



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.

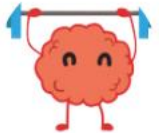
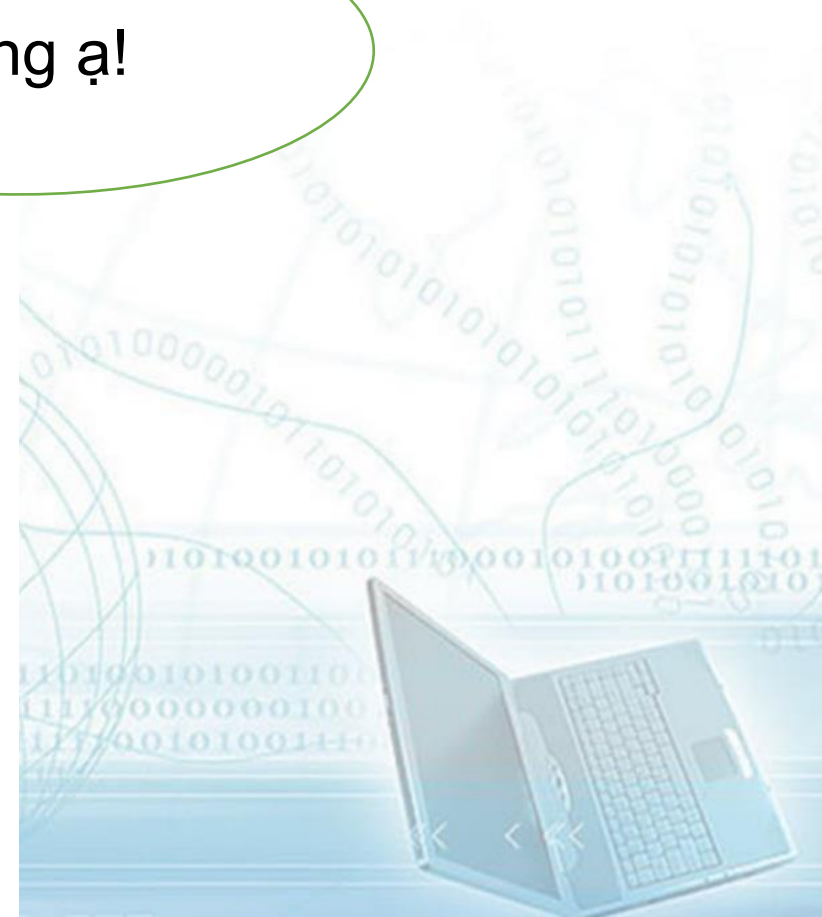




CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI

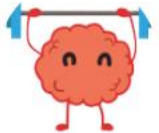
Con ở nhà,
không được đi
chơi xa nhé!

Vâng ạ!





CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI

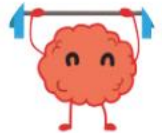


Nhưng ngay sau đó, mèo con đã quên lời mẹ dặn. Chú chạy ngay vào rừng, hái hoa, bắt bướm.





CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI



Mẹ ơì, mẹ ơì.



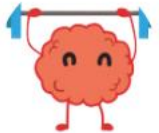


CHÚ MÈO KHÔNG VÂNG LỜI

Cháu bị lạc,
không biết
đường về nhà
ạ!

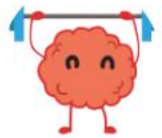


Sao cháu khóc?





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

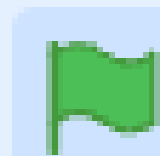
Quan sát hình 2, 3

- + 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 tớ: con ở nhà, không được đi chơi xa. trong 5 giây

2

nói Quên lời mẹ dặn, tớ mãi mê đuổi theo những con bướm đến một nơi xa lạ. trong 5 giây

3

nói Tớ bị lạc, không biết đường về nhà. Sợ quá, tớ đã khóc. trong 5 giây

4

nói May sao, bác Gấu tốt bụng hỏi và biết tớ lạc đường nên đã đưa tớ về nhà. trong 5 giây

5

nói Về đến nhà, mẹ ôm chầm lấy tớ. Tớ 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

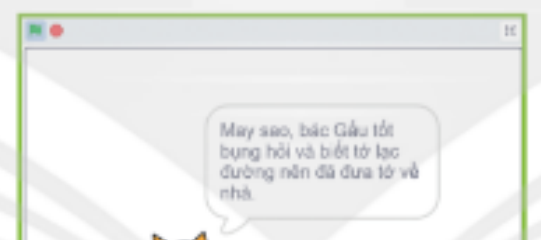
1 nói Trước khi đi làm, mẹ dặn tớ: con ở nhà, không được đi chơi xa. trong 5 giây

