



3. HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH




Học toán với phần mềm CÙNG HỌC TOÁN 5

1 Giới thiệu phần mềm Cùng học toán 5

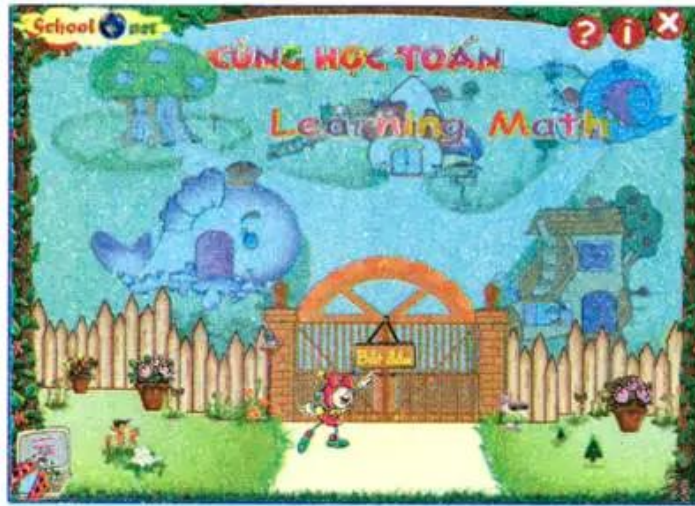
Cùng học toán 5 là phần mềm giúp em học, ôn luyện và làm bài tập môn Toán lớp 5. Em sẽ được học số thập phân, các phép tính cộng, trừ, nhân, chia số thập phân.

Phần mềm cũng giúp em luyện tập chuột và các thao tác giao tiếp với máy tính.

2 Màn hình khởi động của phần mềm

Nháy đúp chuột lên biểu tượng  để khởi động phần mềm. Màn hình khởi động của phần mềm có dạng như hình 46 dưới đây:





Hình 46

Em nhấp chuột tại tấm biển có dòng chữ **Bắt đầu** trên cánh cổng để vào màn hình luyện tập chính của phần mềm.



Hình 47

Màn hình luyện tập bao gồm 11 nút lệnh hình e-líp. Mỗi nút lệnh sẽ tương ứng với một phạm vi kiến thức cần học. Khi di chuyển chuột tới vị trí một hình, nội dung chính của chủ đề kiến thức tương ứng sẽ được hiển thị.

Các nút lệnh kiến thức chính của phần mềm bao gồm:



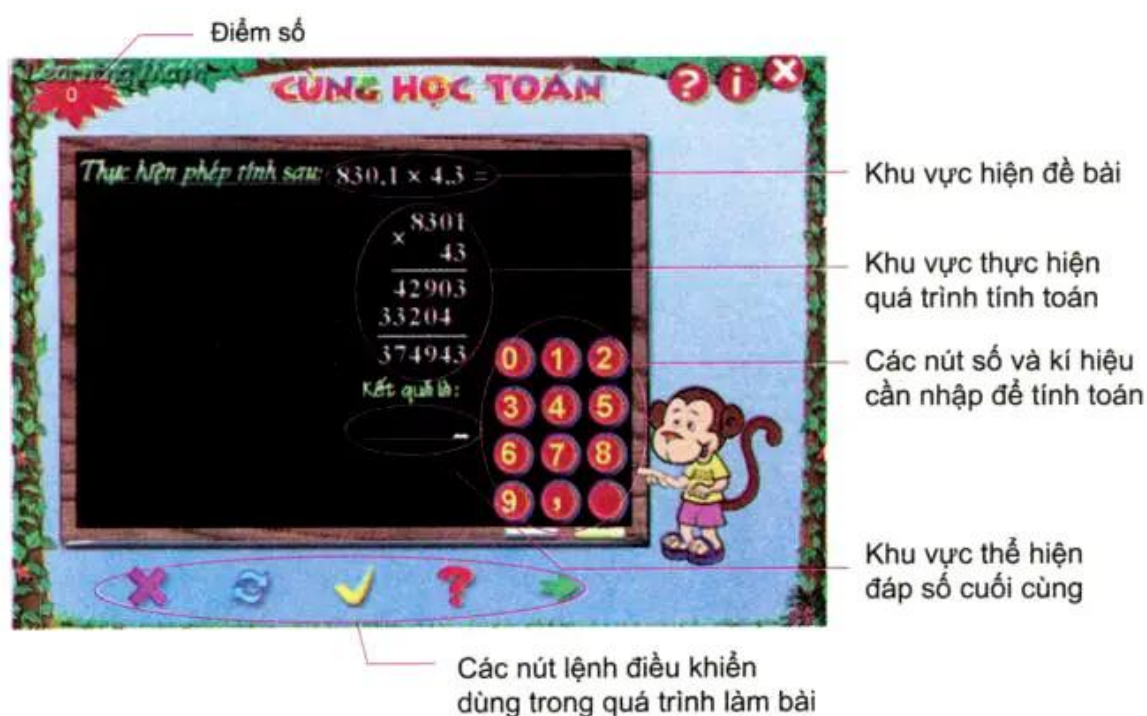
Stt	Nút lệnh	Chức năng
1		So sánh hai số thập phân.
2		Cộng, trừ hai số thập phân.
3		Nhân số thập phân với 10, 100, 1000,...
4		Nhân số thập phân với số tự nhiên.
5		Nhân hai số thập phân.
6		Chia số thập phân cho 10, 100, 1000,...
7		Chia số thập phân cho số tự nhiên.
8		Chia số tự nhiên cho số tự nhiên, kết quả là số thập phân.
9		Chia số tự nhiên cho số thập phân.
10		Chia số thập phân cho số thập phân.
11		Ôn lại toàn bộ chương trình toán lớp 5.



