



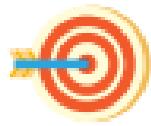
Chân trời sáng tạo

## Tin học

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

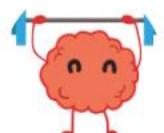
**Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện  
(3 tiết)**





# Mục tiêu

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.



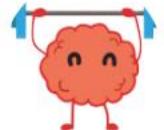
# CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI

Con ở nhà,  
không được đi  
chơi xa nhé!



Vâng ạ!



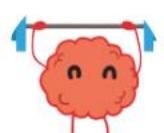


# CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI



Nhưng ngay sau đó,  
mèo con đã quen lời  
mẹ dặn. Chú chạy  
ngay vào rừng, hái  
hoa, bắt bướm.

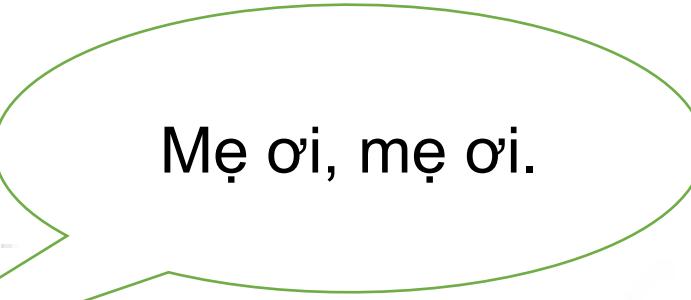


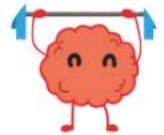


# CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI



Mẹ ơi, mẹ ơi.





# CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI

Cháu bị lạc,  
không biết  
đường về nhà  
ạ!

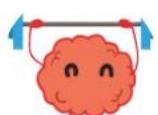


Sao cháu khóc?





# CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI





Em

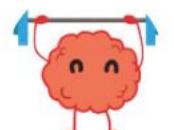
+ Làm thế nào để chú mèo  
trong Scratch có thể kể được  
câu chuyện này nhỉ?





# 1. Chú mèo trong Scratch kể chuyện



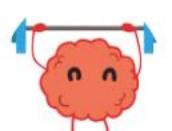


# Đọc thông tin SGK/ trang 71

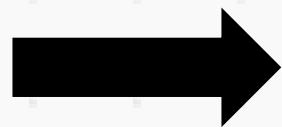
## Quan sát hình 2, 3

- + Chương trình gồm mấy câu lệnh?
- + Nội dung của các câu lệnh là gì?
- + Để chạy chương trình em nhấn vào đâu?





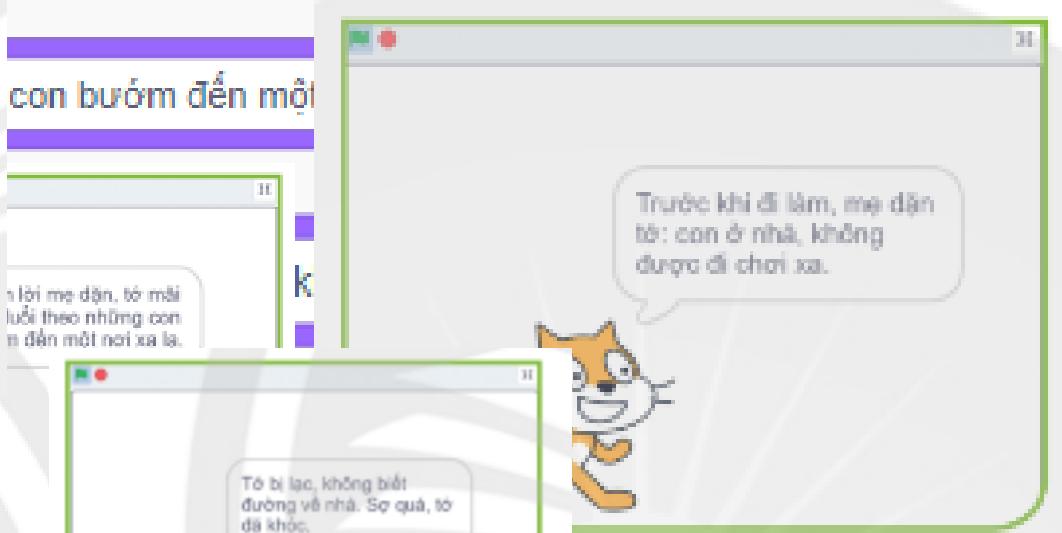
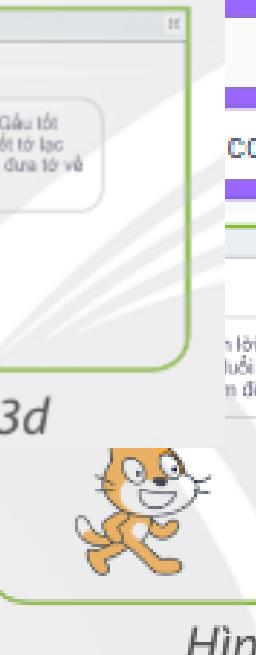
Khi bấm vào



