

ỦY BAN NHÂN DÂN TỈNH VĨNH LONG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ VĨNH LONG



GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC: TIN HỌC
NGHỀ: MÔN HỌC CHUNG
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*(Ban hành theo Quyết định số 171 /QĐ - CĐNVL ngày 14 tháng 8 năm 2017 của
Hiệu trưởng trường Cao đẳng nghề Vĩnh Long)*

(Lưu hành nội bộ)

NĂM 2017

**ỦY BAN NHÂN DÂN TỈNH VĨNH LONG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ VĨNH LONG**

Tác giả biên soạn: ThS. Nguyễn Hồng Thắm

**GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC: TIN HỌC
NGHỀ: MÔN HỌC CHUNG
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP**

NĂM 2017

LỜI MỞ ĐẦU



Tin học là một nội dung quan trọng trong chương trình giáo dục ở bậc trung cấp và là môn học bắt buộc đối với tất cả học sinh. Từ nhiều năm nay, môn học này được giảng dạy hầu hết Cao đẳng và Trung cấp ở nước ta với những mức độ khác nhau. Do sự phát triển nhanh chóng của ngành Công nghệ thông tin và yêu cầu đổi mới trong chương trình đào tạo của Tổng cục dạy nghề, chúng tôi đã biên soạn giáo trình môn học TIN HỌC cho tất cả học sinh các ngành ở bậc trung cấp với mục đích giúp cho học sinh có được một tài liệu học tập cần thiết cho môn học này và cũng để đáp ứng phần nào nhu cầu ngày càng cao về tư liệu dạy và học Tin học

Bố cục rõ ràng, hình ảnh phong phú, đa dạng. Dù cho bạn chưa từng biết về tin học hay bạn đã nhiều năm làm việc trong lĩnh vực này, bạn đều có thể nhận thấy rằng cuốn sách này là một bộ tham khảo đầy đủ các thông tin hữu ích và có tính chất thực tiễn cao.

Các nội dung chính được trình bày trong giáo trình này bao gồm hai phần được giới thiệu như dưới đây.

Bài mở đầu. Kiến thức chung về công nghệ thông tin và truyền thông

Chương 1. Giới thiệu Windows và những thao tác cơ bản trên Windows

Chương 2. Khai thác và sử dụng Internet

Chương 3. Soạn thảo văn bản Microsoft Word

Mục tiêu cần đạt được về kiến thức và kỹ năng sau khi học:

- Về kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận, thực hành đạt các yêu cầu sau:

- + Trình bày các thao tác cơ bản trên Windows.
- + Trình bày được cách khai thác và sử dụng Internet.
- + Trình bày được các bước soạn thảo văn bản

- Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh trong các bài thực hành đạt được các yêu cầu sau:

- + Thao tác được trên Windows.
- + Khai thác và sử dụng được Internet.
- + Soạn thảo được văn bản.

- Về thái độ:

- + Cần thận, chăm chỉ, sáng tạo và ham học hỏi.

Khi biên soạn tôi cũng đã tham khảo nhiều giáo trình của một số trường Đại học, Cao đẳng hoặc được viết lại từ một số sách. Do không có điều kiện tiếp xúc, trao đổi

để xin phép việc trích dẫn của các tác giả, mong quý vị vui lòng miễn chấp.

Tôi xin chân thành cảm ơn các đồng nghiệp ở Khoa Công Nghệ Thông Tin đã tạo rất nhiều điều kiện về tài liệu và phương tiện cho tôi hoàn thành giáo trình này.

Mặc dù đã rất cố gắng nhiều trong quá trình biên soạn lại giáo trình nhưng chắc chắn sẽ còn nhiều thiếu sót và hạn chế. Rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến quý báu học sinh và đọc giả để giáo trình này ngày càng một hoàn thiện hơn.

