

Ngày soạn:

BÀI 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua các lệnh.

- **Kỹ năng:**

- Biết các khái niệm ban đầu về chương trình máy tính

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ -Biết các khái niệm ban đầu về chương trình máy tính

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

-Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

+ Biết máy tính và chương trình máy tính hoạt động theo sự chỉ dẫn của con người.

* **Nội dung :** Máy tính và chương trình máy tính hoạt động như thế nào?

* Sản phẩm:

+ Máy tính và chương trình máy tính hoạt động theo sự chỉ dẫn của con người.

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Máy tính và chương trình	GV giao nhiệm vụ:

máy tính hoạt động như thế nào?	- Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) Hoạt động : Viết chương trình - ra lệnh cho máy tính làm việc (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết khái niệm chương trình máy tính - Biết chương trình máy tính được thực hiện một cách tuần tự và cho ví dụ minh họa * Nội dung: Câu lệnh lặp – một lệnh hay nhiều lệnh * Sản phẩm: - Khái niệm chương trình máy tính - Chương trình máy tính được thực hiện một cách tuần tự và cho ví dụ minh họa * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Viết chương trình - ra lệnh cho máy tính làm việc: - Con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua các lệnh. - Chương trình máy tính là một dãy các câu lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được - Máy tính thực hiện một cách tuần tự từ lệnh đầu tiên đến lệnh cuối cùng - Ví dụ: Chương trình rô bốt nhặt rác + Hãy nhặt rác + Bắt đầu Tiến 2 bước; Quay trái, tiến 1 bước; Nhặt rác; Quay phải, tiến 3 bước; Quay trái, tiến 2 bước; Bỏ rác vào thùng; Kết thúc. * Tóm lại: máy tính là thiết bị điện tử vô tri, vô giác nó chỉ hoạt động thông qua sự điều khiển của con người.	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: + Ví dụ 1: Khởi động Word Một em nhắc lại cách khởi động Word? + Ví dụ 2: Trên màn hình soạn thảo muốn hiện chữ a trên màn hình ta làm thế nào? Câu 2: Em có nhận xét gì qua 2 ví dụ trên? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: + Nháy đúp chuột vào biểu tượng Microsoft Word trên màn hình + Ta nhấn chữ a trên bàn phím. Câu 2 : Con người điều khiển máy tính làm việc thông qua lệnh. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Chương trình máy tính là gì?

	Câu 2: Mục đích của việc viết chương trình ? Câu 3: Máy tính thực hiện các câu lệnh như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Chương trình máy tính là một dãy các câu lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được Câu 2 : chương trình được tạo ra nhằm khai thác tốc độ và khả năng tính toán của máy tính để ứng dụng nó vào các bài toán trong cuộc sống, công việc, học tập. chương trình giúp con người điều khiển máy tính đơn giản và hiệu quả hơn. Câu 3: Máy tính thực hiện một cách tuần tự từ lệnh đầu tiên đến lệnh cuối cùng – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: - GV: Treo tranh như hình 1.1 SGK.  - HS: Quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Chương trình Rô-bốt nhặt rác sẽ có thể có cách lệnh được thực hiện từ trên xuống bằng những lệnh gì? - Câu 2: Nếu công việc đó chúng ta ra lệnh cho người làm thì thế nào? - Câu 3: Qua đó chúng ta thấy một công việc rất đơn giản với con người nhưng khi máy tính làm việc thì phải ra rất nhiều câu lệnh. Vì sao có sự khác biệt này? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1:
--	---

	+ Hãỷ nhặỷ rắỷ +Bắỷ ðầỷ Tiếỷ 2 bứớỷ; Quay tráỷ, tiếỷ 1 bứớỷ; Nhặỷ rắỷ; Quay phảỷ, tiếỷ 3 bứớỷ; Quay tráỷ, tiếỷ 2 bứớỷ; Bỏ rắỷ vàồ thườỷ; Kếỷ thứỷ. Câỷ 2 : con ngườỷ sẽ làm rất nhanh và ðơn giẫỷ. Câỷ 3 : Máỷ tĩỷ là vậỷ vồ trĩỷ, vồ giắỷ. – Báỷ cáỷ: Cá nhầỷ báỷ cáỷ
C. LUYỆỷ TẬP: 25 phứỷ * Mụỷ tiêỷ hoặỷ ðồỷ: Khắỷ sầỷ kiếỷ thứỷ ðã họỷ * Nộỷ ðồỷ: Cũỷ cồ kiếỷ thứỷ ðã họỷ * Sảỷ phẩỷ: + Khắỷ niệỷ ban ðầỷ về lậỷ trườỷ * Tổ chứỷ thực hiệỷ: Giao niệỷ vụỷ, họỷ sinh báỷ cáỷ, ðáỷ giá và nhậỷ xéỷ	
Tiếỷ trườỷ nộỷ ðồỷ	Hoặỷ ðồỷ củỷ GV + HS
- Bài tập: Khi soạỷ thảo vẫỷ bảỷ trêỷ máỷ tĩỷ và yêỷ cầu chươỷg trườỷ tìm kiếỷ mộỷ cặỷ từ trườỷ vẫỷ bảỷ và thay thế bằỷg mộỷ cặỷ từ khắỷ, thực chấỷ ta ðã yêỷ cầu máỷ tĩỷ thực hiệỷ nhữỷg lậỷg gĩỷ?	GV giao niệỷ vụ : Thảo luận nhóỷ và ðại ðiệỷ nhóỷ trắỷ lờỷ, hoàỷn thầỷnh cáỷ câỷ hỏi saỷ: Khi soạỷ thảo vẫỷ bảỷ trêỷ máỷ tĩỷ và yêỷ cầu chươỷg trườỷ tìm kiếỷ mộỷ cặỷ từ trườỷ vẫỷ bảỷ và thay thế bằỷg mộỷ cặỷ từ khắỷ, thực chấỷ ta ðã yêỷ cầu máỷ tĩỷ thực hiệỷ nhữỷg lậỷg gĩỷ? - HS thực hiệỷ niệỷ vụ : Hoàỷn thầỷnh câỷ hỏi trêỷ – Phươỷg thứỷ hoặỷ ðồỷ: Nhóỷ – Sảỷ phẩỷ họỷ tập: - Ở ðầỷ, chũỷng ta có 2 công việỷ cần thực hiệỷ, ðó là: 1. Tìm kiếỷ mộỷ cặỷ từ trườỷ vẫỷ bảỷ; 2. Thay thế bằỷg mộỷ cặỷ từ khắỷ. - ðể thực hiệỷ ðượỷ 2 công việỷ nàyỷ, máỷ tĩỷ sẽ cần ðưầ ra mộỷ loặỷ cáỷ mệỷnh lậỷg: 1. Sao chéỷ cặỷ từ cần tìm kiếỷ (gọỷ là cặỷ từ 1) vàồ bộ nhớ củỷ máỷ tĩỷ. 2. Tìm kiếỷ cặỷ từ 1 ðã sao chéỷ. 3. Xóỷ cặỷ từ 1 ðã tìm kiếỷ ðượỷ. 4. Sao chéỷ cặỷ từ cần thay thế (gọỷ là cặỷ từ 2) vàồ bộ nhớ củỷ máỷ tĩỷ.

	5. Từ vị trí đã xóa cụm từ 1, sao chép cụm từ 2 vào. - Không thể thay đổi thứ tự những lệnh đó mà vẫn không thay đổi được kết quả. Ví dụ khi ta đổi lệnh 1 cho lệnh 4. Lúc đó máy sẽ thực hiện việc sao chép cụm từ 2 vào bộ nhớ, do bản chất của cụm từ 1 và 2 đều là dữ liệu nên lúc đó máy tính sẽ coi cụm từ 2 như cụm từ 1 và bắt đầu thực hiện lệnh đối với cụm từ 2. Thế nên, nếu ta thay đổi lệnh 1 cho lệnh 4 thì việc tìm kiếm và thay thế cụm từ 1 thành cụm từ 2 sẽ trở thành chương trình tìm kiếm và thay thế cụm từ 2 thành cụm từ 1. Lúc đó, kết quả sẽ bị thay đổi. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được chương trình máy tính thực hiện theo thứ tự tuần tự * Nội dung: Trong ví dụ về rô bốt , nếu thay đổi thứ tự của lệnh 1 và lệnh 2 trong chương trình, rô bốt có thực hiện được công việc nhặt rác không? Hãy xác định vị trí mới của rô bốt sau khi thực hiện xong chương trình với thay đổi trên. Em hãy bổ sung 2 lệnh để đưa rô bốt trở lại vị trí ban đầu. * Sản phẩm: Chương trình máy tính thực hiện theo thứ tự tuần tự * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Trong ví dụ về rô bốt , nếu thay đổi thứ tự của lệnh 1 và lệnh 2 trong chương trình, rô bốt có thực hiện được công việc nhặt rác không? Hãy xác định vị trí mới của rô bốt sau khi thực hiện xong chương trình với thay đổi trên. Em hãy bổ sung 2 lệnh để đưa rô bốt trở lại vị trí ban đầu.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Trong ví dụ về rô bốt , nếu thay đổi thứ tự của lệnh 1 và lệnh 2 trong chương trình, rô bốt có thực hiện được công việc nhặt rác không? Hãy xác định vị trí mới của rô bốt sau khi thực hiện xong chương trình với thay đổi trên. Em hãy bổ sung 2 lệnh để đưa rô bốt trở lại vị trí ban đầu. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Nếu thay đổi thứ tự của hai lệnh trong chương trình điều khiển rô-bốt, rô-bốt sẽ không thực hiện được công việc nhặt rác vì rô-bốt sẽ không đi

	đúng hướng và có thể không đi tới vị trí có rác, hoặc thực hiện việc nhặt rác tại vị trí không có rác,.... - Ví dụ, nếu thay đổi thứ tự của lệnh 1 "Tiến 2 bước" và lệnh 2 "Quay trái, tiến 1 bước", tác dụng của cả hai lệnh này sẽ là "Quay trái và tiến 3 bước". Khi đó rô-bốt sẽ nhặt rác tại vị trí không có rác. Nói chung, các lệnh điều khiển rô-bốt hay chương trình cần được đưa ra theo một thứ tự xác định sao cho ta đạt kết quả mong muốn. - Trong một số ít trường hợp, ta có thể đưa ra các lệnh khác nhau, nhưng vẫn đạt kết quả. Chẳng hạn, trong ví dụ về rô-bốt, thay cho hai câu lệnh đầu tiên, ta có thể điều khiển rô-bốt đến đúng vị trí có rác bằng các lệnh sau: "Quay trái, tiến 1 bước" và "Quay phải, tiến 2 bước" hoặc "Quay phải, tiến 2 bước", "Quay trái, tiến 2 bước" và "Quay trái, tiến 4 bước". Trong một số ít các trường hợp khác, việc thay đổi thứ tự của một vài câu lệnh vẫn cho kết quả đúng như yêu cầu. - Vị trí mới của rô-bốt sau khi thực hiện xong lệnh "Hãy quét nhà" là vị trí có thùng rác (ở góc đối diện). Ta có nhiều cách khác nhau để đưa ra hai lệnh để rô-bốt trở lại vị trí ban đầu của mình, một trong các cách đó là hai lệnh "Quay trái, tiến 5 bước" và "Quay trái, tiến 3 bước". – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Biết chương trình là cách giúp con người chỉ dẫn máy tính thực hiện nhiều công việc liên tiếp một cách tự động để thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.

- Biết vai trò của chương trình dịch.

- Khái niệm ngôn ngữ lập trình là gì?

- **Kỹ năng:**

- Biết các khái niệm ban đầu về ngôn ngữ lập trình

- Khởi động được phần mềm ngôn ngữ lập trình Free Pascal

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Khởi động được phần mềm ngôn ngữ lập trình Free Pascal

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

*** Mục tiêu hoạt động:**

+ Biết khái niệm ban đầu về chương trình máy tính và cho ví dụ minh họa? * Nội dung : Chương trình máy tính là gì? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: + Máy tính và chương trình máy tính hoạt động theo sự chỉ dẫn của con người. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Chương trình máy tính là gì? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) Hoạt động : Chương trình và ngôn ngữ lập trình (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết khái niệm ngôn ngữ lập trình và chương trình dịch - Biết các bước của chương trình máy tính - Biết phần mềm NNLT là Free Pascal * Nội dung: Câu lệnh lặp – một lệnh hay nhiều lệnh * Sản phẩm: - Khái niệm ngôn ngữ lập trình và chương trình dịch - Các bước củ chương trình máy tính - Phần mềm NNLT là Free Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Chương trình và ngôn ngữ lập trình: - Ngôn ngữ máy: là các câu lệnh được tạo nên từ hai số 1 và 0. Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính. - Chương trình dịch là chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình thành chương trình thực hiện được trên máy tính. Tóm lại: Việc tạo ra chương trình máy tính thực chất gồm 2 bước -Viết chương trình theo ngôn ngữ lập trình. - Dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được. - Để soạn thảo, sửa lỗi, dịch chương	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: + Ngôn ngữ máy là gì? + Như vậy, để tạo chương trình máy tính, chúng ta viết chương trình theo một ngôn ngữ lập trình nào đó. Vậy ngôn ngữ lập trình là gì? Câu 2 : + Ngôn ngữ lập trình ra đời nhằm mục đích và ý nghĩa như thế nào? + Ý nghĩa của ngôn ngữ lập trình là gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1:

trình và chạy chương trình sử dụng phần mềm TURBO PASCAL hoặc FREE PASCAL	+ Ngôn ngữ máy: là các câu lệnh được tạo nên từ hai số 1 và 0. + Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính. + Ngôn ngữ lập trình là công cụ để tạo ra các chương trình máy tính Câu 2 : + Thay thế cho ngôn ngữ máy, bởi vì ngôn ngữ máy rất khó để sử dụng, ngôn ngữ lập trình thường là các từ có nghĩa, dễ nhớ nên gần gũi với con người hơn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: + Chương trình dịch là gì? Có vai trò như thế nào ? + Việc tạo ra chương trình máy tính thực chất gồm mấy bước? Đó là những bước nào? Câu 2: Để soạn thảo VB chúng ta sử dụng phần mềm WORD hay để thực hiện được bảng tính chúng ta sử dụng phần mềm EXCEL. Vậy để viết được chương trình thì em sử dụng phần mềm nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: + Chương trình dịch là chương trình chuyển đổi từ ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ máy. + Chương trình dịch đóng vai trò như "người phiên dịch", dịch chương trình. - Gồm 2 bước + Bước 1: Viết chương trình theo ngôn ngữ lập trình. +Bước 2: Dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được. Câu 2 : Sử dụng phần mềm lập trình TURBO PASCAL hoặc FREE PASCAL
--	--

		– Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Củng cố kiến thức đã học * Sản phẩm: + Khái niệm ban đầu về ngôn ngữ lập trình, chương trình dịch. + Phần mềm NNLT: Free Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét		
Tiến trình nội dung		Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Câu 1: NNLT là gì? <i>Chương trình dịch là gì?</i> Câu 2: Hãy cho biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính?		GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: NNLT là gì? <i>Chương trình dịch là gì?</i> Câu 2: Hãy cho biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Khái niệm ban đầu về ngôn ngữ lập trình, chương trình dịch. Câu 2: Trong thực tế, các công việc của con người muốn máy tính thực hiện rất đa dạng và phức tạp. Một lệnh đơn giản không đủ để chỉ dẫn cho máy tính hoàn thành công việc. Do đó, việc viết nhiều lệnh và tập hợp lại trong một chương trình giúp con người khai thác triệt để tốc độ máy tính và điều khiển máy tính đơn giản, dễ dàng. - Khi thực hiện chương trình, máy tính sẽ thực hiện tuần tự các lệnh có trong chương trình, nghĩa là thực hiện xong một lệnh sẽ thực hiện lệnh tiếp theo, từ lệnh đầu tiên đến lệnh cuối cùng. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được NNLT ra đời thay thế ngôn ngữ máy * Nội dung: Tại sao người ta phải tạo ra các ngôn ngữ lập trình trong khi có thể điều khiển máy tính bằng ngôn ngữ máy? * Sản phẩm: Chương trình máy tính thực hiện theo thứ tự tuần tự * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét		
Tiến trình nội dung		Hoạt động của GV + HS
Bài tập:		GV giao nhiệm vụ :

Tại sao người ta phải tạo ra các ngôn ngữ lập trình trong khi có thể điều khiển máy tính bằng ngôn ngữ máy?	Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tại sao người ta phải tạo ra các ngôn ngữ lập trình trong khi có thể điều khiển máy tính bằng ngôn ngữ máy? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Tuy ngôn ngữ máy cũng là một loại ngôn ngữ lập trình nhưng ở đây chúng ta hiểu ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ lập trình bậc cao. trong ngôn ngữ máy mọi chỉ thị đều được biểu diễn bởi các con số nhị phân 0 và 1. Ngôn ngữ máy khó đọc và khó sử dụng tuy vậy ngôn ngữ máy là ngôn ngữ duy nhất mà bộ vi xử lí có thể nhận biết và thực hiện một các trực tiếp. Ngoài ra yếu điểm chính của các chương trình viết bằng ngôn ngữ máy là phụ thuộc vào phần cứng máy tính. Các ngôn ngữ lập trình bậc cao được phát triển để khắc phục các yếu điểm trên của ngôn ngữ máy. Ngôn ngữ lập trình sử dụng các cụm từ tự nhiên nên dễ nhớ, dễ học và không phụ thuộc vào phần cứng máy tính. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn:

BÀI 2:
LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP
TRÌNH (Tiết 1)
Môn học: Tin học 8
Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Biết NNLT gồm những gì?
- Phân biệt giữa từ khóa và tên, biết các từ khóa và cách đặt tên trong chương trình.

- **Kỹ năng:**

- Phân biệt giữa từ khóa và tên, biết các từ khóa và cách đặt tên trong chương trình.

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Phân biệt giữa từ khóa và tên, biết các từ khóa và cách đặt tên trong chương trình.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết khái niệm ban đầu về NNLT và chương trình dịch. + Biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính * Nội dung : Câu 1: NNLT là gì? <i>Chương trình dịch là gì?</i> Câu 2: Hãy cho biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính? * Sản phẩm: + Khái niệm ban đầu về NNLT và chương trình dịch. + Lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu 1: NNLT là gì? <i>Chương trình dịch là gì?</i> Câu 2: Hãy cho biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy tính?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết NNLT gồm bảng chữ cái Tiếng Anh, các quy tắc để viết các câu lệnh. * Nội dung: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? * Sản phẩm: - NNLT gồm bảng chữ cái Tiếng Anh, các quy tắc để viết các câu lệnh. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? - Ngôn ngữ lập trình được tạo nên từ bảng chữ cái và các quy tắc. Các câu lệnh chỉ được viết từ những chữ cái đó. - Bảng chữ cái: là tập các kí tự cấu tạo nên các câu lệnh. Thường bao gồm các chữ cái tiếng anh và một số kí hiệu khác như phép toán +, -, *, /, ... - Mỗi câu lệnh trong ngôn ngữ lập trình phải tuân thủ 1 quy tắc nhất định, nếu sai quy tắc chương trình sẽ bị lỗi.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: NNLT được tạo nên từ gì? Câu 2 : Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình gồm những gì? Câu 3: Vậy ngôn ngữ lập trình gồm những gì? Câu 4: Mỗi câu lệnh trong chương trình phải như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Câu 1: Ngôn ngữ lập trình được tạo nên từ bảng chữ cái và các quy tắc.

	Các câu lệnh chỉ được viết từ những chữ cái đó Câu 2 : Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình bao gồm các chữ cái tiếng Anh và một số kí hiệu khác, dấu đóng mở ngoặc, dấu nháy. Câu 3: Trả lời theo ý hiểu của HS Câu 4 : Mỗi câu lệnh trong ngôn ngữ lập trình phải tuân thủ 1 quy tắc nhất định, nếu sai quy tắc chương trình sẽ bị lỗi. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Từ khóa và tên (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết khái niệm giữa từ khóa và tên + Phân biệt giữa từ khóa và tên, cách đặt tên trong chương trình. * Nội dung: Từ khóa và tên * Sản phẩm: + Khái niệm giữa từ khóa và tên + Phân biệt giữa từ khóa và tên, cách đặt tên trong chương trình. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Từ khoá và tên: <i>a. Từ khóa:</i> là những từ dành riêng, không được dùng các từ khóa cho bất kỳ mục đích nào khác ngoài mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định. - Các từ khóa + Program: khai báo tên chương trình + Uses: Khai báo các thư viện + Begin: lệnh bắt đầu + End: Lệnh kết thúc <i>b. Tên :</i> Do người lập trình đặt cho các đối tượng, đại lượng trong chương trình. + Đặt tên phải tuân thủ các quy tắc của ngôn ngữ lập trình cũng như của chương trình dịch thỏa mãn: + Hai đại lượng khác nhau phải có tên khác nhau. + Tên không được trùng với từ khóa. + Tên phải bắt đầu bằng chữ cái, kể đó có thể là chữ cái hoặc là chữ số hay dấu gạch nối "_", tên không được chứa	GV giao nhiệm vụ 1: GV: lấy ví dụ về các từ khóa như Program, uses, begin, end, ... là các từ khóa. HS : Lắng nghe Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Từ khóa là gì? Câu 2 : Những từ khóa Program, uses, begin, end, ... có chức năng gì trong lập trình Free Pascal? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Là những từ dành riêng, không được dùng các từ khóa này cho bất kỳ mục đích nào khác. Mỗi từ khóa có chức năng riêng biệt. Câu 2 : + Program: khai báo tên chương trình + Uses: Khai báo các thư viện + Begin: lệnh bắt đầu

ký tự trống. - Ví dụ: Stamgiac, ban_kinh,...	+ End: Lệnh kết thúc – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Tên là gì? Cho ví dụ minh họa? Câu 2 : Cách đặt tên chương trình phải tuân theo những quy tắc nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Tên: Do người lập trình đặt cho các đối tượng, đại lượng trong chương trình. Câu 2 : Đặt tên phải tuân thủ theo các quy tắc của ngôn ngữ lập trình cũng như của chương trình dịch và thỏa mãn: + Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau + Tên không được trùng với các từ khóa + Ngắn gọn, dễ hiểu, dễ nhớ. + Đặt tên không được có khoảng trống – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Củng cố kiến thức đã học * Sản phẩm: + NNLT gồm bảng chữ cái, các quy tắc để viết các câu lệnh + Phân biệt giữa từ khóa và tên * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Câu 1: Hãy cho biết các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình ? Câu 2: Cho biết sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy cho biết các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình ? Câu 2: Cho biết sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:

	Câu 1: Khắc sâu kiến thức đã học Câu 2: - Từ khóa: là những từ <i>dành riêng</i>, không được dùng các từ khóa này cho bất kì mục đích nào khác ngoài mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định. - Tên: Do người lập trình đặt ra cho các đối tượng, đại lượng trong chương trình, nhưng phải tuân thủ theo các quy tắc của ngôn ngữ lập trình cũng như của chương trình dịch. Tuy có thể đặt tùy ý tên, nhưng để dễ sử dụng người ta thường đặt sao cho ngắn gọn nhất, dễ nhớ và dễ hiểu nhất. - Cách đặt tên trong chương trình: Tên do người lập trình đặt phải tuân thủ theo các quy tắc của ngôn ngữ lập trình cũng như của chương trình dịch và thỏa mãn: + Hai đại lượng khác nhau phải có tên khác nhau. + Tên không được trùng với từ khóa. + Tên phải bắt đầu bằng chữ cái, kể đó có thể là chữ cái hoặc là chữ số hay dấu gạch nối "-", tên không được chứa ký tự trống. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được ưu điểm của NNLT Free Pascal * Nội dung: Nêu ưu điểm của NNLT Free Pascal? * Sản phẩm: Ưu điểm của NNLT Free Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Nêu ưu điểm của NNLT Free Pascal?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Nêu ưu điểm của NNLT Free Pascal? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Pascal là ngôn ngữ định kiểu dữ liệu mạnh mẽ (strong typed language). - Kiểm tra lỗi rộng rãi. - Cung cấp một số loại dữ liệu như mảng (array), bản ghi (record), file và

	tập hợp (set). - Cung cấp một loạt cấu trúc lập trình. - Hỗ trợ lập trình cấu trúc thông qua các chức năng và thủ tục. - Hỗ trợ lập trình hướng đối tượng (OOP - object oriented programming). – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 2:
LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP
TRÌNH (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Biết cấu trúc chung của chương trình Free Pascal
- Biết ví dụ về NNLT

- **Kỹ năng:**

- Thực hiện khởi động được chương trình Free Pascal, soạn thảo chương trình đơn giản.

- Biên dịch, chạy được chương trình.

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- Thực hiện khởi động được chương trình Free Pascal, soạn thảo chương trình đơn giản.

- Biên dịch, chạy được chương trình.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

-Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình. + Phân biệt sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình. * Nội dung : Câu 1: Hãy cho biết các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình ? Câu 2: Cho biết sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình. * Sản phẩm: + Các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình. + Phân biệt sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Hãy cho biết các thành phần cơ bản của một ngôn ngữ lập trình ? Câu 2: Cho biết sự khác nhau giữa từ khóa và tên. Cho biết cách đặt tên trong chương trình.	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng kết kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Cấu trúc chung của chương trình (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cấu trúc chung của chương trình gồm phần khai báo và thân chương trình * Nội dung: Cấu trúc chung của chương trình * Sản phẩm: - Cấu trúc chung của chương trình gồm phần khai báo và thân chương trình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Cấu trúc chung của chương trình: Gồm 2 phần chính: <u>-Phần khai báo:</u> + Khai báo tên chương trình + Khai báo các thư viện và một số khai báo khác. <u>-Phần thân:</u> Gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện. Đây là phần bắt buộc phải có	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình gồm mấy phần? Đó là những phần nào? - Gv: Y/c HS quan sát Hình 1.7 trang 12 SGK

*Chú ý: +Phần khai báo có thể có hoặc không, nếu có phải đặt trước phần thân của chương trình. +Phần thân bắt buộc phải có. * Ví dụ : SGK	hình 2.3. cấu trúc chung của chương trình - HS: Quan sát Câu 2: Phần khai báo là phần nào? Phần thân chương trình là phần nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Gồm 2 phần: - Phần khai báo: (Có thể có hoặc không) + Khai báo tên chương trình + Khai báo các thư viện. - Phần thân: chứa các câu lệnh để máy tính cần thực hiện, đây là phần bắt buộc phải có. Câu 2 : - Phần khai báo: gồm 2 câu lệnh là khai báo tên chương trình là CT_Dau_Tien và khai báo thư viện Ctr. - Phần thân: dùng từ khóa begin và end cho biết điểm bắt đầu và kết thúc chương trình và 1 câu lệnh in ra màn hình. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Ví dụ về ngôn ngữ lập trình (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách khởi động chương trình Free Pascal, soạn thảo một chương trình đơn giản. - Biết biên dịch, chạy chương trình. * Nội dung: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? * Sản phẩm: - Khởi động chương trình Free Pascal, soạn thảo một chương trình đơn giản. - Biết biên dịch, chạy chương trình. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
4. Ví dụ về ngôn ngữ lập trình: - Các thao tác viết và chạy chương trình trong môi trường Turbo pascal:	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

+ Soạn thảo chương trình + Kiểm tra lỗi chính tả và cú pháp lệnh: Alt +F9 + Chạy chương trình: Ctrl+F9 + Thông báo đọc kết quả trên màn hình	Câu 1: Các thao tác viết và chạy chương trình trong môi trường Free Pascal l gì? Câu 2 : Viết chương trình in ra dòng chữ 'Day tot, hoc tot' - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: - Các thao tác viết và chạy chương trình trong môi trường Turbo pascal: + Soạn thảo chương trình + Kiểm tra lỗi chính tả và cú pháp lệnh: Alt +F9 + Chạy chương trình: Ctrl+F9 + Thông báo đọc kết quả trên màn hình Câu 2 : <pre>Program CT_Dau_tien; Uses crt; Begin Writeln('Day tot, hoc tot'); End.</pre> → Nhấn ctrl +F9 → Day tot, hoc tot – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Củng cố kiến thức đã học * Sản phẩm: + Cấu trúc chung của chương trình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết các từ khóa, ý nghĩa của Begin ... end, sửa được	

lỗi sai trong chương trình, viết được chương trình đơn giản * Nội dung: Bài tập * Sản phẩm: Các từ khóa, ý nghĩa của Begin ... end, sửa được lỗi sai trong chương trình, viết được chương trình đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Program Bai tap; Begin Uses crt; Writeln('chao cac ban'); Write('chuc mung cac ban da den voi'); Write('Turbo Pascal'); Readln; a) Hãy chỉ ra các từ khóa? b) Hãy cho biết chương trình trên viết đúng hay sai? Nếu sai thì sửa lại như thế nào? c) Hãy cho biết ý nghĩa của từ khóa Begin...End?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Program Bai tap; Begin Uses crt; Writeln('chao cac ban'); Write('chuc mung cac ban da den voi'); Write('Turbo Pascal'); Readln; a) Hãy chỉ ra các từ khóa? b) Hãy cho biết chương trình trên viết đúng hay sai? Nếu sai thì sửa lại như thế nào? c) Hãy cho biết ý nghĩa của từ khóa Begin...End? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Các từ khóa: Program, Uses, Begin, End. b) Chương trình trên viết sai. Sửa lại: Program Bai_tap; Uses crt; Begin Writeln('chao cac ban'); Write('chuc mung cac ban da den voi'); Write('Turbo Pascal'); Readln; End. c) Ý nghĩa của từ khóa Begin...End: nó là bắt đầu và kết thúc của 1 thân chương trình. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 1: LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- + Bước đầu làm quen với môi trường lập trình **FREE PASCAL**, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh .
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- Kỹ năng:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh .
- + Gõ được một số chương trình Free Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh .

- + Gõ được một số chương trình Free Pascal đơn giản

- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- + Biết cách khởi động chương trình Free Pascal
- + Biết cấu trúc chung của chương trình Free Pascal

* Nội dung :

- + Câu 1: Hãy nêu cách khởi động chương trình Free Pascal?
- + Câu 2: Hãy nêu cấu trúc chung của chương trình Free Pascal?

* Sản phẩm:

- + Khởi động chương trình Free Pascal.
- + Cấu trúc chung của chương trình Free Pascal

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: + Câu 1: Hãy nêu cách khởi động chương trình Free Pascal? + Câu 2: Hãy nêu cấu trúc chung của chương trình Free Pascal?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: + Câu 1: Hãy nêu cách khởi động chương trình Free Pascal? + Câu 2: Hãy nêu cấu trúc chung của chương trình Free Pascal? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)

1. Hoạt động 1 : Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal.

Nhận biết các thành phần trên màn hình của Free Pascal trang 15, 16 SGK (15 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- Khởi động và thoát khỏi Free Pascal. Nhận biết các thành phần trên màn hình của Free Pascal

Nội dung: Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal. Nhận biết các thành phần trên màn hình của Free Pascal trang 15, 16 SGK

* Sản phẩm: Kết quả bài 1 trang 15, 16 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1 trang 15, 16 SGK a. Khởi động Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền b. Màn hình của Free Pascal: Thanh bảng chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới màn hình c. Thoát khỏi phần mềm : Nhấn tổ hợp phím ALT + X	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và hoàn thành bài tập thực hành sau: Bài 1 trang 15, 16 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài 1 trang 15, 16 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản trang 16, 17 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản Nội dung: Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản trang 16, 17 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài 2 trang 16, 17 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2: trang 16, 17 SGK a. Lưu chương trình Nháy chuột File → Save hoặc nhấn phím F2, gõ tên sau khi hộp thoại hiện lên và nhấn Enter hoặc nháy OK b. Dịch chương trình Nhấn tổ hợp phím Alt + F9 c. Chạy chương trình Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F9	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Bài 2 trang 16, 17 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài 2 trang 16, 17 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK * Sản phẩm: kết quả bài thực hành 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16,

	17 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung:	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 15, 16, 17 SGK	
---	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 1: LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- + Bước đầu làm quen với môi trường lập trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- Kỹ năng:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một số chương trình Free Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một số chương trình Free Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: + Biết cách khởi động chương trình Free Pascal và viết một chương trình đơn giản * Nội dung : Viết chương trình in ra bảng “5 điều Bác Hồ dạy” * Sản phẩm: + Kết quả chương trình in ra bảng “5 điều Bác Hồ dạy” * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình in ra bảng “5 điều Bác Hồ dạy”	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra bảng “5 điều Bác Hồ dạy” - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả in ra màn hình đen chương trình in ra bảng “5 điều Bác Hồ dạy” – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)	
1. Hoạt động 1 : Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi trang 17, 18 SGK(15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách sửa lỗi chương trình Nội dung: Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi trang 17, 18 SGK * Sản phẩm: Kết quả sửa lỗi chương trình của một chương trình đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 3: Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi trang 17, 18 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi trang 17, 18 SGK

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả sửa lỗi chương trình của một chương trình đơn giản – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Hãy chỉnh sửa tên chương trình để in ra lời chào và tên của em (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách chỉnh sửa tên chương trình để in ra lời chào và tên của em Nội dung: Hãy chỉnh sửa tên chương trình để in ra lời chào và tên của em * Sản phẩm: Kết quả bài 4 trang 18 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 4: trang 16, 17 SGK a. Dịch chương trình Nhấn tổ hợp phím Alt + F9 b. Chạy chương trình Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F9	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Bài 4 trang 18 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả sửa lỗi chương trình của một chương trình đơn giản – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal

	+ Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dẫn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dẫn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3, 4 trang 16, 17, 18 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn:

BÀI 3: **CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU (Tiết 1)**

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình
- Một số phép toán cơ bản với dữ liệu số.

- **Kỹ năng:**

- Biết một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình
- Chuyển đổi từ biểu thức toán học sang các phép toán với dữ liệu kiểu số

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- Biết một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình
- Chuyển đổi từ biểu thức toán học sang các phép toán với dữ liệu kiểu số

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết cấu trúc chung của chương trình Free Pascal * Nội dung : Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: + Cấu trúc chung của chương trình Free Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Dữ liệu và kiểu dữ liệu (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình * Nội dung: Dữ liệu và kiểu dữ liệu * Sản phẩm: - Một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu: a) Dữ liệu: Để dễ dàng quản lý và tăng hiệu quả xử lý, NNLT phân chia dữ liệu thành các kiểu khác nhau: chữ, số nguyên, số thập phân, ... Ví dụ : SGK b. Kiểu dữ liệu: Các kiểu dữ liệu thường dùng nhất: - Số nguyên (Integer): ví dụ số học sinh 1 lớp, số sách trong thư viện - Số thực (Real): ví dụ như chiều cao, điểm trung bình - Ký tự (char): là 1 chữ, 1 số hay 1 ký hiệu đặc biệt.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Dữ liệu là gì? Kiểu dữ liệu là gì? Câu 2: Em hãy cho biết một số kiểu thường dùng trong NNLT Pascal? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Câu 1: Để dễ dàng quản lý và tăng hiệu quả xử lý, NNLT phân chia dữ liệu thành các kiểu khác nhau: chữ, số nguyên, số thập phân, ...

- Xâu kí tự (String): là các chữ cái nối với nhau. Xâu kí tự thường được đặt trong dấu nháy đơn ‘’. Ví dụ: ‘2354’, ‘12’,... Lưu ý: Trong Pascal, để cho chương trình dịch hiểu dãy chữ số là kiểu xâu. Ta phải đặt dãy số đó trong cặp dấu nháy đơn Ví dụ 2: SGK	Kiểu dữ liệu là miền xác định giá trị có thể của dữ liệu và các phép toán có thể thực hiện trên các dữ liệu đó. Câu 2: Các kiểu dữ liệu thường dùng nhất: - Số nguyên (Integer): ví dụ số học sinh 1 lớp, số sách trong thư viện - Số thực (Real): ví dụ như chiều cao, điểm trung bình - Kí tự (char): là 1 chữ, 1 số hay 1 kí hiệu đặc biệt. - Xâu kí tự (String): là các chữ cái nối với nhau. Xâu kí tự thường được đặt trong dấu nháy đơn ‘’. Ví dụ: ‘2354’, ‘12’,... – Báo cáo: Cá nhân báo cáo																					
2. Hoạt động 2: Các phép toán với dữ liệu kiểu số (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết các phép toán trong NNLT Free Pascal * Nội dung: Các phép toán với dữ liệu kiểu số * Sản phẩm: Các phép toán trong NNLT Free Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét																						
Tiến trình nội dung 2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số: Bảng kí hiệu các phép toán trong Pascal: <table><tr><th>Kí hiệu</th><th>Phép toán</th><th>Kiểu dữ liệu</th></tr><tr><td>+</td><td>cộng</td><td>số nguyên, số thực</td></tr><tr><td>-</td><td>trừ</td><td>số nguyên, số thực</td></tr><tr><td>*</td><td>nhân</td><td>số nguyên, số thực</td></tr><tr><td>/</td><td>chia</td><td>số nguyên, số thực</td></tr><tr><td>div</td><td>chia lấy phần nguyên</td><td>số nguyên</td></tr><tr><td>mod</td><td>chia lấy phần dư</td><td>số nguyên</td></tr></table> Chú ý: - Kí hiệu các phép toán trong Pascal khác các phép toán trong toán học. - Chỉ được dùng cặp dấu ngoặc tròn () để gộp các phép toán. * Các phép toán được thực hiện theo	Kí hiệu	Phép toán	Kiểu dữ liệu	+	cộng	số nguyên, số thực	-	trừ	số nguyên, số thực	*	nhân	số nguyên, số thực	/	chia	số nguyên, số thực	div	chia lấy phần nguyên	số nguyên	mod	chia lấy phần dư	số nguyên	Hoạt động của GV + HS GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Các phép toán trong Free Pascal với các phép toán trong toán học có sự khác nhau ở phép toán nào? Câu 2: Khi viết chương trình một bạn quên qui tắc này và dùng cặp dấu ngoặc vuông [...] hay dấu ngoặc nhọn {...} để viết biểu thức được không? Câu 3: Tương tự trong toán học trong Pascal cũng có những qui định thực hiện ưu tiên giữa các phép toán. Trong toán học có những ưu tiên nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Khác nhau phép nhân và phép chia. Câu 2 : Không được vì như thế chương trình dịch sẽ không hiểu và không thể dịch ra cho máy tính thực hiện được.
Kí hiệu	Phép toán	Kiểu dữ liệu																				
+	cộng	số nguyên, số thực																				
-	trừ	số nguyên, số thực																				
*	nhân	số nguyên, số thực																				
/	chia	số nguyên, số thực																				
div	chia lấy phần nguyên	số nguyên																				
mod	chia lấy phần dư	số nguyên																				

thứ tự ưu tiên: - Các phép toán trong ngoặc được thực hiện trước tiên. - Trong dãy các phép toán không có dấu ngoặc, các phép nhân, phép chia, phép chia lấy phần nguyên (div) và phép chia lấy phần dư (mod) được thực hiện trước. - Cuối cùng thực hiện phép cộng, phép trừ theo thứ tự từ trái sang phải.	Câu 3 : + Các phép toán trong ngoặc thực hiện trước ngoài ngoặc thực hiện sau. + Trong biểu thức có các phép toán cộng, trừ, nhân, chia thì nhân, chia thực hiện trước và cộng trừ thực hiện sau. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Câu 1: Hãy nêu ít nhất hai kiểu dữ liệu và một phép toán có thể thực hiện được trên một kiểu dữ liệu, nhưng phép toán đó không có nghĩa trên kiểu dữ liệu kia. Câu 2: Dãy chữ số 2017 có thể thuộc những kiểu dữ liệu nào? Câu 3: Cho hai xâu kí tự "Lớp" và "8A". Hãy thử định nghĩa một "phép toán" có thể thực hiện được trên hai xâu kí tự đó. * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Câu 1: Hãy nêu ít nhất hai kiểu dữ liệu và một phép toán có thể thực hiện được trên một kiểu dữ liệu, nhưng phép toán đó không có nghĩa trên kiểu dữ liệu kia. Câu 2: Dãy chữ số 2017 có thể thuộc những kiểu dữ liệu nào? Câu 3: Cho hai xâu kí tự "Lớp" và "8A". Hãy thử định nghĩa một "phép toán" có thể thực hiện được trên hai xâu kí tự đó.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy nêu ít nhất hai kiểu dữ liệu và một phép toán có thể thực hiện được trên một kiểu dữ liệu, nhưng phép toán đó không có nghĩa trên kiểu dữ liệu kia. Câu 2: Dãy chữ số 2017 có thể thuộc những kiểu dữ liệu nào? Câu 3: Cho hai xâu kí tự "Lớp" và "8A". Hãy thử định nghĩa một "phép toán" có thể thực hiện được trên hai xâu kí tự đó. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: +Câu 1: - Hai kiểu dữ liệu là: Integer (số nguyên), String (xâu kí tự). - Phép toán: $(3*4)+(5*6)*(123-2123)$ chỉ thực hiện được trên kiểu dữ liệu Integer và không thực hiện được trên kiểu dữ liệu String.