- 1 nói Trước khi đi làm, mẹ dặn tờ: con ở nhà, không được đi chơi xa. trong 5 giây
- 2 nói Quên lời mẹ dặn, tờ mải mê đuổi theo những con bướm đến một nơi xa lạ. trong 5 giây
- 3 nói Tờ bị lạc, không biết đường về nhà. Sợ quá, tờ đã khóc. trong 5 giây
- 4 nói May sao, bác Gấu tốt bụng hỏi và biết tờ lạc đường nên đã đưa tờ về nhà. trong 5 giây
- 5 nói Về đến nhà, mẹ ôm chầm lấy tờ. Tờ xin lỗi mẹ vì đã quên lời mẹ dặn. trong 5 giây

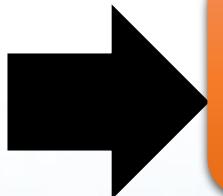
# 1. Em hãy ghép mỗi lệnh nói trong chương trình ở Hình 2 với một kết quả tương ứng ở hình 3

- 1 nói Trước khi đi làm, mẹ dặn tôi: con ở nhà, không được đi chơi xa. trong 5 giây
- 2 nói Quên lời mẹ dặn
- 3 nói Về đến nhà, mẹ ôm chầm lấy tôi. Tôi xin lỗi mẹ vì đã quên lời mẹ dặn.
- 4 nói May sao, bắc Gấu tốt bụng hồi và biết từ lạc đường nên đã đưa tôi về nhà.
- 5 nói con bướm đến mời tôi

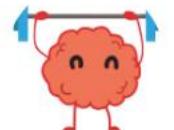


# 1. Em hãy ghép các lệnh Scratch dưới đây để tạo thành chương trình kể chuyện ở Hình 4

- A. **nói** Trong khi các bạn khác đang thực hành theo sự hướng dẫn của cô giáo thì Tú và Tuấn lại nô đùa, té nước vào nhau. trong 10 giây
- B. **nói** Hôm nay lớp mình có giờ thực hành chăm sóc cây ở vườn trường. trong 5 giây
- C. **nói** Khi cô giáo nhắc nhở, hai bạn đã biết việc làm của mình là không đúng và xin lỗi cô giáo. trong 10 giây
- D. **nói** Lớp mình tiếp tục thực hành, sau đó cùng nhau dọn dẹp vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng. trong 10 giây
- E. **Khi bấm vào** 



**E → B → A → C → D**



# 1. Em hãy sắp xếp các lệnh theo thứ tự để tạo thành câu chuyện kể về các việc bạn Trung thực hiện vào buổi sáng

A. nói Sau đó đi đánh răng, rửa mặt. trong 2 giây

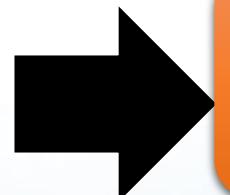
B. nói Rồi xuống nhà ăn sáng. trong 2 giây

