

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Bài 19: CÂU LỆNH RẼ NHÁNH TRONG PYTHON

Môn: Tin Học 10

Thời lượng giảng dạy: 1 Tiết

Giáo viên giảng dạy: Bùi Lê Trang

I. Mục tiêu dạy học:

I.1. Yêu cầu đạt được:

- Hiểu về rẽ nhánh trong lập trình nói chung.
- Biết và sử dụng câu lệnh rẽ nhánh trong Python.

I.2. Góp phần phát triển năng lực:

I.2.1. Năng lực chung:

- Tự chủ, tự học.
- Kỹ năng giao tiếp và hợp tác nhóm.

I.2.2. Năng lực đặc thù:

- NLc: Viết chương trình, khai thác thông tin trên internet.
- NLd: Sử dụng phần mềm hỗ trợ học tập.
- NLe: Sử dụng phần mềm để lập kế hoạch, phân chia công việc, trao đổi thông tin, thảo luận.

I.3. Góp phần phát triển phẩm chất:

- Chăm chỉ: Học sinh có thể học tập mọi lúc, mọi nơi khi sử dụng thiết bị thông minh.
- Trách nhiệm: Giúp học sinh có trách nhiệm trong hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu.

II.1. Thiết bị và học liệu của giáo viên:

- Sách giáo khoa.
- Kế hoạch dạy học.
- Máy tính/ Máy tính bảng kết nối được máy chiếu / Tivi
- Phòng học có máy chiếu / Tivi
- Điểm truy cập Wifi: **Python / Pass: ThucHien5K**

- 03 Padlet cho việc tổ chức dạy học (Quét mã QR Code để truy cập)



Padlet: Hoạt động nhóm



Padlet: Bài học



Padlet: Bài tập

II.2. Thiết bị và học liệu của học sinh:

- Sách giáo khoa và nguồn thông tin từ internet.
- Bài thuyết trình.
- Thiết bị thông minh đã cài đặt ứng dụng Padlet và Python3IDE.
- Thiết bị thông minh có kết nối internet /3G

III. Tiến trình dạy học.

– Tiến trình dạy học được phân thành 03 giai đoạn: Trước giờ lên lớp, trong giờ lên lớp và sau giờ lên lớp.

- + **Trước giờ lên lớp:** Học sinh thực hiện quá trình tự học, chuẩn bị bài thuyết trình.
 - + **Trong giờ lên lớp:** Học sinh thuyết trình nội dung đã chuẩn bị và thực hành kiến thức vừa học.
 - + **Sau giờ lên lớp:** Hoàn thiện sản phẩm (bài thuyết trình), làm bài tập thực hành.
- Tiến trình dạy học được cụ thể hóa qua kế hoạch dạy học đính kèm.

Lê Thánh Tôn, ngày 27 tháng 2 năm 2023

GIÁO VIÊN DẠY

Bùi Lê Trang

KẾ HOẠCH DẠY HỌC

MỤC TIÊU	NỘI DUNG	SẢN PHẨM	TỔ CHỨC THỰC HIỆN
Hoạt động 1: Chuẩn bị nội dung thuyết trình. <i>(thực hiện trước giờ lên lớp)</i>			
– Giao nhiệm vụ cho hs chuẩn bị trước giờ lên lớp	– Giáo viên xây dựng các câu hỏi gợi ý (gọi là đơn vị kiến thức) để học sinh chuẩn bị. + Câu 1: Khái niệm rẽ nhánh trong lập trình. + Câu 2: Ý nghĩa của việc rẽ nhánh trong lập trình. + Câu 3: Nêu cú pháp của câu lệnh if dạng thiếu. + Câu 4: Mô tả cách hoạt động của câu lệnh. + Câu 5: Các lệnh (khối lệnh) thuộc (lệnh con) của câu lệnh if có đặt điểm gì ? + Câu 4: Cho ví dụ về câu lệnh if khi có 1 và khi có nhiều lệnh con.	– Bảng câu hỏi gợi ý để học sinh tìm hiểu về khái niệm rẽ nhánh và câu lệnh If trong python.	Chuyển giao nhiệm vụ: – Giáo viên đăng (post) bộ câu hỏi lên mục thông báo của Padlet “Hoạt động của các nhóm”. Thực hiện nhiệm vụ: – Học sinh (nhóm trưởng) xác nhận đã xem được bộ câu hỏi bằng cách bình luận (comment) phía dưới bộ câu hỏi. – Nhóm trưởng từ bảng câu hỏi, phân công lại cho các thành viên thông qua bảng phân công được post lên padlet “Hoạt động của nhóm”. – Nhóm trưởng phân công thành viên tổng hợp phần bài làm của thành viên khác trong nhóm để chuẩn bị làm bài thuyết trình, PowerPoint, Video,... Tổ chức báo cáo, thảo luận kết quả được giao. – Giáo viên quan sát sự đồng thuận, tiếp nhận sự phân công công việc của các thành viên trong nhóm. Đánh giá kết quả thực hiện – Giáo viên xem trên Padlet để biết tình hình hoạt động của các nhóm, nhắc nhở, nhận xét hoặc động viên các nhóm dưới hình thức comment.

