**CÂU LỆNH RẼ NHÁNH IF**

1. **Mục tiêu**
2. ***Về kiến thức***

* Biết và trình bày được các phép toán với kiểu dữ liệu logic.
* Sử dụng được lệnh rẽ nhanh trong lập trình

1. ***Về năng lực***

* Học sinh phát triển năng lực đặc thù NLc - Ứng dụng giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Năng lực chung

1. ***Về phẩm chất***
2. **Thiết bị dạy học**
3. **Tổ chức dạy học**
4. ***Khởi động***
5. *Mục tiêu*

* Gợi hứng thú và đưa ra một cái nhìn tổng quát cho học sinh về rẽ nhánh.

1. *Yêu cầu*

* Em hãy sử dụng kiến thức về toán học để giải phương trình bậc nhất ax2+bx+c = 0 và cho biết có bao nhiêu trường hợp xảy ra?

1. *Sản phẩm*

* Sơ đồ và lời giải của bài toán.
* Kết luận từ phía học sinh.

1. *Tổ chức dạy học*

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH** |
| * GV tổ chức hoạt động theo trình tự sau: * Chia lớp thành các nhóm phù hợp (nên chia thành các nhóm chẵn). Mỗi nhóm chọn ra một trưởng nhóm để thực hiện quản lí và báo cáo kết quả sau hoạt động. * Hai nhóm bắt nối với nhau tương ứng với thực hiện hai nhiệm vụ: (i) Viết lời giải của bài toán dưới dạng sơ đồ (ii) Viết lời giải bài toán dưới dạng ngôn ngữ toán học. * Sau hoạt động hai nhóm trao đổi sản phẩm cho nhau và kiểm tra. * GV nhận xét và kết luận nội dung. | * HS lắng nghe nhiệm vụ và tự giác thực hiện. * Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, nếu có thắc mắc có thể hỏi GV. |
| * GV kết luận nội dung như sau: *Trong thực tế để giải một bài toán cần xét đến nhiều trường hợp. Các tình huống như vậy trong lập trình được gọi là rẽ nhánh.* | * Tự ghi chép nội dung. |