

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

HÀNH TRANG CÔNG DÂN SỐ

(Giới thiệu một số bài mẫu)

Lớp

1

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

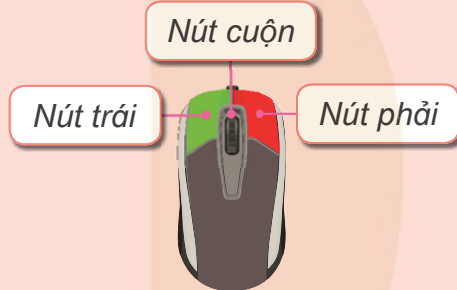
Bài 2 Bật, tắt máy tính



Nhiệm vụ

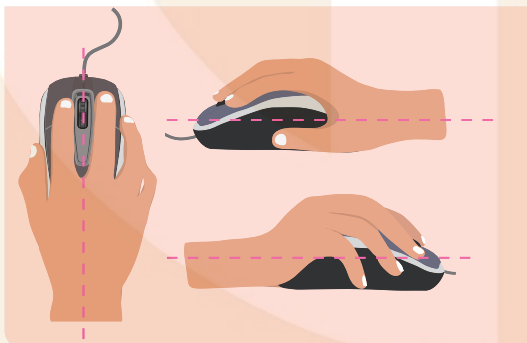
1 Sử dụng chuột máy tính

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



- Thực hiện theo hướng dẫn trong các hình dưới đây.

Cầm chuột đúng cách.

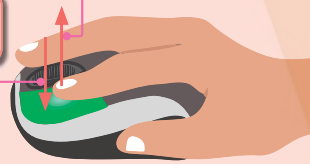


Di chuyển chuột.



Nháy chuột.


- 1 Nhấn nút trái chuột xuống.
- 2 Thả ngón tay.




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 và sẵn sàng để em sử dụng.

An toàn !

- Tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính.

*Ngồi thẳng lưng,
vai thả lỏng.*

*Chân đặt tự nhiên
trên mặt sàn.*



*Màn hình ngang
tâm mắt.*

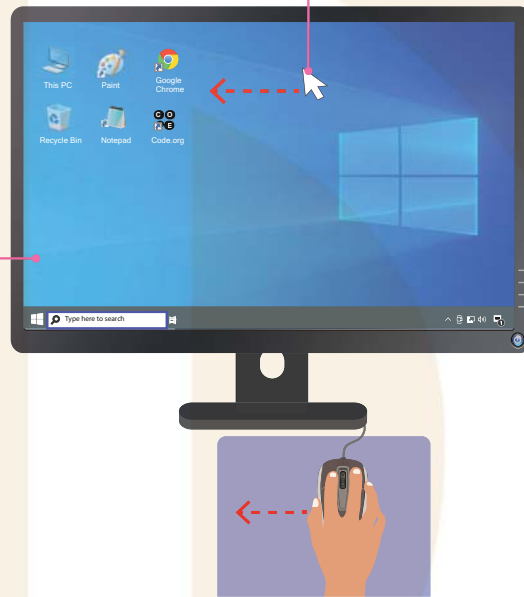
- Không tự ý sử dụng máy tính khi chưa được phép.

3 Di chuyển chuột

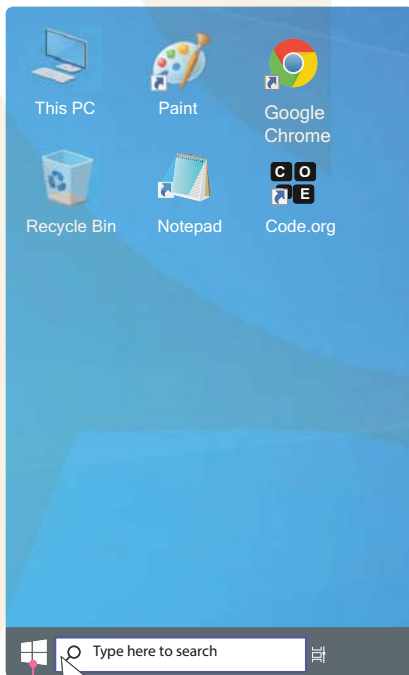
Cắm chuột, di chuyển chuột trên mặt bàn. Nhận xét sự di chuyển tương ứng của con trỏ chuột trên màn hình nền.