Tác giả biên soạn

TaiLieu.vn

MỤC LỤC



BÀI 1. KIẾN THỨC CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG	1
1. Các khái niệm cơ bản	1
1.1. Thông tin và xử lý thông tin	1
1.1.1. Thông tin	1
1.1.2. Dữ liệu	1
1.1.3. Xử lý thông tin.....	1
2. Cấu trúc cơ bản của hệ máy tính	3
2.1. Phần cứng	3
2.1.1. Đơn vị xử lý trung tâm (CPU).....	3
2.1.2. Thiết bị nhập (Input device)	3
2.1.3. Thiết bị xuất (Output device)	7
2.1.4. Bộ nhớ và thiết bị lưu trữ	8
2.2. Phần mềm (Software).....	10
2.2.1. Phần mềm hệ thống (Operating System Software)	10
2.2.2. Phần mềm ứng dụng (Application Software).....	11
2.2.3. Các giao diện với người dùng	11
2.2.4. MultiMedia	12
BÀI TẬP.....	13
BÀI 2. GIỚI THIỆU VÀ NHỮNG THAO TÁC CƠ BẢN TRÊN WINDOWS.....	14
1. Giới thiệu Windows.....	14
1.1. Windows là gì?	14
1.2. Khởi động và thoát khỏi Windows.....	15
1.3. Desktop.....	16
1.4. Thanh tác vụ (Taskbar).....	16
1.5. Menu Start	17
1.6. Khởi động và thoát khỏi một ứng dụng.....	17
1.7. Chuyển đổi giữa các cửa sổ ứng dụng.....	18

1.8. Thu nhỏ một cửa sổ, đóng cửa sổ một ứng dụng	18
1.9. Sử dụng chuột.....	18
2. Những thao tác cơ bản trên Windows	19
2.1. Thao tác với File và Folder.....	19
2.2. Quản lý tài nguyên.....	20
2.2.2. Windows Explorer.....	21
BÀI TẬP THỰC HÀNH	24
BÀI 3: KHAI THÁC VÀ SỬ DỤNG INTERNET	27
1. Tổng quan về internet.....	27
2. Dịch vụ WWW (World Wide Web).....	28
3. Thư điện tử (Email)	28
BÀI TẬP THỰC HÀNH	40
BÀI 4: HỆ SOẠN THẢO VĂN BẢN MICROSOFT WORD	41
1. Các thao tác soạn thảo, hiệu chỉnh và định dạng.....	46
1.1. Màn hình soạn thảo	46
1.2. Các thao tác soạn thảo	47
2.3. Các thao tác hiệu chỉnh.....	51
2.4. Định dạng văn bản.....	65
2. Làm việc với bảng (Table)	73
2.1. Tạo bảng (table).....	73
2.2. Các thao tác với bảng	74
2.2.1. Copy, di chuyển, xóa bảng	74
2.2.2. Hiệu chỉnh bảng.....	74
2.2.3. Tạo tiêu đề bảng	76
2.2.4. Tạo đường kẻ, viền khung.....	77
BÀI TẬP THỰC HÀNH	79
TÀI LIỆU THAM KHẢO	85

BÀI MỞ ĐẦU. KIẾN THỨC CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

Mã bài: MH05-MỞ ĐẦU

Mục tiêu:

- Trình bày được một số khái niệm cơ bản trong lĩnh vực tin học;
- Nhận biết được các thiết bị phần cứng và các loại phần mềm;
- Rèn luyện tính cẩn thận, chăm chỉ và ham học hỏi.

Nội dung:

1. Các khái niệm cơ bản

1.1. Thông tin và xử lý thông tin

1.1.1. Thông tin

Thuật ngữ “thông tin” được sử dụng rộng rãi trên toàn cầu trong kỷ nguyên số. Chúng ta tiếp nhận thông tin khi xem truyền hình, đọc báo hay khi trao đổi với người khác. Vậy thông tin là gì?

Thông tin là sự hiểu biết của con người về một sự vật, sự việc hoặc một hiện tượng thông qua quá trình nghiên cứu, trao đổi, nhận xét, học tập, truyền thụ và cảm nhận.

