



KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

HÀ ĐẶNG CAO TÙNG (Chủ biên)

NGUYỄN HẢI CHÂU – ĐINH THỊ HẠNH MAI – HOÀNG THỊ MAI

Bài tập

TIN HỌC

6



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

timdapan.com

HÀ ĐẶNG CAO TÙNG (Chủ biên)
NGUYỄN HẢI CHÂU – ĐINH THỊ HẠNH MAI – HOÀNG THỊ MAI

Bài tập TIN HỌC 6

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

timdapan.com

Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn trong cuốn sách này.

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Biên tập nội dung: NGUYỄN THỊ NGUYỄN THÚY – PHẠM THỊ THANH NAM

Thiết kế sách: NGUYỄN THANH LONG

Trình bày bìa: NGUYỄN BÁCH LA

Sửa bản in: PHẠM THỊ TÌNH

Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam

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.

BÀI TẬP TIN HỌC 6

Mã số: G1BH6I001H21

In ... bản, (QĐ 01) khổ 17 x 24 cm.

Đơn vị in: ...

Địa chỉ: ...

Số ĐKXB: 93-2021/CXBIPH/12-31/GD.

Số QĐXB: .../QĐ-GD - HN ngày ... tháng ... năm ...

In xong và nộp lưu chiểu tháng ... năm 20...

Mã số ISBN: 978-604-0-25113-8

PHẦN I. ĐỀ BÀI

CHỦ ĐỀ
1

MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

1.1. Phương án nào sau đây là thông tin?

- A. Các con số thu thập được qua cuộc điều tra dân số.
- B. Kiến thức về phân bố dân cư.
- C. Phiếu điều tra dân số.
- D. Tập lưu trữ tài liệu về điều tra dân số.

1.2. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Dữ liệu chỉ có thể được hiểu bởi những người có trình độ cao.
- B. Dữ liệu là những giá trị số do con người nghĩ ra.
- C. Dữ liệu được thể hiện dưới dạng con số, văn bản, hình ảnh, âm thanh.
- D. Dữ liệu chỉ có ở trong máy tính.

1.3. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Thông tin là kết quả của việc xử lý dữ liệu để nó trở nên có ý nghĩa.
- B. Mọi thông tin muốn có được, con người sẽ phải tốn rất nhiều tiền.
- C. Không có sự phân biệt giữa thông tin và dữ liệu.
- D. Dữ liệu chỉ có trong máy tính, không tồn tại bên ngoài máy tính.

1.4. Xem bản tin dự báo thời tiết như Hình 1, bạn Khoa kết luận: "Hôm nay, trời có mưa". Phát biểu nào sau đây đúng?



Hình 1. Bản tin dự báo thời tiết

A. Bản tin dự báo thời tiết là dữ liệu, kết luận của Khoa là thông tin.

B. Bản tin dự báo thời tiết là thông tin, kết luận của Khoa là dữ liệu.

C. Những con số trong bản tin dự báo thời tiết là thông tin.

D. Bản tin dự báo thời tiết và kết luận của Khoa đều là dữ liệu.

1.5. Công cụ nào sau đây *không phải* là vật mang tin?

- A. Giấy.
- B. Cuộn phim.
- C. Thẻ nhớ.
- D. Xô, chậu.

1.6. Phát biểu nào sau đây đúng về lợi ích của thông tin?

- A. Có độ tin cậy cao, đem lại hiểu biết cho con người.
- B. Đem lại hiểu biết cho con người, không phụ thuộc vào dữ liệu.
- C. Có độ tin cậy cao, không phụ thuộc vào dữ liệu.
- D. Đem lại hiểu biết và giúp con người có những lựa chọn tốt.

1.7. Phát biểu nào sau đây là *sai*?

- A. Thông tin đem lại cho con người sự hiểu biết.
- B. Thông tin là những gì có giá trị, dữ liệu là những thứ vô giá trị.
- C. Thông tin có thể làm thay đổi hành động của con người.
- D. Sự tiếp nhận thông tin phụ thuộc vào sự hiểu biết của mỗi người.

1.8. Trong truyện "Cuộc điều tra màu đỏ", sau nhiều ngày theo dõi và thu thập các dấu vết của vụ án, thám tử Sherlock Holmes đã trình bày lí lẽ, kết luận Jefferson Hope là thủ phạm gây ra hai cái chết. Hãy ghép mỗi mô tả ở cột bên trái với một khái niệm phù hợp ở cột bên phải.

1) Những dấu vết để lại tại hiện trường của vụ án	a) Dữ liệu
2) Cuốn sổ ghi chép của Holmes về các sự kiện	b) Thông tin
3) Những kết luận của Holmes	c) Vật mang tin

1.9. Theo em những gì ghi trên tờ giấy ở Hình 2 là thông tin hay dữ liệu?

Em hãy đoán xem tờ giấy có thể viết về điều gì.

Nội dung em vừa nêu là thông tin hay dữ liệu?



Hình 2. Tờ giấy

1.10. Các bạn An, Minh, Khoa thực hiện khảo sát về việc sử dụng mạng Internet. Phiếu được phát ra cho 1 020 học sinh trong trường, sau khi thu phiếu và tổng hợp lại có kết quả như sau:

Mục đích sử dụng	Số học sinh
Tìm tài liệu học tập	248
Chơi game	124
Giải trí: Nghe nhạc, xem phim, đọc truyện	340
Đọc tin tức	95
Liên lạc với người thân	130
Mục đích khác	83

a) Bảng kết quả trên là thông tin hay dữ liệu?

b) Bạn Khoa sử dụng bảng kết quả để trả lời các câu hỏi:

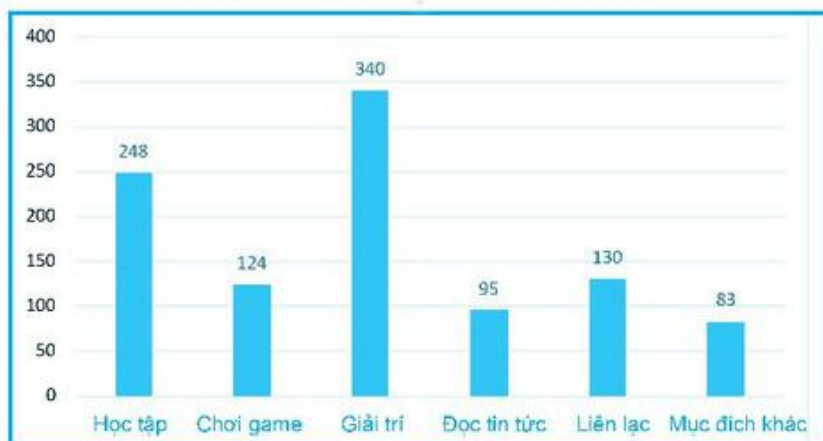
– Các bạn sử dụng Internet nhiều nhất vào việc gì?

– Có nhiều bạn chơi game không?

– Kết quả như trong bảng nói lên điều gì về việc sử dụng Internet của các bạn học sinh?

Câu trả lời cho mỗi câu hỏi trên là thông tin hay dữ liệu?

c) Bạn Khoa sử dụng bảng kết quả vẽ biểu đồ trên giấy như sau:



Hình 3. Biểu đồ cột

Tờ giấy của bạn Khoa đóng vai trò là gì?

1.11. Em hãy lấy ví dụ trong cuộc sống để thấy thông tin ảnh hưởng đến sự quyết định của mỗi con người.

1.12. Em hãy lấy một số ví dụ về vật mang tin mà dựa vào đó con người tìm lại được thông tin hữu ích cho cuộc sống.

1.13. Bài tập dự án.

a) Hãy làm một cuộc khảo sát sở thích về các môn thể thao của các bạn trong lớp em để trả lời các câu hỏi sau:

- Môn thể thao nào được nhiều bạn yêu thích nhất?
- Môn thể thao nào có số bạn nữ tham gia nhiều nhất?
- Có bao nhiêu môn thể thao có từ 6 bạn trở lên yêu thích?

b) Trong bài tập dự án trên, em hãy mô tả

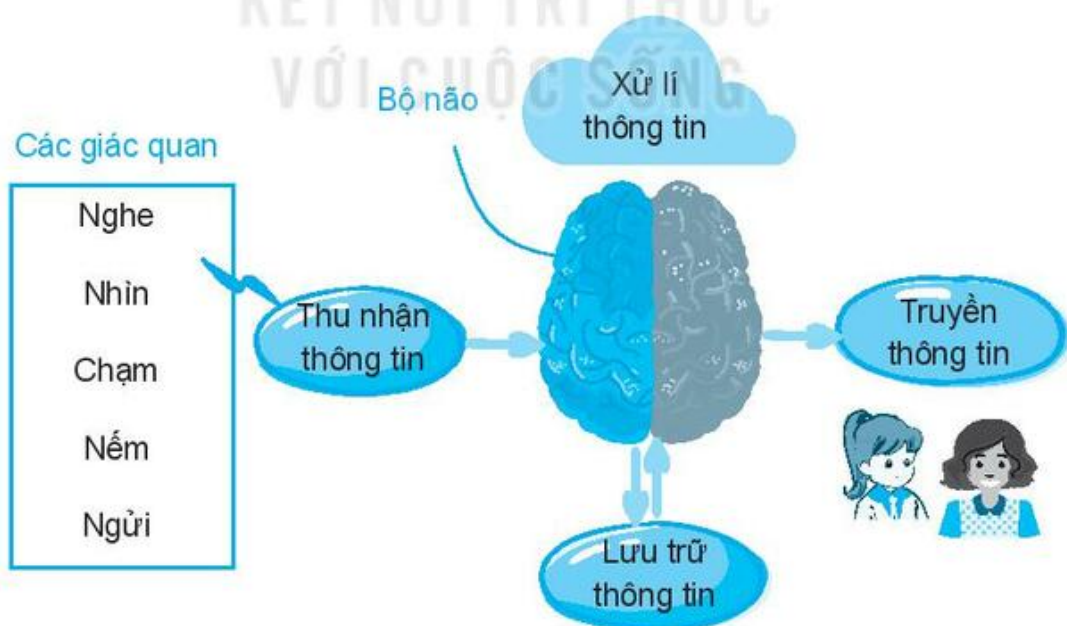
- Dữ liệu gồm những gì?
- Thông tin thu được là gì?
- Vật mang tin là gì?

c) Hãy nêu lợi ích của thông tin thu được từ cuộc khảo sát trên.

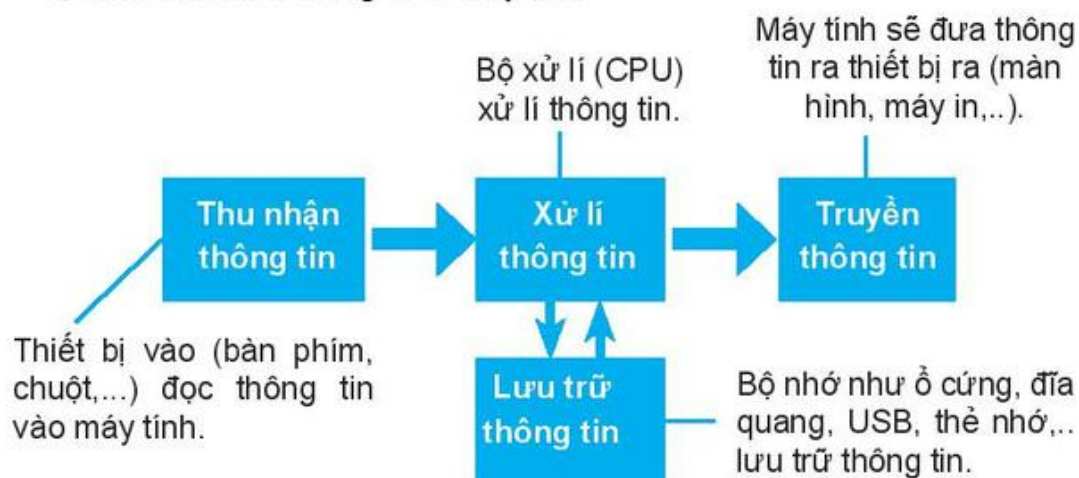
BÀI 2. XỬ LÝ THÔNG TIN

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

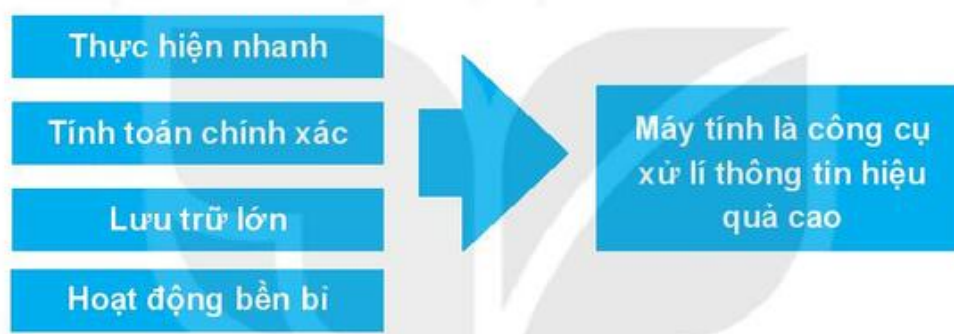
1. Quá trình xử lý thông tin ở con người



2. Quá trình xử lý thông tin ở máy tính



3. Hiệu quả khi xử lý thông tin bằng máy tính



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

2.1. Các hoạt động xử lý thông tin gồm:

- A. Đầu vào, đầu ra.
- B. Thu nhận, xử lý, lưu trữ, truyền.
- C. Nhìn, nghe, suy đoán, kết luận.
- D. Mở bài, thân bài, kết luận.

2.2. Thao tác ghi nhớ và cất giữ tài liệu của con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận. B. Lưu trữ. C. Xử lý. D. Truyền.

2.3. Kết quả của việc nhìn thấy hoặc nghe thấy ở con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận. B. Lưu trữ. C. Xử lý. D. Truyền.

2.4. Các thao tác lập luận, giải thích, phân tích, phán đoán, tưởng tượng,... của con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận. B. Lưu trữ. C. Xử lý. D. Truyền.

2.5. Các thao tác nói, chia sẻ, thông báo, tuyên truyền, biểu đạt, trò chuyện, ... của con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận. B. Lưu trữ. C. Xử lý. D. Truyền.

2.6. Bạn An đọc truyện “Con Rồng cháu Tiên” rồi tóm tắt lại, kể cho bạn Minh nghe. Hãy sắp xếp những việc làm cụ thể của bạn An theo thứ tự thu nhận, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin.

- a) Bạn An kể lại cho bạn Minh nghe tóm tắt câu chuyện.
 b) Bạn An nhớ nội dung câu chuyện.
 c) Bạn An đọc truyện “Con Rồng cháu Tiên”.
 d) Bạn An tóm tắt câu chuyện.

2.7. Trong truyện “Cuộc điều tra màu đỏ”, sau khi thu thập các chứng cứ, thám tử Sherlock Holmes đã lập luận để chứng minh Jefferson Hope là thủ phạm của vụ án. Hãy ghép mỗi hành động ở cột bên trái của thám tử với một hoạt động xử lý thông tin phù hợp ở cột bên phải.

1) Phán đoán, suy luận để chứng minh tội phạm	a) Thu nhận thông tin
2) Trình bày lập luận trước toà án	b) Lưu trữ thông tin
3) Thu thập chứng cứ và các dấu vết	c) Xử lý thông tin
4) Ghi lại các sự kiện thu thập được ra giấy	d) Truyền thông tin

2.8. Bàn phím, chuột, máy quét và webcam là những ví dụ về loại thiết bị nào của máy tính?

- A. Thiết bị ra. B. Thiết bị lưu trữ. C. Thiết bị vào. D. Bộ nhớ.

2.9. Thiết bị nào sau đây của máy tính được ví như bộ não của con người?

- A. Màn hình. B. Chuột. C. Bàn phím. D. CPU.

2.10. Thiết bị nào sau đây *không phải* là thiết bị ra của máy tính?

- A. Micro. B. Máy in. C. Màn hình. D. Loa.

2.11. Ghép mỗi ô ở cột bên trái với một ô ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Thiết bị vào	a) gồm các bộ phận của máy tính có nhiệm vụ lưu trữ thông tin.
2) Thiết bị ra	b) gồm các bộ phận của máy tính thực hiện tất cả các tính toán và xử lý dữ liệu.

2.15. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Máy tính xử lí thông tin nhanh, chính xác hơn con người.	
b) Máy ảnh có đầy đủ các chức năng của quá trình xử lí thông tin bao gồm: thu nhận, biến đổi, lưu trữ và truyền thông tin.	
c) Thẻ nhớ, USB có thể là thiết bị lưu trữ nhưng cũng có thể là thiết bị đầu vào.	
d) Dạng thông tin mà con người xử lí đa dạng hơn máy tính.	
e) Nhờ máy tính, con người có thể lưu trữ lượng dữ liệu khổng lồ.	
f) Máy tính có thể thay thế con người ở tất cả các lĩnh vực.	
g) Nhờ máy tính và mạng máy tính, thông tin được truyền một cách nhanh chóng gần như tức thời.	

2.16. Các bạn An, Minh, Khoa thực hiện khảo sát về việc sử dụng quỹ thời gian hằng ngày sau giờ học. Phiếu được phát ra cho 216 học sinh trong trường. Sau khi thu phiếu và tổng hợp lại các bạn có kết quả như sau:

	Số học sinh	Tỉ lệ
Xem phim	67	31%
Chơi thể thao	44	20%
Chơi điện tử	32	15%
Đọc sách	58	27%
Việc khác	15	7%

a) Việc các bạn phát phiếu và thu phiếu về thuộc hoạt động nào trong xử lí thông tin?

b) Việc tổng hợp thông tin dưới dạng bảng như trên thuộc những hoạt động nào trong quá trình xử lí thông tin?

c) Bạn An sử dụng bảng trên để biết:

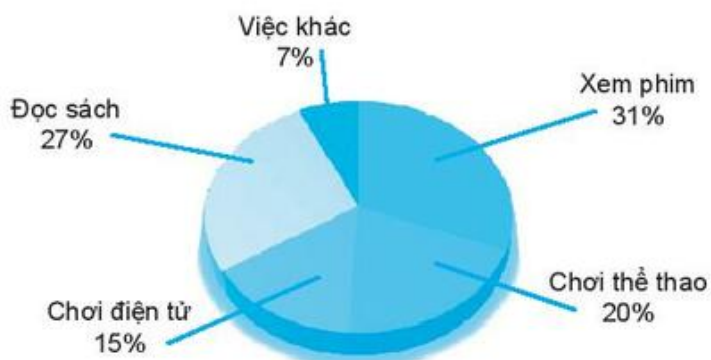
– Loại hình giải trí nào được các bạn thích nhất?

– Số bạn thích chơi điện tử là bao nhiêu? Số đó có cao không? Làm sao để thu hút được các bạn này vào các hoạt động khác?

– Nếu nhà trường xây dựng thư viện sách và câu lạc bộ thể thao liệu có khả thi không?

Để trả lời các câu hỏi trên, bạn An phải phân tích, suy nghĩ, tổng hợp,... việc làm đó của bạn An thuộc hoạt động nào trong quá trình xử lí thông tin?

d) Bạn An sử dụng số liệu của bảng để vẽ biểu đồ trên giấy như sau:



Hình 4. Biểu đồ hình tròn

Việc làm của bạn An thuộc những hoạt động nào trong các hoạt động của quá trình xử lý thông tin?

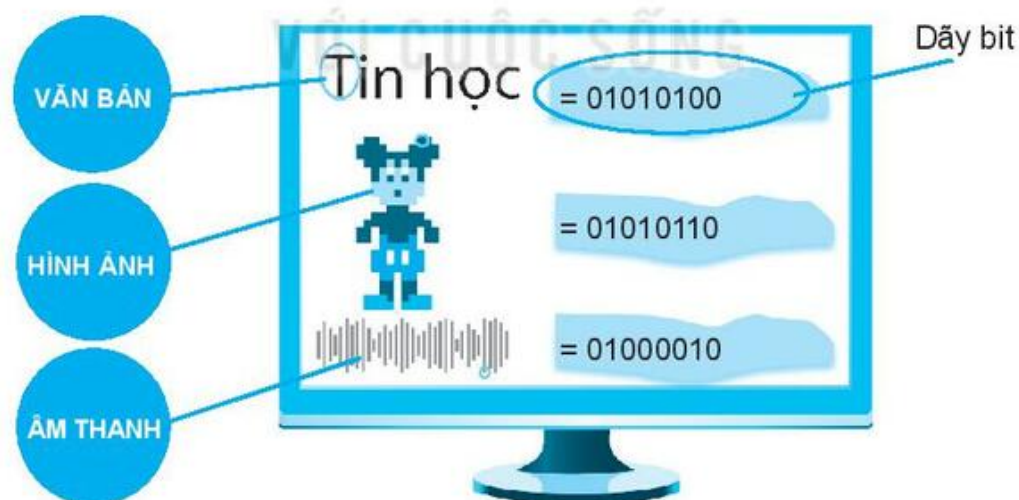
2.17. Em hãy nêu một công việc mà có đủ các hoạt động của quá trình xử lý thông tin. Hãy chỉ ra các bước thực hiện công việc tương ứng với các hoạt động của quá trình xử lý thông tin.

2.18. Em hãy lấy ví dụ minh họa việc sử dụng máy tính đã làm cho việc học tập của em trở nên hiệu quả hơn.

BÀI 3. THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

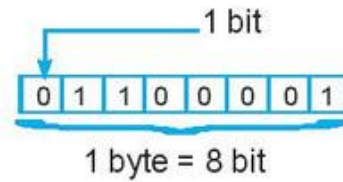
1. Biểu diễn thông tin



Trong máy tính, thông tin được biểu diễn bằng dãy bit. Mỗi bit là một kí hiệu 0 hoặc 1 (kí hiệu 0, 1 còn được gọi là chữ số nhị phân).

2. Các đơn vị đo thông tin

Bit là đơn vị đo dung lượng thông tin nhỏ nhất trong máy tính.



Đơn vị	Cách đọc	Kí hiệu	Giá trị	Xấp xỉ
Byte	Bai	B	1 B	
Kilobyte	Ki-lô-bai	KB	1 024 B	1 nghìn byte
Megabyte	Mê-ga-bai	MB	1 024 KB	1 triệu byte
Gigabyte	Gi-ga-bai	GB	1 024 MB	1 tỉ byte
Terabyte	Tê-ra-bai	TB	1 024 GB	1 nghìn tỉ byte
Petabyte	Pê-ta-bai	PB	1 024 TB	1 triệu tỉ byte

Byte và các bội của byte

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

3.1. Dữ liệu được máy tính lưu trữ dưới dạng

- A. thông tin.
- B. dãy bit.
- C. số thập phân.
- D. các kí tự.

3.2. Dữ liệu trong máy tính được mã hoá thành dãy bit vì

- A. dãy bit đáng tin cậy hơn.
- B. dãy bit được xử lí dễ dàng hơn.
- C. dãy bit chiếm ít dung lượng nhớ hơn.
- D. máy tính chỉ làm việc với hai kí hiệu 0 và 1.

3.3. Đơn vị đo dung lượng thông tin nhỏ nhất là gì?

- A. Byte.
- B. Digit.
- C. Kilobyte.
- D. Bit.

3.4. Một bit được biểu diễn bằng

- A. một chữ cái.
- B. một kí hiệu đặc biệt.
- C. kí hiệu 0 hoặc 1.
- D. chữ số bất kì.

3.5. Bao nhiêu 'bit' tạo thành một 'byte'?

- A. 8.
- B. 9.
- C. 32.
- D. 36.

- 3.6. Bao nhiêu 'byte' tạo thành một 'kilobyte'?
- A. 8. B. 64. C. 1 024. D. 2 048.
- 3.7. Đơn vị đo dữ liệu nào sau đây là lớn nhất?
- A. Gigabyte. B. Megabyte. C. Kilobyte. D. Bit.
- 3.8. Một gigabyte xấp xỉ bằng
- A. một triệu byte. B. một tỉ byte.
C. một nghìn tỉ byte. D. một nghìn byte.
- 3.9. Khả năng lưu trữ của một thiết bị nhớ được gọi là gì?
- A. Dung lượng nhớ. B. Khối lượng nhớ.
C. Thẻ tích nhớ. D. Năng lực nhớ.
- 3.10. Một thẻ nhớ 4 GB lưu trữ được khoảng bao nhiêu ảnh 512 KB?
- A. 2 nghìn ảnh. B. 4 nghìn ảnh.
C. 8 nghìn ảnh. D. 8 triệu ảnh.
- 3.11. Hình 5 là thuộc tính của tệp **IMG_0041.jpg** lưu trữ trong máy tính.



Hình 5. Tệp ảnh lưu trên máy tính

- Tệp ảnh **IMG_0041.jpg** có dung lượng bao nhiêu?
- A. 846 byte. B. 846 kilobit. C. 846 kilobyte. D. 0,846 megabyte.
- 3.12. Một ổ cứng di động 2 TB có dung lượng nhớ tương đương bao nhiêu?
- A. 2 048 KB. B. 1 024 MB. C. 2 048 MB. D. 2 048 GB.
- 3.13. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Có thể sử dụng hai kí hiệu 0 và 1 để biểu diễn giai điệu của một bản nhạc.	
b) Byte là đơn vị nhỏ nhất được sử dụng để lưu trữ thông tin.	
c) Không thể sử dụng hai kí hiệu 0 và 1 để biểu diễn một bức ảnh màu.	
d) Dây bit là dây chỉ gồm những kí hiệu 0 và 1.	
e) Đoạn văn bản càng nhiều chữ được biểu diễn bằng dây bit càng dài.	

3.14. Quan sát các thiết bị sau:

a) Hãy điền vào chỗ chấm dung lượng của mỗi thiết bị.



1) Ổ cứng:..... 2) Thẻ nhớ:..... 3) USB:.....



4) Đĩa CD-Rom:..... 5) Ổ cứng di động:.....

b) Trong các thiết bị trên, thiết bị nào có dung lượng nhỏ nhất, thiết bị nào có dung lượng lớn nhất?

3.15. Điền số thích hợp vào chỗ chấm.

a) 1 byte = bit

b) 1MB =KB

c) 1 GB =KB

d) 1TB =MB

e) 1 000 000 MB \approx GB

f) 300 000 byte \approx KB

3.16. Một thẻ nhớ 2 GB chứa được khoảng bao nhiêu bản nhạc? Biết rằng mỗi bản nhạc có dung lượng khoảng 4 MB.

3.17. Minh có một số dữ liệu có tổng dung lượng 621 000 KB. Minh có thể ghi được tất cả dữ liệu này vào một đĩa CD-Rom có dung lượng 700 MB không? Tại sao?