Màn hình nền.

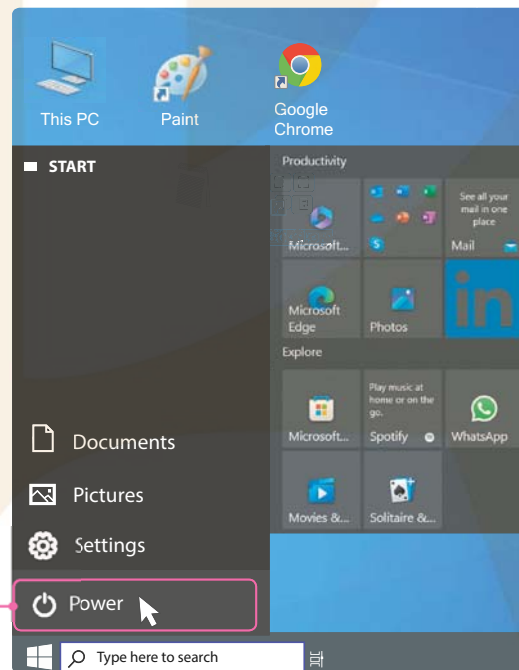
Con trỏ chuột.



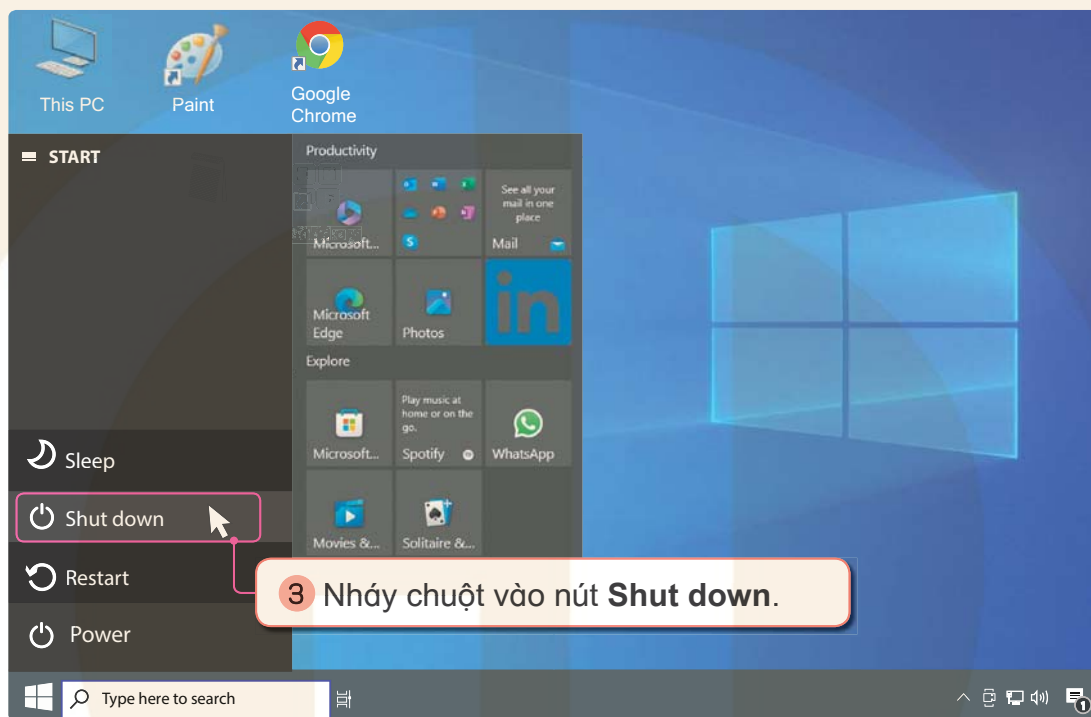
4 Tắt máy tính đúng cách



1 Nháy chuột vào nút **Start** (di chuyển con trỏ chuột vào nút rồi nháy chuột).



2 Nháy chuột vào nút **Power**.



An toàn !