C. nói Sau khi ăn sáng, mình thay quần áo để bố đưa đến trường. trong 5 giây

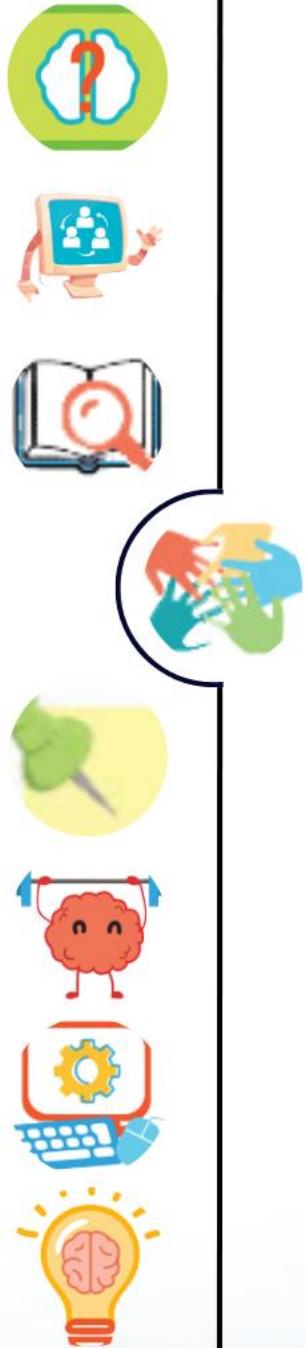
D. Khi bấm vào 

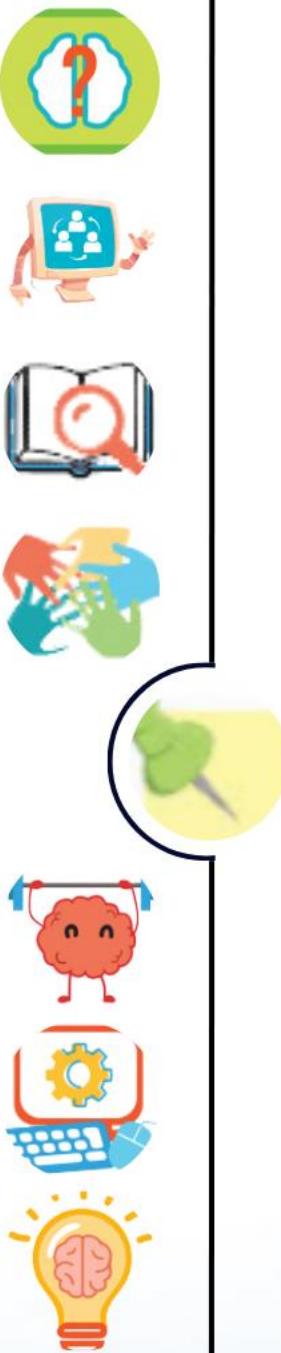
E. nói Buổi sáng mình thường thức dậy lúc 7 giờ. trong 5 giây

F. nói Minh gấp chăn màn gọn gàng. trong 2 giây

 D → E → G → A → B → C

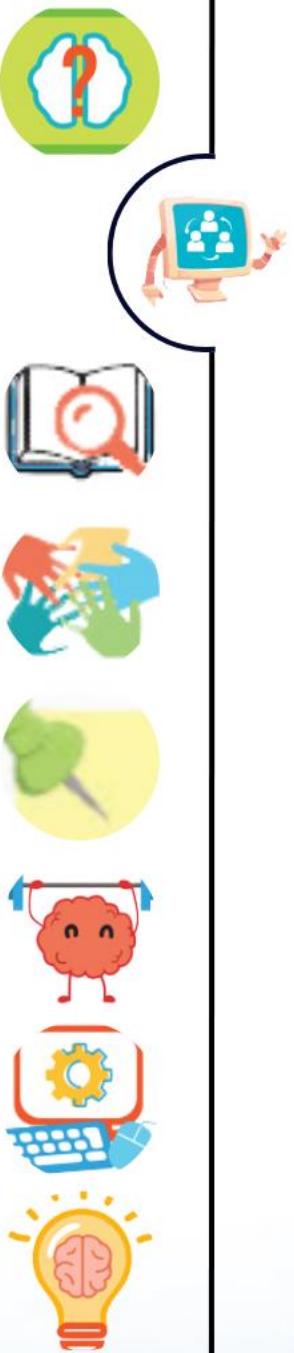
# Đại diện thực hiện mở chương trình Chú mèo không vâng lời chạy thử





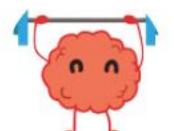
Có thể dùng chương trình máy tính kể câu chuyện hay các việc diễn ra theo trình tự các bước.





## 2. Tạo chương trình máy tính để kể câu chuyện





# Đọc thông tin SGK/ trang 73

## Quan sát hình 5

- + Để tạo chương trình Scratch “Chú mèo không vâng lời” cần thực hiện những bước nào?
- + Để xóa lệnh nào đó trong chương trình, em thực hiện như thế nào?



