

BÀI 16: CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN**CHỦ ĐỀ 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****MÔN: TIN HỌC – KẾT NỐI TRI THỨC - LỚP 6****BIÊN SOẠN: BAN CHUYÊN MÔN LOIGIAIHAY.COM****Hoạt động 2 trang 69 SGK Tin học lớp 6 - Kết nối tri thức**

1. Trong trò chơi ở phần khởi động, hoạt động nào được lặp lại?
2. Điều kiện để dừng trò chơi là gì?

Phương pháp:

Đọc lại nội dung trò chơi ở phần khởi động:

**TRÒ CHƠI: ĐÚNG HAY SAI?**

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị một số phiếu thuộc hai chủ đề: Sinh học và Toán. Mỗi phiếu ghi một câu khẳng định, có thể đúng hoặc sai, ví dụ "Voi thuộc loài ăn thịt" là một câu sai. Chọn ra 4 bạn chơi.

Cách chơi: Mỗi lượt chơi là hai bạn và được chọn một trong hai chủ đề. Trong thời gian một phút, hai bạn sẽ bốc phiếu thuộc chủ đề mình lựa chọn và trả lời. Với mỗi phiếu, hai bạn thực hiện các công việc sau đây:

- ❶ Bạn thứ nhất đọc câu ghi trong phiếu.
- ❷ Bạn thứ hai trả lời bằng cách gật đầu là đồng ý hoặc lắc đầu là không đồng ý.

Câu trả lời của mỗi lượt được ghi lại.

Kết quả: Kết thúc trò chơi, cả lớp tổ chức đánh giá kết quả của mỗi lượt. Mỗi câu trả lời đúng được một điểm. Hai bạn thắng cuộc là hai bạn có số điểm cao nhất.

Cách giải:

1. Trong trò chơi ở phần khởi động, hoạt động được lặp đi lặp lại là hoạt động trả lời câu hỏi.
2. Điều kiện để dừng trò chơi là hết thời gian một phút.

Loigiaihay.com