Không tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện.





Luyện tập

1 Nối thao tác với hình ảnh cho phù hợp.

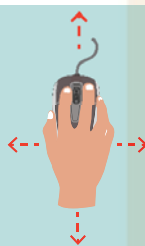
Thao tác

Di chuyển chuột

Nháy chuột

Cầm chuột

Hình ảnh









2 Điền số thứ tự các bước thực hiện tắt máy tính đúng cách.

- Nháy chuột vào nút  Power .
- Nháy chuột vào nút **Start**  .
- Đợi đèn trên thân máy tắt hẳn rồi nhấn nút  trên màn hình.
- Nháy chuột vào nút  Shut down .

3 Thực hành khởi động và tắt máy tính đúng cách.

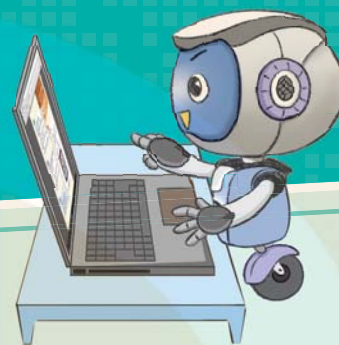


Em đã học

- Di chuyển chuột: Cầm và di chuyển chuột trên mặt bàn, con trỏ chuột sẽ di chuyển tương ứng trên màn hình.
- 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 đúng cách: Nháy chuột vào nút **Start**  →  Power →  Shut down → Nhấn nút  trên màn hình.

Chủ đề 3. BÀN PHÍM MÁY TÍNH

Bài 1 Gõ phím

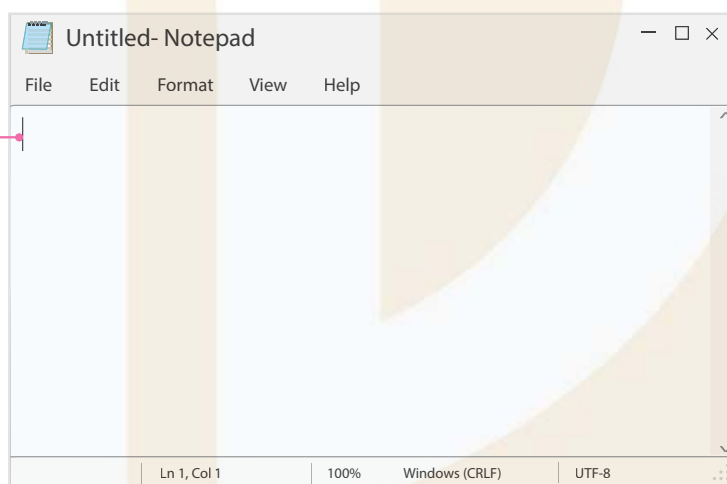


Nhiệm vụ

1 Kích hoạt phần mềm Notepad

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

Con trỏ soạn thảo



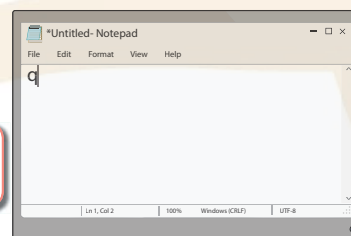
2 Gõ phím

a) Gõ lần lượt các phím:



  và quan sát màn hình.

Gõ phím 



b) Nối phím được gõ và chữ xuất hiện trong cửa sổ Notepad.