Thông tin giúp phát triển sự hiểu biết của con người, là nguồn gốc của nhận thức và cơ sở để con người đưa ra quyết định cho một vấn đề cụ thể. Do đó, kỹ năng xác định nguồn gốc, đánh giá và sử dụng thông tin ngày càng cần thiết hơn do sự bùng nổ của thông tin. Trong giai đoạn hiện nay, chúng ta có quá nhiều thông tin để chọn lựa làm cho việc nghiên cứu trở nên khó khăn hơn, đôi khi những thông tin dễ tìm nhất thường là thiếu chọn lọc hoặc không đáng tin cậy. Do đó, thông tin ngày càng trở nên quan trọng trong học tập, công việc và cuộc sống.

1.1.2. Dữ liệu

Dữ liệu là thông tin dưới dạng ký hiệu, chữ viết, chữ số, hình ảnh, âm thanh hoặc dạng tương tự (Theo *mục 5, điều 4, Luật Giao dịch điện tử*, ban hành ngày 29/11/2005).

Khái niệm dữ liệu ra đời cùng với việc xử lý thông tin bằng máy tính. Do vậy, có thể cho rằng dữ liệu là hình thức thể hiện của thông tin trong mục đích lưu trữ và xử lý nhất định.

Dữ liệu chỉ có thể trở thành thông tin khi được đặt trong một ngữ cảnh xác định và được xử lý về mặt ngữ nghĩa, những nhận thức thu nhận được từ nhiều thông tin trong một lĩnh vực và có mục đích cụ thể mới trở thành tri thức.

1.1.3. Xử lý thông tin

Xử lý thông tin thành thông tin khi được đặt trong một ngữ cảnh xác định và được xử lý về mặt ngữ nghĩa, những nhận thức thu nhận được từ nhiều thông tin trong một lĩnh vực và có mục đích cụ thể mới trở thành tri thức.

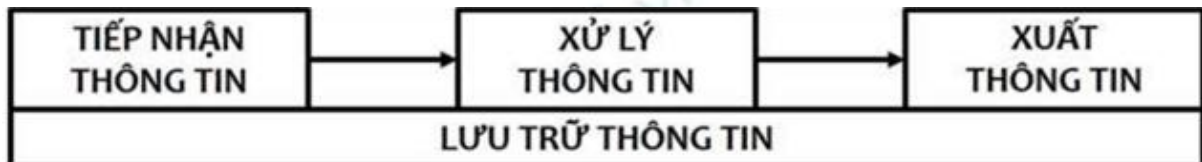
Quá trình xử lý thông tin trên máy tính gồm bốn giai đoạn như sau:

Giai đoạn tiếp nhận thông tin: Là quá trình tiếp nhận thông tin từ thế giới bên ngoài vào máy tính. Đây là quá trình chuyển đổi các thông tin ở thế giới thực sang dạng biểu diễn thông tin trong máy tính thông qua các thiết bị nhập.

Giai đoạn xử lý thông tin: Là quá trình chuyển đổi những thông tin ban đầu để có được những thông tin phù hợp với mục đích sử dụng.

Giai đoạn xuất thông tin: Là quá trình đưa các kết quả ra trở lại thế giới bên ngoài. Đây là quá trình ngược lại với quá trình tiếp nhận thông tin, máy tính sẽ chuyển đổi các thông tin trong máy tính sang dạng thông tin ở thế giới thực thông qua các thiết bị xuất.

Giai đoạn lưu trữ thông tin: Là quá trình ghi nhớ lại các thông tin đã được ghi nhận để có thể đem ra sử dụng trong những lần xử lý sau đó.



Hình 1.1. Sơ đồ quá trình xử lý thông tin

1.2. Phần cứng, phần mềm và công nghệ thông tin

1.2.1. Phần cứng

Phần cứng là những bộ phận thiết bị vật lý cụ thể của máy tính hay hệ thống máy tính như nguồn máy tính (power), bo mạch chủ (mainboard), bộ xử lý (CPU), màn hình (monitor), bàn phím (keyboard), chuột (mouse), máy in (printer), loa (speaker), các loại ổ đĩa cứng, ổ đĩa mềm, ổ đĩa CD-ROM, CD-RW, DVD...

