



BÀI 25: BIẾN NHỚ

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: Nhận biết, tạo và nhập được giá trị cho các loại biến nhớ (biến) trong **Scratch**.

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.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* HS tạo và sử dụng được biến để lập chương trình.

2. Phẩm chất

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

- *Chăm chỉ:* Ham học hỏi, thích tìm hiểu về các biến.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

1. Phương pháp dạy học:

- Phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề.
- Phương pháp hợp tác.

2. Phương tiện dạy học

a) Đối với giáo viên

- 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 câu hỏi cho HS suy nghĩ, trả lời.	
1.3. Sản phẩm: HS hiểu được vai trò của biến 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 Các em có biết máy tính cầm tay thực hiện các phép tính như thế nào?	HS trả lời.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét, khen ngợi câu trả lời của HS. - Vào bài mới: “Trong Scratch có thể lập chương trình để tính toán nhanh như thế.”	- HS lắng nghe, ghi nhận. - HS lắng nghe.
2. Hoạt động 2: Khám phá (20 phút) 2.1. Mục tiêu: Tạo và nhập được giá trị cho các loại biến nhớ trong Scratch.	
2.2. Nội dung: Cho HS tìm hiểu cách tạo và nhập giá trị vào biến.	
2.3. Sản phẩm của hoạt động: Tạo và nhập được giá trị cho biến.	
2.4. Tổ chức hoạt động: 2.4.1. Biến trả lời a) Chuyển giao nhiệm vụ Cho HS quan sát hình 25.2, 25.3 và thực hiện các yêu cầu.	- HS nhận nhiệm vụ.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Yêu cầu HS đọc SGK để tìm hiểu biến trả lời và nhập giá trị vào biến đó. - Quan sát, trợ giúp các nhóm thực hành. - Gọi đại diện HS trình bày các bước làm.	- HS làm việc theo nhóm. - HS làm xong chủ động giúp nhóm khác. - HS trình bày.
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, khen ngợi HS.	HS lắng nghe.



2.4.2. Biến của người dùng. a) Chuyển giao nhiệm vụ Cho HS quan sát hình 25.6, 25.7, 25.8 và thực hiện các yêu cầu.	HS nhận nhiệm vụ.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Yêu cầu HS đọc SGK, tạo ra biến của người dùng và nhập giá trị vào biến đó. - Gọi HS báo cáo kết quả. - Kết luận: + Biến của người dùng được nhập giá trị bằng lệnh .  + Trong nhóm Các biến số còn có  , cách sử dụng cũng như biến của người dùng.	- HS đọc hướng dẫn trong SGK, thực hành theo nhóm. HS làm xong chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn. - HS báo cáo. - HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn. - HS lắng nghe.
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, khen ngợi HS.	HS lắng nghe
3. Hoạt động 3: Luyện tập (6 phút) 3.1. Mục tiêu: Ôn lại các kiến thức đã học.	
3.2. Nội dung: - Cách tạo biến. - Nhập giá trị cho biến.	
3.3. Sản phẩm hoạt động của HS: Câu trả lời cho 2 bài tập ở bàn tay trở.	
3.4. Tổ chức hoạt động: a) Chuyển giao nhiệm vụ - Yêu cầu HS làm bài tập ở bàn tay trở.	

<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <p>1. Ghép các ô ở mỗi cột cho đúng:</p> <table border="1" data-bbox="293 365 889 562"> <thead> <tr> <th>Biến</th> <th>Đặc điểm</th> <th>Nhập giá trị bằng lệnh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. </td> <td>a. Có sẵn trong nhóm Các biến số</td> <td>A. </td> </tr> <tr> <td>2. </td> <td>b. Có sẵn trong nhóm Cảm biến</td> <td>B. </td> </tr> <tr> <td>3. </td> <td>c. Do người lập trình tạo</td> <td>C. </td> </tr> </tbody> </table> <p>2. Sắp xếp các bước tạo biến của người dùng.</p> <ol style="list-style-type: none"> Vào nhóm lệnh Các biến số Đặt tên cho biến Gõ phím Enter Nháy chuột chọn  	Biến	Đặc điểm	Nhập giá trị bằng lệnh	1. 	a. Có sẵn trong nhóm Các biến số	A. 	2. 	b. Có sẵn trong nhóm Cảm biến	B. 	3. 	c. Do người lập trình tạo	C. 	<p>- HS đọc và làm bài tập, chia sẻ trước lớp.</p> <p>- Nhận xét bạn.</p> <p>- HS báo cáo kết quả trước lớp.</p> <p>- HS khác nhận xét.</p>
Biến	Đặc điểm	Nhập giá trị bằng lệnh											
1. 	a. Có sẵn trong nhóm Các biến số	A. 											
2. 	b. Có sẵn trong nhóm Cảm biến	B. 											
3. 	c. Do người lập trình tạo	C. 											
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ</p> <p>Đánh giá HS làm bài tập và đưa ra kết luận.</p>	<p>HS lắng nghe.</p>												
<p>4. Hoạt động 4: Vận dụng (4 phút)</p> <p>4.1. Mục tiêu:</p> <p>Sử dụng các kiến thức đã học để tạo các biến theo yêu cầu của bàn tay trở.</p>													
<p>4.2. Nội dung:</p> <p>Cho HS thảo luận nhóm để lập chương trình.</p>													
<p>4.3. Sản phẩm của hoạt động:</p> <p>Chương trình khi chạy có sân khấu giống với hình 25.9.</p>													
<p>4.4. Tổ chức hoạt động</p> <p>a) Chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ trong SGK trang 79.</p>													
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Yêu cầu HS:</p>	<p>- Trao đổi nhóm và thực hiện.</p>												



<p> Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Khởi động Scratch.b. Tạo và hiển thị các biến cho nhân vật mèo (hình 25.9).c. Lập chương trình nhập cho các biến có giá trị như trong hình 25.9.	<ul style="list-style-type: none">- HS báo cáo kết quả.- Nhận xét, bổ sung cho bạn.
<p>- Cho HS báo cáo kết quả.</p>	
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, đánh giá và tuyên dương HS.</p>	<p>HS lắng nghe.</p>

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....

.....

.....

.....

.....