Phím được gõ

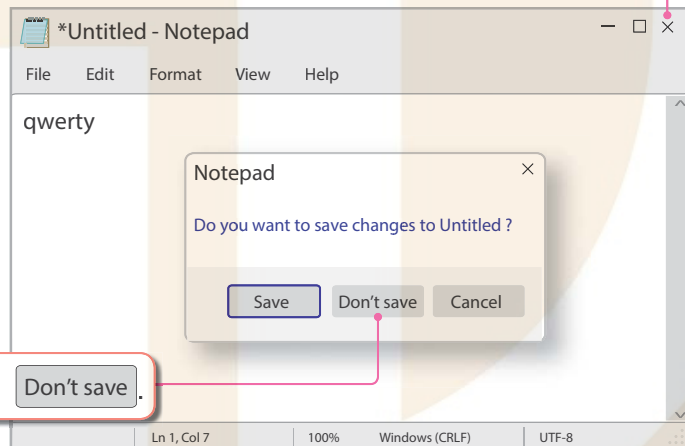
Q W E R T Y

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.



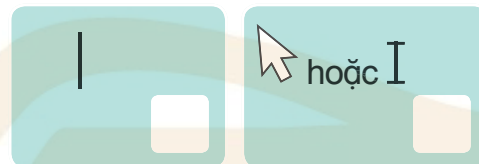
Luyện tập

1 Đánh dấu  để chọn đáp án đúng.

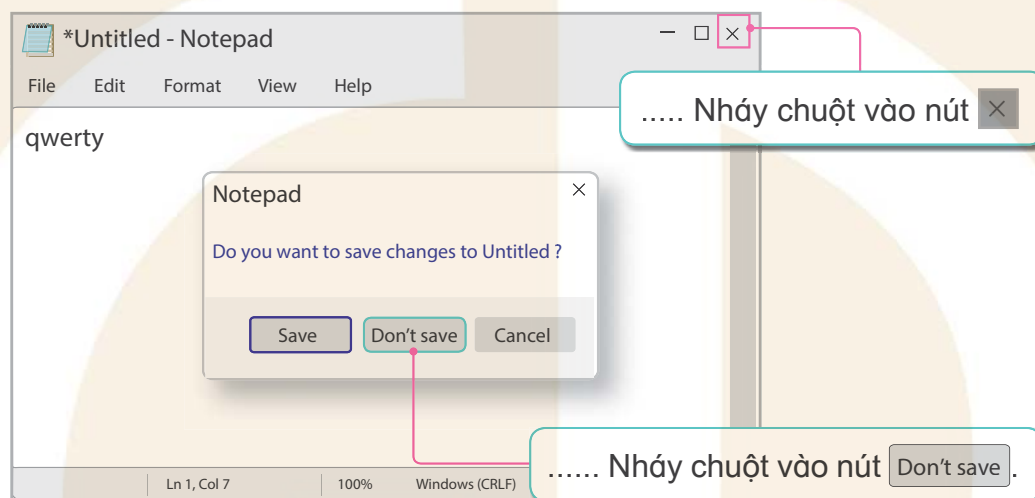
a) Biểu tượng Notepad



b) Con trỏ soạn thảo



2 Điền số thứ tự đúng để 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 Phòng chống đuối nước

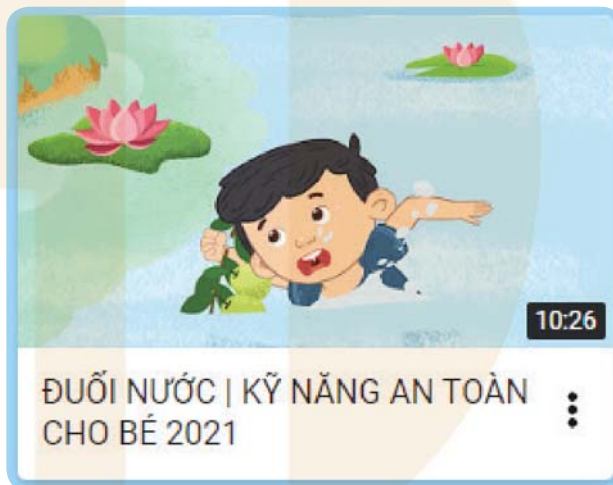


Nhiệm vụ

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 !

