



## BÀI 31: KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH

### 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 Công nghệ thông tin và truyền thông:* Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản. Chạy thử được chương trình.

##### 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.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* HS biết sử dụng các câu lệnh, vận dụng được kiến thức đã học để viết được kịch bản, lập chương trình và chạy thử chương trình.

#### 2. Phẩm chất

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

- *Chăm chỉ:* Ham học hỏi, thích khám phá phần mềm.

### 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.

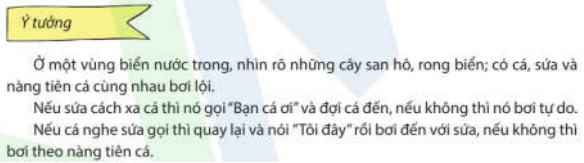
b) Đối với học sinh: SGK, máy tính.

### 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>	

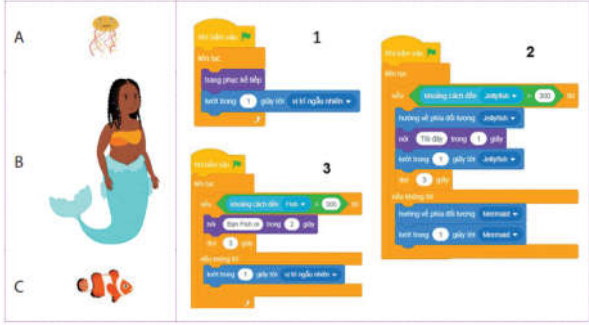




<ul style="list-style-type: none"><li>- Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.</li><li>- Xác định được vấn đề chính cần giải quyết.</li></ul>	
<b>1.2. Nội dung:</b> Đưa ra tình huống cho HS.	
<b>1.3. Sản phẩm:</b> Kịch bản và chương trình theo kịch bản.	
<b>1.4. Tổ chức hoạt động:</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Đưa ra tình huống: “An và Tâm rất háo hức muốn lập một chương trình <b>Scratch</b> theo ý tưởng của mình nhưng chưa biết phải bắt đầu như thế nào. Hai bạn cần làm gì và phải thực hiện những bước cơ bản nào để lập được chương trình thể hiện đúng yêu cầu hay ý tưởng?”</li></ul>	HS lắng nghe.
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cho HS đưa ra các phương án giải quyết.</li><li>- Trong các phương án HS đưa ra. GV cùng HS phân tích xem cách nào tối ưu nhất, gọn nhẹ, thường dùng và dễ sử dụng,...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS đưa ra cách mình làm.</li><li>- HS phân tích cùng GV.</li></ul>
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> Vào bài mới: “Bài học này giúp em viết được kịch bản, lập chương trình và chạy thử được chương trình.”	HS lắng nghe
<b>2. Hoạt động 2: Khám phá (17 phút)</b> <b>2.1. Mục tiêu:</b> Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và lập chương trình thể hiện kịch bản.	

<p>Chạy thử được chương trình và sửa lỗi nếu có.</p>	
<p><b>2.2. Nội dung:</b>          Cho HS:          - Tìm hiểu ý tưởng, xây dựng kịch bản.          - Lập chương trình theo kịch bản.          - Lưu chương trình.</p>	
<p><b>2.3. Sản phẩm của hoạt động:</b>          Kịch bản và chương trình theo kịch bản.</p>	
<p><b>2.4. Tổ chức hoạt động:</b>  <b>2.4.1. Xây dựng kịch bản</b>  <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b>          Yêu cầu HS cùng bạn nêu ý tưởng xây dựng kịch bản.</p> 	<p>HS nhận nhiệm vụ.</p>
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b>          - Cho HS đọc ý tưởng của bài.          - Yêu cầu HS thảo luận và thực hiện công việc sau:            + Cho biết bối cảnh của kịch bản là gì, có những nhân vật nào?            + Mô tả bối cảnh và hoạt động của mỗi nhân vật.          - So sánh câu trả lời của nhóm em với kết quả sau:          Bối cảnh: Vùng biển nước trong, có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.          Hoạt động của mỗi nhân vật:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS làm việc cá nhân</li> <li>- Thảo luận nhóm và trả lời</li> <li>- Thực hiện mô tả</li> <li>- Hs Suy nghĩ thảo luận nhóm để so sánh</li> </ul>

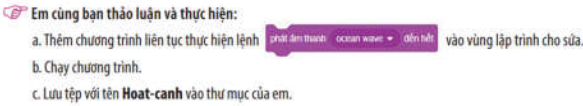


<p>(1) Jellyfish: Khi bơi, nếu khoảng cách tới Fish lớn hơn 300 thì gọi “Bạn Fish ơi” trong 2 giây và đợi bạn đến trong 3 giây, nếu không thì bơi tự do.</p> <p>(2) Fish: Khi bơi, nếu Jellyfish gọi thì quay lại và nói:”Tôi đây” trong 1 giây rồi bơi đến đó và dừng lại 3 giây; nếu không thì bơi theo Mermaid.</p> <p>(3) Mermaid: Bơi tự do</p> <p>- Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời chưa rõ nghĩa.</p>	
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b></p> <p>- Nhận xét HS, đưa ra kết luận: Mô tả chương trình ở trên được gọi là kịch bản chương trình.</p> <p>Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu) là gì, có những nhân vật nào với những hành động gì.</p> <p>Nhờ có kịch bản, em có thể lập được chương trình đúng ý tưởng đặt ra.</p>	HS đưa ra kết luận.
<p><b>2.4.2. Lập chương trình</b></p> <p><b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b></p> <p>Yêu cầu HS:</p> <p>a. Lập chương trình theo ý tưởng kịch bản được mô tả.</p> <p>b. Ghép nhân vật với chương trình thực hiện kịch bản.</p>	HS lắng nghe, nhận nhiệm vụ.
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b></p> <p>Nhiệm vụ 1:</p> <p>- Yêu cầu HS lập chương trình theo ý tưởng kịch bản.</p> <p>- Gọi HS báo cáo kết quả.</p>	<p>- HS đọc hướng dẫn trong SGK, thực hành theo nhóm.</p> <p>- HS làm xong chủ động giúp đỡ bạn khi bạn gặp khó khăn.</p>

