

NỘI DUNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC LỚP 5 - CUỐI NĂM NĂM HỌC 2024-2025

Phần mềm Scratch

+ Lý thuyết:

- **Cấu trúc tuần tự:** biết sắp xếp các khối lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống, biết tạo biến và sử dụng biến để lưu trữ dữ liệu, thực hiện tính toán (Nhóm lệnh các biến số)
- **Cấu trúc rẽ nhánh:** Biết áp dụng vào chương trình khi nào sử dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu, khi nào sử dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng đầy đủ
- **Cấu trúc lặp:** Biết áp dụng vào chương trình khi nào sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước, khi nào sử dụng cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước
- **Viết chương trình tính toán:** Sử dụng phép toán số học, biểu thức số học, biểu thức so sánh trong Scratch

+ Thực hành

Sử dụng phần mềm Scratch xây dựng một chương trình theo các yêu cầu:

- + Biết lấy hình sân khấu, xóa nhân vật lấy nhân vật khác, tô màu cho nhân vật
- + Xác định được tọa độ nhân vật tại 1 vị trí bất kỳ, hướng của nhân vật trên sân khấu
- + Điều khiển nhân vật di chuyển bằng các phím, con chuột chỉnh thời gian nhân vật chơi, tính điểm cho nhân vật
- + Xác định được khi nào nhân vật xuất hiện, khi nào nhân vật ẩn đi trong chương trình
- + Kết thúc thời gian chơi

Tham khảo bài 14, bài 15 SGK môn Tin học từ trang 60 đến trang 66