Nhìn thấy một bạn bị đuối nước, em sẽ làm gì?




Xuống nước để cứu bạn.




Kêu cứu thật to.

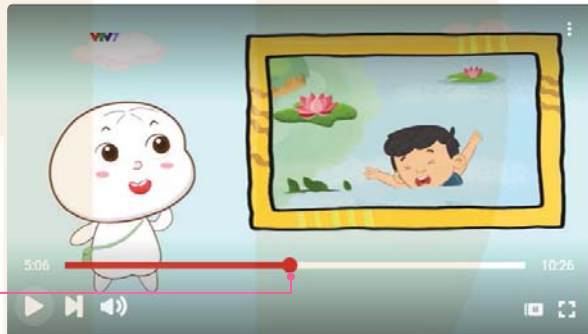
2 Xem lại video


Bước 1: Thực hiện các thao tác sau để xem lại video.

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



2 Kéo thả nút tròn màu đỏ  sang phải (hoặc sang trái) để xem lại đoạn video từ lúc bạn nhỏ bắt đầu bị đuối nước.



Bước 2: Sử dụng nút  để 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: Sử dụng nút  để xem lại đoạn video ông dặn dò các bạn nhỏ.

Hãy cho biết ông đã dặn dò các bạn nhỏ những gì.



Luyện tập

1 Nối mỗi nút ở bên trái với một mục ở bên phải cho phù hợp.



Kéo thả nút này để điều chỉnh âm lượng.



Kéo thả nút này để xem lại video từ vị trí em muốn.



Nháy chuột vào nút này để 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.

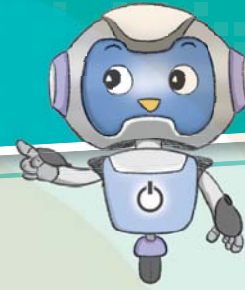


Em đã học

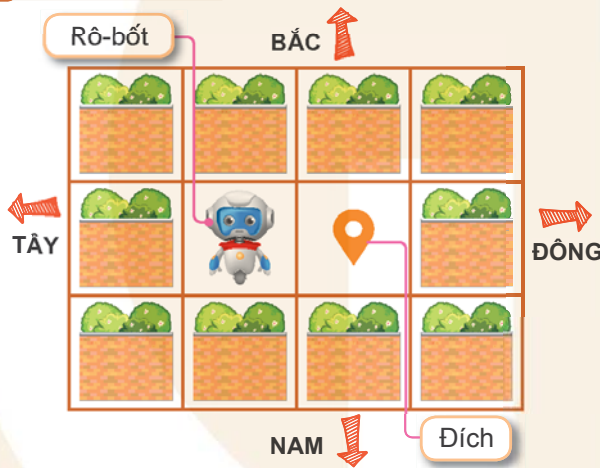
- Sau khi xem xong video, nhấn chuột vào nút  để xem lại từ đầu.
- Kéo thả nút  để xem lại video từ vị trí em muốn.

Chủ đề 5. TƯ DUY LẬP TRÌNH

Bài 1 Di chuyển



Khám phá



Các lệnh di chuyển

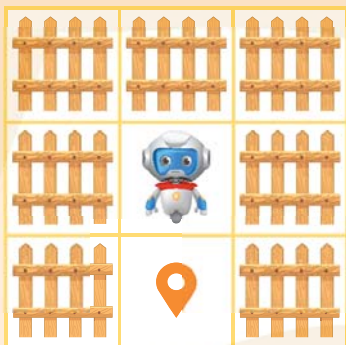
- ĐÔNG** : Sang ô bên phải.
- NAM** : Xuống ô bên dưới.
- TÂY** : Sang ô bên trái.
- BẮC** : Lên ô bên trên.

