



BÀI 30: THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC RỄ NHÁNH

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 rẽ nhánh (dạng thiếu, dạng đủ) trong lập trình các chương trình đơn giản.

1.2. Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* HS say mê với môn học, có khả năng tự thực hiện các nhiệm vụ học tập; tích cực chủ động tìm sự trợ giúp của bạn khi gặp khó khăn.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* HS vận dụng những điều đã học để giải quyết nhiệm vụ trong học tập.

2. Phẩm chất

- *Trách nhiệm:* Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công.
- *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: Bài học sử dụng phương pháp dạy học cộng tác nhóm, phát hiện và giải quyết vấn đề.

2. Phương tiện dạy học

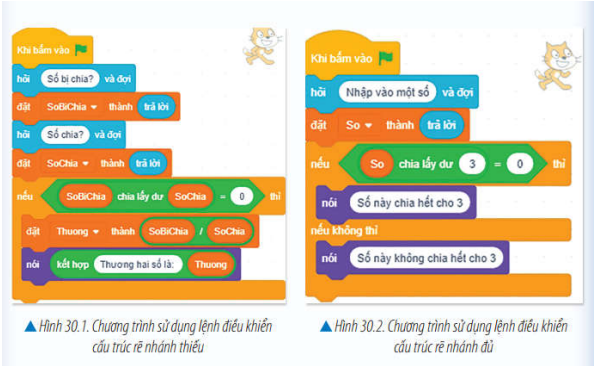
a) Đối với giáo viên

- 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
1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút) 1.1. Mục tiêu: - Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.	

<p>- Xác định được vấn đề chính cần giải quyết.</p>	
<p>1.2. Nội dung: Cho HS quan sát hình 30.1, 30.2 và trả lời câu hỏi.</p>	
<p>1.3. Sản phẩm: HS nhận ra chương trình sử dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ (hình bên phải), dạng thiếu (hình bên trái).</p>	
<p>1.4. Tổ chức hoạt động: a) Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS quan sát hình 30.1, 30.2 và cho biết chương trình nào thực hiện công việc gì?</p>	<p>HS quan sát.</p>
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ - Chiếu lên màn chiếu hình 30.1 và 30.2</p>  <p>- Hỏi HS chương trình nào thực hiện công việc gì?</p>	<p>- HS: quan sát hình, trao đổi với bạn.</p> <p>- Trả lời câu hỏi.</p>
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ - Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời chưa rõ nghĩa. - Vào bài mới: “Bài học này giúp các em vận dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và dạng đủ vào lập trình các chương trình đơn giản.”</p>	<p>HS lắng nghe.</p>



2. Hoạt động 2: Thực hành (30 phút)	
2.1. Mục tiêu: Vận dụng kiến thức về cấu trúc rẽ nhánh để lập chương trình và trả lời câu hỏi.	
2.2. Nội dung: Cho HS lập chương trình và trả lời câu hỏi.	
2.3. Sản phẩm của hoạt động: - Chương trình điều khiển mèo. - Chương trình: KiemTra_Vuong_ChuNhat. - Trả lời được câu hỏi.	
2.4. Tổ chức hoạt động:	
2.4.1. Thực hành 1	
a) Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS đọc nhiệm vụ: Lập chương trình cho mèo liên tục lướt tới những vị trí ngẫu nhiên. Nếu chạm cạnh sân khấu thì kêu “Meow”.	HS nhận nhiệm vụ.
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 quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, đánh giá, khen ngợi bài làm của HS.	HS lắng nghe, ghi nhớ.
2.4.2. Thực hành 2	
a) Chuyển giao nhiệm vụ Cho HS đọc yêu cầu của thực hành 2.	HS nhận nhiệm vụ.

<p>Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:</p> <p>a. Lập chương trình: Nhập vào từ bàn phím độ dài hai cạnh của hình chữ nhật và kiểm tra xem đó có phải là hình vuông không? Thông báo ra màn hình đó là hình gì (hình vuông hay hình chữ nhật) và chu vi của nó.</p> <p>b. Lưu chương trình với tên KiemTra-Vuong-ChuNhat vào thư mục của em.</p>	
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Yêu cầu HS thực hành theo nhóm và lập chương trình, lưu với tên: KiemTra_Vuong_ChuParam.</p> <p>- Quan sát trợ giúp các nhóm khi cần thiết.</p> <p>- Chiếu bài của HS lên màn chiếu.</p>	<p>- HS thực hành theo nhóm, chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn</p> <p>- HS quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.</p>
<p>c) Tổng kết nhiệm vụ</p> <p>Nhận xét, đánh giá, khen ngợi những nhóm làm tốt.</p>	<p>HS lắng nghe, ghi nhớ.</p>
<p>2.4.3. Thực hành 3</p> <p>a) Chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Yêu cầu HS đọc nhiệm vụ ở thực hành 3.</p>	<p>HS nhận nhiệm vụ.</p>
<p>b) Thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Yêu cầu HS:</p> <p>Em cùng bạn quan sát chương trình như hình 30.3; thảo luận và cho biết khi chạy chương trình, nếu em nhập:</p> <ul style="list-style-type: none"> Số 4 thì chương trình vẽ hình gì? Số 3 thì chương trình vẽ hình gì? Số nhỏ hơn 3 hoặc lớn hơn 6 thì xuất hiện câu gì? 	<p>- HS quan sát, trao đổi với bạn và trả lời câu hỏi.</p> <p>- HS quan sát, nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn.</p> <p>- HS lắng nghe, tiếp thu kiến thức.</p>

▲ Hình 30.3. Chương trình vẽ hình



- Nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS	
c) Tổng kết nhiệm vụ - Nhận xét, đánh giá, khen ngợi những nhóm làm tốt - Cho HS nêu lại những kiến thức 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:

.....

.....

.....

.....

.....