BÀI 4. MẠNG MÁY TÍNH

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

4.1. Một mạng máy tính gồm

- A. tối thiểu năm máy tính được liên kết với nhau.
- B. một số máy tính bàn.
- C. hai hoặc nhiều máy tính được kết nối với nhau.
- D. tất cả các máy tính trong một phòng hoặc trong một toà nhà.

4.2. Mạng máy tính không cho phép người sử dụng chia sẻ

- A. máy in.
- B. bàn phím và chuột.
- C. máy quét.
- D. dữ liệu.

4.3. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Trong một mạng máy tính, các tài nguyên như máy in có thể được chia sẻ.
- B. Virus có thể lây lan sang các máy tính khác trong mạng máy tính.
- C. Người sử dụng có thể giao tiếp với nhau trên mạng máy tính.
- D. Người sử dụng không thể chia sẻ dữ liệu trên máy tính của mình cho người khác trong cùng một mạng máy tính.

4.4. Trong các nhận định sau, nhận định nào không phải là lợi ích của việc sử dụng mạng máy tính?

- A. Giảm chi phí khi dùng chung phần cứng.
- B. Người sử dụng có quyền kiểm soát độc quyền đối với dữ liệu và ứng dụng của riêng họ.
- C. Giảm chi phí khi dùng chung phần mềm.
- D. Cho phép chia sẻ dữ liệu, tăng hiệu quả sử dụng.

4.5. Thiết bị nào sau đây *không phải* là thiết bị đầu cuối?

- A. Máy tính. B. Máy in. C. Bộ định tuyến. D. Máy quét.

4.6. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Mạng có dây kết nối các máy tính bằng dây dẫn mạng.
- B. Mạng không dây có thể kết nối ở mọi địa hình.
- C. Mạng không dây không chỉ kết nối các máy tính mà còn cho phép kết nối các thiết bị thông minh khác như điện thoại di động, ti vi, tủ lạnh,...
- D. Mạng có dây dễ sửa và lắp đặt hơn mạng không dây vì có thể nhìn thấy dây dẫn.

4.7. Phát biểu nào sau đây *không chính xác*?

- A. Mạng không dây thuận tiện cho những người di chuyển nhiều.
- B. Mạng không dây dễ dàng lắp đặt hơn vì không cần khoan đục và lắp đặt đường dây.
- C. Mạng không dây thường được sử dụng cho các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại,...
- D. Mạng không dây nhanh và ổn định hơn mạng có dây.

4.8. Mạng máy tính gồm các thành phần:

- A. Máy tính và thiết bị kết nối.
- B. Thiết bị đầu cuối và thiết bị kết nối.
- C. Thiết bị đầu cuối, thiết bị kết nối và phần mềm mạng.
- D. Máy tính và phần mềm mạng.

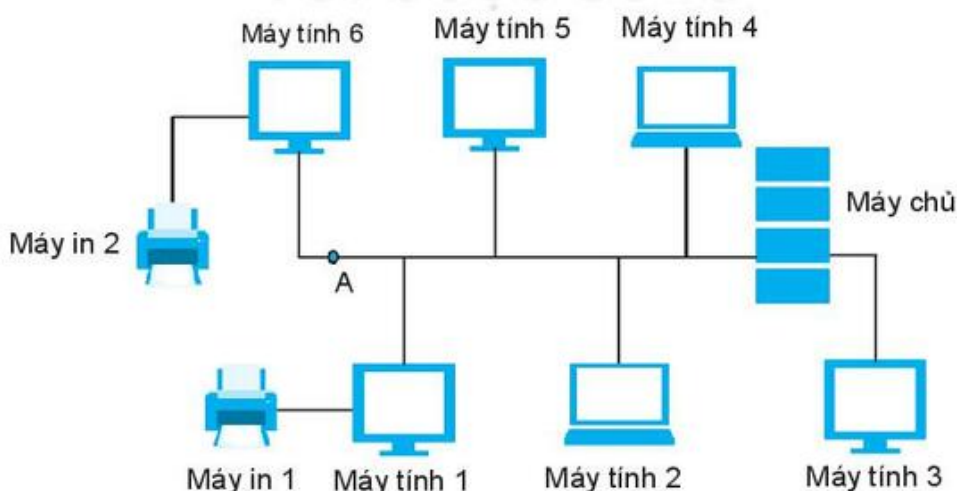
4.9. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Đường truyền dữ liệu có hai loại: nhìn thấy và không nhìn thấy.	
b) Kết nối không dây chỉ sử dụng với thiết bị di động.	
c) Kết nối không dây giúp cho người sử dụng có thể linh hoạt thay đổi vị trí mà vẫn duy trì kết nối mạng.	
d) Đường truyền dữ liệu nhìn thấy sử dụng dây dẫn mạng.	
e) Đường truyền không dây ổn định hơn đường truyền có dây.	
f) Đường truyền không dây dễ dàng mở rộng thêm người sử dụng.	
g) Kết nối không dây có thể kết nối ở mọi địa hình.	

4.10. Bình đang phân vân không biết bảng phân loại của mình về các thiết bị đã chính xác hay chưa, em hãy giúp bạn ấy kiểm tra lại nhé.

Thiết bị đầu cuối	Thiết bị kết nối
Máy tính bàn	Điện thoại thông minh
Máy tính xách tay	Bộ chia (Hub)
Bộ chuyển mạch (Switch)	Máy in
Bộ định tuyến (Router)	Máy quét
Tivi	Bộ định tuyến không dây (Wireless Router)

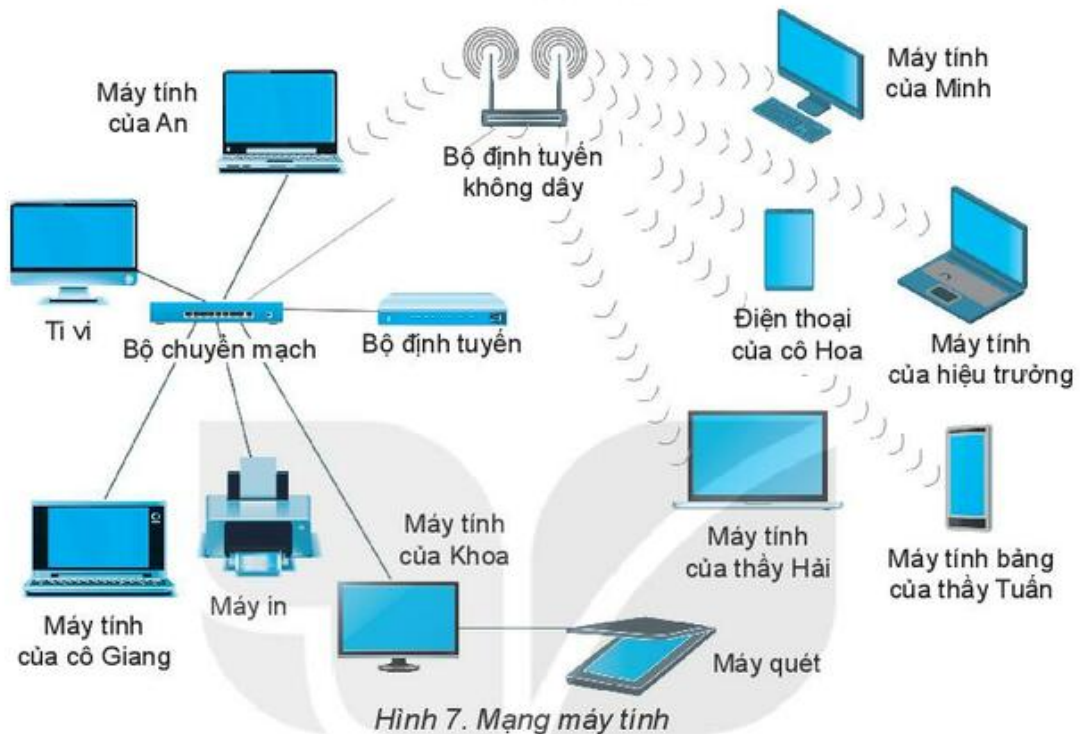
4.11. Hình 6 là mô hình một mạng máy tính kết nối có dây, tại vị trí A của dây dẫn bị chuột cắn đứt:



Hình 6. Mô hình một mạng máy tính

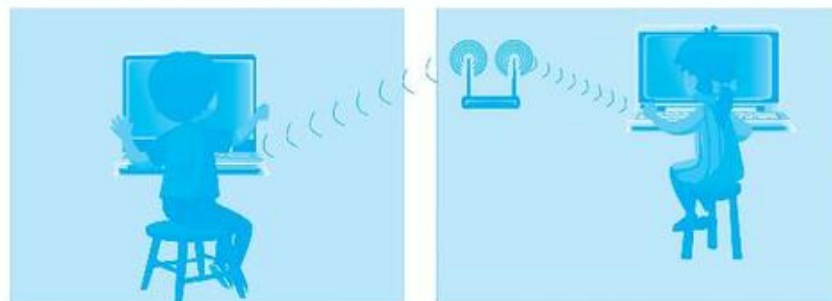
- a) Em hãy cho biết máy tính nào bị ngắt kết nối với mạng?
- b) Những máy tính nào có thể in ở máy in 1?
- c) Máy tính nào có thể in ở máy in 2?

4.12. Kể tên các thiết bị đầu cuối trong mạng ở Hình 7:



Theo em thiết bị nào có thể chia sẻ dùng chung trong mạng trên?

- 4.13.** Hãy so sánh mạng có dây và mạng không dây ở các mục sau: phương thức kết nối, lắp đặt, độ ổn định, tính di động.
- 4.14.** Hãy kể tên một số thiết bị trong gia đình em có kết nối mạng không dây. Những thiết bị đó có được kết nối thành một mạng không?
- 4.15.** Nhà Nam và nhà An sát cạnh nhau, các bạn đang dùng máy tính để trò chuyện với nhau.



Hình 8

- a) Theo em Nam và An đang sử dụng loại nào để kết nối mạng?
- b) Hãy nêu các thành phần của mạng máy tính đó.

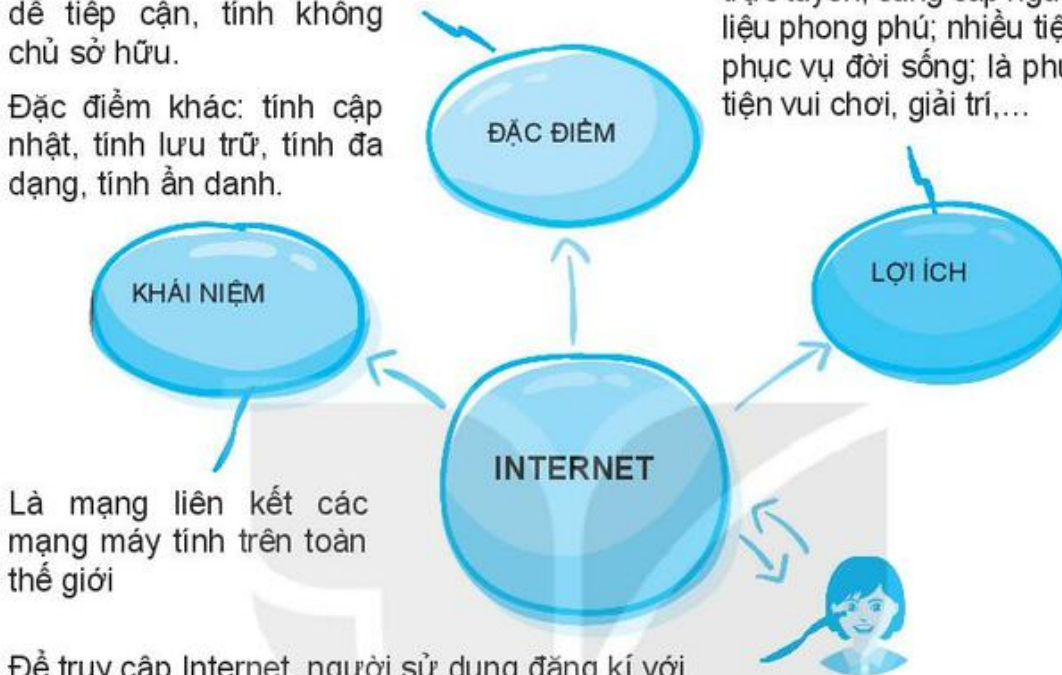
BÀI 5. INTERNET

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

Đặc điểm chính: Tính toàn cầu, tính tương tác, tính dễ tiếp cận, tính không chủ sở hữu.

Đặc điểm khác: tính cập nhật, tính lưu trữ, tính đa dạng, tính ẩn danh.

Trao đổi thông tin nhanh chóng; học tập và làm việc trực tuyến; cung cấp nguồn tài liệu phong phú; nhiều tiện ích phục vụ đời sống; là phương tiện vui chơi, giải trí,...



Là mạng liên kết các mạng máy tính trên toàn thế giới

Để truy cập Internet, người sử dụng đăng kí với nhà cung cấp dịch vụ Internet.

Trên Internet có rất nhiều dịch vụ cho người sử dụng.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

5.1. Phát biểu nào sau đây đúng?

- A. Internet là mạng truyền hình kết nối các thiết bị nghe nhìn trong phạm vi một quốc gia.
- B. Internet là một mạng các máy tính liên kết với nhau trên toàn cầu.
- C. Internet chỉ là mạng kết nối các trang thông tin trên phạm vi toàn cầu.
- D. Internet là mạng kết nối các thiết bị có sử dụng chung nguồn điện.

5.2. Để kết nối với Internet, máy tính phải được cài đặt và cung cấp dịch vụ bởi

- A. người quản trị mạng máy tính.
- B. người quản trị mạng xã hội.
- C. nhà cung cấp dịch vụ Internet.
- D. một máy tính khác.

5.3. Phát biểu nào *không đúng* khi nói về Internet?

- A. Một mạng kết nối các hệ thống máy tính và các thiết bị với nhau giúp người sử dụng có thể xem, tìm kiếm, chia sẻ và trao đổi thông tin,...
- B. Một mạng công cộng không thuộc sở hữu hay do bất kì một tổ chức hoặc cá nhân nào điều hành.
- C. Một mạng lưới rộng lớn kết nối hàng triệu máy tính trên khắp thế giới.
- D. Một mạng kết nối các máy tính với nhau được tổ chức và giám sát bởi một cơ quan quản lí.

5.4. Ghép mỗi ô ở cột bên trái với một ô ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Internet là mạng liên kết	a) được cập nhật thường xuyên.
2) Có nhiều dịch vụ thông tin trên Internet như	b) tìm kiếm, lưu trữ, trao đổi, chia sẻ thông tin trên Internet.
3) Thông tin trên Internet	c) WWW, tìm kiếm, thư điện tử,...
4) Người sử dụng có thể	d) các mạng máy tính trên toàn cầu.

5.5. Phát biểu nào sau đây *không phải* là đặc điểm của Internet?

- A. Phạm vi hoạt động trên toàn cầu.
- B. Có nhiều dịch vụ đa dạng và phong phú.
- C. Không thuộc quyền sở hữu của ai.
- D. Thông tin chính xác tuyệt đối.

5.6. Phát biểu nào sau đây *không phải* là lợi ích của việc sử dụng Internet đối với học sinh?

- A. Giúp tiết kiệm thời gian và cung cấp nhiều tư liệu làm bài tập dự án.
- B. Giúp nâng cao kiến thức bằng cách tham gia các khoá học trực tuyến.
- C. Giúp giải trí bằng cách xem mạng xã hội và chơi điện tử suốt cả ngày.
- D. Giúp mở rộng giao lưu kết bạn với các bạn ở nước ngoài.

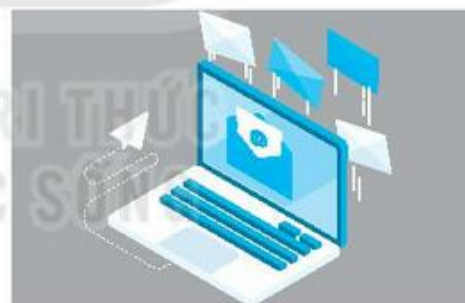
5.7. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Người sử dụng có thể tìm kiếm, trao đổi thông tin trên Internet.	
b) Chúng ta có thể sử dụng bất kì thông tin nào trên Internet mà không cần xin phép.	
c) Thông tin trên Internet rất độc hại với học sinh nên cần cấm học sinh sử dụng Internet.	
d) Trên Internet có đầy đủ những thứ chúng ta muốn mà không cần phải tìm kiếm ở bên ngoài.	
e) Internet cung cấp môi trường làm việc trực tuyến, giải trí từ xa.	
f) Kho thông tin trên Internet là khổng lồ.	
g) Sử dụng Internet tuyệt đối an toàn với người sử dụng.	
h) Người sử dụng Internet có thể bị nghiện Internet.	

5.8. Điền một cụm từ cho dưới đây vào hình ảnh tương ứng sau cho đúng.
Hội thảo trực tuyến; Kinh doanh qua mạng; Thư điện tử; Học tập qua mạng.



a).....



b).....



c).....



d).....

5.9. Gia đình em muốn kết nối máy tính với Internet, em hãy tư vấn cho bố/mẹ em việc cần làm.

5.10. Em hãy nêu một số ví dụ về lợi ích của Internet trong việc phục vụ học tập của học sinh.

5.11. Thiết bị của gia đình em đã được đăng kí sử dụng Internet. Bỗng nhiên thiết bị không kết nối được mạng mặc dù nó không bị hỏng. Em sẽ xử lí thế nào?

5.12. Theo em, bệnh "nghiện Internet" có những biểu hiện như thế nào và hậu quả của nó ra sao? Em có giải pháp gì để tránh bị rơi vào tình trạng đó?



TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 6. MẠNG THÔNG TIN TOÀN CẦU

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

World Wide Web (WWW) là hệ thống các website trên Internet, là mạng thông tin toàn cầu.

Thông tin trên Internet được tổ chức dưới dạng các trang web kết nối với nhau bởi các liên kết. Mỗi trang web có địa chỉ truy cập riêng.



Website là một tập hợp các trang web liên quan tạo thành, địa chỉ của trang chủ là địa chỉ của website.

Trình duyệt là phần mềm giúp người sử dụng truy cập các trang web trên Internet.

Người sử dụng có thể theo các liên kết xem các trang web để lấy thông tin.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

6.1. World Wide Web là gì?

A. Một trò chơi máy tính.

B. Một phần mềm máy tính.

C. Một hệ thống các website trên Internet cho phép người sử dụng xem và chia sẻ thông tin qua các trang web được liên kết với nhau.

D. Tên khác của Internet.

6.2. Phát biểu nào sau đây là đúng về WWW và thư viện?

- A. Cả hai đều có một thủ thư hoặc chuyên gia chuyên nghiệp luôn túc trực để trả lời các câu hỏi của độc giả.
- B. Cả hai đều cung cấp tin tức và thông tin cập nhật từng phút.
- C. Cả hai đều đóng cửa sau giờ hành chính.
- D. Cả hai đều tạo môi trường cho người sử dụng có thể đọc được sách báo và tạp chí.

6.3. Trong trang web, liên kết (hay siêu liên kết) là gì?

- A. Là một thành phần trong trang web trở đến vị trí khác trên cùng trang web đó hoặc trở đến một trang web khác.
- B. Là nội dung được thể hiện trên trình duyệt.
- C. Là địa chỉ của một trang web.
- D. Là địa chỉ thư điện tử.

6.4. Mỗi website bắt buộc phải có

- A. tên cá nhân hoặc tổ chức sở hữu.
- B. một địa chỉ truy cập.
- C. địa chỉ trụ sở của đơn vị sở hữu.
- D. địa chỉ thư điện tử.

6.5. Phần mềm giúp người sử dụng truy cập các trang web trên Internet gọi là gì?

- A. Trình duyệt web.
- B. Địa chỉ web.
- C. Website.
- D. Công cụ tìm kiếm.

6.6. Trong các tên sau đây, tên nào *không phải* là tên của trình duyệt web?


- A. Internet Explorer.
- B. Mozilla Firefox.
- C. Google Chrome.
- D. Windows Explorer.

6.7. Địa chỉ trang web nào sau đây là hợp lệ?

- A. <https://www.tienphong.vn>
- B. [www \ \ tienphong.vn](http://www.tienphong.vn)
- C. [https://haiha002@gmail.com](mailto:haiha002@gmail.com)
- D. [https \ : www. tienphong.vn](https://www.tienphong.vn)

6.8. Nếu bạn đang xem một trang web và bạn muốn quay lại trang trước đó, bạn sẽ nhấp chuột vào nút nào trên trình duyệt?

- A. ←
- B. ↶
- C. →
- D. 🏠

6.9. Nút  trên trình duyệt web có nghĩa là:

- A. Xem lại trang hiện tại.
- B. Quay về trang liền trước.
- C. Đi đến trang liền sau.
- D. Quay về trang chủ.

6.10. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Mỗi trang web là một siêu văn bản được gán cho một địa chỉ truy cập.	
b) Cách tổ chức thông tin trên mọi website đều giống nhau.	
c) Mỗi trang web chỉ mở được bởi một trình duyệt nhất định.	
d) Khi con trỏ chuột di chuyển đến liên kết trên trang web, con trỏ chuột thường chuyển thành hình bàn tay.	

6.11. Ghép mỗi ô ở cột bên trái với một ô ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Trang chủ của website	a) truy cập các trang web trên Internet.
2) Mỗi website là tập hợp các trang web liên quan	b) chuyển tới trang web được xác định bởi liên kết đó.
3) Trình duyệt là phần mềm giúp người sử dụng	c) là trang được mở ra đầu tiên khi truy cập website đó.
4) Nháy chuột vào liên kết để	d) và được tổ chức dưới một địa chỉ.

6.12. Điền một cụm từ cho dưới đây vào hình ảnh tương ứng sau cho đúng.
Hình ảnh con trỏ chuột khi di chuyển vào liên kết; Địa chỉ của một website; Biểu tượng của một trình duyệt; Trang chủ của một website.



<https://thethaovanhoa.vn>

a) b)



c) d)

6.13. Internet hữu ích như thế nào trong việc hỗ trợ em học bài? Đề xuất một số trang web và cách mà em khai thác chúng để có thể tăng cường cho việc học tập của mình.

6.14. Em hãy phân biệt giữa Internet và WWW.

6.15. Em hãy sử dụng trình duyệt truy cập vào trang Bách khoa toàn thư mở tiếng Việt có địa chỉ <https://vi.wikipedia.org> để:

a) Xem các kiến thức về số nguyên tố để viết chuyên đề **Số nguyên tố** của môn Toán lớp 6.

b) Xem các tư liệu để chuẩn bị cho bài tập chương II, môn Khoa học tự nhiên lớp 6.

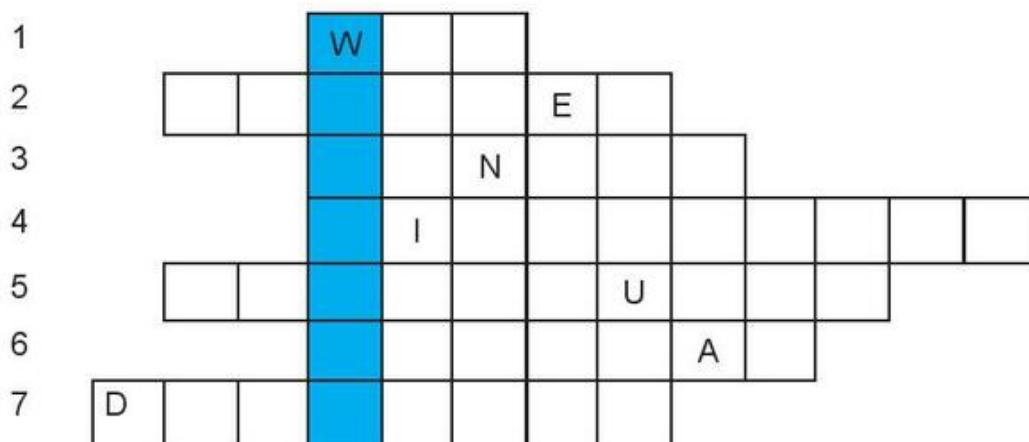
6.16. Em hãy truy cập vào YouTube để:

a) Xem hướng dẫn cách làm món nộm đu đủ.

b) Nghe bản nhạc mà em yêu thích.

6.17. GIẢI Ô CHỮ. Hãy tìm từ khoá trong cột màu xanh của ô chữ dưới đây. Biết rằng mỗi từ hoặc cụm từ trong mỗi hàng là đáp án cho mỗi câu hỏi tương ứng sau:

1. World Wide Web, được viết tắt là gì?
2. Một thành phần trong trang web trở đến vị trí khác trên cùng trang web đó hoặc trở đến một trang web khác được gọi là gì?
3. Khi di chuyển vào liên kết, con trỏ chuột thường chuyển thành hình gì?
4. Trang web còn gọi là trang gì?
5. Muốn truy cập các trang web ta cần phải sử dụng phần mềm gì?
6. Để xem thông tin trên Internet trước tiên bạn cần làm gì?
7. Hoạt động di chuyển theo các liên kết được gọi là gì?



BÀI 7. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

Từ khoá tìm kiếm rất quan trọng. Lựa chọn từ khoá phù hợp sẽ giúp tìm kiếm thông tin nhanh và chính xác.

Máy tìm kiếm là một website đặc biệt, giúp người sử dụng tìm kiếm thông tin trên Internet một cách nhanh chóng, hiệu quả thông qua các từ khoá.



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

7.1. Cách nhanh nhất để tìm thông tin trên WWW mà không biết địa chỉ là

- A. hỏi địa chỉ người khác rồi ghi ra giấy, sau đó nhập địa chỉ vào thanh địa chỉ.
- B. nhờ người khác tìm hộ.
- C. di chuyển lần theo đường liên kết của các trang web.
- D. sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm với từ khoá.


7.2. Máy tìm kiếm là gì?

- A. Một chương trình bảo vệ máy tính khỏi virus.
- B. Một chương trình sắp xếp dữ liệu trên máy tính của bạn.
- C. Một động cơ cung cấp sức mạnh cho Internet.
- D. Một website đặc biệt hỗ trợ người sử dụng tìm kiếm thông tin trên Internet.

7.3. Từ khoá là gì?

- A. là từ mô tả chiếc chìa khoá.
- B. là một từ hoặc cụm từ liên quan đến nội dung cần tìm kiếm do người sử dụng cung cấp.
- C. là tập hợp các từ mà máy tìm kiếm quy định trước.
- D. là một biểu tượng trong máy tìm kiếm.

7.9. Em hãy sắp xếp lại các thao tác sau cho đúng trình tự cần thực hiện khi tìm thông tin bằng máy tìm kiếm.

- Gõ từ khoá vào ô dành để nhập từ khoá.
- Nháy chuột vào liên kết để truy cập trang web tương ứng.
- Mở trình duyệt.
- Nháy nút  hoặc nhấn phím **Enter**.
- Truy cập máy tìm kiếm.

