



Lời nói đầu

Các em thân mến!

Quyển sách **Tin học 3** là người bạn mới của các em, mang đến cho các em những điều bổ ích và thú vị. Qua đó giúp các em thông minh hơn trong cách suy nghĩ, sử dụng máy tính để học tập và làm một số việc tốt hơn.

Quyển sách sẽ hướng dẫn các em khám phá 6 chủ đề: Máy tính và em; Mạng máy tính và Internet; Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số; Ứng dụng tin học; Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính. Trong chủ đề Ứng dụng tin học, các em sẽ được học một trong hai chủ đề con: “Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính” hoặc “Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên”.

Mỗi chủ đề gồm một số bài học. Mỗi bài học có những *Hoạt động học tập* giúp các em tiếp nhận được kiến thức, kĩ năng mới. Mục *Ghi nhớ* sau mỗi bài học giúp các em tổng hợp lại được những điều cốt lõi nhất của bài học. Phần *Luyện tập* và *Vận dụng* giúp các em ôn tập, củng cố, vận dụng những điều mới mẻ mà mình vừa học.

Chúc các em cùng với người bạn **Tin học 3** một năm học mới với nhiều niềm vui và khám phá được nhiều điều bổ ích, lí thú của tin học.

Các tác giả

MỤC LỤC

Lời nói đầu	3	Bài 2. Cây thư mục	43
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	5	Bài 3. Em tập thao tác với thư mục	45
Chủ đề A1. Khám phá máy tính	5	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	47
Bài 1. Các thành phần của máy tính	5	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	
Bài 2. Những máy tính thông dụng	7	Bài học. Bảo vệ thông tin cá nhân	47
Bài 3. Em tập sử dụng chuột	10	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	49
Bài 4. Em bắt đầu sử dụng máy tính	13	Chủ đề E1. Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	49
Bài 5. Bảo vệ sức khoẻ khi dùng máy tính	15	Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu	49
Chủ đề A2. Thông tin và xử lí thông tin	17	Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu	52
Bài 1. Thông tin và quyết định	17	Bài 3. Bài trình chiếu của em	54
Bài 2. Các dạng thông tin thường gặp	19	Chủ đề E2. Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính	56
Bài 3. Xử lí thông tin	21	Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills	56
Bài 4. Ôn tập về thông tin và xử lí thông tin	23	Bài 2. Em luyện tập sử dụng chuột	58
Chủ đề A3. Làm quen với cách gõ bàn phím	25	Chủ đề E3. Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên	59
Bài 1. Em làm quen với bàn phím	25	Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu nảy mầm	59
Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở	27	Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú	61
Bài 3. Em tập gõ hàng phím trên và dưới	29	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	62
Bài 4. Cùng thi đua gõ phím	31	Chủ đề F1. Thực hiện công việc theo các bước	62
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	33	Bài 1. Làm việc theo từng bước	62
Xem tin tức và giải trí trên trang web		Bài 2. Thực hiện một việc tuỳ thuộc vào điều kiện	64
Bài 1. Thông tin trên Internet	33	Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi	66
Bài 2. Nhận biết những thông tin trên Internet không phù hợp với em	35	Chủ đề F2. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	68
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	37	Bài 1. Phát biểu nhiệm vụ và tìm sự trợ giúp của máy tính	68
Chủ đề C1. Sắp xếp để dễ tìm	37	Bài 2. Thực hành – nhiệm vụ và sản phẩm	70
Bài 1. Sự cần thiết của sắp xếp	37		
Bài 2. Sơ đồ hình cây	39		
Chủ đề C2. Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	41		
Bài 1. Sắp xếp phân loại các tệp dữ liệu trong máy tính	41		



Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Nhận ra và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính: thân máy, bàn phím, chuột và màn hình.
- ✓ Nêu được chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.



KHỞ ĐỘNG

Em hãy đoán xem vì sao các bạn trong *Hình 1* lại hứng thú như vậy.



Hình 1. Khám phá lợi ích của máy tính

1. KHÁM PHÁ LỢI ÍCH CỦA MÁY TÍNH

Máy tính giúp con người làm được rất nhiều việc. Máy tính có thể giúp em vẽ hình, làm toán, xem ảnh, nghe nhạc, xem phim,...



Hoạt động 1

? Trong các *Hình 2, 3 và 4*, máy tính được sử dụng ở đâu?



Hình 2



Hình 3



Hình 4

Máy tính được sử dụng trong gia đình, trường học, văn phòng, nhà máy,...