CTCP ĐẦU TƯ PHÁT TRIỂN SÁCH VÀ HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ VIỆT NAM (VMB)
Trụ sở: 19-N8B ngõ 7, Đường Hoàng Minh Giám, Quận Thanh Xuân, Hà Nội, Việt Nam
Tel.: +84 915 344 875 | +84 963.883.789 | **email**: info@vmb.edu.vn **W**: www.vmb.edu.vn

CHƯƠNG 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 17: CẤU TRÚC TUẦN TỰ

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Năng lực

1.1. Năng lực Tin học

Năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của CNTT và truyền thông: Nêu được ví dụ mô tả cấu trúc tuần tự và sử dụng cấu trúc này trong chương trình đơn giản.

1.2. Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học*: Học sinh say mê với môn học, ưa tìm tòi khám phá về cấu trúc tuần tự. HS tích cực chủ động sáng tạo trong quá trình học tập.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo*: Lấy được ví dụ về cấu trúc tuần tự trong thực tế cuộc sống .

2. Phẩm chất

- *Trách nhiệm*: HS có ý thức giữ gìn và bảo vệ các thiết bị kĩ thuật số.

- *Chăm chỉ*: Tích cực trong việc hoàn thành các nhiệm vụ học tập cá nhân.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

1. Phương pháp dạy học:

- Phương pháp kiến tạo, dựa trên vấn đề, thảo luận nhóm
- Phương pháp quan sát
- Phương pháp đàm thoại, trực quan.

2. Phương tiện dạy học

a) Đối với giáo viên

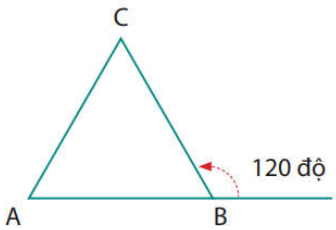
- Chuẩn bị SGK.
- Máy tính kết nối tivi

b) Đối với học sinh: SGK, máy tính.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút) **1.1. Mục tiêu:** - Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học. - Dẫn dắt vào bài mới.	
1.2.Nội dung: Nêu câu hỏi, HS trả lời.	

1.3. Sản phẩm: HS nhận xét được thứ tự các lệnh trong chương trình.	
1.4. Tổ chức hoạt động: **a) Chuyển giao nhiệm vụ** - Yêu cầu HS trả lời câu hỏi.	- HS chú ý lắng nghe.
b) Thực hiện nhiệm vụ *Hình 17.1. Chương trình vẹt bay* Em có nhận xét gì về thứ tự thực hiện các lệnh trong chương trình?	- HS trả lời câu hỏi: Các lệnh thực hiện một cách tuần tự từ trên xuống dưới.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét câu trả lời của HS - Khen ngợi HS - Vào bài mới: Bài này tìm hiểu cấu trúc tuần tự và dùng nó ở chương trình đơn giản.	- HS lắng nghe, ghi nhận. - HS lắng nghe.
2. Hoạt động 2: Khám phá (18 phút) **2.1. Mục tiêu:** - Biết được các lệnh sắp xếp một cách tuần tự. - Biết được khi chạy chương trình các lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự.	
2.2. Nội dung: - Xem hình 17.1 nghiên cứu, thảo luận nhóm, trả lời câu hỏi.	
2.3. Sản phẩm của hoạt động: - Sự hiểu biết về cấu trúc tuần tự.	
2. 4. Tổ chức hoạt động: **a) Chuyển giao nhiệm vụ**	

- Yêu cầu HS quan sát hình 11.7	- HS nhận nhiệm vụ. - HS quan sát hình
b) Thực hiện nhiệm vụ - Cho HS thảo luận nhóm đôi trả lời câu hỏi và chia sẻ trước lớp: Khi thực hiện chương trình, các lệnh thực hiện như thế nào?	- HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi. - Trao đổi cặp đôi, nói cho bạn nghe. - Đại diện nhóm chia sẻ trước lớp về câu trả lời của nhóm. - Nhóm khác nhận xét.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét, đánh giá (khen ngợi) hoạt động của HS. - Gợi mở giúp HS đưa ra kết luận.	- HS lắng nghe.
3. Hoạt động 3: Luyện tập (6 phút) **3.1. Mục tiêu:** Lập được chương trình có cấu trúc tuần tự điều khiển chú mèo vẽ hình tam giác đều có cạnh 150 bước.	
3.2. Nội dung: - Thảo luận nhóm, lập chương trình.	
3.3. Sản phẩm hoạt động của HS: - Chương trình hoàn thiện.	
3.4. Tổ chức hoạt động: **a) Chuyển giao nhiệm vụ** - Yêu cầu HS mô tả lại các bước để vẽ hình tam giác đều ABC:  ▲ Hình 17.2. Hình tam giác đều ABC - Lập chương trình Scratch có cấu trúc tuần tự điều khiển chú mèo vẽ hình tam giác đều,	

độ dài cạnh 150 bước.	
b) Thực hiện nhiệm vụ Cho HS mô tả lại các bước để vẽ hình tam giác đều ABC. - GV chốt thứ tự các bước làm. - Yêu cầu HS thực hành theo nhóm: Lập chương trình điều khiển chú mèo vẽ tam giác đều có cạnh 150 bước. - Cho biết khi chạy chương trình chú mèo thực hiện thứ tự các lệnh thế nào? - Cho biết trong cấu trúc tuần tự các việc được thực hiện thế nào?	- Lập chương trình vẽ hình tam giác đều có cạnh 150 bước. - Chú mèo thực hiện các lệnh từ trên xuống dưới. - Các lệnh thực hiện một cách tuần tự
c) Tổng kết nhiệm vụ Đánh giá HS làm bài tập và đưa ra kết luận.	HS lắng nghe.
4. Hoạt động 4: Vận dụng (6 phút) **4.1. Mục tiêu:** Lập trình điều khiển chú mèo vẽ hình ngũ giác đều có cạnh 90 bước.	
4.2. Nội dung: Thực hiện các yêu cầu của bàn tay trỏ.	
4.3. Sản phẩm của hoạt động: Chương trình hoàn thiện.	
4.4. Tổ chức hoạt động **a) Chuyển giao nhiệm vụ** Yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ ở phần vận dụng, SGK trang 58.	

b) Thực hiện nhiệm vụ - Yêu cầu HS thảo luận và thực hiện: a. Xây dựng các bước vẽ hình ngũ giác đều ABCDE. b. Lập chương trình **Scratch** có cấu trúc tuần tự vẽ hình ngũ giác đều ABCDE cạnh 90 bước. c. Cho biết khi chạy chương trình các lệnh được thực hiện theo thứ tự như thế nào? - Cho HS báo cáo kết quả.	- HS thảo luận nhóm thực hiện theo yêu cầu của GV - HS làm xong chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn - HS báo cáo
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, đánh giá và tuyên dương HS	HS lắng nghe.

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....
.....
.....
.....
.....