2 nói Quên lời m

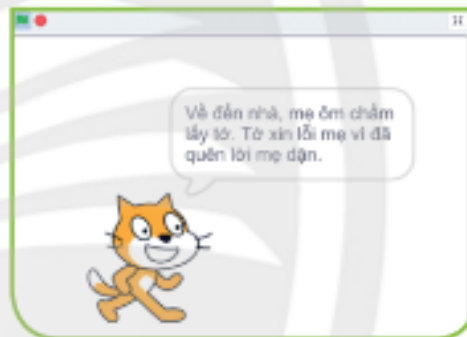
3 nói

4 nói

5 nói Về đến nhà, mẹ ôm chăm lấy tớ. Tớ xin lỗi m



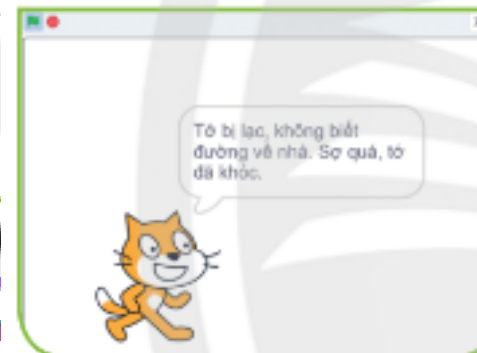
Hình 3e



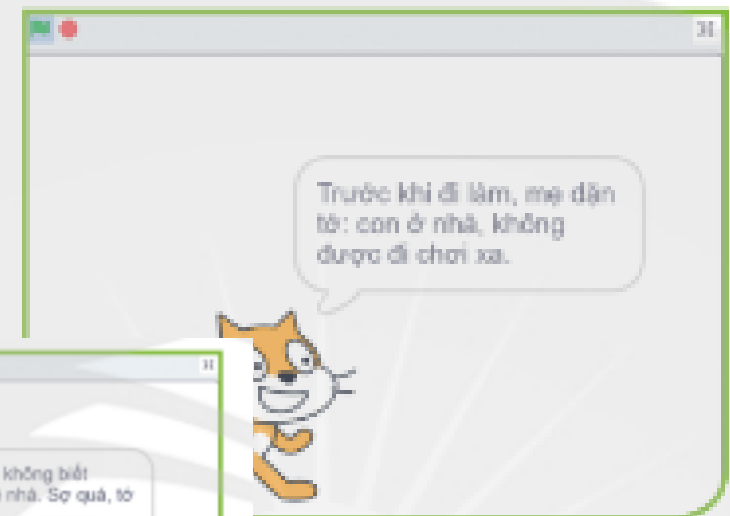
Hình 3d

con bướm đến một

lời mẹ dặn, tớ mãi
luối theo những con
bướm đến một nơi xa lạ.



Hình 3c



Hình 3a

ng 5 giây

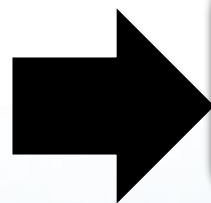
1. Em hãy ghép các lệnh Scratch dưới đây để tạo thành chương trình kể chuyện ở Hình 4

- 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

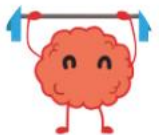
$E \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow D$

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
- G. nói Mình gấp chăn màn gọn gàng. trong 2 giây



$D \rightarrow E \rightarrow G \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C$



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


1

Kích hoạt phần mềm Scratch

2

Chọn nhóm lệnh **Sự kiện**

3

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

4

Chọn nhóm lệnh **Hiển thị**

5

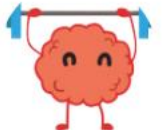
Kéo thả và ghép nối lệnh  vào ngay dưới câu lệnh đã có trong khu vực chương trình

