



CHƯƠNG  
6

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



## BÀI 25

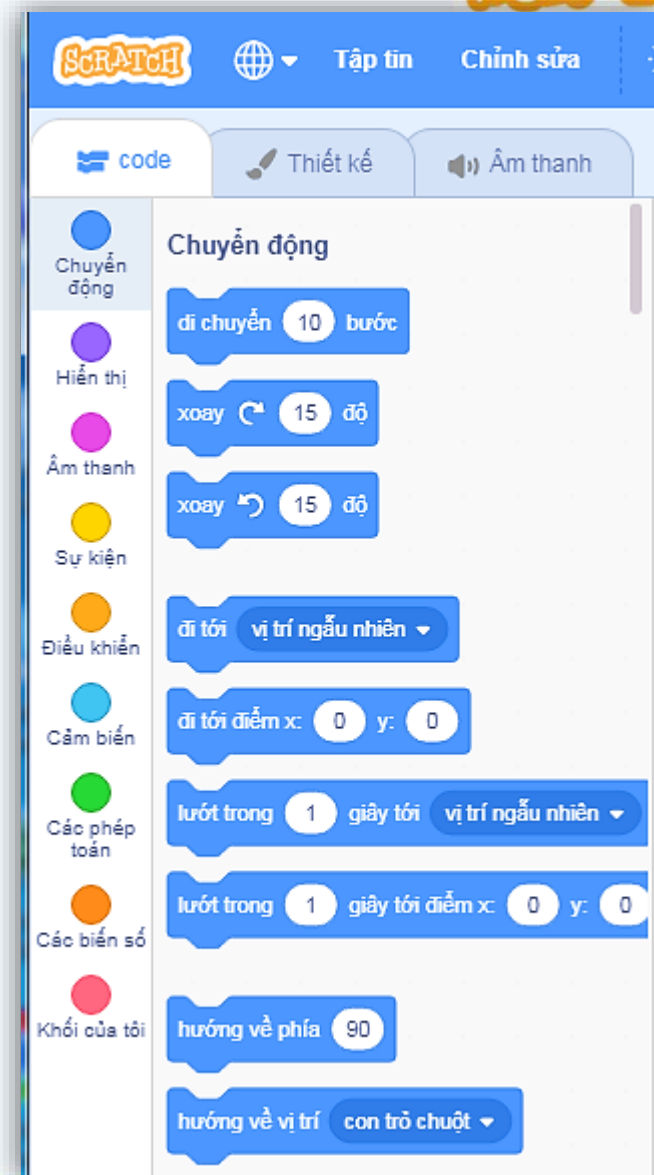
# NHÓM LỆNH VÀ LỆNH

# 1 NHÓM LỆNH



Em cùng bạn thực hiện

- ❖ Kích hoạt phần mềm **Scratch**, chọn ngôn ngữ **Tiếng Việt**.
- ❖ Nháy chuột chọn từng nhóm lệnh và cho biết:
  - Tên của các nhóm lệnh trên cửa sổ phần mềm **Scratch**;
  - Nhận xét về màu sắc của nhóm lệnh và màu sắc của các lệnh trong nhóm.





# 1 NHÓM LỆNH

Trong phần mềm **Scratch**, mỗi nhóm lệnh và các lệnh trong nhóm đó có cùng màu sắc. Dựa vào màu sắc, em có thể nhận ra một lệnh thuộc nhóm lệnh nào. Tên của mỗi nhóm lệnh cho em biết ý nghĩa chung của các lệnh trong nhóm.



**Theo em chương trình  
Scratch có mấy nhóm lệnh?  
Đó là những nhóm lệnh nào?**



## 2

# TÌM HIỂU MỘT SỐ NHÓM LỆNH



Em cùng bạn thực hiện



Nháy chuột vào mỗi lệnh, quan sát hành động, lắng nghe âm thanh của mèo Scratch;



Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa (tác dụng) của lệnh đó trong cột B.

5

4

3

2

1

CHÚC MỪNG ĐỘI BẠN THỎ  
CONGRATULATIONS RABBIT TEAM



CHÚC MỪNG ĐỘI BẠN CỌP  
CONGRATULATIONS TIGER TEAM

youtube.com/trogiang

AI LÊN CAO HƠN

youtube.com/trogiang

youtube.com/trogiang

youtube.com/trogiang

youtube.com/trogiang

youtube.com/trogiang

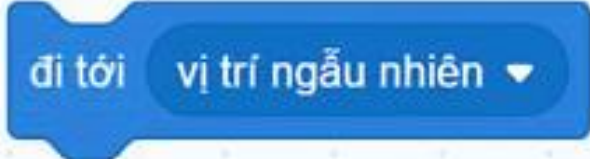
Next



youtube.com/trogiang



Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa của lệnh đó trong cột B.