<p>Nhiệm vụ 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cho HS ghép nhân vật với chương trình tương ứng.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gọi HS báo cáo kết quả.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS báo cáo.</li> <li>- HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.</li> <li>- HS làm việc cá nhân, thực hiện theo yêu cầu của GV.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HS báo cáo.</li> <li>- HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn nếu có.</li> </ul>
<p><b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b>          Nhận xét, khen ngợi HS.</p>	<p>HS lắng nghe.</p>
<p><b>2.4.3. Chạy thử chương trình</b>  <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b>          Yêu cầu HS đọc nội dung ở 2 bàn tay trở.</p> 	<p>HS lắng nghe, nhận nhiệm vụ.</p>
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cho HS chạy chương trình và trả lời các câu hỏi:</li> <li>+ Chương trình đã chạy đúng với ý tưởng chưa?</li> <li>+ Khi chạy có lỗi gì không? Nếu có thì sửa lỗi.</li> <li>- Quan sát trợ giúp các nhóm khi cần thiết.</li> <li>- Yêu cầu HS thảo luận nhóm và cho biết:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS thực hiện chạy thử chương trình và kiểm tra chương trình</li> <li>- Kiểm tra chương trình có lỗi hay không? Nếu có thì thực hiện sửa lỗi.</li> <li>- HS suy nghĩ trả lời câu hỏi.</li> </ul>

<p>+ Có thể cải tiến chương trình cho hay hơn được không?        + Nếu có, em hãy cùng các bạn nêu những cải tiến.</p>	<p>- HS nêu những cải tiến nếu có.        - HS nhận xét bổ sung cho nhóm bạn.</p>
<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 (7 phút)</b>  <b>3.1. Mục tiêu:</b>        HS hiểu được:        - Kịch bản là gì và vai trò của nó.        - Chạy thử chương trình là quan trọng để xem có cần cải tiến hay sửa lỗi gì không?</p>	
<p><b>3.2. Nội dung:</b>        Trả lời các câu hỏi của phần luyện tập.</p>	
<p><b>3.3. Sản phẩm hoạt động của HS:</b>        Bản ghi nội dung trả lời các câu hỏi trong phần luyện tập.</p>	
<p><b>3.4. Tổ chức hoạt động:</b>  <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b>        Yêu cầu HS đọc câu hỏi trong phần luyện tập SGK.</p>	<p>HS mở SGK và đọc.</p>
<p><b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b>        Yêu cầu HS:</p> <div data-bbox="297 1640 878 1881" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p> Em thảo luận với bạn và cho biết phát biểu nào dưới đây đúng:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kịch bản là bản mô tả chương trình, nó cho biết trong chương trình có những nhân vật nào, hoạt động của chúng ra sao.</li> <li>Không cần xây dựng kịch bản chương trình.</li> <li>Xây dựng kịch bản càng cụ thể, chi tiết thì việc lập chương trình càng dễ dàng, thuận lợi.</li> <li>Chạy thử chương trình là để kiểm tra xem chương trình đã chạy đúng với yêu cầu chưa.</li> <li>Chạy thử chương trình là để kiểm tra xem khi chạy chương trình có xuất hiện lỗi gì không? Sửa các lỗi đó (nếu có).</li> <li>Chạy thử chương trình là để xem có thể cải tiến chương trình không.</li> </ol> </div>	<p>- HS thảo luận theo nhóm.        - Đại diện nhóm báo cáo kết quả.        - HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.</p>



<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> Nhận xét, đánh giá, khen ngợi hoạt động của HS.	HS lắng nghe.
<b>4. Hoạt động 4: Vận dụng (6 phút)</b>	
<b>4.1. Mục tiêu:</b> Biết cải tiến chương trình.	
<b>4.2. Nội dung:</b> Sử dụng kiến thức đã học để đáp ứng yêu cầu ở phần bàn tay trở.	
<b>4.3. Sản phẩm của hoạt động:</b> Chương trình đã bổ sung nhạc nền và lưu chương trình với tên <b>Hoat-canh</b> .	
<b>4.4. Tổ chức hoạt động</b> <b>a) Chuyển giao nhiệm vụ</b> Yêu cầu HS thực hiện theo yêu cầu của bàn tay trở.	- HS thực hiện. - HS suy nghĩ trả lời.
<b>b) Thực hiện nhiệm vụ</b> - Yêu cầu HS:  - Gọi HS báo cáo kết quả.	- HS thực hiện theo yêu cầu của bàn tay trở. - HS báo cáo kết quả.
<b>c) Tổng kết nhiệm vụ</b> - Khen ngợi, tuyên dương. - Cho HS đưa ra kết luận: <i>Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu), nhân vật và hoạt động của từng nhân vật trên sân khấu.</i> <i>Chạy thử chương trình để kiểm tra và sửa lỗi (nếu có)</i>	- HS lắng nghe, ghi nhớ. - HS lắng nghe.



- Dặn dò HS chuẩn bị cho tiết sau.	
------------------------------------	--

**IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:**

.....

.....

.....

.....

.....