3 Thực hiện một bài toán

Khi nháy chuột lên một biểu tượng hình e-líp, phần mềm sẽ đưa em vào màn hình ôn luyện và học toán. Với các dạng phép tính khác nhau thì cách thể hiện các phép tính có thể khác nhau. Tuy nhiên, các màn hình ôn luyện đều có các chức năng, nút lệnh tương tự nhau.

Dưới đây là một màn hình điển hình của phần mềm dùng để thực hiện phép nhân hai số thập phân.





Hình 48

Em sẽ nhìn thấy con trỏ nhấp nháy tại một vị trí của màn hình ôn luyện, đó chính là vị trí cần nhập dữ liệu (số, dấu hoặc chữ). Có thể dùng bàn phím hoặc các nút số ngay trên màn hình để nhập dữ liệu. Mỗi lần nhập xong, con trỏ sẽ chuyển sang vị trí cần nhập tiếp theo. Có thể điều khiển vị trí con trỏ bằng cách dùng các phím mũi tên hoặc nháy chuột tại vị trí cần chuyển con trỏ đến. Nhiệm vụ của em là



nhập đầy đủ các số hoặc kí tự vào các vị trí cần điền để hoàn thành bài tập ôn luyện.


Trong khi làm bài em có thể dùng nút lệnh **Trợ giúp**  để nhờ sự trợ giúp của máy tính: máy tính sẽ điền một số hoặc kí tự đúng vào vị trí con trỏ hiện thời. Tuy nhiên, mỗi lần em nhờ sự giúp đỡ, máy tính sẽ trừ điểm số của em 1 điểm.


Sau khi thực hiện xong một phép tính, hãy dùng nút **Kiểm tra kết quả**  để kiểm tra. Nếu kết quả sai, máy tính sẽ tô màu các số nằm tại vị trí sai và hiện đáp án đúng bên cạnh (H. 49).



Hình 49

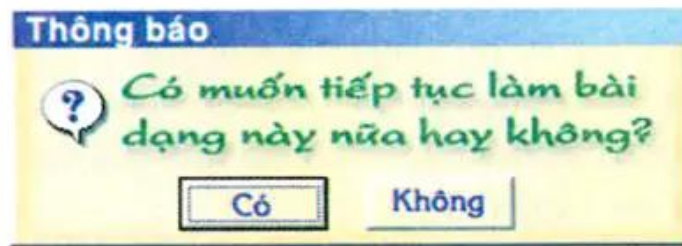
Nếu làm đúng, em sẽ được thưởng thêm 5 điểm cho mỗi phép tính.

Khi làm xong một phép tính, hãy nháy nút **Làm bài khác**  để thực hiện phép tính tiếp theo do phần mềm tự động sinh ra.

Nếu muốn làm lại phép tính, hãy nháy chuột vào nút **Làm lại** .



Sau khi đã làm xong năm phép tính cùng một dạng, phần mềm sẽ hiện hộp thoại:



Hình 50

Nháy nút **Có** để tiếp tục làm các phép tính cùng dạng, nháy nút **Không** để chuyển sang các dạng khác hoặc quay về cửa sổ ôn luyện chính của phần mềm.

4 Kết thúc ôn luyện

Muốn kết thúc bài ôn luyện hiện thời hãy nháy nút **Đóng cửa sổ** để quay về màn hình chính.

Muốn dừng chương trình hãy nháy chuột vào nút **Thoát khỏi chương trình** ở phía trên bên phải màn hình.



THỰC HÀNH

- T1. Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép cộng, trừ số thập phân.
- T2. Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép chia số thập phân cho số tự nhiên.
- T3. Nháy chọn biểu tượng bên ở màn hình chính để luyện tập phép chia cho số tự nhiên cho số thập phân.