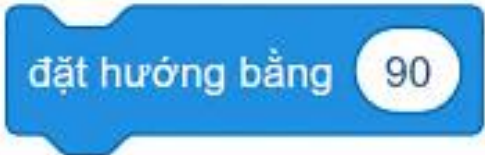
| A                                                                                     | B                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1.   | a. Nhân vật lướt trong 1 giây tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu. |
| 2.  | b. Nhân vật đi tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.                |
| 3.   | c. Nhân vật di chuyển 10 bước về phía trước.                           |

**Đáp án: 1.c – 2.a – 3.b**





Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa của lệnh đó trong cột B.

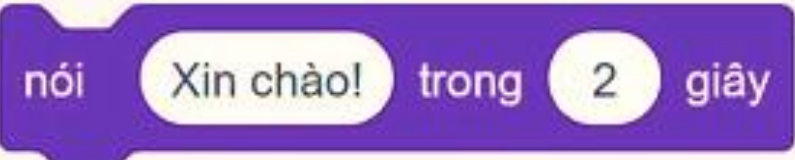
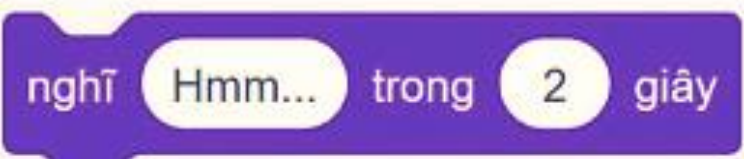
| A  |                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |

| B                                       |
|-----------------------------------------|
| a. Nhân vật hướng về bên phải sân khấu. |
| b. Nhân vật quay phải 15 độ.            |
| c. Nhân vật quay trái 15 độ.            |

**Đáp án: 1.b – 2.c – 3.a**



Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa của lệnh đó trong cột B.

| A  |                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |

| B                                                       |
|---------------------------------------------------------|
| a. Nhân vật hiển thị lời nói "Xin chào!", trong 2 giây. |
| b. Nhân vật hiển thị suy nghĩ "Hmm..." trong 2 giây.    |
| c. Nhân vật hiển thị lời nói "Xin chào!".               |

**Đáp án: 1.c – 2.a – 3.b**



Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa của lệnh đó trong cột B.

| A  |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 1. | trang phục kế tiếp                |
| 2. | chuyển sang trang phục costume2 ▼ |
| 3. | đổi kích thước một lượng 10       |
| 4. | đặt kích thước thành 100 %        |

| B                                             |
|-----------------------------------------------|
| a. Nhân vật chuyển sang trang phục thứ 2.     |
| b. Nhân vật chuyển sang trang phục kế tiếp.   |
| c. Nhân vật trở về kích thước chuẩn.          |
| d. Nhân vật thay đổi kích thước một lượng 10. |

**Đáp án: 1.b – 2.b – 3.d – 4.c**



Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa của lệnh đó trong cột B.

| A  |                              |
|----|------------------------------|
| 1. | phát âm thanh Meow ▼ đến hết |
| 2. | bắt đầu âm thanh Meow ▼      |
| 3. | ngừng mọi âm thanh           |

| B                                  |
|------------------------------------|
| a. Nhân vật ngừng phát âm thanh.   |
| b. Nhân vật bắt đầu phát âm thanh. |
| c. Nhân vật phát âm thanh đến hết. |

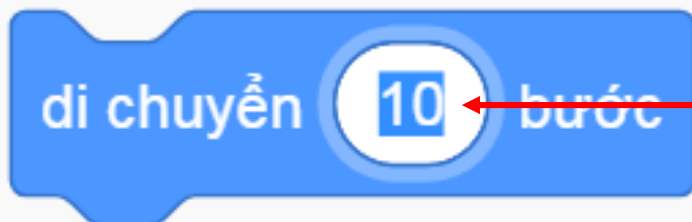
**Đáp án: 1.b – 2.b – 3.d – 4.c**



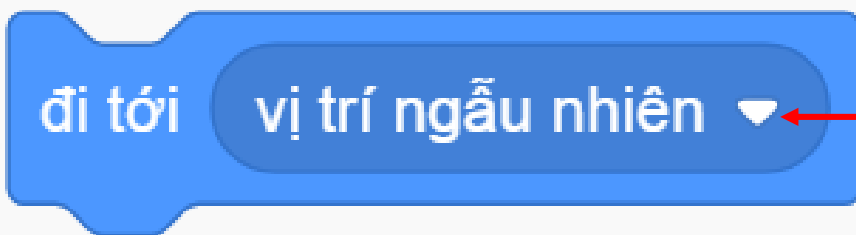


# NỘI DUNG TIẾP THEO CỦA BÀI HỌC

### 3 THAM SỐ TRONG LỆNH

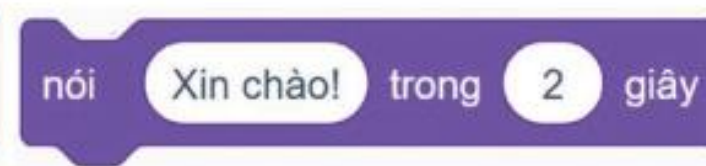
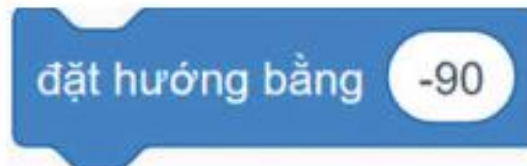


Tham số dạng số



Tham số dạng danh sách

❖ Em hãy thay đổi giá trị tham số của một vài lệnh rồi nháy chuột vào lệnh quan sát hành động của nhân vật. Chẳng hạn:

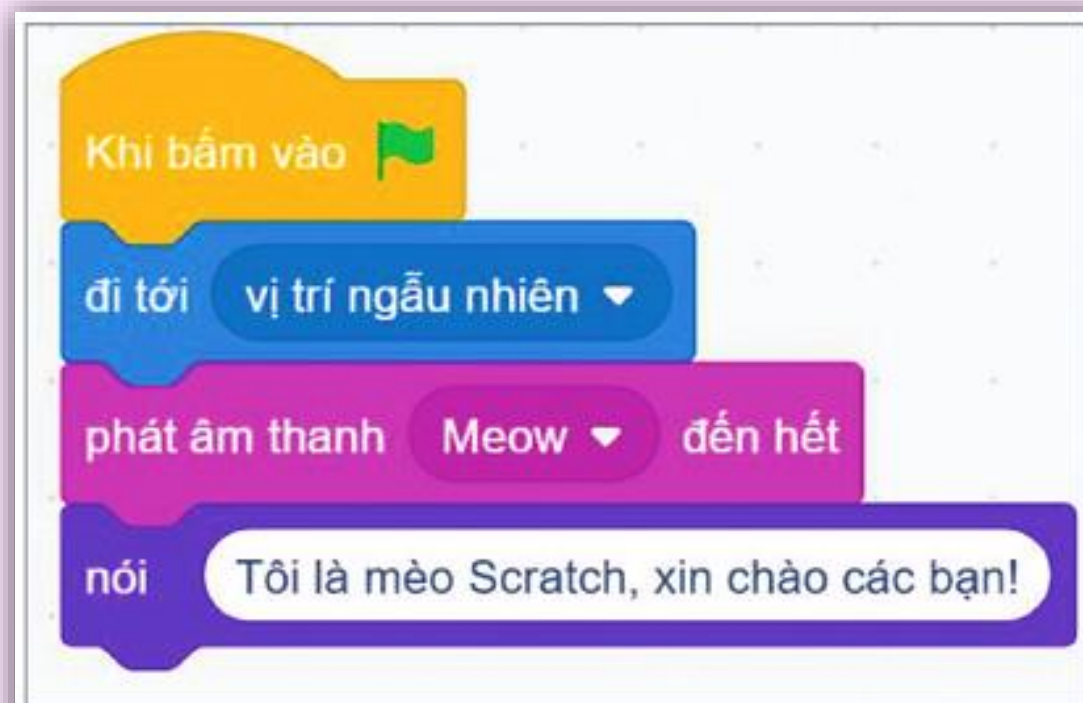


# LUYỆN TẬP



## EM HÃY THỰC HIỆN

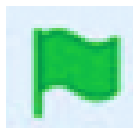
- Kéo các lệnh trong các nhóm lệnh sang vùng lập trình, ghép lại thành khối lệnh như hình 25.2.
- Trong khối lệnh đó em đã biết những lệnh nào? Nó thuộc nhóm lệnh nào? Nêu ý nghĩa của những lệnh đó.
- Nháy chuột vào lá cờ xanh (🚩), quan sát hành động của mèo.



▲ Hình 25.2. Chương trình Scratch

# VẬN DỤNG

Em hãy bấm vào hình lá cờ và cho biết kết quả.



Tại sao khi nháy chuột vào chú mèo lại thực hiện các hành động: đi tới vị trí ngẫu nhiên, phát âm thanh “Meow”, nói “Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!”?





# VẬN DỤNG

❖ Em cùng bạn quan sát khối lệnh trong hình bên và cho biết:

Phải thực hiện thao tác gì để chú mèo thực hiện các hành động:

- Đi tới vị trí ngẫu nhiên.
- Phát âm thanh “Meow”.
- Nói: “Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!”







# GHI NHỚ

Trong phần mềm **Scratch** có các nhóm lệnh. Mỗi nhóm lệnh và các lệnh trong nhóm có cùng màu sắc. Tên của mỗi nhóm lệnh cho em biết ý nghĩa chung của các lệnh trong nhóm. Mỗi lệnh điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.



A stylized landscape illustration featuring rolling green hills in the foreground, a small tree with a brown trunk and purple and pink foliage on the left, and blue and white wavy hills in the background. The text "TẠM BIỆT CÁC EM HỌC SINH" is written in bold red capital letters across the center.

**TẠM BIỆT CÁC EM HỌC SINH**