chỉnh âm lượng.



2 Kéo thả nút  sang phải hoặc trái để điều chỉnh âm lượng.

1 Nháy chuột vào nút .

Xem video và cho biết vì sao thỏ con bị lạc.

Văn hoá, ứng xử !

Điều chỉnh âm lượng vừa đủ để nghe rõ.

2 Xem video "Giấc ngủ trưa của con mèo"

Bước 1: Tìm và xem video "Giấc ngủ trưa của con mèo".

1 Nháy chuột vào nút .



2 Gõ "Giấc ngủ trưa của con mèo".

3 Nháy chuột vào nút 🔍.

Giấc ngủ trưa của con mèo



4 Nháy chuột vào video "Giấc ngủ trưa của con mèo".



Xem video và trả lời câu hỏi dưới đây.

Những nhân vật nào có trong video "Giấc ngủ trưa của con mèo"?

☐☐☐☐

Bước 2: Nháy chuột vào nút ✕ để thoát khỏi YouTube Kids.



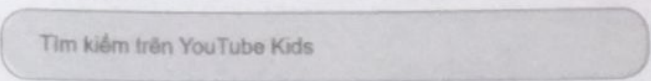
Luyện tập

1 Điền vào (...).

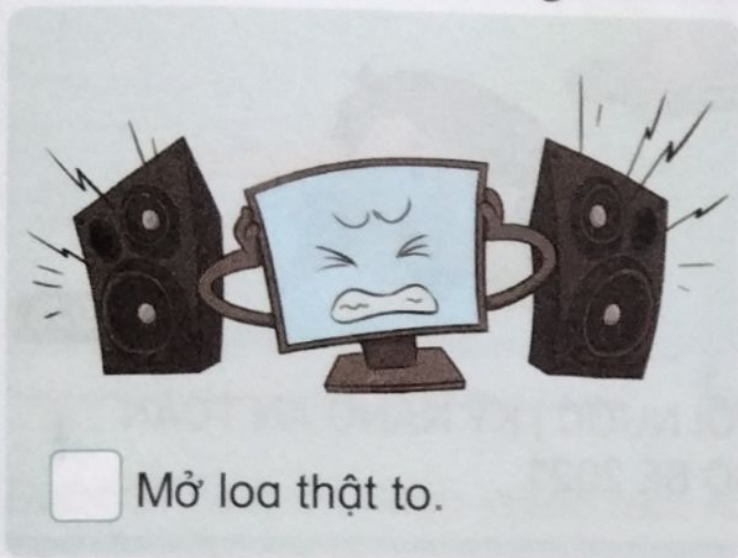
(1- Nút tìm kiếm, 2- Ô tìm kiếm, 3- Nút thoát khỏi YouTube Kids)



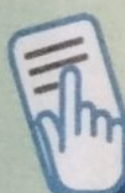
2 Điền số thứ tự các bước tìm và xem video.

- ☐ Nháy chuột vào nút .
- ☐ Nháy đúp chuột vào biểu tượng .
- ☐ Gõ tên video vào ô tìm kiếm .
- ☐ Xem video.
- ☐ Nháy chuột chọn video muốn xem.

3 Nên đánh dấu , không nên đánh dấu



4 Thực hiện tìm và xem video truyện em yêu thích như: Cây khế, Thạch Sanh, Cô bé quàng khăn đỏ,...



Em đã học

• Tìm và xem video

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

Bước 2: Gõ tên video vào ô tìm kiếm, rồi nháy chuột vào nút .

Bước 3: Nháy chuột chọn video để mở và xem video.

• Thoát khỏi YouTube Kids

Nháy chuột vào nút .

• Điều chỉnh âm lượng

Nháy chuột vào nút loa , kéo thả nút .

(Một số ảnh trong bài chụp tại trang web <https://www.youtubekids.com/watch?v=k1FG3GtDYao&hl=vi>)

Bài 2 Phòng chống đuối nước



Nhiệm vụ

1 Xem video phòng chống đuối nước

Thực hiện tìm và xem video "Đuối nước" trên trang YouTube Kids.

Xem hết video và trả lời câu hỏi dưới đây.



An toàn !

Thấy một bạn bị đuối nước, em sẽ làm gì?



☐ Xuống nước để cứu bạn.



☐ Kêu cứu thật to.

2 Xem lại video

Bước 1: Xem lại video.

- 1 Nháy chuột vào nút  để xem lại video từ đầu.



- 2 Kéo thả nút  để xem lại đoạn video từ lúc bạn nhỏ bắt đầu bị đuối nước.



Bước 2: Xem lại đoạn video trên một số lần và trả lời câu hỏi dưới đây.

An toàn !

Phương án nào dưới đây là đúng để cứu bạn nhỏ bị đuối nước?



☐ Nhảy xuống nước để cứu bạn.



☐ Kêu cứu để nhờ người lớn giúp.



☐ Đứng và dùng gậy để cứu bạn.



☐ Ném vật nổi xuống cho bạn.

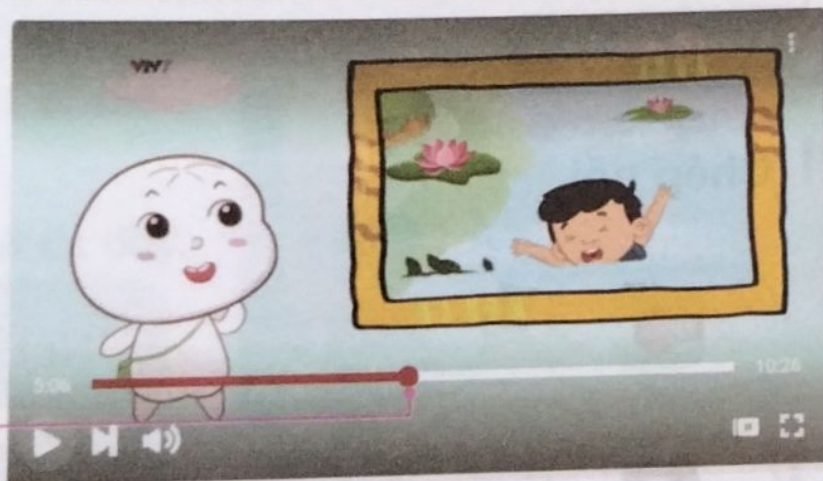
2 Xem lại video

Bước 1: Xem lại video.

- 1 Nháy chuột vào nút  để xem lại video từ đầu.



- 2 Kéo thả nút  để xem lại đoạn video từ lúc bạn nhỏ bắt đầu bị đuối nước.



Bước 2: Xem lại đoạn video trên một số lần và trả lời câu hỏi dưới đây.

An toàn !

Phương án nào dưới đây là đúng để cứu bạn nhỏ bị đuối nước?



☐ Nhảy xuống nước để cứu bạn.



☐ Kêu cứu để nhờ người lớn giúp.



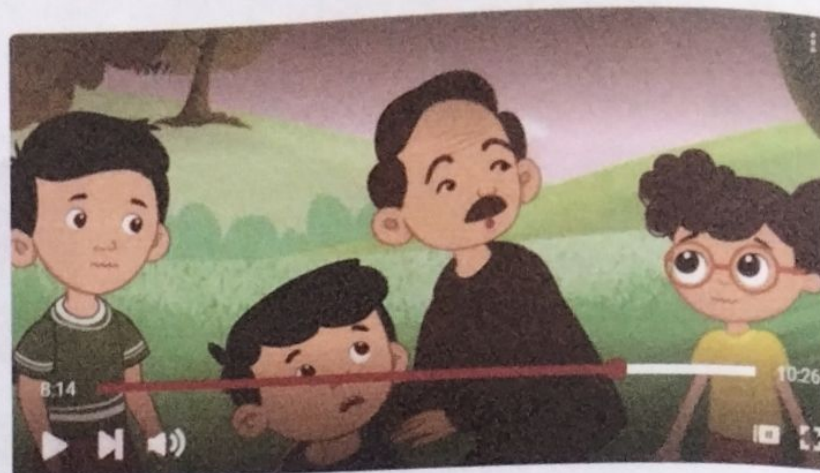
☐ Đứng và dùng gậy để cứu bạn.



☐ Ném vật nổi xuống cho bạn.

Bước 3: Xem lại đoạn video ông dặn dò các bạn nhỏ.

Cho biết ông đã dặn dò các bạn nhỏ những gì.

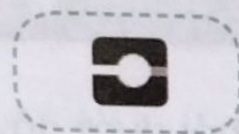


Luyện tập

1 Ghép nối.



Nút điều chỉnh âm lượng.



Nút xem lại đoạn video.



Nút xem lại video từ đầu.

2 Thực hiện theo các yêu cầu sau.

Bước 1: Tìm và xem video "Các nguyên nhân gây đuối nước".

Bước 2: Xem kĩ lại đoạn video về các nguyên nhân gây đuối nước.

Bước 3: Kể cho các bạn nghe các nguyên nhân gây đuối nước.



Em đã học

- Nháy chuột vào nút  để xem lại từ đầu.
- Kéo thả nút  để xem lại video từ vị trí em muốn.

(Một số ảnh trong bài chụp tại trang web <https://www.youtubekids.com/watch?v=twdypKweTkw&hl=vi>)



Nhiệm vụ

1 Xem video "Phòng ngừa bị điện giật"

a) Xem video

- Tìm và xem video "Phòng ngừa bị điện giật" trên YouTube Kids.
- Xem hết video và trả lời câu hỏi dưới đây.

An toàn !

Khi gặp dây điện bị đứt, em phải làm gì?

☐ Tránh xa.

☐ Đến gần.

b) Xem lại, tạm dừng video

Bước 1: Nháy chuột vào nút  để xem lại video từ đầu.

Bước 2: Kéo thả nút  để xem lại đoạn video từ khi hai anh em gặp dây điện bị đứt đến khi được chú đi đường hướng dẫn xong.

Bước 3: Nháy chuột vào nút tạm dừng  để dừng phát video và trả lời câu hỏi dưới đây.

An toàn !

Chú đi đường nói gì với hai anh em?

☐ Không được lại gần dây điện bị đứt.

☐ Đi vòng qua dây điện bị đứt.

☐ Không được trèo lên cột điện.



Phòng Ngừa Bị Điện Giật



Bước 4: Nháy chuột vào nút  để tiếp tục xem hai anh em kể lời cô giáo dạy.

Bước 5: Nháy nút tạm dừng  và cho biết cô giáo đã dạy hai anh em điều gì.

Lưu ý: Em có thể xem lại đoạn video nhiều lần.

Bước 6: Sử dụng các nút , ,  để tiếp tục xem, xem lại, dừng phát video và cho biết bố đã dặn hai anh em những gì.

Bước 7: Nháy chuột vào nút  để thoát khỏi YouTube Kids.



2 Xem video ca nhạc

Bước 1: Trao đổi với bạn để kể tên những bài hát mà em yêu thích.

Bước 2: Thực hiện tìm và xem video từng bài hát ở bước 1.

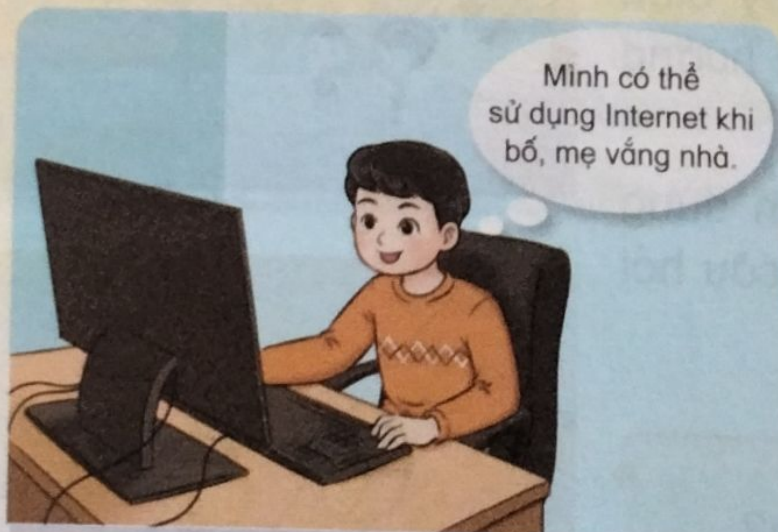
Bước 3: Thoát khỏi YouTube Kids.