7.10. Ghép mỗi ô ở cột bên trái với một ô ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Em có thể tìm kiếm thông tin trên Internet	a) liên kết trở đến các trang web có chứa từ khoá đó.
2) Kết quả tìm kiếm là danh sách	b) thu hẹp phạm vi tìm kiếm.
3) Đặt từ khoá trong dấu ngoặc kép để	c) cho việc tìm kiếm nhanh chóng và chính xác hơn.
4) Chọn từ khoá phù hợp sẽ giúp	d) bằng cách sử dụng máy tìm kiếm.

7.11. Điền một cụm từ cho dưới đây vào hình ảnh tương ứng sau cho đúng.

Biểu tượng của một máy tìm kiếm; Danh sách các liên kết dạng hình ảnh; Hình ảnh Chùa Một Cột; Danh sách các liên kết dạng tin tức.



a).....



b).....



c).....



d).....

7.12. Máy tìm kiếm là gì? Kể tên một vài máy tìm kiếm mà em biết.

7.13. Em hãy tìm kiếm hình ảnh về các thắng cảnh biển Việt Nam. Hãy sao chép và ghi chú địa danh cùng cảm nghĩ của em cho mỗi bức ảnh vào một tệp văn bản để trong thư mục Album trên máy tính.

7.14. Em hãy tìm kiếm thông tin về loài cá heo, sao chép thông tin về máy tính. Viết một bài giới thiệu về cá heo và có hình ảnh minh họa trên cơ sở các thông tin em đã tìm được và lưu vào một tệp văn bản.

7.15. Em hãy tìm kiếm video hướng dẫn cách làm món gà quay (hoặc một món mà em thích) để làm nhân dịp sinh nhật một người thân trong gia đình.

BÀI 8. THƯ ĐIỆN TỬ

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

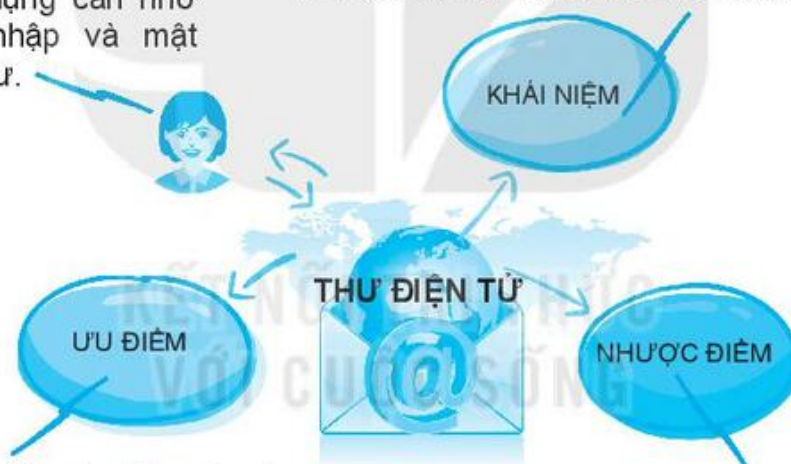
Người sử dụng cần đăng kí tài khoản với nhà cung cấp dịch vụ.

Người sử dụng cần nhớ tên đăng nhập và mật khẩu hộp thư.

Gửi và nhận bằng phương tiện điện tử. Địa chỉ có dạng:

<Tên đăng nhập>@<địa chỉ máy chủ thư điện tử>

Mỗi địa chỉ thư điện tử là duy nhất.



Thời gian gửi và nhận nhanh, kịp thời; có thể gửi một lúc cho nhiều người; có thể gửi kèm tệp; lưu trữ và tìm kiếm thư đã gửi và nhận dễ dàng; chi phí thấp.

Cần phải kết nối mạng; có thể nhiễm virus; gặp phiền phức với thư rác; có thể bị lừa đảo bởi thư giả mạo.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

8.1. Đặc điểm nào sau đây *không phải* là ưu điểm của thư điện tử?

- A. Gửi và nhận thư nhanh chóng.
- B. Ít tốn kém.
- C. Có thể gửi và nhận thư mà không gặp phiền phức gì.
- D. Có thể gửi kèm tệp.

8.2. Địa chỉ thư điện tử có dạng:

- A. Tên đăng nhập @ Địa chỉ máy chủ thư điện tử.
- B. Tên đường phố @ Viết tắt của tên quốc gia.
- C. Tên người sử dụng & Tên máy chủ của thư điện tử.
- D. Tên đường phố # Viết tắt của tên quốc gia.

8.3. Địa chỉ thư điện tử bắt buộc phải có kí hiệu nào?

- A. \$.
- B. &.
- C. @.
- D. #.

8.4. Địa chỉ nào sau đây là địa chỉ thư điện tử?

- A. www.nxbgd.vn.
- B. thu_hoai.432@yahoo.com.
- C. Hoangth&hotmail.com.
- D. Hoa675439@gf@gmail.com.

8.5. Khi đăng kí thành công một tài khoản thư điện tử, em cần nhớ gì để có thể đăng nhập vào lần sau?

- A. Tên đăng nhập và mật khẩu hộp thư.
- B. Tên nhà cung cấp dịch vụ Internet.
- C. Ngày tháng năm sinh đã khai báo.
- D. Địa chỉ thư của những người bạn.

8.6. Khi đặt mật khẩu cho thư điện tử của mình, em nên đặt mật khẩu như thế nào để đảm bảo tính bảo mật?

- A. Mật khẩu là dãy số từ 0 đến 9.
- B. Mật khẩu có ít nhất năm kí tự và có đủ các kí tự như chữ hoa, chữ thường, chữ số.
- C. Mật khẩu là ngày sinh của mình.
- D. Mật khẩu giống tên của địa chỉ thư.

8.7. Với thư điện tử, phát biểu nào sau đây là *sai*?

- A. Một người có thể gửi thư cho chính mình ở cùng địa chỉ thư điện tử.
- B. Tệp tin đính kèm theo thư có thể chứa virus, vậy nên cần kiểm tra độ tin cậy trước khi tải về.
- C. Hai người có thể có địa chỉ thư điện tử giống hệt nhau.
- D. Có thể gửi một thư cho nhiều người cùng lúc.

8.8. Em cần biết thông tin gì của người mà em muốn gửi thư điện tử cho họ?

- A. Địa chỉ nơi ở.
- B. Mật khẩu thư.

C. Loại máy tính đang dùng.

D. Địa chỉ thư điện tử.

8.9. Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về thư điện tử?

A. Nhìn vào hộp thư điện tử, người gửi có thể biết được bức thư mình đã gửi đi người nhận đã đọc hay chưa.

B. Chỉ có người nhận thư mới mở được tệp đính kèm theo thư, còn người gửi sẽ không mở được tệp đính kèm khi đã gửi.

C. Trong hộp thư đến chỉ chứa thư của những người quen biết.

D. Nhìn vào hộp thư điện tử có thể biết thư đã đọc hay chưa.

8.10. Em chỉ nên mở thư điện tử được gửi đến từ

A. những người em biết và tin tưởng.

B. những người em không biết.

C. các trang web ngẫu nhiên.

D. những người có tên rõ ràng.

8.11. Khi nghi ngờ thư điện tử nhận được là thư rác, em sẽ xử lí như thế nào?

A. Mở ra đọc xem nội dung viết gì.

B. Xoá thư khỏi hộp thư.

C. Trả lời lại thư, hỏi đó là ai.

D. Gửi thư đó cho người khác.

8.12. Để có thể bảo vệ máy tính của mình khỏi virus, em không nên làm theo lời khuyên nào?

A. Không bao giờ nháy chuột vào liên kết trong hộp thư điện tử từ những người em không biết.

B. Nên xoá tất cả các thư trong hộp thư đến.

C. Luôn nhớ đăng xuất khỏi hộp thư điện tử khi sử dụng xong.

D. Đừng bao giờ mở tệp đính kèm từ những thư lạ.

8.13. Sắp xếp theo thứ tự các thao tác để đăng nhập vào hộp thư điện tử đã có:

a) Gõ tên đăng nhập và mật khẩu.

b) Truy cập vào trang web cung cấp dịch vụ thư điện tử.

c) Mở trình duyệt web.

d) Nháy chuột vào nút **Đăng nhập**.

8.14. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu về thư điện tử	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Luôn đọc lại thư điện tử trước khi gửi đi.	
b) Cần đăng xuất ra khỏi hộp thư điện tử sau khi sử dụng xong.	
c) Thư điện tử có dòng tiêu đề mà thư tay không có.	
d) Thời gian gửi thư điện tử rất ngắn gọn như ngay lập tức.	
e) Thư điện tử không thể gửi cho nhiều người cùng lúc.	
f) Cần mở tất cả các tệp đính kèm được gửi cho bạn.	
g) Hộp thư của bạn tuyệt đối riêng tư, không ai có thể xâm phạm được.	
h) Chỉ mở tệp đính kèm từ những người bạn biết và tin tưởng.	

8.15. Đánh dấu (X) vào cột ưu điểm hoặc nhược điểm tương ứng khi nói về thư điện tử.

Phát biểu về thư điện tử	Ưu điểm	Nhược điểm
a) Có nhiều dịch vụ thư điện tử miễn phí.		
b) Nhận và gửi nhanh chóng.		
c) Có thể gửi kèm tệp		
d) Thư rác ngày một nhiều, tốn thời gian để loại bỏ.		
e) Đơn giản, dễ sử dụng, dễ quản lí.		
f) Bảo vệ môi trường do không dùng đến giấy, mực.		
g) Có thể bị virus, tin tặc tấn công.		
h) Truy cập mọi lúc, mọi nơi.		
i) Liên lạc có thể bị gián đoạn.		
j) Gửi cùng lúc cho nhiều người.		

8.16. Em thường sử dụng thư điện tử vào việc gì? Em hãy nêu lợi ích của việc sử dụng thư điện tử trong việc giải quyết các công việc của em.

8.17. Bài tập dự án. Em hãy đóng vai là nhóm trưởng, đăng nhập vào hộp thư điện tử của em và soạn một bức thư rồi gửi cho các bạn trong nhóm về kế hoạch thực hiện một dự án hay một bài tập nhóm được giao.



CHỦ ĐỀ
4

ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 9. AN TOÀN THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

1. Tác hại và nguy cơ khi sử dụng Internet.



2. Một số quy tắc an toàn khi sử dụng Internet.



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

9.1. Em nên làm gì với các mật khẩu dùng trên mạng của mình?

- A. Cho bạn bè biết mật khẩu để nếu quên còn hỏi bạn.
- B. Sử dụng cùng một mật khẩu cho mọi thứ.
- C. Thay đổi mật khẩu thường xuyên và không cho bất cứ ai biết.
- D. Đặt mật khẩu dễ đoán cho khỏi quên.

9.2. Nếu bạn thân của em muốn mượn tên đăng nhập và mật khẩu tài khoản trên mạng của em để sử dụng trong một thời gian, em sẽ làm gì?

- A. Cho mượn ngay không cần điều kiện gì.
- B. Cho mượn nhưng yêu cầu bạn phải hứa là không được dùng để làm việc gì không đúng.
- C. Cho mượn một ngày thôi rồi lấy lại, chắc không có vấn đề gì.
- D. Không cho mượn, bảo bạn tự tạo một tài khoản riêng, nếu cần em có thể hướng dẫn.

9.3. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Tình huống	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Khi đang truy cập trang web của một công ty hoặc tổ chức, em nhận được yêu cầu nhập số điện thoại và địa chỉ để có thể tham gia một cuộc thi nhận thưởng dành cho học sinh THCS. Em đã nhập ngay yêu cầu đó.	
b) Em có một người bạn quen trên mạng và thường xuyên nói chuyện với nhau trên mạng. Bạn ấy xin số điện thoại và địa chỉ của em để có thể gặp nhau nói chuyện trực tiếp. Em đã từ chối yêu cầu của bạn.	
c) Em đang sử dụng máy tính để truy cập Internet ở nhà thì nhận được tin nhắn trên mạng từ nhà cung cấp dịch vụ Internet là đường truyền có sự cố, yêu cầu nhập lại mật khẩu để tiếp tục sử dụng. Em đã nhập lại mật khẩu.	

9.4. Em nhận được tin nhắn và lời mời kết bạn trên Facebook từ một người mà em không biết. Em sẽ làm gì?

- A. Chấp nhận yêu cầu kết bạn và trả lời tin nhắn ngay.
- B. Nhắn tin hỏi người đó là ai, để xem mình có quen không, nếu quen mới kết bạn.
- C. Vào Facebook của họ đọc thông tin, xem ảnh xem có phải người quen không, nếu phải thì kết bạn, không phải thì thôi.
- D. Không chấp nhận kết bạn và không trả lời tin nhắn.

9.5. Em nên sử dụng webcam khi nào?

- A. Không bao giờ sử dụng webcam.
- B. Khi nói chuyện với những người em biết trong thế giới thực như bạn học, người thân,...
- C. Khi nói chuyện với những người em chỉ biết qua mạng.
- D. Khi nói chuyện với bất kì ai.

9.6. Lời khuyên nào *sai* khi em muốn bảo vệ máy tính và thông tin trong máy tính của mình?

- A. Đừng bao giờ mở thư điện tử và mở tệp đính kèm thư từ những người không quen biết.
- B. Luôn nhớ đăng xuất khi sử dụng xong máy tính, thư điện tử.
- C. Chẳng cần làm gì vì máy tính đã được cài đặt sẵn các thiết bị bảo vệ từ nhà sản xuất.
- D. Nên cài đặt phần mềm bảo vệ máy tính khỏi virus và thường xuyên cập nhật phần mềm bảo vệ.

9.7. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Tình huống	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Em đọc được một số thông tin giật gân trong một trang web, em đăng lại thông tin đó trên trang Facebook cá nhân của mình để tất cả mọi người cùng xem.	
b) Em được bạn gửi cho một số bức ảnh có nội dung bạo lực. Em đã gửi cho các bạn khác để cùng nhau xem.	

9.8. Em thường xuyên nhận được các tin nhắn trên mạng có nội dung như: "mày là một đứa ngu ngốc, béo ú", "mày là một đứa xấu xa, không đáng làm bạn",... từ một người lớn mà em quen. Em nên làm gì?

- A. Bỏ qua, chắc họ chỉ trêu thôi.
- B. Nhắn tin lại cho người đó các nội dung tương tự.
- C. Gặp thẳng người đó hỏi tại sao lại làm thế và yêu cầu dừng ngay.
- D. Nói chuyện với thầy cô giáo, bố mẹ về sự việc để xin ý kiến giải quyết.

9.9. Em truy cập mạng để xem tin tức thì ngẫu nhiên xem được một video có hình ảnh bạo lực mà em rất sợ. Em nên làm gì?

- A. Đóng video lại và tiếp tục xem tin tức coi như không có chuyện gì.

- B. Chia sẻ cho bạn bè để dọa các bạn.
- C. Thông báo cho cha mẹ và thầy cô giáo về điều đó.
- D. Mở video đó và xem.

9.10. Bạn của em nói cho em biết một số thông tin riêng tư không tốt về một bạn khác cùng lớp. Em nên làm gì?

- A. Đăng thông tin đó lên mạng để mọi người đều đọc được.
- B. Đăng thông tin đó lên mạng nhưng giới hạn chỉ để bạn bè đọc được.
- C. Đi hỏi thêm thông tin, nếu đúng thì sẽ đăng lên mạng cho mọi người biết.
- D. Bỏ qua không để ý vì thông tin đó có thể không đúng, nếu đúng thì cũng không nên xâm phạm vào những thông tin riêng tư của bạn.

9.11. Trong một buổi họp mặt gia đình, một người chú là họ hàng của em đã quay một đoạn phim về em và nói rằng sẽ đưa lên mạng cho mọi người xem. Em không thích hình ảnh của mình bị đưa lên mạng, em có thể làm gì để ngăn cản việc đó?

- A. Không làm được gì, đoạn phim là của chú ấy quay và chú ấy có quyền sử dụng.
- B. Cứ để chú ấy đưa lên mạng, nếu có việc gì thì sẽ yêu cầu chú ấy xoá.
- C. Tức giận và to tiếng yêu cầu chú ấy xoá ngay đoạn phim trong máy quay.
- D. Nói với bố mẹ về sự việc, nhờ bố mẹ nói với chú ấy không được đưa lên mạng mà chỉ để xem lại mỗi khi họp gia đình.

9.12. Theo em thế nào là nghiện chơi game trên mạng? Nghiện chơi game sẽ gây ra tác hại như thế nào đối với học sinh? Em hãy quan sát các bạn trong lớp, trong trường và tìm thêm thông tin trên Internet, trên báo, trên ti vi để biết thêm về tình trạng nghiện game trên mạng.

9.13. Minh thấy rằng gần đây máy tính của bạn ấy chạy chậm hơn. Bạn ấy nghi ngờ rằng có điều gì đó không ổn với máy tính của mình. Khi mở trình duyệt web trên máy tính, bạn ấy nhận ra rằng có các thành phần bổ sung trong trình duyệt của mình. Điều gì có thể đã xảy ra và bạn ấy nên làm gì?

9.14. Theo em mỗi ngày một học sinh cấp Trung học cơ sở nên truy cập Internet trong thời gian bao lâu?



CHỦ ĐỀ
5

ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 10. SƠ ĐỒ TƯ DUY

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

Bao gồm: từ ngữ, hình ảnh, màu sắc, đường nối,...



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

10.1. Sơ đồ tư duy là gì?

- A. Một sơ đồ trình bày thông tin trực quan bằng cách sử dụng từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, các đường nối để thể hiện các khái niệm và ý tưởng.
- B. Văn bản của một vở kịch, bộ phim hoặc chương trình phát sóng.
- C. Bản vẽ kiến trúc một ngôi nhà.
- D. Một sơ đồ hướng dẫn đường đi.

10.2. Thông tin trong sơ đồ tư duy thường được tổ chức thành:

- A. tiêu đề, đoạn văn.
- B. chủ đề chính, chủ đề nhánh.
- C. mở bài, thân bài, kết luận.
- D. chương, bài, mục.

10.3. Sơ đồ tư duy gồm các thành phần:

- A. Bút, giấy, mực.
- B. Phần mềm máy tính.
- C. Từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, đường nối, màu sắc,...
- D. Con người, đồ vật, khung cảnh,...

10.4. Nhược điểm của việc tạo sơ đồ tư duy theo cách thủ công là gì?

- A. Khó sắp xếp, bố trí nội dung.
- B. Hạn chế khả năng sáng tạo.
- C. Không linh hoạt để có thể làm ở bất cứ đâu, đòi hỏi công cụ khó tìm kiếm.
- D. Không dễ dàng trong việc mở rộng, sửa chữa và chia sẻ cho nhiều người

10.5. Phát biểu nào *không phải* là ưu điểm của việc tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm máy tính?

- A. Có thể sắp xếp, bố trí với không gian mở rộng, dễ dàng sửa chữa, thêm bớt nội dung.
- B. Có thể chia sẻ được cho nhiều người.
- C. Có thể làm ở bất cứ đâu, không cần công cụ hỗ trợ.
- D. Có thể kết hợp và chia sẻ để sử dụng cho các phần mềm máy tính khác.

10.6. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Sơ đồ tư duy giúp chúng ta tiết kiệm thời gian nắm bắt một vấn đề.	
b) Sơ đồ tư duy là công cụ tư duy trực quan giúp chúng ta tổ chức và phân loại suy nghĩ; giúp phân tích, hiểu, tổng hợp, nhớ lại và nảy sinh những ý tưởng mới tốt hơn.	
c) Sơ đồ tư duy giúp chúng ta liên kết thông tin, giúp não bộ lưu trữ được nhiều thông tin một cách khoa học nhất.	
d) Sơ đồ tư duy giúp chúng ta sử dụng các kỹ năng của não phải. Não phải là nơi giúp chúng ta xử lý các thông tin về hình ảnh, âm thanh, tưởng tượng, sáng tạo và cảm xúc.	
e) Sơ đồ tư duy giúp giải quyết vấn đề, ví dụ giải một bài toán,...	
f) Sơ đồ tư duy cung cấp cái nhìn tổng quan về một chủ đề tốt hơn nhiều so với các tài liệu văn bản thông thường.	
g) Với cùng một nội dung, cùng một yêu cầu tạo sơ đồ tư duy thì hai người khác nhau sẽ tạo ra hai sơ đồ tư duy giống nhau.	

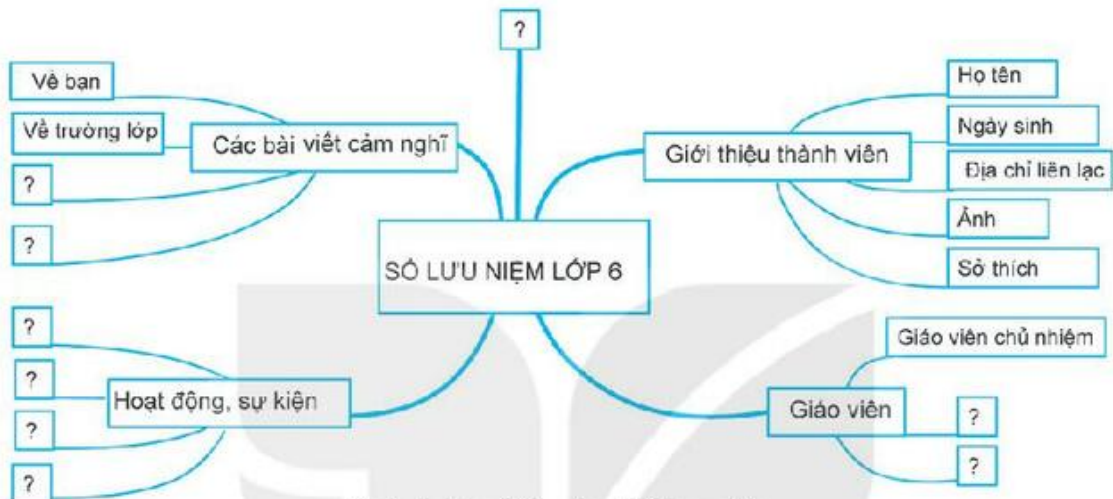
10.7. Phát biểu nào *sai* về việc tạo được sơ đồ tư duy tốt?

- A. Các đường kẻ càng ở gần hình ảnh trung tâm thì càng nên tô màu đậm hơn và kích thước dày hơn.
- B. Nên dùng các đường kẻ cong thay vì các đường thẳng.
- C. Nên bố trí thông tin đều quanh hình ảnh trung tâm.

D. Không nên sử dụng màu sắc trong sơ đồ tư duy vì màu sắc làm người xem mất tập trung vào vấn đề chính.

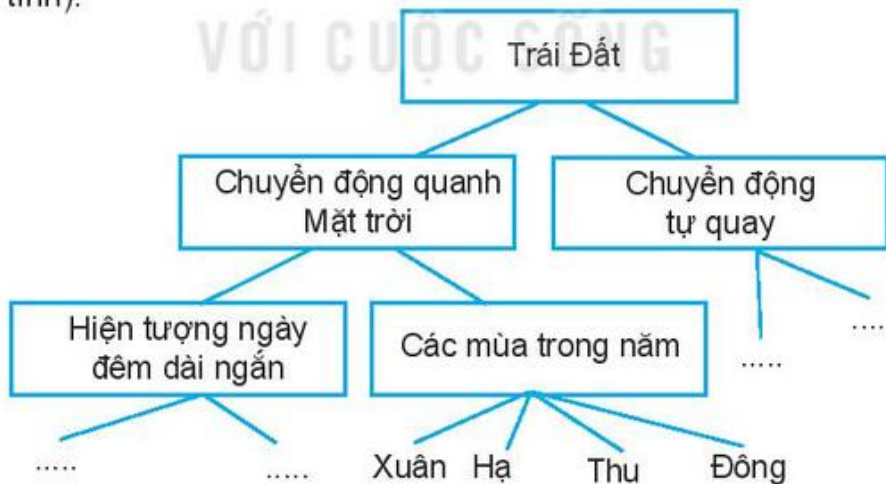
10.8. Quan sát Hình 9 và cho biết:

- Tên của chủ đề chính.
- Tên các chủ đề nhánh.
- Có thể bổ sung thêm chủ đề nhánh nào nữa không?



Hình 9. Sơ đồ tư duy Sổ lưu niệm

10.9. Em hãy sử dụng sơ đồ tư duy để trình bày nội dung Chương 2. Trái Đất – Hành tinh của Hệ Mặt Trời trong sách Lịch sử và Địa lí 6 theo gợi ý trong Hình 10. Sơ đồ tư duy sẽ giúp em ôn tập nhanh chóng và hiệu quả (có thể tạo theo hai cách: Tạo thủ công trên giấy hoặc dùng phần mềm máy tính).



Hình 10

10.10. Em hãy tạo sơ đồ tư duy để ghi lại những việc cần chuẩn bị cho chuyến du lịch của gia đình vào dịp nghỉ hè sắp tới.

BÀI 11. ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

11.1. Các phần văn bản được phân cách nhau bởi dấu ngắt đoạn được gọi là:

- A. Dòng. B. Trang. C. Đoạn. D. Câu.





11.2. Thao tác nào không phải là thao tác định dạng văn bản?

- A. Thay đổi kiểu chữ thành chữ nghiêng.
B. Chọn chữ màu xanh.
C. Căn giữa đoạn văn bản.
D. Thêm hình ảnh vào văn bản.

11.3. Việc phải làm đầu tiên khi muốn thiết lập định dạng cho một đoạn văn bản là:

- A. Vào thẻ **Home**, chọn nhóm lệnh **Paragraph**.
B. Cần phải chọn toàn bộ đoạn văn bản.
C. Đưa con trỏ soạn thảo vào vị trí bất kì trong đoạn văn bản.
D. Nhấn phím **Enter**.

11.4. Ghép tác dụng của lệnh ở cột bên trái với mỗi nút lệnh tương ứng ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Căn thẳng lề trái.	a) 
2) Căn thẳng lề phải.	b) 
3) Căn thẳng hai lề.	c) 
4) Căn giữa.	d) 

11.5. Để đặt hướng cho trang văn bản, trên thẻ **Page Layout** vào nhóm lệnh **Page Setup** sử dụng lệnh:

A. **Orientation.** B. **Size.** C. **Margins.** D. **Columns.**

11.6. Đúng điền Đ, sai điền S vào ô tương ứng trong bảng sau:

Phát biểu	Đúng(Đ)/ Sai(S)
a) Phần mềm soạn thảo văn bản chỉ có thể cài đặt được trên máy tính.	
b) Có nhiều loại phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau.	
c) Em có thể làm việc cộng tác với người khác trên cùng một văn bản ở bất cứ đâu.	
d) Em không thể chỉnh sửa lại văn bản sau khi đã lưu.	

