

T1 trang 31 SBT Tin học 4

Hành trình cùng Mario

Khởi động phần mềm Mario

Khám phá từng mục chương trình: File, Student, Lessons.

Xem giới thiệu các bài tập gõ.

Lời giải:

- Hướng dẫn:

1. Nháy Fie -> Demo
2. Nhấn phím 1 hoặc 2, 3, 4 để xem lần lượt từng bài tập gõ.
3. Phấn phím Esc để kết thúc phần giới thiệu, quay về màn hình chính

T2 trang 32 SBT Tin học 4

Đăng ký thông tin học sinh:

Student Name (Tên học sinh): BUIVIETHA

Goal WPM (Số từ/phút cần đạt được): 5

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Student -> View
2. Nhập tên học sinh và nhấn nút Done (các thông tin khác giữ nguyên).

T3 trang 32 SBT Tin học 4

Tập gõ hàng phím cơ sở

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Lessons -> Home Row Only để tập gõ với hàng phím cơ sở.

2. Nháy khung tranh số 1 (mức ngoài trời).
3. Gõ các chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.
4. Khi bài luyện tập kết thúc, nháy nút Menu trên màn hình kết quả tập gõ để quay trở lại màn hình chính. Giữa bài luyện tập em có thể nhấn phím Esc để hủy bỏ luyện tập và xem kết quả tập gõ.

Chú ý:

Gõ phím bằng ngón tay được tô màu.

Sau khi hết thời gian luyện tập, màn hình kết quả có thể hiện ra với nội dung như sau:

T4 trang 34 SBT Tin học 4

Tập gõ hàng phím cơ sở và hàng phím trên.

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Lessons -> Add Top Row.
2. Nháy khung tranh số 1 (mức ngoài trời).
3. Gõ các chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.

T5 trang 35 SBT Tin học 4

Tập gõ thêm hàng phím dưới.

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Lessons -> Add Bottom Row.
2. Nháy chuột ở khung tranh số 1 (mức ngoài trời).
3. Gõ các chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.

T6 trang 35 SBT Tin học 4

Tập gõ toàn bộ bàn phím với tốc độ trung bình 5 từ/phút, thời gian luyện tập là 10 phút.

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Lessons -> All Keyboard.
2. Nháy chuột ở khung tranh số 1 (mức ngoài trời).
3. Gõ các chữ xuất hiện trên đường đi của Mario.

Hãy luyện tập bài này cho đến khi nào số từ gõ được trung bình trong mỗi phút đạt được ít nhất là 5 và độ chính xác là 100%.

T7 trang 36 SBT Tin học 4

Tổng hợp.

Em hãy đặt lại giá trị Goal WPM trong mục Thông tin học sinh là 10.

Lời giải:

Hướng dẫn:

1. Nháy Student -> Edit
2. Nháy số bên phải Goal WPM, sửa thành 10 rồi nhấn Enter.
3. Nháy nút Done
4. Luyện tập lại các bài T3, T4 và T5 với tốc độ vừa đặt lại cho đến khi đưa Mario đến thành trì. Luyện tập cho đến khi nào phần mềm thông báo là em có thể chuyển sang luyện tập gõ mức độ dưới nước (Underwater).

T8 trang 36 SBT Tin học 4

Mở phần mềm Word và tập gõ theo mẫu sau:

Fr4rfvfrfv4rvfr4frvrvrvfvrfrf4r4r4rfv

De3edcd3edc3edcdce3edcde3dec3

Sw2wsxs2wsxsw2wsxswsxs2sxsw

Aq1qazaq1qazazaq1azzq1qazaza

Hy6yhnnhny6yhn6yhy6h6nn6yhhy

Juu7ujmju7ujujmju7ujujmju7ujujmju7j

Ki8ik,kki8ik,ki8ikkikk,ki8ikkik,ki8k,k8

Lo9ol.llo9ol.lo9olo.l.9ol.9.lo9.l9ol.9o9

;p0p/;;p0p/pp;/0;p00/p;/0;p0;p0/0;

Lời giải:

