



# Tin học

## CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

### **Bài 12. Làm quen với scratch (2 tiết)**

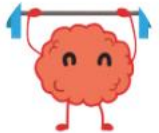




# Mục tiêu

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch.
- Mở và chơi được trò chơi trong Scratch.
- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.



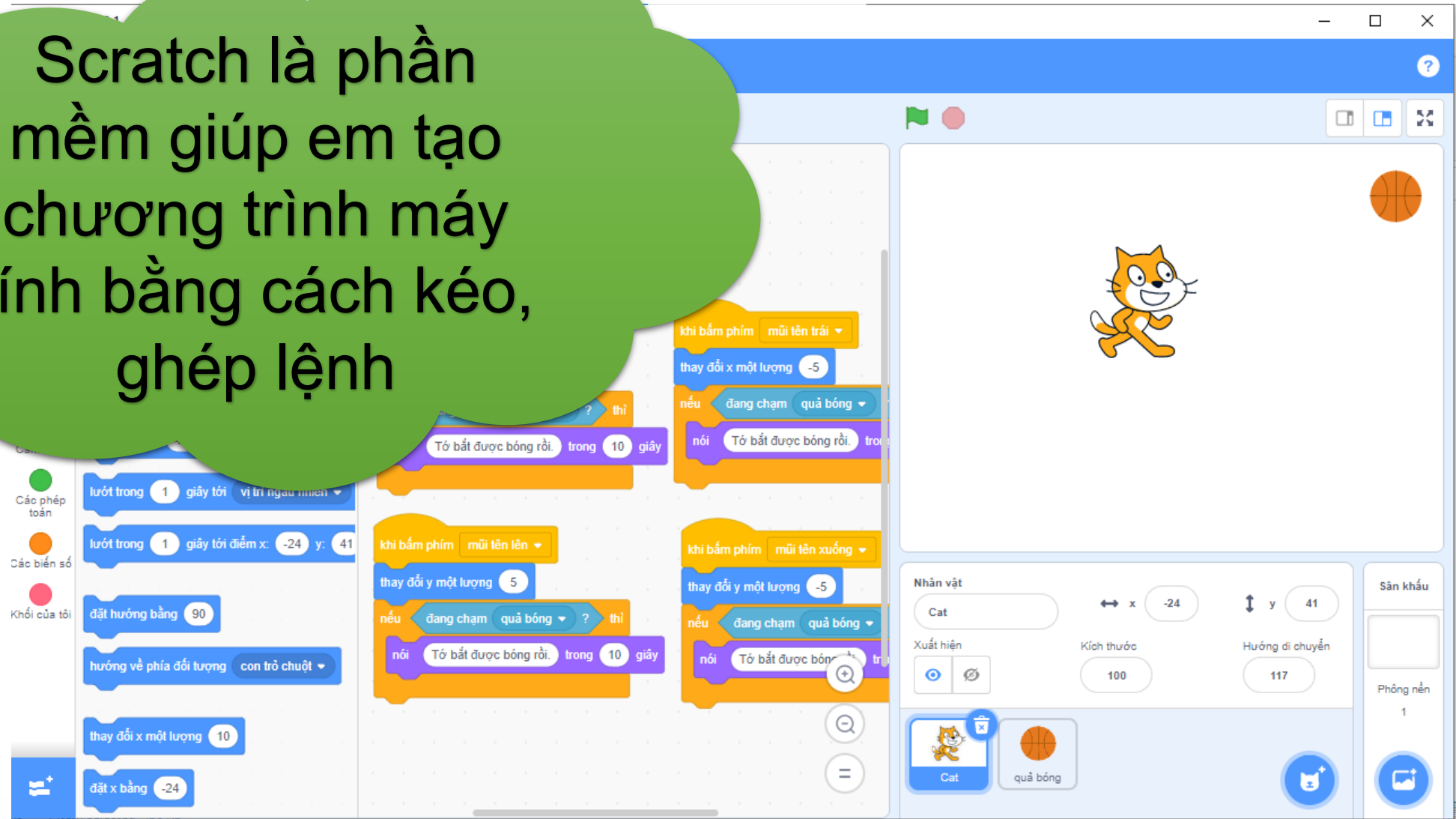


# TRUYỀN ĐIỆN



Em có biết trò chơi  
trên máy tính  
được tạo ra bằng  
cách nào không?









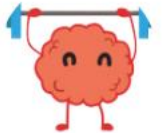
# 1. Mở chương trình trò chơi trong Scratch



# Đọc thông tin SGK/ trang 65, 66

## Quan sát hình 2

- + Để khởi động phần mềm Scratch em thực hiện như thế nào?
- + Chỉ ra các thành phần trên cửa sổ phần mềm Scratch.

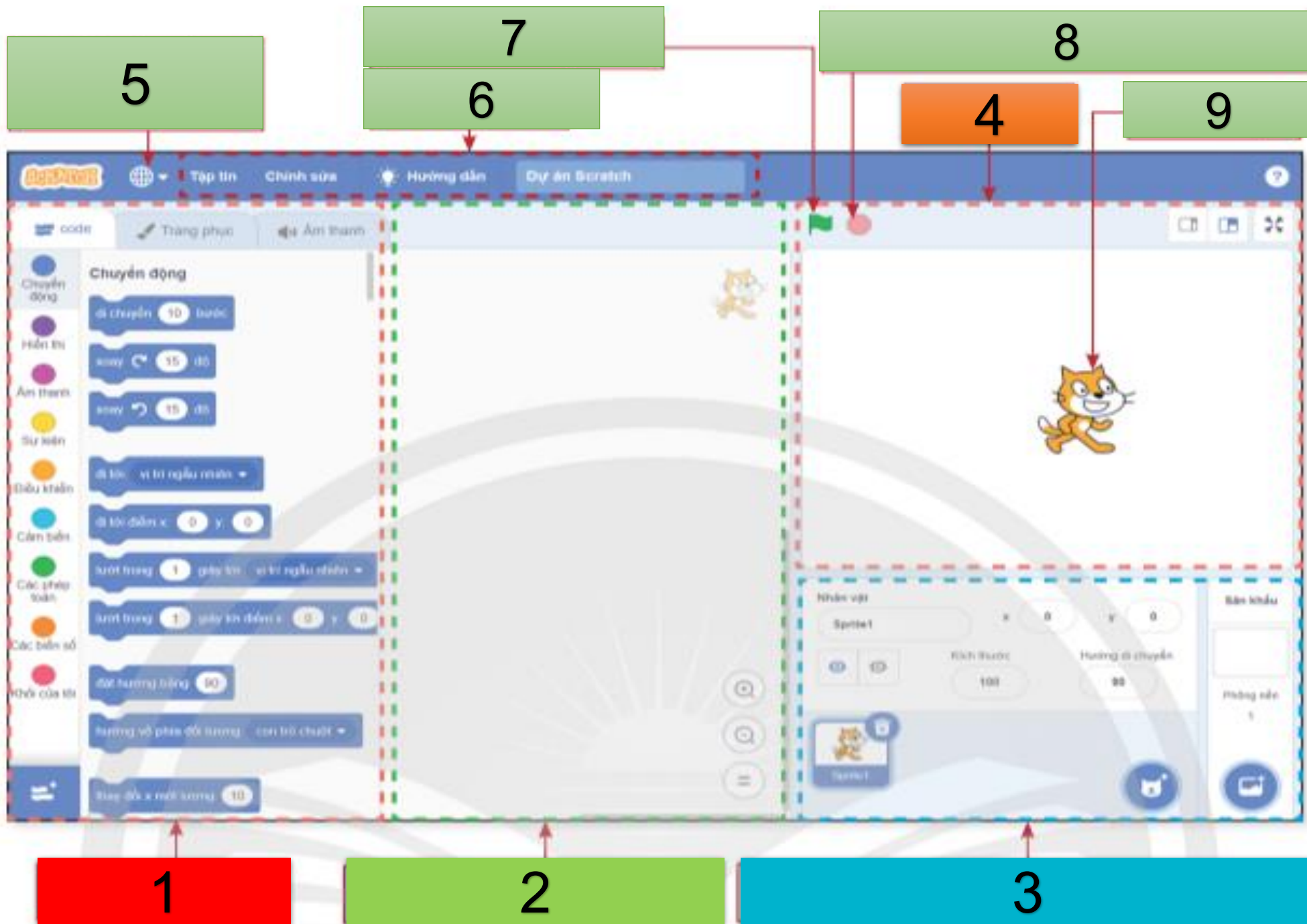




# Đại diện thực hiện khởi động phần mềm trên máy chủ



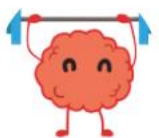


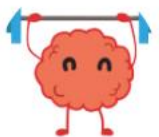




Đọc thông tin SGK/ trang 66, 67  
Quan sát hình 3, 4

Thực hiện mở tệp chương  
trình Scratch **Meo bat  
bong.sb3** trong ổ đĩa D và  
chơi trò chơi trên máy nhóm.