3 Sử dụng Internet an toàn

Khi xem video trên YouTube Kids là em đã sử dụng Internet. Trên Internet còn có những trang web khác không phù hợp với em.

An toàn, ứng xử !

Đúng đánh dấu , sai đánh dấu .



Em có thể tự ý truy cập Internet.

☐ Đúng

☐ Sai



Em chỉ được truy cập Internet khi người lớn cho phép.

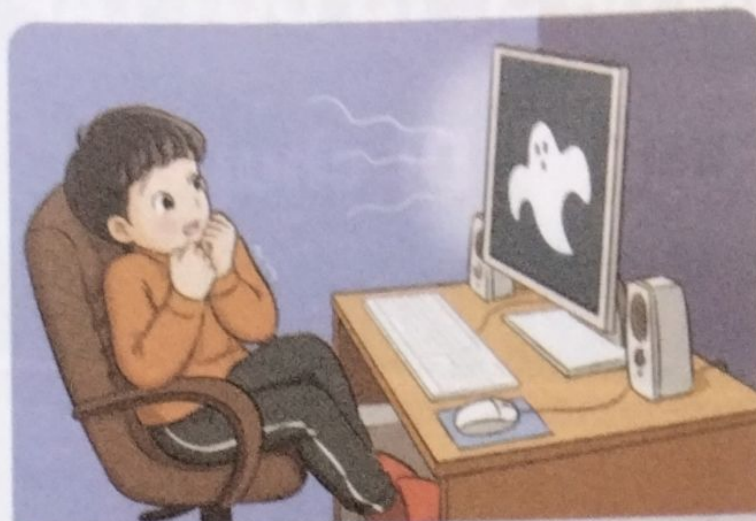
☐ Đúng

☐ Sai



Nội dung trên trang YouTube Kids phù hợp với em.

☐ Đúng ☐ Sai



Khi lo lắng, sợ hãi em cần nhờ người lớn giúp đỡ.

☐ Đúng ☐ Sai

Luyện tập

1 Ghép nối.



Nút dừng phát video.

Nút xem lại đoạn video.

Nút phát video.

Nút xem lại video từ đầu.

2 Trên trang YouTube Kids có những gì?

☐ Truyện thiếu nhi.

☐ Phim hoạt hình.

☐ Bài hát thiếu nhi.

Em đã học

- Nháy chuột vào nút để tiếp tục phát video.
- Nháy chuột vào nút để dừng phát video.

(Một số ảnh trong bài chụp tại trang web <https://www.youtubekids.com/watch?v=Fxjz4hP2Wls&hl=vi>)

Chủ đề 5. TƯ DUY LẬP TRÌNH

Bài 1

Di chuyển



Khám phá



Các lệnh di chuyển

- ĐÔNG** ➡ : Sang ô bên phải.
- NAM** ↓ : Xuống ô bên dưới.
- TÂY** ← : Sang ô bên trái.
- BẮC** ↑ : Lên ô bên trên.

Ở hình trên, để đi đến em ra lệnh: **ĐÔNG** ➡.

Làm

Chọn lệnh điều khiển đi đến .

a)



NAM ↓

BẮC ↑

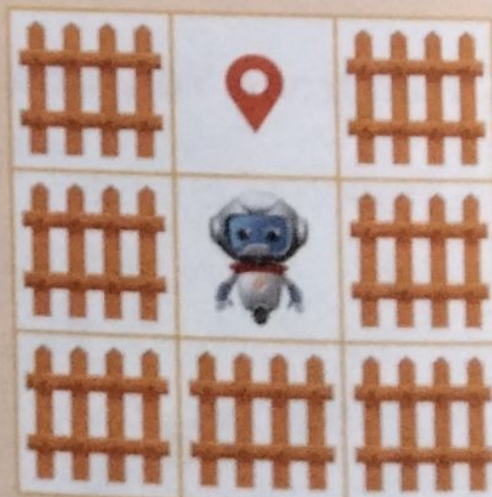
b)



ĐÔNG ➡

TÂY ←

c)



NAM ↓

BẮC ↑

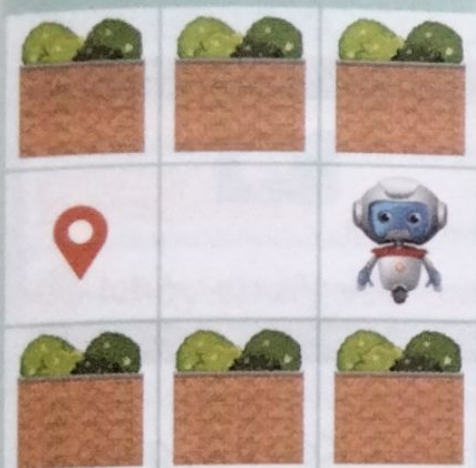


Luyện tập

1 Điền lệnh còn thiếu.

a)

TÂY ←



b)

ĐÔNG →

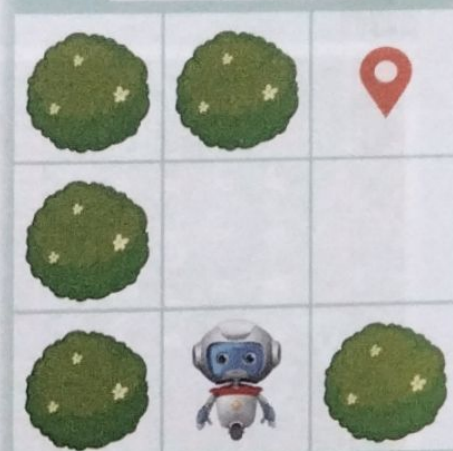
ĐÔNG →



c)

BẮC ↑

BẮC ↑



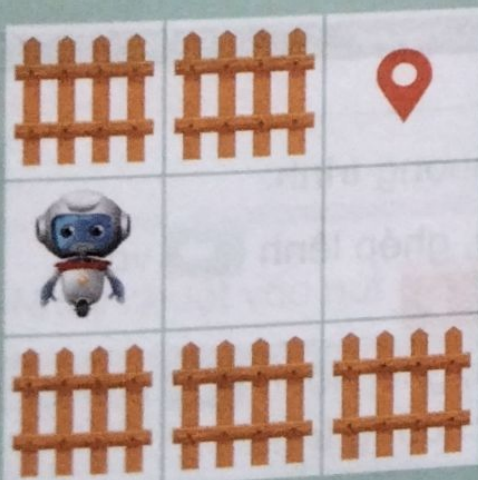
2 Xoá lệnh thừa.

ĐÔNG →

ĐÔNG →

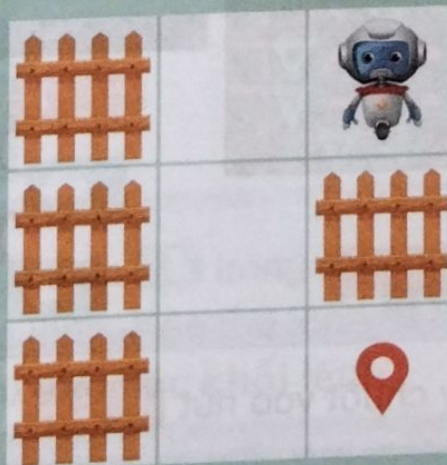
BẮC ↑

TÂY ←



3 Điền các lệnh còn thiếu.

TÂY ←





Thực hành

Em thực hiện theo các hướng dẫn dưới đây dưới sự hỗ trợ của thầy cô giáo. Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở trò chơi *Chú chim nóng tính*.

1 Mức 2

Chim **Lợn** **Mức**

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds 2 NHIEU HON

Hướng dẫn

Để đưa chú chim đến con heo, hãy gắn khối **Đứng** phía dưới khối **khi chạy**, sau đó nhấn "► Run" (chạy)!

Không gian làm việc: 1 / 2 khối lệnh

1 Tạo chương trình: Kéo thả, ghép lệnh **Đứng** vào lệnh **khi chạy**.

2 Chạy chương trình: Nháy chuột vào nút **Chạy**.

2 Mức 3

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds 3 NHIEU HON

Hướng dẫn

Gắn các khối **Đứng** vào khối **khi chạy** để hoàn tất mã lệnh, sau đó nhấp chuột vào "► Run" (chạy).

Không gian làm việc: 1 / 3 khối lệnh

1 Tạo chương trình:

- Kéo thả, ghép lệnh **Đứng** vào lệnh **khi chạy**.
- Kéo thả, ghép lệnh **Đứng** còn lại vào cuối chương trình.

2 Nháy chuột vào nút **Chạy**.

3 Mức 4

Khu vực các khối lệnh

Khu vực chương trình

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds

Hướng dẫn: Đưa khối **Đi lên** từ hộp công cụ và thêm nó vào dưới các khối khác để hoàn thành.

Các khối lệnh: Không gian làm việc: 3 / 4 khối lệnh

Đi lên

Chạy

Thực hiện từng bước

2 Nháy chuột vào nút **Chạy**.

1 Tạo chương trình: Kéo thả, ghép lệnh **Đi lên** vào cuối chương trình.

4 Mức 5

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds

Hướng dẫn: Có một khối thừa **Đi xuống** ở cuối chương trình này! Hãy kéo nó trở lại hộp công cụ để bỏ đi.

Các khối lệnh: Không gian làm việc: 5 / 4 khối lệnh

Đi xuống

Đi trái

Chạy

Thực hiện từng bước

2 Nháy chuột vào nút **Chạy**.

1 Thừa lệnh **Đi xuống** trong chương trình. Xóa lệnh: Kéo thả lệnh **Đi xuống** vào Khu vực các khối lệnh.

5 Mức 6

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds

Hướng dẫn

Bạn có thể tìm ra khối nào bạn cần thêm vào dưới cùng của các khối khác để hoàn thành chương trình này không?

Không gian làm việc: 4 / 4 khối lệnh

Các khối lệnh

Bắt đầu lại

Chạy

Thực hiện từng bước

Kéo thả, ghép thêm một lệnh vào cuối chương trình để điều khiển  đi đến .

6 Mức 7

Bài 3: Chuỗi tuần tự cùng Angry Birds

Hướng dẫn

Hãy thử tạo một chương trình hoàn toàn theo ý của bạn!

Không gian làm việc: 1 / 3 khối lệnh

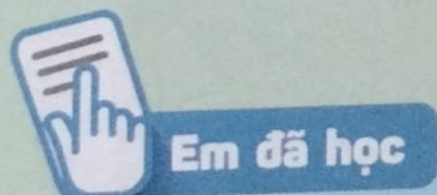
Các khối lệnh

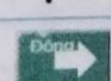
Bắt đầu lại

Chạy

Thực hiện từng bước

Tạo chương trình để điều khiển  đi đến .



Lệnh	Di chuyển
	Sang ô bên phải.
	Sang ô bên trái.
	Xuống ô bên dưới.
	Lên ô bên trên.

Bài 2

Lập trình cho Rô-bốt

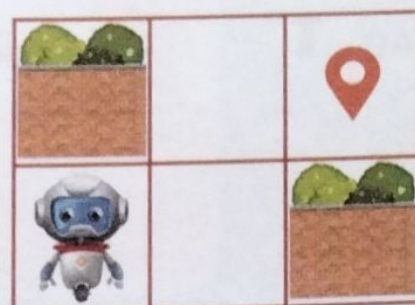


Khám phá

ĐÔNG ➡

BẮC ↑

ĐÔNG ➡



Dãy lệnh ở hình trên điều khiển đi đến . Rô-bốt sẽ thực hiện các lệnh này lần lượt từ trên xuống dưới.