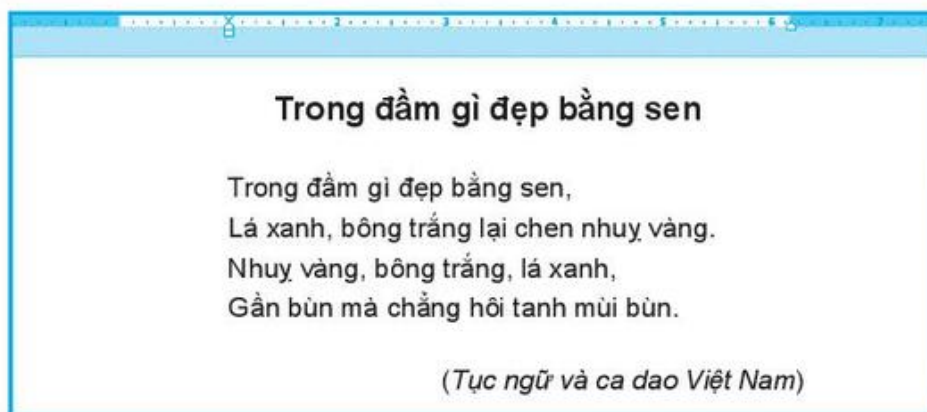
11.7. Điền từ hoặc cụm từ sau vào chỗ chấm thích hợp để được câu đúng: *tất cả; bốn; ngang; lề dưới; lề trang.*

- Ta có thể chọn hướng trang đứng hoặc hướng trang cho một trang văn bản.
- Một trang văn bản gồm có: lề trên,, lề trái, lề phải.
- Lề của đoạn văn bản được tính từ đến mép (trái hoặc phải) của đoạn văn bản.
- Việc thiết đặt lề cho một trang văn bản sẽ tác động đến các trang còn lại của văn bản đó.

11.8. Trong phần mềm soạn thảo văn bản Word 2010, lệnh **Portrait** dùng để

- chọn hướng trang đứng.
- chọn hướng trang ngang.
- chọn lề trang.
- chọn lề đoạn văn bản.

11.9. Bạn Minh đã soạn thảo một câu ca dao và định dạng văn bản như Hình 11. Theo em, bạn Minh đã sử dụng những lệnh nào để căn chỉnh lề của các đoạn văn bản? Giải thích?

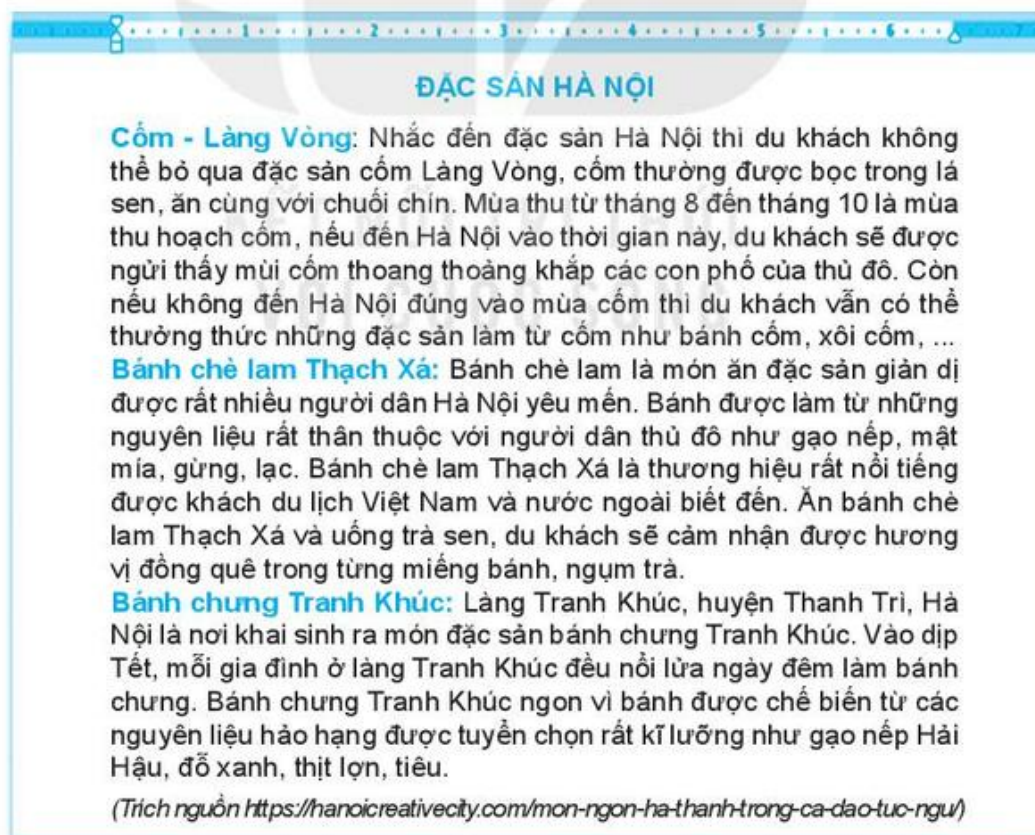


Hình 11

11.10. Lệnh nào sau đây là lệnh dùng để giãn cách dòng cho văn bản?

- A.  B.  C.  D. 

11.11. An đã soạn thảo xong phần văn bản “Đặc sản Hà Nội” như Hình 12. Theo em, An đã sử dụng những lệnh căn lề đoạn văn bản nào?



Hình 12

11.12. Bạn An đang định in trang văn bản “Đặc sản Hà Nội”, theo em khi đang ở chế độ in, An có thể làm gì?

- A. Xem tất cả các trang trong văn bản.
- B. Chỉ có thể thấy trang văn bản mà An đang làm việc.
- C. Chỉ có thể thấy các trang không chứa hình ảnh.
- D. Chỉ có thể thấy trang đầu tiên của văn bản.

11.13. Thao tác nào sau đây không thực hiện được sau khi dùng lệnh **File/Print** để in văn bản?

- A. Nhập số trang cần in.
- B. Chọn khổ giấy in.
- C. Thay đổi lề của đoạn văn bản.
- D. Chọn máy in để in nếu máy tính được cài đặt nhiều máy in.

11.14. Theo em có cần xem văn bản trước khi in hay không? Vì sao?

11.15. a) Em hãy soạn thảo một văn bản giới thiệu các món ăn đặc sản của quê hương mình và thực hiện các yêu cầu định dạng sau đây:

– Đặt lề trang văn bản: lề trên (2.5 cm), lề dưới (2.5 cm), lề trái (3 cm), lề phải (2 cm).

– Đặt hướng trang đứng.

– Đặt khoảng cách giữa các dòng trong văn bản là 1.15 (Multiple 1.15).

– Căn giữa cho tiêu đề của văn bản. Các đoạn văn bản còn lại căn thẳng hai lề.

– Lưu văn bản.

b) Em hãy mở lại tệp văn bản đã lưu và thực hiện các yêu cầu sau:

– Chèn thêm hình ảnh minh họa cho từng món ăn đặc sản.

– Thực hiện căn chỉnh và sắp xếp để vị trí các bức ảnh hợp lí.

– Lưu văn bản vừa chỉnh sửa.

BÀI 12. TRÌNH BÀY THÔNG TIN Ở DẠNG BẢNG

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

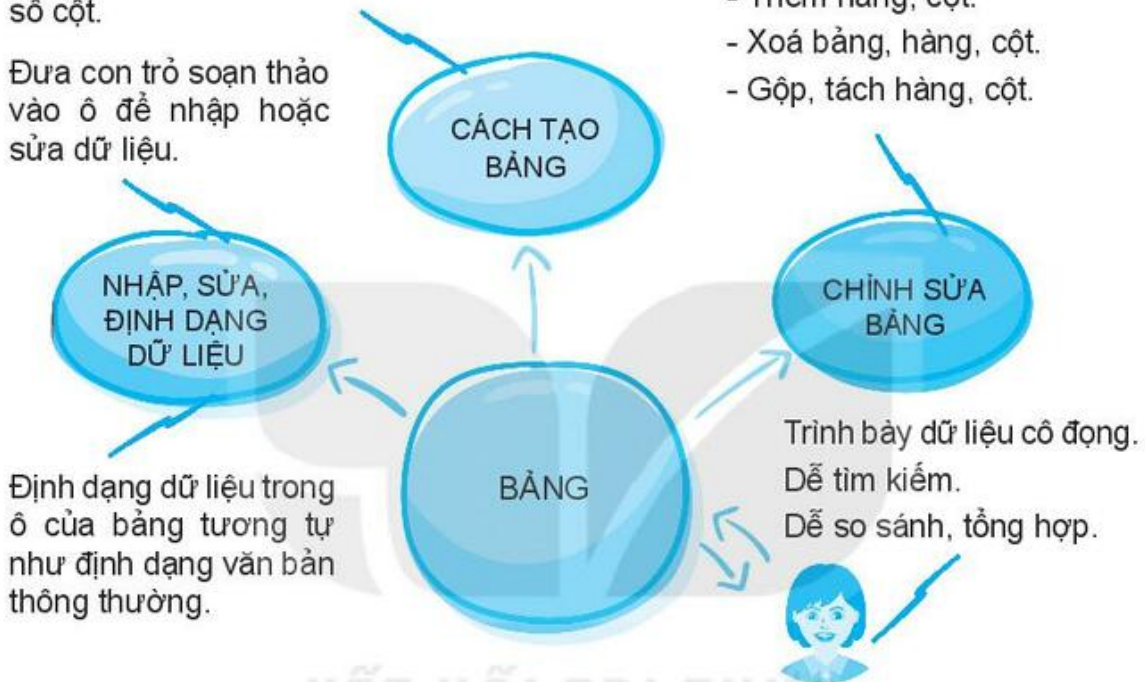
Chọn lệnh **Insert/Table** rồi dùng một trong hai cách:

- Kéo thả chuột để chọn số hàng, số cột.
- Dùng lệnh **Insert Table** nhập số hàng, số cột.

Đưa con trỏ soạn thảo vào ô để nhập hoặc sửa dữ liệu.

Sử dụng các lệnh, nhóm lệnh trong thẻ ngữ cảnh **Table tools/Layout**:

- Thêm hàng, cột.
- Xoá bảng, hàng, cột.
- Gộp, tách hàng, cột.



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

12.1. Phát biểu nào trong các phát biểu sau là sai?

- A. Bảng giúp trình bày thông tin một cách cô đọng.
- B. Bảng giúp tìm kiếm, so sánh và tổng hợp thông tin một cách dễ dàng hơn.
- C. Bảng chỉ có thể biểu diễn dữ liệu là những con số.
- D. Bảng có thể được dùng để ghi lại dữ liệu của công việc thống kê, điều tra, khảo sát,...

12.2. Nội dung của các ô trong bảng có thể chứa:

- A. Kí tự (chữ, số, kí hiệu,...).
- B. Hình ảnh.
- C. Bảng.
- D. Cả A, B, C.

12.3. Sử dụng lệnh **Insert/Table** rồi dùng chuột kéo thả để chọn số cột và số hàng thì số cột, số hàng tối đa có thể tạo được là:

- A. 10 cột, 10 hàng.
- B. 10 cột, 8 hàng.
- C. 8 cột, 8 hàng.
- D. 8 cột, 10 hàng.

12.4. Để chèn một bảng có 30 hàng và 10 cột, em sử dụng thao tác nào?

- A. Chọn lệnh **Insert/Table**, kéo thả chuột chọn 30 hàng, 10 cột.
- B. Chọn lệnh **Insert/Table/Table Tools**, nhập 30 hàng, 10 cột.
- C. Chọn lệnh **Insert/Table/Insert Table**, nhập 30 hàng, 10 cột.
- D. Chọn lệnh **Table Tools/Layout**, nhập 30 hàng, 10 cột.

12.5. Cách di chuyển con trỏ soạn thảo trong bảng là:

- A. Chỉ sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím.
- B. Chỉ sử dụng chuột.
- C. Sử dụng thanh cuộn ngang, dọc.
- D. Có thể sử dụng chuột, phím **Tab** hoặc các phím mũi tên trên bàn phím.

12.6. Ghép mỗi lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa của chúng ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Delete Columns	a) Tách một ô thành nhiều ô
2) Delete Rows	b) Gộp nhiều ô thành một ô
3) Split Cells	c) Xoá cột đã chọn
4) Merge Cells	d) Xoá hàng đã chọn

12.7. Trong nhóm lệnh **Alignment** của thẻ ngữ cảnh **Table Tools/Layout**, dữ liệu trong ô được căn chỉnh theo hai chiều dọc và ngang. Căn theo chiều dọc có 3 lựa chọn: trên, giữa, dưới. Căn theo chiều ngang cũng có 3 lựa chọn: trái, giữa, phải. Hình ảnh trực quan cho các lựa chọn căn chỉnh dữ liệu của ô được thể hiện trong bảng sau:

 Trên, Trái	 Trên, Giữa	 Trên, Phải
 Giữa, Trái	 Giữa, Giữa	 Giữa, Phải
 Dưới, Trái	 Dưới, Giữa	 Dưới, Phải

Bạn An đã căn chỉnh dữ liệu trong ô để được kết quả như Hình 13 sau:

Tên trò chơi

Hình 13

Bạn đã sử dụng lệnh nào trong nhóm lệnh **Alignment**:

A. Trên, Trái. B. Trên, Giữa. C. Trên, Phải. D. Giữa, Giữa.

12.8. Ghép mỗi lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa của chúng ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Insert Left	a) Chèn thêm hàng vào phía trên hàng đã chọn.
2) Insert Right	b) Chèn thêm hàng vào phía dưới hàng đã chọn.
3) Insert Above	c) Chèn thêm cột vào phía bên trái cột đã chọn.
4) Insert Below	d) Chèn thêm cột vào phía bên phải cột đã chọn.

12.9. Để chuẩn bị lên kế hoạch cho buổi dã ngoại của lớp, cô giáo giao cho hai bạn Minh và An thu thập thông tin cho buổi dã ngoại. Theo em, những thông tin nào không nên trình bày dưới dạng bảng?

- A. Một đoạn văn mô tả ngắn gọn về địa điểm dã ngoại.
- B. Chương trình hoạt động.
- C. Các đồ dùng cần mang theo.
- D. Phân công chuẩn bị.

12.10. Bảng danh sách lớp 6A với cột **Tên** được trình bày theo thứ tự vần A, B, C.

STT	Họ đệm	Tên
1	Nguyễn Hải	Bình
2	Hoàng Thuỳ	Dương
3	Đào Mộng	Điệp

Để bổ sung bạn Ngô Văn Chinh vào danh sách mà vẫn đảm bảo yêu cầu danh sách được xếp theo vần A, B, C của tên, em sẽ thêm một dòng ở vị trí nào của bảng?

- A. Thêm một dòng vào cuối bảng.
- B. Thêm một dòng vào trước dòng chứa tên bạn Bình.

C. Thêm một dòng vào trước dòng chứa tên bạn Dương.

D. Thêm một dòng vào sau dòng chứa tên bạn Dương.

12.11. Trong bảng danh sách lớp 6A ở bài tập **12.10**, con trỏ soạn thảo đang được đặt trong ô chứa tên bạn Bình. Để thêm một dòng vào sau dòng này, em nháy nút phải chuột chọn **Insert** và chọn tiếp lệnh nào?

A. Insert Rows Above.

B. Insert Rows Below.

C. Insert Columns to the Left.

D. Insert Columns to the Right.

12.12. Để chuẩn bị cho buổi dã ngoại, bạn An đã lập danh sách các đồ dùng cần mua với các thông tin như: đồ dùng, số lượng, đơn giá,... Trong các cách trình bày dưới đây, cách trình bày nào là hợp lí, đảm bảo thông tin cô đọng, dễ tìm kiếm, dễ tổng hợp.

A.

Đồ dùng	Số lượng	Đơn giá
Nước uống	3 thùng	120 000
Bánh mì	40 suất	15 000

B.

TT	Đồ dùng	Số lượng	Đơn giá
1	Nước uống	3 thùng	120 000
2	Bánh mì	40 suất	15 000

C.

TT	Đồ dùng	Số lượng	Đơn giá	Tổng
1	Nước uống	3 thùng	120 000	360 000
2	Bánh mì	40 suất	15 000	600 000

D.

TT	Đồ dùng	Số lượng	Đơn giá	Tổng
1	Nước uống	3 thùng	120 000	360 000
2	Bánh mì	40 suất	15 000	600 000
	Tổng tiền			960 000

12.13. Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để thực hành tạo bảng như câu a) của bài tập **12.12**. Sau đó thực hiện các yêu cầu sau:

a) Bổ sung thêm cột “**TT**” và cột “**Tổng**” và nhập dữ liệu để được bảng như câu d) của bài tập **12.12**.

b) Chèn thêm 3 dòng vào vị trí sau dòng chứa “Bánh mì” và nhập dữ liệu cho ba loại đồ dùng mà em thấy cần phải chuẩn bị cho chuyến dã ngoại.

c) Chỉnh sửa lại số liệu **Tổng tiền** sao cho chính xác.

d) Lưu tệp vào thư mục quy định trên máy tính.

12.14. a) Em hãy tạo bảng và nhập thông tin về lượng Calo của mỗi loại thức ăn như bảng sau:

Nhóm thức ăn	Tên	Lượng Calo (trong 100g)
Rau		
	Cải bắp	45
	Cà rốt	48
	Súp lơ	30
	Dưa chuột	12
	Đậu	93
Thức ăn nhanh		
	Bánh mì kẹp thịt và phô mai	610
	Khoai tây chiên	360
Quả		
	Táo	56
	Chuối	153
	Òi	66
	Đu đủ	32

b) Từ các loại thức ăn ở bảng trên, em hãy tạo ra ba thực đơn. Mỗi thực đơn gồm ba món, mỗi món thuộc một nhóm thức ăn khác nhau sao cho lượng calo của mỗi thực đơn không quá 700 và không nhỏ hơn 250.

Bảng sau trình bày các thực đơn, trong đó thực đơn 1 đã điền đầy đủ dữ liệu. Em hãy soạn thảo bảng này và điền dữ liệu cho thực đơn 2 và 3 sao cho thỏa mãn yêu cầu của đề bài.

DANH SÁCH THỰC ĐƠN

Thực đơn	Tên	Lượng Calo
Thực đơn 1	1. Bắp cải	45
	2. Khoai tây chiên	360
	3. Chuối	153
	Tổng	558
Thực đơn 2	1.	
	2.	
	3.	
	Tổng	
Thực đơn 3	1.	
	2.	
	3.	
	Tổng	

c) Lưu tệp vào thư mục quy định.

12.15. Bảng sau đây cho biết lượng Calo mà con người tiêu thụ trong mỗi giờ hoạt động.

Hoạt động	Lượng Calo tiêu thụ mỗi giờ (Calo)
Leo cầu thang	400
Đạp xe	400
Bơi	500
Khiêu vũ thể thao	400

a) Em hãy tạo và nhập dữ liệu như bảng trên trong phần mềm soạn thảo.

b) Bạn A bị thừa cân. Để cải thiện sức khỏe, bạn cần tập luyện để tiêu thụ khoảng 2 000 calo mỗi tuần và mỗi ngày tập không quá 1 giờ. Em hãy soạn thảo kế hoạch tập luyện hàng tuần cho bạn A dưới dạng bảng để trả lời các câu hỏi sau:

- Mỗi ngày trong tuần, bạn A thực hiện hoạt động gì, trong thời gian bao lâu và tiêu thụ bao nhiêu calo?
- Tổng thời gian bạn A luyện tập và tổng calo tiêu thụ mỗi tuần là bao nhiêu?

c) Bạn B có sức khỏe tốt và thể hình đẹp. Tuy nhiên, bạn cũng cần tập luyện để cơ thể được phát triển khỏe mạnh. Bạn cần tiêu thụ khoảng 1 000 calo mỗi tuần và mỗi ngày tập không quá 1 giờ. Em hãy soạn thảo kế hoạch tập luyện hàng tuần cho bạn B dưới dạng bảng.

d) Lưu tệp vào thư mục quy định.

BÀI 13. TÌM KIẾM VÀ THAY THẾ

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

Chọn thẻ Home tìm nhóm lệnh **Editing** chọn **Find** hoặc nhấn tổ hợp phím **CTRL + F**.

Chọn thẻ Home tìm nhóm lệnh **Editing** chọn **Replace** hoặc nhấn tổ hợp phím **CTRL + H**.



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

13.1. Lệnh **Find** được sử dụng khi nào?

- A. Khi muốn định dạng chữ in nghiêng cho một đoạn văn bản.
- B. Khi muốn tìm kiếm một từ hoặc cụm từ trong văn bản.
- C. Khi muốn thay thế một từ hoặc cụm từ trong văn bản.
- D. Khi cần thay đổi phong chữ của văn bản.

13.2. Điền từ hoặc cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thiện các câu sau:

- a) Để một từ hoặc cụm từ trong văn bản, em chọn lệnh **Find**.
- b) Để một từ hoặc cụm từ tìm kiếm được bằng một từ hoặc cụm từ khác em dùng lệnh **Replace**.

13.3. Hãy sắp xếp các bước thực hiện việc tìm kiếm một từ hoặc cụm từ trong văn bản.

- a) Gõ từ hoặc cụm từ cần tìm kiếm rồi nhấn phím **Enter**.
- b) Trong nhóm lệnh **Editing** chọn **Find**.
- c) Nháy chuột chọn thẻ **Home**.

13.4. Quan sát các lệnh sau có trong hộp thoại "Find and Replace" (Hình 14).



Hình 14. Hộp thoại "Find and Replace"

Ghép mỗi nút lệnh ở cột bên trái với tác dụng của chúng ở cột bên phải cho phù hợp.

1) Close	a) Khi tìm thấy, thay thế từng cụm từ trong mục "Find what" bằng cụm từ trong mục "Replace with".
2) Replace	b) Thay thế tất cả cụm từ trong mục "Find what" bằng cụm từ trong mục "Replace with".
3) Replace All	c) Tìm cụm từ tiếp theo trong mục "Find what".
4) Find Next	d) Đóng hộp thoại.

13.5. Hãy sắp xếp lại các bước theo trình tự thực hiện việc thay thế từ hoặc cụm từ cần tìm kiếm.

- Trong nhóm lệnh **Editing** ở thẻ **Home**, chọn **Replace**.
- Gõ từ hoặc cụm từ cần thay thế.
- Chọn **Replace** hoặc **Replace All** để thay thế lần lượt hoặc tất cả các từ trong toàn bộ văn bản.
- Gõ từ hoặc cụm từ cần tìm.

13.6. Điền từ hoặc cụm từ (*chính xác; tìm kiếm; thay thế; yêu cầu*) vào chỗ chấm thích hợp để hoàn thành đoạn văn bản dưới đây:

"Công cụ Tìm kiếm và ... (1)... giúp chúng ta ... (2)... hoặc thay thế các từ hoặc cụm từ theo ... (3)... một cách nhanh chóng và ... (4)..."

13.7. Bạn An đang viết về đặc sản cốm Làng Vòng để giới thiệu Âm thực Hà Nội cho các bạn ở Tuyên Quang. Tuy nhiên, bạn muốn sửa lại văn bản, thay thế tất cả các từ "món ngon" bằng từ "đặc sản". Bạn sẽ sử dụng lệnh nào trong hộp thoại "Find and Replace"?

- A. **Replace All.** B. **Replace.** C. **Find Next.** D. **Cancel.**

13.8. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Công cụ "Find" giúp tìm thấy tất cả các từ cần tìm trong văn bản.	
b) Nên cẩn trọng khi sử dụng lệnh "Replace All" vì việc thay thế tất cả các từ có thể làm nội dung văn bản không chính xác.	
c) Để thay thế lần lượt từng từ hoặc cụm từ được tìm kiếm em sử dụng nút Replace.	
d) Để thực hiện chức năng tìm kiếm văn bản, em chọn lệnh Find trong thẻ View.	

13.9. Khi sử dụng hộp thoại "Find and Replace", nếu tìm được một từ mà chúng ta không muốn thay thế, chúng ta có thể bỏ qua từ đó bằng cách chọn lệnh nào?

A. Replace All. B. Replace. C. Find Next. D. Cancel.

13.10. Sau khi đọc lại, bạn An nhận thấy không nên thay thế tất cả các từ "đặc sản" trong văn bản thành từ "món ngon", mà chỉ thay một số từ.

Đặc sản Hà Nội

Cốm - Làng Vòng: Nhắc đến đặc sản Hà Nội thì du khách không thể bỏ qua đặc sản cốm Làng Vòng, cốm thường được bọc trong lá sen, ăn cùng với chuối chín. Mùa thu từ tháng 8 đến tháng 10 là mùa thu hoạch cốm, nếu đến Hà Nội vào thời gian này, du khách sẽ được ngửi thấy mùi cốm thoang thoang khắp các con phố của thủ đô. Còn nếu không đến Hà Nội đúng vào mùa cốm thì du khách vẫn có thể thưởng thức những đặc sản làm từ cốm như bánh cốm, xôi cốm,...

Hình 15

Bạn An đã thực hiện các bước sau đây:

- 1) Nháy chuột chọn thẻ **Home**.
- 2) Trong nhóm lệnh **Editing** chọn **Find**.
- 3) Trong cửa sổ **Navigation**, gõ từ "đặc sản" rồi nhấn phím **Enter**, khi đó các từ tìm thấy được đánh dấu.
- 4) Với mỗi từ tìm thấy, từ nào cần thay thì bạn An xóa từ đó và gõ từ "món ngon" thay vào vị trí của từ vừa xóa.

Cách làm trên của bạn An có giải quyết được yêu cầu không? Em hãy nhận xét về tính hiệu quả của cách làm trên.

BÀI 14. THỰC HÀNH TỔNG HỢP

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

14.1. Bài tập dự án. Em và nhóm bạn đang thực hiện dự án xây dựng tư liệu cho chương trình trao đổi văn hoá địa phương. Các em dự định sẽ giới thiệu những nét đặc sắc về văn hoá, địa danh, ẩm thực,... của quê hương mình.

Yêu cầu: Nội dung giới thiệu sẽ được trình bày trên máy tính bằng phần mềm soạn thảo văn bản. Em hãy lựa chọn một trong các nội dung trên để xây dựng tài liệu theo cấu trúc sau:



14.2. Bài tập dự án. Sử dụng công cụ vẽ sơ đồ tư duy và các kiến thức đã học về soạn thảo văn bản để trình bày một dự án mà em yêu thích:

Sau đây là gợi ý một vài đề tài:

- + Dự án bảo vệ môi trường.
- + Dự án chuẩn bị cho ngày lễ kỉ niệm đặc biệt của trường.
- + Dự án chăm sóc cây cảnh hoặc thú nuôi,...