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

Làm

Đánh dấu để chọn lệnh điều khiển đi đến .

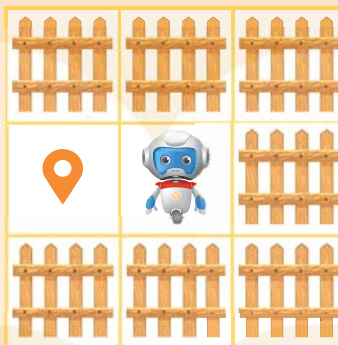
a)



NAM

BẮC

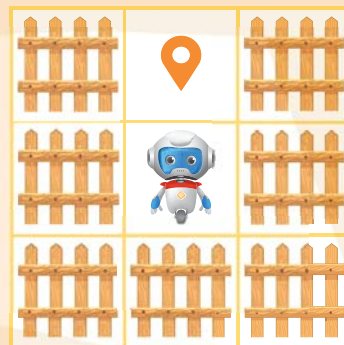
b)



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




.....

.....

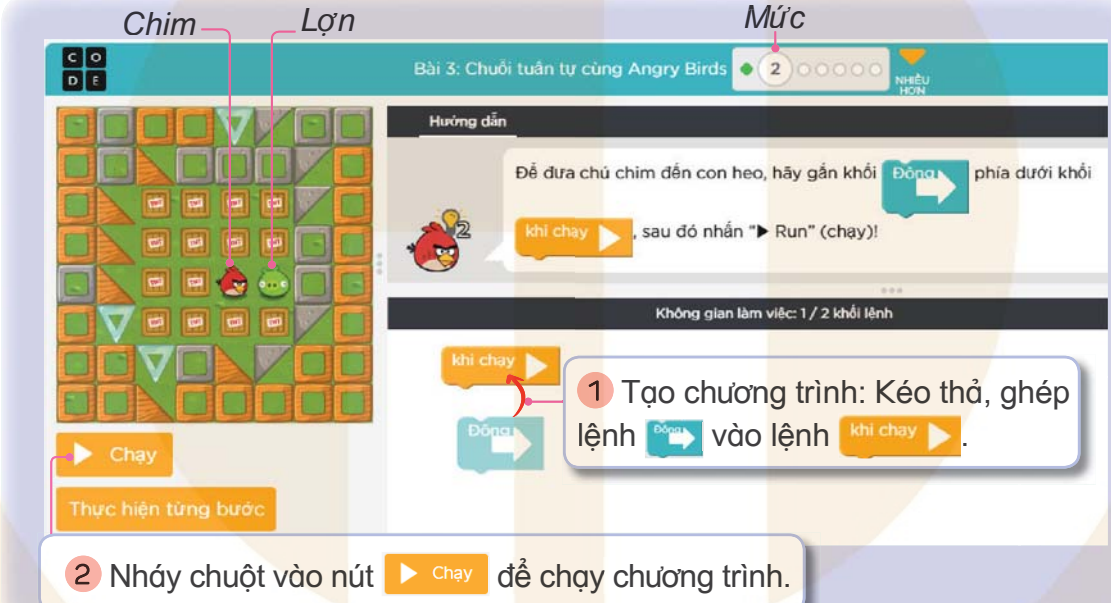
.....






Thực hành

Em nhấp đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để chơi trò chơi *Chú chim nóng tính*. Trong bài này, em cần tạo chương trình điều khiển  đi đến . Dưới đây, hướng dẫn em cách chơi từ mức 2 đến mức 7.