Dựa vào chức năng và cách thức hoạt động của chúng mà người ta phân ra thành:

- Bộ phận đầu vào (Input): Các bộ phận thu nhập dữ liệu, mệnh lệnh như bàn phím, chuột...
- Bộ phận đầu ra (Output): Các bộ phận trả lời, phát tín hiệu, hay thực thi lệnh như màn hình, loa, máy in.

1.2.2. Phần mềm

Phần mềm là một tập hợp những câu lệnh được viết bằng một hoặc nhiều ngôn ngữ lập trình theo một trật tự xác định nhằm tự động thực hiện một số chức năng hoặc giải quyết một bài toán nào đó.

Phần mềm được phân loại dựa trên phương thức hoạt động bao gồm: Phần mềm hệ thống, phần mềm ứng dụng, phần mềm lập trình...

1.2.3. Công nghệ thông tin

Công nghệ thông tin viết tắt CNTT, là ngành ứng dụng công nghệ quản lý và xử lý thông tin, đặc biệt trong các cơ quan tổ chức lớn.

Cụ thể, CNTT là ngành sử dụng máy tính và phần mềm máy tính để chuyển đổi lưu trữ, bảo vệ, xử lý, truyền, và thu thập thông tin. Vì lý do đó, những người làm việc trong ngành này thường được gọi là các chuyên gia CNTT (IT specialist) và bộ phận

của một công ty hay đại học chuyên làm việc với CNTT thường được gọi là phòng CNTT.

2. Cấu trúc cơ bản của hệ máy tính

2.1. Phần cứng

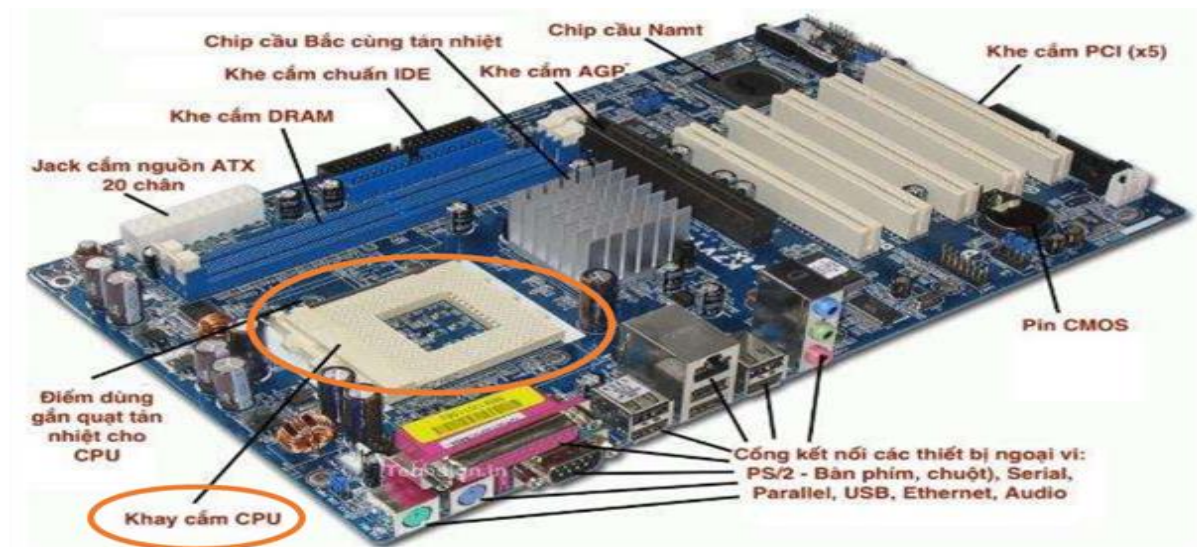
2.1.1. Đơn vị xử lý trung tâm (CPU)

Là đầu não trung tâm của máy tính có chức năng tính toán, xử lý dữ liệu, quản lý hoặc điều khiển các hoạt động của máy tính thường được gọi là CPU (Central Processing Unit). Hai nhà sản xuất CPU lớn nhất hiện nay là: Intel và AMD. Thành phần của CPU gồm có:

Khối điều khiển (CU - Control Unit): Là thành phần của CPU có nhiệm vụ biên dịch các lệnh của chương trình và điều khiển các hoạt động xử lý.