MỤC TIÊU	NỘI DUNG	SẢN PHẨM	TỔ CHỨC THỰC HIỆN
Hoạt động 2: Hình thành các đơn vị kiến thức mới (thực hiện trước giờ lên lớp)			
– Giúp hs tự tìm hiểu kiến thức được nhóm trưởng giao thông qua bộ câu hỏi tại hoạt động 1.	– Học sinh tìm hiểu từ sách giáo khoa hoặc internet để trả lời các câu hỏi của giáo viên đã nêu ra tại hoạt động 1.	– Phần bài làm của từng thành viên trong nhóm và được đưa lên Padlet “Hoạt động của các nhóm”	1. Chuyển giao nhiệm vụ: – Thành viên trong nhóm vào Padlet để nhận sự phân công của nhóm trưởng. 2. Thực hiện nhiệm vụ: – Từng học sinh thực hiện tìm kiếm kiến thức để trả lời câu hỏi được nhóm trưởng phân công và post lên padlet. 3. Tổ chức báo cáo, thảo luận kết quả được giao. – Các thành viên trong nhóm xem phần bài làm của bạn mình và đóng góp ý kiến cho nhau. 4. Đánh giá kết quả thực hiện – Giáo viên xem phần bài làm của các thành viên để động viên hay hướng dẫn thêm thông qua hình thức comment hoặc đánh giá ★ dưới mỗi bài làm của học sinh.
Hoạt động 3: Hình thành kiến thức mới (thực hiện trên lớp)			
– Giúp hs biết được ý nghĩa của việc rẽ nhánh trong lập trình máy tính. – Giúp học sinh biết và sử	– Học sinh thuyết trình các nội dung đã chuẩn bị.	– PowerPoint – Phần thuyết trình của học sinh. – Video về nội dung bài học.	1. Chuyển giao nhiệm vụ: – Nhiệm vụ đã được chuyển giao thông qua Hoạt động 1. 2. Thực hiện nhiệm vụ: – Giáo viên chỉnh định hoặc chọn ngẫu nhiên các nhóm lên thuyết trình từng nội dung (từng yêu cầu cần đạt của bài học).

MỤC TIÊU	NỘI DUNG	SẢN PHẨM	TỔ CHỨC THỰC HIỆN
dụng câu lệnh IF trong python.			3. Tổ chức báo cáo, thảo luận kết quả được giao. - Sau mỗi phần thuyết trình, tổ chức cho các nhóm đặt câu hỏi thảo luận. - Giáo viên nhắc lại kiến thức trọng tâm của yêu cầu cần đạt nếu học sinh chưa làm rõ. 4. Đánh giá kết quả thực hiện - Giáo viên nhận xét phần trình bày của học sinh. - Nhận xét về sản phẩm của nhóm.
Hoạt động 4: Luyện tập (thực hiện sau giờ trên lớp)			
- Hệ thống lại các mục tiêu của bài học. - Xây dựng kho học liệu.	Hoàn thiện các sản phẩm dựa vào phần nội dung của giáo viên cung cấp trên Padlet “Nội dung bài học”	- PowerPoint - Video clip - Canva...	1. Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu học sinh hoàn thiện sản phẩm sau khi kết thúc bài học. 2. Thực hiện nhiệm vụ: - Từng các nhân học sinh chỉnh sửa phần bài làm của mình theo phần góp ý, thông qua các câu hỏi thảo luận, bổ sung của giáo viên. 3. Tổ chức báo cáo, thảo luận kết quả được giao. - Học sinh đăng lại lên Padlet để các thành viên nhận xét (nếu có) và sử dụng trong việc hoàn thành sản phẩm. - Giáo viên đánh giá phần bài làm của học sinh thông qua comment hoặc đánh giá ★★★★★ 4. Đánh giá kết quả thực hiện - Giáo viên đánh giá lại sản phẩm, chọn sản phẩm để chuyển qua padlet “Nội dung bài học” để làm nguồn học liệu của lớp.