1 Mức 2



1 Tạo chương trình: Kéo thả, ghép lệnh  vào lệnh .

2 Nhấp chuột vào nút  để chạy chương trình.

2 Mức 3



1 Tạo chương trình:

- Kéo thả, ghép lệnh  vào lệnh .
- Kéo thả, ghép lệnh  còn lại vào cuối chương trình.

2 Nhấp chuột vào nút  để chạy chương trình.

3 Mức 4

Khu vực Các khối lệnh **Khu vực Chương trình**

Hướng dẫn: Đưa khối **Bắc** 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

Chạy
Thực hiện từng bước

2 Nháy chuột vào nút **Chạy** để chạy chương trình.

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

4 Mức 5

Hướng dẫn: Có một khối thừa **Nam** 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

Chạy
Thực hiện từng bước

2 Nháy chuột vào nút **Chạy** để chạy chương trình.

1 Thừa lệnh **Nam** trong chương trình. Kéo thả lệnh **Nam** vào khu vực Các khối lệnh để xóa 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?

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

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!

Các khối lệnh: Không gian làm việc: 1 / 3 khối lệnh

Chạy

Thực hiện từng bước

Tạo chương trình để điều khiển đi đến .



Em đã học

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

Bài 6

Em lập trình trò chơi



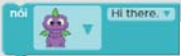

Nhiệm vụ


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


1 Mức 3

The screenshot shows the Scratch programming environment. The stage displays a purple alien character named "Rồng Daisy" on a red ground. The script area contains a "Run" button and a "Say" block. The "Say" block is connected to a "Run" block. The "Say" block has the text "Hi there." and a "khi chạy" (when green flag clicked) trigger. The "Run" block has a "Chạy" (Run) button. Labels point to "Rồng Daisy", "Lệnh nói", "Lời nói", "Sân khấu", and "Chạy".

a) Tạo chương trình

Bước 1: Kéo thả lệnh  ghép với lệnh .

Bước 2: Nháy chuột vào nút .

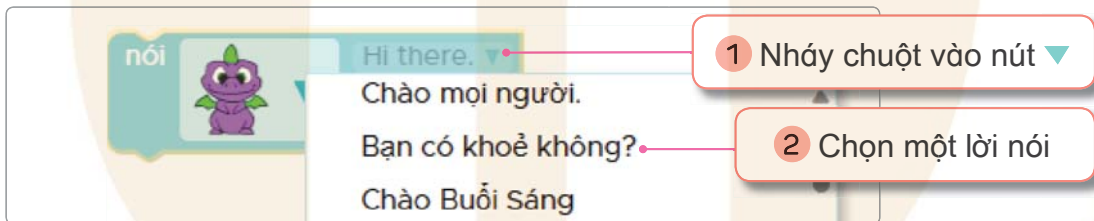
Bước 3: Quan sát kết quả trên sân khấu và ghi lại lời nói của  :

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




b) Thay đổi lời nói

Bước 1: Thực hiện theo hướng dẫn sau để thay đổi lời nói của  .



Bước 2: Nhấp chuột vào nút ▶ Chạy .

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

2 Mức 4

Lệnh sự kiện khi nhấp chuột.

Hướng dẫn

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


Các khối lệnh


khi nhấp chuột





thiết lập tâm trạng


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   tâm trạng  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 để thay đổi trạng thái của .

Bước 2: Nháy chuột vào nút .

Bước 3: Nháy chuột vào , quan sát và đánh dấu  để chọn biểu tượng tương ứng với trạng thái của .



1 Nháy chuột vào nút 

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

3 Mức 5

Hiệp sĩ

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

Hướng dẫn

Tới 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

Khi nào

khi chạy

di chuyển

cài đặt hình nền

Chạy

Lệnh di chuyển sang trái.

Nút mũi tên sang trái.

Bước 1: Tạo chương trình như hình bên.

Bước 2: Nháy chuột vào nút để chạy chương trình, quan sát sân khấu và trả lời câu hỏi:

– Khi em nhấp chuột vào nút , nhân vật nào di chuyển?