Yêu cầu:

1. Trình bày ý tưởng bằng phần mềm sơ đồ tư duy.

- Viết bài giới thiệu có sử dụng các chức năng định dạng văn bản: Định dạng kí tự, định dạng đoạn văn (căn lề, thụt đầu dòng, khoảng cách giữa các đoạn văn bản).
- Một bảng dữ liệu có sử dụng các chức năng định dạng và tách, gộp ô.
- Sử dụng chức năng tìm kiếm và thay thế.
- Gộp các tệp dữ liệu thành một tệp, thêm trang bìa. Đóng gói sản phẩm thành một sản phẩm hoàn chỉnh.
- Sử dụng các chức năng định dạng trang in và in thành tập tài liệu.



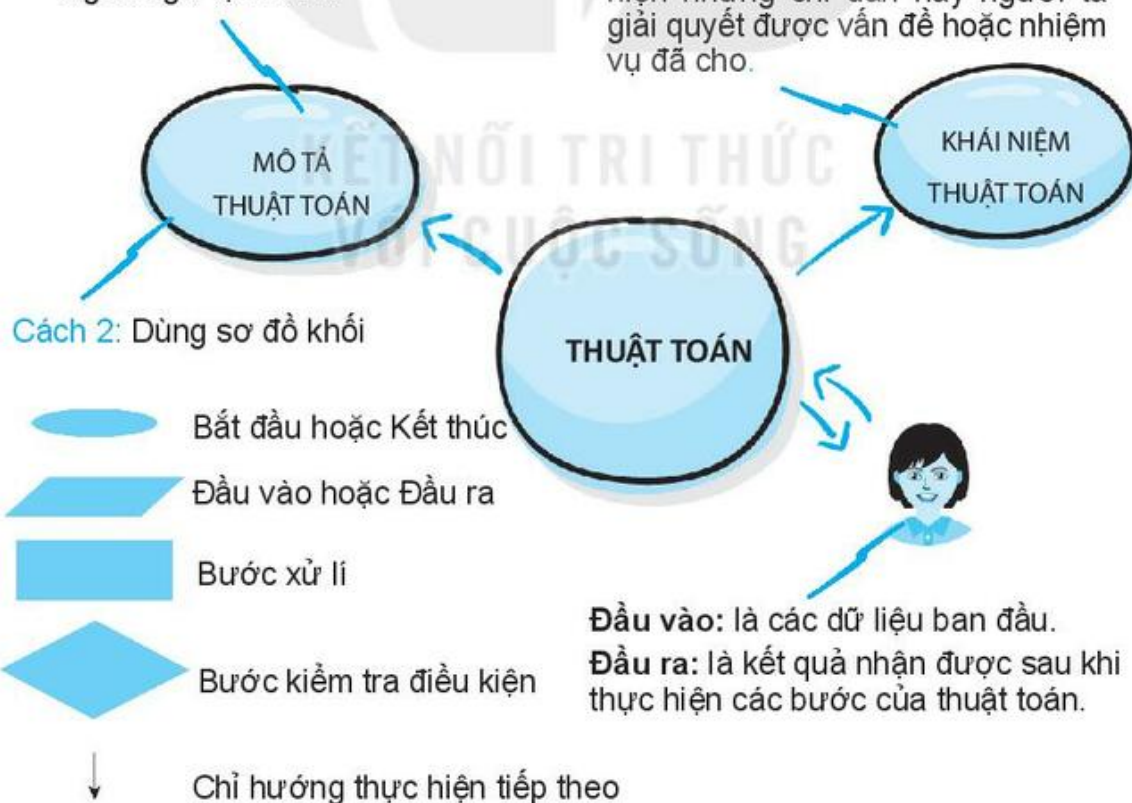
GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 15. THUẬT TOÁN

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT

Cách 1: Liệt kê từng bước bằng ngôn ngữ tự nhiên.

Thuật toán là một dãy các chỉ dẫn rõ ràng, có trình tự sao cho khi thực hiện những chỉ dẫn này người ta giải quyết được vấn đề hoặc nhiệm vụ đã cho.



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

15.1. Thuật toán là gì?

- A. Các mô hình và xu hướng được sử dụng để giải quyết vấn đề.
- B. Một dãy các chỉ dẫn từng bước để giải quyết vấn đề.
- C. Một ngôn ngữ lập trình.
- D. Một thiết bị phần cứng lưu trữ dữ liệu.

15.2. Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?

- A. Sử dụng các biến và dữ liệu.
- B. Sử dụng đầu vào và đầu ra.
- C. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.
- D. Sử dụng phần mềm và phần cứng.

15.3. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Mỗi bài toán chỉ có duy nhất một thuật toán để giải.
- B. Trình tự thực hiện các bước trong thuật toán không quan trọng.
- C. Trong thuật toán, với dữ liệu đầu vào luôn xác định được kết quả đầu ra.
- D. Một thuật toán có thể không có đầu vào và đầu ra.

15.4. Bạn Tuấn nghĩ về những công việc sẽ thực hiện sau khi thức dậy vào buổi sáng. Bạn ấy viết một thuật toán bằng cách ghi ra từng bước, từng bước một. Bước đầu tiên bạn ấy viết ra là: "Thức dậy". Em hãy cho biết bước tiếp theo là gì?

- A. Đánh răng.
- B. Thay quần áo.
- C. Đi tắm.
- D. Ra khỏi giường.

15.5. Cho các câu lệnh Scratch sau đây, câu lệnh nào thực hiện nhập dữ liệu đầu vào, câu lệnh nào thực hiện thông báo kết quả đầu ra của thuật toán?

- a)
- b)
- c)
- d)

15.6. Sơ đồ khối là gì?

- A. Một sơ đồ gồm các hình khối, đường có mũi tên chỉ hướng thực hiện theo từng bước của thuật toán.
- B. Một ngôn ngữ lập trình.
- C. Cách mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên.
- D. Một biểu đồ hình cột.

15.7. Mục đích của sơ đồ khối là gì?

- A. Để mô tả chi tiết một chương trình.
- B. Để mô tả các chỉ dẫn cho máy tính "hiểu" về thuật toán.
- C. Để mô tả các chỉ dẫn cho con người hiểu về thuật toán.
- D. Để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thuật toán.

15.8. Lợi thế của việc sử dụng sơ đồ khối so với sử dụng ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán là gì?

- A. Sơ đồ khối tuân theo một tiêu chuẩn quốc tế nên con người dù ở bất kể quốc gia nào cũng có thể hiểu.
- B. Sơ đồ khối dễ vẽ.
- C. Sơ đồ khối dễ thay đổi.
- D. Vẽ sơ đồ khối không tốn thời gian.

15.9. Trong các ví dụ sau, ví dụ nào là thuật toán?

- A. Một bản nhạc hay.
- B. Một bức tranh đầy màu sắc.
- C. Một bản hướng dẫn về cách nướng bánh với các bước cần làm.
- D. Một bài thơ lục bát.

15.10. Bạn Thành viết một thuật toán mô tả việc đánh răng. Bạn ấy ghi các bước như sau:

- ① Rửa sạch bàn chải.
- ② Súc miệng.
- ③ Chải răng.
- ④ Cho kem đánh răng vào bàn chải.

Em hãy sắp xếp lại các bước cho đúng thứ tự thực hiện.

15.11. Cho biết đầu vào, đầu ra của các thuật toán sau đây:

- a) Thuật toán nhân đôi số **a**.

- b) Thuật toán tìm số lớn hơn trong hai số a, b .
- c) Thuật toán hoán đổi vị trí chỗ ngồi cho hai bạn trong lớp.
- d) Thuật toán tìm một cuốn sách có trên giá sách hay không.

15.12.

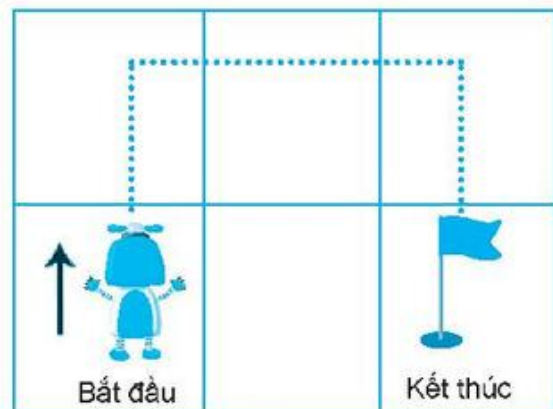
- a) Chương trình Scratch Hình 16 thực hiện thuật toán gì? Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.
- b) Em hãy mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.



Hình 16. Chương trình Scratch

15.13. Trong Hình 17, Rô-bốt cần tìm đường đi từ vị trí bắt đầu đến vị trí kết thúc. Biết Rô-bốt chỉ thực hiện được các hành động quay trái, quay phải và tiến 1 bước, lùi 1 bước. Ban đầu Rô-bốt đứng ở ô bắt đầu và quay mặt theo hướng mũi tên trong Hình 17. Dưới đây là một cách đi của Rô-bốt từ ô bắt đầu đến ô kết thúc:

1. Bắt đầu
2. Tiến lên 1 bước
3. Quay phải
4. Tiến 1 bước
5. Tiến 1 bước
6. Quay phải
7. Tiến 1 bước
8. Kết thúc



Hình 17. Đường đi của Rô-bốt

Em hãy tìm những cách đi khác cho Rô-bốt và chỉ ra cách nào là nhanh nhất. Tại sao?

15.14. Cho chương trình Scratch như Hình 18:

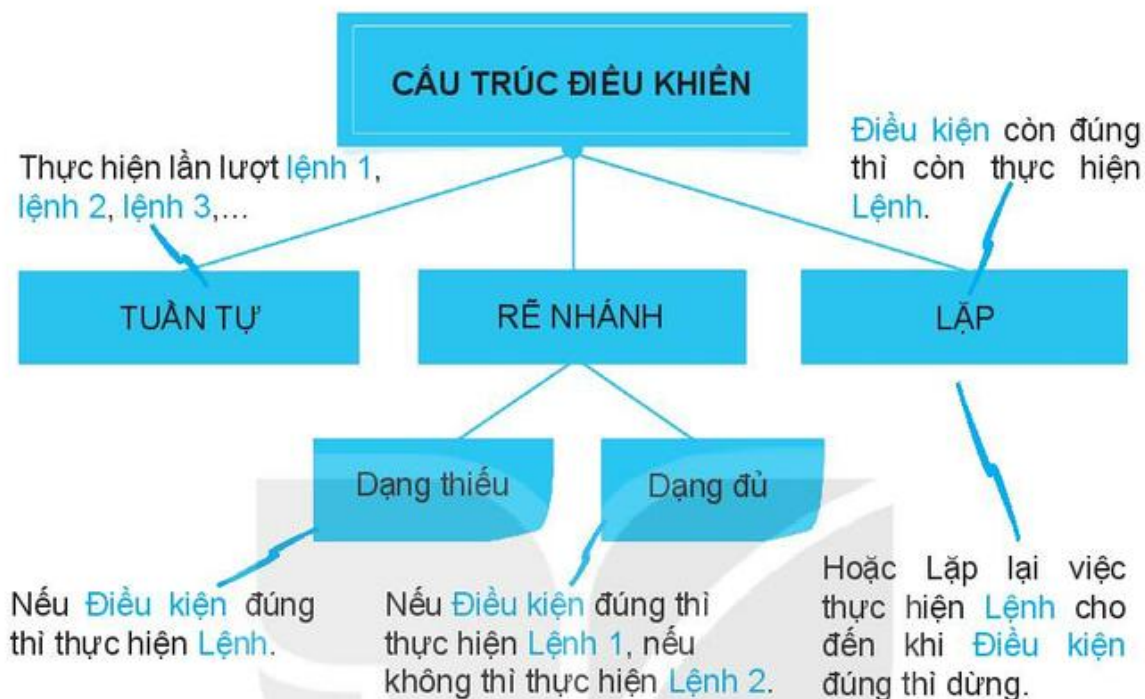


Hình 18. Chương trình Scratch

- Chương trình thực hiện thuật toán gì? Em hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.
- Em hãy viết lại thuật toán mà chương trình thực hiện theo cách liệt kê từng bước bằng ngôn ngữ tự nhiên.
- Với số thứ nhất là 25, số thứ hai là 8 và nhập lựa chọn trả lời là 2, em hãy thực hiện từng bước của thuật toán trong bảng mô tả bằng ngôn ngữ tự nhiên ở câu b).

BÀI 16. CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



Ba cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh và lặp là đủ để mô tả mọi thuật toán.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

16.1. Ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là gì?

- A. Tuần tự, rẽ nhánh và lặp. B. Tuần tự, rẽ nhánh và gán.
C. Rẽ nhánh, lặp và gán. D. Tuần tự, lặp và gán.

16.2. Cấu trúc tuần tự là gì?

- A. Là cấu trúc xác định thứ tự dữ liệu được lưu trữ.
B. Là cấu trúc xác định thứ tự các bước được thực hiện.
C. Là cấu trúc lựa chọn bước thực hiện tiếp theo.
D. Là cấu trúc xác định số lần lặp lại một số bước của thuật toán.

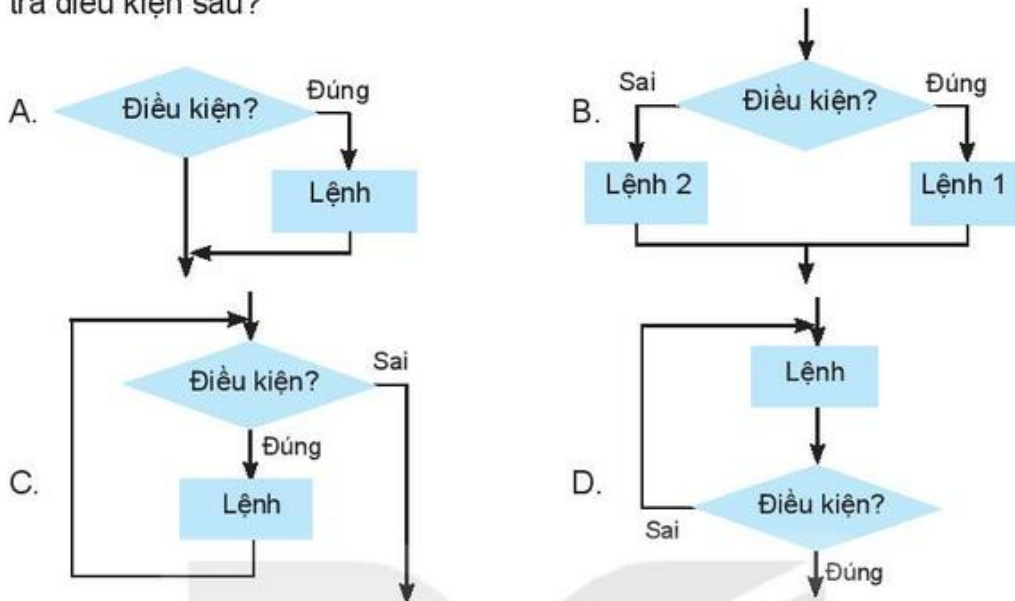
16.3. Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

- A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

16.4. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Cấu trúc lặp có số lần lặp luôn được xác định trước.
B. Cấu trúc lặp bao giờ cũng có điều kiện để vòng lặp kết thúc.
C. Cấu trúc lặp có hai loại là lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước.
D. Cấu trúc lặp có loại kiểm tra điều kiện trước và loại kiểm tra điều kiện sau.

16.5. Trong các sơ đồ khối sau, sơ đồ khối nào thể hiện cấu trúc lặp kiểm tra điều kiện sau?



16.6. Đoạn văn bản sau mô tả công việc rửa rau: "Em hãy cho rau vào chậu và xả nước ngập rau. Sau đó em dùng tay đảo rau trong chậu. Cuối cùng em vớt rau ra rổ và đổ hết nước trong chậu đi."

Đoạn văn bản trên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

16.7. Câu: "Nếu bạn Hoa ốm phải nghỉ học, em sẽ chép bài giúp bạn" thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

16.8. Bạn Hoàng xây dựng thuật toán cho nhân vật di chuyển trên sân khấu với quy luật như sau:

Nếu nhân vật gặp chướng ngại vật (chẳng hạn tảng đá), thì nhân vật sẽ đổi hướng trước khi tiếp tục di chuyển về phía trước. Nếu nhân vật không gặp phải chướng ngại vật, thì nhân vật tiếp tục tiến về phía trước.

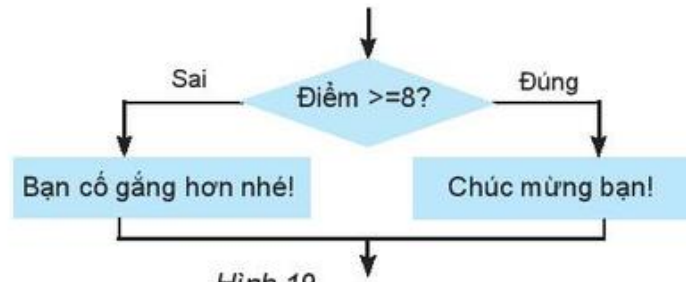
Bạn Hoàng nên dùng loại cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

16.9. Bạn Hải đã viết một chương trình điều khiển chú mèo di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi chạm phải chú chó. Bạn Hải nên dùng loại cấu trúc điều khiển nào để thực hiện yêu cầu di chuyển liên tục của chú mèo?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

16.10. Cho sơ đồ khối sau:



Hình 19

a) Sơ đồ khối thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ. B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
C. Cấu trúc lặp. D. Cấu trúc tuần tự.

b) Bạn An được 8 điểm. Theo em, bạn nhận được thông báo gì?

- A. Không nhận được thông báo.
B. "Bạn cố gắng hơn nhé!".
C. "Chúc mừng bạn!".
D. "Chúc mừng bạn! Bạn cố gắng hơn nhé!".

16.11. Thuật toán thực hiện công việc rửa rau được mô tả bằng cách liệt kê các bước như sau:

- ① Cho rau vào chậu và xả nước ngập rau.
- ② Dùng tay đảo rau trong chậu.
- ③ Vớt rau ra rổ, đổ hết nước trong chậu đi.
- ④ Lặp lại bước ① đến bước ③ cho đến khi rau sạch thì kết thúc.

a) Điều kiện để dừng việc rửa rau là gì?

- A. Vớt rau ra rổ. B. Đổ hết nước trong chậu đi.
C. Rau sạch. D. Rau ở trong chậu.

b) Các bước nào của thuật toán được lặp lại?

- A. Chỉ bước 1 và 2. B. Chỉ bước 2 và 3.
C. Ba bước 1, 2 và 3. D. Cả bốn bước 1, 2, 3 và 4.

16.12. Em hãy mô tả thuật toán thực hiện công việc rửa rau ở bài 16.11 bằng sơ đồ khối.

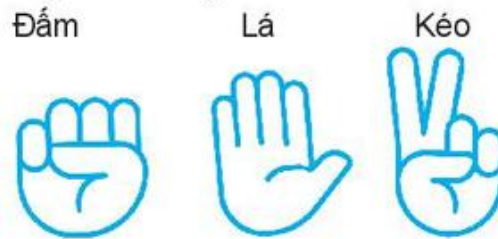
16.13. Sử dụng cấu trúc rẽ nhánh mô tả việc phân nhóm tuổi lao động nữ giới ở thời điểm năm 2020 như sau:

Nhóm tuổi dưới lao động: từ sơ sinh đến 14 tuổi.

Nhóm tuổi lao động: từ 15 đến 55 tuổi.

Nhóm tuổi ngoài lao động: từ 56 tuổi trở lên.

16.14. Hai bạn Minh và Khoa muốn xây dựng thuật toán để mô phỏng trò chơi "Oẳn tù tì" giữa người và máy tính.



Bạn Minh mô phỏng thuật toán như sau:

Nếu người chơi ra "đấm" thì



Nếu máy ra "đấm" thì thông báo "Hoà nhau".

Nếu máy ra "lá" thì thông báo "Người chơi thua".

Nếu máy ra "kéo" thì thông báo "Người chơi thắng".

Nếu người chơi ra "lá" thì



Nếu máy ra "đấm" thì thông báo "Người chơi thắng".

Nếu máy ra "lá" thì thông báo "Hoà nhau".

Nếu máy ra "kéo" thì thông báo "Người chơi thua".

Nếu người chơi ra "kéo" thì



Nếu máy ra "đấm" thì thông báo "Người chơi thua".

Nếu máy ra "lá" thì thông báo "Người chơi thắng".

Nếu máy ra "kéo" thì thông báo "Hoà nhau".

Bạn Khoa mô tả thuật toán như sau:

Nếu người chơi và máy tính ra giống nhau thì thông báo "Hoà nhau".

Ngược lại

Nếu người chơi ra "kéo" thì

Nếu máy tính ra "lá" thì thông báo "Người chơi thắng",

ngược lại thông báo "Người chơi thua".

Nếu người chơi ra "lá" thì

Nếu máy tính ra "đấm" thì thông báo "Người chơi thắng",

ngược lại thông báo "Người chơi thua".

Nếu người chơi ra "đấm" thì

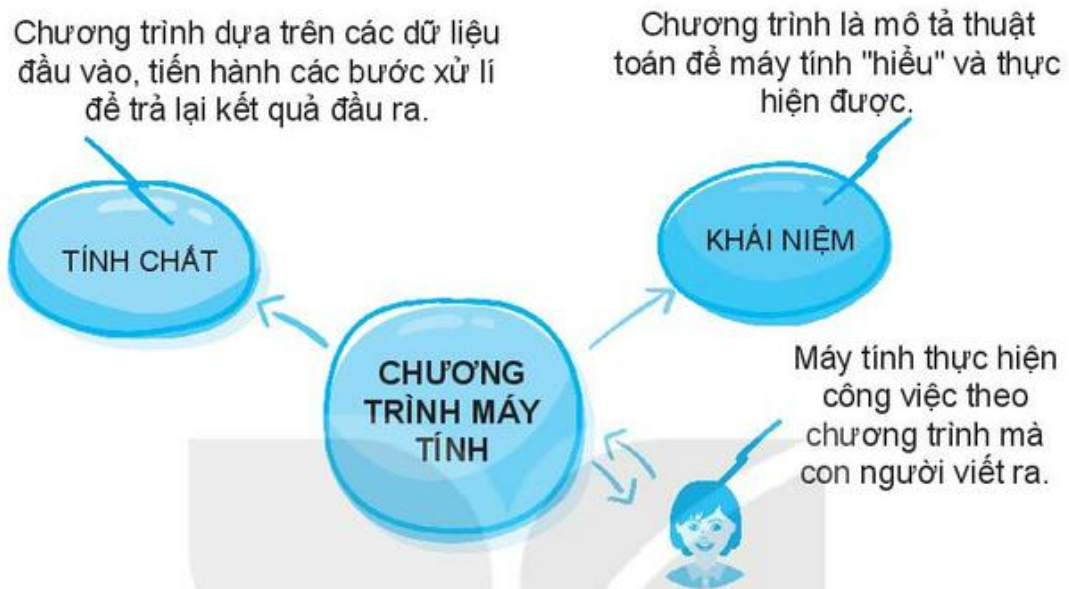
Nếu máy tính ra "kéo" thì thông báo "Người chơi thắng",

ngược lại thông báo "Người chơi thua".

Theo em, trong hai cách mô tả thuật toán trên của hai bạn thì cách nào hay hơn? Tại sao? Em hãy mô tả thuật toán mà em thấy hay hơn bằng sơ đồ khối.

BÀI 17. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

A. TÓM TẮT LÝ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

17.1. Chương trình máy tính là

- A. một tập hợp các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình, thể hiện theo các bước của thuật toán để máy tính "hiểu" và thực hiện.
- B. một bản hướng dẫn cho người sử dụng biết thực hiện công việc nào đó.
- C. hình vẽ sơ đồ khối thuật toán để cho máy tính biết cách giải quyết một công việc.
- D. chương trình trên tivi về máy tính.

17.2. Để viết chương trình cho máy tính, người lập trình sử dụng loại ngôn ngữ nào?

- A. Ngôn ngữ chỉ gồm hai kí hiệu 0 và 1.
- B. Ngôn ngữ lập trình.
- C. Ngôn ngữ tự nhiên.
- D. Ngôn ngữ chuyên ngành.


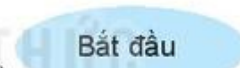

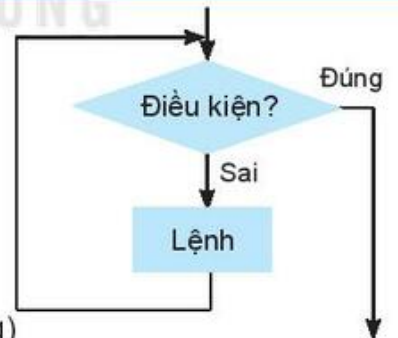

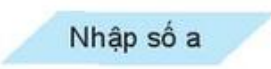
17.3. Trong các tên sau đây, đâu là tên của một ngôn ngữ lập trình?


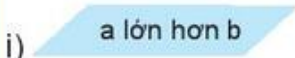

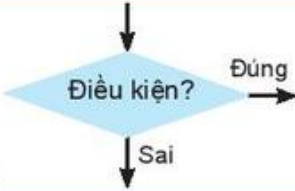
- A. Scratch.
- B. Window Explorer.
- C. Word.
- D. PowerPoint.

17.4. Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô thích hợp của bảng sau:

Phát biểu	Đúng (Đ)/ Sai (S)
a) Chương trình máy tính là một cách mô tả thuật toán để máy tính có thể “hiểu” và thực hiện được.	
b) Chương trình máy tính là tập hợp các lệnh viết bằng hai bit 0 và 1.	
c) Chương trình máy tính dựa trên dữ liệu đầu vào, tiến hành các bước xử lí để trả lại kết quả đầu ra.	
d) Chương trình được lập trình trên máy tính chỉ sử dụng cho máy tính, không sử dụng cho các thiết bị khác.	
e) Có rất nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau.	
f) Mỗi thuật toán cần một ngôn ngữ lập trình riêng để viết thành chương trình.	
g) Có thể dùng nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để thể hiện một thuật toán.	