Làm

1. Chọn chương trình điều khiển đi đến .

a)



ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡



BẮC ↑

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡



b)



BẮC ↑

TÂY ←

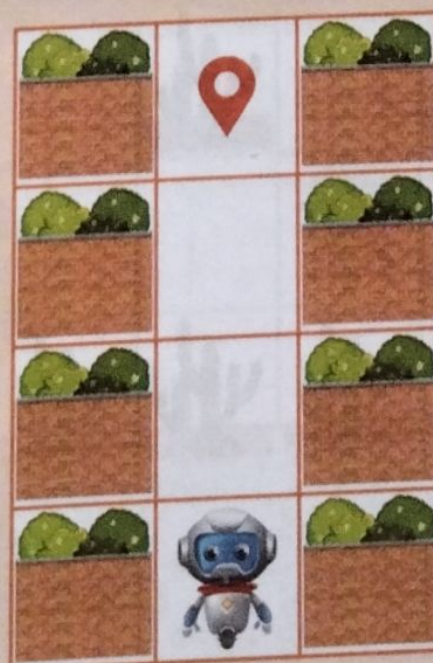
BẮC ↑



BẮC ↑

BẮC ↑

BẮC ↑



2. Chỉ ra vị trí của  sau khi thực hiện theo mỗi chương trình dưới đây.

a)

BẮC ↑

TÂY ←

BẮC ↑

b)

BẮC ↑

ĐÔNG →

BẮC ↑



Luyện tập

1 Điền 2 lệnh còn thiếu.

ĐÔNG →

.....

.....



2 Xoá lệnh thừa.

NAM ↓

ĐÔNG →

NAM ↓

TÂY ←



3 Điền 3 lệnh còn thiếu.

TÂY ←

.....

.....

.....



4 Điền 6 lệnh còn thiếu.

TÂY ←

.....

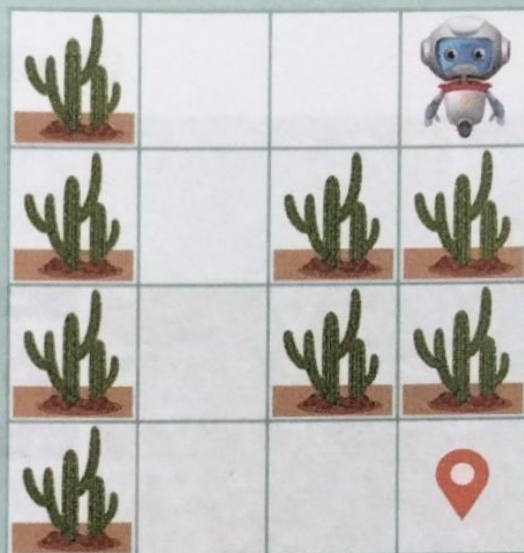
.....

.....

.....

.....

.....



5 Tạo hai chương trình khác nhau để điều khiển  đi đến .

Chương trình 1

.....

.....

.....

.....

Chương trình 2

.....

.....

.....

.....



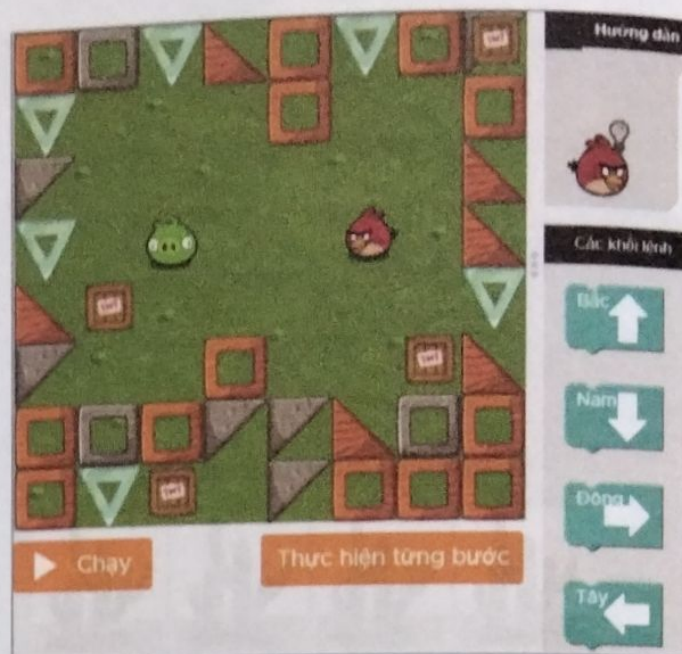


Thực hành

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để tiếp tục trò chơi *Chú chim nóng tính*.

1 Mức 2

- Tạo hai chương trình khác nhau để điều khiển  đi đến .
- Chương trình theo đường đi ngắn nhất gồm mấy lệnh?



2 Mức 3



3 Mức 4



4 Mức 5



5 Mức 6



6 Mức 7



7 Mức 8



8 Mức 9



9 Mức 10



Em đã học

Các lệnh trong chương trình được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới.

Bài 3

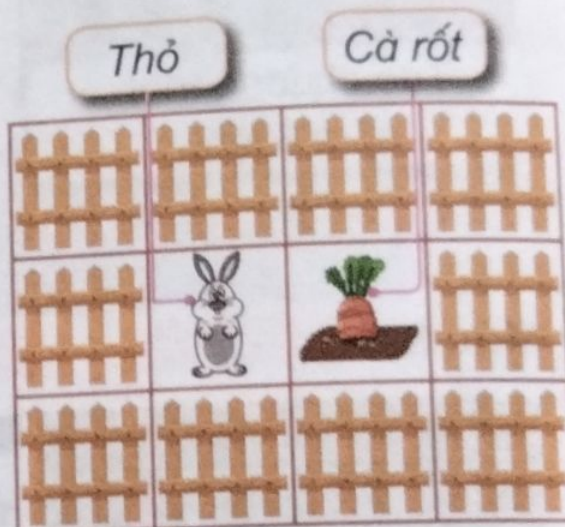
Thỏ nhỏ cà rốt



Khám phá

Chương trình ở hình bên điều khiển  đi đến ô có  và nhỏ .

ĐÔNG →
NHỎ 

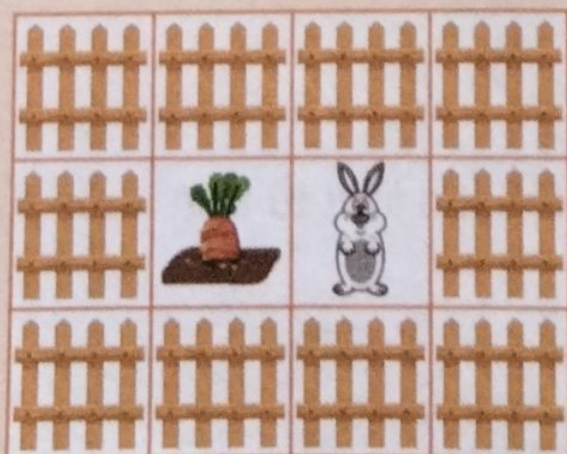


Làm

Điền lệnh còn thiếu.

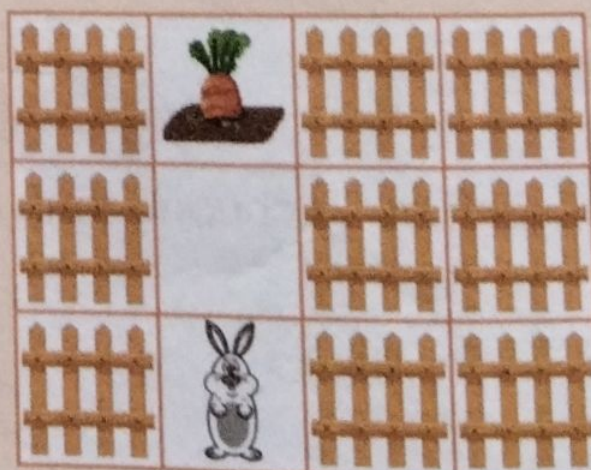
a)

TÂY ←



b)

BẮC ↑





Luyện tập

1 Chọn chương trình giúp  thu hoạch được .

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

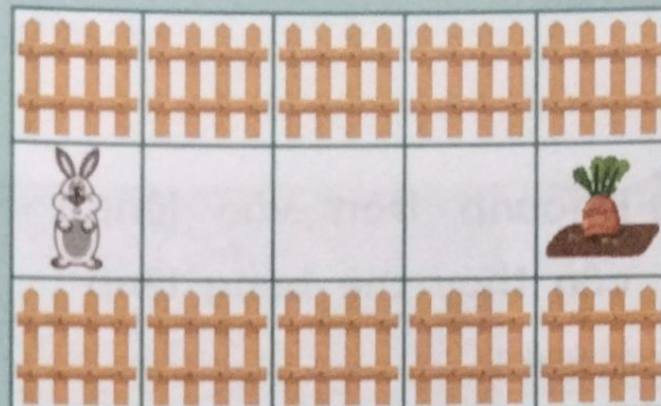
ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

ĐÔNG ➡

NHỎ 



2 Chọn chương trình giúp  thu hoạch được tất cả .

ĐÔNG ➡

NHỎ 

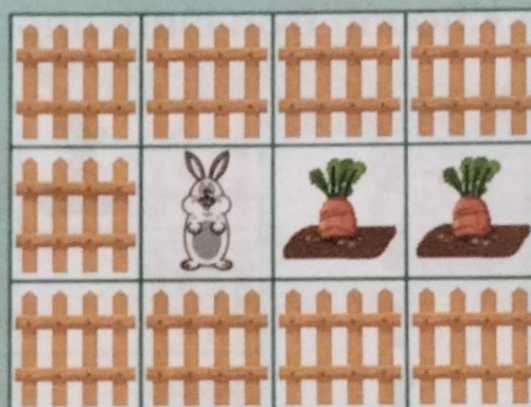
ĐÔNG ➡

NHỎ 

ĐÔNG ➡

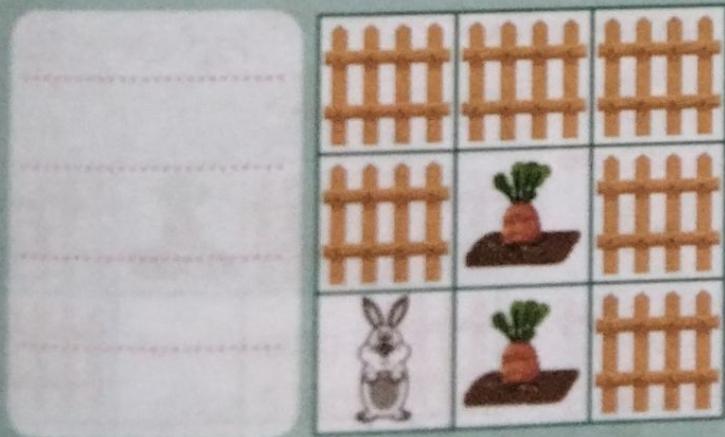
ĐÔNG ➡

NHỎ 

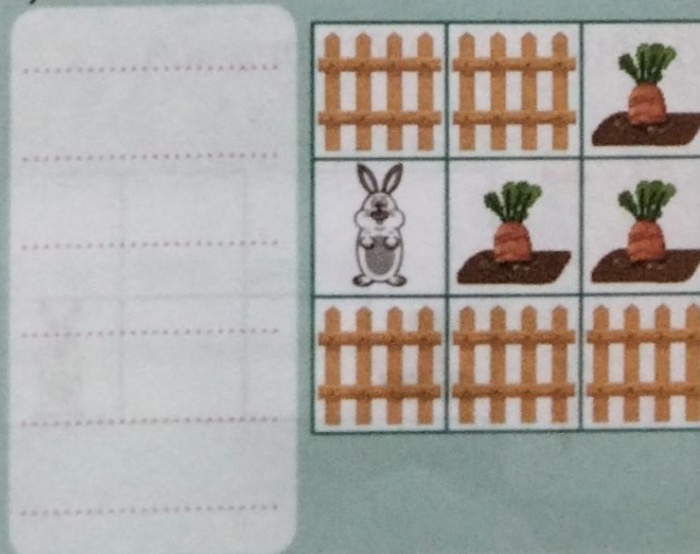


3 Tạo chương trình giúp  thu hoạch được tất cả .

a)

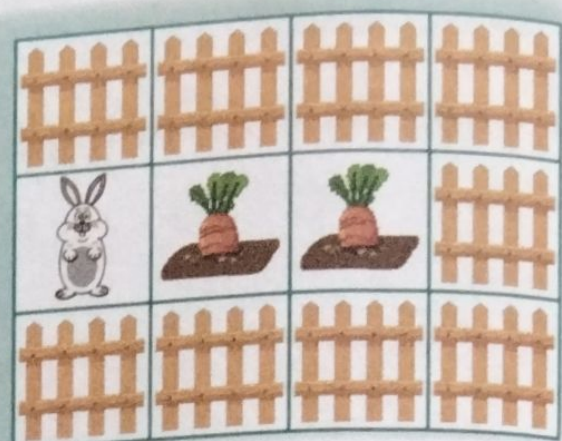


b)



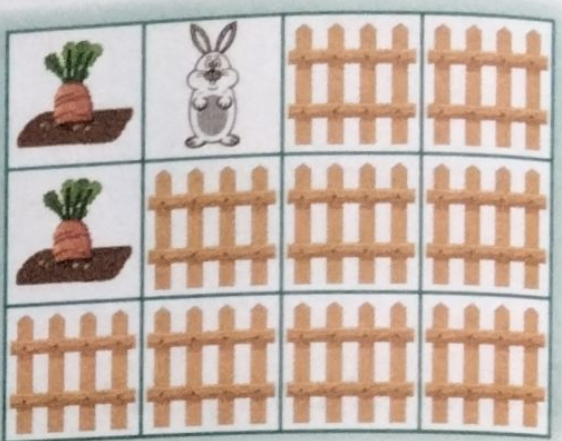
4 Khoanh tròn vào lệnh cần thay thế bằng lệnh NHỎ .

