**BÀI 3: LỆNH VIẾT CHỮ, TÍNH TOÁN**

**I. Mục tiêu**

- Biết lệnh đầy đủ và lệnh viết tắt trong Logo;

- Sử dụng được câu lệnh của Logo để điều khiển Rùa viết chữ;

- Sử dụng được câu lệnh của Logo để thực hiện các phép tính số học;

- HS hứng thú thực hành, ý thức tốt trong khi thực hành.

**II. Chuẩn bị**

- GV: Giáo án, SGK,...

- HS: Sách vở, bút, thước.

**III. Các hoạt động dạy học**

**1. Ổn định lớp:** Hát

**2. Kiểm tra bài cũ**

Câu 1: Hành động của Rùa quay phải 90 độ là lệnh nào dưới đây:

B. RT 90

Câu 2: Lệnh ST thì hành động của Rùa là gì:

D. Rùa hiện hình

HS: Làm bảng con

GV: Nhận xét

Câu 3: Em hãy sử dụng các lệnh đã học để vẽ hình vuông, biết cạnh là 100 bước?

Cả lớp thực hành - GV chia nhiệm vụ cho hs

GV nhận xét, tuyên dương

**3. Bài mới**

GV: Cho hs quan sát tranh.

GV: Theo em, để có được dòng chữ và phép tính như dưới đây em làm thế nào? Giới thiệu bài mới: Bài 3. Lệnh viết chữ, tính toán.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Mong đợi ở HS** |
| **Hoạt động 1: Các lệnh em đã biết**  GV: Điền hành động của Rùa vào ô trống theo mẫu:   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | TT | Lệnh đầy đủ | Lệnh viết tắt | Hành động của rùa | | 1 | **F**orwar**D** n | FD n | Tiến về phía trước n bước | | 2 | **B**ac**K** n | BK n |  | | 3 | **R**igh**T** n | RT k |  | | 4 | **L**ef**T** k | LT k |  | | 5 | **P**en**U**p | PU |  | | 6 | **P**en**D**own | PD |  | | 7 | **C**lear**S**reen | CS | Về vị trí xuất phát, xóa toàn bộ sân chơi | | 8 | Clean |  |  | | 9 | **H**ide**T**urtle | HT |  | | 10 | **S**how**T**urtle | ST |  | | 11 | Home |  |  |   GV: Gọi lần lượt từng HS đọc kết quả  GV: Nhận xét, chốt ý  GV: Về nhà điền vào sgk trang 107   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | TT | Lệnh đầy đủ | Lệnh viết tắt | Hành động của rùa | | 1 | **F**orwar**D** n | FD n | Tiến về trước n bước | | 2 | **B**ac**K** n | BK n | Lùi lại n bước | | 3 | **R**igh**T** n | RT k | Quay phải k độ | | 4 | **L**ef**T** k | LT k | Quay trái k độ | | 5 | **P**en**U**p | PU | Nhấc bút(Rùa không vẽ nữa) | | 6 | **P**en**D**own | PD | Hạ bút(Rùa tiếp tục vẽ) | | 7 | **C**lear**S**reen | CS | Về vị trí xuất phát, xóa toàn bộ sân chơi | | 8 | Clean |  | Xóa màn hình, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại. | | 9 | **H**ide**T**urtle | HT | Rùa ẩn mình | | 10 | **S**how**T**urtle | ST | Rùa hiện hình | | 11 | Home |  | Về vị trí xuất phát |   **Hoạt động 2: Lệnh viết chữ**  GV: Y/c hs tìm hiểu sgk trang 108(1 phút)  GV: Lệnh nào dùng để viết chữ lên màn hình?  GV: Hướng dẫn học sinh cách sử dụng câu lệnh để viết chữ.  **Label [Noi dung]**   * Label: Tên lệnh * Noi dung: Nội dung cần viết, hiện lên màn hình.   Ví dụ: Label [TOI YEU VIET NAM]  GV: Khi viết chữ cần chú ý hướng của chữ viết và tên lệnh bắt buộc phải có.  GV: Gọi 1 hs lên thực hiện ví dụ  GV: Tuyên dương  GV: Yêu cầu HS đọc thông tin, thực hiện gõ lệnh như hình dưới, điền kết quả quan sát vào chỗ trống trang 108 SGK: TG: 3 phút   |  |  | | --- | --- | | Lệnh | Kết quả | | Label [Logo viet chu] | Rùa viết ra dòng chữ: .................  Hướng của dòng chữ: .................  Bắt đầu từ vị trí: ......................... |   GV: Gọi HS đọc kết quả  GV: Nhận xét, chốt ý   |  |  | | --- | --- | | Lệnh | Kết quả | | Label [Logo viet chu] | Rùa viết ra dòng chữ: Logo viet chu  Hướng của dòng chữ: Thẳng về phía trước  Bắt đầu từ vị trí: Xuất phát |   \* Viết lệnh để Rùa viết các dòng chữ theo mẫu. (TG: mỗi bài 2 phút)  **Screen Clipping**  GV: Quan sát, giúp đỡ HS  GV: Trình chiếu 1 số bài làm của HS  GV: Nhận xét  **Hoạt động 3: Lệnh thực hiện phép tính**  GV: Y/c hs tìm hiểu sgk trang 108(1 phút)  GV: Lệnh nào dùng để thực hiện phép tính?  \* Cấu trúc câu lệnh: **Print** **biểu thức**  Ví dụ: **Print** **2\*5**  GV: Lệnh viết tắt: **Pr 2\*5**  **Chú ý:** Trong Logo khi thực hiện phép toán có chứa dấu nhân và chia, sẽ được viết lần lượt như sau: **\*** và **/**  GV: Yêu cầu HS viết lệnh để thực hiện các phép tính, sau đó điền kết quả vào trang 110 SGK (TG: mỗi bài 2 phút)  10+4x25=  GV: Gọi 1 hs lên bảng viết câu lệnh  GV: Gọi 1 hs lên bảng thực hiện biểu thức, cả lớp thực hành trên máy tính xem kết quả có giống với kết quả của Logo không?  GV: Kết quả phép tính hiển thị ở đâu?  80+45+55=  GV: Quan sát, giúp đỡ HS  GV: Trình chiếu 1 số bài làm của HS  GV: Nhận xét  **4. Củng cố-dặn dò**  - GV: Cho 3 bài tập yêu cầu HS lên chọn đáp án đúng;  - Về nhà ôn lại bài;  - Thực hành lại thao tác các bài tập vừa học;  - Chuẩn bị nội dung bài học tiếp theo;  - Nhận xét tiết học. | HS: Lắng nghe  HS: Quan sát  HS: Trả lời  HS: Lắng nghe  HS: Chú ý  HS: Lắng nghe  HS: Lệnh Label  HS: Lắng nghe  HS: Lắng nghe  HS: Chú ý quan sát  HS: Lắng nghe  HS: Quan sát  HS: Thực hiện  HS: Lắng nghe  HS: Trả lời  HS: Lắng nghe  HS: Lắng nghe  HS: đọc yêu cầu  HS: Quan sát  HS: Thực hành  HS: Tự nhận xét  HS: Lắng nghe  HS: Lắng nghe  HS: Print  HS: Quan sát  HS: Lắng nghe  HS: Chú ý  HS: Lắng nghe  HS: đọc yêu cầu  HS: Quan sát  HS: Pr 10+4\*25  HS: Thực hành  HS: 110, hai kết quả giống nhau  HS: Ngăn chứa lệnh  HS: 180  HS: Thực hành  HS: Nhận xét  HS: Lắng nghe  HS: Lên chọn  HS: Chú ý  HS: Lắng nghe |