Tin hoïc 8

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: a) $a/b+c/d$ b) $a*x*x+b*x+c$ c) $1/x-a/5*(b+2)$ d) $(a*a+b)*(1+c)*(1+c)*(1+c)$ - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được :

- Các phép so sánh trong NNLT
- Giao tiếp người với máy tính

- **Kỹ năng:**

- Xác định được các phép so sánh
- Giao tiếp người – máy tính

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- Xác định được các phép so sánh
- Giao tiếp người – máy tính

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

*** Mục tiêu hoạt động:**

+ Biết các kiểu dữ liệu và các phép toán với dữ liệu kiểu số

*** Nội dung :** Hãy nêu các phép toán với dữ liệu kiểu số ? Cho ví dụ minh họa?

*** Sản phẩm:** Các kiểu dữ liệu và các phép toán với dữ liệu kiểu số

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Hãy nêu các phép toán với dữ liệu kiểu số ? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)

1. Hoạt động 1: Các phép so sánh (25 phút)

*** Mục tiêu hoạt động:** Biết các phép so sánh

*** Nội dung:** Các phép so sánh

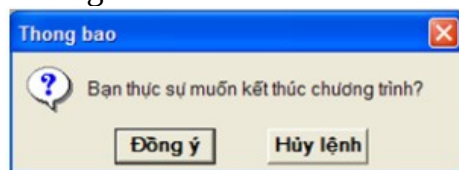
*** Sản phẩm:** các phép so sánh

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiền trình nội dung				Hoạt động của GV + HS			
3. Các phép so sánh : Bảng các phép so sánh:				GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Các phép so sánh trong Free Pascal với các phép toán trong toán học có sự khác nhau ở phép so sánh nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Trong toàn bộ các phép so sánh nhỏ sau:			
Phép so sánh	Kí hiệu toán học	Kí hiệu Pascal	Ví dụ	Phép so sánh	Kí hiệu toán học	Kí hiệu Pascal	Ví dụ
Bằng	=	=	5=5	Bằng	=	=	5=5
Khác	≠	<>	5<>6	Khác	≠	<>	5<>6
Nhỏ hơn	<	<	5<6	Nhỏ hơn	<	<	5<6
Nhỏ hơn hoặc bằng	≤	<=	5<=6	Nhỏ hơn hoặc bằng	≤	<=	5<=6
Lớn hơn	>	>	9>8	Lớn hơn	>	>	9>8
Lớn hơn hoặc bằng	≥	≥	9>=6				
Ví dụ : SGK							

	Lớn hơn hoặc bằng	$\geq$	$\geq$	$9 \geq 6$
– Báo cáo: Cá nhân báo cáo				
2. Hoạt động 2: Giao tiếp người – máy tính (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán và tạm ngừng chương trình. * Nội dung: Giao tiếp người – máy tính * Sản phẩm: Nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán và tạm ngừng chương trình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét				
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS			
4. Giao tiếp người – máy tính : - Quá trình trao đổi thông tin, dữ liệu hai chiều từ máy tính đến con người và từ con người đến máy tính được gọi là tương tác(giao tiếp) giữa người và máy. a. Nhập dữ liệu: - Để nhập dữ liệu dùng lệnh write và readln Ví dụ: write('nhap nam sinh:'); readln(NS); Ban hay nhap nam sinh NS = b. Thông báo kết quả tính toán: - Thông báo kết quả tính toán dùng lệnh write hoặc writeln Ví dụ: writeln('dien tich hinh chu nhac:',S); dien tich hinh chu nhac:20 c. Tạm ngừng chương trình: - Có hai chế độ tạm ngừng chương trình: + Ngừng trong 1 khoảng thời gian nhất định + Ngừng đến khi người dùng nhấn phím - Lệnh tạm ngừng chương trình: Delay(x) - Delay(x) là lệnh tạm ngừng chương trình trong vòng x phaàn nghìn giaây. - Lệnh readln: tạm ngừng chương trình cho đến khi người dùng nhấn phím Enter rồi tiếp tục thực hiện chương trình. Ví dụ 3: SGK Ví dụ 4: SGK d. Hết thời gian: Nếu nháy chuột vào Đồng ý chương trình sẽ kết thúc, còn nháy chuột vào Hủy	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Giao tiếp giữa người và máy tính là gì? Câu 2: Tương tác giữa người và máy tính được thực hiện qua các thiết bị nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Quá trình trao đổi thông tin, dữ liệu hai chiều từ máy tính đến con người và từ con người đến máy tính được gọi là tương tác(giao tiếp) giữa người và máy. Câu 2: Các thiết bị chuột, bàn phím, màn hình – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Để nhập dữ liệu em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để thông báo kết quả tính toán ra màn hình đen em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Lệnh write và readln Ví dụ: write('nhap nam sinh:'); readln(NS); Ban hay nhap nam sinh NS = Câu 2: Lệnh writeln			

lệnh chương trình vẫn tiếp tục bình thường



Ví dụ: `writeln('dien tích hình chu nhật:',S);`

`dien tích hình chu nhật:20`

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 3:

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

Câu 1: Có mấy chế độ tạm ngừng chương trình? Lệnh tạm ngừng chương trình là lệnh gì?

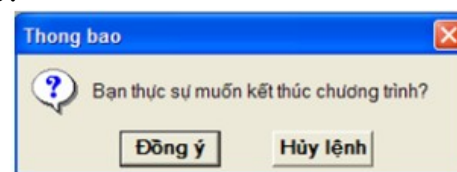
Câu 2: Ví dụ:

`Writeln('cac ban cho 2 giay nhe:');
delay(2000);`

Sau khi in ra màn hình dòng chữ “cac ban cho 2 giay nhe” chương trình sẽ thực hiện như thế nào?

Câu 3: Phân biệt sự khác nhau giữa lệnh Delay và lệnh readln?

Câu 4: Khi người dùng muốn thoát khỏi chương trình đang chạy em làm như thế nào?



- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

Câu 1:

- Có hai chế độ tạm ngừng chương trình:
+ Ngừng trong 1 khoảng thời gian nhất định

+ Ngừng đến khi người dùng nhấn phím

- Lệnh tạm ngừng chương trình: Delay(x)

Câu 2: Sau khi in ra màn hình dòng chữ “cac ban cho 2 giay nhe” chương trình sẽ thực hiện tạm ngừng 2 giây sau đó thực hiện tiếp

Câu 3:

+ Lệnh Delay(x) là lệnh tạm ngừng chờ đợi trong vòng x phần nghìn giây.

+ Lệnh readln: tạm ngừng chương trình

Tin hoïc 8

Writeln('5+20=' , '20+5') ; và Writeln('5+20=' , 20+5); Hai lệnh sau có tương đương với nhau không? Tại sao? Writeln('100'); và Writeln(100); * Sản phẩm: Ý nghĩa các câu lệnh trong Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Hãy phân biệt ý nghĩa của các câu lệnh Pascal sau đây: Writeln('5+20=' , '20+5') ; và Writeln('5+20=' , 20+5); Hai lệnh sau có tương đương với nhau không? Tại sao? Writeln('100'); và Writeln(100);	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy phân biệt ý nghĩa của các câu lệnh Pascal sau đây: Writeln('5+20=' , '20+5') ; và Writeln('5+20=' , 20+5); Hai lệnh sau có tương đương với nhau không? Tại sao? Writeln('100'); và Writeln(100); - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Writeln('5+20=' , '20+5'); thì sẽ cho ra kết quả trả về thuộc kiểu dữ liệu xâu kí tự: 5+20= 20+5 - Writeln('5+20=' , 20+5); thì sẽ cho ra kết quả là một số bởi một phép tính toán: 5+20= 25 - Hai lệnh sau Writeln('100'); và Writeln(100); sẽ cho ra cùng một kết quả là 100. Nhưng kiểu dữ liệu của hai lệnh lại không tương đương nhau, một lệnh là kiểu dữ liệu xâu kí tự, một lệnh thuộc kiểu dữ liệu số nguyên. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- + Bước đầu làm quen với môi trường lập trình **FREE PASCAL**, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh .
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Kỹ năng:

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản

- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: + Biết các phép toán so sánh + Biết cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình * Nội dung : Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: + Các phép toán so sánh + Cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Các phép toán so sánh + Cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình - Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK(15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách gõ các biểu thức toán học, biên dịch và sửa lỗi chương trình. Nội dung: Luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK * Sản phẩm: Kết quả gõ các biểu thức toán học, biên dịch và sửa lỗi chương trình. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1: Luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả Luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành luyện tập gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal trang 26 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 1 trang 26 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn

	dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1trang 26 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- + Bước đầu làm quen với môi trường lập trình **FREE PASCAL**, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh.
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Kỹ năng:

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản

- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: + Biết các phép toán so sánh + Biết cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình * Nội dung : Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: + Các phép toán so sánh + Cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy nêu các phép toán so sánh trong Pascal? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Để nhập dữ liệu và thông báo kết quả tính toán em sử dụng những lệnh nào? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Các phép toán so sánh + Cách nhập dữ liệu, thông báo kết quả tính toán ra màn hình - Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)

1. Hoạt động 1 : Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm dừng chương trình trang 26, 27 SGK(15 phút)

*** Mục tiêu hoạt động:**

- Biết cách nhập chương trình phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên trong Pascal

Nội dung: Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm dừng chương trình trang 26, 27 SGK

*** Sản phẩm:** Kết quả nhập chương trình phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên trong Pascal

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2: Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm dừng chương trình trang 26, 27 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm dừng chương trình trang 26, 27 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm dừng chương trình trang 26, 27 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình trang 27 SGK (15 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: Biết cách ghi dữ liệu ra màn hình	
- Nội dung: Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình trang 27 SGK	
* Sản phẩm: Kết quả bài 3 trang 27 SGK	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 3: Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình trang 27 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình trang 27 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình

	trang 27 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 2, 3 trang 26, 27 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 3, 4 trang 16, 17 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các

	thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2, 3 trang 26, 27 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn:

BÀI 4:

SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được chức năng, nhiệm vụ, cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

- **Kỹ năng:** cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Thực hiện cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

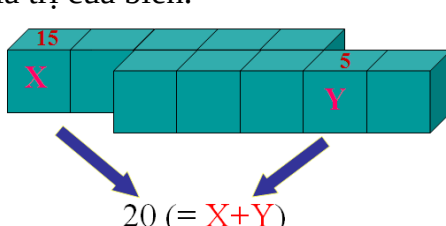
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động: + Biết các kiểu dữ liệu và cấu trúc chung của chương trình trong NNLT * Nội dung : Câu 1: Hãy nêu các kiểu dữ liệu thường dùng? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: Các kiểu dữ liệu và cấu trúc chung của chương trình trong NNLT * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Hãy nêu các kiểu dữ liệu thường dùng? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Hãy cho biết các thành phần chính trong cấu trúc của chương trình? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Biến là công cụ trong lập trình (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết biến trong NNLT * Nội dung: Biến là công cụ trong lập trình * Sản phẩm: Biến trong NNLT * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Biến là công cụ trong lập trình: + Trong lập trình biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình + Dữ liệu do biến lưu trữ được gọi là giá trị của biến.  Vd1: SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Trong lập trình có một đại lượng rất quan trọng đó là gì? Cho ví dụ? Câu 2: Trong lập trình biến được dùng để làm gì? Câu 3: Giá trị của biến là gì? Câu 4: Cho ví dụ về biến và giá trị của biến? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Câu 1: Trong lập trình có một đại lượng rất quan trọng đó là biến Ví dụ: x, y, z, r, a, b, ... : biến Câu 2: Trong lập trình biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình

Tin hoïc 8

Tin hoïc 8

– Báo cáo: Cá nhân báo cáo	
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết sửa lỗi chương trình * Nội dung: Bài 1: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng? a) Var tb : real ; b) Var 4hs: integer ; c) var s, tb : real ; d) Var R = 30 ; Bài 2: Hãy liệt kê các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng : <pre>var a, b:= integer ; s, p: char; begin a: = 200 b:= a/c ; write (b) ; readln end.</pre> * Sản phẩm: Sửa lỗi chương trình trong Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Bài 1: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng? a) Var tb : real ; b) Var 4hs: integer ; c) var s, tb : real ; d) Var R = 30 ; Bài 2: Hãy liệt kê các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng : <pre>var a, b:= integer ; s, p: char; begin a: = 200 b:= a/c ; write (b) ; readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng? a) Var tb : real ; b) Var 4hs: integer ; c) var s, tb : real ; d) Var R = 30 ; Bài 2: Hãy liệt kê các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng : <pre>var a, b:= integer ; s, p: char; begin a: = 200 b:= a/c ; write (b) ; readln end.</pre> - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 1:

	a) ðúng; b) Sai bởi tên biến không tuân theo quy tắc ngôn ngữ lập trình: có chữ số ở đầu. c) ðúng d) Sai bởi khai báo tên biến thì phía sau phải có kiểu dữ liệu chứ không phải giá trị. Bài 2: Các lỗi : Có 4 lỗi - Dòng 1: cú pháp khai báo biến chưa đúng (Thừa dấu = và khai báo kiểu dữ liệu của b phải là số thực). - Dòng 2: cú pháp khai báo biến chưa đúng (khai báo kiểu dữ liệu của s, p phải là số thực). - Dòng 4: hết một câu lệnh không dùng dấu ; - Dòng số 7 thiếu dấu ; - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 4:

SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được chức năng, nhiệm vụ, cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

- **Kỹ năng:** cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Thực hiện cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết cú pháp khai báo biến và cho ví dụ minh họa * Nội dung : Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Giải thích? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: Cú pháp khai báo biến và cho ví dụ minh họa * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Giải thích? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)	
1. Hoạt động 1: Sử dụng biến trong chương trình (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết câu lệnh gán * Nội dung: Sử dụng biến trong chương trình * Sản phẩm: Câu lệnh gán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Sử dụng biến trong chương trình: - Các thao tác với biến đã khai báo: +Gán giá trị cho biến +Tính toán với các biến - Cú pháp câu lệnh gán trong NNLTPascal: - Tên biến:= Biểu thức cần gán giá trị cho biến;	GV giao nhiệm vụ : - Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Hãy nêu các thao tác với biến? - Câu 2: Nêu cú pháp câu lệnh gán? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên

VD: A:=2000; B:= 19; S:= A+B; X:=X+1; -Chú ý: + Giá trị của biến có thể thay đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình. +2 biến cùng kiểu dữ liệu thì mới thực hiện phép gán. +Lệnh nhập giá trị cho biến trong Pascal: Read(tên các biến); hoặc Readln(tên các biến); VD: Nhập giá trị cho các biến a,b,c từ bàn phím: Read(a,b,c); hoặc Readln(a,b,c);	– Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Các thao tác với biến đã khai báo: +Gán giá trị cho biến +Tính toán với các biến Câu 2: Cú pháp câu lệnh gán trong NNLT pascal: Tên biến:= Biểu thức cần gán giá trị cho biến; VD: A:=2000; B:= 19; S:= A+B; X:=X+1; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Hằng (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết khái niệm Hằng và cú pháp khai báo Hằng * Nội dung: Hằng * Sản phẩm: khái niệm Hằng và cú pháp khai báo Hằng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
4. Hằng : + Hằng là đại lượng có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình và được dùng để lưu trữ dữ liệu. + Cú pháp khai báo Hằng Const < tên hằng>=<giá trị>; Trong đó: -Const : Từ khóa - tên hằng: Đặt theo quy tắc đặt tên trong Pascal. -Giá trị: là một giá trị số thực. Ví dụ: Constpi=3.14; R= 2019; -Chú ý: + So sánh biến và hằng: -Giống: cả 2 đều dùng để lưu trữ dữ liệu trong lập trình Pascal -Khác: Giá trị của biến là có thể thay đổi còn giá trị của hằng là không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình. + Các Hằng có cùng giá trị thì khai báo trên 1 dòng và ngăn cách nhau bởi dấu , + Trong 1 bài toán có nhiều Hằng thì	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hằng là gì? Câu 2: Cú pháp khai báo Hằng? Giải thích ? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: + Hằng là đại lượng có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình và được dùng để lưu trữ dữ liệu. Câu 2: + Cú pháp khai báo Hằng Const < tên hằng>=<giá trị>; Trong đó: -Const : Từ khóa - tên hằng: Đặt theo quy tắc đặt tên trong Pascal. -Giá trị: là một giá trị số thực. Ví dụ: Constpi=3.14; R= 2019; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

ta chỉ khai báo 1 từ khóa Const duy nhất.	GV giao nhiệm vụ 2 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: So sánh sự giống và khác nhau giữa biến và hằng trong lập trình Pascal - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: -Giống: cả 2 đều dùng để lưu trữ dữ liệu trong lập trình Pascal -Khác: Giá trị của biến là có thể thay đổi còn giá trị của hằng là không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình. + Các Hằng có cùng giá trị thì khai báo trên 1 dòng và ngăn cách nhau bởi dấu , + Trong 1 bài toán có nhiều Hằng thì ta chỉ khai báo 1 từ khóa Const duy nhất. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Bài 1: Nêu sự khác nhau giữa biến và hằng và cho một vài ví dụ về khai báo biến và hằng. Bài 2: Giả sử ta đã khai báo một hằng Pi với giá trị 3.14. Có thể gán lại giá trị 3.1415 cho Pi trong phần thân chương trình được không, tại sao? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Bài 1: Nêu sự khác nhau giữa biến và hằng và cho một vài ví dụ về khai báo biến và hằng. Bài 2: Giả sử ta đã khai báo một hằng Pi với giá trị 3.14. Có thể gán lại giá trị 3.1415 cho Pi trong phần thân chương trình được không, tại sao?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1: Nêu sự khác nhau giữa biến và hằng và cho một vài ví dụ về khai báo biến và hằng. Bài 2: Giả sử ta đã khai báo một hằng Pi với giá trị 3.14. Có thể gán lại giá trị 3.1415 cho Pi trong phần thân chương trình được không, tại sao? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 1: Khác nhau giữa biến và hằng

	là : - Hằng: Giá trị của hằng không thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. - Biến: giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. - Cách khai báo biến: Var<tên biến>:<kiểu dữ liệu>; Ví dụ: Var a,b:integer; C:string; - Cách khai báo hằng: const <tên hằng>=<giá trị của hằng>; Ví dụ: Const pi=3.14; Bài 2: Ta không thể gán lại giá trị của Pi bởi tính chất của hằng là “Có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình”. Chương trình sẽ báo lỗi:  – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Viết được chương trình đơn giản sử dụng biến và hằng * Nội dung: Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây : a) Tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh là a và chiều cao là h (a và h là các số tự nhiên nhập vào từ bàn phím). b) Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy phần dư của 2 số nguyên a và b. * Sản phẩm: cChương trình đơn giản sử dụng biến và hằng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây : a) Tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh là a và chiều cao là h (a và h là các số tự nhiên nhập vào từ bàn phím). b) Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy phần dư của 2 số nguyên a và b.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây : a) Tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh là a và chiều cao là h (a và h là các số tự nhiên nhập vào từ bàn phím). b) Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy phần dư của 2 số nguyên a và b. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn

	thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Kiểu dữ liệu của biến a là : real; Kiểu dữ liệu biến h là : real; Kiểu dữ liệu biến S (diện tích) là real. b) Kiểu dữ liệu của biến a là : integer; Kiểu dữ liệu của biến b là : integer; Kiểu dữ liệu của biến c là : integer; Kiểu dữ liệu của biến d là : integer. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn:

BÀI TẬP

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 01 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được:

+ Cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

+ Viết được một số chương trình đơn giản sử dụng biến và hằng trong Free Pascal

- **Kỹ năng:**

+ Cách khai báo biến và hằng trong lập trình Pascal.

+ Viết được một số chương trình đơn giản sử dụng biến và hằng trong Free Pascal

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Thực hiện cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong lập trình Pascal.

+ Viết được một số chương trình đơn giản sử dụng biến và hằng trong Free Pascal

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo

kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết cú pháp khai báo biến và hằng + Biết phân biệt sự giống và khác nhau giữa biến và hằng * Nội dung : Câu 1: Hãy nêu cú pháp khai báo biến và Hằng? Giải thích? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Phân biệt sự giống và khác nhau giữa Biến và Hằng? * Sản phẩm: + Cú pháp khai báo biến và hằng + Phân biệt sự giống và khác nhau giữa biến và hằng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu 1: Hãy nêu cú pháp khai báo biến và Hằng? Giải thích? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Phân biệt sự giống và khác nhau giữa Biến và Hằng?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Bài tập (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết cách khai báo biến và hằng + Viết, biên dịch, chạy chương trình một số chương trình sử dụng biến và hằng * Nội dung: Bài tập * Sản phẩm: Kết quả chương trình một số chương trình sử dụng biến và hằng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: 1. Viết chương trình tính chu vi và diện tích của hình chữ nhật có chiều dài hai cạnh là a, b (được nhập từ bàn phím). 2. Viết chương trình tính chu vi, diện tích hình vuông có cạnh a (được nhập từ bàn phím).	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính chu vi và diện tích của hình chữ nhật có chiều dài hai cạnh là a, b (được nhập từ bàn phím). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:

	<pre> Program Chu_nhat; uses crt; Var a, b, S, CV: real; Begin Write('Nhap chieu dai:'); readln(a); Write('Nhap chieu rong:'); readln(b); S := a*b; CV := (a+b)*2; Writeln('Dien tích hình chu nhật la:',S); Writeln('Chu vi hình chu nhật la:',CV); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính chu vi, diện tích hình vuông có cạnh a (được nhập từ bàn phím). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program HINH_VUONG; uses crt; Var a, S, CV: real; Begin Write('Nhap chieu dai:'); readln(a); S := a*a; CV := a*4; Writeln('Dien tích hình vuongla:',S); Writeln('Chu vi hình vuông la:',CV); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo </pre>
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: - Viết chương trình cho phép tính trung bình cộng của bốn số. - Viết chương trình tính diện tích và chu vi của tam giác (được nhập từ bàn phím) * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học	

* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: 1. Viết chương trình cho phép tính trung bình cộng của bốn số. 2. Viết chương trình tính diện tích và chu vi của tam giác (được nhập từ bàn phím)	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép tính trung bình cộng của bốn số. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program TB_Cong_4_So; uses crt; Var a, b, c, d: real; Begin Clrscr; Write('Nhap so thu nhât:'); readln(a); Write('Nhap so thu hai:'); readln(b); Write('Nhap so thu ba:'); readln(c); Write('Nhap so thu tu:'); readln(d); S:=(a+b+c+d)/4; Writeln('Trung binh cong: ',S:3:2); Readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính diện tích và chu vi của tam giác (được nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program TAM_GIAC; uses crt; Var a,b,c,p,S: real; Begin clrscr; Write('Nhap canh a:'); readln(a); Write('Nhap canh b:'); readln(b); Write('Nhap canh c:'); readln(c); S:=(a*h)/2; p:=(a+b+c)/2; Write('Dien tich tam giac la:',s); Write('Chu vi tam giac la:',p); readln </pre>

	end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Viết chương trình tính chu vi và diện tích hình tròn có bán kính r (được nhập từ bàn phím). * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình tính chu vi và diện tích hình tròn có bán kính r (được nhập từ bàn phím).	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính chu vi và diện tích hình tròn có bán kính r (được nhập từ bàn phím). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program hình_tron; Uses crt; Const pi =3.14; Var r,S,C:real; Begin Write ('Ban kinh la'); Readln (r); S:=r*r*pi; C:=r*2*pi; Writeln ('Chu vi la',C); Writeln ('Dien tích la',S); Readln; End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 3: KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN(Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- + Bước đầu làm quen với cách khai báo và sử dụng biến trong chương trình .
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.

- Kỹ năng:

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản

- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả hoạt động của chương trình trong môi trường Free Pascal.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin.**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

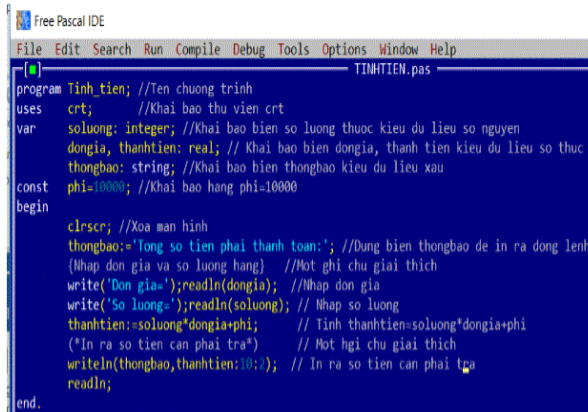
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: Biết cú pháp khai báo biến và hằng * Nội dung : Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: Cú pháp khai báo biến và hằng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Cú pháp khai báo biến và hằng – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)	
1. Hoạt động 1 : Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 34, 35 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách khai báo và sử dụng biến để viết chương trình Pascal Nội dung: Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 34, 35 SGK * Sản phẩm: Kết quả khai báo và sử dụng biến để viết chương trình Pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1: Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 34, 35 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Viết

 <pre> program TinhTien; //Ten chương trình uses crt; //Khai báo thư viện crt var soluong: integer; //Khai báo biến số lượng kiểu dữ liệu số nguyên dongia, thanhtien: real; // Khai báo biến đơn giá, thanh tiền kiểu dữ liệu số thực thongbao: string; //Khai báo biến thông báo kiểu dữ liệu xâu phi=10000; //Khai báo hằng phi=10000 const begin clrscr; //Xóa màn hình thongbao:='Tổng số tiền phải thanh toán: '; //Dùng biến thông báo để in ra dòng lệnh {Nhập đơn giá và số lượng hàng} //Mô tả ghi chú giải thích write('Đơn giá:');readln(dongia); //Nhập đơn giá write('Số lượng:');readln(soluong); // Nhập số lượng thanhtien:=soluong*dongia+phi; // Tính thanh tiền=soluong*dongia+phi (*In ra số tiền cần phải trả*) // Mô tả ghi chú giải thích writeln(thongbao,thanhtien:10:2); // In ra số tiền cần phải trả readln; end. </pre>	chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 34, 35 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 34, 35 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

C. LUYỆN TẬP (28 phút)

- * **Mục tiêu hoạt động**: Thực hành trên máy tính
- * **Nội dung** : Thực hành bài 1 trang 34 SGK
- * **Sản phẩm**: Kết quả bài thực hành bài 1 trang 34 SGK
- * **Tổ chức thực hiện**: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả

	đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 3: KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN(Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

+ Bước đầu làm quen với cách khai báo và sử dụng biến trong chương trình .

- + Gõ ñược một chương trình Pascal ñơn giản
- + Biết cách ñịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên ñịch, chạy và xem kết quả hoạt ñộng của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Kỹ năng:

- + Gõ ñược một chương trình Pascal ñơn giản
- + Biết cách ñịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên ñịch, chạy và xem kết quả hoạt ñộng của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- Thái ñộ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính ñúng mục ñích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn ñề:**
- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn ñề, từ ñó học sinh phát hiện vấn ñề, tìm cách giải quyết vấn ñề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- + Khởi ñộng chương trình **FREE PASCAL**.
- + Gõ ñược một chương trình Pascal ñơn giản
- + Biết cách ñịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- + Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên ñịch, chạy và xem kết quả hoạt ñộng của chương trình trong môi trường Free Pascal.
- + Thực hành với các biểu thức số học trong chương trình Pascal

- **Năng lực hợp tác và năng lực về ñạo ñức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, ñọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, ñánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt ñộng nhóm, báo cáo kết quả hoạt ñộng nhóm.

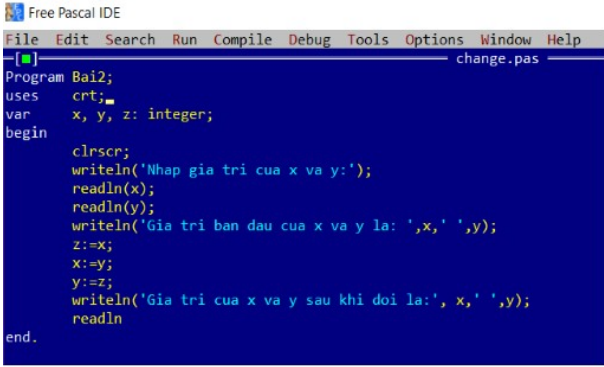
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ðỘNG (7 phút)

- * Mục tiêu hoạt ñộng: Biết cú pháp khai báo biến và hằng
- * Nội dung : Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa?
- * Sản phẩm: Cú pháp khai báo biến và hằng
- * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, ñánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy nêu cú pháp khai báo biến? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Cú pháp khai báo biến và hằng - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 2 : Thử viết chương trình nhập số nguyên X và Y rồi in ra giá trị ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của X và Y rồi lại in ra màn hình. Trang 35 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết cách viết chương trình nhập số nguyên X và Y rồi in ra giá trị ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của X và Y rồi lại in ra màn hình Nội dung: Thử viết chương trình nhập số nguyên X và Y rồi in ra giá trị ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của X và Y rồi lại in ra màn hình. Trang 35 SGK * Sản phẩm: Kết quả chương trình nhập số nguyên X và Y rồi in ra giá trị ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của X và Y rồi lại in ra màn hình * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2: Thử viết chương trình nhập số nguyên X và Y rồi in ra giá trị ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của X và Y rồi lại in ra màn hình. Trang 35 SGK 	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 35 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Viết chương trình pascal có khai báo và sử dụng biến trang 35 SGK - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 2 trang 35 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 2 trang 35 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 34 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy

	tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 35 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 35 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 35 SGK * Sản phẩm:	

+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 35 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 35 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn:

BÀI 5: **TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (Tiết1)**

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức: HS nắm được:

- + Khái niệm về bài toán và xác định bài toán
- + Quá trình giải bài toán trên máy tính

- Kỹ năng:

- + Biết xác định bài toán
- + Quá trình giải bài toán trên máy tính

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- +Thực hiện xác định bài toán
- + Thực hiện giải bài toán trên máy tính

- Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết được bài toán * Nội dung : Để tính tổng của các số tự nhiên từ 1 đến 100; tính quãng đường ô tô đi được trong 3 giờ với vận tốc 60km/h? Đó có phải là bài toán không? * Sản phẩm: Bài toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Để tính tổng của các số tự nhiên từ 1 đến 100; tính quãng đường ô tô đi được trong 3 giờ với vận tốc 60km/h? Đó có phải là bài toán không?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Xác định bài toán (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết khái niệm và xác định bài toán * Nội dung: Xác định bài toán * Sản phẩm: khái niệm và xác định bài toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Xác định bài toán: - Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết. - Muốn giải một bài toán trước hết phải xác định được bài toán tức là các điều kiện cho trước (giả thiết) và kết quả cần thu được (kết luận) - Ví dụ : Để tính diện tích hình tam giác + Điều kiện cho trước: Một cạnh và đường cao tương ứng với cạnh đó. + Kết quả thu được : diện tích hình tam giác.	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Bài toán là khái niệm quen thuộc ta thường gặp ở những môn học nào? Cho ví dụ về một bài toán mà em biết? Câu 2: Tuy nhiên, hằng ngày ta thường gặp và giải quyết các công việc đa dạng hơn nhiều như lập bảng cửu chương, lập bảng điểm của các bạn trong lớp... Vậy theo em bài toán là gì? Câu 3: Để giải quyết được một bài toán cụ thể, chúng ta cần phải làm gì?

	Câu 4: Xác định bài toán là gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Bài toán là khái niệm ta thường gặp ở các môn như: toán, vật lý, hoá học... → Ví dụ như: Tính tổng 20 và 30; Tìm x, biết $2x + 1 = 0$. Câu 2: Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết. Câu 3: Để giải quyết được một bài toán cụ thể, chúng ta cần xác định giả thuyết và kết luận của bài toán. Câu 4: Xác định bài toán, tức là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả thu được. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Tính diện tích tam giác, biết cạnh a và chiều cao h? Câu 2: Bài toán tìm đường đi tránh các điểm tắt nghẽn giao thông. Em hãy xác định bài toán đó? Câu 3: Đối với bài toán nấu một món ăn? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: + Điều kiện cho trước: một cạnh và đường cao tương ứng của cạnh đó. + Kết quả thu được: Diện tích hình tam giác. Câu 2: + Điều kiện cho trước: Vị trí nghẽn giao thông và các con đường có thể đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới. + Kết quả thu được: Đường đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới mà không qua điểm nghẽn giao thông. Câu 3: + Điều kiện cho trước: Các thực phẩm
--	---

	hiện có (trứng, mỡ, mắm, muối, rau...) + Kết quả thu được: một món ăn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Biết được các bước giải bài toán trên máy tính * Nội dung: Quá trình giải bài toán trên máy tính * Sản phẩm: Các bước giải bài toán trên máy tính * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Quá trình giải bài toán trên máy tính: - Để giải quyết 1 bài toán trên máy tính l đưa cho máy tính dy hữu hạn các thao tác đơn giản mà nó có thể thực hiện để từ các điều kiện cho trước, ta được kết quả cần tìm. - Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán. * Quá trình giải bài toán trên máy tính : Gồm 3 bước. + Bước 1: Xác định bài toán: Xác định được Input, Output + Bước 2: Mô tả thuật toán: Trình tự các bước giải. + Bước 3 : Viết chương trình: Bằng ngôn ngữ lập trình. * Chú ý: Khi mô tả thuật toán người ta thường chỉ ra cả INPUT và OUTPUT kèm theo để biết được thuật toán đó dùng để giải bài toán nào.	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Để giải quyết 1 bài toán trên máy tính thì chúng ta sẽ làm gì ? Câu 2: Em hiểu như thế nào là thuật toán? Câu 3: Làm thế nào để MT hiểu và trực tiếp thực hiện thuật toán ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Để giải quyết 1 bài toán trên máy tính là đưa cho máy tính dãy hữu hạn các thao tác đơn giản mà nó có thể thực hiện để từ các điều kiện cho trước, ta được kết quả cần tìm. Câu 2: Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán. Câu 3: Cần diễn tả thuật toán bằng một ngôn ngữ mà MT hiểu và thực hiện được. Ngôn ngữ đó gọi là lập trình. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm bao nhiêu bước? Nêu cụ thể từng bước? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:

	Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm 3 bước: * Bước 1: Xác định bài toán: Xác định được Input, Output * Bước 2: Mô tả thuật toán: Trình tự các bước giải. * Bước 3 : Viết chương trình: Bằng ngôn ngữ lập trình. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Bài 1: Bài toán là gì? Để xác định bài toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa? Bài 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Bài 1: Bài toán là gì? Để xác định bài toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa? Bài 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1: Bài toán là gì? Để xác định bài toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa? Bài 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết xác định được điều kiện cho trước và kết quả cần thu được * Nội dung: Hãy chỉ ra INPUT và OUTPUT của các bài toán sau: a) Xác định số học sinh trong lớp cùng mang họ Trần. b) Tính tổng của các phần tử lớn hơn 0 trong dãy n số cho trước. c) Tìm số các số có giá trị nhỏ nhất trong n số đã cho. * Sản phẩm: xác định được điều kiện cho trước và kết quả cần thu được * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Hãy chỉ ra INPUT và OUTPUT của	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả

các bài toán sau: a) Xác định số học sinh trong lớp cùng mang họ Trần. b) Tính tổng của các phần tử lớn hơn 0 trong dãy n số cho trước. c) Tìm số các số có giá trị nhỏ nhất trong n số đã cho.	lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy chỉ ra INPUT và OUTPUT của các bài toán sau: a) Xác định số học sinh trong lớp cùng mang họ Trần. b) Tính tổng của các phần tử lớn hơn 0 trong dãy n số cho trước. c) Tìm số các số có giá trị nhỏ nhất trong n số đã cho. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Input: Danh sách số học sinh trong lớp. Output: Số học sinh trong lớp mang họ Trần. b) Input: Dãy gồm n số. Output: Tổng các phần tử lớn hơn 0. c) Input : Cho n số. Output: Số các số có giá trị nhỏ nhất trong n số. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
---	--

Ngày soạn:

BÀI 5:
TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được thuật toán và mô tả thuật toán trên máy tính
- **Kỹ năng:** Xác định thuật toán và mô tả thuật toán trên máy tính
- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

GV:

Tin hoïc 8

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Thực hiện mô tả thuật toán trên máy tính

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* **Mục tiêu hoạt động:** Biết xác định bài toán và các bước giải bài toán trên máy tính

* **Nội dung :**

Câu 1: Bài toán là gì? Để xác định bài toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa?

Câu 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước?

