

Nội dung bài viết

1. [Bài 13: Luyện tập sử dụng chuột trang 59, 60, 61, 62 Kết nối tri thức](#)

**Bài 13: Luyện tập sử dụng chuột trang 59, 60, 61, 62 Kết nối tri thức**

**Tin học lớp 3 trang 59 Khởi động**

**Giải Tin học lớp 3 trang 59 Khởi động:** Hình nào sau đây minh họa cách cầm chuột đúng?



**Trả lời:**

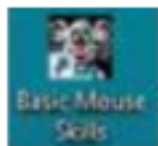
**Đáp án A**

Hình A minh họa cách cầm chuột đúng, đặt bàn tay và cổ tay thẳng hàng khi cầm chuột. Bàn tay và ngón tay nên đặt nhẹ nhàng lên chuột sao cho bạn cảm thấy thoải mái nhất. Phía cổ tay không nên cong lên hoặc võng xuống khi thao tác. Đặt úp bàn tay phải lên chuột, ngón trỏ đặt vào nút trái của chuột, ngón giữa đặt vào nút phải của chuột. Ngón cái và các ngón còn lại cầm giữ hai bên thân chuột.

**Tin học lớp 3 trang 62 Luyện tập**

**Giải Tin học lớp 3 trang 62 Luyện tập 1:** Tiếp tục thực hành các thao tác với chuột bằng phần mềm Basic Mouse Skill để ghi được số điểm cao nhất. Nếu em chưa thành thạo thao tác ở mức luyện tập nào đó, hãy nhấn phím N để chuyển tới mức luyện tập riêng với mức đó.