ĐÔNG →
TÂY ←
ĐÔNG →
NHỎ 



5 Khoanh tròn vào lệnh cần thay thế bằng lệnh NAM ↓.

TÂY ←
NHỎ 
ĐÔNG →
NHỎ 



6 Khoanh tròn lệnh, nhóm lệnh lặp lại liên tiếp trong các chương trình

a)

BẮC ↑
BẮC ↑
BẮC ↑
NHỎ 

fence	carrot	fence
fence		fence
fence		fence
fence		fence
fence	rabbit	fence

b)

ĐÔNG →
BẮC ↑
ĐÔNG →
BẮC ↑
NHỎ 

fence	fence	carrot	fence
fence			fence
fence			fence
rabbit		fence	fence

7 Điền số lần lặp vào (...).

a) Lệnh TÂY ← lặp lại ... lần.

TÂY ←
TÂY ←
TÂY ←
NHỎ 

carrot			rabbit

b) Nhóm lệnh ĐÔNG → BẮC ↑ lặp lại ... lần.

ĐÔNG →
BẮC ↑
ĐÔNG →
BẮC ↑
NHỎ 

fence	fence	carrot	fence
fence			fence
rabbit		fence	fence

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở trò chơi Hái ngô.

1 Mức 2

Laurel Bắp ngô Lệnh hái ngô



Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái 

Bắc ↑

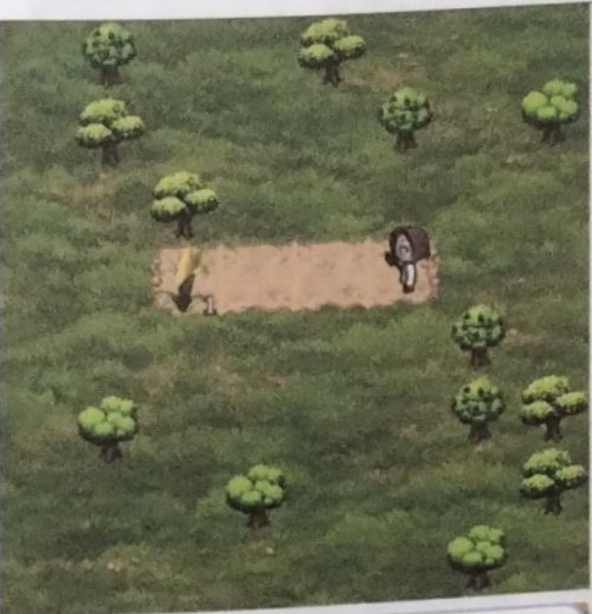
Nam ↓

Đông →

Tây ←

Tạo chương trình để điều khiển  đi đến  và hái .

2 Mức 3



Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái 

Bắc ↑

Nam ↓

Đông →

Tây ←

Tạo chương trình gồm 5 lệnh.

3 Mức 4



Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái 

Bắc ↑

Nam ↓

Đông →

Tây ←

Tạo chương trình gồm 5 lệnh.

4 Mức 6



Hướng dẫn

Thêm một khối để

Các khối lệnh

hái 

Bắc ↑

Nam ↓

Đông →

Tây ←

Chạy 

Đông →

Đông →

Đông →

Đông →

Đông →

Tây ←

Thêm lệnh còn thiếu.

5 Mức 7



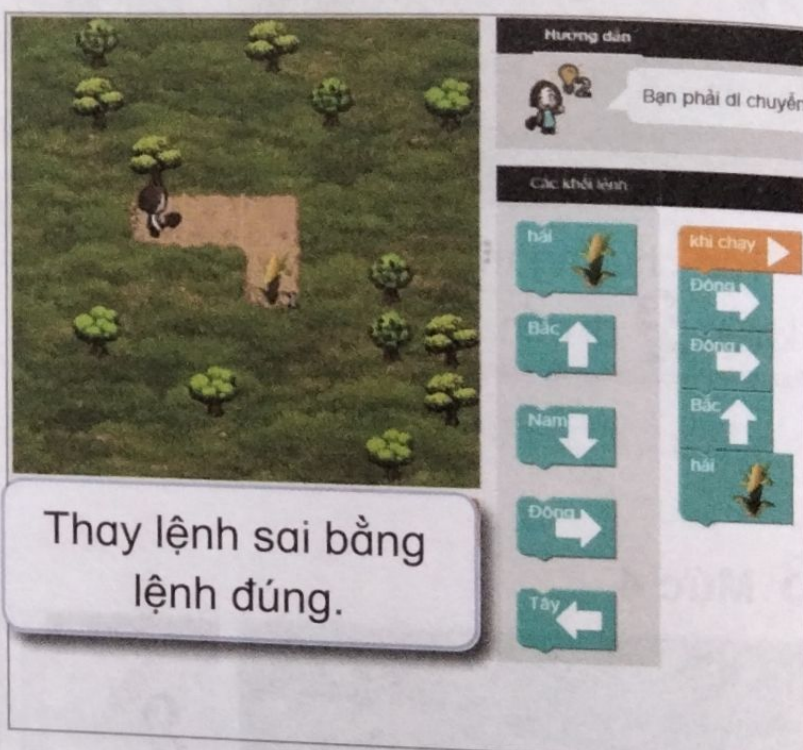
Hướng dẫn xoá lệnh thừa:

- Kéo thả để tách nhóm lệnh khỏi *chương trình*.
- Kéo thả lệnh  từ chương trình vào khu vực *Các khối lệnh* để xoá lệnh này.
- Kéo thả, ghép nhóm lệnh vào cuối chương trình.

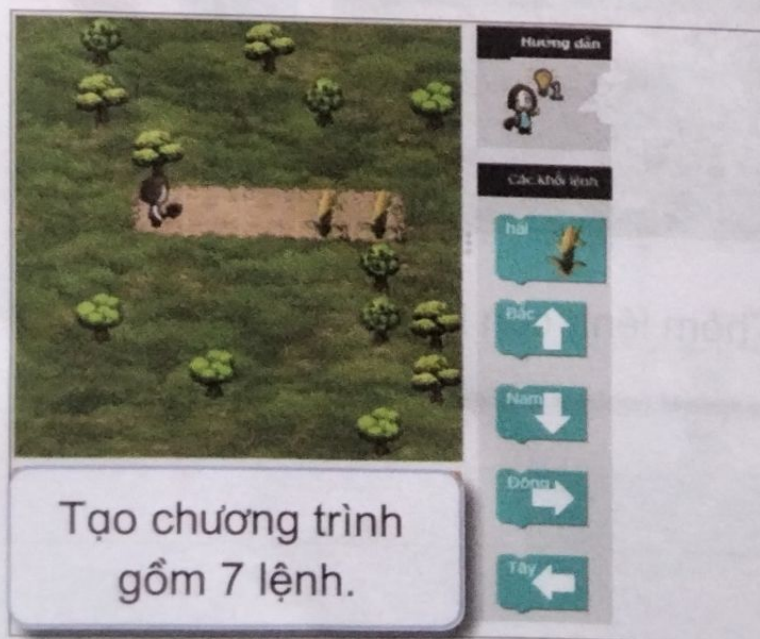
6 Mức 8



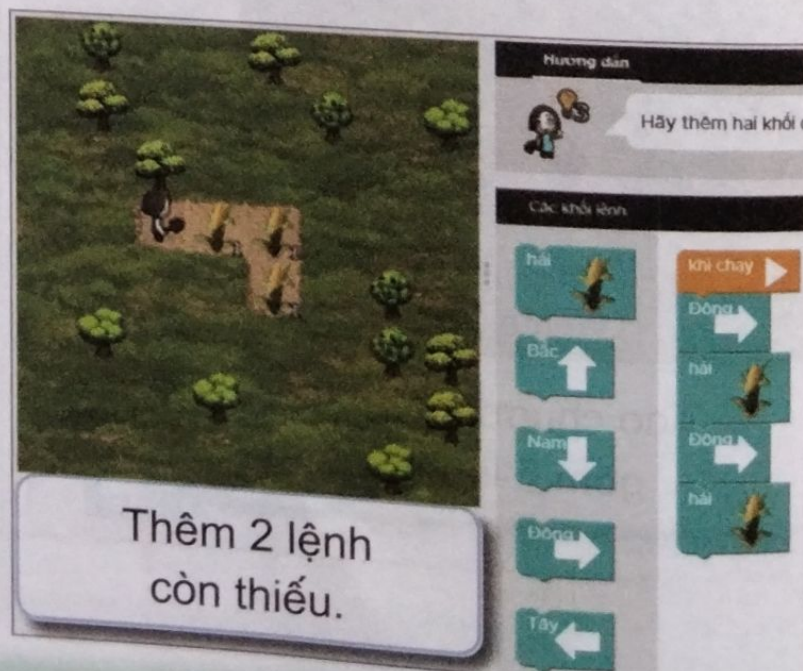
7 Mức 9



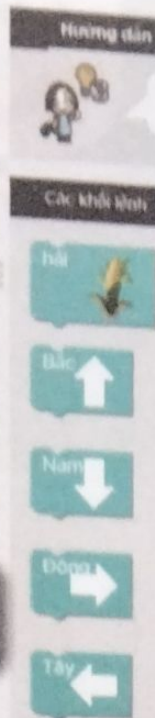
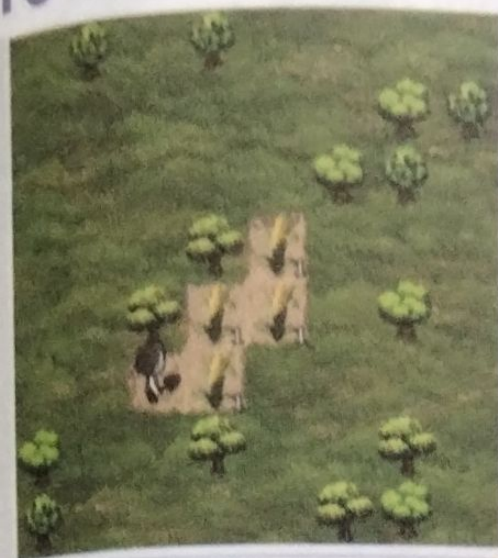
8 Mức 10



9 Mức 11



10 Mức 12



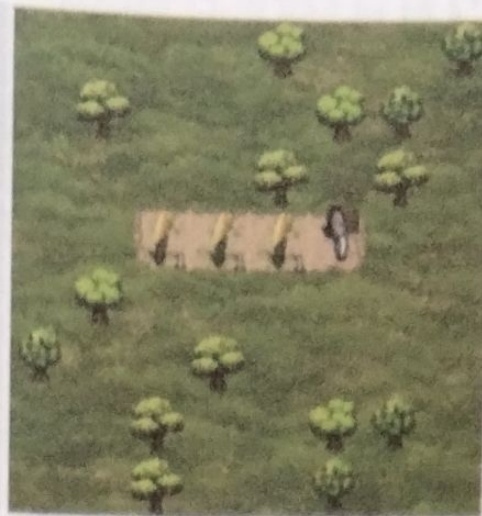
Tạo chương trình.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:

11 Mức 13



Tạo chương trình.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:

12 Mức 14



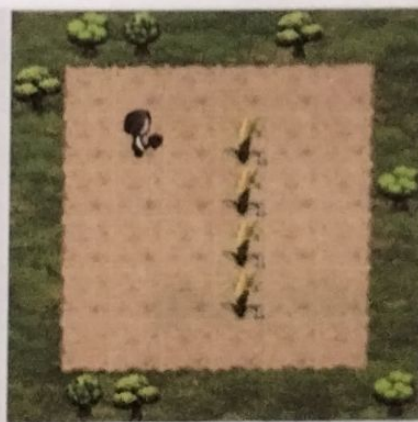
Tạo chương trình.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:

13 Mức 15

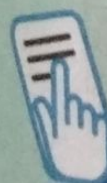


Tạo chương trình.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:



Em đã học

- Các lệnh điều khiển nhân vật: , , , , .
- Trong chương trình có thể có lệnh, nhóm lệnh lặp lại nhiều lần.

