

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****Vận dụng bài 2 trang 70 SGK Tin học lớp 6 - Kết nối tri thức**

Trong trò chơi ở phần khởi động, việc tính điểm cho mỗi cặp chơi là một hoạt động lặp. Hãy chỉ rõ công việc được lặp lại và vẽ sơ đồ khối cấu trúc lặp của hoạt động này.

Phương pháp:

Đọc lại trò chơi ở hoạt động khởi động để làm bài tập.

**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:

- 1 Bạn thứ nhất đọc câu ghi trong phiếu.
- 2 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:

- Trong trò chơi ở phần khởi động, việc tính điểm cho mỗi cặp chơi chính là một hoạt động lặp.

- Công việc đánh giá từng phiếu mà nhóm thực hiện là công việc được lặp lại.