17.5. Ghép ý nghĩa mỗi câu lệnh với lệnh trong Scratch và kí hiệu hình học của sơ đồ khối cho phù hợp.

1) Cấu trúc lặp	a) 	f) 
2) Bắt đầu	b) 	g) 
3) Cấu trúc rẽ nhánh	c) 	h) 

4) Đầu vào	d) 	i) 
5) Đầu ra	e) 	j) 

17.6. Trong Scratch, câu lệnh ở Hình 20 thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

Hình 20






17.7. Trong Scratch, câu lệnh ở Hình 21 thể hiện cấu trúc điều khiển nào?


- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

Hình 21



17.8. Ghép mỗi cấu trúc điều khiển tương ứng với khối lệnh trong Scratch.

1) Lặp lại liên tục việc di chuyển 10 bước.	a) 
2) Lặp lại 10 lần việc di chuyển 10 bước.	b) 
3) Lặp lại việc di chuyển 10 bước cho đến khi toạ độ x lớn hơn 200.	c) 

<p>4) Nếu tọa độ x nhỏ hơn 200 thì di chuyển 10 bước.</p>	<p>d) </p>
---	--


17.9. Lệnh trong Hình 22 là lệnh lặp thực hiện cho nhân vật, nhân vật sẽ dừng lại khi nào?

- A. Nhân vật không dừng lại.
- B. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x lớn hơn 200.
- C. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x nhỏ hơn 200.
- D. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x bằng 200.



Hình 22

17.10. Lệnh nào sau đây trong Scratch thực hiện cấu trúc rẽ nhánh?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

17.11. Cho chương trình Scratch sau đây:



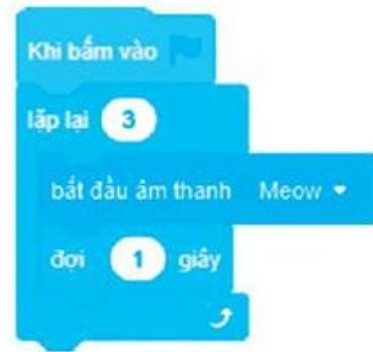
Hình 23

Điều gì xảy ra khi chú mèo di chuyển đến cạnh của sân khấu?

- A. Chú mèo dừng lại.
- B. Chú mèo tiếp tục di chuyển.
- C. Chú mèo quay ngược lại và đi tiếp.
- D. Chú mèo quay một góc 90 độ và đi tiếp.

17.12. Chương trình Scratch ở Hình 24 thực hiện công việc gì?

- A. Phát âm thanh “Meow” một lần trong 1 giây.
- B. Phát âm thanh “Meow” ba lần, mỗi lần cách nhau 1 giây.
- C. Phát âm thanh “Meow” một lần trong 3 giây.
- D. Phát âm thanh “Meow” nhiều lần liên tục.



Hình 24

17.13. Bạn An muốn tạo một chương trình Scratch để khi chạy chương trình chú mèo phát ra âm thanh “Meow” và nói “Meo, meo, meo”. Cả hai hành động trên lặp lại trong 3 lần. Trong các chương trình Scratch sau đây, những chương trình nào giải quyết được yêu cầu của An.

- A.

When clicked, say 'Meo, meo, meo!' for 2 seconds, Repeat 3, Start sound Meow.
- B.

When clicked, Repeat 3, Start sound Meow, say 'Meo, meo, meo!' for 2 seconds.
- C.

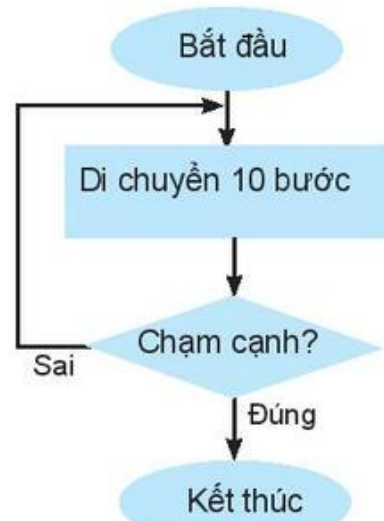
When clicked, Repeat 3, Start sound Meow, say 'Meo, meo, meo!' for 2 seconds.
- D.

When clicked, Repeat 2, say 'Meo, meo, meo!' for 2 seconds, Start sound Meow.

17.14. Chương trình Scratch nào thực hiện đúng sơ đồ khối ở Hình 25?

- A.

When clicked, Wait until flag clicked, Move 10 steps.



Hình 25

17.15. Bạn Khoa muốn viết chương trình Scratch để thực hiện cuộc thi tìm hiểu lịch sử Việt Nam. Hình 26 là một chương trình Scratch bạn đã viết.

a) Chương trình Scratch Hình 26 thực hiện công việc gì? Xác định đầu vào và đầu ra của thuật toán.

b) Hãy cho ví dụ cụ thể giá trị dữ liệu đầu vào và cho biết kết quả đầu ra tương ứng.



Hình 26

c) Từ chương trình Scratch Hình 26, hãy trình bày thuật toán bằng sơ đồ khối.

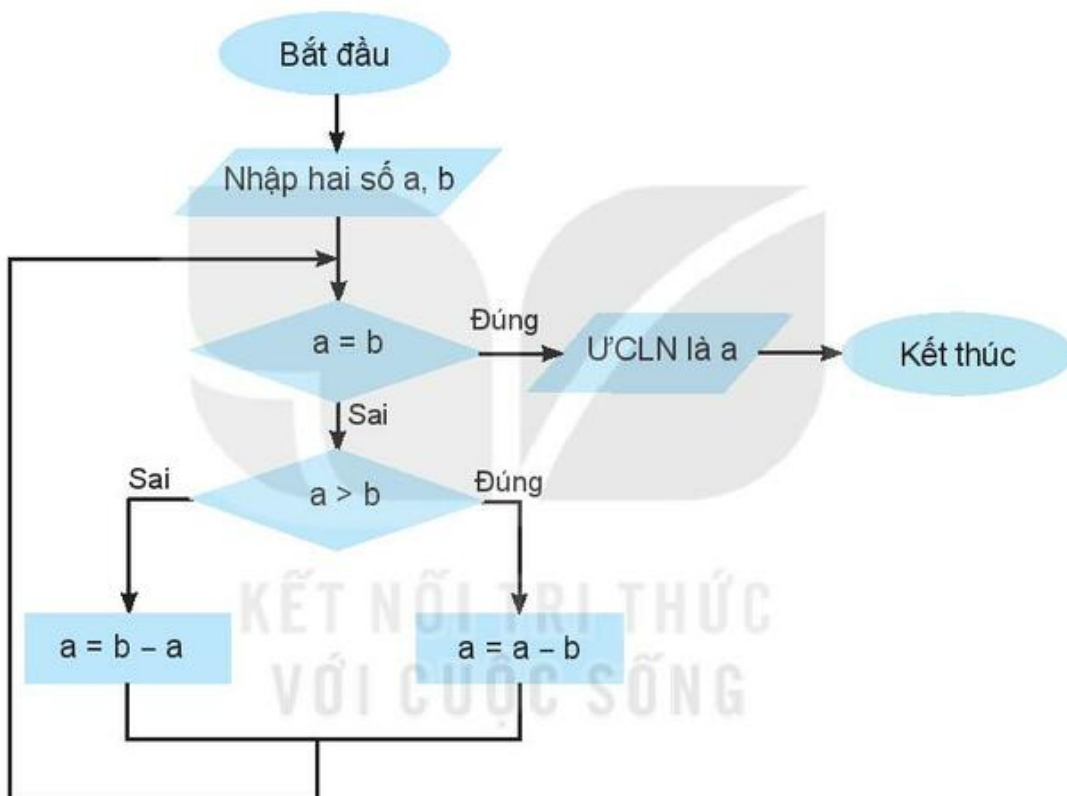
17.16. Nhân ngày tết Trung thu, Trung tâm Chiếu phim Quốc gia giảm giá vé cho người xem dưới 15 tuổi.

a) Em hãy mô tả thuật toán thực hiện việc kiểm tra một người xem có được giảm giá vé hay không theo cách liệt kê các bước bằng ngôn ngữ tự nhiên và xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.

b) Hãy mô tả thuật toán ở câu a bằng sơ đồ khối.

c) Hãy viết chương trình Scratch thực hiện công việc trên.

17.17. Cho sơ đồ khối thuật toán tìm ước chung lớn nhất của hai số a, b như Hình 27:



Hình 27. Sơ đồ khối tìm ước số chung lớn nhất của hai số a, b

a) Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.

b) Với $a = 18, b = 24$ hãy thực hiện từng bước theo sơ đồ khối thuật toán.

c) Em hãy lấy ví dụ với dữ liệu đầu vào khác câu b và chạy thuật toán bằng tay theo sơ đồ khối.

d) Hãy viết chương trình Scratch thực hiện thuật toán trên.

PHẦN II. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP



MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU.

- 1.1. C 1.2. C 1.3. A 1.4. A 1.5. D
1.6. D 1.7. B 1.8. 1 – a); 2 – c); 3 – b).

1.9. Những gì viết trên tờ giấy là dữ liệu.

Đây là câu hỏi mở nên em có thể đoán tờ giấy viết gì dựa vào tình huống. Nội dung em vừa đoán là thông tin. Ví dụ, đó là tờ giấy viết về trận thắng cờ vua trong nhóm của các bạn. Vậy chúng ta có thông tin: Minh thắng 2 ván, Tuấn thắng 3 ván, Hoà thắng 2 ván, Việt thắng 3 ván.

1.10. a) Bảng kết quả là dữ liệu.

b) Câu trả lời của bạn Khoa là thông tin.

c) Tờ giấy của bạn Khoa là vật mang tin.

1.11. Đây là câu hỏi mở, có rất nhiều ví dụ trong cuộc sống mà thông tin ảnh hưởng đến quyết định của con người.

Ví dụ: Nghe thông tin dự báo thời tiết là hôm nay trời sẽ mưa, em mang theo áo mưa.

Biết thông tin: Khi sử dụng máy tính, việc nhìn liên tục vào màn hình trong điều kiện thiếu ánh sáng sẽ làm mắt em phải điều tiết nhiều, sẽ dẫn đến giảm thị lực. Vì vậy em cần sử dụng máy tính ở nơi có đủ ánh sáng, ngồi đúng tư thế và nghỉ ngơi hợp lí.

1.12. Đây là câu hỏi mở, có rất nhiều ví dụ về vật mang tin mà dựa vào đó con người có được thông tin hữu ích, ví dụ nhờ vào các phiến đá khắc hình, kí hiệu của người cổ đại, con người biết được cuộc sống của người cổ đại trước đây, nhờ vào các hình khắc trên trống đồng Đông Sơn ta biết được cuộc sống văn hoá của người Việt cổ,...

1.13. a) Em có thể thu được dữ liệu bằng cách yêu cầu từng bạn trong lớp điền vào phiếu khảo sát về những môn thể thao yêu thích của họ. Phiếu khảo sát gồm ba mục: họ tên, giới tính và danh sách những môn thể thao ưa thích.

Sau khi thu lại các phiếu khảo sát, em cần thống kê dữ liệu thành dạng bảng. Các câu trả lời là kết quả của việc xử lí bảng dữ liệu thu được.

b) Trong bài tập dự án.

– Dữ liệu là những ghi chép trên các phiếu phỏng vấn và bảng kết quả khảo sát sở thích những môn thể thao của cả lớp.

– Thông tin là những kết luận được rút ra từ bảng dữ liệu. Các câu trả lời cho các câu hỏi ở mục a) là thông tin.

– Vật mang tin là những phiếu khảo sát và tờ giấy được dùng để lập bảng.

c) Qua bài tập dự án trên, thông tin thu được giúp em và các bạn tổ chức được các hoạt động tập thể, những trò chơi thể thao thu hút được sự quan tâm của nhiều bạn trong lớp.

BÀI 2. XỬ LÝ THÔNG TIN

2.1. B

2.2. B

2.3. A

2.4. C

2.5. D

2.6. c) → b) → d) → a)

2.7. 1 – c); 2 – d); 3 – a); 4 – b).

2.8. C

2.9. D

2.10. A

2.11. 1 – c); 2 – d); 3 – a); 4 – b).

2.12. B

2.13. Phân loại thiết bị

Thiết bị vào: Bàn phím, chuột, micro, USB, thẻ nhớ.

Bộ nhớ lưu trữ: USB, thẻ nhớ.

Thiết bị ra: màn hình, máy in, loa.

2.14. So sánh quá trình xử lý thông tin giữa người và máy tính theo gợi ý sau:

	Máy tính	Con người
Thu nhận	<i>Thiết bị vào:</i> Bàn phím, chuột, camera, máy quét,... <i>Đặc điểm:</i> Dữ liệu vào gồm hình ảnh, âm thanh, văn bản.	<i>Các giác quan:</i> Mắt, tai, mũi, miệng, da,... <i>Đặc điểm:</i> Thông tin vào rất đa dạng gồm văn bản, âm thanh, hình ảnh, mùi, vị, cảm giác,...
Xử lý	<i>Bộ vi xử lý (CPU)</i> <i>Đặc điểm:</i> Xử lý nhanh, chính xác, làm việc không mệt mỏi nhưng không tư duy sáng tạo được.	<i>Bộ não</i> <i>Đặc điểm:</i> Xử lý chậm hơn, có thể không chính xác, làm việc cần nghỉ ngơi nhưng có tư duy sáng tạo.
Truyền	<i>Thiết bị ra:</i> Màn hình, máy in, loa,...	Truyền miệng, chữ viết, hình vẽ,...

Lưu trữ	<p><i>Bộ nhớ:</i> Bộ nhớ trong, ổ cứng, USB, thẻ nhớ,...</p> <p><i>Đặc điểm:</i> Lâu dài, dữ liệu lưu trữ khổng lồ.</p>	<p><i>Vật mang tin:</i> Bộ não, viết vẽ ra giấy, phim, máy tính...</p> <p><i>Đặc điểm:</i> Khả năng lưu trữ của bộ não con người hạn chế hơn so với máy tính.</p>
---------	---	---

Con người có bộ não để tư duy mà không có bất kì thiết bị máy móc nào có thể thay thế được. Vì có bộ não có tư duy sáng tạo, con người ngày càng sản xuất ra nhiều công cụ để hỗ trợ mình trong các hoạt động. Máy tính là một trong những phát minh vĩ đại của loài người để hỗ trợ con người và làm cho con người ngày càng mạnh hơn.

2.15. a) – Đ; b) – Đ; c) – Đ; d) – Đ; e) – Đ; f) – S; g) – Đ

2.16. a) Việc các bạn phát phiếu và thu phiếu về thuộc hoạt động thu nhận thông tin.

b) Việc tổng hợp thông tin dưới dạng bảng thuộc các hoạt động xử lí và lưu trữ thông tin.

c) Để trả lời các câu hỏi đó, bạn An phải phân tích, suy nghĩ, tổng hợp,... việc làm đó của bạn An thuộc hoạt động xử lí thông tin.

d) Bạn An sử dụng số liệu của bảng để vẽ biểu đồ trên giấy thuộc các hoạt động xử lí và lưu trữ thông tin.

2.17. Đây là câu hỏi mở, các em có thể phân tích nhiều tình huống mà các em đã gặp.

Ví dụ: Bạn An thích đọc truyện Harry Potter. Bạn yêu sự hồn nhiên và dũng cảm của Harry trong cuộc chiến đấu chống lại chúa tể hắc ám Voldemort. Minh không đọc truyện nhưng thỉnh thoảng được An kể cho nghe những tình tiết trong Harry Potter.

Các hoạt động thông tin của bạn An khi đọc truyện Harry Potter rồi kể lại cho bạn Minh được phân tích như sau:

Truyện được viết dưới dạng văn bản. Thông tin là nội dung cuốn truyện. An đọc truyện là hoạt động thu nhận thông tin.

An nhớ nhiều tình tiết trong câu chuyện, nhớ các nhân vật và mối quan hệ giữa họ với nhau. Đó là hoạt động lưu trữ thông tin vào bộ não của An.

Câu chuyện mang nhiều thông điệp, tạo nên tình cảm của An yêu sự hồn nhiên và dũng cảm của Harry. Đó là hoạt động xử lí thông tin.

An kể lại cho Minh nghe một số tình tiết trong truyện, biểu lộ tình cảm của mình đối với các nhân vật trong truyện. Đó là hoạt động truyền thông tin.

2.18. Đây là câu hỏi mở, có rất nhiều ví dụ về việc sử dụng máy tính làm tăng hiệu quả trong việc học tập.

Ví dụ: Em có thể hoàn thành bài tập dự án bằng cách thu thập hình ảnh, tư liệu, rồi sử dụng phần mềm trên máy tính làm bài trình chiếu, có thể gửi thư điện tử cho các bạn trong nhóm cùng xem và góp ý, sau đó chỉnh sửa lại và nộp bài tập cho thầy cô giáo.

BÀI 3. THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

3.1. B 3.2. D 3.3. D 3.4. C 3.5. A
3.6. C 3.7. A 3.8. B 3.9. A 3.10. C
3.11. C 3.12. D

3.13. a) – Đ; b) – S; c) – S; d) – Đ; e) – Đ

3.14. a)

1) Ổ cứng: 1 TB. 2) Thẻ nhớ: 32 GB. 3) USB: 4 GB.
4) Đĩa CD-Rom: 700 MB. 5) Ổ cứng di động: 2 TB.

b) Thiết bị có dung lượng nhỏ nhất là đĩa CD-Rom, thiết bị có dung lượng lớn nhất là ổ cứng di động.

3.15.

a) 1 byte = 8 bit. b) 1MB = 1 024 KB.
c) 1 GB = 1 048 576 KB. d) 1TB = 1 048 576 MB.
e) 1 000 000 MB ≈ 977 GB. f) 300 000 byte ≈ 293 KB.

3.16. Vì 1 GB = 1 024 MB nên số bản nhạc có thể lưu trữ trong thẻ nhớ là:

$$\frac{2 \times 1\,024}{4} = \frac{2\,048}{4} = 512 \text{ (bản nhạc)}$$

3.17. Vì 621 000 KB ≈ 607 MB < 700 MB nên Minh có thể lưu trữ tất cả dữ liệu của mình vào đĩa CD đó.



MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 4. MẠNG MÁY TÍNH

4.1. C 4.2. B 4.3. D 4.4. B 4.5. C
4.6. D 4.7. D 4.8. C

4.9. a) – Đ; b) – S; c) – Đ; d) – Đ; e) – S; f) – Đ; g) – Đ

4.10.

Thiết bị đầu cuối	Thiết bị kết nối
Máy tính bàn	Bộ chuyển mạch (Switch)
Máy tính xách tay	Bộ chia (Hub)
Máy in	Bộ định tuyến (Router)
Máy quét	Bộ định tuyến không dây (Wireless Router)
Điện thoại thông minh	
Ti vi	

4.11. a) Máy tính 6 và máy in 2 bị ngắt kết nối với mạng.

b) Các máy tính in được ở máy in 1 gồm: máy tính 1, máy tính 2, máy tính 3, máy tính 4, máy tính 5.

c) Chỉ có máy tính 6 in được ở máy in 2.

4.12. – Thiết bị đầu cuối trong mạng: máy tính của An, ti vi, máy in, máy tính của cô Giang, máy tính của Khoa, máy quét, máy tính của Minh, điện thoại của cô Hoa, máy tính của hiệu trưởng, máy tính của thầy Hải, máy tính bảng của thầy Tuấn.

– Thiết bị có thể chia sẻ dùng chung trong mạng là máy in và máy quét.

4.13.

	Mạng có dây	Mạng không dây
Phương thức kết nối	Qua dây dẫn mạng.	Qua sóng điện từ.
Lắp đặt	Khó khăn (Bởi vì phải đi dây dẫn mạng, khoan đục tường).	Dễ dàng hơn.
Độ ổn định	Cao.	Thấp hơn.
Tính di động	Hạn chế, vì nó hoạt động trong khu vực được bao phủ bởi các hệ thống được kết nối với mạng có dây.	Dễ dàng, vì nó hoạt động trong toàn bộ phạm vi mạng không dây.

4.14. Các thiết bị có kết nối không dây trong gia đình: Ti vi, quạt có điều khiển từ xa, điều hoà, máy tính, máy tính xách tay,...

Thường thì các thiết bị trong gia đình có điều khiển từ xa là các thiết bị kết nối bluetooth, nếu chỉ có điều khiển từ xa kết nối với một thiết bị trong gia đình thì không thể gọi là một mạng được.

Nếu hai thiết bị trong nhà được kết nối với nhau, ví dụ dùng điện thoại di động kết nối bluetooth với máy tính để chia sẻ dữ liệu thì hai thiết bị này kết nối thành một mạng.

Thông thường chúng ta thường thấy máy tính, máy tính xách tay, tivi,... trong gia đình được kết nối Internet thành một mạng.

Mô hình nhà thông minh là công nghệ tiên tiến, ở đó những thiết bị trong gia đình như đèn chiếu sáng, điều hoà, tivi, tủ lạnh, khoá cửa, rèm cửa, cửa, camera,... được kết nối Internet và điều khiển tự động thông qua hệ thống điều khiển thông minh.

4.15. a) Hai bạn đang sử dụng mạng kết nối không dây.

b) Các thành phần của mạng:

- Thiết bị đầu cuối: Hai máy tính nhà Nam và An.
- Đường truyền dữ liệu: Kết nối không dây.
- Thiết bị kết nối: Bộ định tuyến không dây.

BÀI 5. INTERNET

5.1. B

5.2. C

5.3. D

Internet là một mạng máy tính toàn cầu, không thuộc sở hữu hay do bất kỳ một tổ chức hoặc cá nhân nào điều hành. Trên Internet, chúng ta có thể trao đổi và xem thông tin.

5.4. 1 – d); 2 – c); 3 – a); 4 – b).

5.5. D. Thông tin trên mạng Internet đến từ nhiều nguồn khác nhau, nhiều thông tin chưa được kiểm duyệt nên độ chính xác của nó không cao.

5.6. C. Mạng Internet có hai mặt, nếu sử dụng hợp lý, biết tận dụng ưu điểm của Internet thì sẽ giúp các em rất nhiều trong học tập và cuộc sống.

Ngược lại, Internet cũng có mặt trái nếu các em sử dụng không khoa học, đúng cách. Hiện nay có nhiều bạn bị nghiện Internet, dành quá nhiều thời gian vào việc lướt web, xem mạng xã hội sao nhãng học tập và rèn luyện thể chất. Việc nghiện Internet sẽ ảnh hưởng rất nhiều đến sức khỏe và tinh thần của các em.

5.7. a) – Đ; b) – S; c) – S; d) – S; e) – Đ; f) – Đ; g) – S; h) – Đ.

5.8. a) Học tập qua mạng.

b) Thư điện tử.

c) Hội thảo trực tuyến.

d) Kinh doanh qua mạng.

5.9. Để máy tính kết nối Internet thì người sử dụng cần đăng kí với một nhà cung cấp dịch vụ Internet (ISP) để được hỗ trợ cài đặt và cấp quyền truy cập Internet.

5.10. (Gợi ý) Một số ví dụ về lợi ích của Internet trong việc phục vụ học tập của học sinh.

Internet đóng vai trò rất quan trọng trong lĩnh vực giáo dục, đào tạo. Chẳng hạn:

- Học trực tuyến hay đào tạo từ xa thông qua mạng Internet.
- Trao đổi trực tuyến với giáo viên khi có những câu hỏi cần được giải đáp.
- Tìm kiếm, tra cứu tư liệu để học tập mở rộng kiến thức.
- Học ngoại ngữ trên mạng.
- Trao đổi thông tin, bài học qua thư điện tử hoặc tin nhắn,...

5.11. Để xử lí sự cố về kết nối Internet, em cần:

1. Kiểm tra thiết bị kết nối (bộ định tuyến hoặc modem)

– Khởi động lại thiết bị kết nối (tắt đi bật lại), ngắt kết nối mạng trên thiết bị đầu cuối rồi kết nối lại.

– Khi đã khởi động lại thiết bị kết nối, em hãy xem các biểu tượng đèn nhấp nháy trên thiết bị kết nối có hoạt động bình thường không. Nếu các đèn đều sáng nhưng đèn Internet không sáng hoặc báo đỏ thì đó là dấu hiệu thiết bị kết nối không kết nối được vào mạng.

– Có nhiều nguyên nhân dẫn đến việc đèn báo Internet trên thiết bị kết nối không sáng. Việc khởi động lại thiết bị kết nối sẽ có thể khắc phục được vấn đề này trừ khi đường dây cung cấp Internet vào nhà bị lỗi (chẳng hạn đường cáp quang).

2. Kiểm tra các thiết bị khác

Nếu các thiết bị đầu cuối khác trên cùng mạng vẫn hoạt động bình thường thì em cần kiểm tra lại kết nối mạng trên thiết bị của mình. Em hãy tắt bật wifi hoặc khởi động lại thiết bị của mình.

3. Liên hệ với nhà cung cấp dịch vụ Internet

Nếu thiết bị của em vẫn chưa kết nối được với Internet sau các bước trên thì em nên liên hệ ngay với nhà cung cấp mạng, thông báo tình hình cho kỹ thuật viên, họ sẽ cử nhân viên đến hỗ trợ gia đình em.

5.12. Theo Wikipedia, “nghiện Internet” (tiếng Anh: Internet addiction) là một loại bệnh lí thần kinh gây ảnh hưởng tới sức khỏe con người, làm sao nhãng học tập, làm việc.

1. Có thể chia ra làm hai loại chủ yếu: nghiện trò chơi và nghiện mạng xã hội.

Người bị nghiện Internet có các biểu hiện sau:

- Sử dụng Internet quá nhiều, luôn “dính chặt” lấy điện thoại, máy tính.
- Sao nhãng học tập, làm việc.
- Không thích các hoạt động rèn luyện thể chất, ngày càng ít giao tiếp với mọi người, với cuộc sống bên ngoài.
- Nề nếp sinh hoạt bị đảo lộn, thức rất khuya, dậy muộn.
- Thay đổi tâm trạng, dễ căng thẳng, bức xúc và thường bứt rứt khi không sử dụng Internet.

Hậu quả: Nghiện Internet có thể để lại nhiều di chứng nặng nề về tâm lí, thể chất. Người nghiện Internet dễ có thái độ tiêu cực như căng thẳng, tranh cãi, nói dối, thành tích học tập, làm việc kém, tách rời xã hội, mệt mỏi thường xuyên, sức khỏe giảm sút, không vui vẻ, dễ bị trầm cảm. Nhiều hệ lụy khác cũng bắt đầu từ đây.

2. Một số giải pháp để phòng tránh “nghiện Internet”

- Hoàn thành tốt việc học tập và giúp bố mẹ làm việc nhà.
- Nâng cao nhận thức, hiểu rõ tác hại của bệnh “nghiện Internet”.
- Giới hạn thời gian sử dụng Internet (dưới 2 giờ một ngày) với sự cho phép của bố mẹ, hạn chế tiếp xúc với các thiết bị điện tử.
- Tích cực tham gia hoạt động ngoài trời, tăng cường rèn luyện thể chất và các hoạt động khác.
- Tăng cường giao tiếp trực tiếp với bạn bè, người thân và tham gia sinh hoạt tập thể, cộng đồng.



TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 6. MẠNG THÔNG TIN TOÀN CẦU

6.1. C 6.2. D 6.3. A 6.4. B 6.5. A

6.6. D 6.7. A 6.8. A 6.9. D

6.10. a) – Đ; b) – S; c) – S; d) – Đ. 6.11. 1 – c); 2 – d); 3 – a); 4 – b).

6.12. a) Biểu tượng của một trình duyệt. b) Địa chỉ của một website.

c) Hình ảnh con trỏ chuột khi di chuyển vào liên kết.

d) Trang chủ của một website.

6.13. Đây là câu hỏi mở để các em chia sẻ những trang web mà các em cho là hữu ích cho việc học.

Gợi ý: Internet có thể giúp ích rất nhiều cho việc học tập của các em. Ví dụ, các em có thể học tiếng Anh trực tuyến hoặc qua các trang web được chia sẻ, có thể tra cứu tài liệu cho việc học, có thể tiếp cận với nguồn sách, tài liệu giáo dục,... Một số trang web hữu ích: <https://hoahocro.tienphong.vn>, <http://thieunien.vn>, <https://hanhtrangso.nxbgd.vn>,...

6.14. Internet và WWW có mối quan hệ chặt chẽ với nhau nhưng đó là khái niệm khác nhau, nhiều người sai lầm khi đồng nhất hai khái niệm này là một. Internet là một mạng lưới các máy tính được kết nối với nhau, còn WWW (hay mạng thông tin toàn cầu) là một dịch vụ trên Internet, đó là tập hợp các trang web trên mạng máy tính Internet. Để truy cập vào trang web trên mạng Internet chúng ta sử dụng trình duyệt web.

Có thể nói Internet kết nối máy tính với nhau, WWW kết nối con người với nhau.

MẠNG INTERNET



Kết nối máy tính với nhau

WWW



Kết nối con người với nhau

6.15. (Các hướng dẫn sau đây sử dụng trình duyệt Google Chrome để minh họa).

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng trình duyệt.
- Nhập địa chỉ <https://vi.wikipedia.org> vào ô địa chỉ rồi nhấn phím **Enter**.
- Trang chủ của Bách khoa toàn thư mở được hiển thị.
- Phía trên bên phải màn hình, xuất hiện ô **Tim kiếm Wikipedia**.

a) Chuẩn bị nội dung cho chuyên đề **Số nguyên tố**:

- Gõ **"Số nguyên tố"** vào ô **Tim kiếm Wikipedia**. Xuất hiện bài viết về **Số nguyên tố**.
 - Theo các liên kết để xem các nội dung có liên quan, đọc các bài viết.
 - Sao chép các nội dung cần thiết vào một tệp văn bản.
- b) Xem các tư liệu để chuẩn bị cho bài tập chương II, môn Khoa học tự nhiên lớp 6: Thực hiện tương tự câu a).

6.16. Em hãy truy cập vào YouTube để:

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng trình duyệt.
 - Nhập <http://www.youtube.com> vào ô địa chỉ rồi nhấn phím **Enter**. Xuất hiện trang chủ của YouTube.
- a) Xem hướng dẫn cách làm món nộm đu đủ.
- Gõ cụm từ **"nộm đu đủ"** vào ô **Search**, nhấn phím **Enter**. Xuất hiện trang gồm các video hướng dẫn cách làm món nộm đu đủ.
 - Chọn một video để xem. Có thể chọn xem thêm các video khác.
- b) Nghe bản nhạc mà em yêu thích: Thực hiện tương tự câu a).

6.17. GIẢI Ô CHỮ:

1		W	W	W													
2		L	I	E	N	K	E	T									
3				B	A	N	T	A	Y								
4				S	I	E	U	V	A	N	B	A	N				
5		T	R	I	N	H	D	U	Y	E	T						
6				T	R	U	Y	C	A	P							
7	D	U	Y	E	T	W	E	B									

BÀI 7. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

7.1. D

7.2. D

7.3. B

7.4. A

7.5. C

7.6. B

7.7. D

7.8. a) – Đ; b) – S; c) – S; d) – Đ; e) – S; f) – Đ; g) – S

7.9. c) → e) → a) → d) → b).

7.10. 1 – d); 2 – a); 3 – b); 4 – c).

7.11. a) Hình ảnh Chùa Một Cột.

b) Biểu tượng của một máy tìm kiếm.

c) Danh sách các liên kết dạng hình ảnh.

d) Danh sách các liên kết dạng tin tức.

7.12. Máy tìm kiếm là một website đặc biệt, giúp người sử dụng tìm kiếm thông tin trên Internet một cách nhanh chóng, hiệu quả thông qua các từ khoá.

Một số máy tìm kiếm:

Google (<https://www.google.com>)

Yahoo (<https://www.yahoo.com>)

Bing (<https://www.bing.com>)

...

7.13. (Các hướng dẫn sau đây sử dụng máy tìm kiếm www.google.com để minh hoạ)

Hướng dẫn:

1. Mở một tệp mới trong phần mềm Microsoft Word.

2. Mở trình duyệt Google Chrome.

3. Truy cập máy tìm kiếm Google bằng cách nhập www.google.com vào ô địa chỉ.

4. Gõ từ khoá "[dan lam thung canh bien Viet Nam](#)" vào ô dành để nhập từ khoá. Nhấn phím **Enter**.

5. Chọn dạng **Hình ảnh**.

6. Nháy chuột vào liên kết để truy cập trang web tương ứng.

7. Nháy nút phải chuột vào hình ảnh cần chọn trên trang web, chọn lệnh **Copy image** rồi nhấn tổ hợp **Ctrl + V** để dán hình ảnh vào tệp văn bản.

8. Chỉnh sửa, tạo các hiệu ứng (nếu thích) cho các ảnh.

9. Lưu tệp vào thư mục Album trên máy tính.

7.14. Hướng dẫn:

1. Mở một tệp mới trong phần mềm Microsoft Word.
2. Mở trình duyệt Google Chrome.
3. Truy cập máy tìm kiếm Google.
4. Gõ từ khoá “**cá heo**” vào ô dành để nhập từ khoá. Nhấn phím **Enter**.
5. Chọn dạng **Tin tức**.
6. Nháy chuột vào liên kết để truy cập trang web tương ứng.
7. Tìm các tư liệu về cá heo. Chọn thông tin cần thiết, sao chép và dán vào tệp văn bản đã mở.
8. Trở lại trang tìm kiếm đang có từ khoá “**cá heo**”, chọn dạng Hình ảnh.
9. Nháy chuột vào liên kết để truy cập trang web tương ứng.
10. Nháy nút phải chuột vào hình ảnh cần chọn trên trang web, chọn lệnh **Copy image** rồi nhấn tổ hợp **Ctrl + V** để dán hình ảnh vào tệp văn bản.
11. Chỉnh sửa bài viết, lựa chọn các ảnh minh hoạ.
12. Lưu tệp vào một thư mục trên máy tính.

7.15. Hướng dẫn:

1. Mở trình duyệt Google Chrome.
2. Truy cập máy tìm kiếm Google.
3. Gõ từ khoá “**cách làm gà quay**” vào ô tìm kiếm, nhấn phím **Enter**.
4. Chọn dạng **Video**.
5. Nháy vào liên kết đến các video muốn xem.

BÀI 8. THƯ ĐIỆN TỬ

- 8.1. C 8.2. A 8.3. C 8.4. B 8.5. A
- 8.6. B 8.7. C 8.8. D 8.9. D 8.10. A
- 8.11. B 8.12. B 8.13. c) → b) → d) → a)
- 8.14. a) – Đ; b) – Đ; c) – Đ; d) – Đ; e) – S; f) – S; g) – S; h) – Đ

8.15. Ưu điểm: a), b), c), e), f), h), j); nhược điểm d), g), i).

8.16. Đây là câu hỏi mở, em có thể nêu việc sử dụng thư điện tử trong việc trao đổi với bạn bè, thầy cô về học tập. Thư điện tử đã giúp em tiện lợi trong việc sửa tài liệu, trao đổi thông tin qua lại, tiết kiệm thời gian và tiền bạc,...

8.17. Em lập dự án cho bài tìm hiểu ở các môn Lịch sử và Địa lí,... vào tệp văn bản rồi gửi tệp bằng thư điện tử cho cả nhóm của em.

Hướng dẫn:

Bước 1. Lập kế hoạch

1. Mở một tệp mới trong phần mềm Microsoft Word.

2. Liệt kê công việc cần làm, phân công phụ trách.

Ví dụ phân công cho bài tập nhóm môn Lịch sử, chủ đề tìm hiểu về Kim tự tháp Ai Cập, bạn Cao Lan Phương nhóm trưởng nhóm 1 đã phân công các bạn như sau:

Cao Lan Phương: phụ trách việc tìm hiểu bài viết về Kim tự tháp.

Nguyễn Hữu Thịnh: tìm các video nói về Kim tự tháp.

Trần Mai Thanh: viết dàn ý cho bài viết tiểu luận.

Nguyễn Thanh Hải: phụ trách tìm hình ảnh.

Cao Tiến Đạt: phụ trách việc trang trí đồ họa cho các mô hình ghép Kim tự tháp.

Nguyễn Thu Hoài: phụ trách bài trình chiếu.

Trần Mai Thanh + Cao Lan Phương: Viết chi tiết cho bài giới thiệu.

Cao Lan Phương + Nguyễn Thu Hoài: Trình bày bài trình chiếu.

3. Lưu tệp vào một thư mục trên máy tính.

Bước 2. Đăng nhập, soạn và gửi thư

1. Mở trình duyệt Google Chrome.

2. Truy cập <https://mail.google.com>

3. Gõ tên đăng nhập và mật khẩu. Nhấn phím **Enter**.

4. Chọn **Soạn thư**, cửa sổ soạn thư có giao diện tương tự như Hình 28:



Hình 28. Cửa sổ soạn thảo thư điện tử

Lưu ý: Nháy chuột vào biểu tượng tệp đính kèm, chọn tệp văn bản đã soạn thảo ở bước 1.

Cc được sử dụng khi em muốn chỉ có một người nhận chính và những người khác nhận được bản sao của thư.

Bcc được sử dụng khi em muốn gửi các bản sao đến những người mà em không muốn những người trong danh sách nhận thư Cc biết.



CHỦ ĐỀ
4

ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 9. AN TOÀN THÔNG TIN TRÊN INTERNET

9.1. C. Không cho bất cứ ai biết mật khẩu của em vì họ có thể dùng mật khẩu đó truy cập vào tài khoản của em và làm những việc không đúng. Để giữ cho mật khẩu được an toàn, tránh bị tin tặc đánh cắp thì em nên đặt mật khẩu khó đoán, thường xuyên thay đổi mật khẩu và tạo mật khẩu riêng cho mỗi tài khoản.

9.2. D. Tài khoản trên mạng của một người được coi là định danh của người đó trên mạng. Nếu em cho người khác mượn tài khoản mà họ dùng để làm những việc không đúng pháp luật thì em là người bị ảnh hưởng. Vì vậy, tuyệt đối không cho ai mượn tài khoản của mình.

9.3. a) – S. Nếu một công ty hợp pháp muốn thu thập thông tin từ trẻ em, cho dù được phép và có ý định tốt, thì họ cũng phải nhận được sự cho phép của phụ huynh chứ không được yêu cầu trực tiếp từ trẻ em.

b) – Đ. Đừng bao giờ cung cấp số điện thoại hoặc địa chỉ cho bất kì ai gặp trên mạng. Nếu em thấy thực sự muốn gặp bạn trực tiếp, hãy nói với cha mẹ để họ giúp em sắp xếp buổi gặp đầu tiên.

c) – S. Các nhà cung cấp dịch vụ Internet sẽ không bao giờ hỏi bạn mật khẩu. Nếu có vấn đề gì về đường truyền Internet thì họ sẽ có trách nhiệm xử lí. Tình huống này có thể là những người có mục đích xấu giả vờ rằng họ làm việc cho nhà cung cấp dịch vụ Internet để lấy mật khẩu của em.

9.4. D. Em không nên chấp nhận kết bạn với một người lạ trên mạng, cũng không nên nhấn tin hay vào Facebook tìm hiểu thêm thông tin vì nếu như họ cố tình có ý đồ xấu thì họ sẽ có nhiều cách để cung cấp thông tin không đúng khiến em tin tưởng họ. Điều tốt nhất nên làm trong trường hợp này là bỏ qua tin nhắn. Nếu có bất cứ băn khoăn gì cần tìm hiểu thêm thì em nên nói chuyện với cha mẹ, thầy cô giáo.

9.5. B. Webcam là một thiết bị hiện đại giúp người sử dụng có thể nhìn thấy người mình đang nói chuyện qua mạng. Em chỉ nên dùng khi nói chuyện với những người em biết trong thế giới thực, không nên dùng khi nói chuyện với người lạ vì họ có thể nhìn thấy mặt em, nhìn thấy nơi em đang ngồi sử dụng mạng,... Những hình ảnh đó có thể bị họ dùng cho các mục đích xấu.

9.6. C.

– Tin tặc và những người có mục đích xấu thường xuyên phát tán và gửi thư điện tử có đính kèm các đoạn mã độc và virus để nhằm xâm nhập vào máy tính của người sử dụng.

– Sau khi sử dụng hộp thư điện tử/máy tính thì em nên đăng xuất để không bị người khác sử dụng hộp thư, máy tính của mình.

– Máy tính khi mới mua về không có các thiết bị bảo vệ khỏi virus. Chúng ta chỉ có thể bảo vệ an toàn thông tin máy tính của mình bằng cách thực hiện tốt các khuyến cáo và cài đặt phần mềm bảo vệ máy tính khỏi virus. Do virus liên tục được tạo ra nên chúng ta cần thường xuyên cập nhật các phần mềm bảo vệ.

9.7. a) – S. Thông tin trên mạng đến từ nhiều nguồn, rất nhiều thông tin không đúng, có thể còn vi phạm pháp luật. Vì vậy, em không nên đăng các thông tin chưa được kiểm chứng. Chỉ nên đọc và tin các thông tin trên các trang web chính thống của các cơ quan, đơn vị có nguồn gốc và uy tín.

b) – S. Các nội dung mang tính bạo lực hay kích động bạo lực bị cấm trên mạng. Các thông tin này bị kẻ xấu đưa lên mạng để phục vụ cho lợi ích của chúng. Em không nên chia sẻ. Hãy thận trọng và suy nghĩ kỹ trước khi muốn chia sẻ bất cứ nội dung gì trên mạng. Ngay bây giờ, em hãy tìm hiểu thêm về các luật, quy định,... về chia sẻ nội dung trên mạng để tránh vi phạm.

9.8. D. Hành động của người đó không đơn giản chỉ là trêu chọc mà hành động đó có thể coi là quấy rối tinh thần khiến em buồn, suy nghĩ, chán nản,... ảnh hưởng đến tâm lí. Tùy theo hành vi vi phạm và mức độ nguy hiểm mà hành vi này có thể bị xử phạt hành chính và truy cứu trách nhiệm hình sự.

Em không nên tự đi gặp vì họ có thể gây nguy hiểm cho em. Cách tốt và an toàn nhất là nói chuyện với thầy cô giáo, bố mẹ về sự việc để người lớn giúp em giải quyết sự việc.

9.9. C. Các nội dung bạo lực bị cấm trên mạng và những người đưa các nội dung này lên mạng hay phát tán nó đều phải chịu trách nhiệm tùy theo mức độ. Em không nên chia sẻ vì sẽ làm ảnh hưởng đến các bạn và có thể em còn bị quy trách nhiệm phát tán nội dung cấm. Cách tốt nhất khi gặp trường hợp này thông báo cho người lớn biết để người lớn có phương án xử lí.

9.10. D. Không nên xâm phạm và phát tán các thông tin riêng tư của người khác. Thông tin riêng tư của mỗi người được pháp luật bảo vệ. Nếu xâm phạm và phát tán thông tin riêng tư hay phát tán thông tin không đúng về người khác thì có thể sẽ phải chịu trách nhiệm trước pháp luật.

9.11. D. Một nội dung khi đã đưa lên mạng thì nó sẽ mãi mãi tồn tại trên mạng bằng nhiều cách, cho dù sau đó xoá đi. Hình ảnh của em là thông tin cá nhân, em có quyền yêu cầu tôn trọng. Vì vậy, nếu chỉ là đoạn phim họp gia đình vui vẻ em có thể nói với bố mẹ để bố mẹ nói với người họ hàng không đưa lên mạng, chỉ để mọi người trong phạm vi gia đình xem. Nếu đoạn phim có những hình ảnh mà em không thích em có thể yêu cầu xoá nhưng cũng không nên tức giận và có những hành động thiếu tôn trọng người lớn.

9.12. – Nghiện game là tình trạng dành quá nhiều thời gian vào các trò chơi trên máy tính, trên mạng gây ảnh hưởng đến cuộc sống hằng ngày. Hiện nay, số lượng học sinh nghiện game càng ngày càng gia tăng và đang là một vấn đề mà dư luận xã hội quan tâm. Đã có rất nhiều hậu quả đau lòng xảy ra cũng chỉ vì nghiện game.

Các em không điều khiển được bản thân thoát khỏi game (chơi ở bất cứ đâu, chơi bất kể lúc nào, không quan tâm gì đến xung quanh, coi việc chơi game quan trọng hơn tất cả những việc khác trong cuộc sống, bất chấp mọi hậu quả).

– Chơi game nhiều hay nghiện game ảnh hưởng rất lớn đến sức khoẻ tâm thần của người chơi, nhất là khi các em còn là học sinh, tinh thần, thể chất chưa phát triển toàn diện nên ảnh hưởng càng nghiêm trọng. Một số tác hại

có thể dễ dàng nhìn thấy như: Rối loạn giấc ngủ, đau đầu; Luôn cảm thấy mệt mỏi do ngồi chơi game kéo dài và liên tục; Buồn chán, bi quan, cảm giác cô đơn, bất an; Mất các hứng thú với các thú vui, sở thích cũ, mọi thứ chỉ dồn vào game, học hành chệnh mảng; Dễ cảm thấy bức dọc, cáu gắt, dễ gây gổ dù chỉ là những chuyện rất nhỏ; Có xu hướng chống đối với bạn bè, người thân; cảm giác vô dụng, người thừa hoặc là người có lỗi; xu hướng muốn bạo lực hoặc tự sát; chán ăn, ăn ít.

9.13. Máy tính của Minh có thể bị nhiễm virus, Minh cần nhờ người lớn cài đặt và chạy chương trình diệt virus trên máy tính.

9.14. Các nghiên cứu chỉ ra rằng, thời gian truy cập mạng Internet ngày càng nhiều chúng ta càng ít chú tâm đến việc hoàn thành bài tập ở nhà và càng bị ảnh hưởng tiêu cực đến kết quả học tập trên lớp.

Với học sinh cấp Trung học cơ sở, việc học tập, vui chơi, luyện tập thể dục thể thao để phát triển sức khỏe tinh thần và thể chất là rất quan trọng. Vì vậy, càng dành ít thời gian sử dụng Internet càng tốt.



ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 10. SƠ ĐỒ TƯ DUY

10.1. A.

10.2. B. Sơ đồ tư duy thường được tạo ra từ một chủ đề chính, sau đó phát triển các chủ đề nhánh xung quanh.

10.3. C. Bút, giấy, mực, phần mềm máy tính là công cụ để tạo ra sơ đồ tư duy. Con người, đồ vật, khung cảnh,... có thể là đối tượng được nói đến trong sơ đồ tư duy chứ không phải là thành phần của sơ đồ tư duy.

10.4. D

– Khi tạo sơ đồ tư duy thủ công trên giấy, chúng ta cũng không dễ dàng thay đổi, thêm bớt nội dung như khi tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm trên máy tính.

– Sản phẩm tạo ra là một bản sơ đồ tư duy trên giấy nên rất khó để sử dụng chúng cho các mục đích khác, ví dụ dùng cho bài trình bày tạo bằng phần mềm PowerPoint, gửi cho người khác xem qua thư điện tử,...

– Nếu không có máy quét, máy photocopy, máy ảnh hay điện thoại thông minh thì sẽ rất khó để chia sẻ một bản đồ tư duy vẽ tay cho mọi người ở các địa điểm khác nhau.

– Chỉ cần giấy và bút là những vật dụng rất phổ biến, chúng ta có thể tạo sơ đồ tư duy ở bất cứ đâu. Cách sử dụng hình ảnh, từ khoá, màu sắc, kích thước,... của mỗi người khác nhau nên sơ đồ tư duy sẽ thể hiện được phong cách và những sáng tạo riêng của người tạo.

10.5. C

10.6. a) – Đ; b) – Đ; c) – Đ; d) – Đ;

e) – S. Sơ đồ tư duy chỉ là một công cụ biểu diễn thông tin, sắp xếp thông tin, trình bày một vấn đề chứ không phải là công cụ giải quyết vấn đề.

f) – Đ;

g) – S. Sơ đồ tư duy là sáng tạo riêng của mỗi người. Cách sử dụng hình ảnh, từ khoá, màu sắc, kích thước,... của mỗi người khác nhau nên kết quả sẽ không giống nhau.

10.7. D.

– Các chủ đề nhánh và các đường kẻ nối giữa các chủ đề càng ở gần trung tâm thì càng quan trọng hơn nên khi tạo cần nổi bật hơn các đường kẻ ở xa hình ảnh trung tâm. Tô màu đậm hơn, kích thước dày hơn sẽ tạo được ấn tượng nổi bật hơn.

– Các đường cong được tổ chức rõ ràng sẽ thu hút được sự chú ý của mắt nhiều hơn.

– Bố trí thông tin đều quanh hình ảnh trung tâm sẽ làm cho bố cục của sơ đồ tư duy cân đối, sáng sủa. Người xem sẽ dễ dàng và nhanh chóng hiểu được nội dung.

– Màu sắc có tác dụng kích thích não bộ như hình ảnh. Sử dụng màu sắc sẽ giúp người xem nhanh chóng hiểu, ghi nhớ và thúc đẩy sáng tạo.

10.8. a) Tên chủ đề chính: Sổ lưu niệm lớp 6.

b) Tên các chủ đề nhánh: Các bài viết cảm nghĩ; Giới thiệu thành viên; Giáo viên; Hoạt động, sự kiện.

c) Có thể bổ sung thêm bất cứ nội dung nào mà em thấy cần đưa vào cuốn sổ lưu niệm và tạo thành một chủ đề nhánh nữa. Ví dụ: Những hình ảnh đáng nhớ;...

10.9. Hướng dẫn: Có hai cách tạo sơ đồ tư duy là:

Cách 1. Tạo bằng tay.

Cách 2. Dùng phần mềm trên máy tính.

Tùy theo điều kiện mà em có thể dùng một trong hai cách. Nếu dùng giấy, bút em cần chuẩn bị giấy khổ to, không có dòng kẻ là tốt nhất, bút chì, bút màu,... Dùng phần mềm trên máy tính sẽ tạo được sơ đồ tư duy đẹp hơn, linh hoạt hơn vì có thể sửa đổi, bổ sung, di chuyển,... nội dung một cách

nhanh chóng. Hơn nữa, em có thể chèn thêm hình ảnh vào để tăng hiệu quả của sơ đồ tư duy.

Có nhiều phần mềm (trả phí, miễn phí) để tạo sơ đồ tư duy. Sau đây là hướng dẫn sử dụng phần mềm miễn phí MindMaple Lite để tạo sơ đồ tư duy biểu diễn nội dung Chương 2. Trái Đất – Hành tinh của Hệ Mặt Trời trong sách Lịch sử và Địa lí 6. Xem hướng dẫn trong SGK Tin học 6 trang 45 – 46.

Bước 1. Tạo sơ đồ tư duy mới.

Bước 2. Tạo chủ đề chính.

Bước 3. Tạo chủ đề nhánh.

Bước 4. Tạo các chủ đề nhánh nhỏ hơn.

Bước 5. Thay đổi màu sắc, kích thước sơ đồ.

10.10. Hướng dẫn:

Sau khi xác định được chủ đề chính, em xây dựng các chủ đề nhánh bằng cách trả lời các câu hỏi sau:

- Ở đâu?
- Khi nào?
- Đi bằng phương tiện gì?
- Ai tham gia?
- Cần chuẩn bị những gì?

BÀI 11. ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

11.1. C **11.2. D** **11.3. C**

11.4. 1) – a); 2) – c); 3) – d); 4) – b)

11.5. A

11.6. a) – S; b) – Đ; c) – Đ; d) – S

11.7. a) Ta có thể chọn hướng trang đứng hoặc hướng trang ngang cho 1 trang văn bản.

b) Một văn bản gồm có: lề trên, lề dưới, lề trái, lề phải.

c) Lề của đoạn văn được tính từ lề trang đến mép (trái hoặc phải) của đoạn văn.

d) Việc thiết đặt lề cho một trang văn bản sẽ tác động đến tất cả các trang còn lại của văn bản đó.

11.8. A

11.9. – Tiêu đề: Căn lề giữa; Khoảng: Căn thẳng lề trái và tăng mức thụt lề, đặt khổ thơ lùi vào một khoảng cách tạo điểm nhấn cho văn bản; Dòng cuối: Căn thẳng lề phải.

11.10. C

11.11. Tiêu đề: Căn lề giữa; Đoạn văn 1: Căn thẳng lề trái; Đoạn văn 2: Căn thẳng lề phải; Đoạn văn 3: Căn lề hai bên. Dòng cuối về trích dẫn nguồn: Căn thẳng lề phải.

11.12. A

11.13. C. Khi thực hiện lệnh in thì chúng ta không thay đổi được lề đoạn văn bản.

11.14. Cần xem văn bản trước khi in vì nó giúp người sử dụng có thể kiểm tra lại và thực hiện các chỉnh sửa cần thiết trước khi in văn bản ra giấy, do đó tiết kiệm giấy, mực in, không gây hao mòn máy in và tiết kiệm thời gian do không phải in đi in lại nhiều lần.

11.15. Hướng dẫn:

a) – Đặt lề chọn lệnh **Page Layout/Margins/CustomMargins**. Đặt lại các thông số lề tại các ô **Left** (lề trái), **Right** (lề phải), **Top** (lề trên), **Bottom** (lề dưới).

– Đặt hướng trang đứng: Chọn thẻ **Page Layout** chọn nhóm lệnh **Page Setup**, nhấp vào nút tam giác của lệnh **Orientation** chọn **Portrait**.

– Đặt khoảng cách dòng: Chọn thẻ **Home**, trong nhóm lệnh **Paragraph**, nhấp vào nút tam giác của lệnh **Line and Paragraph Spacing** và chọn giá trị 1.15.