Bài 4

Vòng lặp



Khám phá

Em có thể sử dụng lệnh lặp để điều khiển nhân vật thực hiện lặp một lệnh hay nhóm lệnh.

n là số lần lặp

Lặp **n** lần

Lệnh hoặc nhóm lệnh

Ví dụ 1. Dưới đây, để điều khiển  đi đến , em có thể sử dụng chương trình 1 hoặc chương trình 2.



Chương trình 1

ĐÔNG →

ĐÔNG →

ĐÔNG →

Chương trình 2

Lặp 3 lần

ĐÔNG →

Chương trình 1 không sử dụng lệnh lặp, chương trình 2 sử dụng lệnh lặp.

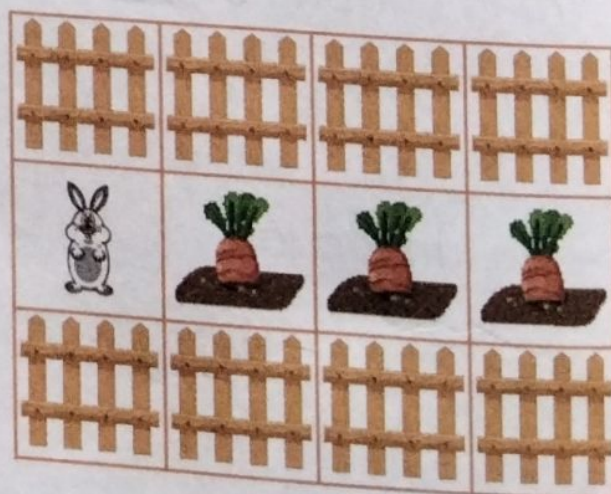
Ví dụ 2. Để điều khiển  di chuyển và nhổ , trong chương trình 3, em sử dụng

ba lần nhóm lệnh

ĐÔNG →

NHỔ 

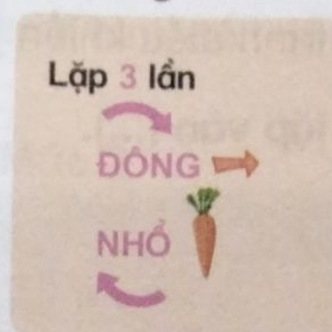
Em có thể sử dụng lệnh lặp để tạo chương trình 4 ngắn gọn hơn.



Chương trình 3



Chương trình 4



Ghép nối.

Chương trình không dùng lệnh lặp

1) BẮC ↑
BẮC ↑

2) NAM ↓
NAM ↓
NAM ↓

3) TÂY ←
NHỎ
TÂY ←
NHỎ

Chương trình dùng lệnh lặp

a) Lặp 2 lần
TÂY ←
NHỎ

b) Lặp 2 lần
BẮC ↑

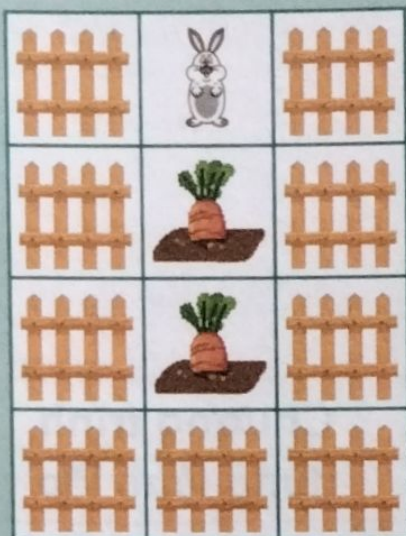
c) Lặp 3 lần
NAM ↓

Tạo chương trình điều khiển  đi đến và nhổ được tất cả .

1 Điền số lần lặp vào (...).

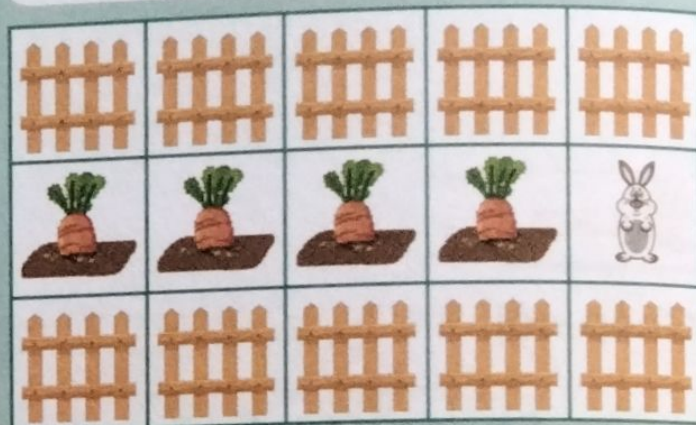
a)

Lặp ... lần



b)

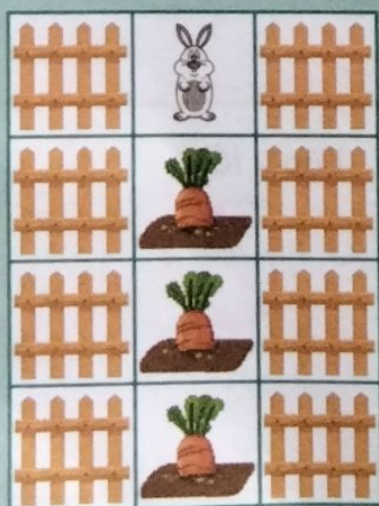
Lặp ... lần



2 Điền nhóm lệnh lặp vào (...).

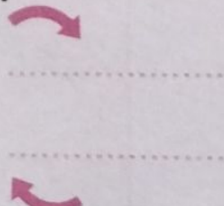
a)

Lặp 3 lần

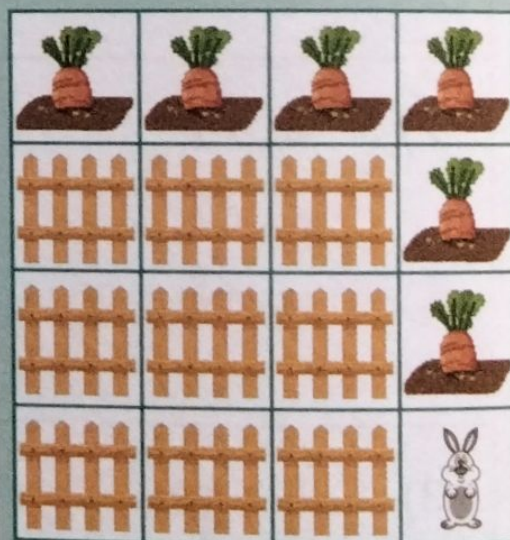
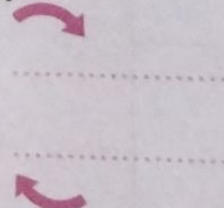


b)

Lặp 3 lần



Lặp 3 lần



Thực hành

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để tiếp tục trò chơi Hải ngô.

1 Mức 1



Hướng dẫn

1

Các khối lệnh

hải 

Bắc 

Nam 

Đông 

Tây 

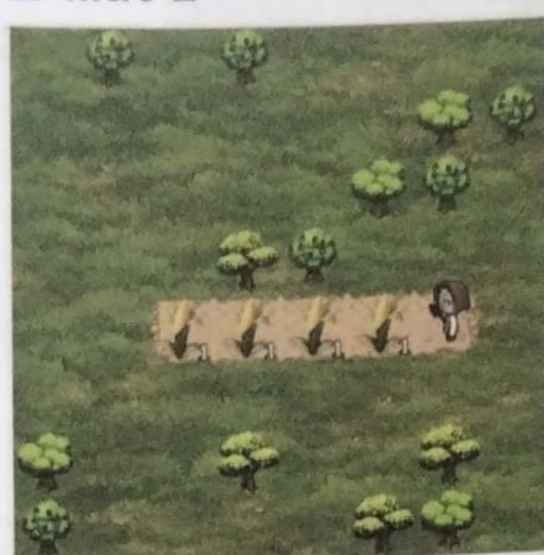
Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:

2 Mức 2



Hướng dẫn

2

Các khối lệnh

hải 

Bắc 

Nam 

Đông 

Tây 

Tạo chương trình gồm 9 lệnh.

Trong chương trình:

– Nhóm lệnh lặp là:

– Số lần lặp là:

3 Mức 4



Hướng dẫn

2

Các khối lệnh

hải 

Bắc 

Nam 

Đông 

Tây 

lặp lại 

Tạo chương trình gồm 4 lệnh.

Khối lệnh lặp

4 Mức 5



Hướng dẫn

2

"Tôi cần bạn giúp tôi tìm kiếm. Bạn có thể giúp người thu hoạch?"

Các khối lệnh

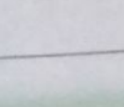
hải 

Bắc 

Nam 

Đông 

Tây 

lặp lại 

lặp lại 

Chạy Thực hiện từng bước

Tìm và sửa lỗi cho chương trình.

5 Mức 6

Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái

1 Bắc

1 Nam

1 Đông

1 Tây

lặp lại 6

Tạo chương trình gồm 6 lệnh.

6 Mức 7

Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái

1 Bắc

1 Nam

1 Đông

1 Tây

lặp lại 6

Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

7 Mức 8

Hướng dẫn

Bạn có thể thay đổi mã lệnh

Các khối lệnh

hái

1 Bắc

1 Nam

1 Đông

1 Tây

lặp lại 6

lặp lại 3

lặp lại 1

Tìm và sửa lỗi cho chương trình.

8 Mức 9

Hướng dẫn

Các khối lệnh

hái

1 Bắc

1 Tây

lặp lại 5

Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

9 Mức 10

Hướng dẫn

Các khối lệnh

Hái

1 Bắc ↑

1 Nam ↓

1 Đông →

1 Tây ←

lặp lại 5

Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

10 Mức 11

Hướng dẫn

Các khối lệnh

Hái

1 Bắc ↑

1 Nam ↓

1 Đông →

1 Tây ←

lặp lại ???

Tạo chương trình gồm 10 lệnh.

11 Mức 12

Hướng dẫn

Hãy

Các khối lệnh

Hái

1 Bắc ↑

1 Nam ↓

1 Đông →

1 Tây ←

lặp lại ???

Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

12 Mức 13

Hướng dẫn

Hãy

Các khối lệnh

Hái

1 Bắc ↑

1 Nam ↓

1 Đông →

1 Tây ←

lặp lại ???

Tạo chương trình gồm 7 lệnh.

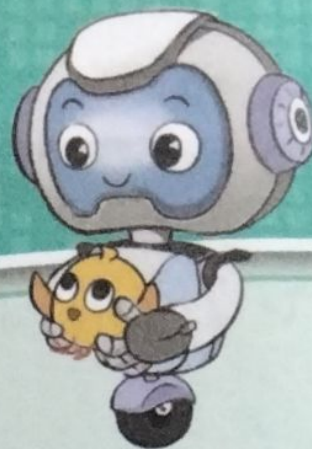


Em đã học

Có thể sử dụng lệnh lặp để điều khiển nhân vật thực hiện lặp lại thao tác nào đó.