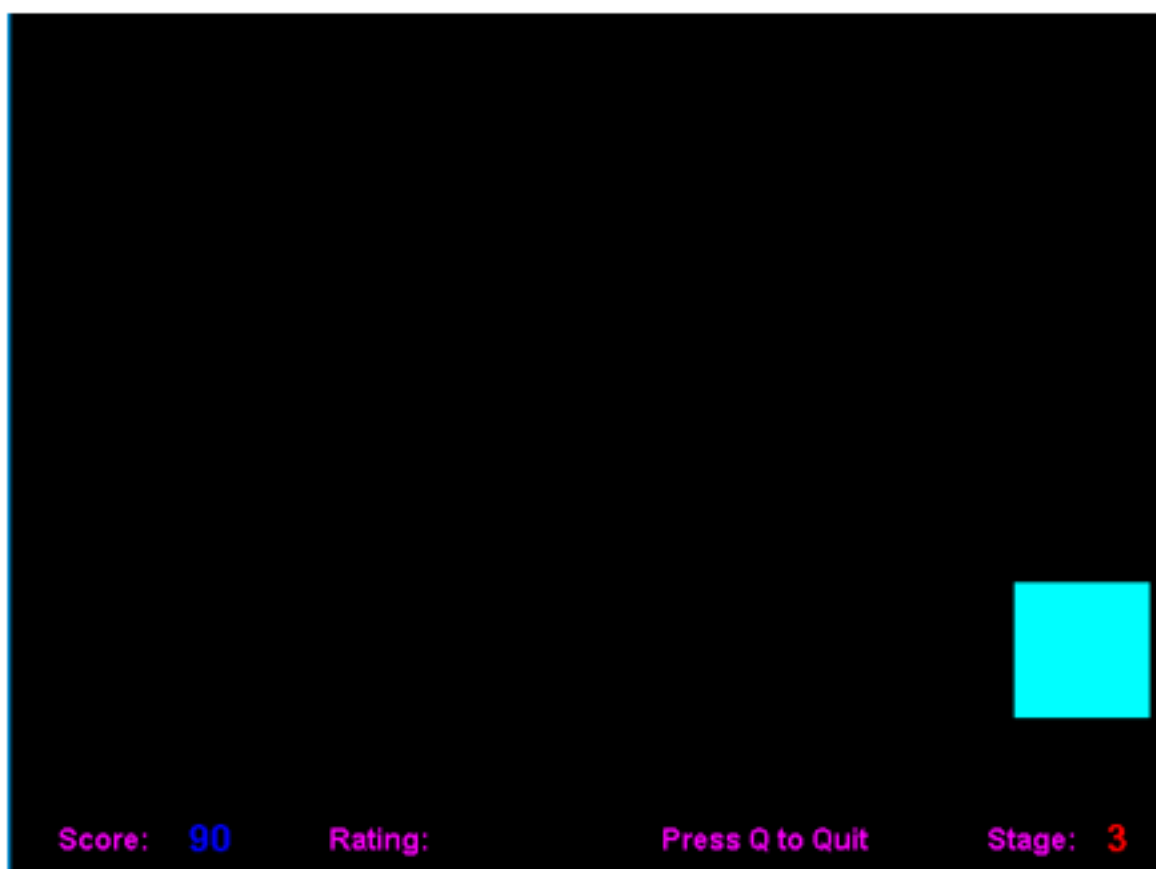
**Trả lời:**



Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để khởi động phần mềm luyện tập chuột Basic Mouse Skill.

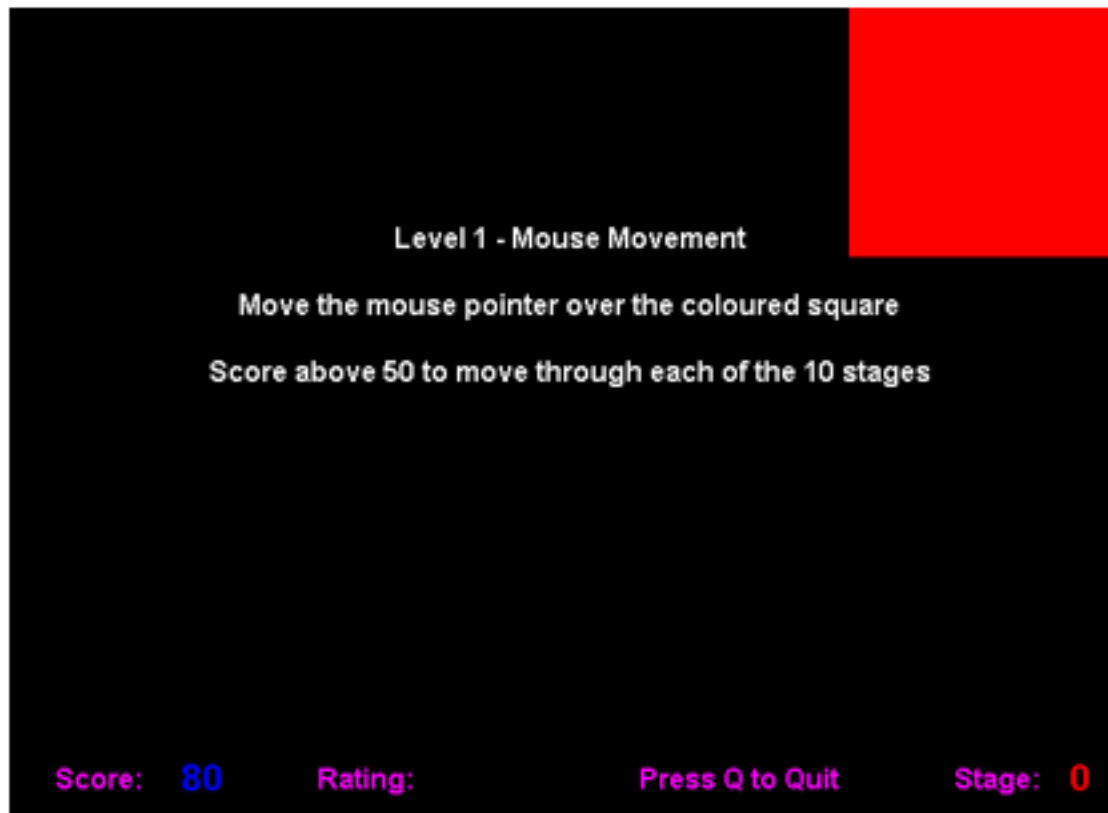
Bước 2: Khi màn hình phần mềm hiện ra, nhấn phím bất kỳ trên bàn phím hoặc nháy chuột để bắt đầu.