* **Sản phẩm:** xác định bài toán và các bước giải bài toán trên máy tính

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Bài toán là gì? Để xác định bài toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)

1. Hoạt động 1: Thuật toán và mô tả thuật toán (25 phút)

* **Mục tiêu hoạt động:** Biết khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán

* **Nội dung:** Thuật toán và mô tả thuật toán

* Sản phẩm: Khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Thuật toán và mô tả thuật toán:	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Em hãy nêu thuật toán và mô tả thuật toán về công việc pha trà ? Câu 2: Thuật toán là gì? Mô tả thuật toán là gì? Câu 3: Các bước của thuật toán được thực hiện như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: * Xác định bài toán: + Input : Trà, nước sôi, ấm và chén. + Output: Chén trà đã pha để mời khách. * Thuật toán: + Bước 1: Tráng ấm chén bằng nước sôi. Bước 2 : Cho trà vào ấm. Bước 3: Rót nước sôi và ấm và đợi khoảng 3 – 4 phút. Bước 4: Rót trà ra chén để mời khách. Câu 2: + Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước + Mô tả thuật toán là liệt kê các bước cần thiết để giải một bài toán. Câu 3: Thực hiện một cách tuần tự theo trình tự như đã được chỉ ra. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: xác định bài toán và mô tả thuật toán của bài toán giải phương trình bậc nhất $bx + c = 0$ - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm

	– Sản phẩm học tập: Giải phương trình bậc nhất dạng tổng quát $bx + c = 0$ * Xác định bài toán: - Input: Các số b, c - Output: Nghiệm của phương trình bậc nhất. * Thuật toán: B1: Nếu b = 0 chuyển qua bước 3. B2: Tính nghiệm của phương trình $x = -\frac{c}{b}$ và chuyển qua bước 4. B3: Nếu c ≠ 0, thông báo PTVN. Ngược lại, c = 0 thông báo PTVSN. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: xác định bài toán và mô tả thuật toán của bài toán làm món trứng tráng - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: * Xác định bài toán : Input: Trứng, dầu ăn, muối và hành. Output: Trứng tráng. * Thuật toán: + B1: Đập trứng, tách vỏ và cho trứng vào bát + B2: Cho một chút muối và hành tươi thái nhỏ vào bát trứng. Dùng đũa quấy mạnh cho đến khi đều. + B3: Cho một ít dầu ăn vào chảo, đun nóng đều rồi đổ trứng vào. Đun tiếp trong khoảng 1 phút. + B4: Lật mặt trên của miếng trứng úp xuống dưới. Đun tiếp trong khoảng 1 phút. + B5: Lấy trứng ra đĩa. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 4: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: xác định bài toán và mô tả thuật toán theo suy nghĩ bản thân em? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn
--	---

	thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Các bài toán trong học tập và cuộc sống hằng ngày – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Bài 1: Khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán ? Bài 2: Cho ví dụ minh họa về mô tả thuật toán? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Bài 1: Khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán ? Bài 2: Cho ví dụ minh họa về mô tả thuật toán?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1: Khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán ? Bài 2: Cho ví dụ minh họa về mô tả thuật toán? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết xác định bài toán và mô tả thuật toán * Nội dung: Bài 1: Giả sử x và y là các biến số. Hãy cho biết kết quả của việc thực hiện thuật toán sau: Bước 1. $x \leftarrow x + y$ Bước 2. $y \leftarrow x - y$ Bước 3. $x \leftarrow x - y$ Bài 2: Hãy cho biết kết quả của thuật toán sau: Bước 1. $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0.$ Bước 2. Nếu $i > 100$ thì chuyển tới bước 4. Bước 3. $i \leftarrow i + 1; SUM \leftarrow SUM + i.$ Quay lại bước 2. Bước 4. Thông báo giá trị SUM và kết thúc thuật toán. * Sản phẩm: xác định bài toán và mô tả thuật toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Giả sử x và y là các biến số. Hãy cho biết kết quả của việc thực hiện thuật toán sau: Bước 1. $x \leftarrow x + y$ Bước 2. $y \leftarrow x - y$	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Giả sử x và y là các biến số. Hãy cho biết kết quả của việc thực hiện thuật toán sau:

<i>Bước 3. $x \leftarrow x - y$</i>	<i>Bước 1. $x \leftarrow x + y$</i> <i>Bước 2. $y \leftarrow x - y$</i> <i>Bước 3. $x \leftarrow x - y$</i> - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 1: - Bước 1: Ở bước này giá trị của x sẽ bằng x cộng với y: $x = x + y$. - Bước 2: Tiếp đến giá trị của y bằng giá trị của $x - y$: $y = x$ (bước 1) - $y = x + y - y = x$. - Bước 3: Cuối cùng giá trị của x bằng $x - y$: $x = x$ (bước 1) - y (bước 2) = $x + y - x = y$. Vậy kết quả của thuật toán là $x = y$ và $y = x$. Bài 2: – Bước 1: Gán giá trị cho 2 biến SUM = 0 và i = 0. – Bước 2: Do $i=0 < 100$ nên chuyển tới bước 3. Nếu $i > 100$ chuyển tới bước 4. – Bước 3: Tăng giá trị i thêm 1. Giá trị của SUM bằng $SUM + i$. – Bước 4: Thông báo giá trị SUM. Thuật toán kết thúc. Kết quả thực hiện thuật toán $SUM = 5050$. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
---	--

Ngày soạn:

GV:

Tin hoïc 8

BÀI 5: **TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 3)**

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được thuật toán và mô tả thuật toán trên máy tính thông qua các ví dụ

- **Kỹ năng:** Xác định thuật toán và mô tả thuật toán trên máy tính thông qua các ví dụ

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Thực hiện mô tả thuật toán trên máy tính thông qua các ví dụ

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* **Mục tiêu hoạt động:** Biết khái niệm thuật toán, mô tả thuật toán và cho ví dụ minh họa

* **Nội dung :**

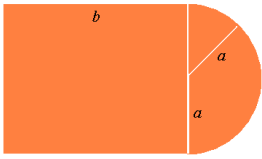
Bài 1: Khái niệm thuật toán và mô tả thuật toán ?

Bài 2: Cho ví dụ minh họa về mô tả thuật toán?

* **Sản phẩm:** Khái niệm thuật toán, mô tả thuật toán và cho ví dụ minh họa

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Bài toán là gì? Để xác định bài	GV giao nhiệm vụ:

toán em thực hiện những bước nào? Cho ví dụ minh họa? Câu 2: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước?	- Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết mô tả thuật toán qua các ví dụ * Nội dung: Một số ví dụ về thuật toán * Sản phẩm: Mô tả thuật toán qua các ví dụ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
4. Một số ví dụ về thuật toán: * Ví dụ 2: (SGK) * Ví dụ 3: Viết thuật toán tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên. - INPUT: Dãy A gồm các số: 1, 2, ... 100. - OUTPUT: Tổng 100 số tự nhiên đầu tiên. - Bước 1: $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. - Bước 2: $i \leftarrow i + 1$. - Bước 3: Nếu $i \leq 100$, thì $SUM \leftarrow SUM + i$ và quay lại bước 2. - Bước 4: Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. * Ví dụ 4: Tìm số lớn nhất trong dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ cho trước. - INPUT: Dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - OUTPUT: $Max = \max \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ - B1. Nhập n và các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - Bước 2: $Max \leftarrow a_1; i \leftarrow 1$ - Bước 3: $i \leftarrow i + 1$ - Bước 4: Nếu $i > n$, chuyển bước 6. - Bước 5: Nếu $a_i > Max$, $Max \leftarrow a_i$. Quay lại bước 3. - Bước 6: Kết thúc thuật toán.	GV giao nhiệm vụ 1: - GV: Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng 2a, chiều dài b và một hình bán nguyệt bán kính a như hình dưới đây:  HS: Quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán để tính diện tích của hình A? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Xác định bài toán: - INPUT: Số a là $\frac{1}{2}$ chiều rộng của hình chữ nhật và là bán kính của hình bán nguyệt, b là chiều dài của hình chữ nhật. - OUTPUT: Diện tích của hình A. + Mô tả thuật toán: <u>Bước 1.</u> Tính $S_1 = 2a \times b$ {Tính diện tích hình chữ nhật} <u>Bước 2.</u> Tính $S_2 = \pi a^2/2$ {Tính diện tích hình bán nguyệt} <u>Bước 3.</u> Tính kết quả $S = S_1 + S_2$. và kết thúc

	– Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên. Xác định input và output? Nêu thuật toán? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Xác định bài toán: - INPUT: Dãy A gồm các số: 1, 2, ... 100. - OUTPUT: Tổng 100 số tự nhiên đầu tiên. + Mô tả thuật toán: - Bước 1: $SUM \leftarrow 0$; $i \leftarrow 0$. - Bước 2: $i \leftarrow i + 1$. - Bước 3: Nếu $i \leq 100$, thì $SUM \leftarrow SUM + i$ và quay lại bước 2. - Bước 4: Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tìm số lớn nhất trong dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ cho trước. Xác định input và output? Mô tả thuật toán trên? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Xác định bài toán: - INPUT: Dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - OUTPUT: $Max = \max \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ + Mô tả thuật toán: - B1. Nhập n và các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - Bước 2: $Max \leftarrow a_1$; $i \leftarrow 1$ - Bước 3: $i \leftarrow i + 1$ - Bước 4: Nếu $i > n$, chuyển bước 6. - Bước 5: Nếu $a_i > Max$, $Max \leftarrow a_i$. Quay lại bước 3. - Bước 6: Kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học	

* Nội dung: Mô tả thuật toán tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ cho trước. * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: 1. Mô tả thuật toán tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ cho trước.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mô tả thuật toán tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ cho trước. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Xác định bài toán: - INPUT: Dãy A các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - OUTPUT: $\text{Min} = \text{Min} \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ + Mô tả thuật toán: - Bước 1. Nhập n và các số $a_1, a_2, \dots, a_n$ - Bước 2: $\text{Min} \leftarrow a_1; i \leftarrow 1$ - Bước 3: $i \leftarrow i + 1$ - Bước 4: Nếu $i > n$, chuyển bước 6. - Bước 5: Nếu $a_i < \text{Min}$, $\text{Min} \leftarrow a_i$. Quay lại bước 3. - Bước 6: Kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết xác định bài toán và mô tả thuật toán * Nội dung: Cho trước ba số dương a, b và c. Hãy mô tả thuật toán cho biết ba số đó có thể là độ dài ba cạnh của một tam giác hay không. * Sản phẩm: xác định bài toán và mô tả thuật toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Cho trước ba số dương a, b và c. Hãy mô tả thuật toán cho biết ba số đó có thể là độ dài ba cạnh của một tam giác hay không.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Cho trước ba số dương a, b và c. Hãy mô tả thuật toán cho biết ba số đó có thể là độ dài ba cạnh của một tam giác hay không. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bước 1: Nhập 3 số dương a, b, c; Bước 2: Nếu $a+b \leq c$, chuyển đến b6;

	Bước 3: Nếu $a+c \leq b$, chuyển đến b6; Bước 4: Nếu $b+c \leq a$, chuyển đến b6; Bước 5: Cho kết quả a, b, c là 3 cạnh của tam giác; Bước 6: In ra kết quả và kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn:

BÀI TẬP

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 01 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được:

- + Các khái niệm: Bài toán, thuật toán và mô tả thuật toán
- + Các bước giải bài toán trên máy tính, xác định bài toán và mô tả thuật toán
- + Viết các chương trình đơn giản từ mô tả thuật toán
- + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản

- **Kỹ năng:**

- + Xác định bài toán và mô tả thuật toán
- + Viết các chương trình đơn giản từ mô tả thuật toán
- + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- + Xác định bài toán và mô tả thuật toán

- + Viết các chương trình đơn giản từ mô tả thuật toán
- + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: HS biết được + Các khái niệm: Bài toán, thuật toán và mô tả thuật toán + Các bước giải bài toán trên máy tính, xác định bài toán và mô tả thuật toán	
* Nội dung : + Câu 1: Hãy nêu các khái niệm: Bài toán, thuật toán và mô tả thuật toán? + Câu 2: Hãy nêu các bước giải bài toán trên máy tính, xác định bài toán và mô tả thuật toán? Cho ví dụ minh họa?	
* Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: + Câu 1: Hãy nêu các khái niệm: Bài toán, thuật toán và mô tả thuật toán? + Câu 2: Hãy nêu các bước giải bài toán trên máy tính, xác định bài toán và mô tả thuật toán? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)	
1. Hoạt động 1: Bài tập (25 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: + Biết xác định bài toán và mô tả thuật toán qua các bài toán đơn giản	
* Nội dung: Bài tập	
* Sản phẩm: Kết quả xác định bài toán và mô tả thuật toán qua các bài toán đơn giản	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: 1. Cho hai biến x và y. Hãy mô tả thuật toán đổi giá trị của hai biến nói	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Cho

trên (nếu cần) để x và y theo thứ tự có giá trị không giảm. 2. Hãy mô tả thuật toán tính tổng các số dương trong dãy số $A = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ cho trước. 3. Một hiệu sách thực hiện một đợt khuyến mãi lớn với nội dung sau. Nếu mua sách với tổng số tiền ít nhất là 100 nghìn đồng, khách hàng sẽ được giảm 30% tổng số tiền phải thanh toán. Hãy mô tả hoạt động tính tiền cho khách	hai biến x và y. Hãy mô tả thuật toán đổi giá trị của hai biến nói trên (nếu cần) để x và y theo thứ tự có giá trị không giảm. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bước 1: Nhập 2 biến x, y. Bước 2: Nếu $x > y$ trao đổi giá trị của x và y, chuyển đến bước 3. Nếu $y > x$ thì 2 số đã theo thứ tự có giá trị không giảm, chuyển đến bước 3. Bước 3: In ra kết quả x, y và kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy mô tả thuật toán tính tổng các số dương trong dãy số $A = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ cho trước. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bước 1: Nhập n và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_n$. Bước 2: $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. Bước 3: Nếu $a_i > 0$ thì $SUM \leftarrow SUM + a_i$, ngược lại đến bước 4. Bước 4: $i \leftarrow i + 1$; Bước 5: Nếu $i \leq n$ thì quay lại bước 3. Bước 6: Thông báo giá trị SUM. Kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Một hiệu sách thực hiện một đợt khuyến mãi lớn với nội dung sau. Nếu mua sách với tổng số tiền ít nhất là 100 nghìn đồng, khách hàng sẽ được giảm 30% tổng số tiền phải thanh toán. Hãy mô tả hoạt động tính tiền cho khách - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên
--	--

	– Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Bước 1: Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách. + Bước 2: Nếu $T \geq 100000$, số tiền phải thanh toán là: $(100\% - 30\%) \cdot T$ + Bước 3: In hoá đơn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Xây dựng thuật toán “ Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác vuông. Hãy mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác vuông không” * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác vuông. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác vuông không	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác vuông. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác vuông không - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: * XĐBT: * Input: Cho a, b, c là ba cạnh tam giác * Output: Ba cạnh a, b, c là tam giác vuông * MTTT: + Bước 1: Nhập ba cạnh của tam giác vào ba biến a,b,c. + Bước 2: Nếu $a^2 = b^2 + c^2$ hoặc $b^2 = c^2 + a^2$ hoặc $c^2 = a^2 + b^2$ thì tam giác là tam giác vuông, ngược lại tam giác không là tam giác vuông. + Bước 3: Kết thúc thuật toán – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Xây dựng thuật toán “ Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác vuông. Hãy mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác đều không” * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS

Bài tập: Bài 1: Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác đều. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác đều không Bài 2: Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác cân. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác cân không	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: “ Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác vuông. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác đều không” - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: * XĐBT: * Input: Cho a, b, c là ba cạnh tam giác * Output: Ba cạnh a, b, c là tam giác đều * MTTT: + Bước 1: Nhập ba cạnh của tam giác vào ba biến a, b, c. + Bước 2: Nếu $a = b$ và $b = c$ thì tam giác là tam giác đều ngược lại tam giác không là tam giác đều + Bước 3: Kết thúc thuật toán – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Cho a, b, c là ba cạnh của tam giác cân. Hãy xác định bài toán và mô tả thuật toán xét xem tam giác này có phải là tam giác cân không - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: * XĐBT: * Input: Cho a, b, c là ba cạnh tam giác * Output: Ba cạnh a, b, c là tam giác cân * MTTT: + Bước 1: Nhập ba cạnh của tam giác vào ba biến a, b, c. + Bước 2: Nếu $a = b$ hoặc $b = c$ hoặc $c = a$ thì tam giác là tam giác cân ngược lại tam giác không là tam giác cân + Bước 3: Kết thúc thuật toán – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn :

ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA KỲ I

Tổng số tiết : 1 tiết

Giới thiệu chung về chủ đề:

Với chủ đề này giúp các em hệ thống lại kiến thức về chương trình, ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên trong NNLT, cấu trúc chung của một chương trình, các phép toán và phép so sánh trong Pascal, các kiểu dữ liệu trong Pascal, cách sử dụng biến và hằng trong chương trình free pascal

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức, kĩ năng, thái độ:

- **Kiến thức:**

- Học sinh ôn tập lại kiến thức về chương trình, ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên trong NNLT, cấu trúc chung của một chương trình, các phép toán và phép so sánh trong Pascal, các kiểu dữ liệu trong Pascal, cách sử dụng biến và hằng

- **Kỹ năng:**

- Học sinh có kĩ năng viết được chương trình của một số bài toán đơn giản

- **Thái độ:**

- Tập trung, nghiêm túc thực hiện các hoạt động học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên

- Có ý thức tự giác cao và có tinh thần giúp đỡ lẫn nhau trong học tập.

- Yêu thích môn Tin học và hình thành ý thức vận dụng các kiến thức đã học để áp dụng có hiệu quả trong thực tiễn cuộc sống.

2. Định hướng phát triển năng lực của học sinh:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Học sinh có thể tự viết được các chương trình của những bài toán trong thực tế.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:

1. Giáo viên:

- Giáo án, SGK, bảng phụ, phiếu học tập của học sinh.
- Máy tính, các bài tập mẫu Pascal.

2. Học sinh:

- Học bài cũ, chuẩn bị nội dung chủ đề mới.
- Đồ dùng học tập, tập vở, bút, sách giáo khoa.
- Chuẩn bị bảng nhóm.

III. Tiến trình dạy học:

Hoạt động 1: Tình huống xuất phát/ khởi động

Nội dung: Những kiến thức cơ bản trong các chủ đề đã học.

Dự kiến thời lượng: 5 phút

Mục tiêu hoạt động: Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức các chủ đề 1, 2, 3, 4

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
-Nội dung: Những kiến thức cơ bản trong các chủ đề đã học. * Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập: GV:Nêu nội dung câu hỏi và cho học sinh hoạt động ca nhân để trả lời Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần? HS: Lắng nghe, theo dõi Phương thức tổ chức hoạt động học tập: (Tổ chức HS hoạt động nhóm) GV: Yêu cầu các nhóm tiến hành hoạt động nhóm trong 5 phút. HS: Tiến hành phân chia nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm và để giải quyết nội dung trên trong thời gian 5 phút *Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập: GV:Thông báo hết giờ thảo luận, yêu cầu đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả. Yêu cầu các nhóm nhận xét, đánh giá các nhóm còn	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả của nhóm mình (trình bày đáp án tóm tắt) - Cấu trúc chung của một chương trình gồm 2 phần:

lại (nhóm 1 đánh giá nhóm 3, nhóm 2 đánh giá nhóm 4... hoặc cho các nhóm tự đánh giá, chấm điểm chéo nhau) GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV. HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. *Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động: GV: Chốt lại kiến thức cơ bản từ chủ đề 1 đến chủ đề 4 mà học sinh cần phải nắm chắc HS: Lắng nghe, xác định rõ nội dung cần phải tìm hiểu ở các chủ đề đã học	Goàm 2 phaàn chính: -Phaàn khai baøu: + Khai baøu teân chöông trình + Khai baøu caùc thö vieãn vaø moät soá khai baøu khaùc. -Phaàn thaân: Goàm caùc caâu leänh maø maùy tính caàn thöïc hieän. Ñaây laø phaàn baét buoäc phaûi coù *Chuù yù: +Phaàn khai baøu coù theå coù hoaëc khoâng, neáu coù phaûi ñaët trööùc phaàn thaân cuûa chöông trình. +Phaàn thaân baét buoäc phaûi coù.
---	--

Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (28 phút)

Nội dung 1: Máy tính và chương trình máy tính

Dự kiến thời lượng: 5 phút

Mục tiêu hoạt động : Hệ thống lại kiến thức về chương trình máy tính và ngôn ngữ lập trình

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (Tổ chức HS hoạt động cá nhân) GV: Chương trình máy tính là gì? Ngôn ngữ lập trình là gì? Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập: GV: Y/c học sinh hoạt động cá nhân để trả lời câu hỏi HS: trả lời Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập: GV: Gọi học sinh đứng tại chỗ trình bày kết quả GV: Yêu cầu các em khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn. HS: Nhận xét, đánh giá Hoạt động: Đánh giá kết quả	HS: báo cáo kết quả. - Chương trình máy tính là một dãy các câu lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được - NNLT là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính

hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho hoạt động tìm hiểu trên. HS: Lắng nghe, theo dõi	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung 2: Làm quen với chương trình và NNLT Dự kiến thời lượng: 7 phút Mục tiêu hoạt động : Ôn lại kiến thức về NNLT gồm những gì? Biết được cấu trúc chung của một chương trình	
Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (<i>Tổ chức HS hoạt động cá nhân</i>) GV: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? Nêu cấu trúc chung của một chương trình? GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 7 phút. HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong vòng 7 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV. HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) - NNLT gồm bảng chữ cái tiếng anh và các quy tắc để viết các câu lệnh. - Cấu trúc chung của một chương trình gồm 2 phần: Gồm 2 phần chính: -<i>Phần khai báo:</i>

Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. Chốt nội dung kiến thức - Cấu trúc chung của một chương trình gồm 2 phần: Gồm 2 phần chính: <u>-Phần khai báo:</u> + Khai báo tên chương trình + Khai báo các thư viện và một số khai báo khác. <u>-Phần thân:</u> Gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện. Đây là phần bắt buộc phải có <u>*Chú ý:</u> +Phần khai báo có thể có hoặc không, nếu có phải đặt trước phần thân của chương trình. +Phần thân bắt buộc phải có. Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS - HS: Lắng nghe, ghi bài vào vở học
---	--

Nội dung 3: Chương trình máy tính và dữ liệu

Dự kiến thời lượng: 8 phút

Mục tiêu hoạt động : Ôn lại kiến thức về các phép toán và các kiểu dữ liệu trong Pascal, các phép so sánh

Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (Tổ chức HS hoạt động nhóm) GV: Nhóm 1, 3: Em hãy nêu các kiểu	
--	--

dữ liệu đã học và chúng thuộc phạm vi giá trị nào?

Nhóm 2: Em hãy nêu các phép toán với dữ liệu kiểu số? Cho ví dụ minh họa?

Nhóm 4: Em hãy nêu các phép so sánh trong Pascal?

GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 8 phút.

HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong vòng 8 phút.

Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập

GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.

HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.

Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.

GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét

HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác

HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả.
(trình bày đáp án tóm tắt)

Nhóm 1, 3:

Tên kiểu dữ liệu	Phạm vi giá trị
Byte	Các số nguyên từ 0 đến 255
Integer	Số nguyên trong khoảng - 32768 đến 32767
Real	Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng $1,5 \times 10^{-45}$ đến $3,4 \times 10^{38}$ và số 0
Char	Một kí tự trong bảng chữ cái
String	Xâu kí tự tối đa gồm 255 kí tự

Nhóm 2 :

Kí hiệu	Phép toán	Kiểu dữ liệu	Ví dụ
+	Cộng	SN, ST	15 + 5
-	Trừ	SN, ST	15 - 8

	*	Nhân	SN, ST	$15 \cdot 15 + a \cdot a$
	/	Chia	SN, ST	$\frac{x}{y} + a \cdot a/x$
	Div	Chia lấy phần nguyên	SN	$5 \text{ div } 2 = 2$
	mod	Chia lấy phần dư	SN	$5 \text{ mod } 2 = 1$
Nhóm 3:				
	Phép so sánh	Kí hiệu toán học	Kí hiệu Pascal	Ví dụ
	Bằng	=	=	$1=1$
	Khác	$\neq$	$\langle \rangle$	$4 \langle \rangle 7$
	Nhỏ hơn	<	<	$4 < 8$
	Nhỏ hơn hoặc bằng	$\leq$	$\leq$	$5 \leq 6$
	Lớn hơn	>	>	$8 > 4$
	Lớn hơn hoặc bằng	$\geq$	$\geq$	$9 \geq 6$
Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. Chốt nội dung kiến thức + Dữ liệu và kiểu dữ liệu : SGK + Các phép toán với dữ liệu kiểu số: SGK + Các phép so sánh :SGK HS: Theo dõi, lắng nghe				
Tiến trình nội dung			Hoạt động của GV + HS	

Nội dung 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình

Dự kiến thời lượng: 8 phút

Mục tiêu hoạt động : Nắm được khái niệm biến trong chương trình. Cách khai báo biến và hằng trong Pascal

Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập <i>(Tổ chức HS hoạt động cá nhân)</i> Phân biệt sự giống và khác nhau giữa biến và hằng trong chương trình? Cú pháp khai báo biến và hằng? Cho ví dụ minh họa? GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 8 phút. HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong	
--	--

vòng 8 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. Chốt nội dung kiến thức: - Giống nhau: + Đều là đại lượng lưu trữ dữ liệu + Phải khai báo mới sử dụng được - Khác nhau: + Biến: Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình + Hằng: Không thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình - Cú pháp	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. - Giống nhau: + Đều là đại lượng lưu trữ dữ liệu + Phải khai báo mới sử dụng được - Khác nhau: + Biến: Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình + Hằng: Không thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình - Cú pháp + Khai báo biến: Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Ví dụ: var m,n : Integer; + Khai báo hằng: Const <tên hằng> = <giá trị của hằng>; Ví dụ: const pi = 3.14;
---	--

+ Khai báo biến: Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Ví dụ: var m,n : Integer; + Khai báo hằng: Const <tên hằng> = <giá trị của hằng>; Ví dụ: const pi = 3.14; - HS: Theo dõi, lắng nghe	
--	--

Hoạt động 3: Luyện tập

Nội dung : Khai báo được biến, kiểu dữ liệu của biến và viết được chương trình tính diện tích, chu vi các hình đơn giản

Dự kiến thời lượng: 8 phút

Mục tiêu hoạt động : Viết được chương trình tính diện tích, chu vi hình tròn

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (<i>Tổ chức HS hoạt động nhóm đôi</i>) Viết chương trình tính diện tích, chu vi hình tròn với bán kính được nhập từ bàn phím GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 8 phút. HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong vòng 8 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) Program hình_tron; uses crt; const pi = 3.14; var S, p, r : real; Begin Write('nhap r:');readln(r);

Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. Chốt nội dung kiến thức: Program hình_tron; uses crt; const pi = 3.14; var S, p, r : real; Begin Write('nhap r:');readln(r); S:=pi*r*r; P:=2*pi*r; Writeln('s:',s:2:1); Writeln('p:',p:2:1); Readln End. - HS: Theo dõi, lắng nghe	S:=pi*r*r; P:=2*pi*r; Writeln('s:',s:2:1); Writeln('p:',p:2:1); Readln End. HS: lắng nghe, ghi chép bài vào vở
--	--

Hoạt động 4: Vận dụng, tìm tòi

Nội dung : : Viết chương trình tính tổng $s = \sqrt{x} + \sqrt{x} + \dots + \sqrt{x}$ với x và n được nhập vào từ bàn phím, n<100

Dự kiến thời lượng: 4 phút

Mục tiêu hoạt động : vận dụng các kiến thức để viết chương trình của một số bài toán bằng NNLT Pascal

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Viết chương trình tính tổng $s = \sqrt{x} + \sqrt{x} + \dots + \sqrt{x}$ với x và n được nhập vào từ bàn phím, n<100 Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (<i>Tổ chức HS hoạt động nhóm</i>) GV: Hướng dẫn cả lớp thực hiện nhiệm vụ (gợi ý về tư liệu sử dụng, yêu cầu về kết quả và thời gian hoàn thành trong 4 phút) HS: Quan sát tiến hành hoạt động	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) -Viết chương trình:

nhóm trong 4 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập: GV: Quan sát HS cả lớp thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn. (Có thể cho các em HS khá, giỏi đi hỗ trợ các nhóm đang gặp khó khăn trong giải quyết nhiệm vụ học tập. HS: Hoạt động nhóm thống nhất để tìm ra kết quả và ghi lên bảng nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Gọi đại diện nhóm lên ghi kết quả. GV: Yêu cầu nhóm khác nhận xét, đánh giá HS: Các nhóm khác nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm bạn. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung về kết quả bài làm của các nhóm và đưa ra kết quả chuẩn : Program canbachai; Uses crt; Var x, A: real; n,i:integer; Begin Writeln('Nhap x='); readln(x); Writeln('nhap n='); readln(n); A:=sqrt(x); For i:=2 to n do A:=sqrt(x+A); Writeln('Gia tri can thuc la:', A) Readln; End.	Program canbachai; Uses crt; Var x, A: real; n,i:integer; Begin Writeln('Nhap x='); readln(x); Writeln('nhap n='); readln(n); A:=sqrt(x); For i:=2 to n do A:=sqrt(x+A); Writeln('Gia tri can thuc la:', A) Readln; End. HS: Thống nhất phần đáp án và trình bày vào vở.
---	--

IV. Câu hỏi/Bài tập kiểm tra, đánh giá theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất học sinh:

1. Bảng mô tả ma trận kiểm tra, đánh giá theo các mức độ nhận thức:

	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
Nội dung 1: Máy tính và chương trình máy tính	Chương trình dịch dùng để làm gì?	Hiểu được khái niệm NNLT	Khởi động được chương trình Free Pascal	

Nội dung 2: Làm quen với chương trình và NNLT	Biết được các từ khóa sử dụng trong Free Pascal	Hiểu phân biệt được từ khóa và tên trong chương trình	Đặt tên đúng theo quy tắc của chương trình	
Nội dung 3: Chương trình máy tính và dữ liệu	Biết được các phép so sánh trong Free Pascal	Hiểu được các phép toán trong chương trình Free Pascal	Chuyển được các biểu thức toán học sang Free Pascal	
Nội dung 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	Biết được cách khai báo biến trong chương trình free pascal	Hiểu được cách khai báo kiểu dữ liệu	Khai báo được biến và hằng trong Free Pascal	Viết được chương trình đơn giản như tính diện tích, chu vi hình tròn, hình thang

2. Câu hỏi/Bài tập :

Câu hỏi /Bài tập –[NB]

Câu 1: Chương trình dịch dùng để:

- A. Dịch từ ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ máy
- B. Dịch từ ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ tự nhiên
- C. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ lập trình
- D. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ tự nhiên

Câu 2: Từ khóa dùng để khai báo là:

- A. Program, Uses
- B. Program, Begin, End
- C. Progame, Use
- D. Begin, End

Câu 3: Bốn bạn A, B, C, D đưa ra kết quả của các phép chia hai số nguyên 14 và 5. Hãy chọn kết quả đúng:

- A. $14/5=2$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$;
- B. $14/5=2.8$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$;
- C. $14/5=2.8$; $14 \text{ div } 5=4$; $14 \text{ mod } 5=2$
- D. $14/5=3$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$

Câu 4: Khai báo nào sau đây đúng?

- A. Var x, y: Integer;
- B. Var x, y=Integer;
- C. Var x, y Of Integer;
- D. Var x, y := Integer;

Câu hỏi ../Bài tập .. – [TH]

Câu 1: Ngôn ngữ lập trình là:

- A. ngôn ngữ dùng để viết một chương trình máy tính
- B. ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính
- C. các dãy bit (dãy các số chỉ gồm 0 và 1)
- D. chương trình dịch

Câu 2: Trong ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên:

- A. Có ý nghĩa như nhau
- B. Người lập trình phải tuân theo qui tắc của ngôn ngữ lập trình đó
- C. Có thể trùng nhau
- D. Các câu trên đều đúng

Câu3: Các phép toán viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal dưới đây thì phép toán nào đúng:

A. $\{3*a + [4*c - 7*(a + 2*c)] - 5*b\}$

B. $a*x*x - b*x + 7a : 5$

C. $(10*a + 2*b) / (a*b)$

D. $- b: (2*a*c)$

Câu 4: Khai báo sau có ý nghĩa gì?

Var a: Real; b: Char;

A. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số thực và biến b thuộc kiểu dữ liệu kí tự

B. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số nguyên và biến b thuộc kiểu dữ liệu xâu kí tự

C. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số nguyên và biến b thuộc kiểu dữ liệu kí tự

D. Các câu trên đều sai

Câu hỏi ../Bài tập ..- [VD]

Câu 1: Để khởi động chương trình free pascal em thực hiện như thế nào?

A. Nháy đúp chuột trái vào biểu tượng Free Pascal trên màn hình nền.

B. Nháy đúp chuột phải vào biểu tượng Free Pascal trên màn hình nền

C. Nháy chuột vào biểu tượng Free Pascal trên màn hình nền

D. Nháy nút cuộn vào biểu tượng Free Pascal trên màn hình nền

Câu 2: Cách đặt tên nào sau đây không đúng ?

A. Tugiac

B. CHUNHAT

C. End

D. a_b_c

Câu 3: Biến X có thể nhận các giá trị 1; 100; 150; 200 và biến Y có thể nhận các giá trị 1; 0.2; 0.3; 10.99. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng nhất?

A. Var X,Y: byte;

B. Var X, Y: real;

C. Var X: real; Y: byte;

D. Var X: byte; Y: real;

Câu 4: Tìm điểm sai trong khai báo hằng sau:

Const Max :=2010;

A. Dư dấu bằng (=)

B. Tên hằng không được nhỏ hơn 4 kí tự

C. Từ khóa khai báo hằng sai

D. Dư dấu hai chấm (:)

Câu hỏi ../Bài tập ...- [VDC]

1. Viết chương trình tính diện tích, chu vi hình tròn với bán kính được nhập từ bàn phím?

2. Cho hình thang với hai cạnh bên a, b; đáy trên c, đáy dưới d và chiều cao h. Viết chương trình tính diện tích, chu vi hình thang với a,b, c,d, h được nhập từ bàn phím?

V. Phụ lục : Không

Ngày soạn:

KIỂM TRA GIỮA KỲ I

Thời lượng thực hiện: 45 phút (tiết 17)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

GV:

Tin hoïc 8

- Kieán thòuc:

- Ñaunh giaù mөөc ñoã, naém vööng kieán thòuc cuõa HS qua các chủ đề 1, 2, 3, 4 ñã học

- Kyõ naêng:

- Reøn cho hoïc sinh kyõ naêng trìnø baøy baøi laøm, vaãn duỡng kieán thòuc ñoã hoïc vaøo ñeã traû lôøi töøng caâu hoûi cuõ theã

- Thaùi ñoã:

- Giaùo duïc hoïc sinh tính caãn thaãn, chính xaùc, yù thòuc kyù luaät, nghiêâm tuøc trong kieám tra, thi cöu.

2. Ñiñh hướng các năng lực có thể hình thành và phát triển:

- Vaãn duỡng kieán thòuc ñoã hoïc vaøo ñeã traû lôøi töøng caâu hoûi cuõ theã

II. BẢNG MÔ TẢ MA TRÃN: (ñính keøm)

III. ÑEÀ KIEÁM TRA: (ñính keøm)

IV. ÑAÙP AÙN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM: (ñính keøm)

V. THỐNG KÊ KẾT QUẢ:

TT	Lớp	Sĩ số	Kém		Yếu		TB		Khá		Giỏi		TB trở lên	
			0 đến < 3.5		3.5 đến < 5.0		5.0 đến < 6.5		6.5 đến < 8		8.0 đến 10		5.0 đến 10	
			SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%
1	8A6	38												
2	8A7	39												
3	8A8	39												

Ngày soạn:

BÀI 6:

CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức: HS nắm ñược:

- Các hoạt ñộng phụ thuộc vào ñiều kiện
- Tính ñúng sai của các ñiều kiện thông qua các ví dụ
- Các phép so sánh trong ñiều kiện

- Kỹ năng:

- + Tính ñúng sai của các ñiều kiện thông qua các ví dụ
- + Các phép so sánh trong ñiều kiện

- Thái ñộ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêâm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêâm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính ñúng mục ñích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

+ Tính đúng sai của các điều kiện thông qua các ví dụ

+ Các phép so sánh trong điều kiện

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

+ Biết các bước giải bài toán trên máy tính

+ Lấy được ví dụ xác định bài toán và mô tả thuật toán về một bài toán nào đó

* Nội dung :

Câu 1: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước?

Câu 2: Em hãy lấy ví dụ xác định bài toán và mô tả thuật toán về một bài toán nào đó?

* Sản phẩm:

+ Các bước giải bài toán trên máy tính

+ Lấy được ví dụ xác định bài toán và mô tả thuật toán về một bài toán nào đó

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Nêu cụ thể từng bước? Câu 2: Em hãy lấy ví dụ xác định bài toán và mô tả thuật toán về một bài toán nào đó?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)

1. Hoạt động 1: Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện * Nội dung: Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện * Sản phẩm: Ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét															
Tiến trình nội dung		Hoạt động của GV + HS													
1. Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện: - Có những hoạt động chỉ được thực hiện khi một điều kiện cụ thể được xảy ra. Điều kiện thường là một sự kiện được mô tả sau từ “Nếu” * Ví dụ: + “Nếu” em bị ốm em sẽ không đến trường. - Là việc điều chỉnh hành động tùy theo hoàn cảnh cụ thể - Khi kết quả là đúng, ta nói điều kiện được thỏa mãn - Khi kết quả là sai, ta nói điều kiện không thỏa mãn. * Tính đúng sai của điều kiện : - Khi kết quả kiểm tra là đúng ta nói điều kiện được thỏa mãn - Khi kết quả kiểm tra sai ta điều kiện không thỏa mãn . - Ví dụ: + Nếu nháy nút “x” ở góc trên bên phải cửa sổ, (thì) cửa sổ được đóng lại + Nếu $x > 5$, (thì hãy) in giá trị của x ra màn hình.		GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: GV: yêu cầu HS lấy ví dụ trong cuộc sống mà có phụ thuộc vào điều kiện ? Câu 2: Các hoạt động đó có liên quan đến từ gì ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: HS lấy ví dụ trong học tập và cuộc sống Câu 2: Nếu ... thì – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: - GV: yêu cầu HS quan sát bảng phụ và điền kết quả đúng sai vào cột kết quả ? <table border="1" data-bbox="865 1249 1412 1570"> <thead> <tr> <th>Điều kiện</th><th>Kiểm tra</th><th>Kết quả</th><th>Hoạt động tiếp theo</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Trời mưa ?</td><td>Long nhìn ra ngoài trời và thấy trời mưa ?</td><td>Đúng</td><td>Long ở nhà (không đi đá bóng)</td></tr> <tr> <td>Em bị ốm ?</td><td>Cảm thấy mình khoẻ mạnh.</td><td>Sai</td><td>Ở nhà (đi học)</td></tr> </tbody> </table>		Điều kiện	Kiểm tra	Kết quả	Hoạt động tiếp theo	Trời mưa ?	Long nhìn ra ngoài trời và thấy trời mưa ?	Đúng	Long ở nhà (không đi đá bóng)	Em bị ốm ?	Cảm thấy mình khoẻ mạnh.	Sai	Ở nhà (đi học)
Điều kiện	Kiểm tra	Kết quả	Hoạt động tiếp theo												
Trời mưa ?	Long nhìn ra ngoài trời và thấy trời mưa ?	Đúng	Long ở nhà (không đi đá bóng)												
Em bị ốm ?	Cảm thấy mình khoẻ mạnh.	Sai	Ở nhà (đi học)												
		HS: Quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Ví dụ trên đâu là điều kiện? Đâu là hoạt động? Câu 2: Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện là gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Câu 1:													

	- Điều kiện: * Trời mưa * Em bị ốm - Hoạt động: * Long nhìn ra ngoài trời và thấy trời mưa ? * Cảm thấy mình khoẻ mạnh. + Câu 2: Khi kết quả kiểm tra là ĐÚNG, ta nói điều kiện được thỏa mãn, còn khi kết quả kiểm tra là SAI ta nói điều kiện không thỏa mãn – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Điều kiện và phép so sánh (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết được các phép so sánh sử dụng trong điều kiện * Nội dung: Điều kiện và phép so sánh * Sản phẩm: Các phép so sánh sử dụng trong điều kiện * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Điều kiện và phép so sánh: Điều kiện được biểu diễn bằng phép so sánh, phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thỏa mãn; ngược lại, điều kiện không được thỏa mãn. * Ví dụ: Nếu $a > b$ thì in giá trị của biến a ra màn hình; ngược lại, in ra trị biến b ra màn hình	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Nêu các trường hợp có thể xảy ra khi thực hiện các phép so sánh trong toán học ? Câu 2: Điều kiện được biểu diễn bằng gì? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: $=, >, <, \geq, \leq, \neq$ Câu 2: + Điều kiện được biểu diễn bằng phép so sánh, phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thỏa mãn; ngược lại, điều kiện không được thỏa mãn. + Nếu $a > b$ thì in giá trị của biến a ra màn hình; ngược lại, in ra trị biến b ra màn hình – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung:	

Câu 1: Hãy lấy ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện? Câu 2: Hãy nêu các phép so sánh trong NNLT? Cho ví dụ? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Câu 1: Hãy lấy ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện? Câu 2: Hãy nêu các phép so sánh trong NNLT? Cho ví dụ?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy lấy ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện? Câu 2: Hãy nêu các phép so sánh trong NNLT? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết các phép so sánh trong điều kiện * Nội dung: Mỗi điều kiện hoặc biểu thức sau cho kết quả đúng hay sai? a) 123 là số chia hết cho 3. b) Nếu ba cạnh a, b và c của một tam giác thỏa mãn $c^2 > a^2 + b^2$ thì tam giác đó có một góc vuông. c) $15^2 > 200$. d) $x^2 < 1$. * Sản phẩm: các phép so sánh trong điều kiện * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Mỗi điều kiện hoặc biểu thức sau cho kết quả đúng hay sai? a) 123 là số chia hết cho 3. b) Nếu ba cạnh a, b và c của một tam giác thỏa mãn $c^2 > a^2 + b^2$ thì tam giác đó có một góc vuông. c) $15^2 > 200$. d) $x^2 < 1$.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mỗi điều kiện hoặc biểu thức sau cho kết quả đúng hay sai? a) 123 là số chia hết cho 3. b) Nếu ba cạnh a, b và c của một tam giác thỏa mãn $c^2 > a^2 + b^2$ thì tam giác đó có một góc vuông. c) $15^2 > 200$. d) $x^2 < 1$. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Đúng vì 123 chia 3 bằng 41. b) Sai vì nếu $c^2 > a^2 + b^2$ thì tam giác đó

	mới có góc vuông. c. Đúng vì $15 \cdot 15 = 225$ và $225 > 200$. d) Đúng nếu $-1 < x < 1$; Sai nếu $x \leq 1$ hoặc $x \geq 1$. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 6:
CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được:

- Biết được sự cần thiết của cấu trúc rẽ nhánh trong lập trình.

