



## BÀI 22: THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC LẬP LIÊN TỤC

### 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 liên tục trong lập trình các chương trình đơn giản.

##### 1.2. Năng lực chung

- *Giao tiếp và hợp tác:* HS biết lắng nghe người khác, hợp tác cùng với bạn.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* HS biết thu nhận thông tin từ tình huống và giải quyết vấn đề.

#### 2. Phẩm chất

- *Chăm chỉ:* HS có ý thức học hỏi thầy cô, bạn bè và người khác để củng cố và mở rộng kiến thức.
- *Trách nhiệm:* HS tự tin, có ý thức trách nhiệm trong việc học nhóm.

### II. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

#### 1. Phương pháp dạy học:

- Phương pháp cộng tác nhóm.
- Phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề.
- Phương pháp trực quan.

#### 2. Phương tiện dạy học

##### a) Đối với giáo viên


- Chuẩn bị SGK.
- Máy tính kết nối tivi.
- Phòng máy, máy tính cài đặt phần quản lý phòng máy.

##### b) Đối với học sinh: SGK, đồ dùng học tập.


### 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>- Xác định được vấn đề chính cần giải quyết.</li><li>- Dẫn dắt vào bài mới.</li></ul>	
<b>1.2. Nội dung:</b> HS quan sát cấu trúc lập liên tục.	
<b>1.3. Sản phẩm:</b>	



HS ghi nhớ và hiểu rõ cấu trúc lặp liên tục, chuẩn bị để dùng trong các chương trình đơn giản.	
<b>1.4. Tổ chức hoạt động:</b> - Cho HS nêu ví dụ về cấu trúc lặp liên tục.  - Vào bài mới: “Bài học này giúp các em luyện lập chương trình với cấu trúc lặp liên tục.”	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS nhận nhiệm vụ.</li><li>- HS nhắc lại kiến thức đã học.</li><li>- HS khác nhận xét, bổ sung ( nếu có)</li><li>- HS lắng nghe.</li></ul>
<b>2. Hoạt động 2: Thực hành (15 phút)</b> <b>2.1. Mục tiêu:</b> Sử dụng được cấu trúc lặp liên tục để lập chương trình.	
<b>2.2. Nội dung:</b> Cho HS lập chương trình chú mèo bay lượn qua lại không dừng trên cánh đồng.	
<b>2.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình sử dụng cấu trúc lặp liên tục.	
<b>2.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Yêu cầu HS:   Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: <ul style="list-style-type: none"><li>a. Lập chương trình cho chú mèo bay lượn qua lại không dừng lại trên cánh đồng sao cho:<ul style="list-style-type: none"><li>– Vừa bay vừa phát âm thanh “Pop”, vừa nói “Vù ... vù...!”</li><li>– Trong khi bay, nếu chạm cạnh sân khấu thì quay lại.</li><li>– Khi quay lại không bị lộn ngược.</li></ul></li><li>b. Chạy thử và debug chương trình.</li><li>c. Lưu chương trình vào thư mục của em.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS nhận nhiệm vụ.</li></ul>
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện nhiệm vụ.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Thảo luận, chia sẻ cùng bạn trong nhóm cách thực hiện.</li></ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>- Giúp đỡ HS khi gặp khó khăn nếu cần.</li><li>- Cho HS báo cáo kết quả.</li></ul> <p>Chia sẻ kết quả của một số nhóm để HS quan sát, nhận xét.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Thực hiện lần lượt từng nhiệm vụ thực hành 1 theo hướng dẫn.</li><li>- Tìm sự trợ giúp khi cần.</li><li>- HS quan sát, nhận xét nhóm bạn.</li><li>- HS nhận xét bạn.</li><li>- HS lưu lại chương trình của nhóm mình.</li></ul>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> Nhận xét HS thực hiện và đưa ra những lỗi HS hay gặp để củng cố.</p>	HS chú ý lắng nghe.
<p><b>2.4.2. Thực hành 2 (15 phút)</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Cho HS thực hiện yêu cầu nhiệm vụ thực hành 2 SGK trang 71.</p>	HS nhận nhiệm vụ, tìm hiểu.
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS:</p> <p> Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Thêm vào chương trình ở bài Thực hành 1 nhân vật quả bóng <b>Ball</b>.</li><li>b. Lập chương trình cho quả bóng:<ul style="list-style-type: none"><li>- Bay lượn liên tục đến các vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.</li><li>- Thay đổi màu sắc trong khi bay lượn.</li></ul></li><li>c. Chạy thử và dùng chương trình.</li><li>d. Lưu chương trình vào thư mục của em với tên <b>Meo-va-Bong</b>.</li></ul> <p>- Cho HS báo cáo kết quả của nhóm.</p> <p>- Nhận xét, đánh giá kết quả của các nhóm khác và rút ra kết luận.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS trao đổi, thực hiện cùng bạn theo hướng dẫn SGK trang 71.</li><li>- HS báo cáo kết quả của nhóm mình.</li><li>- HS quan sát, nhận xét bạn.</li><li>- HS lắng nghe.</li></ul>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Nhận xét, đánh giá HS thực hiện. - Hướng dẫn làm bài tập ở nhà.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS chú ý lắng nghe.</li><li>- HS lắng nghe.</li></ul>

#### IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

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