# Các bước tạo chương trình

Kích hoạt phần mềm Scratch

1

2

3

4

5

6

7

Chọn nhóm lệnh **Sự kiện**

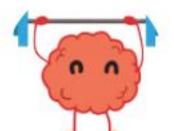
Kéo thả câu lệnh  vào phía trên bên trái  
của khu vực chương trình

Chọn nhóm lệnh **Hiển thị**

Kéo thả và ghép nối lệnh  vào ngay dưới  
câu lệnh đã có trong khu vực chương trình

Nháy chuột vào ô gõ nội dung câu nói

Nháy chuột vào ô này rồi thời gian hiển thị lời nói



# Đọc thông tin SGK/ trang 74

## Quan sát hình 6

+ Để lưu chương trình Scratch  
“Chú mèo không vâng lời” cần  
thực hiện những bước nào?



# Các bước tạo chương trình

1

Chọn thẻ **Tập Tin**

2

Chọn **Lưu về máy tính**

3

Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch

4

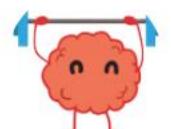
Gõ tên tệp ở ô **File name**

5

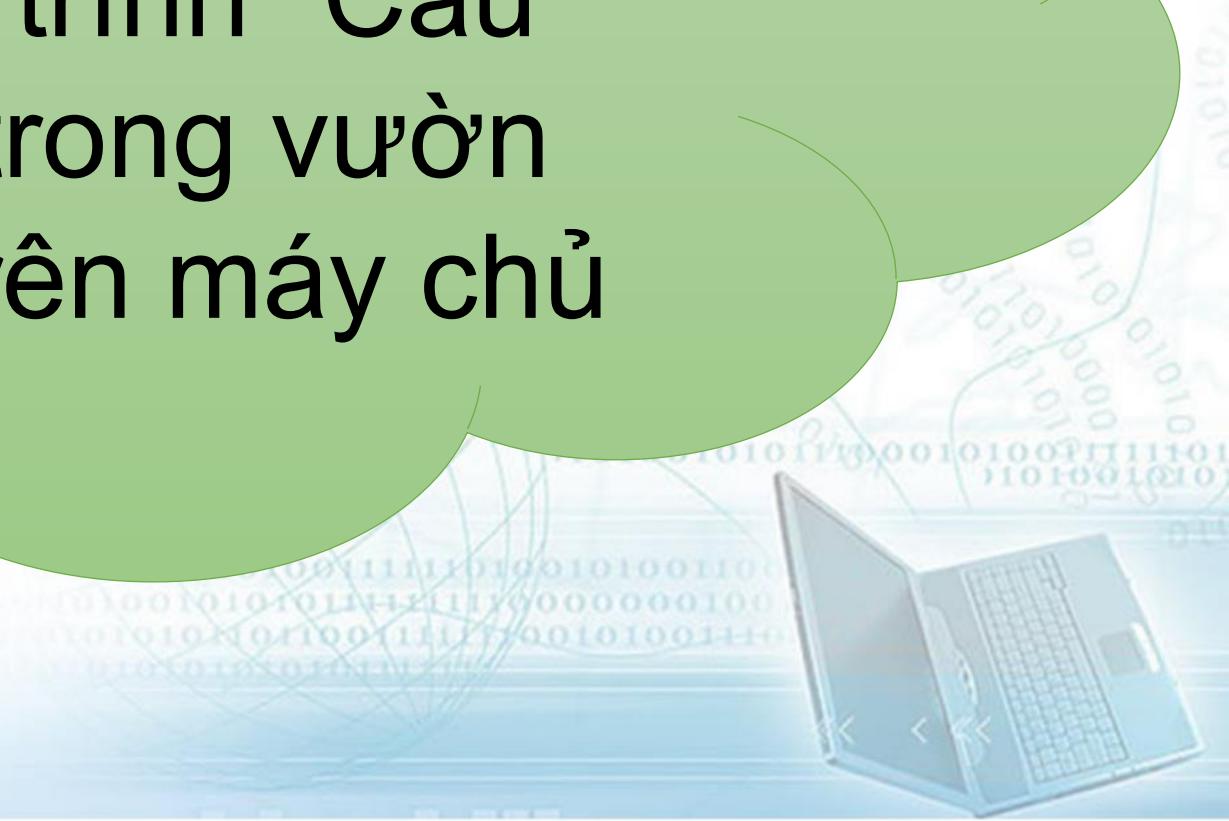
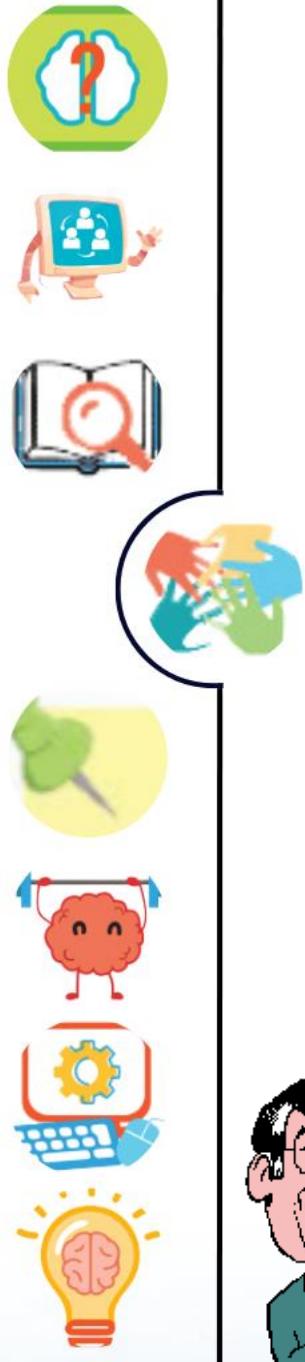
Nháy chuột vào nút lệnh **Save**