- **Kỹ năng:** Vẽ được sơ đồ câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

- **Thái độ:**

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- *Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:*

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- *Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:*

+ Về được sơ đồ câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

- *Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..*

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: Ví dụ về hoạt động hàng ngày phụ thuộc vào điều kiện * Nội dung : Em hãy nêu một vài ví dụ về hoạt động hàng ngày phụ thuộc vào điều kiện? * Sản phẩm: Ví dụ về hoạt động hàng ngày phụ thuộc vào điều kiện * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Em hãy nêu một vài ví dụ về hoạt động hàng ngày phụ thuộc vào điều kiện?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Cấu trúc rẽ nhánh (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ * Nội dung: Cấu trúc rẽ nhánh * Sản phẩm: sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Cấu trúc rẽ nhánh : - Khái niệm: Là cấu trúc khi một điều kiện cụ thể nào đó được thỏa mãn thì chương trình sẽ thực hiện 1 lệnh; ngược lại, nếu điều kiện không thỏa	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Cấu trúc rẽ nhánh là gì ? Cấu trúc rẽ nhánh gồm mấy loại

mãn thì câu lệnh bị bỏ qua.

- Cấu trúc rẽ nhánh gồm 2 loại
- + Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu
- + Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

a. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu:

VD2: SGK

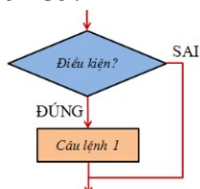
Mô tả hoạt động tính tiền cho khách hàng:

Bước 1. Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.

Bước 2. Nếu $T \geq 100000$, số tiền phải thanh toán = $70\% \times T$.

Bước 3. In hoá đơn. Tính tiền cho

* **Sơ đồ:** Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu:



Nếu.....Thì

b. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ:

VD3: SGK

Mô tả hoạt động tính tiền cho khách hàng:

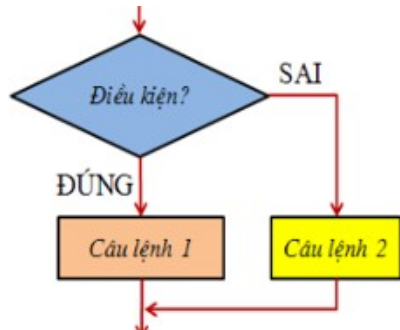
B1: Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.

B2: Nếu $T \geq 100.000$, số tiền phải thanh toán là: $(100\%-30\%) \times T$

Ngược lại : số tiền phải thanh toán là $(100\%-10\%)*T$

B3: In hoá đơn.

* **Sơ đồ:** Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ:



Nếu.....Thì.....Ngược lại thì

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

+ Là cấu trúc khi một điều kiện cụ thể nào đó được thỏa mãn thì chương trình sẽ thực hiện 1 lệnh; ngược lại, nếu điều kiện không thỏa mãn thì câu lệnh bị bỏ qua.

- Cấu trúc rẽ nhánh gồm 2 loại

+ Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu

+ Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 2:

+ GV yêu cầu HS thảo luận và nghiên cứu ví dụ 2 trang 48 SGK

+ HS : Đọc và nghiên cứu ví dụ 2 trang 48 SGK

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy mô tả HĐ tính tiền cho khách bằng cách liệt kê từng bước?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

Mô tả hoạt động tính tiền cho khách hàng:

Bước 1. Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.

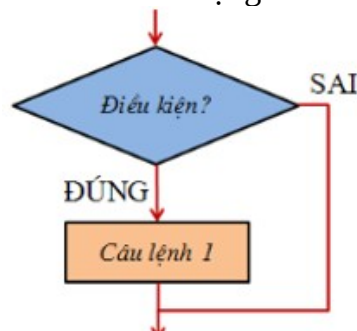
Bước 2. Nếu $T \geq 100000$, số tiền phải thanh toán = $70\% \times T$.

Bước 3. In hoá đơn. Tính tiền cho

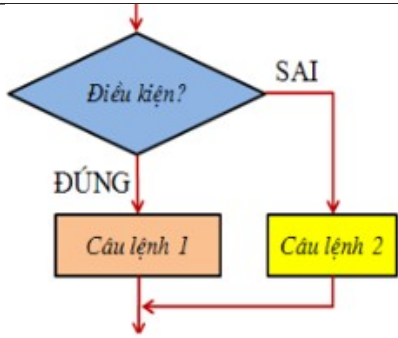
– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 3:

GV: Y/c HS quan sát Hình 1.33a : Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu



	HS: Quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: yêu cầu HS liên hệ thực tế, hãy lấy ví dụ để minh họa sơ đồ trên. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Nếu ĐK đúng thực hiện câu lệnh 1, nếu sai câu lệnh sẽ bỏ qua và kết thúc. + Nếu bị đau: (đ kiện) - Đúng: Nghỉ học. - Sai:...” bỏ qua.” – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 4: - GV: yêu cầu HS đọc và nghiên cứu ví dụ 3 trang 48 SGK - HS: đọc và nghiên cứu ví dụ 3 trang 48 SGK Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Hãy nêu điểm khác nhau của 2 ví dụ ? - Câu 2: Hãy mô tả HĐ tính tiền cho khách bằng cách liệt kê từng bước? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Ở vd 3, có thêm điều kiện: Tổng số tiền không đến 100.000 đ (nghĩa là nhỏ hơn 100.000 đ Câu 2: B1: Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách. B2: Nếu $T \geq 100.000$, số tiền phải thanh toán là: $(100\% - 30\%) * T$ Ngược lại : số tiền phải thanh toán là $(100\% - 10\%) * T$ B3: In hoá đơn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 5: - GV: Y/c HS quan sát Hình 1.33b : Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ :
--	--

	 Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Sự khác nhau giữa 2 dạng này là gì ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Sự khác nhau giữa 2 dạng này đó là ở dạng đầy đủ, khi điều kiện đầu không thỏa mãn nó sẽ bỏ qua các câu lệnh 1 và thực hiện luôn câu lệnh 2 mà không cần xét điều kiện nữa. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? Câu 2: Sự khác nhau giữa 2 dạng này là gì ? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung - Bài tập: Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? Câu 2: Sự khác nhau giữa 2 dạng này là gì ?	Hoạt động của GV + HS GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Hãy lấy ví dụ về hoạt động phụ thuộc vào điều kiện? Câu 2: Hãy nêu các phép so sánh trong NNLT? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết cách mô tả thuật toán	

* Nội dung: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”. Hãy mô tả các bước của thuật toán để giải quyết bài toán trên * Sản phẩm: mô tả thuật toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”. Hãy mô tả các bước của thuật toán để giải quyết bài toán trên	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”. Hãy mô tả các bước của thuật toán để giải quyết bài toán trên - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Thuật toán chương trình: Bước 1: Nhập một số tự nhiên n và một biến d. Bước 2: Gán giá $d = n \bmod 2$. Bước 3: Nếu $d = 0$ thì đây là số chẵn, ngược lại thì đây là số lẻ. Bước 4. Kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI 6: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức:** HS nắm được:

- Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

- **Kỹ năng:** Viết được chương trình đơn giản thông qua cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Viết được chương trình đơn giản thông qua cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

*** Mục tiêu hoạt động:**

- + Biết sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ
- + Biết phân biệt sự khác nhau giữa cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ

*** Nội dung:**

Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?

Câu 2: Sự khác nhau giữa 2 dạng này là gì ?

*** Sản phẩm:**

- + Sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ
- + Phân biệt sự khác nhau giữa cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? Câu 2: Sự khác nhau giữa 2 dạng này là gì ?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)	

1. Hoạt động 1: Câu lệnh điều kiện (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ * Nội dung: Cấu trúc rẽ nhánh * Sản phẩm: Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
4. Câu lệnh điều kiện : a. Câu lệnh điều kiện dạng thiếu: - <i>Cú pháp :</i> If <điều kiện> then <câu lệnh >; Giải thích: Nếu điều kiện thoãn mãn, chương trình sẽ thực hiện các câu lệnh sau từ khóa then * Ví dụ : Nếu $a > b$ thì ghi ra màn hình giá trị của a. If $a > b$ then write(a) ; b. Câu lệnh điều kiện dạng đủ: Cú pháp : If <điều kiện> then <câu lệnh 1> Else <câu lệnh 2> ; Nếu điều kiện thoãn mãn, chương trình sẽ thực hiện các câu lệnh 1 sau từ khóa then. Nếu không, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 2. * Chú ý: trước else không có dấu (;) - Ví dụ : If $a \bmod 2 = 0$ then write ('a la so chan') Else (' a la so le');	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Các cấu trúc rẽ nhánh được thể hiện bằng gì? - Câu 2: Em hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu? - Câu 3: Dựa vào cú pháp trên, em hãy giải thích ý nghĩa câu lệnh dạng thiếu? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Câu lệnh điều kiện Câu 2: If <điều kiện> then <câu lệnh >; Câu 3: Giải thích: Nếu điều kiện thoãn mãn, chương trình sẽ thực hiện các câu lệnh sau từ khóa then * Ví dụ : Nếu $a > b$ thì ghi ra màn hình giá trị của a. If $a > b$ then write(a) ; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1 : Em hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ? Câu 2 : Dựa vào cú pháp trên, giải thích ý nghĩa câu lệnh dạng đủ? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: Cú pháp : If <điều kiện> then <câu lệnh 1>

	Else <câu lệnh 2> ; Câu 2: Nếu điều kiện thoãn mãn, chương trình sẽ thực hiện các câu lệnh 1 sau từ khóa then. Nếu không, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 2. * Chú ý: trước else không có dấu (;) - Ví dụ : If a mod 2 = 0 then write ('a la so chan') Else (' a la so le'); – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Câu hỏi: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ minh họa? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khắc sâu kiến thức đã học – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết viết chương trình câu lệnh điều kiện thông qua cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ và thiếu * Nội dung: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”. * Sản phẩm: Viết chương trình câu lệnh điều kiện thông qua cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ và thiếu * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Giả sử cần viết chương trình nhập một số tự nhiên vào máy tính và in ra màn

hình kết quả số đã nhập chẵn hay lẻ, chẳng hạn “5 là số lẻ”, “8 là số chẵn”.

- **HS thực hiện nhiệm vụ** : Hoàn thành câu hỏi trên

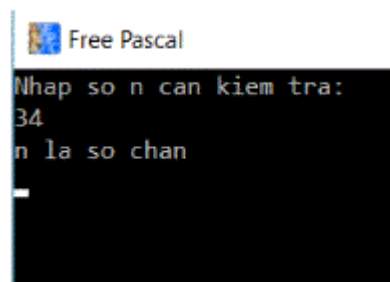
– **Phương thức hoạt động**: Nhóm

– **Sản phẩm học tập**:

Chương trình Pascal:

```
Program Cau7;  
uses crt;  
var n, m: integer;  
begin  
  clrscr;  
  Writeln('Nhap so n can kiem tra: ');  
  readln(n);  
  m:=n mod 2;  
  if m=0 then writeln('n la so chan')  
  else writeln('n la so le');  
  readln;  
end.
```

- Kết quả:



```
Free Pascal  
Nhap so n can kiem tra:  
34  
n la so chan
```

– **Báo cáo**: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI TẬP (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- **Kiến thức**: HS nắm được:

+ Điều kiện và các phép so sánh

+ Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ

GV:

Tin hoïc 8

- + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
- + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
- **Kỹ năng:**
 - + Rèn kỹ năng vẽ sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Rèn kỹ năng viết cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
 - + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản
- **Thái độ:**
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
 - + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin.**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động: HS nắm được

- + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
- + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

* Nội dung :

- + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ?
- + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?

* Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học

* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ	GV giao nhiệm vụ:

nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	- Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Bài tập (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết xác định hoạt động phụ thuộc vào điều kiện + Biết cú pháp câu lệnh điều kiện để sửa lỗi * Nội dung: Bài tập * Sản phẩm: + Xác định hoạt động phụ thuộc vào điều kiện + Cú pháp câu lệnh điều kiện để sửa lỗi * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: - Bài 3 trang 50 SGK - Bài 4 trang 50, 51 SGK - Bài 5 trang 51 SGK - Bài 6 trang 51 SGK	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 3 trang 50 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Giả sử Điểm_1 là số điểm của người thứ nhất và Điểm_2 là số điểm của người thứ hai, ngoài ra một người thứ nhất trong đầu một số tự nhiên $n < 10$. Điều kiện ở trò chơi là người thứ hai đoán đúng số n. Khi đó Điểm_2 được cộng thêm 1; ngược lại, Điểm_2 được giữ nguyên. Tương tự, nếu người thứ hai nghĩ số tự nhiên m, và điều kiện thứ hai là người thứ nhất đoán đúng số m đó. Khi đó Điểm_1 được cộng thêm 1; ngược lại, Điểm_1 được giữ nguyên. Điều kiện ở trò chơi là sau 10 lần, nếu Điểm_1 > Điểm_2 thì người thứ nhất được tuyên bố thắng cuộc; ngược lại, người thứ hai thắng. Trường hợp Điểm_1 = Điểm_2 thì không có người thắng và người thua. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả

	lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 4 trang 50, 51 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Điều kiện để điều khiển chiếc khay trong trò chơi là: - Nếu nhấn phím mũi tên $\rightarrow$ thì khay sẽ dịch sang phải một bước. - Nếu nhấn phím mũi tên $\leftarrow$ thì khay sẽ dịch sang trái một bước. - Nếu không nhấn 2 phím $\rightarrow$ và $\leftarrow$, khay sẽ đứng yên. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 5 trang 51 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Sai. Sửa lại: if $x=7$ then $a:=b$; b) Sai Sửa lại: if $x > 5$ then $a:=b$; c) Sai Sửa lại: if $x > 5$ then $a:=b$; d) Đúng. e) Sai Sửa lại: if $x > 5$ then $a:=b$ else $m:=n$; f) Đúng. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 4: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 6 trang 51 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Vì 45 chia hết cho 3, điều kiện được thỏa mãn nên giá trị của X được tăng lên 1, tức bằng 6. Vậy $X = 6$.
--	--

	b) Vì $X = 5 < 10$ nên điều kiện không được thỏa mãn, do đó câu lệnh không được thực hiện, tức X giữ nguyên giá trị 5. Vậy $X = 5$. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: 1. Viết chương trình in ra số lớn nhất trong bốn số nhập từ bàn phím. 2. Viết chương trình in ra số lớn hơn trong hai số (được nhập từ bàn phím). * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: 1. Viết chương trình in ra số lớn nhất trong bốn số nhập từ bàn phím. 2. Viết chương trình in ra số lớn hơn trong hai số (được nhập từ bàn phím).	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra số lớn nhất trong bốn số nhập từ bàn phím. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program So_Lon_Nhat; Uses crt; Var a,b,c,d: real; Begin Clrscr; Write('Nhap so thu nhât:'); readln(a); Write('Nhap so thu hai:');readln(b); Write('Nhap so thu ba:');readln(c); Write('Nhap so thu tu:');readln(d); if (a>=b) and (a>=c) and (a>= d) then writeln('So lon nhât la:',a); if (b>=a) and (b>=c) and (b>= d) then writeln('So lon nhât la:',b); if (c>=a) and (c>=b) and (c>= d) then writeln('So lon nhât la:',c); if (d>=a) and (d>=b) and (d>= c) then writeln('So lon nhât la:',d); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết

	chương trình in ra số lớn hơn trong hai số (được nhập từ bàn phím). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program SO_SANH; uses crt; var a,b: real; begin clrscr; write('nhap so thu nhât: '); readln(a); write('nhap so thu hai: '); readln(b); if a> b then writeln(' So lon la:',a) else writeln(' So lon la:',b); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác đều hay không khi biết ba cạnh của tam giác. * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác đều hay không khi biết ba cạnh của tam giác.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác đều hay không khi biết ba cạnh của tam giác. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Tam_giac_deu; uses crt; var a,b,c: real; begin clrscr; write('Nhap a = '); readln(a); write('Nhap b = '); readln(b); write('Nhap c = '); readln(c); if (a = b) and (b = c) then writeln('La tam giac deu') else

	<pre>writeln('Khong phai la tam giac deu'); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn:

BÀI TẬP (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm được:

- + Điều kiện và các phép so sánh
- + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
- + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

GV:

Tin hoïc 8

- + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
- **Kỹ năng:**
 - + Rèn kỹ năng vẽ sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Rèn kỹ năng viết cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
 - + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản
- **Thái độ:**
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ
 - + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện
 - + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: HS nắm được + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ	
* Nội dung : + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	
* Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất

dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Bài tập (25 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản * Nội dung: Bài tập * Sản phẩm: + Viết được các chương trình đơn giản về câu lệnh điều kiện + Kiểm tra, biên dịch, chạy chương trình một số bài toán đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: 1. Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác cân hay không khi biết ba cạnh của tam giác. 2. Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác vuông hay không khi biết ba cạnh của tam giác.	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác cân hay không khi biết ba cạnh của tam giác. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: <pre>Program Tam_giac_can; uses crt; var a,b,c: real; begin clrscr; write('Nhập a = '); readln(a); write('Nhập b = '); readln(b); write('Nhập c = '); readln(c); if (a = b) or (b = c) or (a = c) then writeln('La tam giac can') else writeln('Khong phai la tam giac can'); readln end.</pre> - Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác vuông hay không khi biết

	ba cạnh của tam giác. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre>Program Tam_giac_vuong; uses crt; var a,b,c: real; begin clrscr; write('Nhap a = '); readln(a); write('Nhap b = '); readln(b); write('Nhap c = '); readln(c); if (a*a = b*b+c*c) or (b*b = c*c+a*a) or (c*c = a*a+b*b) then writeln('La tam giac vuong') else writeln('Khong phai la tam giac vuong'); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím). * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím).	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre>Program Phuong_trinh_2; uses crt; var a,b:real; begin clrscr; Write('Nhap he so a = ');readln(a); Write('Nhap he so b = ');readln(b); if (a<>0) then writeln('phuong</pre>

	<pre> trinh',a:10:2,'x + ',b:10:2,'= 0',' co nghiem x =;','-b/a:10:2) else if (b=0) then writeln('Phuong trinh co vo so nghiem') else writeln('Phuong trinh vo nghiem'); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo </pre>
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học * Nội dung: Ba bạn An, Bình và Cường cùng tham gia một trò chơi như sau: Mỗi bạn nắm trong tay một đồng xu, mỗi đồng xu có hai trạng thái : sấp và ngửa. Theo hiệu lệnh, cả ba bạn cùng đưa đồng xu của mình ra phía trước. Nếu cả ba đồng xu cùng sấp hoặc cùng ngửa thì chưa phát hiện người thua cuộc (hòa nhau). Nếu một bạn có trạng thái đồng xu khác với hai bạn kia(nghĩa là đồng xu của bạn ấy sấp còn hai người kia ngửa và ngược lại đồng xu của bạn ấy ngửa thì hai người kia sấp) thì bạn đó thắng cuộc. Hãy viết chương trình mô phỏng trò chơi trên. * Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Ba bạn An, Bình và Cường cùng tham gia một trò chơi như sau: Mỗi bạn nắm trong tay một đồng xu, mỗi đồng xu có hai trạng thái : sấp và ngửa. Theo hiệu lệnh, cả ba bạn cùng đưa đồng xu của mình ra phía trước. Nếu cả ba đồng xu cùng sấp hoặc cùng ngửa thì chưa phát hiện người thua cuộc (hòa nhau). Nếu một bạn có trạng thái đồng xu khác với hai bạn kia(nghĩa là đồng xu của bạn ấy sấp còn hai người kia ngửa và ngược lại đồng xu của bạn ấy ngửa thì hai người kia sấp) thì bạn đó thắng cuộc. Hãy viết chương trình mô phỏng trò chơi trên. Thuật toán: - Để mô phỏng trạng thái sấp, ngửa của đồng xu ta dùng hàm Random(1) hoặc dùng Random(n) mod 2 với $n > 2$. - Xét tám trường hợp xảy ra để tìm người thắng cuộc.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Ba bạn An, Bình và Cường cùng tham gia một trò chơi như sau: Mỗi bạn nắm trong tay một đồng xu, mỗi đồng xu có hai trạng thái : sấp và ngửa. Theo hiệu lệnh, cả ba bạn cùng đưa đồng xu của mình ra phía trước. Nếu cả ba đồng xu cùng sấp hoặc cùng ngửa thì chưa phát hiện người thua cuộc (hòa nhau). Nếu một bạn có trạng thái đồng xu khác với hai bạn kia(nghĩa là đồng xu của bạn ấy sấp còn hai người kia ngửa và ngược lại đồng xu của bạn ấy ngửa thì hai người kia sấp) thì bạn đó thắng cuộc. Hãy viết chương trình mô phỏng trò chơi trên. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Sap_ngua; uses crt;

	<pre>Var A, B, C: byte; Begin clrscr; A:=Random(10); A:=A mod 2; B:=Random(10); B:=B mod 2; C:=Random(10); C:=C mod 2; Write('Ket qua: ',a,b,c); if (A=0) and (B=0) and (C=0) then Write(' Hoa'); if (A=0) and (B=0) and (C=1) then Write(' C Thang'); if (A=0) and (B=1) and (C=0) then Write(' B Thang'); if (A=0) and (B=1) and (C=1) then Write(' A Thang'); if (A=1) and (B=0) and (C=0) then Write(' A Thang'); if (A=1) and (B=0) and (C=1) then Write(' B Thang'); if (A=1) and (B=1) and (C=0) then Write(' C Thang'); if (A=1) and (B=1) and (C=1) then Write(' Hoa'); Readln; Readln End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo</pre>
--	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 4: SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:*

- + Giúp các em biết được cú pháp của câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Các em biết luyện tập sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN..**
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Kỹ năng:*

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
 - + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)

*** Mục tiêu hoạt động: HS nắm được**

- + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
- + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

*** Nội dung :**

- + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ?
- + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?

*** Sản phẩm:** Khắc sâu kiến thức đã học

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung

Hoạt động của GV + HS

Câu hỏi: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: Bài tập 1 trang 52, 53 SGK Nội dung: Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK * Sản phẩm: Kết quả Bài tập 1 trang 52, 53 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1: trang 52, 53 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài tập 1 trang 52, 53 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 1 trang 52, 53 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 1 trang 52, 53 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy)

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dẫn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dẫn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 52, 53	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

SGK	
-----	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 4:
SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

GV:

Tin hoïc 8

- *Kiến thức:*

- + Giúp các em biết được cú pháp của câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Các em biết luyện tập sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN..**
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Kỹ năng:*

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
 - + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)

*** Mục tiêu hoạt động: HS nắm được**

- + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ
- + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ

*** Nội dung :**

- + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ?
- + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?

*** Sản phẩm:** Khắc sâu kiến thức đã học

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung

Hoạt động của GV + HS

Câu hỏi: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: Bài tập 2 trang 53, 54 SGK Nội dung: Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài tập 2 trang 53, 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2: trang 53, 54 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài tập 2 trang 53, 54 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 2 trang 53, 54 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 2 trang 53, 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy)

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 53, 54	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

SGK	
-----	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 4:
SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

GV:

Tin hoïc 8

- *Kiến thức:*

- + Giúp các em biết được cú pháp của câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Các em biết luyện tập sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN..**
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Kỹ năng:*

- + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Khởi động chương trình **FREE PASCAL**.
 - + Gõ được một chương trình Pascal đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện **IF...THEN**.
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ĐỘNG (7 phút)	
* Mục tiêu hoạt động: HS nắm được	
+ Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ	
+ Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ	
* Nội dung :	
+ Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ?	
+ Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	
* Sản phẩm: Khắc sâu kiến thức đã học	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS

Câu hỏi: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: + Câu 1: Hãy vẽ sơ đồ cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ ? Cho ví dụ? + Câu 2: Hãy nêu cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ? Cho ví dụ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Sơ đồ cấu trúc điều kiện dạng thiếu và đủ + Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và đủ – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: Bài tập 3 trang 54 SGK Nội dung: Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài tập 2 trang 53, 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 3: trang 54 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Thực hiện bài thực hành bài 3 trang 54 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài thực hành bài 3 trang 54 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Thực hành bài 3 trang 54 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài thực hành bài 3 trang 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK - HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy)

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 3 trang 54 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn: 05 – 12 –2020

CHỦ ĐỀ 10: ÔN TẬP HKI

Tổng số tiết: 03 tiết, Từ tiết: 32 đến tiết: 34

Giới thiệu chung về chủ đề:

Với chủ đề này giúp các em hệ thống lại kiến thức về chương trình, ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên trong NNLT, cấu trúc chung của một chương trình, các phép toán và phép so sánh trong Pascal, các kiểu dữ liệu trong Pascal, cách sử dụng biến và hằng, quá

trình giải bài toán trên máy tính, thuật toán và mô tả thuật toán, cú pháp và hoạt động của câu lệnh điều kiện, câu lệnh lặp với số lần biết trước For..do

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức, kĩ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Học sinh ôn tập lại kiến thức về chương trình, ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên trong NNLT, cấu trúc chung của một chương trình, các phép toán và phép so sánh trong Pascal, các kiểu dữ liệu trong Pascal, cách sử dụng biến và hằng, quá trình giải bài toán trên máy tính, thuật toán và mô tả thuật toán, cú pháp và hoạt động của câu lệnh điều kiện, câu lệnh lặp với số lần biết trước For..do

- Kỹ năng:

- Học sinh có kĩ năng mô tả được thuật toán và viết được chương trình của một số bài toán trong chương trình.

- Thái độ:

- Tập trung, nghiêm túc thực hiện các hoạt động học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên

- Có ý thức tự giác cao và có tính thần giúp đỡ lẫn nhau trong học tập.

- Yêu thích môn Tin học và hình thành ý thức vận dụng các kiến thức đã học để áp dụng có hiệu quả trong thực tiễn cuộc sống.

2. Định hướng phát triển năng lực của học sinh:

- Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

+ Học sinh có thể tự viết được các chương trình của những bài toán trong thực tế.

- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:

1. Giáo viên:

- Giáo án, SGK, bảng phụ, phiếu học tập của học sinh.
- Máy tính, các File bài tập mẫu Pascal.

2. Học sinh:

- Học bài cũ, chuẩn bị nội dung chủ đề mới.
- Đồ dùng học tập, tập vở, bút, sách giáo khoa.
- Chuẩn bị bảng nhóm.

III. Tiến trình dạy học:

*** Hoạt động 1: Tình huống xuất phát/ khởi động**

*** Nội dung :** Ôn tập lại những nội dung kiến thức từ đầu HKI đến nay

*** Dự kiến thời lượng :** 15 phút

*** Mục tiêu hoạt động:** Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức trong HKI

Nội dung, phương thức tổ chức hoạt động học tập của học sinh	Dự kiến sản phẩm, đánh giá kết quả hoạt động
-Phương thức tổ chức hoạt động học tập: <i>(Tổ chức HS hoạt động cá nhân)</i> * Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ	

học tập: GV:Nêu nội dung câu hỏi và cho học sinh hoạt động cá nhân để trả lời 1. Ngôn ngữ lập trình là gì? Chương trình dịch là gì? 2. Từ khoá là gì? 3. Tên trong ngôn ngữ lập trình là gì? Quy tắc đặt tên? 4. Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần? 5. Khái niệm biến và hằng trong chương trình? Cú pháp khai báo biến và hằng? 6. Quá trình giải bài toán trên máy tính? Thuật toán và mô tả thuật toán? 7. Cú pháp và hoạt động của câu lệnh if..then và câu lệnh for..do trong Free Pascal? *Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập: GV: y/c HS suy nghĩ trong vài phút HS: Hoạt động cá nhân để trả lời *Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập: GV:Gọi học sinh đứng tại chỗ trả lời HS: Trả lời *Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động: GV: Chốt lại kiến thức cơ bản trong HKI mà học sinh cần phải nắm chắc HS: Lắng nghe, xác định rõ nội dung cần phải tìm hiểu ở chủ đề mới.	
---	--

HOẠT ĐỘNG 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (30 phút)

* **Nội dung 1: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn traéc nghieäm**

* **Dự kiến thời lượng :** 15 phút

* **Mục tiêu hoạt động:** Nhớ lại kiến thức đã học trong học kỳ I để trả lời câu hỏi

Nội dung, phương thức tổ chức hoạt động học tập của học sinh	Dự kiến sản phẩm, đánh giá kết quả hoạt động
Gv: Yêu cầu học sinh thảo luận và trả lời câu hỏi trắc nghiệm Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (Tổ chức HS hoạt động nhóm)	

GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 15 phút. HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong vòng 15 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV. HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. - HS: Lắng nghe, theo dõi	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) Caâu hoûi phaàn traéc nghieäm. (Trong ñeà công oân taäp HKI).
* Noãi dung 2: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn töï luaän * Dự kiến thời lượng : 15 phút * Mục tiêu hoạt động: Thảo luận nhóm để trả lời các câu hỏi tự luận - Gv: Yêu cầu học sinh thảo luận về các bài tập phần bài tập. Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (Tổ chức HS hoạt động nhóm) GV: Yêu cầu các nhóm hoàn thành nhiệm vụ học tập trong 15 phút.. HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công trong vòng 15 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học	

tập GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV. HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm. Giaûi caùc baøi taäp phaàn baøi taäp: <i>(Trong ñeà coâng oân taäp HKI)</i> - HS: Lắng nghe, theo dõi	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) Giaûi caùc baøi taäp phaàn baøi taäp: <i>(Trong ñeà coâng oân taäp HKI)</i>
--	--

Hoạt động 3: Luyện tập

Nội dung :

- Xác định bài toán, mô tả thuật toán các bài toán đơn giản
- Viết được chương trình sử dụng biến và hằng trong chương trình Free Pascal
- Viết được chương trình sử dụng cú pháp câu lệnh điều khiển If ... then; Câu lệnh lặp for ... do.
- Chạy chương trình, biên dịch chương trình và sửa lỗi chương trình (nếu có)

*** Dự kiến thời lượng :** 80 phút

*** Mục tiêu hoạt động:** Thực hành trên máy tính

Nội dung, phương thức tổ chức hoạt động học tập của học sinh	Dự kiến sản phẩm, đánh giá kết quả hoạt động
- GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính - HS: Khởi động - GV yêu cầu học sinh: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập trong đề cương ôn tập HK I	

- GV: Hướng dẫn cho học sinh, hướng dẫn từng nhóm, quan tâm đến từng đối tượng học sinh, giúp đỡ khi các em gặp khó khăn trong quá trình thực hành HS: Quan sát và tiến hành hoạt động nhóm theo phân công GV - GV: Nếu đa số các em học sinh mắc cùng một lỗi thì nên cho các em dừng thực hành, hướng dẫn cho cả lớp để sửa lỗi - Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Cho điểm những học sinh thực hành tốt Tắt máy, kiểm tra thiết bị HS: Theo dõi, lắng nghe	
---	--

Hoạt động 4: Vận dụng, tìm tòi, mở rộng

Nội dung :

- Viết chương trình tính tổng $S = \sqrt{x} + \sqrt{x+1} + \dots + \sqrt{x+n}$ với x và n được nhập vào từ bàn phím, $n < 100$

* **Dự kiến thời lượng :** 10 phút

* **Mục tiêu hoạt động:** vận dụng các kiến thức để viết chương trình của một số bài toán bằng NNLT Pascal

Nội dung, phương thức tổ chức hoạt động học tập của học sinh	Dự kiến sản phẩm, đánh giá kết quả hoạt động
Hoạt động: Chuyển giao nhiệm vụ học tập (<i>Tổ chức HS hoạt động nhóm</i>) GV: Hướng dẫn cả lớp thực hiện nhiệm vụ (gợi ý về tư liệu sử dụng, yêu cầu về kết quả và thời gian hoàn thành trong 10 phút) HS: Quan sát tiến hành hoạt động nhóm trong 10 phút. Hoạt động: Thực hiện nhiệm vụ học tập: GV: Quan sát HS cả lớp thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn. (Có thể cho các em HS khá, giỏi đi hỗ trợ các nhóm đang gặp khó khăn trong giải quyết nhiệm vụ học tập. HS: Hoạt động nhóm thống nhất để tìm ra kết quả và ghi lên bảng nhóm. Hoạt động: Báo cáo kết quả thực hiện	

nhiệm vụ học tập GV: Gọi đại diện nhóm lên ghi kết quả. GV: Yêu cầu nhóm khác nhận xét, đánh giá HS: Các nhóm khác nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm bạn. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động GV: Nhận xét, đánh giá chung về kết quả bài làm của các nhóm và đưa ra kết quả chuẩn để HS ghi bài: -Viết chương trình: Program canbachai; Uses crt; Var x, A: real; n,i:integer; Begin Writeln('Nhap x='); readln(x); Writeln('nhap n='); readln(n); A:=sqrt(x); For i:=2 to n do A:=sqrt(x+A); Writeln('Gia tri can thuc la:', A) Readln; End.	HS: Đại diện các nhóm báo cáo kết quả. (trình bày đáp án tóm tắt) -Viết chương trình: Program canbachai; Uses crt; Var x, A: real; n,i:integer; Begin Writeln('Nhap x='); readln(x); Writeln('nhap n='); readln(n); A:=sqrt(x); For i:=2 to n do A:=sqrt(x+A); Writeln('Gia tri can thuc la:', A) Readln; End. HS: Thống nhất phần đáp án và trình bày vào vở.
--	---

IV. Câu hỏi/Bài tập kiểm tra, đánh giá theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất học sinh

1. Bảng mô tả ma trận kiểm tra, đánh giá theo các mức độ nhận thức:

	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
Nội dung 1: Máy tính và chương trình máy tính	Biết được chương trình dịch	Hiểu được NNLT	Nhận biết được biểu tượng Free Pascal	
Nội dung 2: Làm quen với	Biết được các từ	Hiểu được sự	Đặt tên được	

chương trình và NNLT	khóa	khác nhau giữa từ khóa và tên	trong chương trình	
Nội dung 3: Chương trình máy tính và dữ liệu	Biết được các phép toán trong chương trình máy tính và dữ liệu	Hiểu được các phép toán trong Free Pascal	Chuyển đổi được các kí hiệu từ toán học sang free pascal	
Nội dung 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	Biết được cách khai báo biến và hằng	Hiểu được khi nào khai báo biến và hằng	Khai báo được tên biến, hằng trong chương trình	Viết được chương trình đơn giản sử dụng biến và hằng
Nội dung 5: Từ bài toán đến chương trình	Biết cách xác định bài toán và mô tả thuật toán	Hiểu được thuật toán và MTTT	Xác định bài toán, mô tả thuật toán thông qua các bài toán đơn giản	
Nội dung 6: Câu lệnh điều khiển trong free pascal	Biết được cú pháp câu lệnh điều kiện	Hiểu được cú pháp câu lệnh điều kiện	Áp dụng đúng cú pháp để viết chương trình	Viết được chương trình đơn giản sử dụng câu lệnh điều kiện
Nội dung 7: Câu lệnh lặp	Biết được cú pháp lặp	Hiểu được cú pháp câu lệnh lặp	Áp dụng đúng cú pháp để viết chương trình	Viết được chương trình đơn giản sử dụng câu lệnh lặp

2. Câu hỏi/Bài tập :

Câu hỏi /Bài tập – [NB]

Câu 1: Chương trình dịch dùng để:

- A. Dịch từ ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ máy
- B. Dịch từ ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ tự nhiên
- C. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ lập trình
- D. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ tự nhiên

Câu 2: Từ khóa dùng để khai báo là:

- A. Program, Uses
- B. Program, Begin, End
- C. Progame, Use
- D. Begin, End

Câu 3: Bốn bạn A, B, C, D đưa ra kết quả của các phép chia hai số nguyên 14 và 5. Hãy chọn kết quả đúng:

- A. $14/5=2$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$;
- B. $14/5=2.8$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$;
- C. $14/5=2.8$; $14 \text{ div } 5=4$; $14 \text{ mod } 5=2$
- D. $14/5=3$; $14 \text{ div } 5=2$; $14 \text{ mod } 5=4$

Câu 4: Khai báo nào sau đây đúng?

- A. Var x, y: Integer; B. Var x, y=Integer;
C. Var x, y Of Integer; D. Var x, y := Integer;

Câu 5: Xác định bài toán: “ kiểm tra n có phải là số nguyên tố hay không? ”

- A. Input: Nhập số n; Output: n là số nguyên tố hoặc n không là số nguyên tố
B. Input: n là số nguyên tố hoặc n không là số nguyên tố; Output: Nhập số n
C. Input: n là số nguyên tố; Output: Nhập số n
D. Input: Nhập số n; Output: n là số nguyên tố

Câu 6: Các câu lệnh Pascal nào sau đây được viết đúng:

- A. If x:= 5 then a = b; B. If x > 4; then a:= b;
C. If x > 4 then a:=b else m:=n; D. If x > 4 then a:=b; else m:=n;

Câu 7: Chọn cú pháp câu lệnh lặp là:

- A. for < biến đếm > : = < giá trị đầu > to < giá trị cuối > do < câu lệnh >;
B. for < biến đếm > := < giá trị cuối > to < giá trị đầu > do < câu lệnh >;
C. for < biến đếm > = < giá trị đầu > to < giá trị cuối >; do < câu lệnh >;
D. for < biến đếm > = < giá trị đầu > to < giá trị cuối > do < câu lệnh >;

Câu hỏi ../Bài tập .. – [TH]

Câu 1: Ngôn ngữ lập trình là:

- A. ngôn ngữ dùng để viết một chương trình máy tính
B. ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính
C. các dãy bit (dãy các số chỉ gồm 0 và 1)
D. chương trình dịch

Câu 2: Trong ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên:

- A. Có ý nghĩa như nhau
B. Người lập trình phải tuân theo qui tắc của ngôn ngữ lập trình đó
C. Có thể trùng nhau
D. Các câu trên đều đúng

Câu 3: Các phép toán viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal dưới đây thì phép toán nào đúng:

- A. $\{3*a + [4*c - 7*(a + 2*c)] - 5*b\}$ B. $a*x*x - b*x + 7a : 5$
C. $(10*a + 2*b) / (a*b)$ D. $- b: (2*a*c)$

Câu 4: Khai báo sau có ý nghĩa gì?

- Var a: Real; b: Char;
A. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số thực và biến b thuộc kiểu dữ liệu kí tự
B. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số nguyên và biến b thuộc kiểu dữ liệu xâu kí tự
C. Biến a thuộc kiểu dữ liệu số nguyên và biến b thuộc kiểu dữ liệu kí tự
D. Các câu trên đều sai

Câu 5: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán → Viết chương trình → Mô tả thuật toán
B. Xác định bài toán → Mô tả thuật toán → Viết chương trình
C. Mô tả thuật toán → Xác định bài toán → Viết chương trình
D. Viết chương trình → Xác định bài toán → Mô tả thuật toán

Câu 6: Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ?

- A. $A = B$ B. $A > B$ C. $N \bmod 100$ D. “A nhỏ hơn B”

Câu 7: Câu lệnh For..to..do kết thúc :

- A. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị cuối
- B. Khi biến đếm lớn hơn giá trị cuối
- C. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị đầu
- D. Khi biến đếm lớn hơn giá trị đầu

Câu hỏi ../Bài tập ../[VD]

Câu 1: Các chương trình, chương trình nào là ngôn ngữ lập trình?

- A. Pascal, C, C++, visual foxpro
- B. Excel, word, paint
- C. Pascal, Powerpoint, Access
- D. Cả A, C đều đúng

Câu 2: Cách đặt tên nào sau đây không đúng ?

- A. Tugiac
- B. CHUNHAT
- C. End
- D. a_b_c

Câu 3: Biến X có thể nhận các giá trị 1; 100; 150; 200 và biến Y có thể nhận các giá trị 1; 0.2; 0.3; 10.99. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng nhất?