Bước 3: Trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông, nhiệm vụ của em là di chuyển con trỏ chuột đến vị trí hình vuông đó và thực hiện thao tác với chuột.

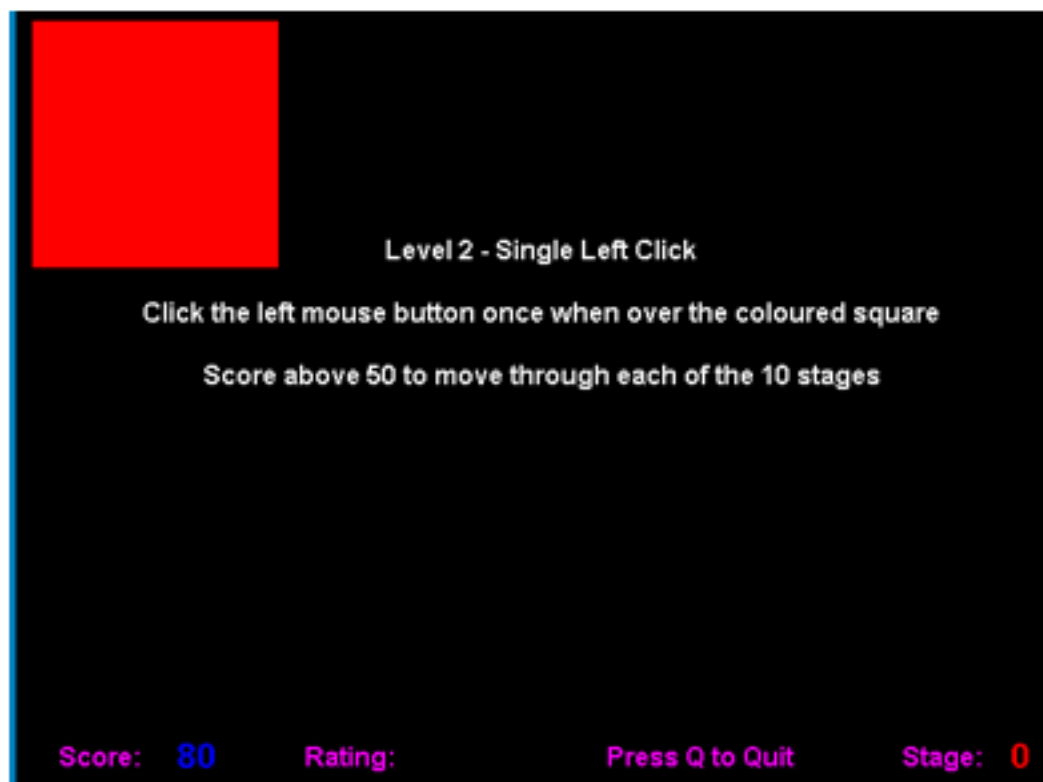


Luyện tập theo 5 mức:

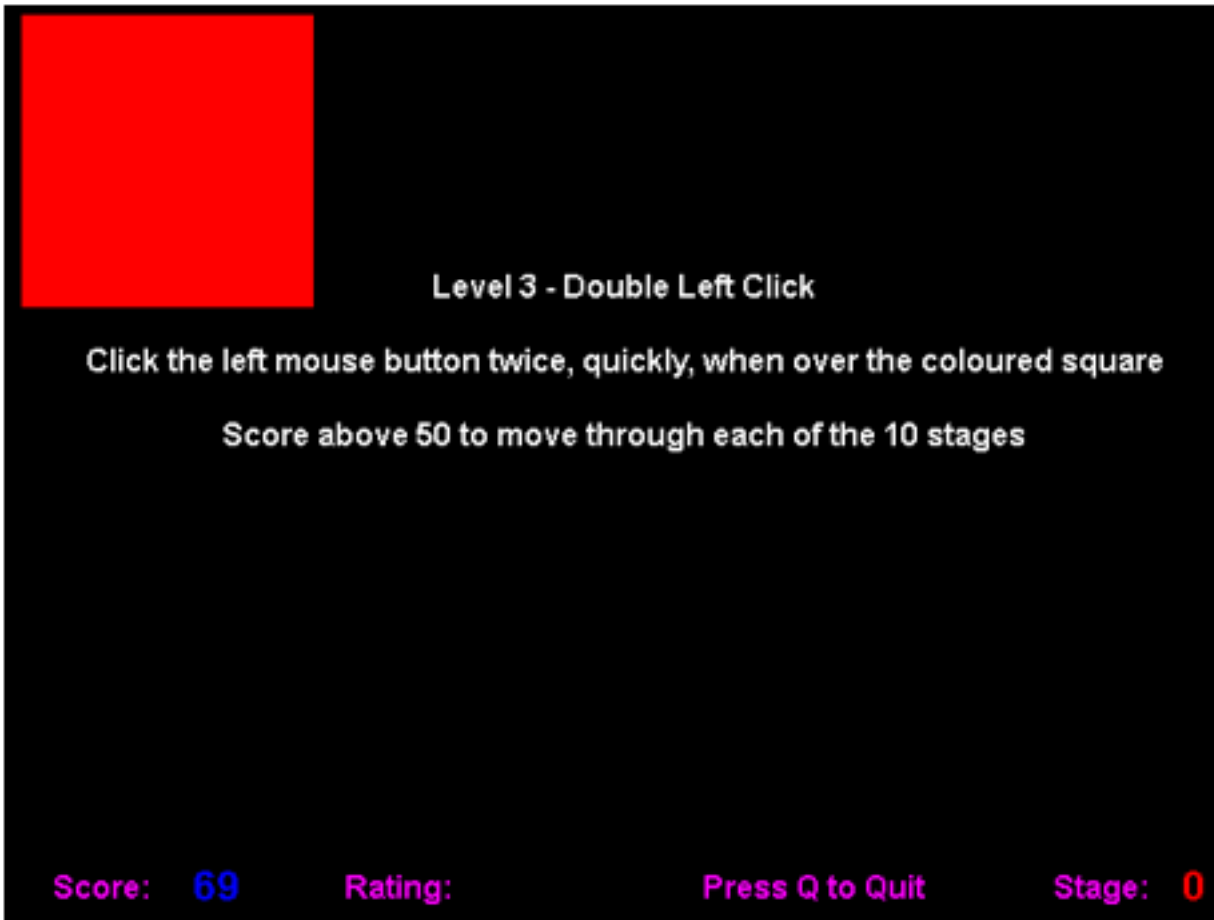
Mức 1: Luyện thao tác di chuyển chuột.



Mức 2: Luyện thao tác nhấp chuột.



