



## BÀI 28: CẤU TRÚC RỄ NHÁNH DẠNG THIỂU

### I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

#### 1. Năng lực

##### 1.1. Năng lực Tin học

- *Năng lực học tập, tự học với sự hỗ trợ của các hệ thống ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông:* Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu: Nếu < điều kiện > thì < công việc > .

- Sử dụng được cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.

##### 1.2. Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* HS yêu thích môn học, tích cực chủ động sáng tạo trong quá trình học tập.

- *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, yêu thích môn học.

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

#### 1. Phương pháp dạy học:

- Bài học sử dụng phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề, hoạt động nhóm.

#### 2. Phương tiện dạy học

##### a) Đối với giáo viên

- Chuẩn bị SGK.

- Máy tính kết nối tivi.

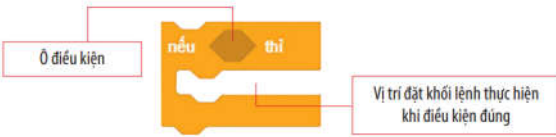



b) Đối với học sinh: SGK, máy tính.






### 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> HS biết được cấu trúc điều khiển dạng thiếu: Nếu < điều kiện > thì < công việc >	
<b>1.2. Nội dung:</b> Đưa ra câu hỏi gợi mở cho HS trả lời.	




<b>1.3. Sản phẩm:</b> HS hiểu được cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.	
<b>1.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Yêu cầu HS nhớ lại cách nói Nếu...thì đã được học ở trong chương trình lớp 3	HS suy nghĩ
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> Gọi 1 vài HS nhắc lại và lấy ví dụ công việc phụ thuộc vào điều kiện có sử dụng cách nói: Nếu... thì...	1 vài HS nhắc lại.
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Nhận xét, khen ngợi câu trả lời của HS. - Vào bài mới: “Ở lớp 3 em đã sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” để thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào điều kiện có thoả mãn hay không. Đó là cấu trúc dạng Nếu < điều kiện> thì < công việc> (gọi là cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu). Bài học này giúp em tìm hiểu và sử dụng cấu trúc này trong các chương trình đơn giản”	- HS lắng nghe, ghi nhận. - HS lắng nghe.
<b>2. Hoạt động 2: Khám phá (15 phút)</b> <b>2.1. Mục tiêu:</b> Lập được chương trình: Nhập vào từ bàn phím hai số. Nếu số thứ nhất lớn hơn số thứ hai thì tính hiệu của chúng và thông báo kết quả.	
<b>2.2. Nội dung:</b> Cho HS lập chương trình nhập vào từ bàn phím hai số và tính hiệu của chúng.	
<b>2.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình đáp ứng yêu cầu.	
<b>2.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>2.4.1. Bài Toán</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b>	