- A. Var X,Y: byte;
- B. Var X, Y: real;
- C. Var X: real; Y: byte;
- D. Var X: byte; Y: real;

Câu 4: Tìm điểm sai trong khai báo hằng sau:

Const Max :=2010;

- A. Dư dấu bằng (=)
- B. Tên hằng không được nhỏ hơn 4 kí tự
- C. Từ khóa khai báo hằng sai
- D. Dư dấu hai chấm (:)

Câu 5: Hãy cho biết kết quả sau khi thực hiện thuật toán sau:

Bước 1. Tam $\leftarrow$ x;

Bước 2. x $\leftarrow$ y;

Bước 3. y $\leftarrow$ tam;

- A. Giá trị của biến x bằng giá trị của biến y
- B. Hoán đổi giá trị hai biến x và y
- C. Giá trị của biến y bằng giá trị của biến x
- D. Đảo án khác

Câu 6: Ta có 2 lệnh sau:

x:= 8;

If x>5 then x := x +1;

Giá trị của x là bao nhiêu?

- A. 5
- B. 9
- C. 8
- D. 6

Câu 7: Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S:=10;

For i:=1 to 4 do S:=S+i;

Giá trị của biến S bằng bao nhiêu?

- A. 20
- B. 14
- C. 10
- D. 0

Câu hỏi ../Bài tập ../[VDC]

Bài tập 1: Viết chương trình tính diện tích, chu vi hình tròn với bán kính được nhập từ bàn phím.

Bài tập 2: Viết chương trình xét xem một tam giác có là tam giác vuông hay không khi biết ba cạnh của tam giác.

Bài tập 3: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím)

V. Phụ lục :

<https://vietjack.com/giai-bai-tap-tin-hoc-8/bai-1-trang-9-sgk-tin-hoc-8.jsp>
<https://loigiaihay.com/cau-4-trang-8-sgk-tin-hoc-lop-8-c158a28099.html>

Ngày soạn:

BÀI 7: CÂU LỆNH LẶP (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 27 đến tiết 29)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức*: HS nắm được:
 - Câu lệnh lặp kiểm tra điều kiện trước, vòng lặp với số lần định trước.
 - Các tình huống sử dụng từng loại lệnh lặp.
 - Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.
- *Kỹ năng*:
 - Viết đúng lệnh lặp với số lần định trước.
 - Biết khi nào thì sử dụng đến câu lệnh lặp.
- *Thái độ*:
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề**:
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin**:
 - + Viết được thuật toán câu lệnh lặp vô hạn số lần biết trước do
- Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin.**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

+ Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.

* **Nội dung :** Câu lệnh lặp là câu lệnh như thế nào?

* Sản phẩm:

+ Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu lệnh lặp là câu lệnh như thế nào?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút)

1. Hoạt động 1 : Câu lệnh lặp – một lệnh hay nhiều lệnh (25 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- Lấy được ví dụ về công việc phaûi thõic hieän nhieàu laàn
- Nhớ lại kiến thức cách xác định bài toán và thuật toán để trình bày
- Biết được cú pháp, ý nghĩa câu lệnh lặp
- Lấy được ví dụ về câu lệnh lặp
- Biết viết chương trình thông qua cú pháp lặp

* **Nội dung:** Câu lệnh lặp – một lệnh hay nhiều lệnh

* Sản phẩm:

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Câu lệnh lặp – một lệnh hay nhiều lệnh: Ví dụ 1: Trang 55 SGK - Việc vẽ 3 hình vuông có thể được mô tả thuật toán sau: + Bước 1. Vẽ hình vuông (vẽ liên tiếp bốn cạnh và trở về đỉnh ban đầu).	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Lấy ví dụ về công việc phaûi thõic hieän nhieàu laàn ? HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên

+ Bước 2. Nếu số hình vuông đã vẽ được ít hơn 3, di chuyển bút vẽ về bên phải hai đơn vị và trở lại bước 1; ngược lại kết thúc thuật toán. - Thuật toán vẽ 1 hình vuông: + Bước1: $k \leftarrow 0$ (k là số đoạn thẳng đã vẽ được) + Bước2: $K \leftarrow K+1$. Vẽ đoạn thẳng 1 đơn vị độ dài và quay thước 90° sang phải. + Bước3. Nếu $K < 4$ thì trở lại bước2; Ngược lại, kết thúc thuật toán. b/ Ví dụ 2 : Trang 56 SGK Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên: $S = 1 + 2 + 3 + \dots + 100$ Hoạt động chính khi giải bài toán này là thực hiện phép cộng. <i>* Xác định bài toán:</i> INPUT: Dãy 100 số tự nhiên đầu tiên: 1, 2, ..., 100. OUTPUT: Giá trị tổng $1 + 2 + \dots + 100$. <i>* Thuật toán:</i> - B1: $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. - B2: $SUM \leftarrow SUM + i; i \leftarrow i + 1$. - B3: nếu $i \leq 100$, thì quay lại bước 2. Ngược lại, thông báo giá trị SUM và kết thúc thuật toán. * Kết luận: - Cách mô tả hoạt động lặp trong thuật toán như ví dụ trên gọi là cấu trúc lặp. - Để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với 1 câu lệnh, gọi là câu lệnh lặp.	- Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + HS thì đi học các ngày trong tuần, nghỉ ngày chủ nhật. + Lớp trưởng thì thường điểm danh vào mỗi buổi học đầu giờ. + Ngày ngày thì mẹ thường nấu cơm 2 buổi trưa và chiều. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: - Gv yêu cầu HS đọc v nghìn cứu ví dụ 1 SGK trang 55 - HS: Đọc, nghiên cứu - GV : yêu cầu HS quan sát Hình 1.35 SGK - HS : Quan sát H. 1.35 SGK Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy MTTT bài toaùn ví dụ 1 ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Bước1: $k \leftarrow 0$ (k là số đoạn thẳng đã vẽ được) + Bước2: $K \leftarrow K+1$. Vẽ đoạn thẳng 1 đơn vị độ dài và quay thước 90° sang phải. + Bước3. Nếu $K < 4$ thì trở lại bước2; Ngược lại, kết thúc thuật toán. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Gv treo bảng phụ: yêu cầu HS đọc v nghìn cứu ví dụ 2 SGK trang 56 Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên: $S = 1 + 2 + 3 + \dots + 100$ - HS : Ñoïc và nghiên cứu ví dụ 2 SGK trang 56 Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Hoạt động chính khi giải bài toán này là là gì ? - Câu 2: Em hãy xác định INPUT, OUTPUT bài toán trên? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm
--	--

	– Sản phẩm học tập: - Câu 1: Thực hiện phép cộng - Câu 2: INPUT: Dãy 100 số tự nhiên đầu tiên: 1, 2, ..., 100. OUTPUT: Giá trị tổng $1 + 2 + \dots + 100$. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 4: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy MTT ví dụ 2? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - B1: $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. - B2: $SUM \leftarrow SUM + i; i \leftarrow i + 1$. - B3: nếu $i \leq 100$, thì quay lại bước 2. Ngược lại, thông báo giá trị SUM và kết thúc thuật toán – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 5: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Từ hai ví dụ trên em rút ra được kết luận gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Cách mô tả hoạt động lặp trong thuật toán như ví dụ trên gọi là cấu trúc lặp. + Để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với 1 câu lệnh, gọi là câu lệnh lặp. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện lệnh lặp * Nội dung: Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày? * Sản phẩm: Lấy được ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết

	thuật toán của chương trình trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) ? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Lấy được ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được chương trình Pascal thực hiện lệnh lặp * Nội dung: Khắc sâu kiến thức lệnh lặp * Sản phẩm: Biết lệnh lặp với số lần biết trước * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động nào? Var i:integer; Begin For i:=1 to 1000 do; Readln End.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động nào? Var i:integer; Begin For i:=1 to 1000 do; Readln End. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động lặp 1000 lần với số lần biết trước – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn:

BÀI 7: CÂU LỆNH LẶP (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 27 đến tiết 29)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức*: HS nắm được:
 - Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do.
 - Biết lệnh ghép trong pascal.
- *Kỹ năng*:
 - Viết đúng được lệnh for ... do trong một số tình huống đơn giản.
 - Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do
- *Thái độ*:
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- ***Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:***
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- ***Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:***
 - + Viết được câu lệnh lặp vôùi soá laàn bieát tröông for ... do trong một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

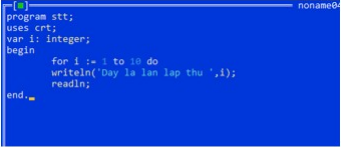
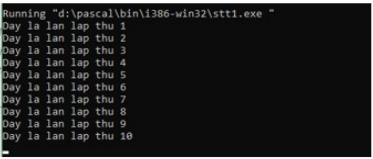
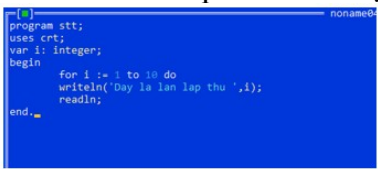
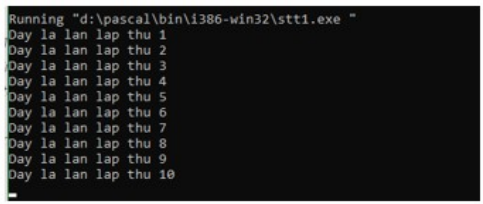
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần. + Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do. * Nội dung : Câu lệnh lặp có cú pháp như thế nào? * Sản phẩm: + Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Câu lệnh lặp có cú pháp như thế nào?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Câu lệnh lặp for...do (38 phút) * Mục tiêu hoạt động: + Nắm được cú pháp của câu lệnh lặp for...do trong Free pascal. + Hiểu được cấu trúc và hoạt động của câu lệnh lặp for...do trong Free pascal. * Nội dung: Câu lệnh lặp for...do * Sản phẩm: + Cú pháp của câu lệnh lặp for...do trong Free pascal. + Cấu trúc và hoạt động của câu lệnh lặp for...do trong Free pascal * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Câu lệnh lặp for...do: - Cú pháp: for <biến đếm> := <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>; * Trong đó: + For, to, do là các từ khoá. + Biến đếm là phải kiểu nguyên. Giá trị đầu và giá trị cuối là những biểu thức cùng kiểu với biến đếm và giá trị cuối không được nhỏ hơn giá trị	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Từ hai ví dụ ở phần 1, em hãy nêu cú pháp câu lệnh lặp? Câu 2: Em hãy giải thích cú pháp trên? - Gv: Câu lệnh lặp sẽ thực hiện câu lệnh nhiều lần, mỗi lần là 1 vòng lặp. số vòng lặp là biết trước và bằng giá

đầu. - Câu lệnh lặp sẽ thực hiện câu lệnh nhiều lần, mỗi lần là 1 vòng lặp. số vòng lặp là biết trước và bằng giá trị cuối – giá trị đầu + 1 * Ví dụ 3: Trang 57 SGK  → Kết quả 	trị cuối – giá trị đầu + 1 HS: Lắng nghe - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: for <biến đếm> := <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>; Câu 2: + For, to, do là các từ khoá. + Biến đếm là phải kiểu nguyên. Giá trị đầu và giá trị cuối là những biểu thức cùng kiểu với biến đếm và giá trị cuối không được nhỏ hơn giá trị đầu. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: - Gv: Y/c HS quan sát ví dụ 3/57 SGK  - HS: Quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu lệnh for i: = 1 to 10 do được lặp đi lặp lại mấy lần? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả: 10 lần  – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP: 25 phút * Dự kiến thời lượng : * Mục tiêu hoạt động: Biết cách sử dụng câu lệnh lặp for ... do trong Free Pascal để viết một số chương trình đơn giản. * Nội dung: Khắc sâu kiến thức vòng lặp for ... do qua các bài tập đơn giản * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... do đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	Tiến trình nội dung Hoạt động của GV + HS

- Bài tập: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) <pre> Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp lệnh lặp nâng cao: for ... downto... do * Nội dung: Khắc sâu kiến thức vòng lặp for ... downto qua các bài tập đơn giản * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... downto đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Viết chương trình lần lượt in các bảng cửu chương từ chương 2 đến chương 9? <pre> Program Cuu_Chuong; uses crt; var i,j : integer; begin clrscr; for i:= 2 to 9 do Begin Writeln('Bang cuu chuong ',i); For j := 1 to 9 do writeln(i,' x ', j, ' = ', j*i); readln end; readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình lần lượt in các bảng cửu chương từ chương 2 đến chương 9? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Cuu_Chuong; uses crt; var i,j : integer; begin clrscr; for i:= 2 to 9 do Begin Writeln('Bang cuu chuong ',i); For j := 1 to 9 do writeln(i,' x ', j, ' = ', j*i);</pre>

	<pre>readln end; readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

Ngày soạn:

BÀI 7: CÂU LỆNH LẶP (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 27 đến tiết 29)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm được:
 - Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do.
 - Biết lệnh ghép trong pascal.
- *Kỹ năng:*
 - Biết khi nào thì sử dụng đến câu lệnh lặp.
 - Viết đúng được lệnh for ... do trong một số tình huống đơn giản.
 - Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do
- *Thái độ:*
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + Viết được câu lệnh lặp vôùi số laàn bieát trööøc for ... do trong một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 phút) Mục tiêu: - củng cố kiến thức về câu lệnh lặp for ... do - Viết được câu lệnh lặp với số lần biết trước for ... do qua một số bài toán đơn giản Nội dung: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím)? * Sản phẩm: + Viết được cú pháp câu lệnh lặp for ... do + Viết được câu lệnh lặp vôùi soá laàn bieát trồøùc for ... do qua một số bài toán đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím)	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (78 phút) 1. Hoạt động 1: Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp (15 PHÚT) * Mục tiêu hoạt động: Biết cách sử dụng câu lệnh lặp for ... do trong Free Pascal để viết một số chương trình đơn giản. * Nội dung: Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... do đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp: Ví dụ 5: a. Tính tổng của N số tự nhiên đầu tiên, với N là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím.	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tính tổng của N số tự nhiên đầu tiên, với N là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím.

```
program Tinh_tong;
var N, i: integer;
S: longint;
begin
    write('Nhap so N = '); readln(N);
    S:=0;
    for i := 1 to N do S:=S+i;
    write('Tong = ',S);
    readln;
end.
```

→ Kết quả:

```
Running "d:\pascal\bin\i386-win32\tinh_tong.exe "
Nhap so N = 50
Tong = 1275
```

b. Chương trình tính $N!$, với N là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím.

Ta kí hiệu $N!$ là tích N số tự nhiên đầu tiên:

$N! = 1.2.3...N$

Ví dụ: $6! = 1.2.3.4.5.6$

```
Program tinh_giai_thua;
uses crt;
var
    N, i: integer;
    P: longint;
begin
    clrscr;
    Write ('nhap N:'); readln(n);
    P:=1;
    for i:= 1 to n do P:=P*i;
    writeln(N,'!=',P);
    readln;
end.
```

→ Kết quả:

```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 2
nhap N:7
7!=5040
```

```
program Tinh_tong;
var N, i: integer;
S: longint;
begin
    write('Nhap so N = '); readln(N);
    S:=0;
    for i := 1 to N do S:=S+i;
    write('Tong = ',S);
    readln;
end.
```

- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên

– Phương thức hoạt động: Nhóm

– Sản phẩm học tập:

Cho $n = 50$

→ Kết quả tổng = 1275

```
Running "d:\pascal\bin\i386-win32\tinh_tong.exe "
Nhap so N = 50
Tong = 1275
```

– Báo cáo: Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 2:

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

Chương trình tính $N!$, với N là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím.

Ta kí hiệu $N!$ là tích N số tự nhiên đầu tiên:

$N! = 1.2.3...N$

Ví dụ: $6! = 1.2.3.4.5.6$

```
Program tinh_giai_thua;
uses crt;
var
    N, i: integer;
    P: longint;
begin
    clrscr;
    Write ('nhap N:'); readln(n);
    P:=1;
    for i:= 1 to n do P:=P*i;
    writeln(N,'!=',P);
    readln;
end.
```

Cho chạy chương trình và tính kết quả là bao nhiêu?

- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên

– Phương thức hoạt động: Nhóm

– Sản phẩm học tập:

Cho $n = 7$

→ Kết quả tổng = 5040

```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 2
nhap N:7
7!=5040
```

– Báo cáo: Cá nhân báo cáo

C. LUYỆN TẬP: 25 phút

* Dự kiến thời lượng :

* Mục tiêu hoạt động: Biết cách sử dụng câu lệnh lặp for ... do trong Free Pascal để viết một số chương trình đơn giản. * Nội dung: Khắc sâu kiến thức vòng lặp for ... do qua các bài tập đơn giản * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... do đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Em hãy nêu cú pháp câu lệnh lặp và giải thích ý nghĩa cú pháp đó? - <i>Cú pháp</i> for <biến đếm> := <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>; * Trong đó: + For, to, do là các từ khoá. + Biến đếm là phải kiểu nguyên. Giá trị đầu và giá trị cuối là những biểu thức cùng kiểu với biến đếm và giá trị cuối không được nhỏ hơn giá trị đầu. Câu 2: Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến j bằng bao nhiêu ? J:= 0; For i:= 1 to 5 do J:= j + 2; Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của biến j = 2 Câu 3: - Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không? Vì sao? a) For i:= 100 to 1 do Writeln('A'); b) For i:= 1.5 to 10.5 do Writeln('A'); c) For i:= 1 to 10 do Writeln('A'); d) For i:= 1 to 10 do; Writeln('A'); a) Câu lệnh này không hợp lệ vì giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối. b) Câu lệnh này không hợp lệ vì giá trị đầu và giá trị cuối không phải là giá trị nguyên. c) Đây là câu lệnh hợp lệ. d) Đây là câu lệnh không hợp lệ vì sau từ khóa do không có dấu chấm phẩy. Câu 4: Viết chương trình in ra tổng các số chẵn nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập).	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy nêu cú pháp câu lệnh lặp và giải thích ý nghĩa cú pháp đó? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - <i>Cú pháp:</i> for <biến đếm> := <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>; * Trong đó: + For, to, do là các từ khoá. + Biến đếm là phải kiểu nguyên. Giá trị đầu và giá trị cuối là những biểu thức cùng kiểu với biến đếm và giá trị cuối không được nhỏ hơn giá trị đầu. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến j bằng bao nhiêu ? J:= 0; For i:= 1 to 5 do J:= j + 2; - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của biến j = 2 – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

<pre> Program In_So_chan; Uses crt; var S,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); S:= 0; For i:=1 to n do if i mod 2 =0 then S:= S+i; Writeln('Tong cac so chan nho hon ',n,' la: ',S); readln end.</pre>	- Caùc caâu leänh Pascal sau coù hoïp leä khoâng? Vì sao? a) For i:= 100 to 1 do Writeln('A'); b) For i:= 1.5 to 10.5 do Writeln('A'); c) For i:= 1 to 10 do Writeln('A'); d) For i:= 1 to 10 do; Writeln('A'); - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Câu lệnh nàøy khoâng hoïp leä vì giầu trò ñầàu lờn hờn giầu trò cuoái. b) Câu lệnh nàøy khoâng hoïp leä vì giầu trò ñầàu vaø giầu trò cuoái khoâng phaûi laø giầu trò nguyênn. c) Ñầây laø caâu leänh hoïp leä. d) Ñầây laø caâu leänh khoâng hoïp leä vì sau töø khoùa do khoâng coù daáu chaám phaỷ. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 4: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program In_So_chan; Uses crt; var S,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); S:= 0; For i:=1 to n do if i mod 2 =0 then S:= S+i; Writeln('Tong cac so chan nho hon ',n,' la: ',S); readln end.</pre>
--	--

		– Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp lệnh lặp nâng cao: for ... do * Nội dung: Khắc sâu kiến thức vòng lặp for ... do qua các bài tập đơn giản * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... do đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét		
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS	
- Gv: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng. Program In_So_Le; Uses crt; var Dem,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); Dem:= 0; For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Begin Write(i:3,','); Dem:= Dem + 1; if Dem mod 15 = 0 then Writeln; end; readln end.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program In_So_Le; Uses crt; var Dem,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); Dem:= 0; For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Begin Write(i:3,','); Dem:= Dem + 1; if Dem mod 15 = 0 then Writeln; end; readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo	

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR ... DO (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 30 đến tiết 31)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố câu lệnh lặp và cách sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước.
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- Kỹ năng:

- Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for .. do.
- Sử dụng được câu lệnh ghép.
- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do.
- Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + HS có năng lực viết được câu lệnh lập vồùì soá laàn bieát trồøøc for ... do qua một số bài toán đơn giản
 - + Dòch, sôù sai vaø chaỷ chồøng trình, quan saùt keát quaù.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ðỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Nội dung :** Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

* Sản phẩm:

- + Sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Cú pháp: for <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; Trong đó: for, to, do là các từ khóa, biến đếm là biến kiểu nguyên, giá trị đầu và giá trị cuối là các giá trị nguyên và giá trị cuối không phải nhỏ hơn giá trị đầu. - Số vòng lặp = Giá trị cuối - Giá trị đầu + 1. - Sau mỗi vòng lặp biến đếm được tự động tăng thêm 1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Bài 1 trang 60 SGK (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: - Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ Nội dung: Bài 1 trang 60 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài 1 trang 60 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1 trang 60 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Bài 1 trang 60 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài 1 trang 60 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK * Sản phẩm: Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau:

	+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 60 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: Học sinh về nhà tìm hiểu thêm một số chương trình	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

tương tự khác : Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím), thực hiện chạy chương trình với phần mềm free Pascal kiểm tra tính đúng sai của chương trình	
---	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR ... DO (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 30 đến tiết 31)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố câu lệnh lặp và cách sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước.
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- Kỹ năng:

- Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for .. do.
- Sử dụng được câu lệnh ghép.
- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do.
- Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + HS có năng lực viết được câu lệnh lập vôi soá laàn bieát trööøc for ... do qua một số bài toán đơn giản
 - + Dòch, söôa sai vaø chaïy chöông trình, quan saùt keát quaû.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHÖÏ ÑÖÔNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Nội dung :** Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

* Sản phẩm:

- + Sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Cú pháp: for <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; Trong đó: for, to, do là các từ khóa, biến đếm là biến kiểu nguyên, giá trị đầu và giá trị cuối là các giá trị nguyên và giá trị cuối không phải nhỏ hơn giá trị đầu. - Số vòng lặp = Giá trị cuối - Giá trị đầu + 1. - Sau mỗi vòng lặp biến đếm được tự động tăng thêm 1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Bài 2 trang 61 SGK * Dự kiến thời lượng : 15 phút * Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ Nội dung: Bài 2 trang 61 SGK * Sản phẩm: Kết quả bài 2 trang 61 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2 trang 61 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Bài 2 trang 61 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Kết quả bài 2 trang 61 SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (28 phút) * Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Nội dung : Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 61 SGK * Sản phẩm: Thực hiện bài tập 2 trang 61 SGK * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 61	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành

SGK	sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 61 SGK -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 61 SGK Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 61 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) - Nội dung: Học sinh về nhà tìm	
Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)	

hiều thêm một số chương trình tương tự khác : Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím), thực hiện chạy chương trình với phần mềm free Pascal kiểm tra tính đúng sai của chương trình	
---	--

Ngày soạn:

BÀI THỰC HÀNH 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR ... DO (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 30 đến tiết 31)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố câu lệnh lặp và cách sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước.
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- Kỹ năng:

- Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for .. do.
- Sử dụng được câu lệnh ghép.
- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do.
- Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

- **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**
 - + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.
- **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**
 - + HS có năng lực viết được câu lệnh lập vồùì soá laàn bieát trồøøc for ... do qua một số bài toán đơn giản
 - + Dòch, sôù sai vaø chaỷ chồøng trình, quan saùt keát quaù.
- **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHAÙT/ KHỎI ðỘNG (7 phút)

* Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Nội dung :** Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

* Sản phẩm:

- + Sử dụng cú pháp câu lệnh lặp để viết được một số chương trình Pascal đơn giản
- + Dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết cú pháp và công dụng của câu lệnh lặp với số lần biết trước?

	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Cú pháp: for <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; Trong đó: for, to, do là các từ khóa, biến đếm là biến kiểu nguyên, giá trị đầu và giá trị cuối là các giá trị nguyên và giá trị cuối không phải nhỏ hơn giá trị đầu. - Số vòng lặp = Giá trị cuối - Giá trị đầu + 1. - Sau mỗi vòng lặp biến đếm được tự động tăng thêm 1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút) 1. Hoạt động 1 : Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) * Mục tiêu hoạt động: - Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ Nội dung: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) * Sản phẩm: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) <pre> Program Tim_uoc; uses crt; Var n, i: integer; Begin clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if n mod i = 0 then write(i:3,','); readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Tim_uoc; uses crt; Var n, i: integer; Begin clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if n mod i = 0 then write(i:3,','); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

C. LUYỆN TẬP (28 phút)

* **Mục tiêu hoạt động:** Thực hành trên máy tính

* **Nội dung :** Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ

+ Khởi động chương trình Free Pascal

+ Thực hiện bài tập: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng.

* **Sản phẩm:** Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng.

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng. <pre> Program In_So_Le; Uses crt; var Dem,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); Dem:= 0; For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Begin Write(i:3,','); Dem:= Dem + 1; if Dem mod 15 = 0 then Writeln; end; readln end. </pre>	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). Sao cho 15 số lẻ được in trên một dòng. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả

	đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG: 10 phút * Mục tiêu hoạt động: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính) * Nội dung : Khắc sâu kiến thức để viết các chương trình sử dụng câu lệnh lặp for ... do kết hợp sử dụng câu lệnh điều kiện dạng thiếu hay đủ * Sản phẩm: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1, 2 trang 60, 61 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện tại nhà (nếu có máy tính)	
- Nội dung: Học sinh về nhà tìm hiểu thêm một số chương trình tương tự khác : Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím), thực hiện chạy chương trình với phần mềm free Pascal kiểm tra tính đúng sai của chương trình	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn: 08 – 01 – 2021

BÀI 8:
LẬP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết (Từ tiết 37 đến tiết 39)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm vững:

- Cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do
- Sơ đồ khối của câu lệnh lặp

- *Kỹ năng:*

- Xác định được bài toán và thuật toán của một số bài toán thông qua câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do
- Viết được chương trình sử dụng cú pháp của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Xác định được bài toán và thuật toán của một số bài toán thông qua câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

- Viết được chương trình sử dụng cú pháp của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Biết được cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

+ Sơ đồ khối của câu lệnh lặp

Nội dung: Lặp với số lần chưa biết trước là như thế nào?

*** Sản phẩm:** Kết quả biết được lặp với số lần chưa biết trước

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: Lặp với số lần chưa biết trước là như thế nào?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)

1. Hoạt động 1: Lệnh lặp với số lần chưa biết trước (30 phút)

Mục tiêu hoạt động:

+ Nhớ lại kiến thức mô tả thuật toán

+ Biết được cú pháp và ý nghĩa của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

- Biết được sơ đồ khối của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

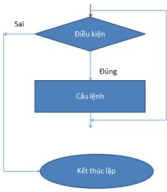
- Biết được câu lệnh của sơ đồ khối

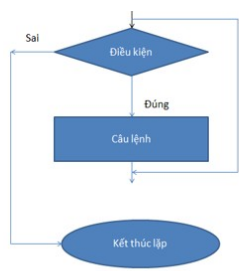
- Hiểu được câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước thông qua các ví dụ

Nội dung: Lệnh lặp với số lần chưa biết trước

*** Sản phẩm:**

+ Cú pháp và ý nghĩa của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

+ Sơ đồ khối của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do - Câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước thông qua các ví dụ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Lệnh lặp với số lần chưa biết trước : Ví dụ 1: Nếu cộng lần lượt n số tự nhiên đầu tiên ($n = 1, 2, 3, \dots$), cần cộng bao nhiêu số tự nhiên đầu tiên để ta nhận được tổng T_n nhỏ nhất lớn hơn 1000? Điều kiện: Khi tổng T_n nhỏ nhất lớn hơn 1000 thì kết thúc hoạt động lặp Mô tả thuật toán bằng liệt kê: - B1: $S \leftarrow 0, n \leftarrow 0$ - B2: Nếu $S \leq 1000, n \leftarrow n + 1$; ngược lại chuyển tới Bước 4 - B3: $S \leftarrow S + n$ và quay lại Bước 2 - B4: In kết quả: S và n là số tự nhiên nhỏ nhất sao cho $S > 1000$. Kết thúc thuật toán(thuật toán chỉ dừng lại khi $S > 1000$) * Cú pháp: while <điều kiện> do <câu lệnh>; Trong đó: + Điều kiện: thường là 1 phép so sánh + Câu lệnh: có thể là câu lệnh đơn giản hay câu lệnh ghép. * Sơ đồ khối câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước:  sơ đồ khối câu lệnh lặp không biết trước số lần lặp	- Gv: Y/c HS đọc và nghiên cứu ví dụ 1 trang 63 SGK - HS: Đọc và nghiên cứu ví dụ 1 trang 63 SGK GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Em hãy nêu các bước mô tả thuật toán? - Câu 2: Từ ví dụ 1 trên để viết chương trình chỉ dẫn máy tính thực hiện xác hoạt động lặp mà chưa xác định trước được số lần lặp, ta có thể sử dụng câu lệnh có dạng như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành 2 câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: - Câu 1: * Mô tả thuật toán bằng liệt kê - B1: $S \leftarrow 0, n \leftarrow 0$ - B2: Nếu $S \leq 1000, n \leftarrow n + 1$; ngược lại chuyển tới Bước 4 - B3: $S \leftarrow S + n$ và quay lại Bước 2 - B4: In kết quả: S và n là số tự nhiên nhỏ nhất sao cho $S > 1000$. Kết thúc thuật toán(thuật toán chỉ dừng lại khi $S > 1000$) - Câu 2: Ta có thể sử dụng câu lệnh có dạng lặp với số lần chưa xác định. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy nêu cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước và nêu ý nghĩa câu lệnh? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: * Cú pháp: while <điều kiện> do <câu lệnh>; * Ý nghĩa: + Điều kiện: thường là 1 phép so sánh + Câu lệnh: có thể là câu lệnh đơn giản hay câu lệnh ghép. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3:

lại bước 1. * Kết luận: việc lặp lại một nhóm hoạt động với số lần chưa xác định trước phụ thuộc vào 1 điều kiện cụ thể và chỉ dừng lại khi điều kiện không thỏa mãn.	Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy viết sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do? Từ sơ đồ khối, câu lệnh được thực hiện như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Sơ đồ  <i>sơ đồ khối cấu trúc lặp không biết trước số lần lặp</i> * Ý nghĩa: câu lệnh được thực hiện 2 bước - B1: kiểm tra điều kiện - B2: nếu điều kiện SAI, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo - Gv: Chương trình tính tổng vd4 em có thể sử dụng lệnh lặp nào? - HS: Có thể sử dụng lệnh lặp for... do và while ...do
--	--

C. LUYỆN TẬP (58 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học về vòng lặp với số lần chưa biết trước while ... do

Nội dung: Ôn tập lại những kiến thức đã học

* **Sản phẩm:** Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập : Nêu 6 ví dụ về hoạt động lặp với số lần chưa biết trước. - Tập đi cho đến khi biết đi. - Tập nấu cho đến khi nấu ăn giỏi. - Mức nước cho đến khi đầy thùng. - Xem đồng hồ liên tục - Tiếng chim hót ngoài sân trường - Nghe điện thoại reo lên - Bài tập 2: Hãy phát biểu sự khác biệt giữa câu lệnh lặp với số	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Nêu 6 ví dụ về hoạt động lặp với số lần chưa biết trước. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Tập đi cho đến khi biết đi.

lần lặp cho trước và câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước. Câu lệnh lặp với số lần biết trước : - Chỉ thị cho máy tính thực hiện 1 lệnh hay 1 nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước. - Điều kiện là 1 giá trị của 1 biến đếm có giá trị nguyên Câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước : - Chỉ thị cho máy tính thực hiện 1 lệnh hay 1 nhóm lệnh với số lần lặp chưa biết trước. - Điều kiện tổng quát hơn, có thể là kiểm tra của 1 giá trị có thực, cũng có thể là 1 điều kiện tổng quát khác.	- Tập nấu cho đến khi nấu ăn giỏi. - Mức nước cho đến khi đầy thùng. - Xem đồng hồ liên tục - Tiếng chim hót ngoài sân trường - Nghe điện thoại reo lên – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy phát biểu sự khác biệt giữa câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước và câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu lệnh lặp với số lần biết trước : - Chỉ thị cho máy tính thực hiện 1 lệnh hay 1 nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước. - Điều kiện là 1 giá trị của 1 biến đếm có giá trị nguyên Câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước : - Chỉ thị cho máy tính thực hiện 1 lệnh hay 1 nhóm lệnh với số lần lặp chưa biết trước. - Điều kiện tổng quát hơn, có thể là kiểm tra của 1 giá trị có thực, cũng có thể là 1 điều kiện tổng quát khác. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (25 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do để giải bài tập Nội dung: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. * Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. <pre> Program UCLN; uses crt; var a,b,r:byte; begin clrscr; writeln('CHUONG TRINH TIM UCLN CUA HAI SO'); write('Nhap a: ');readln(a); write('Nhap b: ');readln(b); </pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program UCLN; uses crt; var a,b,r:byte; begin

<pre>r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN của hai số là: ',b); readln end.</pre>	<pre>clrscr; writeln('CHƯƠNG TRÌNH TÌM UCLN CỦA HAI SỐ'); write('Nhập a: ');readln(a); write('Nhập b: ');readln(b); r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN của hai số là: ',b); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo</pre>
---	--

Ngày soạn: 08 – 01 – 2021

BÀI 8:

LẬP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 02 tiết (Từ tiết 37 đến tiết 39)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức: HS nắm vững:

- Cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do
- Sơ đồ khối của câu lệnh lặp

- Kỹ năng:

- Xác định được bài toán và thuật toán của một số bài toán thông qua câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do
- Viết được chương trình sử dụng cú pháp của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Xác định được bài toán và thuật toán của một số bài toán thông qua câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

- Viết được chương trình sử dụng cú pháp của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Biết được cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do

+ Sơ đồ khối của câu lệnh lặp

Nội dung: Lặp với số lần chưa biết trước là như thế nào?

* **Sản phẩm:** Kết quả biết được lặp với số lần chưa biết trước

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: Lặp với số lần chưa biết trước là như thế nào?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (45 phút)

1. Hoạt động 1: Lệnh lặp với số lần chưa biết trước (tiếp theo) (30 phút)

Mục tiêu hoạt động:

- Hiểu được câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước thông qua các ví dụ

Nội dung: Lệnh lặp với số lần chưa biết trước (tiếp theo)

* **Sản phẩm:**

- Câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước thông qua các ví dụ

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Lệnh lặp với số lần chưa biết trước (tiếp theo): * Ví dụ 2: trang 64, 65 SGK * Ví dụ 3 : Trang 65 SGK * Ví dụ 4: trang 65 SGK	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết đoạn chương trình sử dụng lệnh lặp while... do trong ví dụ 2 trang 64, 65SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Chương trình sử dụng lệnh lặp while... do trong ví dụ 2 trang 64, 65SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết đoạn chương trình sử dụng lệnh lặp while ... do trong ví dụ 3 trang 65 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Chương trình sử dụng lệnh lặp while ... do trong ví dụ 3 trang 65SGK GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết đoạn chương trình sử dụng lệnh lặp while ... do trong ví dụ 4 trang 65 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Viết đoạn chương trình sử dụng lệnh lặp while ... do trong ví dụ 4 trang 65SGK – Báo cáo: Cá nhân báo cáo - Gv: Tùy theo một số bài toán ta có thể sử dụng câu lệnh while ... do thay cho câu lệnh for ...do - HS: Lắng nghe
C. LUYỆN TẬP (58 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức đã học về vòng lặp với số lần chưa biết trước while ... do Nội dung: Ôn tập lại những kiến thức đã học * Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS

- Bài tập : Tìm hiểu chương trình nhận biết một số tự nhiên N được nhập vào từ bàn phím có phải là số nguyên tố hay không?

```
Program so_nguyen_to;
Uses crt;
Var n,i:integer;
Begin
  Clrscr;
  Write('Nhap vao mot so nguyen N = ');
  Readln(n);
  If n<=1 then writeln(n,' khong la so nguyen to')
  else
    begin
      i:=2;
      while (n mod i<>0) do i:=i+1;
      if i=n then write(n,' la so nguyen to!')
      else write(n,' khong la so nguyen to');
    end;
  Readln
End.
```

GV giao nhiệm vụ :

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Tìm hiểu chương trình nhận biết một số tự nhiên N được nhập vào từ bàn phím có phải là số nguyên tố hay không?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

```
Program so_nguyen_to;
Uses crt;
Var n,i:integer;
Begin
  Clrscr;
  Write('Nhap vao mot so nguyen N = ');
  Readln(n);
  If n<=1 then writeln(n,' khong la so nguyen to')
  else
    begin
      i:=2;
      while (n mod i<>0) do i:=i+1;
      if i=n then write(n,' la so nguyen to!')
      else write(n,' khong la so nguyen to');
    end;
  Readln
End.
```

Báo cáo: Cá nhân báo cáo

D. VẬN DỤNG (25 phút)

Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do và repeat ... until để giải bài tập

Nội dung: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid.

* **Sản phẩm:** Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do và repeat ... until

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng số nguyên dương n (với n được nhập). Yêu cầu nhập lại nếu n <=0 <pre>Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; Repeat write('Nhap so n: ');readln(n); until n>0; i:=1; while i<=n do begin write(i:3,' '); i:=i+2; end;</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng số nguyên dương n (với n được nhập). Yêu cầu nhập lại nếu n <=0 - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre>Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; Repeat write('Nhap so n: ');readln(n); until n>0;</pre>

readln end.	i:=1; while i<=n do begin write(i:3, ' '); i:=i+2; end; readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
----------------	---

Ngày soạn:

BÀI TẬP (Tiết 1)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:*

- Củng cố kiến thức về câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- *Kỹ năng:*

- Viết được chương trình lệnh lặp while... do qua một số bài tập đơn giản và có thể kết hợp vịnh lặp repeat ... until
- Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- viết được câu lệnh lặp vôùi soá laàn chưa bieát trồøøc while... do qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Giúp HS xâu chuỗi kiến thức, xác định được vấn đề của chủ đề tiếp theo cần phải tìm hiểu đó là:

+ Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp.