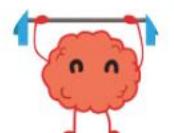
# Em hãy chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường” như Hình 4 ở máy nhóm

- A.  nói Trong khi các bạn khác đang thực hành theo sự hướng dẫn của cô giáo thì Tú và Tuấn lại nô đùa, té nước vào nhau. | trong 10 giây
- B.  nói Hôm nay lớp mình có giờ thực hành chăm sóc cây ở vườn trường. | trong 5 giây
- C.  nói Khi cô giáo nhắc nhở, hai bạn đã biết việc làm của mình là không đúng và xin lỗi cô giáo. | trong 10 giây
- D.  nói Lớp mình tiếp tục thực hành, sau đó cùng nhau dọn dẹp vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng. | trong 10 giây
- E.  Khi bấm vào



**Đại diện thực hiện tạo  
chương trình “Câu  
chuyện trong vườn  
trường” trên máy chủ**





\* Tạo chương trình Scratch để kể câu chuyện hoặc các việc diễn ra theo trình tự:

- Kích hoạt phần mềm Scratch.

- Chọn nhóm lệnh **Sự kiện** rồi kéo thả lệnh



vào khu vực

chương trình.

- Chọn nhóm lệnh **Hiển thị** rồi kéo thả và ghép nối lệnh



với lệnh đã có trong khu vực chương trình; nhập nội dung lời nói và thời gian hiển thị lời nói.

\* Lưu chương trình Scratch vào máy tính:

- Chọn thẻ **Tập tin**, chọn **Lưu về máy tính**.

- Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình.

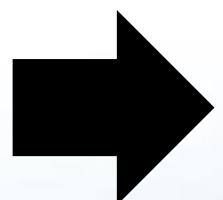
- Gõ tên tệp vào ô **File name**.

- Nháy chuột vào nút lệnh **Save**.

# 1. Sắp xếp các bước dưới đây theo đúng thứ tự để tạo và chạy chương trình

- a) Kéo thả lệnh  từ nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.
- b) Với mỗi công việc, em thực hiện: kéo thả lệnh từ nhóm lệnh **Hiển thị** vào khu vực chương trình và ghép nối vào ngay dưới lệnh dưới đó; nhập nội dung lời nói (mô tả việc) và thời gian hiển thị lời nói.
- c) Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh 

A → B → C



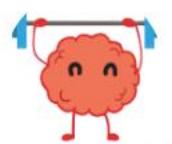


## 2. Sắp xếp các bước dưới đây theo đúng thứ tự để lưu chương trình

- a) Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch
- b) Gõ tên tệp vào ô **File name**
- c) Chọn thẻ **Tập tin**
- d) Chọn **Lưu về máy tính**
- e) Nhát chuột vào nút lệnh **Save**



C → D → A → B → E



Thực hiện theo các yêu cầu sau:

- 1) Thực hành theo hướng dẫn ở mục 2 của phần Khám phá để tạo, lưu và chạy chương trình “**Chú mèo không vâng lời**”
- 2) Thực hành tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể “**Câu chuyện ở vườn trường**”; kể các việc em thường làm trước khi đi học.



- + Cùng với lựa chọn câu chuyện mà em thích. Ví dụ: hai con dê, Thỏ và rùa, cây tre trăm đốt...
- + Tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể sự việc hay câu chuyện đã chọn ( Lưu vào thư mục mang tên em trong ổ đĩa D)

