TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN

YÊU CẦU Điền vị trí hình cho câu lệnh Scratch để tạo thành chương trình kể chuyện

MÈO CON KHÔNG VÂNG LỜI



Hình 1a



Hình 1b



Hình 1c



Hình 1d



Hình 1e

Khi bấm vào

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

LIVEWORKSHEETS

YÊU CẦU Chọn từ khóa thích hợp

hiển thị	trình tự		Khối lệnh	lưu bài	một bước

Trong Scratch, mỗi khối lệnh giống như _____ của chương trình.

Khi nhấn vào _____, chương trình Scratch bắt đầu chạy.

Các khối lệnh trong Scratch cần được sắp xếp theo _____ để chương trình hoạt động đúng.

Lệnh _____ được dùng để nhân vật nói lời thoại.

Sau khi tạo xong chương trình, em cần _____ chương trình để không bị mất.

Một chương trình kể chuyện trong Scratch gồm nhiều _____ được ghép lại với nhau.

YÊU CẦU Nối tên nhóm lệnh với chức năng

- Chuyển động
- Hiển thị
- Sự kiện
- Điều khiển

- điều khiển ngoại hình, trang phục, kích thước, hiệu ứng hình ảnh và lời thoại của nhân vật/phông nền trên sân khấu
- điều khiển sự di chuyển, thay đổi vị trí, xoay hướng và thiết lập tọa độ cho nhân vật
- lặp lại các khối lệnh (vòng lặp), rẽ nhánh dựa trên điều kiện, và quản lý nhân vật
- khởi chạy các kịch bản và kích hoạt hành động dựa trên tương tác (nhấp chuột, nhấn phím, phát/nhận tin)

LIVEWORKSHEETS