

TIN HỌC LỚP 3

Trường: _____
Lớp: _____
Tên: _____

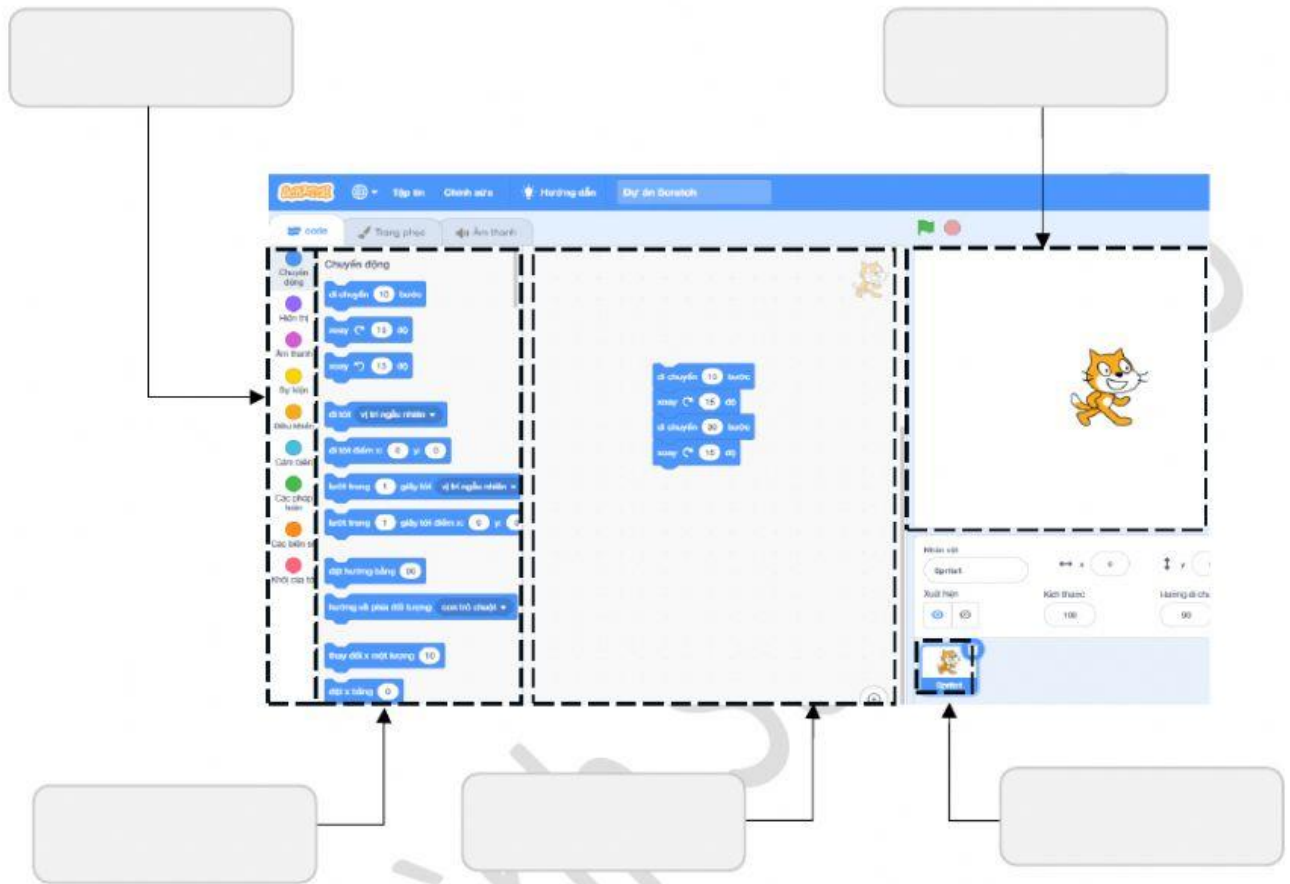
Bài 1: GIỚI THIỆU VỀ SCRATCH

Em hãy xem kỹ lại video bài học để làm bài tốt hơn nhé

1. Em hãy cho biết đâu là biểu tượng của phần mềm SCRATCH?



2. Hãy điền tên gọi của các thành phần trên phần mềm Scratch bằng cách kéo thả các cụm từ đã cho vào đúng vị trí.



Các nhóm lệnh

Vùng lệnh
được chọn

Sân khấu

Đối tượng
được cho
(hiện là mèo)

Các lệnh cho
sẵn của nhóm
Chuyển động

3. Khối lệnh sau cho em biết điều gì?



- A** Di chuyển 30 bước, xoay trái 15 độ, di chuyển 10 bước, xoay trái 30 độ.
- B** Di chuyển 30 bước, xoay phải 15 độ, di chuyển 10 bước, xoay trái 30 độ.
- C** Di chuyển 30 bước, xoay trái 15 độ, di chuyển 10 bước, xoay phải 30 độ.
- D** Di chuyển 30 bước, xoay phải 15 độ, di chuyển 10 bước, xoay phải 30 độ.

4. Điền các từ (cụm từ) còn thiếu vào chỗ trống (.....) để hoàn thành các bước nhân bản lệnh và xóa lệnh.

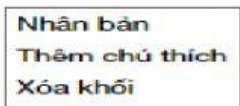
nhân bản

bị xóa

Nháy chuột vào lệnh



, khi đó xuất hiện ,



em chọn tiếp

....., kết quả sẽ có thêm một lệnh  nữa.

Nếu chọn Xóa khối, kết quả cho thấy lệnh



.....

5. Em hãy mở phần mềm Scratch và tạo khối lệnh để Mèo thực hiện hành động sau:

- Tiến 15 bước
- Xoay phải 15 độ
- Tiến 20 bước
- Xoay trái 15 độ