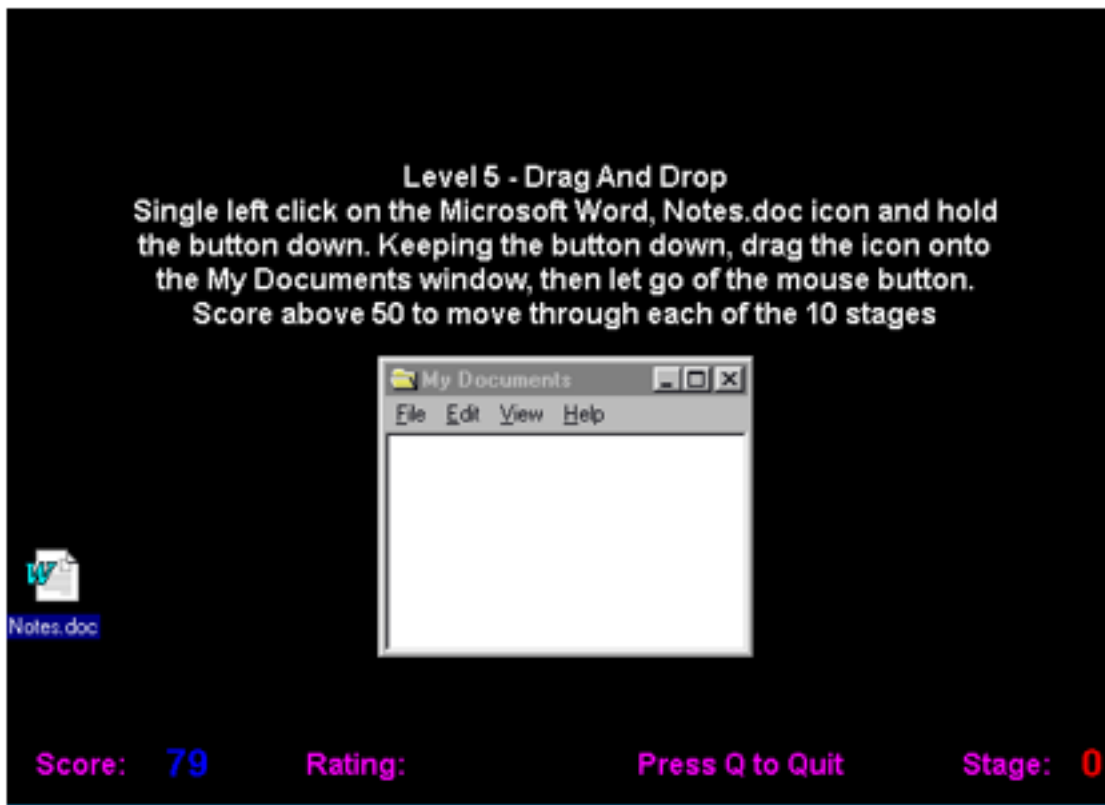
Mức 3: Luyện thao tác nhấp đúp chuột.



Mức 4: Luyện thao tác nhấp nút phải chuột.



Mức 5: Luyện thao tác kéo thả chuột.



- Ở các mức 1,2,3,4 trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông, các hình vuông sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình với kích thước ngày càng nhỏ. Kết thúc mỗi mức độ, em sẽ nhận được thông báo. Nhấn phím bất kì để chuyển sang mức độ tiếp theo.

- Ở mức độ 5 trên màn hình sẽ có một cửa sổ nhỏ và một biểu tượng. Nhiệm vụ của em là kéo thả biểu tượng vào trong cửa sổ đó.

Nhấn phím N để chuyển sang mức tiếp theo.

Nhấn phím F2 để luyện tập lại từ đầu.

Nhấn phím Q để kết thúc luyện tập.

Bước 4: Tổng kết: Khi kết thúc mức luyện tập phần mềm sẽ đưa ra tổng điểm của em.



**Giải Tin học lớp 3 trang 62 Luyện tập 2:** Em có thể luyện tập các thao tác với chuột bằng các phần mềm trò chơi khác với sự hướng dẫn của thầy giáo.