Bài 5

Gà nhặt thóc



Khám phá

Chương trình ở hình bên điều khiển di chuyển và nhặt .

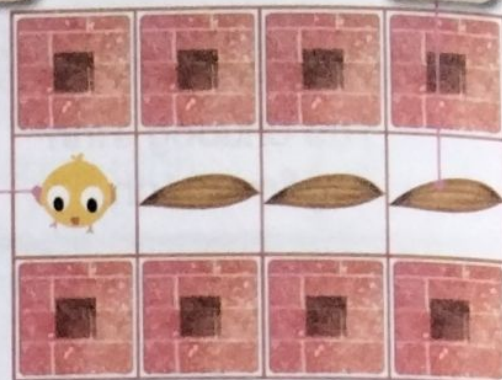
Lặp 3 lần

ĐÔNG

NHẶT

Gà

Thóc



Làm

Ghép nối.

1)

Lặp 3 lần

TÂY

NHẶT

2)

Lặp 2 lần

NAM

NHẶT

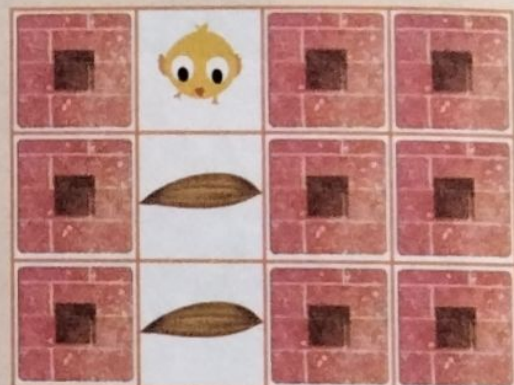
3)

Lặp 2 lần

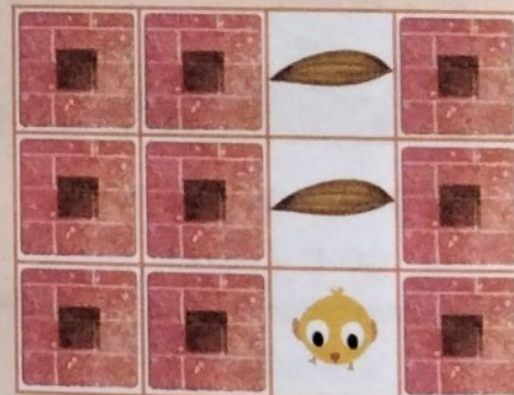
BẮC

NHẶT

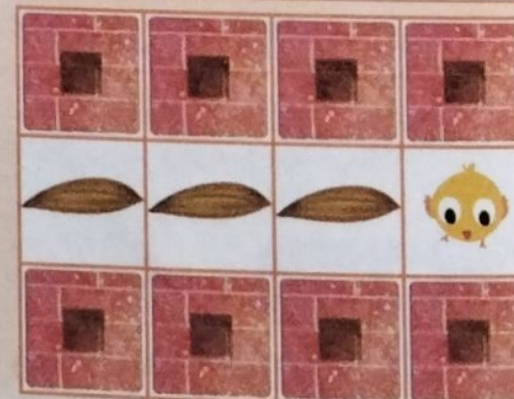
a)



b)



c)



1 Điền các lệnh vào (...) để điều khiển  nhặt tất cả .

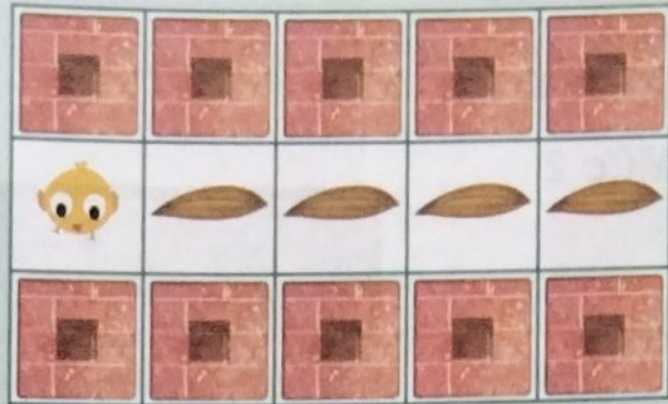
Lặp 4 lần



.....

.....





2 Điền số lần lặp và các lệnh còn thiếu vào (...).

a)

Lặp ... lần



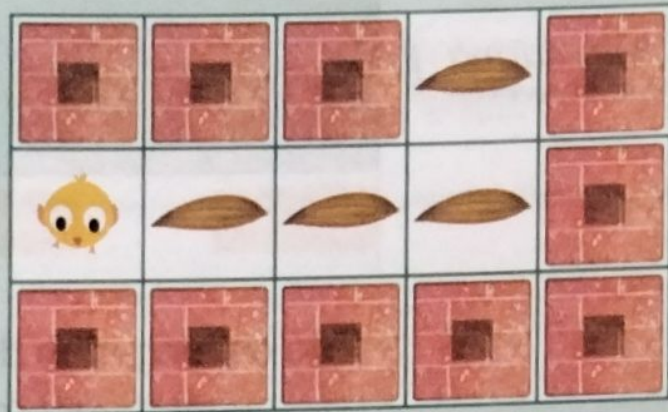
ĐÔNG 

NHẶT 



.....

.....



b)

Lặp ... lần



ĐÔNG 

NHẶT 



Lặp ... lần



NAM 

NHẶT 



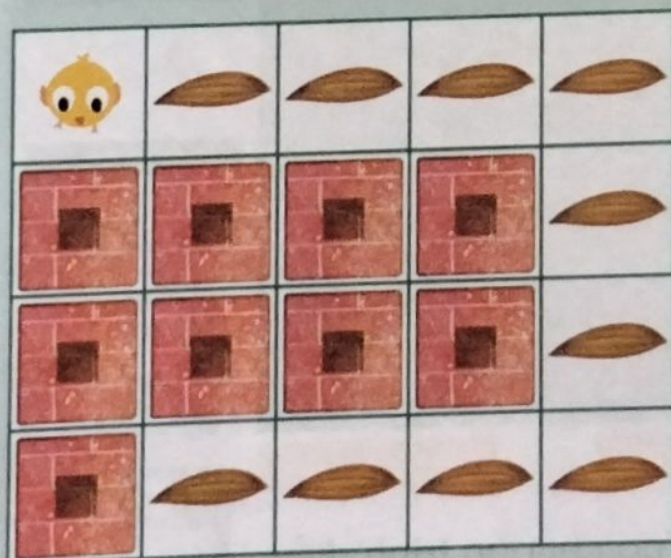
Lặp ... lần



.....

.....





Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở trò chơi Nhặt kim cương.

1 Mức 2



Laurel

Kim cương

Hướng dẫn

Các khối lệnh

Động →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được 

Chạy Thực hiện từng bước

Tạo chương trình điều khiển nhặt ít nhất một kim cương.

Lệnh nhặt kim cương

2 Mức 3



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Động →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được 

Chạy Thực hiện từng bước

Tạo chương trình điều khiển nhặt tất cả kim cương.

lặp lại 5

3 Mức 5



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Động →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được 

Chạy Thực hiện từng bước

Tạo chương trình gồm 4 lệnh.

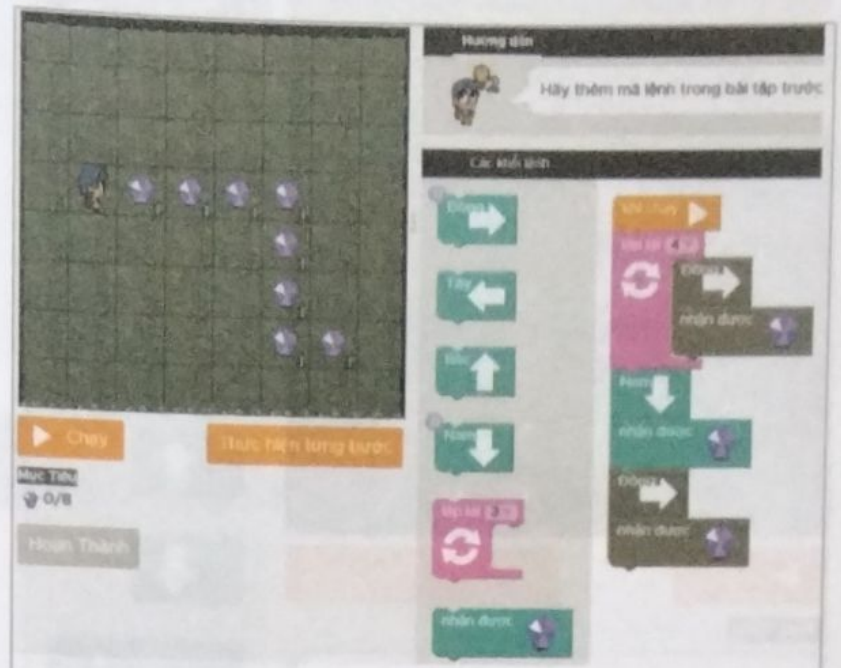
lặp lại 5

4 Mức 6



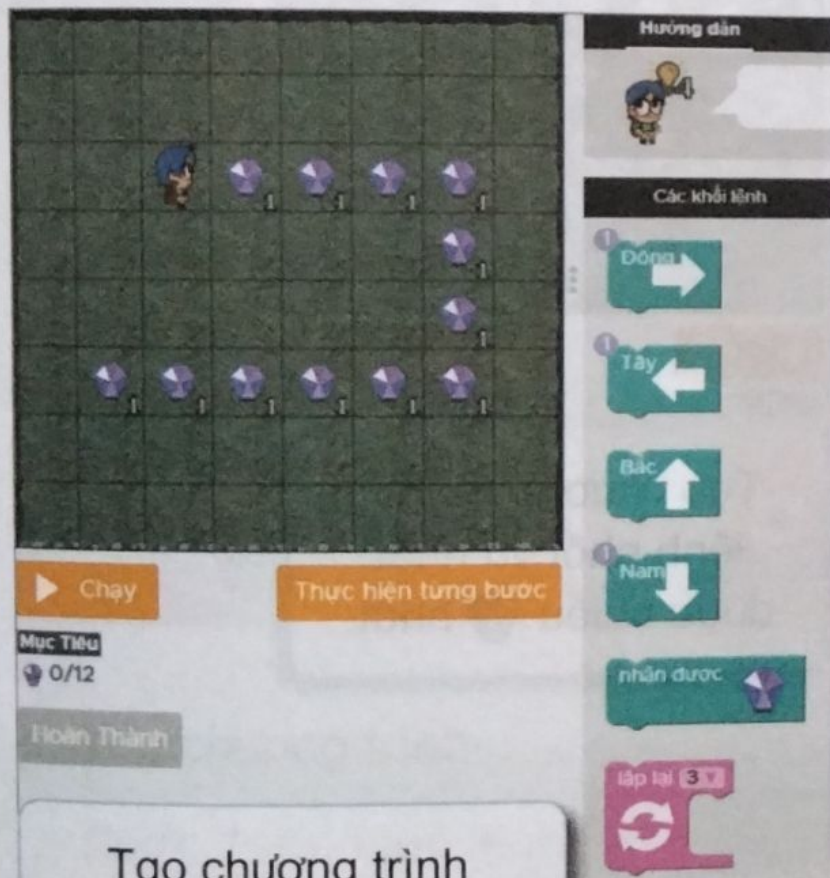
- Tìm và sửa lỗi cho chương trình.
- Thêm lệnh còn thiếu.
- Chương trình gồm 9 lệnh.