– Đưa con trỏ chuột vào tiêu đề bài viết và chọn lệnh trong nhóm lệnh **Paragraph** của thẻ **Home** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + E**).

– Đưa trỏ chuột vào vị trí bất kì của đoạn văn bản và chọn lệnh trong nhóm lệnh **Paragraph** của thẻ **Home** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J**).

– Lưu văn bản: Chọn lệnh **File/Save** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**).

b) – Tìm kiếm hình ảnh liên quan tới thông tin về đặc sản trong bài viết (Internet, hoặc ảnh tự chụp, ...)

– Chọn ra hình ảnh hợp lí.

– Chèn ảnh vào vị trí thích hợp: **Insert/ Picture**.

– Định dạng lại hình ảnh cho hợp lí: Nhấp chuột vào hình ảnh cần định dạng, chọn thẻ ngữ cảnh **Picture Tools**, chọn lệnh **Format**. Sau đó thực hiện các thay đổi cần thiết như: màu sắc, khung viền, kích thước, bố trí ảnh trên trang văn bản, ...

– Lưu văn bản: **File /Save** hoặc **Ctrl + S**.

BÀI 12. TRÌNH BÀY THÔNG TIN Ở DẠNG BẢNG

12.1. C 12.2. D 12.3. B 12.4. C 12.5. D

12.6. 1 – c); 2 – d); 3 – a); 4 – b) 12.7. B

12.8. 1 – c); 2 – d); 3 – a); 4 – b) 12.9. A

12.10. C 12.11. B 12.12. D

12.13. Hướng dẫn:

a) Chèn bảng 3 hàng, 3 cột, rồi điền thông tin như đề bài.

Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô ở cột 1, nháy nút phải chuột, chọn lệnh **Insert/Insert Columns to the Left** để bổ sung thêm cột “TT”.

Đưa con trỏ soạn thảo đến một ô ở cột cuối rồi nháy nút phải chuột, chọn lệnh **Insert/Insert Columns to the Right** để bổ sung cột “Tổng”.

Nhập dữ liệu để được bảng như câu d) của bài tập 12.12.

b) Đưa con trỏ soạn thảo vào cuối hàng “Bánh mì” và nhấn phím Enter ba lần, ta sẽ được 3 hàng mới thêm vào.

Nhập dữ liệu cho ba loại đồ dùng mà em thấy cần phải chuẩn bị cho chuyến dã ngoại.

c) Tính và sửa lại số liệu **Tổng tiền**.

d) Lưu tệp vào thư mục quy định trên máy tính.

12.14. a) Em tạo một bảng gồm 15 hàng, 3 cột, nhập dữ liệu như đề bài. Định dạng văn bản và chỉnh lại độ rộng các cột cho hợp lí.

b) Từ các loại thức ăn ở bảng đã tạo ở mục a), em gộp 4 dòng ở cột thứ nhất bằng cách chọn 4 dòng và nháy nút phải chuột chọn vào lệnh **Merge Cells** (Hình 29). Điền dữ liệu cho thực đơn 2 và 3 sao cho thoả mãn yêu cầu của đề bài.

c) Lưu tệp vào thư mục trên máy tính.

12.15. a) Em tạo một bảng gồm 5 hàng, 2 cột, nhập dữ liệu như đề bài.

b) Bảng kế hoạch tập luyện hàng tuần của bạn A có thể trình bày như sau:



Hình 29

Họ và tên: Nguyễn Văn A

KẾ HOẠCH TẬP LUYỆN HÀNG TUẦN

Thứ	Hoạt động	Thời gian	Lượng Calo tiêu thụ
2	Leo cầu thang	30 phút	200
3	Đạp xe	30 phút	200
4	Bơi	1 giờ	500
5	Khiêu vũ thể thao	30 phút	200
6	Leo cầu thang	30 phút	200
7	Bơi	1 giờ	500
CN	Đạp xe	30 phút	200
	Tổng	4 giờ 30 phút	2 000

Lưu ý: Em có thể thay đổi hoạt động, thời gian thực hiện và tính số calo tiêu thụ tương ứng.

c) Em có thể dựa trên bảng kế hoạch ở câu b, như gợi ý để lập kế hoạch tập luyện cho bạn B.

BÀI 13. TÌM KIẾM VÀ THAY THẾ

13.1. B 13.2. a) tìm kiếm b) thay thế

13.3. c) → b) → a) 13.4. 1) – d); 2) – a); 3) – b); 4) – c).

13.5. a) → d) → b) → c) hoặc a) → b) → d) → c)

13.6. (1) – thay thế, (2) – tìm kiếm, (3) – yêu cầu, (4) – chính xác

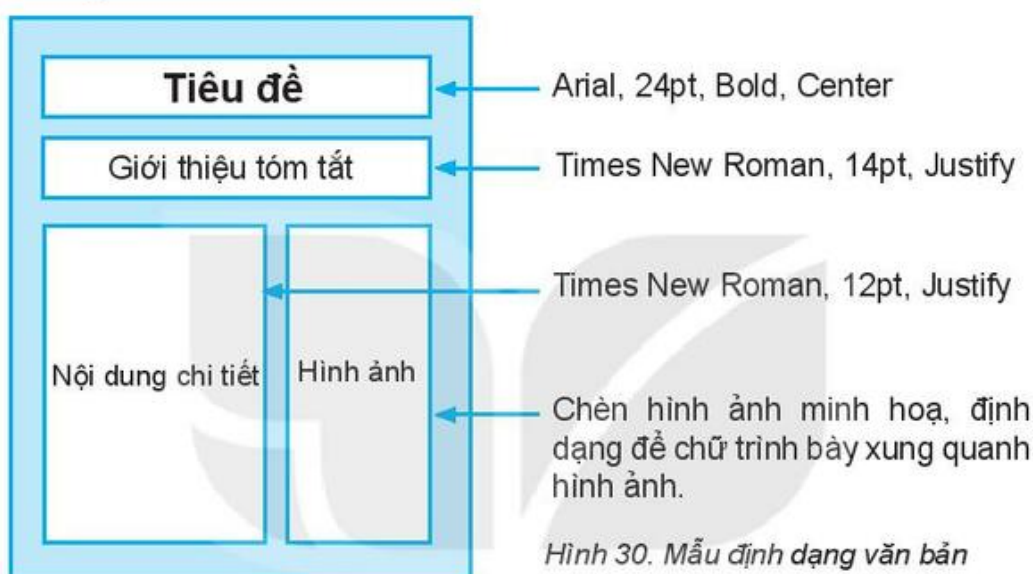
13.7. A 13.8. a) – Đ; b) – Đ; c) – Đ; d) – S 13.9. C

13.10. Bạn An thực hiện theo 4 bước như vậy sẽ giải quyết được yêu cầu đặt ra. Tuy nhiên việc sửa từng từ bằng tay sẽ mất nhiều công sức và không hiệu quả. Thay vì sửa bằng tay từng từ, bạn có thể dùng lệnh thay thế **Replace** để thay từng từ. Từ nào không cần thay thế, bạn có thể dùng lệnh **"Find Next"** để bỏ qua và tìm từ tiếp theo.

BÀI 14. THỰC HÀNH TỔNG HỢP

14.1. Hướng dẫn:

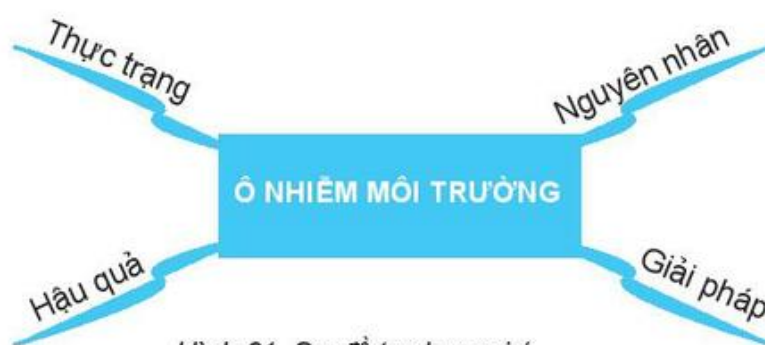
1. Trang bìa: thực hiện theo hướng dẫn tại trang 61 – 62 SGK.
2. Mục lục: soạn thảo dưới dạng bảng, gồm thông tin về nội dung và số trang tương ứng.
3. Nội dung chi tiết: mỗi địa danh, đặc sản hay nét văn hoá đặc sắc của quê hương em được trình bày trên 1 đến 2 trang. Định dạng văn bản có thể theo hướng dẫn ở Hình 30:



4. Tài liệu tham khảo: Trình bày các nguồn tài liệu mà em tham khảo để xây dựng tư liệu. Tài liệu tham khảo có thể là sách, bài viết, trang web, ... Thông tin về tài liệu tham khảo gồm: Tên tác giả, tên tài liệu, nhà xuất bản, năm xuất bản, số thứ tự của các trang chứa nội dung tham khảo.

14.2. Hướng dẫn: Dự án trình bày về ô nhiễm môi trường.

1. Tạo sơ đồ tư duy: Xác định chủ đề chính, chủ đề nhánh. Ví dụ, với đề tài ô nhiễm môi trường có thể xây dựng bản đồ tư duy theo gợi ý Hình 31:



2. Viết một bài về thực trạng và hậu quả của ô nhiễm môi trường ảnh hưởng đến cuộc sống hằng ngày (có thể tìm tài liệu trên Internet). Sau đó sử dụng các công cụ định dạng như định dạng kí tự, định dạng đoạn văn (căn lề, thụt đầu dòng, khoảng cách giữa các đoạn văn bản) để trình bày lại bài viết.
3. Trong bài viết sẽ đưa ra một bảng thống kê, chẳng hạn các thiệt hại về kinh tế do biến đổi khí hậu gây ra, rồi trình bày bằng một bảng dữ liệu, sử dụng việc tách, gộp ô trình bày lại bảng.
4. Sử dụng chức năng tìm kiếm và thay thế để biên tập lại các trang văn bản.
5. Gộp các tệp dữ liệu thành một tệp, thêm trang bìa và đóng gói sản phẩm thành một sản phẩm hoàn chỉnh (xem hướng dẫn SGK trang 61 – 62).
6. Chọn hướng trang, khổ giấy để in tài liệu.



GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 15. THUẬT TOÁN

15.1. B 15.2. C 15.3. C 15.4. D

15.5. Câu lệnh 1, 2 thực hiện nhập dữ liệu đầu vào, câu lệnh 3, 4 thực hiện thông báo kết quả đầu ra của thuật toán.

15.6. A 15.7. C
 15.8. A 15.9. C 15.10. ④ → ③ → ② → ①

15.11.

a) Thuật toán nhân đôi một số a .

Đầu vào: số a .

Đầu ra: giá trị $2 \times a$.

b) Thuật toán tìm số lớn hơn trong hai số a, b .

Đầu vào: hai số a, b .

Đầu ra: số lớn hơn.

c) Thuật toán hoán đổi vị trí chỗ ngồi cho hai bạn trong lớp.

Đầu vào: vị trí chỗ ngồi của hai bạn a, b trong lớp.

Đầu ra: vị trí chỗ ngồi mới của hai bạn a, b sau khi hoán đổi.

d) Thuật toán tìm một cuốn sách có trên giá sách hay không?

Đầu vào: tên cuốn sách cần tìm, giá sách.

Đầu ra: thông báo cuốn sách có trên giá hay không, nếu có chỉ ra vị trí của nó trên giá sách.

15.12.

a) Chương trình thực hiện thuật toán tính tổng hai số.

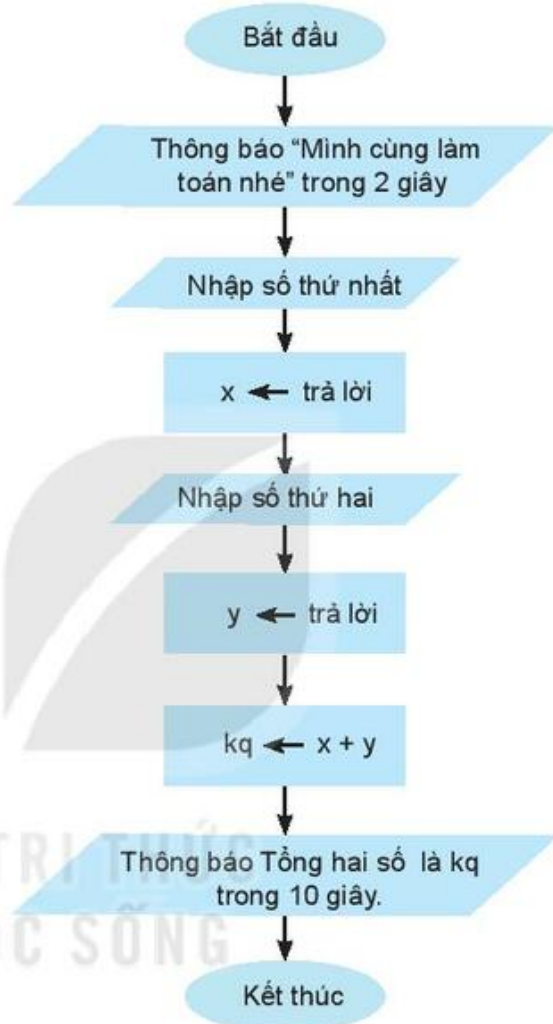
Đầu vào: hai số x, y .

Đầu ra: **Tổng hai số**

b) Mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên:

1. Thông báo "Minh cùng làm toán nhé" trong 2 giây.
2. Nhập số thứ nhất.
3. Gán giá trị trả lời vào biến x .
4. Nhập số thứ hai.
5. Gán giá trị trả lời vào biến y .
6. Gán tổng $x + y$ vào biến kq .
7. Thông báo **Tổng hai số** trong 10 giây.

Mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối (Hình 32).

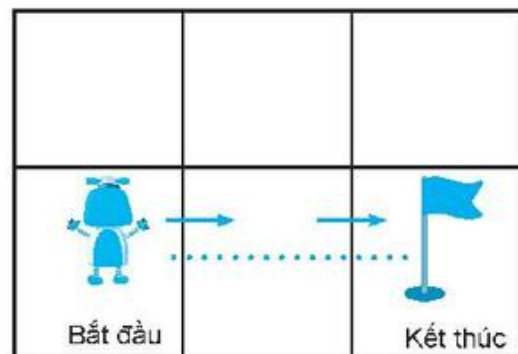


Hình 32. Sơ đồ khối tính tổng hai số

15.13. Hai cách đi khác của Rô-bốt

Cách 1. Hình 33

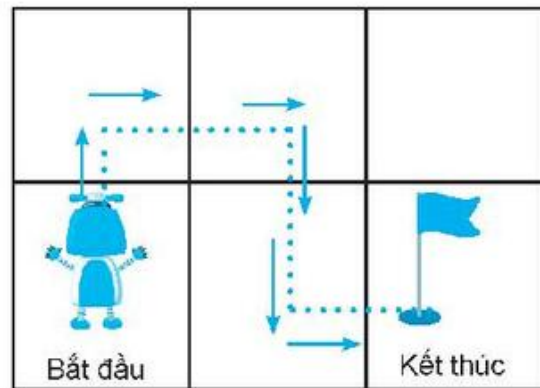
1. **Bắt đầu**
2. **Quay phải**
3. **Tiến 1 bước**
4. **Tiến 1 bước**
5. **Kết thúc**



Hình 33

Cách 2. Hình 34

1. Bắt đầu
2. Tiến 1 bước
3. Quay phải
4. Tiến 1 bước
5. Quay phải
6. Tiến 1 bước
7. Quay trái
8. Tiến 1 bước
9. Kết thúc



Hình 34

Cách đi theo Hình 33 nhanh hơn vì số bước thực hiện ít hơn.

15.14. a) Chương trình thực hiện thuật toán tính tổng hoặc tích của hai số.

Đầu vào: hai số x, y .

Đầu ra: tổng hoặc tích hai số.

b) Chương trình thực hiện theo cách liệt kê từng bước bằng ngôn ngữ tự nhiên như sau:

1. Thông báo "**Minh cùng làm toán nhé**" trong 2 giây.
 2. Nhập số thứ nhất.
 3. Gán giá trị trả lời vào biến x .
 4. Nhập số thứ hai.
 5. Gán giá trị trả lời vào biến y .
 6. Nhập lựa chọn tính tổng hay tích.
 7. Nếu trả lời bằng 1 thì gán tổng $x + y$ vào biến kq và thông báo **Tổng hai số là kq** .
 8. Nếu trả lời bằng 2 thì gán tích $x * y$ vào biến kq và thông báo **Tích hai số là kq** .
- c) Với số thứ nhất là 25, số thứ hai là 8 nhập lựa chọn trả lời là 2 thực hiện từng bước của thuật toán trong bảng mô tả liệt kê từng bước bằng ngôn ngữ tự nhiên ở câu b) như sau:

1. Thông báo "**Minh cùng làm toán nhé**" trong 2 giây.
2. Nhập số thứ nhất là 25.
3. Gán giá trị 25 vào biến x . Vì vậy x bằng 25.
4. Nhập số thứ hai là 8.
5. Gán giá trị 8 vào biến y . Vì vậy y bằng 8.
6. Nhập lựa chọn là 2.
7. Nếu trả lời bằng 2 thì gán tích $x * y$ vào biến kq nên kq là 200. Thông báo **Tích hai số là 200**.

BÀI 16. CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

16.1. A 16.2. B 16.3. B 16.4. A
 16.5. D 16.6. A 16.7. B 16.8. D
 16.9. C

16.10. a) A; b) C

16.11. a) C; b) C

16.12. Hình 35 mô tả thuật toán thực hiện công việc rửa rau ở bài 16.11 bằng sơ đồ khối.

16.13. Có thể mô tả bằng ngôn ngữ tự nhiên hoặc sơ đồ khối

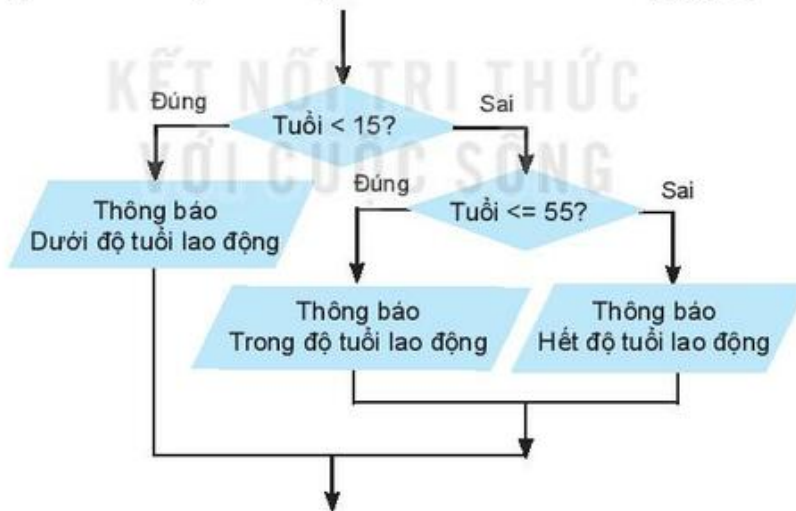
– Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên:

Nếu Tuổi < 15 thì thông báo “**Dưới độ tuổi lao động**”.

Ngược lại nếu Tuổi ≤ 55 thì thông báo “**Trong độ tuổi lao động**”.

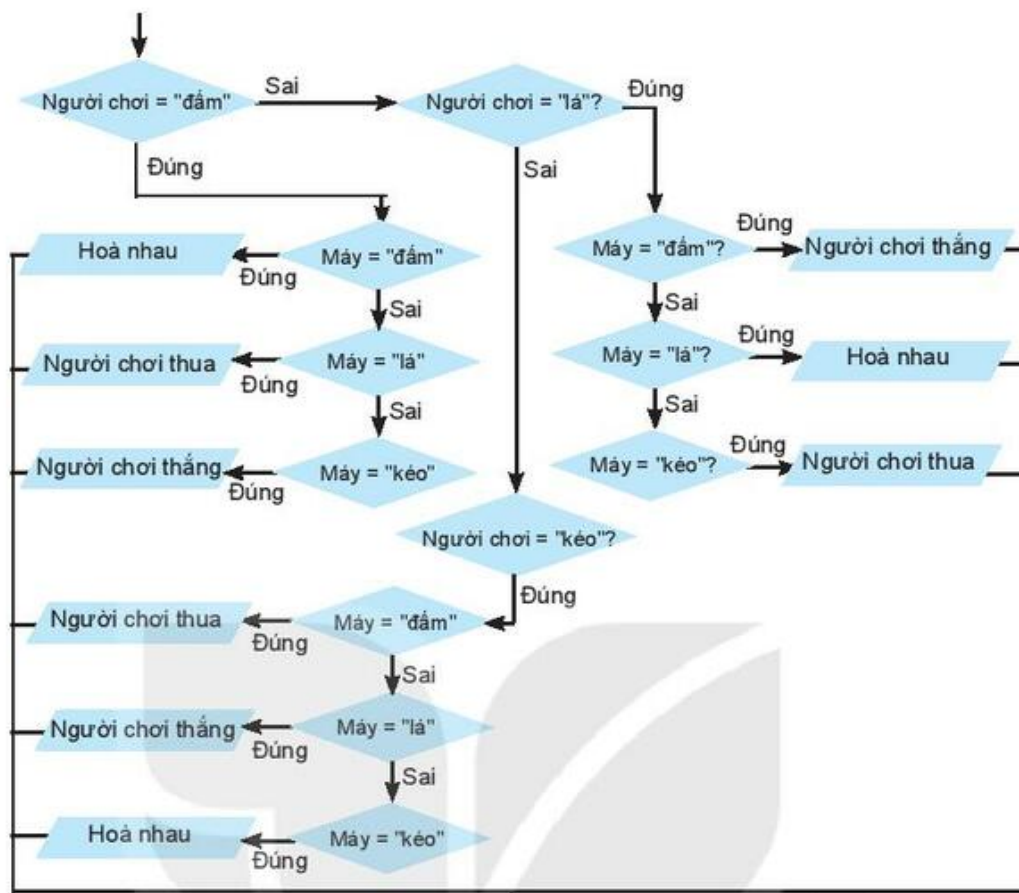
Nếu Tuổi > 55 thì thông báo “**Hết độ tuổi lao động**”.

– Sử dụng sơ đồ khối (Hình 36):



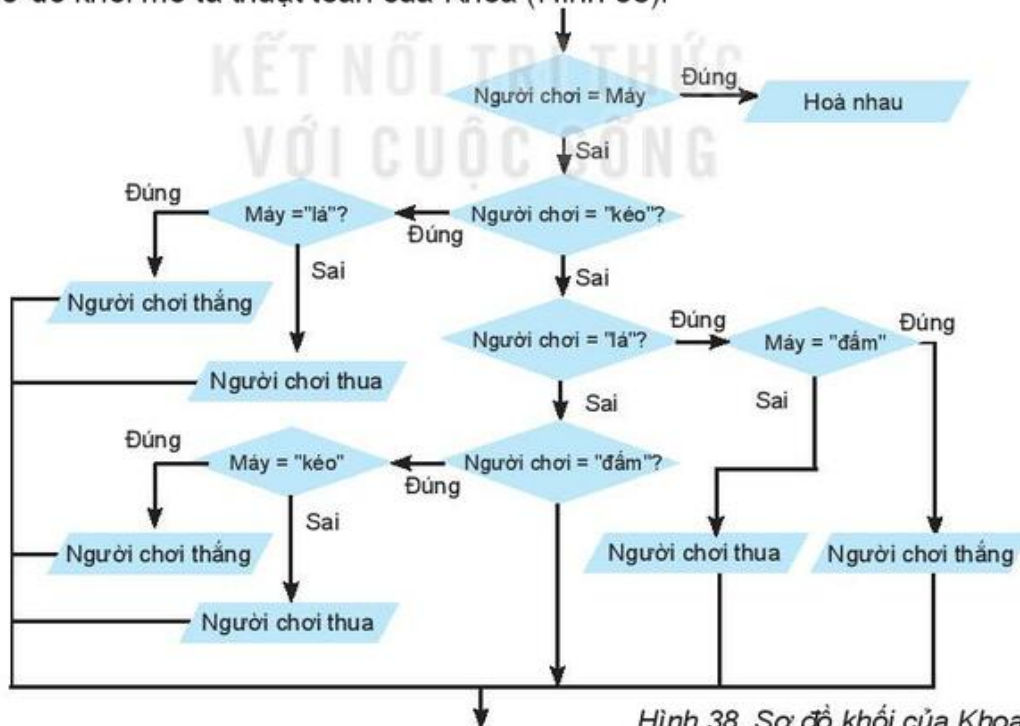
16.14. Thuật toán của bạn Minh dễ hiểu cho người sử dụng nhưng thuật toán của bạn Khoa lại tối ưu hơn đối với máy tính.

Sơ đồ khối mô tả thuật toán của Minh (Hình 37):



Hình 37. Sơ đồ khối của Minh

Sơ đồ khối mô tả thuật toán của Khoa (Hình 38):



Hình 38. Sơ đồ khối của Khoa

BÀI 17. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

17.1. A

17.2. B

17.3. A

17.4. a) – Đ; b) – S; c) – Đ; d) – S; e) – Đ; f) – S; g) – Đ

17.5. 1 – c) – g); 2 – a) – f); 3 – b) – j); 4 – e) – h); 5 – d) – i).

17.6. A

17.7. C

17.8. 1 – d); 2 – a); 3 – b); 4 – c).

17.9. B

17.10. C

17.11. A

17.12. B

17.13. C

17.14. C

17.15. a) Chương trình Scratch thực hiện việc kiểm tra câu trả lời của câu hỏi lịch sử đúng hay sai để đưa ra thông báo tương ứng. Đầu vào thuật toán là một con số có ý nghĩa là năm diễn ra chiến dịch Điện Biên Phủ, đầu ra là thông báo cho biết câu trả lời đúng hay sai.

b) Ví dụ

– Đầu vào nhập số 1960, khi đó biểu thức điều kiện $1960 = 1954$ là sai, do đó chương trình hiện ra thông báo “**Bạn cố gắng nhé!**”.

– Đầu vào nhập số 1954, khi đó biểu thức điều kiện $1954 = 1954$ là đúng, do đó chương trình hiện ra thông báo “**Chúc mừng! Bạn được cộng 1 điểm!**”.

c) Sơ đồ khối thuật toán (Hình 39):



Hình 39

17.16. a) Đầu vào: Số tuổi.

Đầu ra: Thông báo khách hàng có được giảm giá vé hay không.

Thuật toán:

Hỏi số tuổi của khách hàng.

Nếu khách hàng lớn hơn 15 tuổi thì thông báo “**Bạn được giảm 10% giá vé!**”, ngược lại thì thông báo “**Bạn không được giảm giá vé!**”.