6

Nháy chuột vào ô gõ nội dung câu nói

7

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

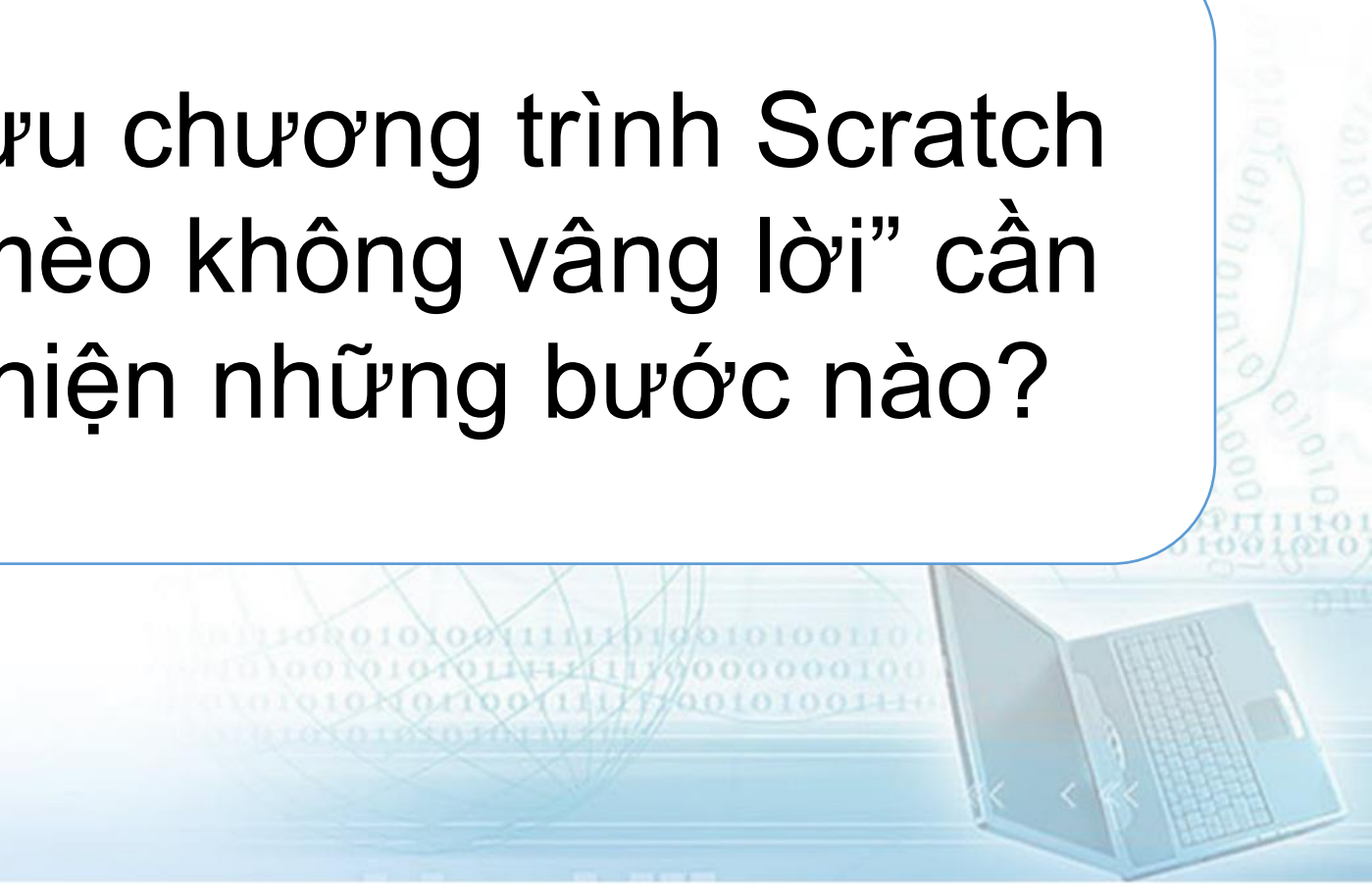




Đọc thông tin SGK/ trang 74

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 mấy 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.

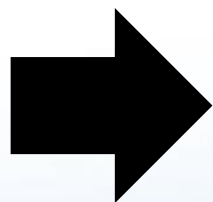
* Lưu chương trình Scratch vào máy tính:

- 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

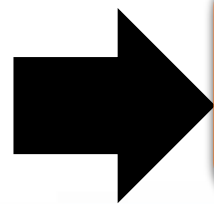
- a) Kéo thả lệnh  từ nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.
- b) Với mỗi công việc, em thực hiện: kéo thả lệnh từ nhóm lệnh **Hiển thị** vào khu vực chương trình và ghép nối vào ngay dưới lệnh dưới đó; nhập nội dung lời nói (mô tả việc) và thời gian hiển thị lời nói.
- c) Nháy chuột vào nút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



$A \rightarrow B \rightarrow C$

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

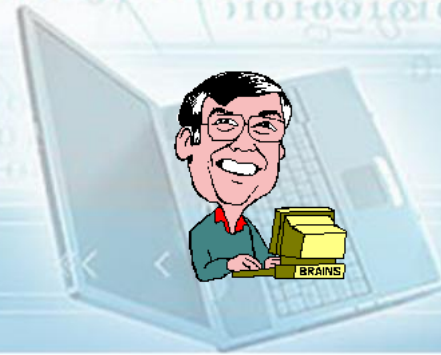
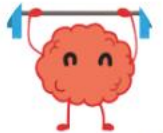
- a) Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình Scratch
- b) Gõ tên tệp vào ô **File name**
- c) Chọn thẻ **Tập tin**
- d) Chọn **Lưu về máy tính**
- e) Nháy chuột vào nút lệnh **Save**



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)