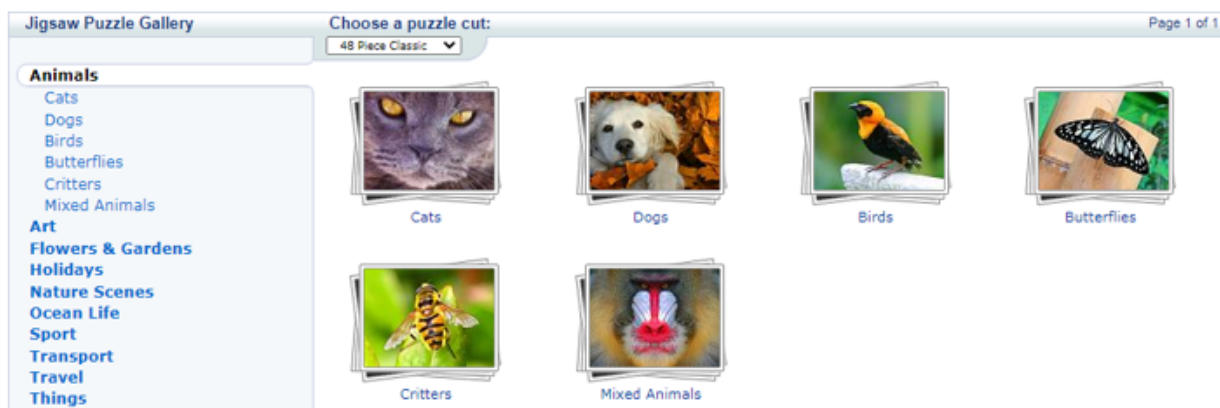
**Trả lời**

Luyện Dùng Chuột Qua Ghép Hình Máy Tính Trên Jigzone.Com

Bước 1: Vào link: <http://www.jigzone.com/>



Bước 2: Kích chọn con vật mà bạn muốn ghép hình

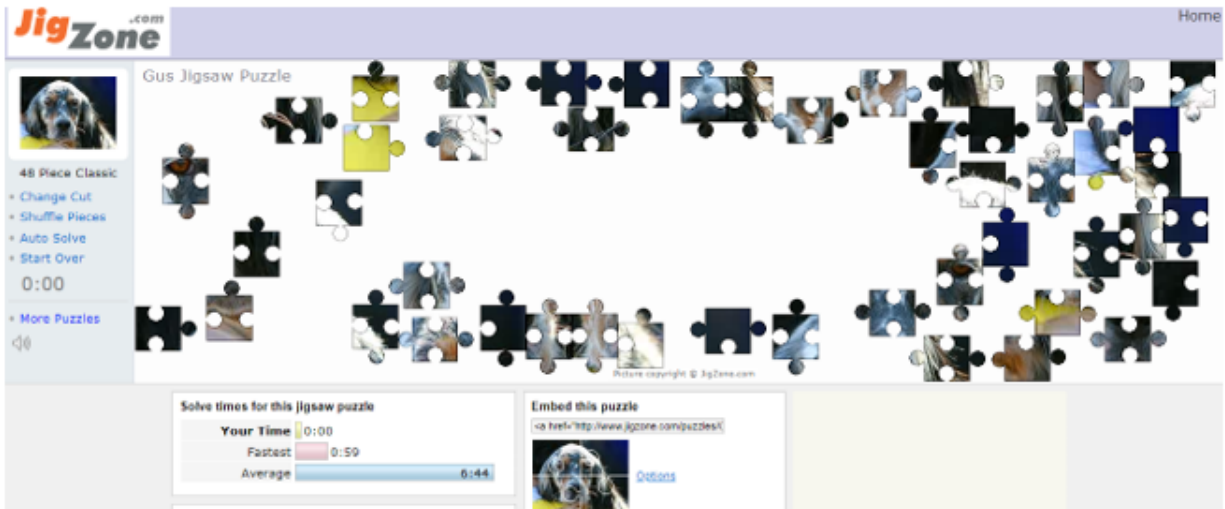


Bước 3: Chọn một bức ảnh mà bạn muốn ghép:



Bước 4: Dùng chuột để di chuyển các miếng ghép để tạo thành bức ảnh hoàn chỉnh.





### Tin học lớp 3 trang 62 Vận dụng

**Giải Tin học lớp 3 trang 62 Vận dụng 1:** Em cần sử dụng thao tác nhấp đúp chuột trong những tình huống nào sau đây?

- A. Khởi động một phần mềm trên màn hình nền.
- B. Chọn lệnh New Folder trên dải lệnh Home của cửa sổ làm việc với tệp và thư mục để tạo thư mục mới.
- C. Mở một thư mục trên máy tính.