*** Sản phẩm:**

+ Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em. S:=0; n:=0; while S <= 10 do begin n:= n+1; S:= S+n end;	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em. S:=0; n:=0; while S <= 10 do

Từ đó em rút ra nhận xét gì?	begin n:= n+1; S:= S+n end;
	Từ đó em rút ra nhận xét gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: - Chương trình thực hiện 10 vòng lặp. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Ôn tập lại kiến thức đã học Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp với số lần chưa biết trước Nội dung: Ôn tập lại kiến thức đã học * Sản phẩm: Cú pháp vòng lặp với số lần chưa biết trước * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Câu hỏi: 1. Em hãy nêu cú pháp và ý nghĩa của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước? 2. Em hãy vẽ sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Em hãy nêu cú pháp và ý nghĩa của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước? Câu 2: Em hãy vẽ sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Câu 1: Nêu được cú pháp và cho biết ý nghĩa của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước + Câu 2: Vẽ được sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Bài tập 3, 4 trang 66, 67 SGK Mục tiêu hoạt động: Biết được số vòng lặp với số lần chưa biết trước Nội dung: Bài tập 3, 4 trang 66, 67 SGK * Sản phẩm: Số vòng lặp với số lần chưa biết trước * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập 3, 4 trang 66, 67 SGK	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập 3, 4 trang 66, 67 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành

	câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 3/66, 67 SGK – Kết quả a. Thuật toán có 10 vòng lặp, giá trị $S=5$. b. Thuật toán có 0 vòng lặp do điều kiện vòng lặp không thỏa mãn, giá trị $S=10$. Bài 4/67 SGK - Câu 4a Chương trình thực hiện 10 vòng lặp. - Câu 4b Chương trình thực hiện vô hạn vòng lặp do giá trị của S luôn luôn nhỏ hơn 10. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (253 PHÚT) Nội dung: Viết được chương trình sử dụng while ... do Mục tiêu hoạt động: Sử dụng được cấu trúc lặp while ... do để viết chương trình * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : 1/ Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). 2/ Viết chương trình tính $n!$ với $n!$ được định nghĩa như sau: - $n! = 1$ với $n = 0$ - $n! = 1.2.3...n$ (Tích của n số từ 1 đến n).	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; write('Nhập số n: ');readln(n); i:=1; while i<=n do begin write(i:3,', '); i:=i+2; end; readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời,

	hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính $n!$ với $n!$ - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Giai_Thua_while; uses crt; var n, gt:longint; begin clrscr; write('Nhap n: ');readln(n); gt:=1; while n>0 do begin gt:=gt*n; n:=n-1; end; writeln('Giai thua cua n la: ',gt); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (25 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do và repeat ... until để giải bài tập Nội dung: Viết chương trình cho phép tính tổng của nhiều số (Chưa biết bao nhiêu số). Nhập số 0 để kết thúc quá trình nhập. * Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do và repeat ... until * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình cho phép tính tổng của nhiều số (Chưa biết bao nhiêu số). Nhập số 0 để kết thúc quá trình nhập. Program Tong_Repeat; uses crt; var i: byte; so, tong: real; begin write('NHAP CAC SO - NHAP 0 DE NGUNG '); readln; repeat clrscr; write('Nhap so thu ',i,': '); readln(so); tong:=tong+so; i:=i+1; until so=0;	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; write('Nhap so n: ');readln(n); i:=1; while i<=n do begin

<pre>write('Tong la: ',tong:6:1); readln end.</pre>	<pre>write(i:3,', '); i:=i+2; end; readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo</pre>
---	--

Ngày soạn:

BÀI TẬP (tiết 2)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố kiến thức về câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- Kỹ năng:

GV:

Tin hoïc 8

- Viêt ñược chương trình lệnh lặp while... do qua một số bi tập đơn giản v cũ thể kết hợp vịnh lặp repeat ... until

- Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- viết được câu lệnh lặp vôhì soá lần chưa bieát trööøc while... do qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Giúp HS xâu chuỗi kiến thức, xác định được vấn đề của chủ đề tiếp theo cần phải tìm hiểu đó là:

+ Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do để sửa lỗi đúng

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp.

*** Sản phẩm:**

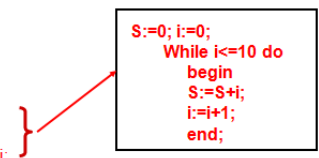
+ Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do để sửa lỗi đúng

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Trong các câu lệnh lặp Pascal sau đây, câu lệnh nào sai và sai ở đâu?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Trong các câu lệnh lặp Pascal sau đây, câu

A. While i:=1 do t:=10; B. While a<=b; do write('b không nhỏ hơn a); C. While 1=1 do write('Tôi lập trình giỏi); D. i:=1; while i<10 do sum:=sum+1; i:=i+1;	lệnh nào sai và sai ở đâu? A. While i:=1 do t:=10; B. While a<=b; do write('b không nhỏ hơn a); C. While 1=1 do write('Tôi lập trình giỏi); D. i:=1; while i<10 do sum:=sum+1; i:=i+1; - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: A. Sai, thừa dấu hai chấm đầu tiên B. Sai, thừa dấu chấm phẩy trước từ khóa do C. Sai, vòng lặp vô hạn vì điều kiện luôn luôn đúng D. Sai, vòng lặp vô hạn do không có câu lệnh làm thay đổi biến i - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Ôn tập lại kiến thức đã học Mục tiêu hoạt động: Biết được vòng lặp while ... do trong các thuật toán Nội dung: Ôn tập lại kiến thức đã học * Sản phẩm: vòng lặp while ... do trong các thuật toán * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Câu hỏi: <i>Tính số vòng lặp trong các thuật toán sau? Khi kết thúc giá trị của S bằng bao nhiêu?</i> <u>a) Thuật toán 1:</u> <i>Bước 1: $S \leftarrow 5, x \leftarrow 0.5$</i> <i>Bước 2: Nếu $S \leq 3.2$, chuyển tới bước 4.</i> <i>Bước 3: $S \leftarrow S - x$ và quay lại bước 2.</i> <i>Bước 4: Thông báo S và kết thúc thuật toán.</i> <u>b) Thuật toán 2:</u> <i>Bước 1: $S \leftarrow 0, n \leftarrow 0$</i> <i>Bước 2: Nếu $S \geq 6$, chuyển tới bước 4.</i> <i>Bước 3: $n \leftarrow n + 1, S \leftarrow S + n$ và quay lại bước 2.</i> <i>Bước 4: Thông báo S và kết thúc thuật toán.</i>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: <i>Tính số vòng lặp trong các thuật toán sau? Khi kết thúc giá trị của S bằng bao nhiêu?</i> <u>a) Thuật toán 1:</u> <i>Bước 1: $S \leftarrow 5, x \leftarrow 0.5$</i> <i>Bước 2: Nếu $S \leq 3.2$, chuyển tới bước 4.</i> <i>Bước 3: $S \leftarrow S - x$ và quay lại bước 2.</i> <i>Bước 4: Thông báo S và kết thúc thuật toán.</i> <u>b) Thuật toán 2:</u> <i>Bước 1: $S \leftarrow 0, n \leftarrow 0$</i> <i>Bước 2: Nếu $S \geq 6$, chuyển tới bước 4.</i> <i>Bước 3: $n \leftarrow n + 1, S \leftarrow S + n$ và quay lại bước 2.</i> <i>Bước 4: Thông báo S và kết thúc thuật toán.</i> - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm

	– Sản phẩm học tập: + Câu a: Thuật toán sẽ thực hiện 4 vòng lặp và khi đó giá trị S=3 + Câu b: Thuật toán sẽ thực hiện 3 vòng lặp và khi đó giá trị S=6 – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
2. Hoạt động 2: Bài tập Dựa vào chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 10 dưới đây, Em hãy sử dụng câu lệnh While...do thay cho For...do để khi thực hiện chương trình có cùng kết quả? Mục tiêu hoạt động: Biết được câu lệnh lặp While...do thay cho For...do để khi thực hiện chương trình có cùng kết quả Nội dung: Bài tập Dựa vào chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 10 dưới đây, Em hãy sử dụng câu lệnh While...do thay cho For...do để khi thực hiện chương trình có cùng kết quả? * Sản phẩm: Chương trình câu lệnh lặp * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : Dựa vào chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 10 dưới đây, Em hãy sử dụng câu lệnh While...do thay cho For...do để khi thực hiện chương trình có cùng kết quả? a. Câu lệnh for ... do <pre> Program Tinh_tong; Uses crt; Var S,i:integer; Begin Clrscr; S:=0; For i:=1 to 10 do S:=S+i; Writeln('Tong cua ' ,10,' so tu nhien dau tien la: ',S); Writeln(' '); Readln End. </pre> b. Câu lệnh while ... do <pre> Program Tinh_tong; Uses crt; Var S,i:integer; Begin Clrscr; S:=0; For i:=1 to 10 do S:=S+i; Writeln('Tong cua ' ,10,' so tu nhien dau tien la: ',S); Writeln(' '); Readln End. </pre>  <pre> S:=0; i:=0; While i<=10 do begin S:=S+i; i:=i+1; end; </pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Dựa vào chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 10 dưới đây, Em hãy sử dụng câu lệnh While...do thay cho For...do để khi thực hiện chương trình có cùng kết quả? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a. Câu lệnh for ... do <pre> Program Tinh_tong; Uses crt; Var S,i:integer; Begin Clrscr; S:=0; For i:=1 to 10 do S:=S+i; Writeln('Tong cua ' ,10,' so tu nhien dau tien la: ',S); Writeln(' '); Readln End. </pre> b. Câu lệnh while ... do

	<pre> Program Tinh_tong; Uses crt; Var S,i:integer; Begin Clrscr; S:=0; For i:=1 to 10 do S:=S+i; Writeln('Tong cua ',10,' so tu nhien dau tien la: ',S); Writeln(' '); Readln End. </pre> S:=0; i:=0; While i<=10 do begin S:=S+i; i:=i+1; end; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (253 PHÚT) Nội dung: Viết được chương trình sử dụng while ... do Mục tiêu hoạt động: Sử dụng được cấu trúc lặp while ... do để viết chương trình * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : Viết chương trình tính n! với n! được định nghĩa như sau: - n!! = 1 với n = 0 - n!! = 1.3.5..n với n lẻ. - n!! = 2.4.6..n với n chẵn. Yêu cầu: Sử dụng vòng lặp với số lần chưa biết trước	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tính n! với n! được định nghĩa như sau: - n!! = 1 với n = 0 - n!! = 1.3.5..n với n lẻ. - n!! = 2.4.6..n với n chẵn. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Giai_thua_kep; uses crt; var n,gt:longint; begin write('Nhap n: ');readln(n); gt:=1; while n>0 do begin gt:=gt*n; n:=n-2; end; write('Giai thua la: ',gt); readln end </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (25 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do và repeat ... until để giải bài tập Nội dung: Viết chương trình cho phép tính tổng của nhiều số (Chưa biết bao nhiêu số). Nhập số 0 để kết thúc quá trình nhập.	

* Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do và repeat ... until * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: VCT tìm ước chung lớn nhất và bội chung nhỏ nhất của hai số nhập vào từ bàn phím? <pre> var a,b,min,max,ucln:integer; begin write('moi nhap hai so can xac dinh: '); readln(a,b); max:=a; min:=b; if max mod min=0 then ucln:=min else if min mod max=0 then ucln:=max else begin repeat if max>min then max:=max- min else if max<min then min:=min-max; until max=min; ucln:=min; end; write('ucln ',ucln); write('bcnn ',a*b/ucln:1:1); readln; end.</pre>	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: VCT tìm ước chung lớn nhất và bội chung nhỏ nhất của hai số nhập vào từ bàn phím? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> var a,b,min,max,ucln:integer; begin write('moi nhap hai so can xac dinh: '); readln(a,b); max:=a; min:=b; if max mod min=0 then ucln:=min else if min mod max=0 then ucln:=max else begin repeat if max>min then max:=max- min else if max<min then min:=min-max; until max=min; ucln:=min; end; write('ucln ',ucln); write('bcnn ',a*b/ucln:1:1); readln; end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn: 15 – 01 – 2021

BÀI THỰC HÀNH 6: SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE ... DO (Tiết 1)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố kiến thức về câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.
- **Kỹ năng:**
 - Viết được chương trình lệnh lặp while... do qua một số bài tập đơn giản và có thể kết hợp vòng lặp repeat ... until
 - Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do
- **Thái độ:**
 - Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- viết được câu lệnh lặp vô hạn so sánh chưa biết trước while... do qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

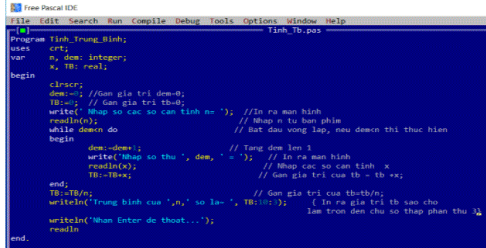
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)	
Mục tiêu hoạt động: Giúp HS xây dựng kiến thức, xác định được vấn đề của chủ đề tiếp theo cần phải tìm hiểu đó là: + Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình	
Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp.	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em.	Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em.
S:=0; n:=0; while S <= 10 do begin n:= n+1; S:= S+n end; Từ đó em rút ra nhận xét gì?	S:=0; n:=0; while S <= 10 do begin n:= n+1; S:= S+n end; Từ đó em rút ra nhận xét gì?
	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Chương trình thực hiện 10 vòng lặp. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Viết chương trình sử dụng lệnh lặp While...Do để tính trung bình N số thực X1, X2, X3,..., Xn. Các số N và X1, X2, X3,..., Xn được nhập từ bàn phím. (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Mô tả thuật toán, viết và chạy được chương trình vòng lặp while ... do * Sản phẩm: : Mô tả thuật toán, viết và chạy được chương trình vòng lặp while ... do tính trung bình N số thực X1, X2, X3,..., Xn. Các số N và X1, X2, X3,..., Xn được nhập từ bàn phím. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 1: Mô tả thuật toán của chương trình, các biến dự định sẽ sử dụng và kiểu của chúng?	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mô tả thuật toán bài 1 a trang 68 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Bước 1: Nhập số n. - Bước 2: Khai báo và gán giá trị 2 biến dem, tb=0; - Bước 3: Bắt đầu vòng lặp, nếu dem<n thì vòng lặp thực hiện đến bước 4. Nếu không thì đến bước 6. - Bước 4: Tăng đếm lên 1, giá trị của biến tb sẽ bằng tb + x. - Bước 5: tb sẽ bằng tb/n để tính giá trị tổng trung bình.

	- Bước 6: In ra giá trị tb. - Bước 7: Kết thúc thuật toán. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình bài 1b/68 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:  – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (253 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập 1 a, b; trang 68, 69 SGK * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động phần mềm powerpoint 2010 + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 a, b; trang 68, 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 a, b trang 68, 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 a, b trang 68, 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả

	hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (15 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập 1 a, b; trang 68, 69 SGK * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: Học sinh về nhà Thực hiện bài tập 1 a, b; trang 68, 69 SGK	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn: 15 – 01 – 2021

BÀI THỰC HÀNH 6:

SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE ... DO (Tiết 2)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Củng cố kiến thức về câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do
- Củng cố ý nghĩa và cách sử dụng câu lệnh ghép.

- Kỹ năng:

- Viết được chương trình lệnh lặp while... do qua một số bài tập đơn giản và có thể kết hợp vịnh lặp repeat ... until
- Thành thạo trong quá trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while... do

- Thái độ:

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- viết được câu lệnh lặp vô hạn số lần chưa biết trước while... do qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

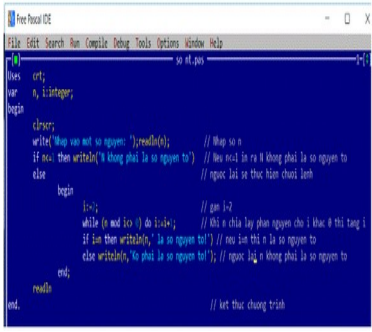
A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Giúp HS ôn chuỗi kiến thức, xác định được vấn đề của chủ đề tiếp theo cần phải tìm hiểu đó là:

- + Biết sử dụng cú pháp của vòng lặp while .. do
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp.

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Nội dung: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em. S:=0; n:=0; while S <= 10 do begin n:= n+1; S:= S+n end; Từ đó em rút ra nhận xét gì?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy tìm hiểu mỗi đoạn chương trình Pascal sau đây và cho biết với đoạn lệnh đó chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp. Hãy rút ra nhận xét của em. S:=0; n:=0; while S <= 10 do begin n:= n+1; S:= S+n end; Từ đó em rút ra nhận xét gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: - Chương trình thực hiện 10 vòng lặp. - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Tìm hiểu chương trình nhận biết một số tự nhiên N được nhập vào từ bàn phím có phải là số nguyên tố hay không (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Mô tả thuật toán, viết và chạy được chương trình vòng lặp while ... do Nội dung: Bài 2/69 SGK * Sản phẩm: Mô tả thuật toán, viết và chạy được chương trình vòng lặp while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài 2: Trang 69 SGK Câu 1: Mô tả thuật toán của chương trình, các biến dự định sẽ sử dụng và kiểu của chúng? Câu 2: Viết chương trình mô phỏng thuật toán trên?	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mô tả thuật toán của chương trình, các biến dự định sẽ sử dụng và kiểu của chúng? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: + Các biến sẽ sử dụng: N, Tong, X, Dem kiểu Integer - số N nhập từ bàn phím là số lượng các chữ số - Tong là tổng các chữ số - X là chữ số nhập vào sau mỗi vòng lặp. + Thuật toán:

	- B1: Nhập số N, gán biến Dem:=0, Tong:=0 - B2: Lặp Nếu Dem<N thì: + Nhập số thực X từ bàn phím + Tong := Tong + x; + Dem := Dem + 1; - B3: tính trung bình dãy số TB:= Tong/N; - B4: Thông báo kết quả ra màn hình – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình bài 2/69 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:  – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (253 PHÚT) Nội dung: Thực hiện bài tập 2 a, b trang 69 SGK Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động phần mềm powerpoint 2010 + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 a, b trang 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 a, b trang 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ.

	– Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 a, b trang 69 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (15 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Biết được tính gần đúng số Pi (π) với độ chính xác cho trước Nội dung: Tính gần đúng số π với n số hạng cho trước. Sử dụng lệnh while ... do, ta còn có thể viết chương trình để tính gần đúng số π với độ chính xác cao * Sản phẩm: Viết chương trình để tính gần đúng số π với độ chính xác cao * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Người ta đã tìm ra công thức $\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \dots + \frac{1}{2n-1} - \frac{1}{2n+1} + \dots$ Để tính gần đúng số π với n số hạng cho trước. Sử dụng lệnh while ... do, ta còn có thể viết chương trình để tính gần đúng số π với độ chính xác cao * Chương trình: <pre>Uses crt;</pre>	GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Người ta đã tìm ra công thức

<pre> Var SoPi,saiso,Epsilon:real; N,I,dau:integer; Begin Clrscr; Write('nhap sai so:');readln(saiso); Sopi:=0; epsilon:=3; i:=0; dau:=1; While epsilo>= saiso do Begin Dau:=dau*(-1); Sopi:=sopi+dau*1/(2*i+1); Epsilon:=Abs(4*sopi-pi); i:=i+1; End; {Pi la ham chuan} Writeln('sp pi gan bang:', sopi*4); Readln; End. * Lưu ý: Chương trình trên đã sử dụng hàm chuẩn Abs của Pascal. Hàm Abs cho kết quả là giá trị tuyệt đối của một số, tức Abs(x) cho giá trị x, nếu x>=0 ngược lại Abs cho kết quả -x. </pre>	$\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \dots + \frac{1}{2n-1} - \frac{1}{2n+1} + \dots$ Gv: Để tính gần đúng số π với n số hạng cho trước. Sử dụng lệnh while ... do, ta còn có thể viết chương trình để tính gần đúng số π với độ chính xác cao - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Uses crt; Var SoPi,saiso,Epsilon:real; N,I,dau:integer; Begin Clrscr; Write('nhap sai so:');readln(saiso); Sopi:=0; epsilon:=3; i:=0; dau:=1; While epsilo>= saiso do Begin Dau:=dau*(-1); Sopi:=sopi+dau*1/(2*i+1); Epsilon:=Abs(4*sopi-pi); i:=i+1; End; {Pi la ham chuan} Writeln('sp pi gan bang:', sopi*4); Readln; End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo </pre>
---	---

ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA KỲ II (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 01 tiết

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức, kĩ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Học sinh ôn tập lại kiến thức về vòng lặp for ... do

- Kỹ năng:

- Học sinh có kĩ năng viết được chương trình của một số bài toán đơn giản

- Thái độ:

- Tập trung, nghiêm túc thực hiện các hoạt động học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên

- Có ý thức tự giác cao và có tính thần giúp đỡ lẫn nhau trong học tập.

- Yêu thích môn Tin học và hình thành ý thức vận dụng các kiến thức đã học để áp dụng có hiệu quả trong thực tiễn cuộc sống.

2. Năng lực hình thành:

- *Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:*

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- *Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:*

+ Học sinh có thể tự viết được các chương trình của những bài toán trong thực tế.

- *Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..*

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. Tiến trình dạy học:

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (4 phút)

Mục tiêu hoạt động: Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học

Nội dung: Những kiến thức cơ bản trong các bài học

*** Sản phẩm:** Kiến thức các bài đã học

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Nội dung: - Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp xác định: Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp xác định:

- Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? - B1: biến đếm nhận giá trị đầu - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh. - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2. - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp.	- Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1: + Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; - Câu 2: - B1: biến đếm nhận giá trị đầu - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh. - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2. - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	---

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

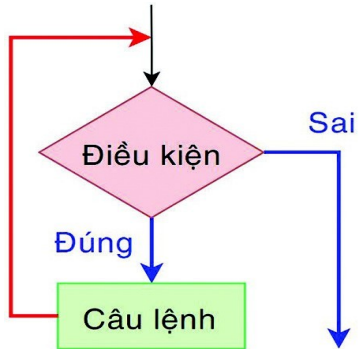
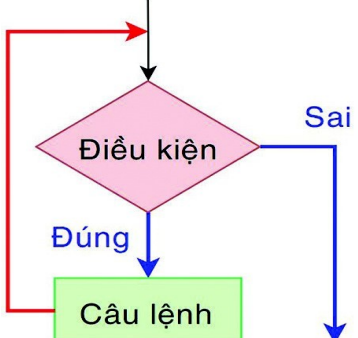
Hoạt động: Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối

* **Mục tiêu hoạt động**: Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối.

* **Nội dung: Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối**

* **Sản phẩm**: Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối.

* **Tổ chức thực hiện**: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối: - Sơ đồ khối:  Trong đó: Bước 1. Kiểm tra điều kiện. Bước 2. Nếu điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Nếu điều kiện sai thì câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện hành động lặp kết thúc.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Em hãy vẽ sơ đồ khối vòng lặp với số lần biết trước? Câu 2: Em hãy giải thích ý nghĩa câu lệnh của sơ đồ khối? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: 

	Câu 2: Bước 1. Kiểm tra điều kiện. Bước 2. Nếu điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Nếu điều kiện sai thì câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện hành động lặp kết thúc. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. Luyện tập (15 phút) * Mục tiêu hoạt động: Biết cách sử dụng câu lệnh lặp for ... do trong Free Pascal để viết một số chương trình đơn giản. * Nội dung: Khắc sâu kiến thức vòng lặp for ... do qua các bài tập đơn giản * Sản phẩm: Viết được câu lệnh lặp sử dụng for ... do đơn giản * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập 1: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) <pre> Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhập số n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln end. </pre> Bài tập 2: Viết chương trình lần lượt in các bảng cửu chương từ chương 2 đến chương 9? <pre> Program Cuu_Chuong; uses crt; var i,j : integer; begin clrscr; for i:= 2 to 9 do Begin Writeln('Bang cuu chuong ',i); For j := 1 to 9 do writeln(i, ' x ', j, ' = ', j*i); readln end; readln end.` </pre>	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhập số n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình lần lượt in các bảng cửu chương từ chương 2 đến chương 9? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Cuu_Chuong; uses crt; var i,j : integer; begin </pre>

	<pre> clrscr; for i:= 2 to 9 do Begin Writeln('Bang cuu chuong ',i); For j := 1 to 9 do writeln(i,' x ', j, ' = ', j*i); readln end; readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG: 25 phút * Mục tiêu hoạt động: Biết được chương trình Pascal thực hiện lệnh lặp * Nội dung: Khắc sâu kiến thức lệnh lặp * Sản phẩm: Biết lệnh lặp với số lần biết trước * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động nào? <pre> Var i:integer; Begin For i:=1 to 1000 do; Readln End. </pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động nào? <pre> Var i:integer; Begin For i:=1 to 1000 do; Readln End. </pre> - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Chương trình Pascal sau đây thực hiện hoạt động lặp 1000 lần với số lần biết trước – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn : 26 – 02 – 2021

ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA KỲ II (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 01 tiết

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức, kĩ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Học sinh ôn tập lại kiến thức về vòng lặp while ... do

- Kỹ năng:

- Học sinh có kĩ năng viết được chương trình của một số bài toán đơn giản

- Thái độ:

- Tập trung, nghiêm túc thực hiện các hoạt động học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên
- Có ý thức tự giác cao và có tính thần giúp đỡ lẫn nhau trong học tập.
- Yêu thích môn Tin học và hình thành ý thức vận dụng các kiến thức đã học để áp dụng có hiệu quả trong thực tiễn cuộc sống.

2. Năng lực hình thành:

- *Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:*

- + Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- *Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:*

- + Học sinh có thể tự viết được các chương trình của những bài toán trong thực tế.

- *Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..*

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

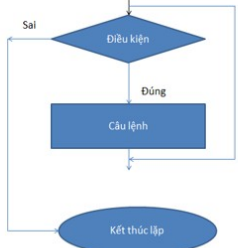
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

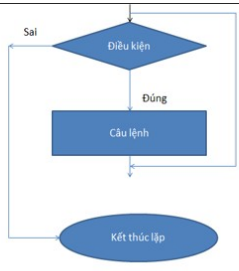
II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. Tiến trình dạy học:

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG: PHÚT Mục tiêu hoạt động: Biết cách viết và sử dụng vòng lặp while...do. Nội dung: Nhận biết bài toán lặp với số lần chưa biết trước. * Sản phẩm: Biết được cú pháp và sơ đồ vòng lặp while...do. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp chưa xác định while ... do? Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>; - Trong đó: + While, do là từ khóa. + Điều kiện thường là phép so sánh. + Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép. - Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? + Bước 1: kiểm tra điều kiện. + Bước 2: trong khi ĐK đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Ngược lại câu lệnh bị bỏ qua và thực hiện lệnh lặp kết thúc.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp chưa xác định while ... do? Giải thích? - Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1: Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>; - Trong đó: + While, do là từ khóa. + Điều kiện thường là phép so sánh. + Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép. - Câu 2: + Bước 1: kiểm tra điều kiện. + Bước 2: trong khi ĐK đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Ngược lại câu lệnh bị bỏ qua và thực hiện lệnh lặp kết thúc. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) Hoạt động: + Phân biệt được vòng lặp for ... do và while ... do + Vẽ được sơ đồ khối Mục tiêu hoạt động: + Biết sự khác nhau giữa vòng lặp for ... do và while ... do + Vẽ được sơ đồ khối Nội dung: + Phân biệt được vòng lặp for ... do và while ... do + Vẽ được sơ đồ khối * Sản phẩm:	

+ Biết sự khác nhau giữa vòng lặp for ... do và while ... do + Vẽ được sơ đồ khối * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Câu 1: <i>Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định</i> a) Câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước chỉ thị cho máy tính thực hiện một lệnh hoặc một nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước, còn với câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước thì số lần lặp chưa được xác định trước. b) Lệnh lặp với số lần cho trước, điều kiện là giá trị của một biến đếm có giá trị nguyên đã đạt được giá trị lớn nhất hay chưa, còn trong câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước, điều kiện tổng quát hơn nhiều, có thể là kiểm tra một giá trị của một số thực c) Lệnh lặp với số lần cho trước, <i>câu lệnh</i> được thực hiện ít nhất một lần, sau đó kiểm tra điều kiện. Lệnh lặp với số lần chưa xác định trước, trước hết điều kiện được kiểm tra. Nếu điều kiện được thỏa mãn, <i>câu lệnh</i> mới được thực hiện. + Câu 2: Em hãy viết sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do? Từ sơ đồ khối, câu lệnh được thực hiện như thế nào? Sơ đồ  <pre> graph TD A{Điều kiện} -- Sai --> C([Kết thúc lặp]) A -- Đúng --> B[Câu lệnh] B --> A </pre> <i>sơ đồ khối cấu trúc lặp không biết trước số lần lặp</i>	GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: <i>Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định</i> - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước chỉ thị cho máy tính thực hiện một lệnh hoặc một nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước, còn với câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước thì số lần lặp chưa được xác định trước. b) Lệnh lặp với số lần cho trước, điều kiện là giá trị của một biến đếm có giá trị nguyên đã đạt được giá trị lớn nhất hay chưa, còn trong câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước, điều kiện tổng quát hơn nhiều, có thể là kiểm tra một giá trị của một số thực c) Lệnh lặp với số lần cho trước, <i>câu lệnh</i> được thực hiện ít nhất một lần, sau đó kiểm tra điều kiện. Lệnh lặp với số lần chưa xác định trước, trước hết điều kiện được kiểm tra. Nếu điều kiện được thỏa mãn, <i>câu lệnh</i> mới được thực hiện. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy viết sơ đồ khối thể hiện câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while ... do? Từ sơ đồ khối, câu lệnh được thực hiện như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Sơ đồ
* Ý nghĩa: câu lệnh được thực hiện 2 bước - B1: kiểm tra điều kiện - B2: nếu điều kiện SAI, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1.	

	 <i>sơ đồ khối cấu trúc lặp không biết trước số lần lặp</i> * Ý nghĩa: câu lệnh được thực hiện 2 bước - B1: kiểm tra điều kiện - B2: nếu điều kiện SAI, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. Luyện tập (15 phút) Mục tiêu hoạt động : Viết được chương trình sử dụng cấu trúc lặp while ... do, sử dụng biến mảng một chiều Nội dung : Viết được các chương trình sử dụng cấu trúc lặp while ... do, sử dụng biến mảng một chiều * Sản phẩm: + Viết được chương trình đơn giản sử dụng while ... do, biến mảng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung Câu 1: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng số nguyên dương n (Với n được nhập từ bàn phím) -Viết chương trình: <pre> Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; Repeat write('Nhập số n: ');readln(n); until n>0; i:=1; while i<=n do begin write(i:3,', '); i:=i+2; end; readln end. </pre> Câu 2: Hãy tìm hiểu các thuật toán sau đây và cho biết khi thực hiện thuật toán, máy	Hoạt động của GV + HS GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng số nguyên dương n (Với n được nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; Repeat write('Nhập số n: ');readln(n); until n>0; i:=1; while i<=n do begin write(i:3,', '); </pre>

tính sẽ thực hiện bao nhiêu vòng lặp? Khi kết thúc, giá trị của S bằng bao nhiêu? Viết chương trình Pascal thể hiện các thuật toán đó. a) Thuật toán 1: 10 vòng lặp được thực hiện. Khi kết thúc thuật toán $S = 5.0$. Đoạn chương trình Pascal tương ứng: <pre>S:=10; x:=0.5; while S>5.2 do S:=S-x; writeln(S);</pre> b) Thuật toán 2: Không vòng lặp nào được thực hiện vì ngay từ đầu điều kiện đã không được thỏa mãn nên các bước 2 và 3 bị bỏ qua. $S = 10$ khi kết thúc thuật toán. Đoạn chương trình Pascal tương ứng: <pre>S:=10; n:=0; while S<10 do begin n:=n+3; S:=S-n end; writeln(S);</pre>	<pre>i:=i+2; end; readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Hãy tìm hiểu các thuật toán sau đây và cho biết khi thực hiện thuật toán, máy tính sẽ thực hiện bao nhiêu vòng lặp? Khi kết thúc, giá trị của S bằng bao nhiêu? Viết chương trình Pascal thể hiện các thuật toán đó. a) Thuật toán 1 Bước 1. $S \leftarrow 10, x \leftarrow 0.5$. Bước 2. Nếu $S \leq 5.2$, chuyển tới bước 4. Bước 3. $S \leftarrow S - x$ và quay lại bước 2. Bước 4. Thông báo S và kết thúc thuật toán. b) Thuật toán 2 Bước 1. $S \leftarrow 10, n \leftarrow 0$. Bước 2. Nếu $S \geq 10$, chuyển tới bước 4. Bước 3. $n \leftarrow n + 3, S \leftarrow S - n$ quay lại bước 2. Bước 4. Thông báo S và kết thúc thuật toán. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a) Thuật toán 1: 10 vòng lặp được thực hiện. Khi kết thúc thuật toán $S = 5.0$. Đoạn chương trình Pascal tương ứng: <pre>S:=10; x:=0.5; while S>5.2 do S:=S-x; writeln(S);</pre> b) Thuật toán 2: Không vòng lặp nào được thực hiện vì ngay từ đầu điều kiện đã không được thỏa mãn nên các bước 2 và 3 bị bỏ qua. $S = 10$ khi kết thúc thuật toán. Đoạn chương trình Pascal tương ứng: <pre>S:=10; n:=0;</pre>
---	---

	while S<10 do begin n:=n+3; S:=S-n end; writeln(S); – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (25 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do để giải bài tập Nội dung: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. * Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. Program UCLN; uses crt; var a,b,r:byte; begin clrscr; writeln('CHUONG TRINH TIM UCLN CUA HAI SO'); write('Nhap a: ');readln(a); write('Nhap b: ');readln(b); r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN cua hai so la: ',b); readln end.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program UCLN; uses crt; var a,b,r:byte; begin clrscr; writeln('CHUONG TRINH TIM UCLN CUA HAI SO'); write('Nhap a: ');readln(a); write('Nhap b: ');readln(b); r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN cua hai so la: ',b); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA KỲ II (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 01 tiết

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức, kĩ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Học sinh ôn tập lại kiến thức về vòng lặp while ... do

- Kỹ năng:

- Học sinh có kĩ năng viết được chương trình của một số bài toán đơn giản

- Thái độ:

- Tập trung, nghiêm túc thực hiện các hoạt động học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên

- Có ý thức tự giác cao và có tính thần giúp đỡ lẫn nhau trong học tập.

- Yêu thích môn Tin học và hình thành ý thức vận dụng các kiến thức đã học để áp dụng có hiệu quả trong thực tiễn cuộc sống.

2. Năng lực hình thành:

- *Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:*

+ Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

- *Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:*

+ Học sinh có thể tự viết được các chương trình của những bài toán trong thực tế.

- *Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..*

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

-Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. Tiến trình dạy học:

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG: PHÚT

Mục tiêu hoạt động: Biết cách viết và sử dụng vòng lặp while...do.

Nội dung: Nhận biết bài toán lặp với số lần chưa biết trước.

*** Sản phẩm:** Biết được cú pháp và sơ đồ vòng lặp while...do.

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp chưa xác định while ... do? Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>; - Trong đó:	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Nêu cú pháp của vòng lặp chưa xác định while ... do? Giải thích?

+ While, do là từ khóa. + Điều kiện thường là phép so sánh. + Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép. - Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? + Bước 1: kiểm tra điều kiện. + Bước 2: trong khi ĐK đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Ngược lại câu lệnh bị bỏ qua và thực hiện lệnh lặp kết thúc.	- Câu 2: Nêu hoạt động của vòng lặp? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1: Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>; - Trong đó: + While, do là từ khóa. + Điều kiện thường là phép so sánh. + Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép. - Câu 2: + Bước 1: kiểm tra điều kiện. + Bước 2: trong khi ĐK đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Ngược lại câu lệnh bị bỏ qua và thực hiện lệnh lặp kết thúc. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
---	---

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

Hoạt động:

- + Phân biệt được vòng lặp for ... do và while ... do
- + Vẽ được sơ đồ khối

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sự khác nhau giữa vòng lặp for ... do và while ... do
- + Vẽ được sơ đồ khối

Nội dung:

- + Phân biệt được vòng lặp for ... do và while ... do
- + Vẽ được sơ đồ khối

* Sản phẩm:

- + Biết sự khác nhau giữa vòng lặp for ... do và while ... do
- + Vẽ được sơ đồ khối

* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu 1: Viết chương trình in ra tổng các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). -Viết chương trình: <pre>Program In_So_Le; Uses crt; var S,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhập số n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then S:=</pre>	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra tổng các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre>Program In_So_Le; Uses crt;</pre>

<pre> S+i; Writeln('Tong cac so le nho hon ',n,' la: ',S); readln end. Câu 2: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) Program Tim_uoc; uses crt; Var n, i: integer; Begin clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if n mod i = 0 then write(i:3,','); readln end . </pre>	<pre> var S,i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then S:= S+i; Writeln('Tong cac so le nho hon ',n,' la: ',S); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra tất cả các ước của một số n (Với n được nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Tim_uoc; uses crt; Var n, i: integer; Begin clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if n mod i = 0 then write(i:3,','); readln end . – Báo cáo: Cá nhân báo cáo </pre>
C. LUYỆN TẬP (253 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập: + In bảng cửu chương n (Với n nhập từ bàn phím) + * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng for .. do và while ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
<pre> + Khởi động phần mềm powerpoint 2010 + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập: * In bảng cửu chương n (Với n nhập từ </pre>	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập : * In bảng cửu chương n (Với n nhập từ bàn

bàn phím) * Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	phím) * Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Bài 1: In bảng cửu chương n (Với n nhập từ bàn phím) <pre>Program Cuu_Chuong_1; uses crt; var n, i : integer; begin clrscr; write('Nhap n: '); readln(n); for i:= 1 to 9 do writeln(n, ' x ', i, ' = ', n*i); readln end.</pre> + Bài 2: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). <pre>Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; write('Nhap so n: ');readln(n); i:=1; while i<=n do begin write(i:3,' '); i:=i+2; end; readln end.</pre> Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục
--	--

	- Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (25 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp vòng lặp while ... do và repeat ... until để giải bài tập Nội dung: Viết chương trình cho phép tính tổng của nhiều số (Chưa biết bao nhiêu số). Nhập số 0 để kết thúc quá trình nhập. * Sản phẩm: Thực hiện được bài tập sử dụng while ... do và repeat ... until * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình cho phép tính tổng của nhiều số (Chưa biết bao nhiêu số). Nhập số 0 để kết thúc quá trình nhập. <pre> Program Tong_Repeat; uses crt; var i: byte; so, tong: real; begin write('NHAP CAC SO - NHAP 0 DE NGUNG '); readln; repeat clrscr; write('Nhap so thu ',i,' '); readln(so); tong:=tong+so; i:=i+1; until so=0; write('Tong la: ',tong:6:1); readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (Với n được nhập). - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program In_So_Le; uses crt; var i,n:integer; begin clrscr; write('Nhap so n: ');readln(n); i:=1; while i<=n do begin write(i:3,', '); i:=i+2; end; readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn: 27 – 02 – 2021

KIỂM TRA GIỮA KỲ II

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 45 phút (Tiết 52)

GV:

Tin hoïc 8

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:*

- Đánh giá mức độ, nắm vững kiến thức của HS qua các bài đã học

- *Kỹ năng:*

- Rèn cho học sinh kỹ năng trình bày bài làm, vận dụng kiến thức đã học vào để trả lời từng câu hỏi cụ thể

- *Thái độ:*

- Giáo dục học sinh tính cẩn thận, chính xác, ý thức kỷ luật, nghiêm túc trong kiểm tra, thi cử.

2. Năng lực hình thành:

- Vận dụng kiến thức đã học vào để trả lời từng câu hỏi cụ thể

II. Bảng mô tả ma trận đề: đính kèm

III. Đề kiểm tra: đính kèm

IV. Đáp án và hướng dẫn chấm: đính kèm

V. Thống kê kết quả:

TT	Lớp	Sĩ số	Kém		Yếu		TB		Khá		Giỏi		TB trở lên	
			0 đến < 3.5		3.5 đến < 5.0		5.0 đến < 6.5		6.5 đến < 8		8.0 đến 10		5.0 đến 10	
			SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%
1	8A6	38												
2	8A7	39												
3	8A8	39												

VI. NHẬN XÉT, RUÈT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ngày soạn: 05 – 02 – 2021

BÀI 9:
LÀM VIỆC VỚI DẪY SỐ (Tiết 1)
Môn học: Tin học 8
Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 47 đến tiết 50)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm vững:

- Dây số và biến mảng
- Cú pháp khai báo biến mảng
- Bài toán tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số

- *Kỹ năng:*

- Khai báo được biến mảng
- Viết chương trình tìm số lớn nhất của một dãy số cho trước

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tuân theo quy định của trường, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức giữ gìn máy tính như của mình.
- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng để viết chương trình tìm số lớn nhất của một dãy số cho trước

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Dây số và biến mảng

Nội dung: Làm việc với dãy số là làm việc như thế nào?															
* Sản phẩm:															
+ Dãy số và biến mảng															
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét															
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS														
- Nội dung: Làm việc với dãy số là làm việc như thế nào?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.														
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (60 phút)															
1. Hoạt động 1: Dãy số và biến mảng (15 phút)															
Mục tiêu hoạt động:															
- Biết thông tin cần nhiều câu lệnh khai báo biến															
- Hiểu được khái niệm dữ liệu kiểu mảng															
Nội dung: Dãy số và biến mảng															
* Sản phẩm: Biết được khái niệm dữ liệu kiểu mảng, biến mảng															
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét															
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS														
1. Dãy số và biến mảng :	GV giao nhiệm vụ 1 :														
- Dữ liệu kiểu mảng là 1 tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có chung 1 kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. việc sắp xếp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử 1 chỉ số.	Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:														
<table border="1"><tr><td>A</td><td>8</td><td>12</td><td>5</td><td>9</td><td>17</td><td>3</td></tr><tr><td>i</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr></table>	A	8	12	5	9	17	3	i	1	2	3	4	5	6	- Câu 1: Có khai báo thu nhập của từng hộ gia đình trong xã Phước An được không? Vì sao?
A	8	12	5	9	17	3									
i	1	2	3	4	5	6									
Trong ví dụ trên, ta có:	- Câu 2: Trong ví dụ này số biến cần sử dụng có phải là một biến hay không? Vì sao?														
+ Tên mảng: A	- Câu 3: Em cần phải khai báo vào nhập dữ liệu như thế nào?														
+ Chỉ số: i	- HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên														
+ Số phần tử mảng: 6	- Phương thức hoạt động: Nhóm														
+ Kiểu dữ liệu của các phần tử: Kiểu số nguyên	- Sản phẩm học tập:														
+ Khi tham chiếu đến phần tử thứ i ta viết A[i]. ví dụ A[2]=12	- Câu 1: Không vì số hộ thu nhập trong một xã là rất nhiều hộ														
- Khi khai báo 1 biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng, biến đó được gọi là biến mảng.	- Câu 2: Ta cần sử dụng nhiều biến mỗi biến, mỗi biến dùng để lưu trữ thu nhập của 1 hộ gia đình.														
- Ưu điểm: kiểu mảng để lưu nhiều dữ liệu liên quan đến nhau bằng 1 biến duy nhất và đánh số thứ tự cho các dữ liệu đó giúp cho việc xử lý các dữ liệu ấy đơn giản hơn.	- Câu 3: var thunhap_1, thunhap _2, thunhap _3, ...:real; Readln(thunhap_1); readln(thunhap _2); readln(thunhap _3);														
	- Báo cáo: Cá nhân báo cáo														
	Gv: Chúng ta cần phải làm như vậy không nếu số hộ gia đình càng nhiều thì càng khó khăn công việc càng														

daøi. Vieäc so saùng caùc hộ gia ñình thu nhaäp coøn khoù khaên hôn. Ta caàn nhôu heät teân caùc bieán ñaõ khai baøo vaø raát khoù tránh khoù nhaàm laãn, sai soùt. Để giúp cho việc xử lí đó đơn giản hơn thì NNLT đã đưa ra một kiểu dữ liệu đó là kiểu dữ liệu kiểu mảng.