5 Mức 7



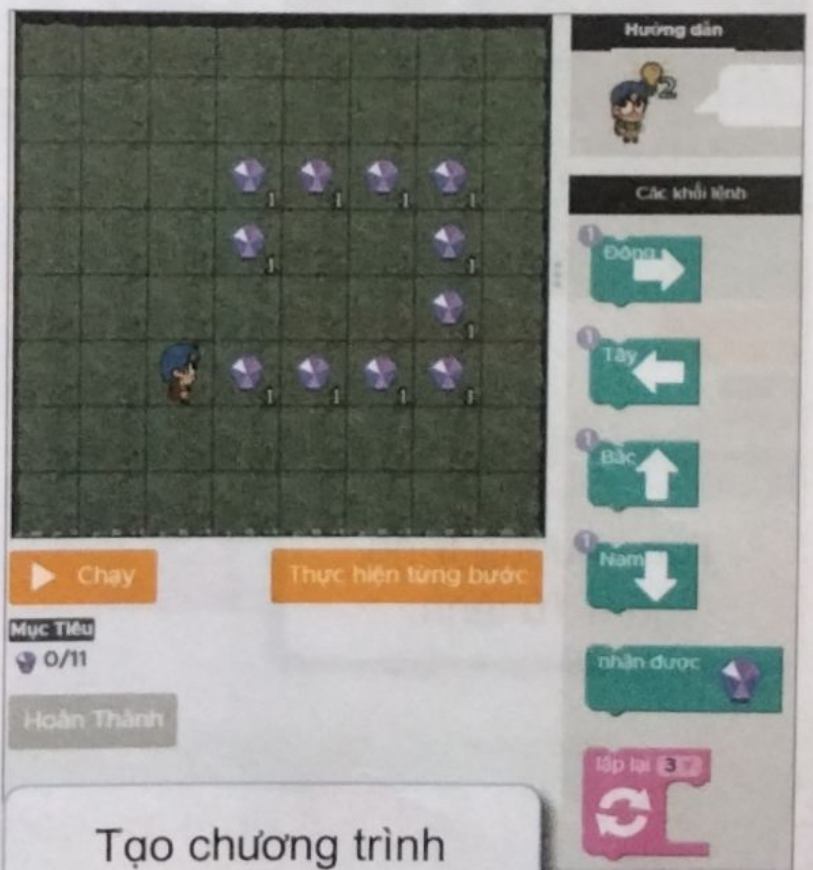
- Tìm và sửa lỗi cho chương trình.
- Chương trình gồm 9 lệnh.

6 Mức 8



Tạo chương trình
gồm 10 lệnh.

7 Mức 9



Tạo chương trình
gồm 12 lệnh.

8 Mức 10



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Đông →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được

lặp lại ???

Mục Tiêu

Tạo chương trình gồm 13 lệnh.

Thực hiện từng bước

9 Mức 11



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Đông →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được

lặp lại ???

Mục Tiêu

Tạo chương trình gồm 10 lệnh.

Thực hiện từng bước

10 Mức 12



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Đông →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

nhận được

lặp lại ???

Mục Tiêu

Tạo chương trình gồm 10 lệnh.

Thực hiện từng bước

11 Mức 13



Hướng dẫn

Các khối lệnh

Đông →

Tây ←

Bắc ↑

Nam ↓

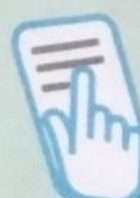
nhận được

lặp lại ???

Mục Tiêu

Tạo chương trình ít lệnh nhất và nhặt được nhiều nhất.

Thực hiện từng bước

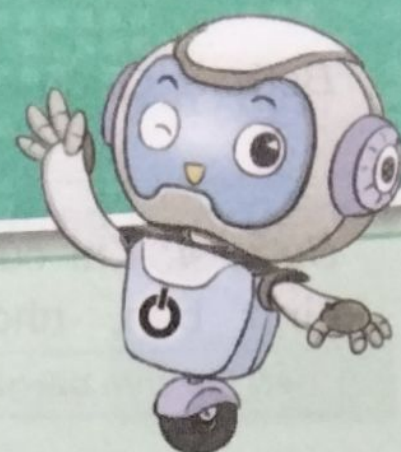


Em đã học

Sử dụng lệnh lặp giúp chương trình ngắn gọn hơn.

Bài 6

Em lập trình trò chơi



Nhiệm vụ

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để mở trò chơi *Trận chiến hoàng gia*.

1 Mức 3

Rồng Daisy



Chạy

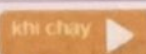
Sân khấu

Lệnh nói

Hướng dẫn

 Cho Rồng Daisy nói gì đó khi bạn nhấp chuột vào nút "Run" (chạy).

Các khối lệnh

nói  Hi there 

thiết lập  tâm trạng 

di chuyển  

bắt đầu chơi  vô 

 lặp lại 3

Lời nói

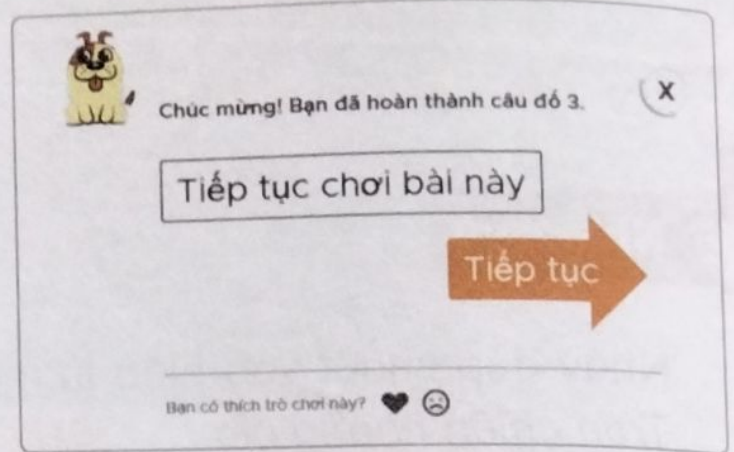
a) Tạo chương trình

Bước 1: Kéo thả lệnh  Hi there ghép với lệnh .

Bước 2: Nháy chuột vào nút .

Bước 3: Quan sát kết quả trên sân khấu và ghi lại lời nói của :

Bước 4: Khi cửa sổ xuất hiện như hình bên, nháy chuột vào nút Tiếp tục chơi bài này để chơi lại.



b) Thay đổi lời nói

Bước 1: Thực hiện theo hướng dẫn sau:

nói 

Hi there. ▾
Chào mọi người.
Bạn có khỏe không?
Chào Buổi Sáng

1 Nháy chuột vào nút ▾

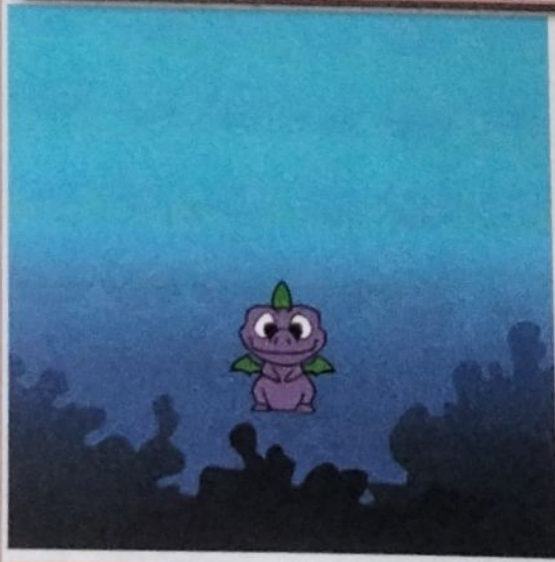
2 Chọn một lời nói

Bước 2: Nháy chuột vào nút ▶ Chạy.

Bước 3: Ghi lại lời nói của :

2 Mức 4

Lệnh sự kiện khi nháy chuột



▶ Chạy

Hướng dẫn

 Hãy dùng sự kiện để khiến Rồng Daisy chuyển sang tâm trạng 

Các khối lệnh

khi nào 

thiết lập  tâm trạng 

nói  Hi there. ▾

khi chạy 

nói  Hi there. ▾

Lệnh thay đổi trạng thái nhân vật

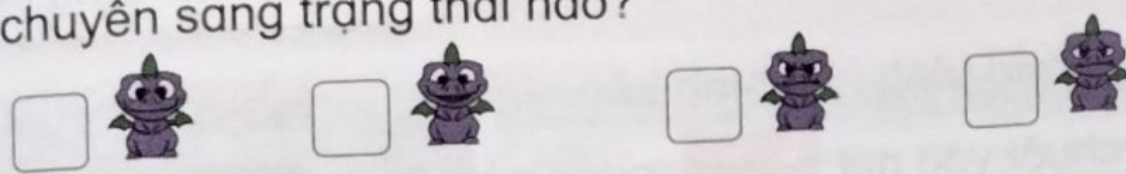
a) Tạo chương trình gắn với sự kiện nháy chuột vào  trên sân khấu.

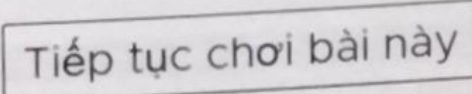
Bước 1: Kéo thả lệnh  vào **Khu vực chương trình** (không ghép với lệnh đã có).

Bước 2: Kéo thả, ghép lệnh  với lệnh  đã có trong **Khu vực chương trình**.

Bước 3: Nháy chuột vào nút .

Bước 4: Nháy chuột vào  trên sân khấu. Quan sát và cho biết  đã chuyển sang trạng thái nào?



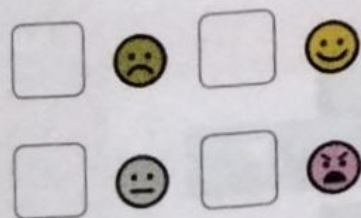
Bước 5: Nháy chuột vào nút  để chơi lại.

b) Thay đổi trạng thái của  trên sân khấu.

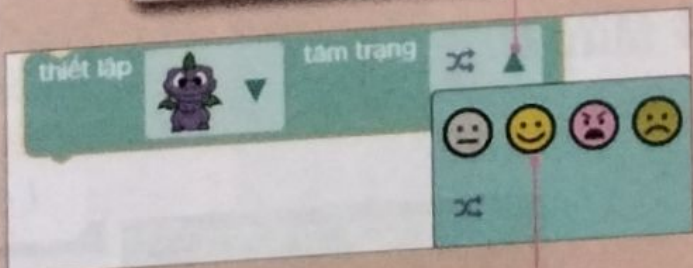
Bước 1: Thực hiện theo hướng dẫn hình bên.

Bước 2: Nháy chuột vào nút .

Bước 3: Nháy chuột vào . Quan sát và chọn biểu tượng tương ứng với trạng thái của .



1 Nháy chuột vào nút 



2 Chọn một trạng thái (hoặc chọn  để thay đổi trạng thái một cách ngẫu nhiên).

3 Mức 5

Hiệp sĩ

Lệnh sự kiện gõ phím mũi tên hoặc nháy chuột vào nút mũi tên.

Hướng dẫn:
 Tôi giờ làm hiệp sĩ rồi! Hãy đánh bại rồng để hoàn thành cấp độ này.
 Thêm sự kiện để hiệp sĩ di chuyển về phía con rồng khi nhấp chuột vào mũi tên sang trái.

Các khối lệnh:

khí nào

đi chuyển

cài đặt hình nền

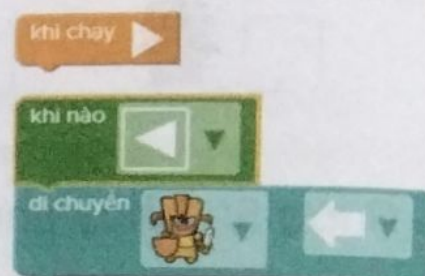
Lệnh di chuyển sang trái

Nút mũi tên sang trái

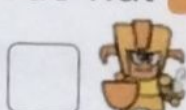
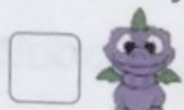
Chạy

Bước 1: Tạo chương trình như hình bên.

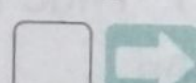
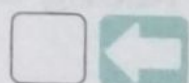
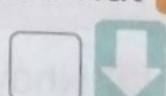
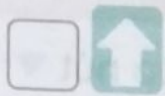
Bước 2: Nháy chuột vào nút **Chạy**, quan sát và trả lời câu hỏi:



– Khi nháy chuột vào nút **Chạy**, nhân vật nào di chuyển?



