

Nội dung bài viết

1. [Hoạt động trang 80 SGK Tin học lớp 6 - Cánh Diều](#)
2. [Luyện tập trang 81, 82 SGK Tin học 6 - Cánh Diều](#)
3. [Vận dụng trang 82 SGK Tin học lớp 6 - Cánh Diều](#)
4. [Câu hỏi tự kiểm tra trang 82 SGK Tin học 6 - Cánh Diều](#)

Hoạt động trang 80 SGK Tin học lớp 6 - Cánh Diều

Có một bài thơ lục bát khá phổ biến trong các thế hệ học sinh:

Muốn tính diện tích hình thang

Đáy lớn đáy nhỏ ta mang cộng vào

Rồi đem nhân với chiều cao

Chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra.

1. Bài thơ trên cho biết cách giải quyết bài toán nào?
2. Hãy nêu lại từng bước giải toán đó, đánh số thứ tự cho các bước.

Lời giải chi tiết

1. Cách giải quyết bài toán: Công thức tính diện tích hình thang.
2. Từng bước giải toán tính diện tích hình thang
 - Bước 1: Đáy lớn + Đáy nhỏ.
 - Bước 2: Lấy tổng của đáy lớn và đáy nhỏ nhân với chiều cao.
 - Bước 3: Kết quả của phép tính ở bước 2, chia cho hai = diện tích hình thang.

Luyện tập trang 81, 82 SGK Tin học 6 - Cánh Diều

Luyện tập 1:

Trong một bài tập làm theo nhóm, bạn Mai được giao nhiệm vụ tìm một ảnh đồ họa thông minh trên Internet. Em hãy:

- 1) Phát biểu nhiệm vụ giao cho bạn Mai dưới dạng một bài toán và đặt tên cho bài toán đó.

2) Nêu một thuật toán cho bài toán em vừa phát biểu ở trên, đánh số cho các bước của thuật toán.

Lời giải chi tiết

1) Bài toán: Tìm ảnh của một chiếc đồng hồ thông minh trên Internet.

Tên bài toán: Tìm ảnh đồng hồ

2) Bước 1: Mở máy tìm kiếm.

Bước 2: Gõ từ khóa "đồng hồ thông minh".

Bước 3: Nhấn enter và nhận kết quả hiển thị trên màn hình.

Luyện tập 2:

Theo kiểu mô tả một thuật toán, em hãy chỉ cho bạn Tuấn cách đi từ trường học về nhà bạn Quân (nhà có mũi tên chỉ vào) sau khi quan sát hình trên.



Lời giải chi tiết

Cách đi từ trường học về nhà bạn Quân (nhà có mũi tên chỉ vào) sau khi quan sát hình:

- Bước 1: Từ trường đi thẳng đến ngã tư bên trên hiệu sách thì rẽ trái.
- Bước 2: Đi thẳng và rẽ phải ở ngã rẽ đầu tiên.
- Bước 3: Tiếp tục đi thẳng và rẽ phải ở ngã ba.
- Bước 4: Đi thẳng một đoạn nữa rồi rẽ trái.

Vận dụng trang 82 SGK Tin học lớp 6 - Cánh Diều

Khi còn học ở cấp tiểu học, em đã từng tạo một chương trình trong môi trường lập trình trực quan (ví dụ Scratch) để thể hiện một nhân vật chuyển động. Bản liệt kê tuần tự các bước làm cho nhân vật chuyển động có phải là một thuật toán không? Vì sao?

Lời giải chi tiết

- Bản liệt kê tuần tự các bước làm cho nhân vật chuyển động là một thuật toán.
- Vì bản liệt kê có các bước chặt chẽ, chỉ rõ trình tự thực hiện để giải một bài toán mà bài toán ở đây là làm cho nhân vật chuyển động.

Câu hỏi tự kiểm tra trang 82 SGK Tin học 6 - Cánh Diều**Câu 1:**

Em hãy chọn câu trả lời đúng cho câu hỏi "Cần làm thế nào để lên kế hoạch cụ thể, từng bước rõ ràng nhằm hoàn thành một nhiệm vụ, giải quyết một vấn đề?"

1. Xác định nó như một bài toán.
2. Chia bài toán làm nhiều phần, nêu việc phải làm để giải quyết mỗi phần.
3. Sắp xếp lại trình tự các việc phải làm cho hợp lý.
4. Cần làm cả ba việc trên.

Lời giải chi tiết:

Câu trả lời đúng:

4. Cần làm cả ba việc trên.

Câu 2:

Trong các câu sau đây, câu nào đúng?

1. Bài toán là một vấn đề phải giải quyết bằng tính toán.
2. Bài toán là một nhiệm vụ cần hoàn thành, đã xác định rõ ràng đầu vào và đầu ra.
3. Thuật toán là cách để tính toán nhanh.

4. Thuật toán là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để hoàn thành một nhiệm vụ, giải quyết một vấn đề nào đó.

Lời giải chi tiết:

Các câu đúng là:

2. Bài toán là một nhiệm vụ cần hoàn thành, đã xác định rõ ràng đầu vào và đầu ra.

4. Thuật toán là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để hoàn thành một nhiệm vụ, giải quyết một vấn đề nào đó.