HS: Lắng nghe

GV giao nhiệm vụ 2 :

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

- Dữ liệu kiểu mảng là gì ?
- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên
- **Phương thức hoạt động:** Nhóm
- **Sản phẩm học tập:**

Dữ liệu kiểu mảng là 1 tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có chung 1 kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. việc sắp xếp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử 1 chỉ số.

- **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 2 :

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

- Dữ liệu kiểu mảng là gì ?
- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên
- **Phương thức hoạt động:** Nhóm
- **Sản phẩm học tập:**

Dữ liệu kiểu mảng là 1 tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có chung 1 kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. việc sắp xếp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử 1 chỉ số.

- **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 3 :

- Gv: Treo bảng phụ Hình 1.42 SGK trang 72 và y/x HS quan sát

A	8	12	5	9	17	3
i	1	2	3	4	5	6

- HS : Quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

- Câu 1: Nhận xét ví dụ trên ?

	- Câu 2 : Biến mảng là gì? - Câu 3 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Câu 1: + Tên mảng: A + Chỉ số: i + Số phần tử mảng: 6 + Kiểu dữ liệu của các phần tử: Kiểu số nguyên + Khi tham chiếu đến phần tử thứ i ta viết A[i]. ví dụ A[2]=12 - Câu 2: Khi khai báo 1 biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng, biến đó được gọi là biến mảng. - Câu 3: Kiểu mảng để lưu nhiều dữ liệu liên quan đến nhau bằng 1 biến duy nhất và đánh số thứ tự cho các dữ liệu đó giúp cho việc xử lý các dữ liệu ấy đơn giản hơn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (93 phút) a. Mục tiêu hoạt động: Biết cú pháp biến mảng và ví dụ về biến mảng b. Nội dung: Ví dụ về biến mảng c. Sản phẩm: Cú pháp biến mảng và ví dụ về biến mảng d. Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Câu 1 : Biến mảng là gì? - Câu 2 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1 : Biến mảng là gì? - Câu 2 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Khái niệm về dãy số và biến mảng – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức khi viết chương trình sử dụng mảng một chiều qua các bài tập Nội dung: Viết các chương trình đơn giản sử dụng biến mảng * Sản phẩm: Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS

Bài tập: Quan sát tranh

A	8	12	5	9	17	3
i	1	2	3	4	5	6

Em hãy cho biết các chỉ số trong tranh trên?

GV giao nhiệm vụ :

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Em hãy cho biết các chỉ số trong tranh trên?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

+ Tên mảng: A

+ Chỉ số: i

+ Số phần tử mảng: 6

+ Kiểu dữ liệu của các phần tử: Kiểu số nguyên

+ Khi tham chiếu đến phần tử thứ i ta viết A[i]. ví dụ A[2]=12

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

Ngày soạn: 05 – 02 – 2021

BÀI 9:
LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ (Tiết 2)
Môn học: Tin học 8
Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 47 đến tiết 50)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức*: HS nắm vững:
 - Cú pháp khai báo biến mảng
- *Kỹ năng*:
 - Khai báo được biến mảng
- *Thái độ*:
 - Ham thích môn học, tuân phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.
 - Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức giữ gìn máy tính và dụng cụ học tập.
 - Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Biết được khái niệm và ưu điểm biến mảng

Nội dung:

- Câu 1 : Biến mảng là gì?
- Câu 2 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì?

*** Sản phẩm:**

+ Khái niệm và ưu điểm biến mảng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: - Câu 1 : Biến mảng là gì? - Câu 2 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (60 phút) 1. Hoạt động 1: Ví dụ về biến mảng (25 phút) Mục tiêu hoạt động: - Biết được cú pháp biến mảng - Biết ví dụ về khai báo biến mảng - Biết được ví dụ về cách gán giá trị, đọc giá trị và thực hiện tính toán với giá trị của mảng Nội dung: Ví dụ về biến mảng * Sản phẩm: + Biết được cú pháp biến mảng, khai báo biến mảng và cho ví dụ biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
2. Ví dụ về biến mảng: - Mảng chỉ làm việc với kiểu số nguyên, số thực - Cú pháp: Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu>; Trong đó: - Chæ soá ñầàu vaø chæ soá cuoái laø hai soá nguyên thỏa mãn chæ soá ñầàu ≤ chæ soá cuoái. - Kiểu dữ liệu: kiểu integer hoặc real. * Ví dụ: var Chieucáo:array[1..20] of real; Trong đó: + Tên mảng: Chieucáo + Kiểu dữ liệu: real + Số phần tử: 20 + Chỉ số đầu: 1 + Chỉ số cuối: 20 - Việc truy cập tới phần tử bất kì của mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu 1: Mảng chỉ làm việc với kiểu số gì? Em hãy nêu cú pháp của biến mảng và giải thích? Câu 2: Lấy ví dụ và giải thích? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1: + Kiểu số nguyên, số thực + Cú pháp: Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu>; + Giải thích: - Chæ soá ñầàu vaø chæ soá cuoái laø hai soá nguyên thỏa mãn chæ soá ñầàu ≤ chæ soá cuoái. - Kiểu dữ liệu: kiểu integer hoặc real. - Câu 2: var Chieucáo: array[1..20] of real; + Tên mảng: Chieucáo + Kiểu dữ liệu: real + Số phần tử: 20 + Chỉ số đầu: 1 + Chỉ số cuối: 20 – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

đó trong mảng. - Caùch truy caäp töøng phaàn töû cuûa maûng: Teân bieán maûng [chæ soá phaàn töû] * Ví dụ: thunhap[1]: là phần tử thứ nhất ; thu nhập [5]: là phần tử thứ 5 - Việc truy cập ở đây bao gồm các hành động: gán giá trị, đọc giá trị và thực hiện tính toán với giá trị đó var Chieucáo: array[1..20] of real; * Trong đó: + Chieucáo[2] := 5, gán giá trị cho phần tử thứ 2 trong mảng Chieucáo bằng 5. Ta cũng có thể nhập giá trị này từ bàn phím. + Writeln('Chieu cao cua ban thu 1 la: ',Chieucáo[1]); lấy giá trị của phần tử thứ 1 trong mảng Chieucáo và in ra màn hình. + TB:= (Chieucáo[1] + Chieucáo[2])/2, sử dụng giá trị phần tử thứ 1 và thứ 2 trong mảng Chieucáo để tính chiều cao trung bình.	GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Việc truy cập tới các phần tử trong mảng em làm như thế nào? Gv: Teân bieán maûng [chæ soá phaàn töû] * Ví dụ: thunhap[1]: là phần tử thứ nhất Thu nhập [5]: là phần tử thứ 5 HS: Lắng nghe - Câu 2: Việc truy cập ở đây bao gồm các hành động nào ? - Gv: khi khai báo biến mảng như sau var Chieucáo: array[1..20] of real; HS: Lắng nghe - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Việc truy cập tới phần tử bất kì của mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó trong mảng. + Việc truy cập ở đây bao gồm các hành động: gán giá trị, đọc giá trị và thực hiện tính toán với giá trị đó – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Giải thích việc truy cập trên? - Câu 2: Viết chương trình nhập mức thu nhập của 5 hộ gia đình sử dụng biến mảng - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Chieucáo[2] := 5, gán giá trị cho phần tử thứ 2 trong mảng Chieucáo bằng 5. Ta cũng có thể nhập giá trị này từ bàn phím. + Writeln('Chieu cao cua ban thu 1 la: ',Chieucáo[1]); lấy giá trị của phần tử thứ 1 trong mảng Chieucáo và in ra màn hình. + TB:= (Chieucáo[1] + Chieucáo[2])/2, sử dụng giá trị phần tử thứ 1 và thứ 2 trong mảng Chieucáo để tính chiều cao trung bình. Program thu_nhap_1;
--	--

	Uses crt; Var i: integer; thunhap:array[1..5] of real; begin clrscr; for i: = 1 to 5 do begin writeln('thu nhap cua ho gia dinh thu:',i,'la:'); readln(a[i]); end; readln; end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (93 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức khi viết chương trình sử dụng mảng một chiều qua các bài tập Nội dung: Viết các chương trình đơn giản sử dụng biến mảng * Sản phẩm: Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập. Program Mang_Tong_Le; uses crt; var i,n:byte; M:array[1..100] of integer; tong:longint; begin write('Nhap N: ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M['',i,'']'); readln(M[i]); end; tong:=0; for i:=1 to n do if M[i] mod 2 =1 then tong:=tong+M[i]; write('Tong cac so le trong day la: ',tong); readln end.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập : Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Mang_Tong_Le; uses crt; var i,n:byte; M:array[1..100] of integer; tong:longint; begin write('Nhap so phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M['',i,'']'); readln(M[i]); end; tong:=0; for i:=1 to n do if M[i] mod 2 =1 then tong:=tong+M[i]; write('Tong cac so le trong day la: ',tong); readln

	end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức khi viết chương trình sử dụng mảng một chiều qua các bài tập Nội dung: Viết các chương trình đơn giản sử dụng biến mảng * Sản phẩm: Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy. Program TIM_NHO_NHAT; uses crt; var n,i,nhonhat:integer; m: array[1..100] of real; min:real; begin write('Nhap n: '); readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(m[i]); end; min:=m[1]; nhonhat:=1; for i:=2 to n do if m[i] < min then begin min:=m[i]; nhonhat:=i; end; writeln('phan tu nho nhat la phan tu thu',nhonhat); readln end.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập : Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in ra 7, 5, 3. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program TIM_NHO_NHAT; uses crt; var n,i,nhonhat:integer; m: array[1..100] of real; min:real; begin write('Nhap n: '); readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(m[i]); end; min:=m[1]; nhonhat:=1; for i:=2 to n do if m[i] < min then begin min:=m[i]; nhonhat:=i; end; writeln('phan tu nho nhat la phan tu thu',nhonhat); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn: 05 – 02 – 2021

BÀI 9:
LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ (Tiết 3)
Môn học: Tin học 8
Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 47 đến tiết 50)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm vững:

- Bài toán tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số

- *Kỹ năng:*

- Viết chương trình tìm số lớn nhất của một dãy số cho trước

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tuân theo quy định nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần học tập theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức giữ gìn máy tính và dụng cụ học tập.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng để viết chương trình tìm số lớn nhất của một dãy số cho trước

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

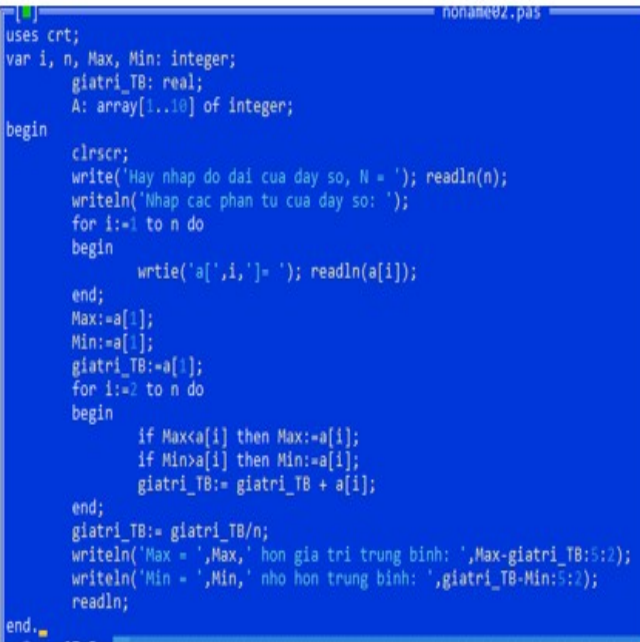
- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp của biến mảng Nội dung: Em hãy nêu cú pháp biến mảng, giải thích và cho ví dụ minh họa? * Sản phẩm: Cú pháp, giải thích và cho được ví dụ biến mảng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: Em hãy nêu cú pháp biến mảng, giải thích và cho ví dụ minh họa?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
1. Hoạt động 1: Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số (20 phút) Mục tiêu hoạt động: - Biết được cách khai báo các biến để tìm GTLN và GTNN của dãy số - Biết viết phần khai báo của chương trình - Viết được chương trình tìm GTLN và GTNN của dãy số Nội dung: Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số * Sản phẩm: Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
3. Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số: Ví dụ 3: Viết chương trình nhập N số nguyên từ bàn phím và in ra màn hình số nhỏ nhất và số lớn nhất cùng độ lệch của giá trị đó so với giá trung bình của N số đã nhập. N cũng được nhập từ bàn phím. - Chương trình SGK trang 75	- Gv: Treo bảng phụ ví dụ 3 trang 75 SGK <i>Viết chương trình nhập N số nguyên từ bàn phím và in ra màn hình số nhỏ nhất và số lớn nhất cùng độ lệch của giá trị đó so với giá trung bình của N số đã nhập. N cũng được nhập từ bàn phím.</i> HS: Quan sát GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Để tìm GTLN và GTNN của dãy số em cần khai báo những biến nào? Các biến đó được khai báo theo kiểu nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Các biến cần khai báo: i, n, Max, Min, giatri_TB + i, n, Max, Min: integer; + Giatri_TB: real; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Phần khai báo được viết như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi

	trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: program Max_Min; Var i, n, Max, Min: integer; Giatrib_TB: real; A: array [1..100] of integer; – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình hoàn chỉnh? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:  <pre> uses crt; var i, n, Max, Min: integer; giatri_TB: real; A: array[1..10] of integer; begin clrscr; write('Hay nhap do dai cua day so, N = '); readln(n); writeln('Nhap cac phan tu cua day so: '); for i:=1 to n do begin write('a[' ,i, ']= '); readln(a[i]); end; Max:=a[1]; Min:=a[1]; giatri_TB:=a[1]; for i:=2 to n do begin if Max<a[i] then Max:=a[i]; if Min>a[i] then Min:=a[i]; giatri_TB:= giatri_TB + a[i]; end; giatri_TB:= giatri_TB/n; writeln('Max = ',Max, ' hon gia tri trung binh: ',Max-giatri_TB:5:2); writeln('Min = ',Min, ' nho hon trung binh: ',giatri_TB-Min:5:2); readln; end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

C. LUYỆN TẬP (93 phút)

Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức khi viết chương trình sử dụng mảng một chiều qua các bài tập

Nội dung: Viết các chương trình đơn giản sử dụng biến mảng

* **Sản phẩm:** Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng.

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

<pre> ra 7, 5, 3. Program mang_1; uses crt; var n, i: integer; M: array[1..100] of real; Begin write('Nhap so n: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; for i:= n downto 1 do write(m[i], ' , '); readln end. </pre>	Bài tập 2: Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in ra 7, 5, 3. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program mang_1; uses crt; var n, i: integer; M: array[1..100] of real; Begin write('Nhap so n: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; for i:= n downto 1 do write(m[i], ' , '); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức khi viết chương trình sử dụng mảng một chiều qua các bài tập Nội dung: Viết các chương trình đơn giản sử dụng biến mảng * Sản phẩm: Khai báo được biến mảng, viết chương trình đơn giản sử dụng biến mảng. * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4. <pre> Program Xoa_mang; uses crt; var m:array[1..100] of integer; n,i,k:byte; begin Write('So phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); </pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Xoa_mang; uses crt; var m:array[1..100] of integer; n,i,k:byte; begin </pre>

<pre> readln(M[i]); end; write('Nhap phan tu can xoa: ');readln(k); for i:=k to n-1 do m[i]:=m[i+1]; for i:=1 to n-1 do write(m[i], '); readln end.</pre>	<pre>Write('So phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[,i,']='); readln(M[i]); end; write('Nhap phan tu can xoa: ');readln(k); for i:=k to n-1 do m[i]:=m[i+1]; for i:=1 to n-1 do write(m[i],', '); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo</pre>
--	---

Ngày soạn: 05 – 03 – 2021

BÀI THỰC HÀNH 7: XỬ LÝ DỮ SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 53 đến tiết 60)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Cuông coá kieán thөөc veà maűng vaø sөө duűng bieán maűng.

- *Kỹ năng:*

- Reøn luyeãn kó naêng khai baűo bieán maűng.

- Reøn luyeãn kó naêng sөө duűng bieán maűng trong vieăc vieát chөөng trình.

- *Thái độ:*

- Ham thích moân hoïc, taűc phong laøm vieăc nghieâm tuűc, caãn thaãn vaø tinh thaãn laøm vieăc theo nhөөm.

- Nghieâm tuűc khi hoïc vaø laøm vieăc treãn maűy tính, coű yű thөөc sөө duűng maűy tính ñuűng muïc ñích.

- Naêng cao yű thөөc vaø loæng say meê hoïc taặp moân hoïc.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình
- Nội dung:** Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập?

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Mang_Tong_Le; uses crt; var i,n:byte; M:array[1..100] of integer; tong:longint; begin write('Nhap N: ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']'); readln(M[i]); end; tong:=0; for i:=1 to n do if M[i] mod 2 =1 then tong:=tong+M[i]; write('Tong cac so le trong day la: ',tong); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

1. Hoạt động 1: Bài 1 (trang 77 sgk Tin học lớp 8) (20 phút)

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** hay **if ... then** hoặc **if ... then ... else** để viết một số chương trình đơn giản
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình
- * Nội dung:** Bài 1 (trang 77 sgk Tin học lớp 8)
- * Sản phẩm:** Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** hay **if ... then** hoặc **if ... then ... else**
- * Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Bài 1 (trang 77 sgk Tin học	

lớp 8)	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1 (trang 77 sgk Tin học lớp 8) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên - Phương thức hoạt động: Nhóm - Sản phẩm học tập: a. Xem, nghiên cứu ví dụ 2, 3 bài 9. về cách sử dụng và khai báo biến mảng trong Pascal. b. Các biến sẽ sử dụng trong bài là: một biến mảng, 1 biến con trỏ, 1 biến số lượng học sinh trong lớp, các biến đại diện cho số điểm Giỏi, khá, trung bình và kém. - Các biến ở trong phần khai báo có ý nghĩa là: Một mảng a thuộc kiểu dữ liệu số thực kèm theo một biến con trỏ i, biến n số lượng phần tử mảng thuộc kiểu dữ liệu số nguyên. Các biến Gioi, Kha, Trungbinh, Kem là các biến đại diện cho số học sinh có điểm Giỏi, Khá, Trung bình và kém. Chúng đều thuộc kiểu dữ liệu số nguyên. c. Viết chương trình : SGK trang 77, 78 d. Chạy chương trình: nhấn Ctrl + F9 - Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (293 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. - Phương thức hoạt động: Nhóm đôi - Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn

	giản. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (15 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. * Sản phẩm: Bài tập 1 trang 77, 78 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)	
Tiến trình nội dung - Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 1 trang 77, 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản	Hoạt động của GV + HS Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn: 05 – 03 – 2021

BÀI THỰC HÀNH 7: XỬ LÝ DỮ SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 53 đến tiết 60)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Cung cấp kiến thức về mảng và số dùng biến mảng.

- *Kỹ năng:*

- Nhận diện và khai báo biến mảng.

- Nhận diện và số dùng biến mảng trong việc viết chương trình.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tuân phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức tuân thủ quy tắc máy tính như việc sử dụng.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản
 - + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình
- Nội dung:** Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập?

* **Sản phẩm:** Biết cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Mang_chen; uses crt; var M: array[1..100] of integer; i,n,k:integer; begin clrscr; write('Nhap : ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M['i,']='); readln(M[i]); end; write('Vi tri chen: ');readln(k); for i:=n+1 downto k+1 do M[i]:=M[i-1]; write('Nhap so can chen: '); readln(M[k]); for i:=1 to n+1 do write(M[i], ' '); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

1. Nội dung 1: Bài 2 (trang 78 sgk Tin học lớp 8) (20 phút)

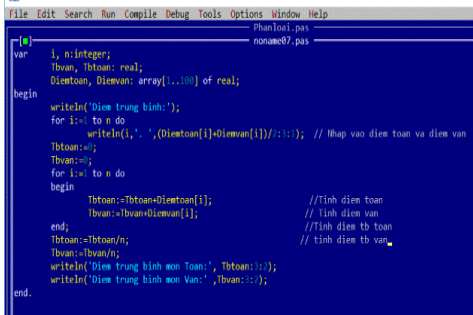
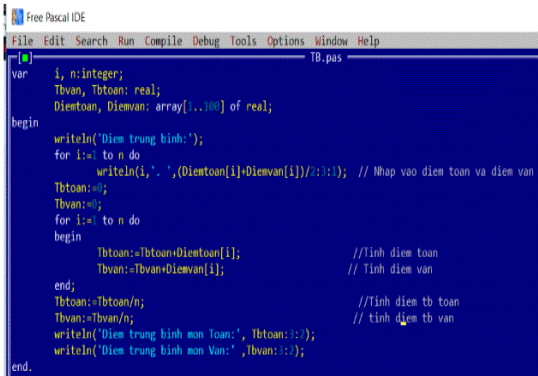
Mục tiêu hoạt động:

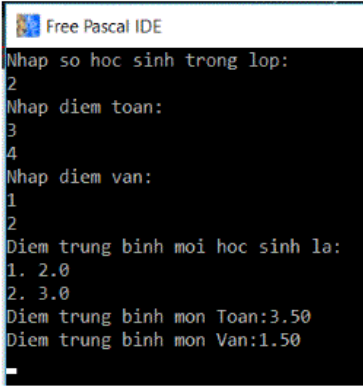
- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** hay **if ... then** hoặc **if ... then ... else** để viết một số chương trình đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

* **Nội dung:** Bài 1 (trang 77 sgk Tin học lớp 8)

* **Sản phẩm:** Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** hay **if ... then** hoặc **if ... then ... else**

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Bổ sung và chỉnh sửa chương trình trong bài 1 để nhập hai loại điểm Toán và Ngữ văn của các bạn, sau đó in ra màn hình điểm trung bình của mỗi bạn trong lớp (theo công thức điểm trung bình = (điểm toán + điểm ngữ văn) / 2, điểm trung bình của cả lớp theo từng môn toán và ngữ văn.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài 1 (trang 77 sgk Tin học lớp 8) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: a. Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh  b. Bổ sung các câu lệnh trên vào vị trí thích hợp trong chương trình. Thêm các lệnh cần thiết, dịch và chạy chương trình:  → Kết quả:

	 – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (293 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục

	- Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (15 PHÚT) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. * Sản phẩm: Bài tập 2 trang 78 SGK * Tổ chức thực hiện: Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Nội dung: + Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập 2 trang 78 SGK + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản	Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)

Ngày soạn: 05 – 03 – 2021

BÀI THỰC HÀNH 7: XỬ LÝ DỮ SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 53 đến tiết 60)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Cuûng coá kieán thөөc veà maûng vaø sөө duỡng bieán maûng.

- *Kỹ năng:*

- Reøn luyeãn kó naêng khai baűo bieán maûng.

- Reøn luyeãn kó naêng sөө duỡng bieán maûng trong vieăc vieát chồõng trình.

- *Thái độ:*

- Ham thích mướn hoïc, taűc phong laøm vieăc nghieâm tuűc, caản thaãn vaø tinh thaàn laøm vieăc theo nhòũm.

- Nghieâm tuűc khi hoïc vaø laøm vieăc treãn maűy tính, coű yű thөөc sөө duỡng maűy tính ñuűng muïc ñích.

- Naêng cao yű thөөc vaø loỡng say meê hoïc taặp mướn hoïc.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập?

*** Sản phẩm:** Biết cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình cho phép nhập n số sắp xếp và in ra các số đã nhập theo thứ tự tăng dần.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép nhập n số sắp xếp và in ra các số đã nhập theo thứ tự tăng dần. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Sap_xep_mang; Var M: array[1..10] of integer; i,j,n: byte; tam: integer; Begin Write('Nhap so phan tu n:');Readln(n); For i:=1 to n do Begin Write('M['<i>i</i>,']='); Readln(M[i]); End; For i:=1 to n-1 do For j:=i+1 to n do if M[j] <=M[i] then Begin Tam:= M[i]; M[i]:=M[j]; M[j]:=tam; End; Write('Sau khi sap xep: ');

	For i:=1 to n do Write(M[i],','); Readln; End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Viết chương trình in dãy n số fibonacci (20 phút) Mục tiêu hoạt động: + Biết sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else để viết một số chương trình đơn giản + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình * Nội dung: Viết chương trình in dãy n số fibonacci * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình in dãy n số fibonacci Khái niệm: Dãy số Fibonacci là một tập hợp các số bắt đầu bằng 1 hoặc 0, số tiếp theo là một số tự nhiên và dựa trên quy tắc(được gọi là số Fibonacci) bằng tổng của hai số trước đó. Nếu chuỗi Fibonacci được ký hiệu là F(n), trong đó n là số hạng đầu tiên trong chuỗi, ta có phương trình sau khi cho n = 0: $F(0) = 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 \dots$ Trong một số tài liệu, thông thường sử dụng n = 1. Trong trường hợp đó, trong trường hợp đó thì phương trình dãy Fibonacci là: $F(1) = 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 \dots$ Phương trình tổng quát: $X_{n+2} = X_{n+1} + X_n$. Hoặc $X_n = X_{(n-1)} + X_{(n-2)}$ với $n \geq 3$. <i>Lưu ý rằng n phải bắt đầu bằng 0 hoặc bằng 1, bạn không nên tùy ý đặt n bằng một con số bất kỳ kết quả dãy số Fibonacci sẽ không chính xác.</i> Program Fibonacci_mang; uses crt; var i,n: integer; m:array[1..100] of longint; begin	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in dãy n số fibonacci - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Chương trình in dãy n số fibonacci Program Fibonacci_mang; uses crt; var i,n: integer; m:array[1..100] of longint; begin write('Nhap so phan tu can in:'); readln(n); m[1]:=1; m[2]:=1; for i:=3 to n do m[i]:=m[i-1]+m[i-2]; for i:=1 to n do write(m[i],', '); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

<pre> write('Nhap so phan tu can in:'); readln(n); m[1]:=1; m[2]:=1; for i:=3 to n do m[i]:=m[i-1]+m[i-2]; for i:=1 to n do write(m[i], ' '); readln end.</pre>	
C. LUYỆN TẬP (293 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Thực hiện bài tập sau: * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal + Thực hiện bài tập: Viết chương trình in ra màn hình tam giác Pascal. Ví dụ, với n=4 sẽ in ra hình sau: <pre> 1 1 1 2 1 1 3 3 1 1 4 6 4 1</pre> ... Hàng thứ n được xác định từ hàng n-1: - Phần tử đầu tiên và phần tử cuối cùng đều bằng 1. - Phần tử thứ 2 là tổng của phần tử thứ nhất và thứ 2 của hàng n-1 - Phần tử thứ k của hàng thứ n là tổng của phần tử thứ k-1 và k của hàng thứ n-1. + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Viết chương trình in ra màn hình tam giác Pascal. Ví dụ, với n=4 sẽ in ra hình sau: <pre> 1 1 1 2 1 1 3 3 1 1 4 6 4 1</pre> + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. - HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: Program Tam_giac_Pascal_mot_chieu; Var n,i,j: integer; M: array[1..10] of integer; Begin Write('Nhap n: '); Readln(n); For i:= 1 to n do M[i]:=0; M[1]:=1; For i:=1 to n do Begin For j:=i+ 1 downto 2 do M[j]:=M[j] +M[j-1];

	For j:=1 to i+ 1 do Write(M[j]:3); Writeln; End; Readln End. Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức về sử dụng biến mảng một chiều Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp for ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung - Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy.	Hoạt động của GV + HS GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập:

	<pre>Program TIM_NHO_NHAT; uses crt; var n,i,nhonhat:integer; m: array[1..100] of real; min:real; begin write('Nhap n: '); readln(n); for i:=1 to n do begin write('M['',i,'']='); readln(m[i]); end; min:=m[1]; nhonhat:=1; for i:=2 to n do if m[i] < min then begin min:=m[i]; nhonhat:=i; end; writeln('phan tu nho nhat la phan tu thu',nhonhat); readln end.</pre>
--	---

Ngày soạn : 23 – 04 – 2021

ÔN TẬP (Tiết 1)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Củng cố kiến thức về mảng và sử dụng biến mảng.

- *Kỹ năng:*

- Rèn luyện kỹ năng khai báo và biến mảng.

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng biến mảng trong việc viết chương trình.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tác phong làm việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính đúng mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Định hướng các năng lực có thể hình thành và phát triển:

- HS có năng lực khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in ra 7, 5, 3.

*** Sản phẩm:** Biết cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in ra 7, 5, 3.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép nhập n số và in ra theo thứ tự ngược lại. Ví dụ nhập 3, 5, 7 thì in ra 7, 5, 3. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program mang_1; uses crt; var n, i: integer; M: array[1..100] of real; Begin write('Nhập số n: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M['i,']='); readln(M[i]); end; for i:= n downto 1 do write(m[i],', '); </pre>

	readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Ôn tập kiến thức làm việc với dãy số (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Ôn tập: + Các khái niệm về dãy số và biến mảng + Cú pháp biến mảng * Nội dung: Ôn tập kiến thức làm việc với dãy số * Sản phẩm: + Các khái niệm về dãy số và biến mảng + Cú pháp biến mảng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: - Câu 1 : Dữ liệu kiểu mảng là gì ? - Câu 2 : Biến mảng là gì? - Câu 3 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì? - Câu 4 : Nêu cú pháp của biến mảng, giải thích và cho ví dụ minh họa ?	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1 : Dữ liệu kiểu mảng là gì ? - Câu 2 : Biến mảng là gì? - Câu 3 : Ưu điểm sử dụng biến mảng là gì? – HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1 : Dữ liệu kiểu mảng là 1 tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có chung 1 kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. việc sắp xếp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử 1 chỉ số. - Câu 2: Khi khai báo 1 biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng, biến đó được gọi là biến mảng. - Câu 3: Kiểu mảng để lưu nhiều dữ liệu liên quan đến nhau bằng 1 biến duy nhất và đánh số thứ tự cho các dữ liệu đó giúp cho việc xử lý các dữ liệu ấy đơn giản hơn. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 4 : Nêu cú pháp của biến mảng, giải thích và cho ví dụ minh họa ? – HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Cú pháp:

	Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu>; <i>Trong đó:</i> - Chæ soá ñầu vaø chæ soá cuoái laø hai soá nguyên thỏa mãn $\text{chæ soá ñầu} \leq \text{chæ soá cuoái}$. - Kiểu dữ liệu: kiểu integer hoặc real. * Ví dụ: var Chieucac:array[1..20] of real; <i>Trong đó:</i> + Tên mảng: Chieucac + Kiểu dữ liệu: real + Số phần tử: 20 + Chỉ số đầu: 1 + Chỉ số cuối: 20 – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (293 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else để viết các chương trình đơn giản Nội dung: Thực hiện bài tập sau: Bài tập 1: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập. Bài tập 2: Viết chương trình nhập n số, xóa số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xóa phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do hay if ... then hoặc if ... then ... else * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập 1: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập. Program Mang_Tong_Le; uses crt; var i,n:byte; M:array[1..100] of integer; tong:longint; begin write('Nhap so phan tu cua day:');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M['',i,'']; readln(M[i]);	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập 1: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số lẻ trong dãy số vừa nhập. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Mang_Tong_Le; uses crt; var i,n:byte; M:array[1..100] of integer;

<pre> end; tong:=0; for i:=1 to n do if M[i] mod 2 =1 then tong:=tong+M[i]; write('Tong cac so le trong day la: ',tong); readln end. </pre> Bài tập 2: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4. <pre> Program Xoa_mang; uses crt; var m:array[1..100] of integer; n,i,k:byte; begin Write('So phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Nhap phan tu can xoa: ');readln(k); for i:=k to n-1 do m[i]:=m[i+1]; for i:=1 to n-1 do write(m[i],', '); readln end. </pre>	<pre> tong:=0; begin write('Nhap so phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; tong:=0; for i:=1 to n do if M[i] mod 2 =1 then tong:=tong+M[i]; write('Tong cac so le trong day la: ',tong); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập 2: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Xoa_mang; uses crt; var m:array[1..100] of integer; n,i,k:byte; begin Write('So phan tu cua day: ');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Nhap phan tu can xoa: ');readln(k); for i:=k to n-1 do m[i]:=m[i+1]; for i:=1 to n-1 do write(m[i],', '); readln end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (20 phút)	

Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức về sử dụng biến mảng một chiều Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp for ... downto và for .. do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. <pre> Program Mang_chen; uses crt; var M: array[1..100] of integer; i,n,k:integer; begin clrscr; write('Nhap : ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Vi tri chen: ');readln(k); for i:=n+1 downto k+1 do M[i]:=M[i-1]; write('Nhap so can chen: '); readln(M[k]); for i:=1 to n+1 do write(M[i],', '); readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Mang_chen; uses crt; var M: array[1..100] of integer; i,n,k:integer; begin clrscr; write('Nhap : ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Vi tri chen: ');readln(k); for i:=n+1 downto k+1 do M[i]:=M[i-1]; write('Nhap so can chen: '); readln(M[k]); for i:=1 to n+1 do write(M[i],', '); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn : 23 – 04 – 2021

ÔN TẬP (Tiết 2)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Củng cố kiến thức về mảng và sử dụng biến mảng.

- *Kỹ năng:*

- Rẻn luyẻn kó naẻng khai baủo bieỏn maủng.

- Rẻn luyẻn kó naẻng sủu duẻng bieỏn maủng trong vieỏc vieỏt chỏoẻng trỡnh.

- *Thỏi ủộ:*

- Ham thớch môn học, tỏc phong làm vieỏc nghiẻm tức, cẩn thận và tinh thần làm vieỏc theo nhóẻm.

- Nghiẻm tức khi học và làm vieỏc trên máy tớnh, cú ý thức sử dụng máy tớnh ủúng mục ủớch.

- Nẻng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Định hướng các năng lực có thể hình thành và phát triển:

- HS cú nẻng lực khai baủo ủược biến mảng và viẻt ủược chương trỡnh về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

2. Năng lực hình thành:

Phỏt triển nẻng lực phỏt hiẻn và giải quyết vấn ủề:

- Biẻt cách nghiẻn cứu các tình huỏng gỏi vấn ủề, từ ủó học sinh phỏt hiẻn vấn ủề, tìm cách giải quyết vấn ủề.

Nẻng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

+ Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

+ Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy.

*** Sản phẩm:** Biết cú pháp biến mảng kết hợp với câu lệnh lặp for ... do để viết một số chương trình đơn giản

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program NHO_NHAT; uses crt; var n,i,nhonhat:integer; m: array[1..100] of real; min:real; begin write('Nhap n: '); readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[,i,']='); readln(m[i]); end; min:=m[1]; nhonhat:=1;

	<pre> for i:=2 to n do if m[i] < min then begin min:=m[i]; nhonhat:=i; end; writeln('phan tu nho nhat la phan tu thu',nhonhat); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút) 1. Hoạt động 1: Bài tập 3, 4 /76 SGK (20 phút) Mục tiêu hoạt động: * Nội dung: * Sản phẩm: * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập 3 trang 76 SGK : a) Sai. Sửa lại: var X: Array[10.. 13] Of Integer; b) Đúng. c) Sai Sửa lại: var X: Array[3.4 .. 4.8] Of Real; Hoặc: var X: Array[3 .. 4] Of Integer; d) Đúng. Bài 4/76 SGK Câu lệnh khai báo mảng sau đây có được máy thực hiện không? Var N: integer; A: array[1..N] of real; → Đáp án: Không bởi vì cấu trúc khai báo của mảng là: var <tên biến mảng>: array [<Chỉ số đầu>..<Chỉ số cuối>] of <Kiểu dữ liệu>. Do chỉ số cuối phải là một số cụ thể, còn n là một biến khai báo được cấp giá trị cụ thể nên máy sẽ không thực hiện lệnh.	GV giao nhiệm vụ 1: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Thực hiện bài tập 3 trang 76 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 3/76 SGK a) Sai. Sửa lại: var X: Array[10.. 13] Of Integer; b) Đúng. c) Sai Sửa lại: var X: Array[3.4 .. 4.8] Of Real; Hoặc: var X: Array[3 .. 4] Of Integer; d) Đúng. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Thực hiện bài tập 3 trang 76 SGK - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Bài 4/76 SGK Câu lệnh khai báo mảng sau đây có được máy thực hiện không? Var N: integer;

	A: array[1..N] of real; → Đáp án: Không bởi vì cấu trúc khai báo của mảng là: var <tên biến mảng>: array [<Chỉ số đầu>..<Chỉ số cuối>] of <Kiểu dữ liệu>. Do chỉ số cuối phải là một số cụ thể, còn n là một biến khai báo được cấp giá trị cụ thể nên máy sẽ không thực hiện lệnh. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (293 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do để viết các chương trình đơn giản Nội dung: Thực hiện bài tập sau: Bài tập : Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy cũng được nhập từ bàn phím. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như for ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập : Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy cũng được nhập từ bàn phím. Var i,N: integer; A: Array[1..N] of real; Begin Write('nhap so phan tu cua mang n='); Read(n); For i:= 1 to n do Begin Write('Nhap gia tri',i,' cua mang, a['i,']='); Readln(a[i]); End; Readln End.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập 1: Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy cũng được nhập từ bàn phím. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Var i,N: integer; A: Array[1..N] of real; Begin Write('nhap so phan tu cua mang n='); Read(n); For i:= 1 to n do Begin Write('Nhap gia tri',i,' cua mang, a['i,']='); Readln(a[i]); End; Readln End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. VẬN DỤNG (20 phút)	

Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức về sử dụng biến mảng một chiều Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp for ... downto và for .. do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. <pre> Program Mang_chen; uses crt; var M: array[1..100] of integer; i,n,k:integer; begin clrscr; write('Nhap : ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Vi tri chen: ');readln(k); for i:=n+1 downto k+1 do M[i]:=M[i-1]; write('Nhap so can chen: '); readln(M[k]); for i:=1 to n+1 do write(M[i],', '); readln end.</pre>	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Bài tập: Viết chương trình cho phép nhập một dãy gồm n số nguyên. Nhập thêm một số và chèn thêm vào dãy sau phần tử k. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Mang_chen; uses crt; var M: array[1..100] of integer; i,n,k:integer; begin clrscr; write('Nhap : ');readln(n); for i:=1 to n do begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Vi tri chen: ');readln(k); for i:=n+1 downto k+1 do M[i]:=M[i-1]; write('Nhap so can chen: '); readln(M[k]); for i:=1 to n+1 do write(M[i],', '); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

Ngày soạn : 23 – 04 – 2021

ÔN TẬP (Tiết 3)

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* Cung cấp kiến thức về mạng và sử dụng biến mạng.