Các thanh ghi (Registers): Nằm ngay trong CPU, có nhiệm vụ ghi mã lệnh trước khi xử lý và ghi kết quả sau khi xử lý.

Khối tính toán ALU (Arithmetic Logic Unit): Có chức năng thực hiện các lệnh của đơn vị điều khiển và xử lý tín hiệu.



Hình 1.2. Vị trí của CPU trong bo mạch chủ



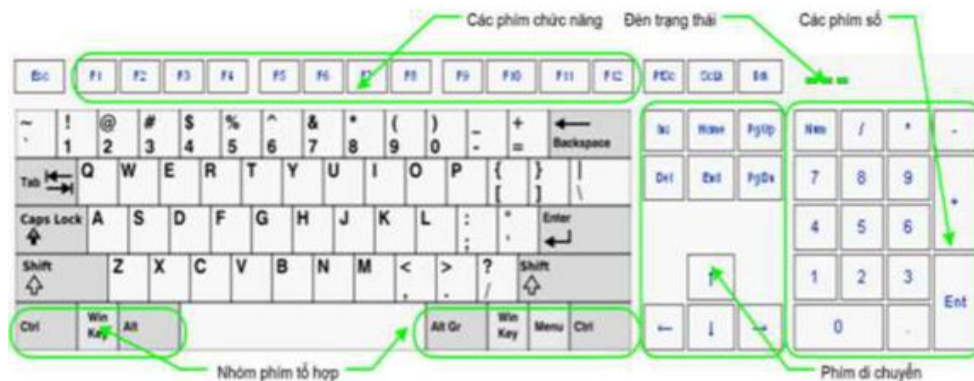
Hình 1.3. CPU Intel Core i7, thế hệ 4

2.1.2. Thiết bị nhập (Input device)

Thiết bị nhập là các thiết bị được sử dụng để nhập dữ liệu vào máy tính như: bàn phím, chuột, bi lăn (trackball), bảng chạm (touchpad), bút chạm (stylus), màn hình cảm

ứng, cần điều khiển (joystick), máy ghi hình trực tiếp (webcam), máy ảnh kỹ thuật số, microphone, máy quét ảnh (scanner). Trong đó:

Bàn phím: Là công cụ chính để nhập dữ liệu hoặc nhập lệnh thực hiện một tác vụ trong một chương trình ứng dụng. Ngoài ra, trên một số bàn phím còn có một số thiết kế tiện lợi chứa các nút để tăng cường trải nghiệm về đa phương tiện trong khi sử dụng máy tính. Bàn phím kết nối với bo mạch chủ qua cổng PS/2, USB hoặc kết nối không dây.



Hình 1.4. Bàn phím máy tính

Chuột máy tính (Mouse): Dùng để điều khiển và làm việc với máy tính, để sử dụng chuột máy tính nhất thiết phải sử dụng màn hình máy tính để quan sát tọa độ và thao tác di chuyển của chuột trên màn hình. Chuột kết nối với bo mạch chủ qua cổng COM, PS/2, USB hoặc kết nối không dây.



Hình 1.5. Chuột máy tính (Mouse)

Bảng chạm (TouchPad): Là bàn di chuyển chuột dùng để điều khiển con chuột trên máy tính xách tay với hai phím trái phải như con chuột trên máy tính để bàn và nằm dưới bàn phím.



Hình 1.6. Bảng chạm (Touchpad)