



## BÀI 20: THỰC HÀNH CẤU TRÚC LẬP 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: Vận dụng được cấu trúc lập với số lần biết trước trong lập trình các 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*: Ham học hỏi, thích khám phá phần mềm để tìm ra những trò chơi thú vị.

### 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

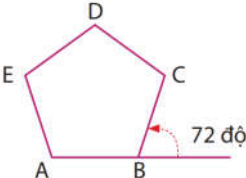

b) Đối với học sinh: SGK, máy tính.

### III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC


HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
<b>1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)</b> <b>1.1. Mục tiêu:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- HS hiểu được sử dụng lệnh lập sẽ giúp chương trình ngắn gọn.</li><li>- Dẫn dắt vào bài mới.</li></ul>	



<b>1.2. Nội dung:</b> Cho HS quan sát cấu trúc lặp với số lần biết trước.	
<b>1.3. Sản phẩm:</b> HS nắm được cấu trúc lặp với số lần biết trước.	
<b>1.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Cho HS quan sát cấu trúc lặp với số lần biết trước.	HS quan sát.
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> Cho HS lấy ví dụ, thay số vào cấu trúc lặp và thực hiện thử trên máy tính.	HS lấy được ví dụ, thực hành trực tiếp trên máy tính.
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Khen ngợi HS - Vào bài mới: “Bài học này vận dụng cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước để lập trình các chương trình đơn giản”.	- HS lắng nghe, ghi nhận. - HS lắng nghe.
<b>2. Hoạt động 2: Thực hành 1 (15 phút)</b> <b>2.1. Mục tiêu:</b> Lập được chương trình vẽ hình ngũ giác đều	
<b>2.2. Nội dung:</b> Cho HS quan sát đoạn chương trình mẫu và thực hành theo nhóm.	
<b>2.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình vẽ hình ngũ giác đều	
<b>2.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS thảo luận nhóm, lập chương trình vẽ hình ngũ giác đều.	- HS quan sát hình 20.1. - HS đọc hướng dẫn trong SGK. - HS cộng tác với bạn lập chương trình vẽ hình.

 <p>▲ Hình 20.1. Hình ngũ giác đều ABCDE</p> <p>- Chiếu lên màn chiếu kết quả của nhóm, đại diện nhóm trình bày.</p>	<p>- Đại diện nhóm trình bày.</p>
<p><b>c. Tổng kết nhiệm vụ</b></p> <p>- Nhận xét bài thực hành của HS.          - Khen ngợi HS.</p>	
<p><b>3. Hoạt động 2: Thực hành 2 (8 phút)</b></p> <p><b>3.1. Mục tiêu:</b></p> <p>- Lập được chương trình điều khiển nhân vật <b>Anina Dance</b> nhảy múa</p>	
<p><b>3.2. Nội dung:</b></p> <p>Cho HS quan sát đoạn chương trình mẫu và lập chương trình.</p>	
<p><b>3.3. Sản phẩm của hoạt động:</b></p> <p>Chương trình cho nhân vật <b>Anina Dance</b> nhảy múa.</p>	
<p><b>3.4. Tổ chức hoạt động:</b></p> <p><b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b></p> <p>- Yêu cầu HS đọc hướng dẫn.</p>	<p>- HS đọc hướng dẫn.</p>
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b></p> <p>- Yêu cầu HS thực hành theo nhóm:</p> <div data-bbox="282 1493 857 1583" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p> Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:              Sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước để lập chương trình điều khiển nhân vật <b>Anina Dance</b> nhảy múa (hình 20.2).</p> </div> <p>- Chiếu lên màn chiếu kết quả của HS, gọi đại diện nhóm trình bày.</p>	<p>- HS thực hành theo nhóm, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn.</p> <p>- Đại diện nhóm trình bày kết quả.          - HS quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.</p>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b></p> <p>- Nhận xét, đánh giá (khen ngợi) những nhóm làm tốt          - Cho HS nhắc lại những điều đã học.</p>	<p>- HS lắng nghe, ghi nhớ.</p>



- Chốt kiến thức, dặn dò HS chuẩn bị cho tiết sau.	- HS trả lời. - HS lắng nghe.
<b>4. Hoạt động 3: Thực hành 3 (7 phút)</b> <b>4.1. Mục tiêu:</b> Lập được chương trình điều khiển chú gấu đi bộ trong rừng.	
<b>4.2. Nội dung:</b> Cho HS quan sát đoạn chương trình mẫu và thực hành theo nhóm.	
<b>4.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình chú gấu đi bộ trong rừng.	
<b>4.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Cho học sinh đọc nhiệm vụ.	- HS đọc yêu cầu của bài tập.
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS thực hành theo nhóm: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"><p> Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Sử dụng cấu trúc lặp với số lần biết trước để lập chương trình điều khiển chú gấu đi bộ trong rừng (hình 20.3).</p></div>	- HS thực hành theo nhóm, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn. - Đại diện nhóm trình bày kết quả. - HS quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Nhận xét, đánh giá (khen ngợi) những nhóm làm tốt - Cho HS nhắc lại những điều đã học. - Chốt kiến thức, dặn dò HS chuẩn bị cho tiết sau.	- HS lắng nghe, ghi nhớ. - HS trả lời. - HS lắng nghe

#### IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

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



**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](mailto:info@vmb.edu.vn) **W:** [www.vmb.edu.vn](http://www.vmb.edu.vn)