<p><b>Yêu cầu HS nêu bài toán:</b></p> <p><b>Bài toán</b>          Lập chương trình nhập vào từ bàn phím giá trị hai số, nếu số thứ nhất lớn hơn số thứ hai thì tính hiệu của hai số và thông báo kết quả <b>Hiệu hai số là: .....</b>          Bài toán trên có cấu trúc <b>Nếu &lt;điều kiện&gt; thì &lt;công việc&gt;</b>.</p> <p>Em cho biết trong bài toán trên:          a. &lt;điều kiện&gt; là gì?          b. &lt;công việc&gt; là gì?</p> <p>- Yêu cầu HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi ở phần bàn tay trở</p>	<p><b>HS nêu bài toán</b></p> <p>HS suy nghĩ trả lời câu hỏi.</p>
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b></p> <p>- GV gọi 1 vài Hs trả lời câu hỏi          - GV nhận xét          - GV chiếu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu:</p>  <p>▲ Hình 28.1. Lệnh rẽ nhánh dạng thiếu</p> <p>- GV cùng HS khám phá lệnh rẽ nhánh dạng thiếu.</p> <p><b>Yêu cầu HS:</b></p> <p>Em cùng bạn thực hiện:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Cho biết chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì? Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu để quan sát;</li> <li>Tạo khối lệnh nhập hai số từ bàn phím;</li> <li>Xây dựng biểu thức điều kiện: vào nhóm lệnh <b>Các phép toán</b>, kéo phép toán so sánh  50 sang vùng lập trình và lắp các biến vào biểu thức (hình 28.2);</li> <li>Kéo lệnh rẽ nhánh dạng thiếu sang vùng lập trình; Lắp  &gt;  vào ô điều kiện; Tạo và lắp khối lệnh tính: Hiệu = Số 1 – Số 2 Thông báo kết quả Hiệu hai số là: ..... vào vị trí của nó để được như hình 28.3;</li> <li>Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình;</li> <li>Chạy thử và lưu chương trình với tên <b>HieuHaiSo</b> vào thư mục của em.</li> </ol>	<p>- 1 vài HS trả lời          - HS khác nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.</p> <p>- HS tìm hiểu, ghi nhớ lệnh.</p> <p>- HS thực hiện lần lượt theo yêu cầu.          - HS làm xong chủ động giúp đỡ các nhóm khác</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Yêu cầu HS thực hành nhóm đôi.</li> <li>- Gọi HS trình bày cách làm trước lớp, vấn đáp trả lời các câu hỏi của các bạn dưới lớp.</li> <li>- Chốt kiến thức, nhận xét.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS trình bày trước lớp</li> <li>- Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.</li> <li>- HS lắng nghe</li> </ul>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b>          Nhận xét, khen ngợi HS.</p>	<p>HS lắng nghe.</p>
<p><b>3. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)</b></p>	
<p><b>3.1. Mục tiêu:</b>          Ôn lại kiến thức để trả lời các câu hỏi ở bàn tay trở.</p>	
<p><b>3.2. Nội dung:</b>          Hiểu được cấu trúc của câu lệnh rẽ nhánh.</p>	
<p><b>3.3. Sản phẩm hoạt động của HS:</b>          Các câu trả lời của HS.</p>	
<p><b>3.4. Tổ chức hoạt động:</b>  <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b>          Yêu cầu HS đọc nội dung của hai bàn tay trở.</p>	
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b>          - Yêu cầu HS:</p> <div data-bbox="293 1297 878 1629" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p><b>Em thực hiện:</b></p> <p>1. Chỉ ra lệnh rẽ nhánh dạng thiếu trong các lệnh sau:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>A. </p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>B. </p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C. </p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>D. </p> </div> </div> <p>2. Nêu một vài ví dụ về cấu trúc <b>Nếu &lt;điều kiện&gt; thì &lt;công việc&gt;</b>.</p> <p><b>Em cùng bạn thực hiện:</b>          Quan sát khối lệnh trong hình bên và cho biết:</p> <p>a. Khối lệnh thể hiện cấu trúc dạng nào?          b. Trong đó:          - Điều kiện là gì?          - Nếu điều kiện đúng thì công việc sẽ làm là gì?</p> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>- Gọi đại diện nhóm trình bày kết quả.</p>	<p>- HS thực hiện nhóm đôi</p> <p>- Đại diện nhóm báo cáo kết quả.          - HS khác nhận, xét, bổ sung cho nhóm bạn.</p>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b></p>	



Khen ngợi, tuyên dương những nhóm làm tốt	HS lắng nghe.
<b>4. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)</b> <b>4.1. Mục tiêu:</b> Sử dụng những kiến thức đã học để hoàn thành bài tập.	
<b>4.2. Nội dung:</b> Cho HS thảo luận theo nhóm để lập chương trình.	
<b>4.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình đáp ứng yêu cầu bài toán.	
<b>4.4. Tổ chức hoạt động</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Yêu cầu HS đọc nhiệm vụ trong SGK trang 88.	
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS: <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"><p> Em cùng bạn thảo luận và lập chương trình: Nhập số bị chia và số chia từ bàn phím. Nếu số bị chia chia hết cho số chia thì tính thương hai số và thêm lệnh hiển thị để chú mèo đưa ra thông báo: Thương hai số bằng: ..... tương tự hình 28.4.</p></div> - Cho HS báo cáo kết quả.	- Trao đổi nhóm và thực hiện.  - HS báo cáo kết quả. - Nhận xét, bổ sung cho bạn.
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Khen ngợi, tuyên dương. - Dẫn dò HS chuẩn bị cho tiết sau.	HS lắng nghe.

#### IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....

.....

.....

.....

.....