– Khi nháy chuột vào nút **Chạy**, nhân vật di chuyển sang hướng nào?



4 Mức 6

Lệnh di chuyển sang phải

Hướng dẫn:
 Thêm khối sự kiện để chàng kỵ sĩ di chuyển khi ấn phím mũi tên.
 Di chuyển chàng kỵ sĩ về bên phải để hoàn thành câu đố này.

Các khối lệnh:

khí nào

khí nào

đi chuyển

nói

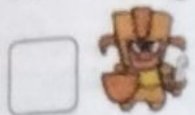
Lệnh di chuyển sang phải

Chương trình

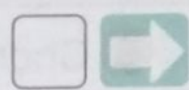
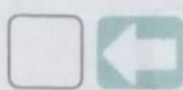
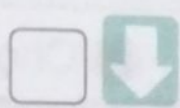
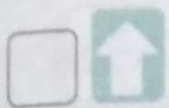
Chạy

Thực hiện tương tự mức 5 để tạo chương trình như hình trên. Nháy chuột vào nút **▶ Chạy**, quan sát sân và trả lời câu hỏi.

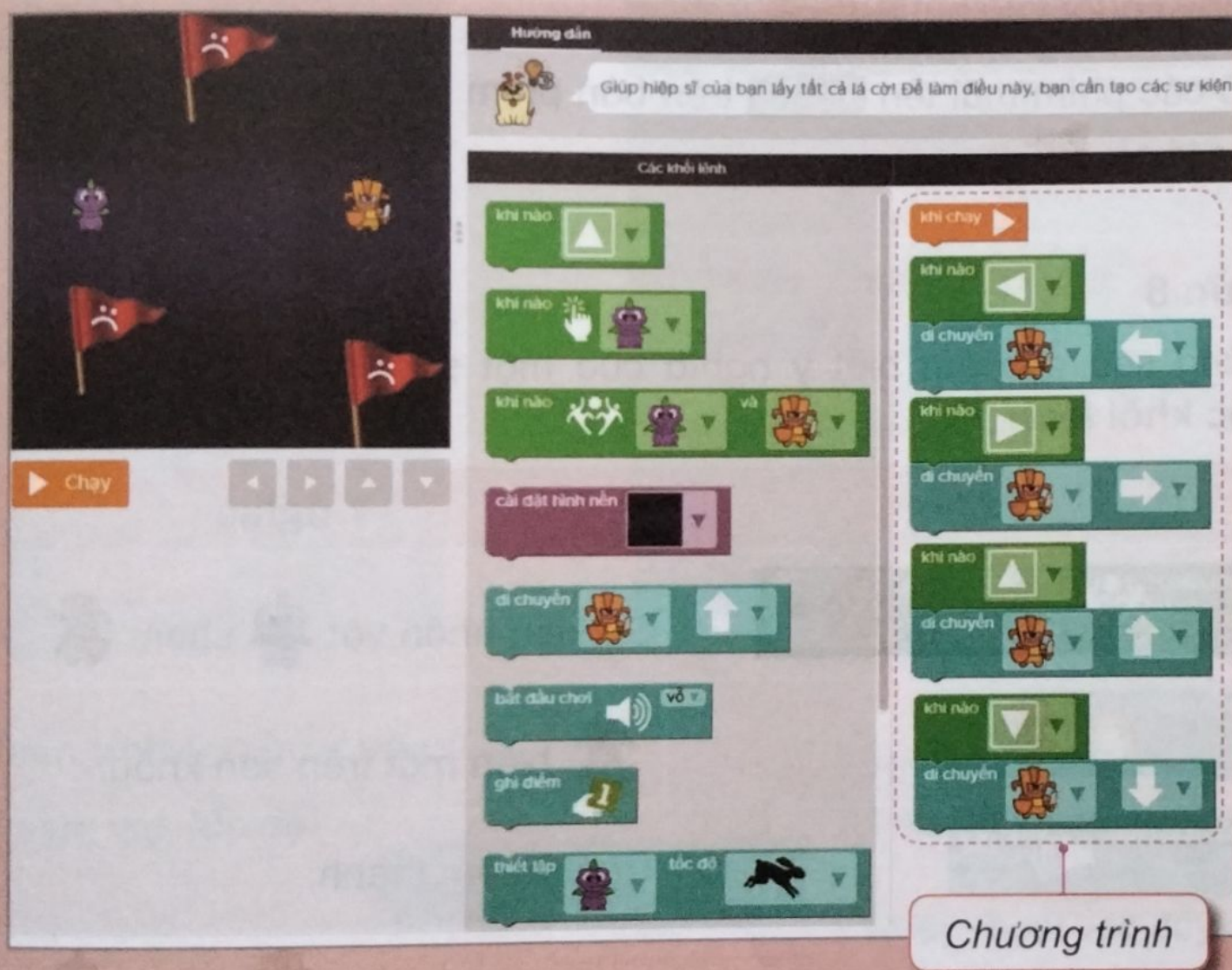
- Khi em gõ phím , nhân vật nào sẽ di chuyển?



- Khi em gõ phím , nhân vật di chuyển sang hướng nào?



5 Mức 7



a) Tạo chương trình

Thực hiện tương tự mức 6 để tạo chương trình như hình trên. Để tạo đoạn chương trình , trước tiên em cần thay đổi lệnh sự kiện và lệnh di chuyển như sau:

Thay đổi mũi tên trong lệnh sự kiện Thay đổi hướng trong lệnh di chuyển

1 Nháy chuột vào nút ▼.



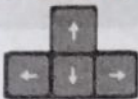
2 Chọn nút ▼.

1 Nháy chuột vào nút ▼.



2 Chọn hướng ▼.

b) Chơi trò chơi

- Nháy chuột vào nút  Chạy.
- Gõ các phím mũi tên  trên bàn phím để di chuyển  lấy được các lá cờ .

6 Mức 8

a) Bảng sau cho em biết ý nghĩa của một số lệnh có trong **Khu vực các khối lệnh**.

Lệnh	Ý nghĩa
	Sự kiện nhân vật  chạm  .
	 biến mất trên sân khấu.
	Phát ra âm thanh.

Hãy sử dụng các lệnh trên tạo chương trình để khi  chạm  thì:

-  biến mất.
- Phát ra âm thanh và chạm.

b) Chạy chương trình, chơi trò chơi để  tránh chạm  và lấy được tất cả .

7 Mức 9

Ở mức này, em hãy chỉnh sửa chương trình để trò chơi thú vị hơn. Ví dụ, em có thể:

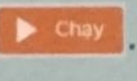
- Sử dụng lệnh  để thay đổi nền của sân khấu.
- Sử dụng lệnh   và thay đổi tốc độ di chuyển của , để chơi trò chơi dễ hơn hoặc khó hơn.



Luyện tập

1 Ghép nối.

Lệnh sự kiện	
1)	 
2)	  
3)	   
4)	 

Các lệnh gắn với lệnh này sẽ được thực hiện khi:	
a)	Nháy chuột vào  trên sân khấu.
b)	Nháy chuột vào nút  hoặc gõ phím  .
c)	Nháy chuột vào nút  .
d)	 chạm  .

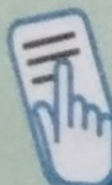
2 Điền từ thích hợp vào (...).

(nhân vật, tốc độ)



Nháy chuột vào đây để thay đổi

Nháy chuột vào đây để chọn



Em đã học

Em có thể lập trình tạo chương trình trò chơi có sự tương tác giữa các nhân vật với người chơi.

Với sự tham gia góp ý về chuyên môn
của Thầy giáo Đào Tân Lý

Chịu trách nhiệm xuất bản: Chủ tịch Hội đồng thành viên kiêm Tổng Giám đốc **Nguyễn Tiến Thanh**

Chịu trách nhiệm nội dung: Tổng biên tập **Phạm Vĩnh Thái**

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo: Phó Tổng biên tập **Vũ Trung Chính**

Tổng Giám đốc CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội **Lê Thành Anh**

Biên tập nội dung: Nguyễn Thị Nguyễn Thuý

Trình bày bìa: Nguyễn Việt Hà

Thiết kế sách: Bùi Quang Tuấn – Nguyễn Việt Hà

Minh hoạ: Nguyễn Thu Hằng

Sửa bản in: Nguyễn Thị Nguyễn Thuý

Chế bản: Công ty CP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
và Công ty cổ phần Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội.

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội.

HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ LỚP 1

Mã số: G0LH1I001A24

In 5.000 bản, (QĐ TK30M) khổ 19 x 26.5cm

Đơn vị in: Nhà máy in Bộ Quốc phòng

Địa chỉ: Thôn Lưu Phái, xã Ngũ Hiệp, huyện Thanh Trì, TP. Hà Nội, Việt Nam

Cơ sở in: Khu CN Quốc Oai, Km 19, Đại lộ Thăng Long, Thị trấn Quốc Oai, TP. Hà Nội, Việt Nam

Số ĐKXB: 1743-2024/CXBIPH/5-1104/GD

Số QĐXB: 2841/QĐ-GD-HN ngày 19 tháng 7 năm 2024

In xong nộp lưu chiểu tháng 7 năm 2024

Mã số ISBN: 978-604-0-43129-5

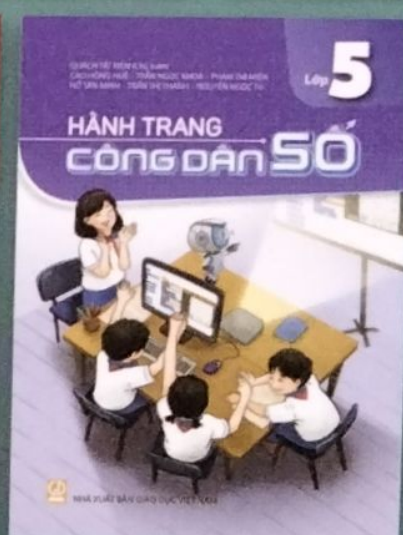
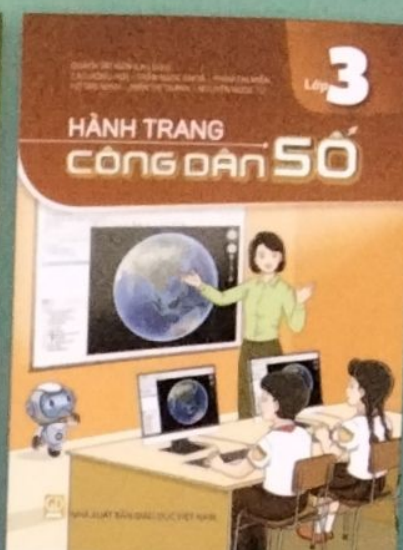


NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM
CÔNG TY CP ĐẦU TƯ VÀ PHÁT TRIỂN GIÁO DỤC HÀ NỘI

TRÂN TRỌNG GIỚI THIỆU BỘ SÁCH



HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ



Bạn đọc có thể mua sách tại các Công ty Sách - Thiết bị trường học ở các địa phương hoặc các cửa hàng sách của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam:

- Tại TP. Hà Nội: 45 Phố Vọng; 187, 187C Giảng Võ; T7 Times City; 47 Lò Đúc; Ngõ 385 Hoàng Quốc Việt; 17T2 - 17T3 Trung Hoà, Nhân Chính; Toà HESCO Văn Quán - Hà Đông.
- Tại TP. Đà Nẵng: 78 Pasteur; 145 Lê Lợi; 223 Lê Đình Lý.
- Tại TP. Hồ Chí Minh: 261C Lê Quang Định, quận Bình Thạnh; 231 Nguyễn Văn Cừ, quận 5; 116 Đinh Tiên Hoàng, phường 1, quận Bình Thạnh.
- Tại TP. Cần Thơ: 162D Đường 3 tháng 2, phường Xuân Khánh, quận Ninh Kiều.
- Tại Website bán hàng trực tuyến: www.edubook.com.vn; Hotline: 083 821 8899

Website: www.nxbgd.vn

www.heid.vn

www.hoclieu.vn



HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ LỚP 1



ISBN 978-604-0-43129-5



Giá: 35.000đ