**Trả lời:**

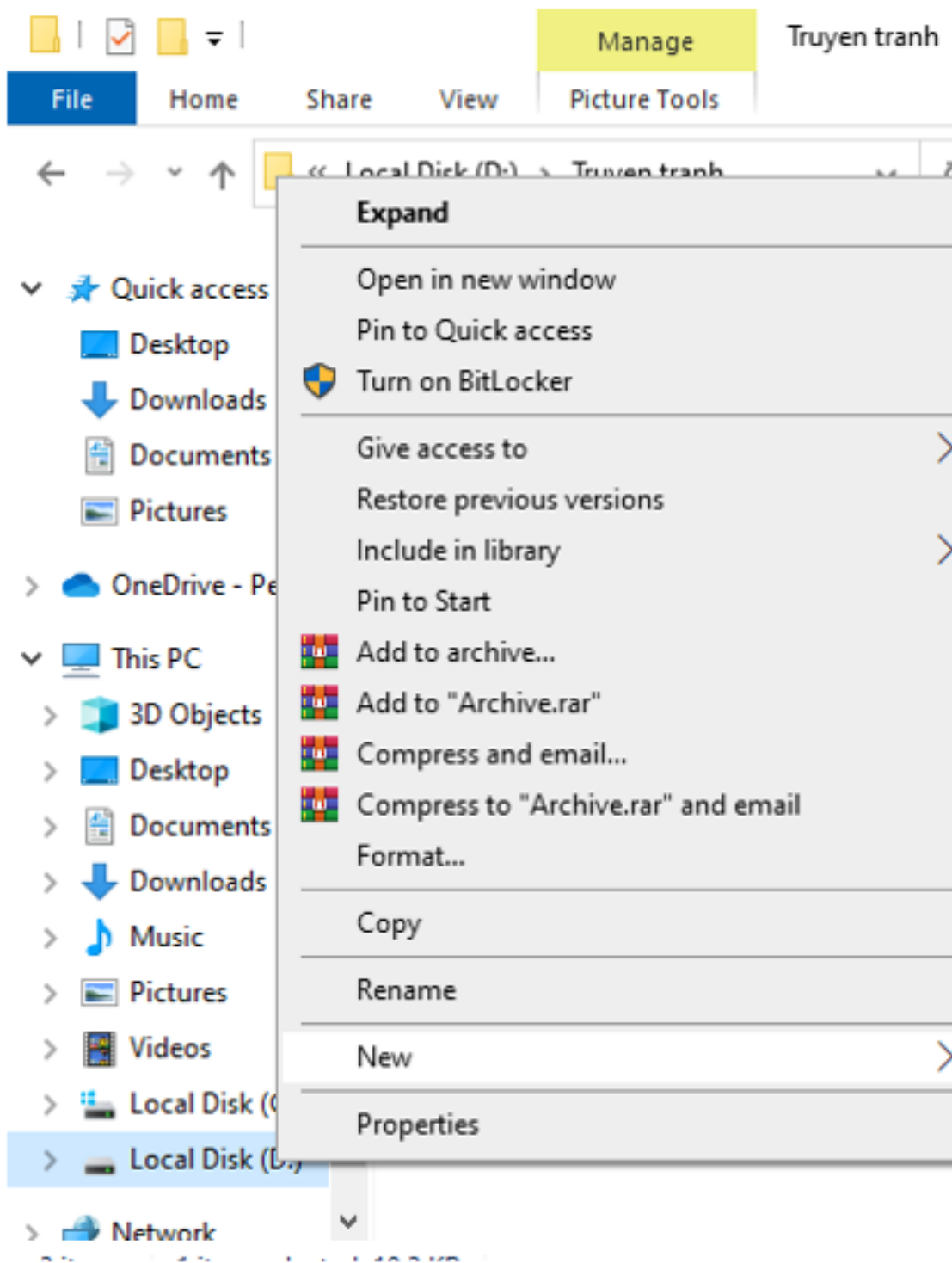
**Đáp án A, C**

Thao tác nhấp đúp chuột trái để mở nhanh hoặc thực hiện một chương trình hoặc mở một tệp hay thư mục.

**Giải Tin học lớp 3 trang 62 Vận dụng 2:** Hãy cho ví dụ về một tình huống mà em cần thao tác nhấp nút phải chuột hoặc dùng nút cuộn chuột khi sử dụng máy tính.

**Trả lời:**

Ví dụ: Để xem ổ đĩa D còn bao nhiêu dung lượng ta kích chuột phải vào ổ đĩa D



- Sau đó chọn Properties