MỤC TIÊU	NỘI DUNG	SẢN PHẨM	TỔ CHỨC THỰC HIỆN
Hoạt động 5: Vận dụng (thực hiện trên lớp hoặc sau giờ lên lớp)			
Viết chương trình python đơn giản có sử dụng câu lệnh rẽ nhánh.	Bài tập 1: Viết chương trình cho phép nhập vào một số thực, hãy cho biết số thực đó là số âm hay số dương. Bài tập 2: Viết chương trình cho phép nhập vào điểm của bài thi (một số thực), hãy cho biết kết quả và lời khen hoặc lời động viên. Biết rằng điểm từ 5 trở lên là Đạt, dưới 5 là Hổng.	Phần bài làm của học sinh	1. Chuyển giao nhiệm vụ: - Giáo viên post nội dung lên Padlet “Bài tập” 2. Thực hiện nhiệm vụ: - Học sinh tiến hành thực hiện trên thiết bị thông minh (điện thoại, máy tính bảng, laptop,...) và nộp lên padlet “Bài tập” 3. Tổ chức báo cáo, thảo luận kết quả được giao. - Giáo viên nhận bài làm của học sinh qua Padlet. 4. Đánh giá kết quả thực hiện - Nhận xét, đánh giá, sửa bài cho học sinh.

PHỤ LỤC 1: GIẢI THÍCH MỘT SỐ THUẬT NGỮ.

1. Phần mềm Python3IDE / Pydroid là gì?

– Python3IDE / Pydroid là một trong nhiều ứng dụng cho thiết bị thông minh (điện thoại, máy tính bảng,...) giúp việc soạn thảo và thực thi chương trình được viết bằng ngôn ngữ Python.

– Python3IDE hoạt động trên các thiết bị có hệ điều hành IOS và Pydroid hoạt động trên hệ điều hành Android.

– Là một ứng dụng có thu phí nhưng những tính năng của phiên bản miễn phí hoàn toàn đáp ứng được yêu cầu của chương trình giáo dục cho học sinh.

2. Bảng điện tử Padlet là gì?

Bảng điện tử Padlet là trang web ứng dụng, có thể được ví như là một tấm bảng trong lớp học. Nhưng điều khiến nó trở nên đặc biệt hơn so với các tấm bảng khác trên lớp học đó chính là cho phép người dùng thêm văn bản, hình ảnh, video, đường dẫn, ý tưởng,... lên tấm bảng này và chia sẻ đến lớp học, hội nhóm vô cùng dễ dàng.

3. Vai trò của bảng điện tử Padlet trong trợ giúp giảng dạy.

Bảng điện tử Padlet là ứng dụng phù hợp với giáo viên để xây dựng nội dung bài học và nhất là các bạn học sinh dùng để họp nhóm, lên ý tưởng sáng tạo. Ưu điểm lớn nhất của ứng dụng này là không gian lớp học, thời gian học tập không bị giới hạn vì giáo viên và học sinh có thể tương tác bất kỳ vị trí nào hay thời gian nào. Thông qua việc giao nhiệm vụ cho học sinh. Bảng điện tử Padlet giúp người học tiếp tục ôn tập, nghiên cứu nội dung kiến thức khi tự học ở nhà. Như vậy, bảng điện tử Padlet là ứng dụng khai thác tối đa hiệu quả sử dụng Internet của giáo viên và học sinh để nâng cao khả năng tự học, từ đó giúp ích rất nhiều cho hoạt động học và thực hành Python trong chương trình tin học lớp 10.

Có 7 mẫu Padlet như: dạng tường, dạng cột, giá,... giống nhau về cách làm nhưng giao diện khác nhau, được sử dụng với những mục đích khác nhau. Padlet giống như một trang web online của lớp.

Chính những tính năng như bảo mật riêng tư và quyền truy cập, sử dụng tiện lợi, dễ dàng, tính tương tác cao, phù hợp cho học trực tuyến và trực tiếp. Đặc biệt học sinh ít bị phân tâm khi sử dụng các ứng dụng khác nhau như facebook hoặc zalo.