

Thứ năm ngày 24 tháng 4 năm 2025

TIN HỌC

Tiết 1,2,3,5,6(5A3,5A4,5A5,5A2,5A1)

Tiết 4(4A1)

Tiết 7: Công nghệ 3A2

Tiết 31 BÀI 15. SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH(t2)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

- Biểu thức trong Scratch.
- Các phép toán số học, phép so sánh và một số phép toán khác trong Scratch.
- Kiên trì, cẩn thận khi thực hành tạo chương trình có sử dụng biểu thức.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Bài giảng điện tử

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH										
1.KHỞI ĐỘNG(2-3') - Tạo không khí vui vẻ - Cho HS hát bài - Kết nối bài mới 2. KHÁM PHÁ <u>Hoạt động 1: Thực hành sử dụng biểu thức(10-15')</u> - GV nêu nhiệm vụ: Tạo chương trình tính chu vi hình chữ nhật với độ dài cạnh nhập vào từ bàn phím. - GV hướng dẫn HS thực hiện: Bước 1: Tạo hai biến có tên là a và b để lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Bước 2: Tạo khối lệnh nhập giá trị cho hai biến a và b từ bàn phím. Sử dụng các lệnh trong bảng sau để được khối lệnh như minh họa trong Hình 98. <table><thead><tr><th>Hành động</th><th>Lệnh</th></tr></thead><tbody><tr><td>Nhập giá trị cho biến a từ bàn phím</td><td></td></tr><tr><td>Đặt giá trị của biến a là thông tin vừa nhập</td><td></td></tr><tr><td>Nhập giá trị cho biến b từ bàn phím</td><td></td></tr><tr><td>Đặt giá trị của biến b là thông tin vừa nhập</td><td></td></tr></tbody></table> Hình 98. Khối lệnh nhập giá trị cho hai biến a, b Bước 3: Tạo lệnh thông báo ra màn hình chu vi hình chữ nhật.	Hành động	Lệnh	Nhập giá trị cho biến a từ bàn phím		Đặt giá trị của biến a là thông tin vừa nhập		Nhập giá trị cho biến b từ bàn phím		Đặt giá trị của biến b là thông tin vừa nhập		- Hs hát bài - HS lắng nghe.
Hành động	Lệnh										
Nhập giá trị cho biến a từ bàn phím											
Đặt giá trị của biến a là thông tin vừa nhập											
Nhập giá trị cho biến b từ bàn phím											
Đặt giá trị của biến b là thông tin vừa nhập											



Hình 99. Chương trình thông báo ra màn hình chu vi hình chữ nhật

Bước 4: Chạy thử chương trình và quan sát kết quả.

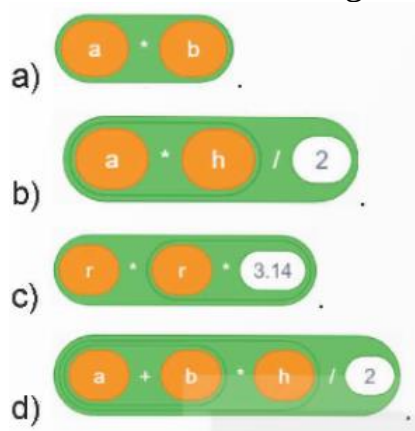
Bước 5: Lưu tệp với tên là HìnhChuNhat vào thư mục của em.

- GV mời cả lớp cùng thực hành, 1 HS thực hành trên máy tính của GV.
- GV đánh giá, tuyên dương HS thực hành tốt.

3. LUYỆN TẬP(5-10')

- GV yêu cầu HS cá nhân hoàn thành bài tập phần Luyện tập SGK tr.77:

1. Hãy viết biểu thức toán học tương ứng của mỗi biểu thức sau trong Scratch.



2. Hai biến a, b lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Giá trị của hai biến hiện tại đang là a 3, b 4.

Khi đó, lệnh

sẽ đưa thông báo nào ra màn hình?

- A. Diện tích hình chữ nhật là 3.
- B. Diện tích hình chữ nhật là 12.
- C. Diện tích hình chữ nhật là 4.
- D. Diện tích hình chữ nhật là 7.

- GV nhận xét, chốt lại đáp án.

4. VẬN DỤNG(5-10')

- HS thực hành.

- HS lắng nghe.

- HS lắng nghe yêu cầu.

- HS trả lời:

1.

Biểu thức trong Scratch	Biểu thức toán học
$a \times b$	$a \times b$
$(a \times h) / 2$	$(a \times h) : 2$
$r \times r \times 3.14$	$r \times r \times 3,14$
$(a + b) \times h / 2$	$(a + b) \times h : 2$

- 1 Hs trả lời: Đáp án B

- GV yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ:
Tạo chương trình tính diện tích hình vuông có độ dài cạnh nhập vào từ bàn phím.

- GV nhận xét, khen ngợi các HS làm tốt.

- Em cảm nhận tiết học hôm nay như thế nào?

- Dặn dò HS về nhà học bài.

- HS trình bày kết quả thực hiện:



- 1-2 HS trả lời