– Khi em nhấp chuột vào nút , 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

khi nào

khi nhấp chuột vào


di chuyển









nói

Chạy

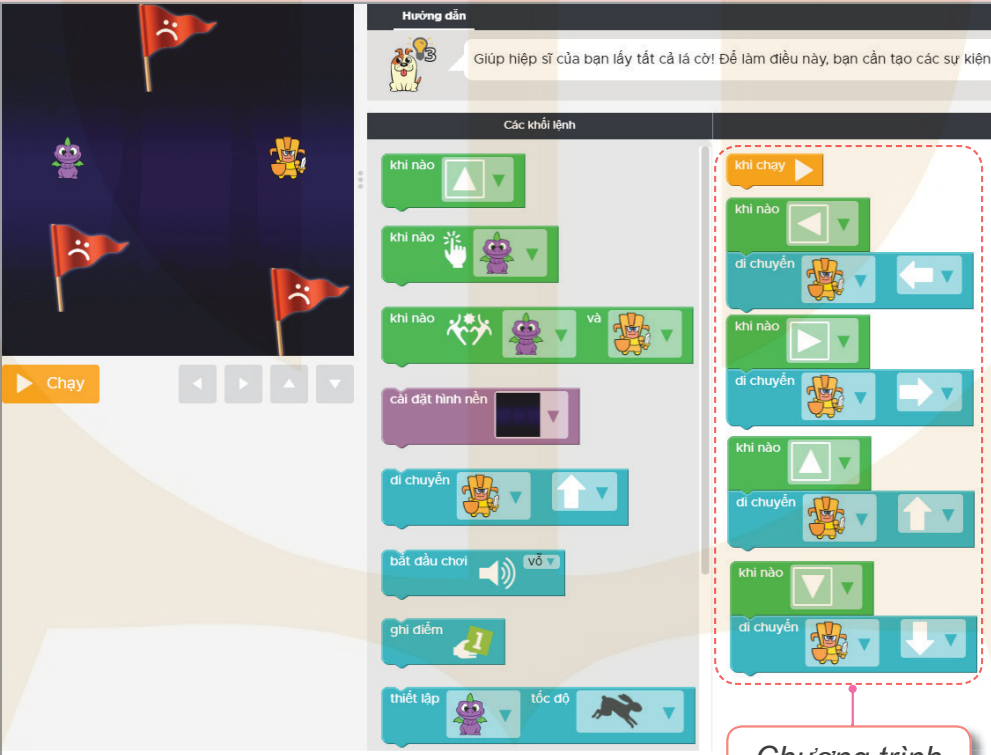
Nút mũi tên sang phải.

Chương trình


Thực hiện tương tự mức 5 để tạo chương trình như hình trên. Nháy chuột vào nút  để chạy chương trình, quan sát sân khấu 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













b) Chơi trò chơi


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

6 Mức 8

a) Bảng sau là ý nghĩa của một số lệnh có trong khu vực **Các khối lệnh**.

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

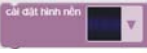



Hãy sử dụng các lệnh trên tạo chương trình để khi  chạm  thì:

-  biến mất.
- Phát ra âm thanh va 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.



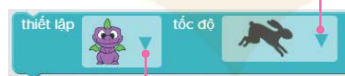
Luyện tập

1 Nối lệnh với chức năng tương ứng

Lệnh sự kiện	Chức năng
	Các lệnh gắn với lệnh này sẽ được thực hiện khi nháy chuột vào  trên sân khấu.
	Các lệnh gắn với lệnh này sẽ được thực hiện khi nháy chuột vào nút  hoặc gõ phím  .
	Các lệnh gắn với lệnh này sẽ được thực hiện khi nháy chuột vào nút  .
	Các lệnh gắn với lệnh này sẽ được thực hiện khi  chạm  .

2 Điền từ thích hợp vào chỗ chấm.

(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.



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

TRẦN 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



Giá: