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

BÀI 19: CẤU TRÚC LẶP VỚI SỐ LẦN BIẾT TRƯỚC

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 lặp với số lần biết trước và sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.

1.2. Năng lực chung

-*Tự chủ và tự học*: HS có năng lực tự học, biết phối hợp với các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- *Giao tiếp và hợp tác:* HS báo cáo được kết quả rõ ràng và nhận xét, đánh giá được kết quả của bạn.

2. Phẩm chất

-*Trách nhiệm*: HS nỗ lực học tập, tích cực hoạt động nhóm.

- *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.

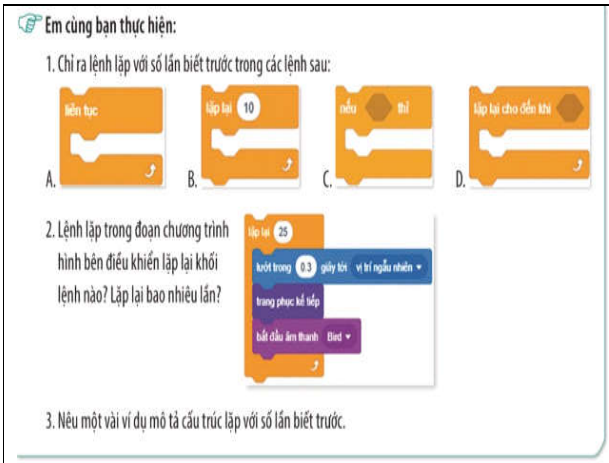
b) Đối với học sinh: SGK, máy tính.

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: Đưa ra công việc có tính lặp đi lặp lại	

trong cuộc sống hằng ngày.	
1.3. Sản phẩm: Nêu ra việc có tính chất lặp đi lặp lại.	
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 Em đánh răng ngày mấy lần?	Đánh răng ngày 2 lần
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét câu trả lời của HS - Khen ngợi HS - Vào bài mới: "Bài học này tìm hiểu cấu trúc lặp với số lần biết trước và vận dụng vào 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 cấu trúc lặp với số lần biết trước - Lập được chương trình có cấu trúc lặp với số lần biết trước.	
2.2. Nội dung: Yêu cầu HS quan sát hoạt động của chú vẹt Parrot bài 17, trả lời câu hỏi.	
2.3. Sản phẩm của hoạt động: Nêu được số lần hoạt động được lặp lại của chú vẹt Parrot.	
2. 4. Tổ chức hoạt động: **a) Chuyển giao nhiệm vụ** - Yêu cầu HS quan sát các hành động của chú vẹt Parrot.	- HS nhận nhiệm vụ. - HS quan sát hình và suy nghĩ
b) Thực hiện nhiệm vụ Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:	- HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi. - Hoạt động: Lướt 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên và thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp được

Em cùng bạn thực hiện: Quan sát hành động của chú vẹt **Parrot** trong Bài 17 và cho biết: – Hoạt động nào được lặp lại? – Hoạt động đó được lặp lại bao nhiêu lần? - Hướng dẫn HS cách đưa số lần lặp và hoạt động lặp vào khối lệnh. - Chiếu lên màn hình kết quả của HS, gọi đại diện nhóm trình bày.	lặp lại. - Hoạt động đó được lặp lại 3 lần. - HS lập chương trình cho chú vẹt Parrot. - Đại diện HS trình bày.
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:** Ôn lại các kiến thức đã học để làm bài tập.	
3.2. Nội dung: Thảo luận nhóm, làm bài tập ở bàn tay trỏ phần luyện tập	
3.3. Sản phẩm hoạt động của HS: - Câu trả lời của HS. - Ví dụ mô tả cấu trúc lặp với số lần biết trước.	
3.4. Tổ chức hoạt động: **a) Chuyển giao nhiệm vụ** Yêu cầu HS làm bài tập SGK trang 63	
b) Thực hiện nhiệm vụ Cho HS thảo luận và thực hiện.	1. Đáp án B 2. Khối lệnh được lặp lại:

	3. Vẽ hình vuông , hình tam giác đều…
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 **Scratch** điều khiển chú mèo vẽ hình vuông. - Điều chỉnh chương trình lập cho chú vẹt **Parrot**.	
4.2. Nội dung: Yêu cầu HS theo nhóm thực hiện các bài tập trang 64.	
4.3. Sản phẩm của hoạt động: - Chương trình chú mèo vẽ hình vuông. - Chương trình điều khiển chú vẹt **Parrot.**	
4.4. Tổ chức hoạt động **a) Chuyển giao nhiệm vụ** Yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ trong SGK trang 64.	
b) Thực hiện nhiệm vụ Yêu cầu HS thảo luận và thực hiện:	- HS thảo luận nhóm, thực hiện theo yêu cầu của GV. - HS làm xong, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn.

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: a. Để vẽ được hình vuông ABCD (hình 19.4) chú mèo phải lặp lại mấy lần những hành động nào? b. Sử dụng lệnh lặp với số lần biết trước lập chương trình điều khiển chú mèo vẽ hình vuông ABDC cạnh 123 bước. c. Chạy thử chương trình. a. Điều chỉnh chương trình ở hình 19.3 sao cho chú vẹt **Parrot** thực hiện các công việc: – Lặp lại **20 lần** hành động "Lướt trong 0,5 giây tới một vị trí ngẫu nhiên, phát âm thanh tiếng chim và thay đổi trang phục bằng trang phục kế tiếp". – Nói "Xin chào!". b. Chạy thử chương trình. - Cho HS báo cáo kết quả.	- HS báo cáo.
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, đánh giá và tuyên dương HS	HS lắng nghe.

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....

.....

.....

.....

.....