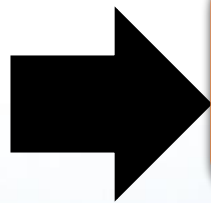


Đại diện thực hiện  
mở chương trình  
**Meo bat bong.sb3**  
trong ổ đĩa D trên  
máy chủ

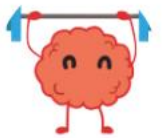


# 1. Em hãy sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng

- A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình để kích hoạt phần mềm Scratch
- B. Mở thư mục chứa tệp chương trình, chọn tệp **Meo bat bong** rồi chọn **Open**
- C. Chọn **Mở từ máy tính**
- D. Chọn thẻ **Tập tin**

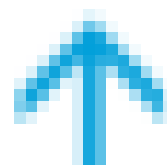
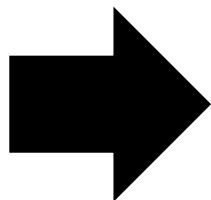


**A → D → C → B**

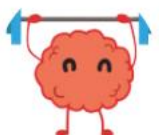




Em có dùng những phím nào để điều khiển chú mèo di chuyển trên sân khấu



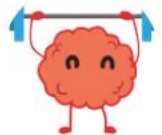




\* Scratch là một phần mềm lập trình trực quan.

\* Mở chương trình trò chơi có sẵn trong Scratch:

- Vào thẻ **Tập tin**, chọn **Mở từ máy tính**.
- Chọn tệp chương trình trò chơi, chọn **Open**.



## 2. Mối liên quan giữa chương trình Scratch và trò chơi mèo bắt bóng



Đọc thông tin SGK/ trang 68  
Quan sát hình 5  
Thay đổi các giá trị 5 và -5 bằng 10 và -10 tại các lệnh:

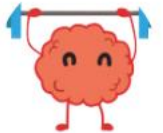
thay đổi y một lượng

5

thay đổi x một lượng

5

- + Điều gì sẽ xảy ra khi em thay đổi 5 và -5 bằng 10 và -10 tại câu lệnh Thay đổi y một lượng, thay đổi x một lượng?
- + Trò chơi trên sân khấu từ đâu mà có?





Đại diện thực hiện Thay  
đổi các giá trị 5 và -5  
bằng 10 và -10 tại các  
lệnh:  
trên máy chủ

thay đổi y một lượng

5

thay đổi x một lượng

5

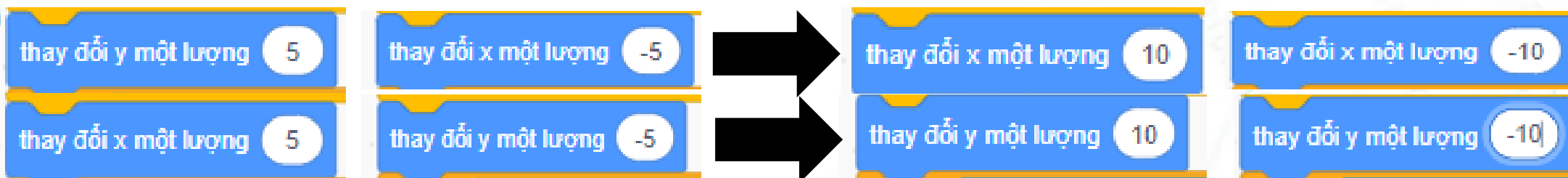




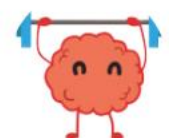


# Đối với chương trình Mèo bắt bóng

Chỉnh sửa các giá trị số nào để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo?



Làm thế nào để thay đổi lời nói của chú mèo khi chạm vào quả bóng thành “Hoan hô, mèo chạm được bóng rồi”?



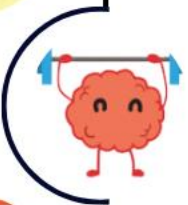


Khi thực hiện các thay đổi trong chương trình thì trò chơi cũng sẽ thay đổi theo.

