



BÀI 23: CẤU TRÚC LẬP CÓ ĐIỀU KIỆN

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 cụ thể mô tả cấu trúc lập có điều kiện và sử dụng được cấu trúc này trong chương trình đơn giản.

1.2. Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* HS có ý thức tự giác cao trong học tập, có khả năng tự thực hiện các nhiệm vụ học tập.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Biết vận dụng được kiến thức đã học về cấu trúc lập vào tình huống thực tiễn.

2. Phẩm chất

- *Trách nhiệm:* Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, biết phối hợp với bạn giải quyết các tình huống khi thực hành

- *Chăm chỉ:* HS tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

1. **Phương pháp dạy học:** Phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề.

2. **Phương tiện dạy học**

a) **Đối với giáo viên**

- Chuẩn bị SGK.

- Phòng máy.

- Máy tính kết nối tivi


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

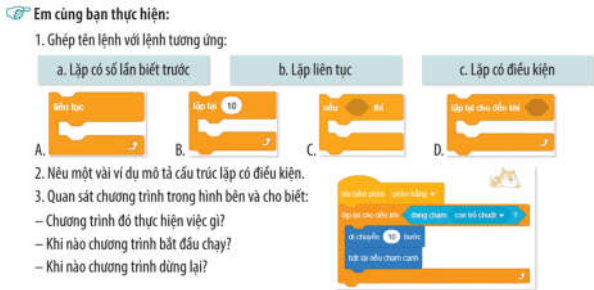
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút) 1.1. Mục tiêu: Xác định được vấn đề chính cần giải quyết ở bài học này.	




1.2. Nội dung: Đưa ra tình huống và các câu hỏi.	HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi theo những hiểu biết của bản thân.
1.3. Sản phẩm: Tờ lệnh lập liên tục, hướng tới lập có điều kiện.	
1.4. Tổ chức hoạt động: a) Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS đọc tình huống SGK, trang 72.	HS đọc tình huống.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Cho HS quan sát chương trình hình 23.1 SGK. - GV yêu cầu HS thực hiện nháy chuột vào lá cờ xanh để chạy và nút dừng để dừng lại. - Có cách nào để điều khiển chạy hay dừng chương trình bằng bàn phím được không?	HS quan sát, - HS thực hiện theo yêu cầu suy nghĩ và trả lời câu hỏi.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét câu trả lời của HS. - Khen ngợi HS. - Vào bài mới: Bài học này tìm hiểu về lệnh lập có điều kiện.	- HS lắng nghe, ghi nhận. - HS lắng nghe.
2. Hoạt động 2: Khám phá (15 phút) 2.1. Mục tiêu: HS hiểu được cấu trúc lập có điều kiện.	
2.2. Nội dung: HS nêu được ví dụ cấu trúc lập có điều kiện và sử dụng được cấu trúc đó trong chương trình đơn giản.	
2.3. Sản phẩm của hoạt động:	

<p>Chương trình sử dụng lệnh lặp có điều kiện.</p>	
<p>2. 4. Tổ chức hoạt động:</p> <p>a) Chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cho HS vào nhóm lệnh Điều khiển để quan sát và tìm lệnh lặp cho đến khi. - Yêu cầu HS đọc và thực hiện nhiệm vụ trong SGK Trang 72 	<ul style="list-style-type: none"> - Quan sát trực quan trên máy tính.  <p>▲ Hình 23.2. Lệnh lặp có điều kiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe, nhận nhiệm vụ
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cho HS thảo luận, cùng bạn thực hiện nhiệm vụ. <p>Em cùng bạn thực hiện:</p> <ol style="list-style-type: none"> [1] Sử dụng lệnh lặp lại cho đến khi thay thế lệnh lặp trong chương trình ở hình 23.1; [2] Thay thế lệnh điều khiển khởi bản của P bằng hoàn thành p (hình 23.3); [3] Lắp lệnh điều kiện phím s được bấm? thuộc nhóm Cảm biến vào ô điều kiện (hình 23.3); [4] Chạy thử chương trình: <ul style="list-style-type: none"> - Nhấn phím P để chạy chương trình. - Nhấn phím S để dừng chương trình. [5] Giải thích chương trình ở hình 23.3. <ul style="list-style-type: none"> - Quan sát, giúp đỡ HS gặp khó khăn. - Cho các nhóm báo cáo kết quả. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS đọc cá nhân - HS thảo luận nhóm, thống nhất thực hiện nhiệm vụ. - Tìm sự trợ giúp khi cần thiết. - Đại diện nhóm báo cáo kết quả thực hiện của nhóm mình. - Các nhóm khác quan sát, bổ sung cho nhóm bạn
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận xét, đánh giá, khen ngợi HS. - Đưa ra kết luận: Trong cấu trúc lặp có điều kiện <công việc> được thực hiện cho đến khi điều kiện đúng. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS ghi nhận. - HS lắng nghe.
<p>3. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)</p> <p>3.1. Mục tiêu:</p> <p>Ôn lại các kiến thức đã học để làm bài tập.</p>	
<p>3.2. Nội dung:</p>	

<p>Cho HS thảo luận nhóm, làm bài tập ở bàn tay trợ.</p>	
<p>3.3. Sản phẩm của hoạt động: Các câu trả lời của HS.</p>	
<p>3.4. Tổ chức hoạt động: a) Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS:  </p>	<p>HS đọc yêu cầu của bài tập.</p>
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu HS thực hiện theo nhóm các nhiệm vụ. - Quan sát trợ giúp các nhóm khi cần thiết. - Cho HS chia sẻ kết quả của nhóm mình. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện trao đổi, thảo luận nhóm, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn. - HS chia sẻ trước lớp. - Các nhóm khác nhận xét, bổ sung cho bạn.
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, đánh giá, khen ngợi bài làm của HS</p>	<p>HS lắng nghe, ghi nhớ.</p>
<p>4. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút) 4.1. Mục tiêu: Lập chương trình điều khiển nhân vật Champ99.</p>	
<p>4.2. Nội dung: HS theo nhóm thực hiện các bài tập.</p>	
<p>4.3. Sản phẩm của hoạt động:</p>	



Chương trình điều khiển nhân vật Champ99.	
4.4. Tổ chức hoạt động a) Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS:  <p>Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: a. Mở tệp Meo-va-Bong. b. Sửa lại chương trình sao cho khi mèo chạm vào quả bóng thì mèo dừng lại. c. Thêm vào chương trình lệnh dừng lại để khi mèo dừng lại thì quả bóng cũng dừng. d. Chạy thử chương trình.</p>	HS đọc yêu cầu của bài tập.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Yêu cầu HS thực hành theo nhóm. - Quan sát trợ giúp các nhóm khi cần thiết - Chiếu bài của HS lên màn chiếu.	- HS thực hành theo nhóm, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn - HS chia sẻ trước lớp. - HS quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét, đánh giá HS. Tuyên dương những HS tích cực trong các hoạt động. - Cho HS đọc ghi nhớ. - Chốt kiến thức về cấu trúc lệnh lặp có điều kiện.	- HS lắng nghe. - HS đọc ghi nhớ. - HS lắng nghe

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....

.....

.....

.....

.....