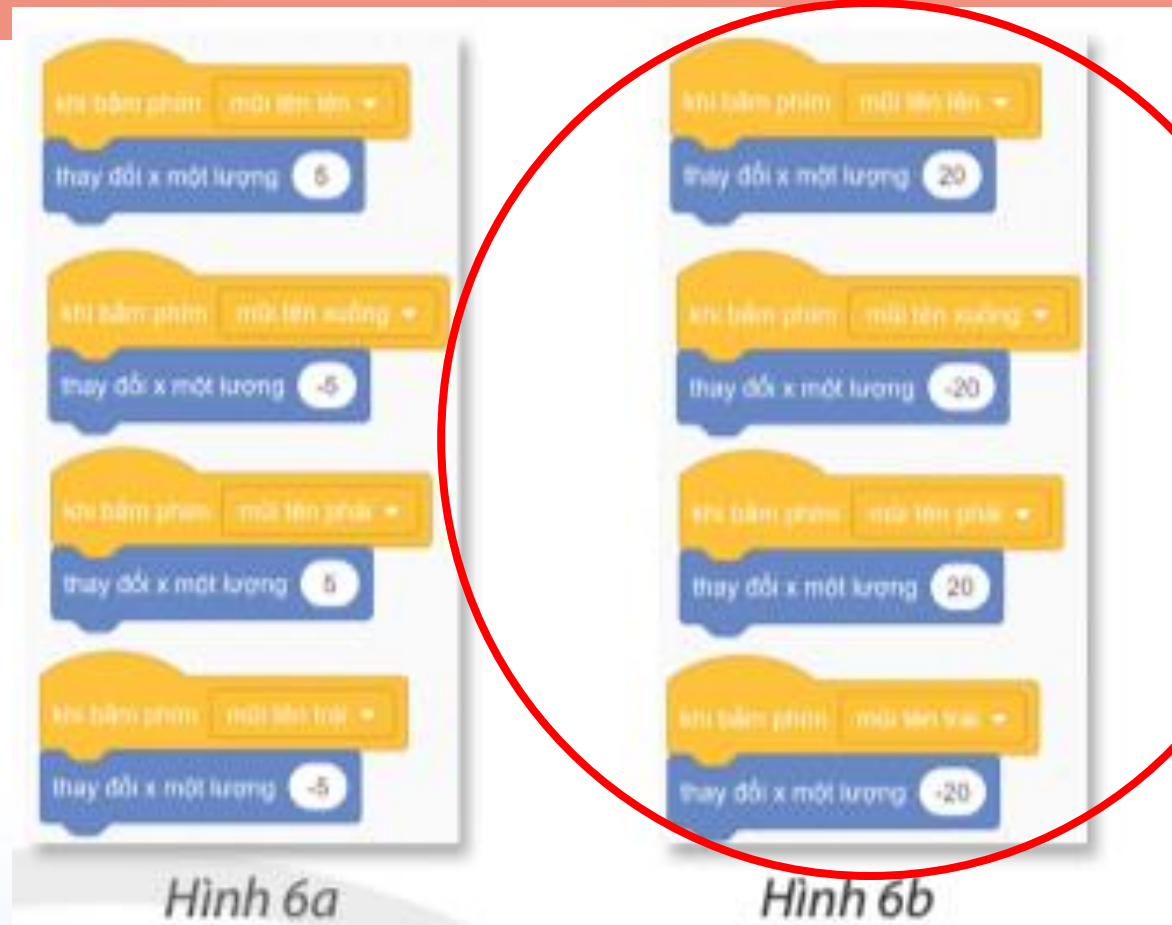
Trò chơi là chương trình máy tính.



# Nêu các bước để mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch



**Quan sát hình 6a, 6b cho biết chương trình nào chú mèo sẽ di chuyển nhanh hơn khi gõ mũi tên. Vì sao?**





# Thực hiện theo các yêu cầu sau:

- a) Thực hành theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá để mở chương trình và chơi mèo bắt bóng
- b) Chỉnh sửa các giá trị số trong chương trình, sau đó chơi và cho biết chú mèo di chuyển nhanh hơn hay chậm hơn khi em gõ các phím mũi tên.
- c) Thực hiện chỉnh sửa trong chương trình để thay đổi lời nói khi chú mèo chạm vào quả bóng.



ổ đĩa D, có trò chơi Robot tìm quà ( như hình 7). Em cần sử dụng phím mũi tên di chuyển robot đến quà không được đụng tảng đá.

a) Mở chương trình và chơi trò chơi Robot tìm quà.

b) Thay đổi giá trị số để robot di chuyển chậm hơn, dễ dàng hơn trong việc tránh các tảng đá.





Cùng với bạn trong nhóm thực hiện mở và chơi một số trò chơi có sẵn trong Scratch như lái xe vượt chướng ngại vật, hứng quả, mê cung, xếp hình...