- *Kỹ năng:*

- Nhận diện có thể khai báo biến mạng.

- Nhận diện có thể sử dụng biến mạng trong việc viết chương trình.

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tuân theo phong cách việc nghiêm túc, cẩn thận và tinh thần làm việc theo nhóm.

- Nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính, có ý thức sử dụng máy tính nhằm mục đích.

- Nâng cao ý thức và lòng say mê học tập môn học.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Khai báo được biến mảng và viết được chương trình về biến mảng qua một số bài toán đơn giản

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo

kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình

Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập n số sắp xếp và in ra các số đã nhập theo thứ tự tăng dần.

* **Sản phẩm:** Biết cú pháp biến mảng để viết một số chương trình đơn giản

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Viết chương trình cho phép nhập n số sắp xếp và in ra các số đã nhập theo thứ tự tăng dần.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình cho phép nhập n số sắp xếp và in ra các số đã nhập theo thứ tự tăng dần. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program Sap_xep_mang; Var M: array[1..10] of integer; i,j,n: byte; tam: integer; Begin Write('Nhap so phan tu n:');Readln(n); For i:=1 to n do Begin Write('M[' ,i,']='); Readln(M[i]); End; For i:=1 to n-1 do For j:=i+1 to n do if M[j] <=M[i] then Begin Tam:= M[i]; M[i]:=M[j]; M[j]:=tam; End; Write('Sau khi sap xep: '); For i:=1 to n do Write(M[i],';'); Readln; End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

1. Hoạt động 1: Nhập n số thực từ bàn phím vào một mảng, tính trung bình cộng của các số này. (20 phút)

Mục tiêu hoạt động:

- + Biết sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** để viết một số chương trình đơn giản
- + Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình
- * **Nội dung:** : Nhập n số thực từ bàn phím vào một mảng, tính trung bình cộng của các số này.
- * **Sản phẩm:** Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do**
- * **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: : Nhập n số thực từ bàn phím vào một mảng, tính trung bình cộng của các số này.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: : Nhập n số thực từ bàn phím vào một mảng, tính trung bình cộng của các số này. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program TBC; Uses CRT; Var i,n : Integer; s : Real; a : Array[1.. 100] of Real; Begin ClrScr; Write(' Ban muon nhap bao nhieu PT cho mang : '); Readln(n); For i := 1 to n do Begin Write('A[' , i , ']= '); Readln(a[i]); End; s := 0; For i := 1 to n do s := s + a[i]; Write(' Trung binh cong cua day so = ' , s / n : 0 : 4); Readln; End. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

C. LUYỆN TẬP (293 phút)

Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính

Nội dung: Thực hiện bài tập sau:

* **Sản phẩm:** Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp như **for ... do** hay **if ... then** hoặc **if ... then ... else**

* **Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động chương trình Free Pascal	GV giao nhiệm vụ :

+ Thực hiện bài tập: Viết chương trình đọc một số có 3 chữ số nhập vào từ bàn phím? + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. <pre> uses crt; Var s:array[1..9] of string; a,b,c,n:integer; begin clrscr; repeat write('nhap so nguyen n:');readln(n); until (n>99)and(n<1000); a:=n div 100; b:=n div 10 mod 10 ; c:=n mod 10; s[1]:='mot'; s[2]:='hai'; s[3]:='ba'; s[4]:='bon'; s[5]:='nam'; s[6]:='sau'; s[7]:='bay'; s[8]:='tam'; s[9]:='chin'; if (b=0)and(c=0) then write(s[a],'tram'); if (b=0)and(c<>0)then write(s[a],'tram linh',s[c]); if (b<>0)and (c=0)then write(s[a],'tram',s[b],'muoi'); if (b<>0)and(c=5)then write(s[a],'tram',s[b],'lam'); if (b<>0)and(c<>0)and(c<>5)then write(s[a],'tram',s[b],'muoi',s[c]); readln; end. </pre>	- GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động chương trình Free Pascal + Viết chương trình đọc một số có 3 chữ số nhập vào từ bàn phím? + Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản. -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: <pre> uses crt; Var s:array[1..9] of string; a,b,c,n:integer; begin clrscr; repeat write('nhap so nguyen n:');readln(n); until (n>99)and(n<1000); a:=n div 100; b:=n div 10 mod 10 ; c:=n mod 10; s[1]:='mot'; s[2]:='hai'; s[3]:='ba'; s[4]:='bon'; s[5]:='nam'; s[6]:='sau'; s[7]:='bay'; s[8]:='tam'; s[9]:='chin'; if (b=0)and(c=0) then write(s[a],'tram'); if (b=0)and(c<>0)then write(s[a],'tram linh',s[c]); if (b<>0)and (c=0)then write(s[a],'tram',s[b],'muoi'); if (b<>0)and(c=5)then write(s[a],'tram',s[b],'lam'); if (b<>0)and(c<>0)and(c<>5)then write(s[a],'tram',s[b],'muoi',s[c]); readln; end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động,
---	---

	củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (20 phút) Mục tiêu hoạt động: Khắc sâu kiến thức về sử dụng biến mảng một chiều Nội dung: Viết chương trình cho phép nhập n số và cho biết số nhỏ nhất trong các số vừa nhập là số thứ mấy. * Sản phẩm: Viết được chương trình sử dụng cú pháp biến mảng kết hợp với các cú pháp for ... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: VCT tạo một mảng số nguyên gồm n phần tử nhỏ hơn 1000. Sắp xếp mảng theo tứ tự tăng dần và giảm dần.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Bài tập: VCT tạo một mảng số nguyên gồm n phần tử nhỏ hơn 1000. Sắp xếp mảng theo tứ tự tăng dần và giảm dần. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre>const n=10; var i,j,tam:integer; a:array[1..n]of integer; begin randomize; for i:=1 to n do a[i]:=random(1000);</pre>

	<pre> for i:=1 to n-1 do for j:=i+1 to n do if a[i]<a[j] then begin tam:=a[i]; a[i]:=a[j]; a[j]:=tam; end; for i:=1 to n do writeln(a[i]); readln; end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo </pre>
--	--

Ngày soạn: 27 – 02 – 2021

KIỂM TRA GIỮA KỲ II KIỂM TRA THỰC HÀNH

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 45 phút (

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

- Đánh giá mức độ, nắm vững kiến thức của HS qua bài thực hành

- Kỹ năng:

- Rèn cho học sinh kỹ năng trình bày bài làm, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài thực hành

- Thái độ:

- Giáo dục học sinh tính cẩn thận, chính xác, ý thức kỷ luật, nghiêm túc trong kiểm tra, thi cử.

2. Năng lực hình thành:

- Vận dụng kiến thức đã học vào để trả lời từng câu hỏi cụ thể

II. Bảng mô tả ma trận đề: đính kèm

III. Đề kiểm tra: đính kèm

IV. Đáp án và hướng dẫn chấm: đính kèm

V. Thống kê kết quả:

TT	Lớp	Số	Kém		Yếu		TB		Khá		Giỏi		TB trở lên	
			0 đến < 3.5		3.5 đến < 5.0		5.0 đến < 6.5		6.5 đến < 8		8.0 đến 10		5.0 đến 10	
			SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%

GV:

Tin hoïc 8

1	8A6	38												
2	8A7	39												
3	8A8	39												

VI. NHAÂN XEÙT, RUÙT KINH NGHIEÄM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ngày soạn : 02 – 04 – 2021

CHỦ ĐỀ 15:

Sử dụng phần mềm Anatomy để quan sát cơ thể người

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 06 tiết (Từ tiết 61 đến tiết 66)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:* HS nắm ñõõic :

- Biết khởi động và kết thúc làm việc với Anatomy
- Phần mềm Anatomy là phần mềm giải phẫu cơ thể người
- Quan sát được bảy hệ giải phẫu cơ thể người và chức năng của bảy hệ đó
- Mô hình của bảy hệ giải phẫu cơ thể người thông qua hình ảnh

- *Kỹ năng:*

- Xem được bảy hệ giải phẫu cơ thể người và chức năng của bảy hệ đó thông qua các mô hình của phần mềm Anatomy

- *Thái độ:*

- Ham thích môn học, tuân phong lợm vieäc nghiêâm tuüc, caãn thaãn vaø tinh thaãn lợm vieäc theo nhòum.

- Nghiêâm tuüc khi hoïc vaø lợm vieäc treân maùy tính, coù yù thòuc sòu duỡng maùy tính ñuùng muïc ñích.

- Naâng cao yù thöùc vaø loøng say meâ hoïc taäp moân hoïc.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Quan sát được 7 hệ giải phẫu cơ thể người và chức năng của bảy hệ đó thông qua các mô hình của phần mềm Anatomy

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

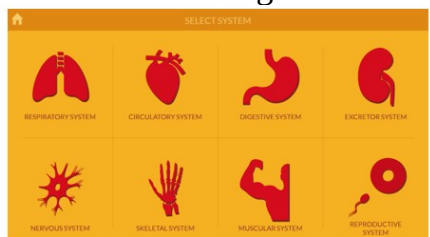
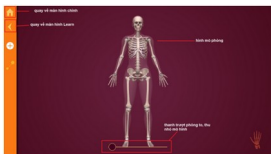
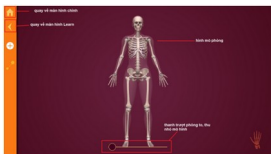
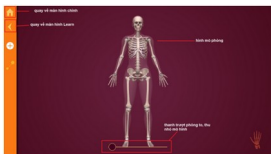
- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (7 PHÚT)	
Mục tiêu hoạt động:	
+ Quan sát các bộ phận chi tiết bên trong trên cơ thể người	
Nội dung: Phần mềm Anatomy để quan sát cơ thể người là phần gì?	
* Sản phẩm: Biết 7 hệ của cơ thể người và chức năng của 7 hệ	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Câu hỏi Phần mềm Anatomy để quan sát cơ thể người là phần gì?	GV giao nhiệm vụ: - Hoạt động nhóm thảo luận tổng nhất kết quả trên phiếu học tập. HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện. Phương thức hoạt động: Nhóm.
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (60 phút)	
1. Hoạt động 1: Làm quen với phần mềm Anatomy (15 phút)	
Mục tiêu hoạt động:	
- Biết được cách khởi động của phần mềm	
- Biết được màn hình làm việc của phần mềm gồm 7 hệ	
* Sản phẩm:	
+ Cách khởi động của phần mềm	
+ Màn hình làm việc của phần mềm gồm 7 hệ	
* Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
1. Làm quen với phần mềm Anatomy :	

- Khởi động: Nháy đúp chuột vào phần mềm Anatomy trên màn hình nền - Màn hình làm việc của phần mềm: + Màn hình có 2 nút lệnh là Learn (học) và Exercise (bài tập) * Chọn nút lệnh Learn màn hình sẽ như hình 2.1 SGK trang 80  Gồm 7 hệ : hô hấp, tuần hoàn, bài tiết, thần kinh, hệ xương, hệ cơ và hệ sinh dục *Hoạt động: Luyện tập (tương tự như hướng dẫn thường xuyên)	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Câu 1: Để khởi động phần mềm Anatomy em thực hiện như thế nào? - Câu 2: Màn hình làm việc của phần mềm có dạng như thế nào? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: - Câu 1: Nháy đúp chuột vào phần mềm Anatomy trên màn hình nền - Câu 2: + Màn hình có 2 nút lệnh là Learn (học) và Exercise (bài tập) * Chọn nút lệnh Learn màn hình sẽ như hình 2.1 SGK trang 80  Gồm 7 hệ : hô hấp, tuần hoàn, bài tiết, thần kinh, hệ xương, hệ cơ và hệ tiêu hóa – Báo cáo: Cá nhân báo cáo				
2. Hoạt động 2: Tìm hiểu các hệ của phần mềm (45 phút) Mục tiêu hoạt động: Quan sát biết được chức năng của 7 hệ Nội dung: Tìm hiểu các hệ của phần mềm Sản phẩm: Chức năng của 7 hệ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét <table border="1" data-bbox="231 1624 853 2049"> <thead> <tr> <th>Tiến trình nội dung</th><th>Hoạt động của GV + HS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="231 1668 853 2049"> 2. Tìm hiểu các hệ của phần mềm: 1. Hệ xương: - Nháy chuột vào biểu tượng có chữ SKELETAL SYSTEM để tìm hiểu hệ xương của con người. a. Các thao tác trực tiếp trên hình mô phỏng: </td><td data-bbox="853 1668 1469 2049"> GV giao nhiệm vụ 1 : - GV: Y/c HS quan sát treo tranh hình 2.2, 2.4, 2.6 trang 81, 82, 83 SGK: - Hình 2.2  Hình 2.4 </td></tr> </tbody> </table>	Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS	2. Tìm hiểu các hệ của phần mềm: 1. Hệ xương: - Nháy chuột vào biểu tượng có chữ SKELETAL SYSTEM để tìm hiểu hệ xương của con người. a. Các thao tác trực tiếp trên hình mô phỏng:	GV giao nhiệm vụ 1 : - GV: Y/c HS quan sát treo tranh hình 2.2, 2.4, 2.6 trang 81, 82, 83 SGK: - Hình 2.2  Hình 2.4	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS				
2. Tìm hiểu các hệ của phần mềm: 1. Hệ xương: - Nháy chuột vào biểu tượng có chữ SKELETAL SYSTEM để tìm hiểu hệ xương của con người. a. Các thao tác trực tiếp trên hình mô phỏng:	GV giao nhiệm vụ 1 : - GV: Y/c HS quan sát treo tranh hình 2.2, 2.4, 2.6 trang 81, 82, 83 SGK: - Hình 2.2  Hình 2.4				



+ Dịch chuyển mô hình lên xuống: kéo thả chuột theo chiều lên xuống.

+ Xoay mô hình xung quanh trục của mình: kéo thả chuột theo chiều ngang, từ trái sang phải và ngược lại

+ Phóng to, thu nhỏ mô hình: di chuyển nút tròn trên thanh trượt hoặc dùng nút cuộn chuột.

b. Bổ sung thêm các hệ khác vào hình mô phỏng:

Các bước thực hiện:

- B1: chọn nút dấu + phía bên trái màn hình.

- B2: chọn các cơ quan cần hiển thị.

c. Quan sát chi tiết các hệ giải phẫu cơ thể người:



- Nháy đúp chuột vào bộ phận đó sẽ đổi màu.

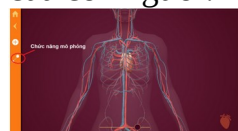
2. Hệ cơ:

- nháy chuột vào dòng chữ **MUSCULAR SYSTEM** trên màn hình **LEARN**

Chức năng hệ cơ: bám vào xương, có chức năng co giãn, làm cho xương chuyển động

3. Hệ tuần hoàn :

- Nháy chuột vào dòng chữ **CIRCULATORY SYSTEM** trên màn hình **LEARN** để tìm hiểu hệ tuần hoàn của con người.



- Sử dụng chức năng mô phỏng: chức năng này sẽ đưa ra một bộ phim hoạt hình mô tả chi tiết toàn bộ hoạt động của 1 vòng tuần hoàn trong cơ thể.

4. Hệ hô hấp

- Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ



Hình 2.6



- HS: Quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

- Câu 1: Để quan sát hệ xương em thực hiện như thế nào?

- Câu 2: Em hãy nêu các thao tác trực tiếp trên hình mô phỏng hệ xương?

- Câu 3: Để bổ sung thêm các hệ khác vào hình mô phỏng em thực hiện các bước như thế nào?

- Câu 4: Để quan sát kỹ hơn và đưa thêm thông tin về các bộ phận em làm thao tác gì?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

- Câu 1: Nháy chuột vào biểu tượng có chữ **SKELETAL SYSTEM** để tìm hiểu hệ xương của con người.

- Câu 2:

+ Dịch chuyển mô hình lên xuống: kéo thả chuột theo chiều lên xuống.

+ Xoay mô hình xung quanh trục của mình: kéo thả chuột theo chiều ngang, từ trái sang phải và ngược lại

+ Phóng to, thu nhỏ mô hình: di chuyển nút tròn trên thanh trượt hoặc dùng nút cuộn chuột.

- Câu 3:

+ Các bước thực hiện:

- B1: chọn nút dấu + phía bên trái màn hình.

- B2: chọn các cơ quan cần hiển thị.

- Câu 4:

RESPIRATORY SYSTEM để tìm hiểu hệ hô hấp.



- Chức năng: làm giàu ô-xi trong máu thông qua trao đổi chất với bên ngoài như hít thở không khí.

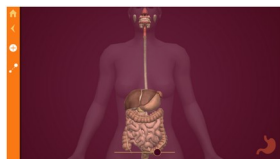
* **Một số bộ phận chính:**

- Hệ hô hấp bao gồm: khoang mũi, yết hầu, thanh quản, khí quản và các phế quản, phế nang trong phổi.

Phổi: bao gồm màng phổi bên ngoài, hai lá phổi bên trong. Phổi được bảo vệ trong lồng ngực bởi hệ thống các xương sườn.

5. Hệ tiêu hóa:

- Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **DIGESTIVE SYSTEM** để tìm hiểu hệ tiêu hóa.



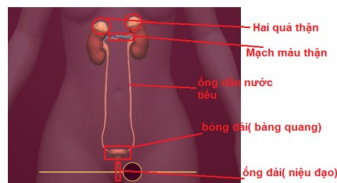
- **Chức năng:**

+ Tiếp quản thức ăn từ miệng và tiêu hóa, hấp thụ và biến thức ăn thành năng lượng để nuôi cơ thể.

+ Các cơ quan chia thành 2 phần: phần khoang miệng và phần khoang bụng được nối với nhau bởi thực quản.

6. Hệ bài tiết:

- Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **EXCRETOR SYSTEM** để tìm hiểu hệ bài tiết.



- Chức năng: Thải các chất độc ra bên ngoài cơ thể. Bao gồm thải khí CO₂ thông qua hít thở, thải mồ hôi qua da và thải nước tiểu qua thận.

7. Hệ thần kinh:

- Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **NERVOUS SYSTEM** để tìm hiểu hệ

+ Nháy đúp chuột vào bộ phận sẽ đổi màu.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 2:

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

Để quan sát hệ cơ làm như thế nào ? Hãy nêu chức năng của hệ cơ ?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

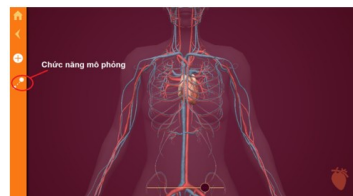
+ Nháy chuột vào dòng chữ **MUSCULAR SYSTEM** trên màn hình **LEARN**

+ Bấm vào xương, có chức năng co giãn, làm cho xương chuyển động.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 3:

- GV treo tranh hình 2.11 trang 85 SGK: Y/c HS quan sát



- **HS:** Quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

+ Để quan sát hệ tuần hoàn em làm như thế nào ?

+ Em hãy nêu chức năng của hệ tuần hoàn?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

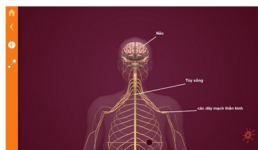
+ Nháy chuột vào dòng chữ **CIRCULATORY SYSTEM** trên màn hình **LEARN** để tìm hiểu hệ tuần hoàn của con người.

+ Đưa ra một bộ phim hoạt hình mô tả chi tiết toàn bộ hoạt động của 1 vòng tuần hoàn trong cơ thể.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

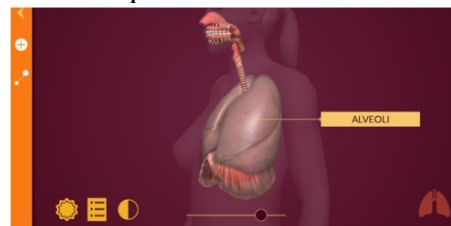
GV giao nhiệm vụ 4:

thần kinh



- Hệ thần kinh được chia thành 2 phần:
- + Hệ thần kinh trung ương: gồm não và tủy sống
- + Hệ thần kinh ngoại biên: gồm các dây và mạch thần kinh tỏa đi khắp cơ thể
- Hệ thần kinh ở khắp cơ thể người. Dây thần kinh ở ngón tay truyền tín hiệu đến tủy sống sau đó truyền đến não. Và từ não lại truyền thông tin lại đến dây thần kinh vận động điều khiển ngón tay rút lại, ta gọi hiện tượng đó là phản xạ không điều kiện.

- GV treo tranh hình 2.12 trang 86 SGK:
Y/c HS quan sát



HS: quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

- + Để quan sát hệ hô hấp em làm như thế nào ?
- + Em hãy nêu chức năng của hệ hô hấp?
- + Hệ hô hấp gồm những cơ quan nào?
- + Trong các cơ quan trên, cơ quan nào trọng nhất? Vì sao?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

+ Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **RESPIRATORY SYSTEM** để tìm hiểu hệ hô hấp.

+ Làm giàu ô-xi trong máu thông qua trao đổi chất với bên ngoài như hít thở không khí.

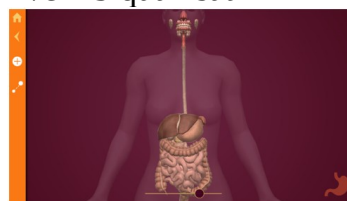
+ Khoang mũi, yết hầu, thanh quản, khí quản và các phế quản, phế nang trong phổi.

+ Trong các cơ quan trên, cơ quan phổi là quan trọng nhất vì phổi bao gồm màng phổi bên ngoài, hai lá phổi bên trong. Phổi được bảo vệ trong lồng ngực bởi hệ thống các xương sườn.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 5:

- GV treo tranh hình 2.15 trang 87 SGK:
Y/c HS quan sát



HS quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời,

hoàn thành các câu hỏi sau:

+ Để quan sát hệ tiêu hóa em làm như thế nào ?

+ Em hãy nêu chức năng hệ tiêu hóa?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

– **Sản phẩm học tập:**

+ Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **DIGESTIVE SYSTEM** để tìm hiểu hệ tiêu hóa.

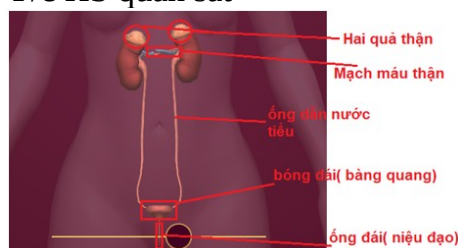
+ Tiếp quản thức ăn từ miệng và tiêu hóa, hấp thụ và biến thức ăn thành năng lượng đi nuôi cơ thể.

+ Các cơ quan chia thành 2 phần: phần khoang miệng và phần khoang bụng được nối với nhau bởi thực quản.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 6:

- GV treo tranh hình 2.18 trang 88 SGK:
Y/c HS quan sát



HS quan sát

Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

+ Để quan sát hệ bài tiết em làm như thế nào ?

+ Em hãy nêu chức năng hệ bài tiết?

- **HS thực hiện nhiệm vụ :** Hoàn thành câu hỏi trên

– **Phương thức hoạt động:** Nhóm

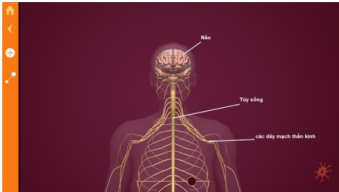
– **Sản phẩm học tập:**

+ Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **EXCRETOR SYSTEM** để tìm hiểu hệ bài tiết.

+ Thải các chất độc ra bên ngoài cơ thể. Bao gồm thải khí CO₂ thông qua hít thở, thải mồ hôi qua da và thải nước tiểu qua thận.

– **Báo cáo:** Cá nhân báo cáo

GV giao nhiệm vụ 7:

	- GV treo tranh hình 2.20 trang 89 SGK: Y/c HS quan sát  HS quan sát Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: + Để quan sát hệ thần kinh em làm như thế nào ? + Hệ thần kinh gồm bao nhiêu phần? Nêu chức năng của từng phần? + Em hãy nêu chức năng của hệ thần kinh? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Trên màn hình Learn chọn dòng chữ NERVOUS SYSTEM để tìm hiểu hệ thần kinh + Hệ thần kinh được chia thành 2 phần: - Hệ thần kinh trung ương: gồm não và tủy sống - Hệ thần kinh ngoại biên: gồm các dây và mạch thần kinh tỏa đi khắp cơ thể. + Hệ thần kinh ở khắp cơ thể người. Dây thần kinh ở ngón tay truyền tín hiệu đến tủy sống sau đó truyền đến não. Và từ não lại truyền thông tin lại đến dây thần kinh vận động điều khiển ngón tay rút lại, ta gọi hiện tượng đó là phản xạ không điều kiện. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (188 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hành trên máy tính Nội dung: Ôn tập lại 7 hệ đã học + Hệ xương + Hệ cơ + Hệ tuần hoàn + Hệ hô hấp + Hệ tiêu hóa + Hệ bài tiết + Hệ thần kinh	

* Sản phẩm: Quan sát được chức năng của 7 hệ * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Khởi động phần mềm Anatomy Quan sát bảy hệ của cơ thể người + Hệ xương + Hệ cơ + Hệ tuần hoàn + Hệ hô hấp + Hệ tiêu hóa + Hệ bài tiết + Hệ thần kinh	GV giao nhiệm vụ : - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động phần mềm Anatomy Quan sát bảy hệ của cơ thể người + Hệ xương + Hệ cơ + Hệ tuần hoàn + Hệ hô hấp + Hệ tiêu hóa + Hệ bài tiết + Hệ thần kinh + Trình chiếu bài trình chiếu để kiểm tra kết quả -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (2hs/1 máy) - HS thực hiện nhiệm vụ : Các nhóm thảo luận, giúp đỡ nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. – Phương thức hoạt động: Nhóm đôi – Sản phẩm học tập: + Khởi động phần mềm Anatomy Quan sát bảy hệ của cơ thể người + Hệ xương + Hệ cơ + Hệ tuần hoàn + Hệ hô hấp + Hệ tiêu hóa + Hệ bài tiết + Hệ thần kinh Hoạt động: Đánh giá kết quả hoạt động, củng cố kiến thức và dặn dò nội dung tiết học tiếp theo. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực

	hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV. GV: Thực hiện củng cố kiến thức và dặn dò HS chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo. HS: Lắng nghe và thực hiện. GV: Thông báo hết thời gian thực hành và yêu cầu HS tắt máy, kiểm tra các thiết bị máy tính, tiến hành vệ sinh phòng Tin học, chú ý an đảm bảo an toàn về điện. HS: Thực hiện nghiêm túc các nội dung mà GV đặt ra.
D. VẬN DỤNG (15 phút) Mục tiêu hoạt động: Biết được chức năng và vai trò của thận trong hệ bài tiết Nội dung: Nêu chức năng và vai trò của thận trong hệ bài tiết * Sản phẩm: Biết chức năng và vai trò của thận trong hệ bài tiết * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Bài tập: Em hãy nêu chức năng và vai trò của thận trong hệ bài tiết?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: - Bài tập: Em hãy nêu chức năng và vai trò của thận trong hệ bài tiết? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Chức năng: * Chức năng chính của thận là lọc máu và các chất thải. Thận sẽ lọc các chất thải chỉ giữ lại protein và các tế bào máu. Các chất thải được tiết ra, vào dịch lọc để hình thành nước tiểu. * Chức năng điều hòa thể tích máu: thận có vai trò quan trọng trong kiểm soát khối lượng dịch ngoại bào trong cơ thể bằng cách sản xuất nước tiểu. Khi chúng ta uống nhiều nước thì lượng nước tiểu sẽ tăng lên và ngược lại. * Thận giúp hòa các chất hòa tan trong máu, độ pH của dịch ngoại bào và quá trình tổng hợp của các tế bào má: thận giúp điều hòa nồng độ các ion có trong máu. Ngoài ra, thông qua việc tổng hợp vitamin D để hỗ trợ kiểm soát lượng icon

	canxi trong máu. + Vai trò của Thận: * Thận có vai trò và ý nghĩa rất quan trọng đối với sự sống, giúp đào thải các chất cặn bã và chất độc ra khỏi cơ thể con người. Nếu thận khỏe, sẽ giúp con người bài tiết được nhiều chất thải ra khỏi cơ thể và ngược lại, nếu thận không làm tốt nhiệm vụ của mình, các chất cặn bã sẽ không đào thải được mà đọng lại cơ thể. * Những chất cặn sẽ tích tụ ở ngay trong thận gây tắc nghẽn và làm thận càng suy yếu hơn. Từ đó, ảnh hưởng rất nhiều đến cơ quan khác trong cơ thể như bàng quang, niệu đạo, tuyến tiền liệt,... và ảnh hưởng đến ngoại hình như da đổi màu, rụng tóc, hơi thở có mùi,.... – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
--	--

Ngày soạn : 23 – 04 – 2021

CHỦ ĐỀ 18: **Ôn tập kiến thức HK II**

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: 03 tiết (Từ tiết 67 đến tiết 69)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- *Kiến thức:*

+ Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức để chuẩn bị cho kiểm tra học kỳ II

- *Kỹ năng:*

+ Rèn kỹ năng tổ duy trong hoïc taäp, heä thoáng laäi kieán thoüc baèng baün ñoà tổ duy

+ Vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập thực hành

- *Thái độ:* Giáo dục học sinh tính cẩn thận, tích cực, tìm tòi, liên hệ thực tế trong học tập.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Viết được một số chương trình đơn giản thông qua các bài đã học trong học kỳ II

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.

- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.

- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (4 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Kieán thoüc hoïc trong hoïc kì II

Nội dung: Ôn tập lại các kiến thức từ đầu học kỳ 2 đến nay

*** Sản phẩm:** kiến thức từ đầu học kỳ 2 đến nay

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Câu hỏi: Mảng chỉ làm việc với kiểu số gì? Em hãy nêu cú pháp của biến mảng và giải thích?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mảng chỉ làm việc với kiểu số gì? Em hãy

GV:

Tin hoïc 8

	nêu cú pháp của biến mảng và giải thích? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Kiểu số nguyên, số thực + Cú pháp: Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu>; + Giải thích: - Chæ soá ñầu vaø chæ soá cuối laø hai soá nguyên thỏa mãn chæ soá ñầu ≤ chæ soá cuối. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (20 phút) 1. Hoạt động 1: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn traéc nghiẽm (10 phút) Mục tiêu hoạt động: Nhớ lại kiến thức đã học trong học kỳ II để trả lời câu hỏi Nội dung: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn traéc nghiẽm * Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi trắc nghiệm * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Yêu cầu học sinh nêu câu hỏi ôn phần traéc nghiẽm của ñề công ôn taäp HKII	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Đọc và nghiên cứu các câu hỏi trắc nghiệm trong đề cương ôn tập HKII - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Trả lời được câu hỏi trắc nghiệm trong đề cương ôn tập HKII – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
1. Hoạt động 2: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn tự luận(10 phút) Mục tiêu hoạt động: Nhớ lại kiến thức đã học trong học kỳ II để trả lời câu hỏi Nội dung: Giaûi ñaùp caùc caâu hoûi phaàn tự luận * Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi tự luận * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
- Yêu cầu học sinh nêu câu hỏi ôn phần tự luận của ñề công ôn taäp HKII	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau:

	Đoc và nghiên cứu các câu hỏi tự luận trong đề cương ôn tập HKII - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Trả lời được câu hỏi tự luận trong đề cương ôn tập HKII – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
C. LUYỆN TẬP (11 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hiện được các bài tập về dãy số Nội dung: Ôn tập lại các bài tập về dãy số * Sản phẩm: Viết được chương trình đơn giản sử dụng biến mảng * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
+ Câu hỏi: Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy số cũng được nhập từ bàn phím?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu hỏi: Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy số cũng được nhập từ bàn phím? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program day_so; uses crt; var n,i:integer; a:array[1..100] of integer; begin clrscr; write('nhap n:');readln(n); for i:=1 to n do begin write('a[',i,']=');readln(a[i]); end; writeln('day so da nhap:'); for i:=1 to n do write(a[i]:2); readln; end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo
D. Vận dụng (10 phút) Mục tiêu hoạt động : Viết được chương trình sử dụng cấu trúc lặp for ... do , sử dụng biến mảng một chiều Nội dung : Viết được chương trình sử dụng cấu trúc lặp for ... do , sử dụng biến mảng một chiều	

* Sản phẩm: Viết được chương trình đơn giản sử dụng biến mảng kết hợp vòng lặp for... do * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Tiến trình nội dung	Hoạt động của GV + HS
Bài tập: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4.	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Bài tập: Viết chương trình nhập n số, xoá số thứ k trong n số vừa nhập. In ra n-1 số còn lại. n= 10 (Nhập 10 phần tử) Ví dụ: Nhập 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 6, 5, 4. k= 8 (Xoá phần tử thứ 8). In ra: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 7, 5, 4 - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: <pre> Program Xoa_mang; uses crt; var m:array[1..100] of integer; n,i,k:byte; begin Write(Nhap n day:');readln(n); for i:=1 to n do Begin write('M[' ,i,']='); readln(M[i]); end; write('Nhap phan tu can xoa: '); readln(k); for i:=k to n-1 do m[i]:=m[i+1]; for i:=1 to n-1 do write(m[i],', '); readln end. </pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

ÔN TẬP HKII

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức, kỹ năng, thái độ:

- Kiến thức:

+ Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức để chuẩn bị cho kiểm tra học kì II

- Kỹ năng:

+ Rèn kỹ năng tư duy trong học tập, hệ thống lại kiến thức bằng bản đồ tư duy

+ Vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập thực hành

- Thái độ: Giáo dục học sinh tính cẩn thận, tích cực, tìm tòi, liên hệ thực tế trong học tập.

2. Năng lực hình thành:

Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:

- Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:

- Viết được một số chương trình đơn giản thông qua các bài đã học trong học kỳ II

Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Trung thực: Sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá.
- Trách nhiệm: trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- Thiết bị dạy học: SGK, máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.
- Học liệu: Sách giáo khoa

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. TÌNH HUỐNG XUẤT PHÁT/ KHỞI ĐỘNG (4 PHÚT)

Mục tiêu hoạt động: Kiến thức học trong học kỳ II

Nội dung: Ôn tập lại các kiến thức từ đầu học kỳ 2 đến nay

*** Sản phẩm:** kiến thức từ đầu học kỳ 2 đến nay

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Hoạt động của GV + HS	Tiến trình nội dung
Câu hỏi: Mảng chỉ làm việc với kiểu số gì? Em hãy nêu cú pháp của biến mảng và giải thích?	GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Mảng chỉ làm việc với kiểu số gì? Em hãy nêu cú pháp của biến mảng và giải thích? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: + Kiểu số nguyên, số thực + Cú pháp: Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu>; + Giải thích: - Chỉ số đầu và chỉ số cuối là hai số nguyên thoả mãn chỉ số đầu $\leq$ chỉ số cuối. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (20 phút)

1. Hoạt động 1: Giải đáp các câu hỏi phần trắc nghiệm (10 phút)

Mục tiêu hoạt động: Nhớ lại kiến thức đã học trong học kỳ II để trả lời câu hỏi

Nội dung: Giải đáp các câu hỏi phần trắc nghiệm

*** Sản phẩm:** Trả lời được câu hỏi trắc nghiệm

*** Tổ chức thực hiện:** Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét

Hoạt động của GV + HS	Tiến trình nội dung
GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Đọc và nghiên cứu các câu hỏi trắc nghiệm trong đề cương ôn tập HKII - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên	Đọc và trả lời các câu hỏi ở phần trắc nghiệm của đề cương ôn tập HKII

– Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Trả lời đúng câu hỏi trắc nghiệm trong đề cương ôn tập HKII – Báo cáo: Cá nhân báo cáo	
1. Hoạt động 2: Giải đáp các câu hỏi phần tự luận (10 phút) Mục tiêu hoạt động: Nhớ lại kiến thức đã học trong học kỳ II để trả lời câu hỏi Nội dung: Giải đáp các câu hỏi phần tự luận * Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi tự luận * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Hoạt động của GV + HS	Tiến trình nội dung
GV giao nhiệm vụ : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Đọc và nghiên cứu các câu hỏi tự luận trong đề cương ôn tập HKII - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Trả lời đúng câu hỏi tự luận trong đề cương ôn tập HKII – Báo cáo: Cá nhân báo cáo	Đọc và trả lời các câu hỏi ở phần tự luận của đề cương ôn tập HKII
C. LUYỆN TẬP (11 phút) Mục tiêu hoạt động: Thực hiện được các bài tập về for ... do, while ... do, dãy số Nội dung: Ôn tập lại các bài tập về for ... do, while ... do, dãy số * Sản phẩm: Viết được chương trình đơn giản sử dụng for ... do, while ... do, dãy số * Tổ chức thực hiện: Giao nhiệm vụ, học sinh báo cáo, đánh giá và nhận xét	
Hoạt động của GV + HS	Tiến trình nội dung
GV giao nhiệm vụ 1 : Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln	+ Câu hỏi 1: Viết chương trình in ra các số lẻ nhỏ hơn hoặc bằng n (n nhập từ bàn phím) <pre>Program In_So_Le; Uses crt; var i,n: integer; Begin Clrscr; Write('Nhap so n ='); readln(n); For i:=1 to n do if i mod 2 =1 then Write(i:3,','); readln end.</pre> + Câu hỏi 2: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. Program UCLN;

end. – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 2: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Viết chương trình tìm ước chung lớn nhất (UCLN) của hai số với yêu cầu sử dụng thuật toán Euclid. - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program UCLN; <pre> uses crt; var a,b,r:byte; begin clrscr; writeln('CHUONG TRINH TIM UCLN CUA HAI SO'); write('Nhap a: ');readln(a); write('Nhap b: ');readln(b); r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN cua hai so la: ',b); readln end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo GV giao nhiệm vụ 3: Thảo luận nhóm và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi sau: Câu hỏi: Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy số cũng được nhập từ bàn phím? - HS thực hiện nhiệm vụ : Hoàn thành câu hỏi trên – Phương thức hoạt động: Nhóm – Sản phẩm học tập: Program day_so; <pre> uses crt; var n,i:integer; a:array[1..100] of integer;</pre>	<pre> uses crt; var a,b,r:byte; begin clrscr; writeln('CHUONG TRINH TIM UCLN CUA HAI SO'); write('Nhap a: ');readln(a); write('Nhap b: ');readln(b); r:=a mod b; while r<> 0 do begin b:=r; a:=b; r:=a mod b; end; write('UCLN cua hai so la: ',b); readln end.</pre> + Câu hỏi 3: Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy số cũng được nhập từ bàn phím?
--	---

<pre>begin clrscr; write('nhap n:');readln(n); for i:=1 to n do begin write('a['i,']=');readln(a[i]); end; writeln('day so da nhap:'); for i:=1 to n do write(a[i]:2); readln; end.</pre> – Báo cáo: Cá nhân báo cáo	
--	--

Ngày soạn :

KIỂM TRA HỌC KỲ II

Môn học: Tin học 8

Thời gian thực hiện: **45 phút** (Tiết 70)

I. MUỖC NỈCH - YEÂU CAÂU:

1. Kiến thứ, kỹ năng, thái độ:

- **Kieán thồuc:**

- Ñaunh giaù, kieám tra vieùc lĩnh hõie kieán thồuc hoïc sinh ña học trong học kì II

- **Kyõ naêng:**

- Vận dụng linh hoạt các kiến thức đã học để làm bài kiểm tra, rèn cho học sinh kỹ năng trình bày, liên hệ thực tế trong học tập

- **Thaùi ñoã:**

- Nghieâm tuùc, traät töĩ trong quaù trình laøm baøi kieám tra.
- Coù yù thồuc, thoùi quen suy nghó vaø laøm vieäc hõip lyù, khoa hoïc vaø chính xaùc.

2. Năng lực hình thành:

+ **Phát triển năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề:**

Biết cách nghiên cứu các tình huống gợi vấn đề, từ đó học sinh phát hiện vấn đề, tìm cách giải quyết vấn đề.

+ **Năng lực sử dụng công nghệ thông tin:**

- Sửa lỗi được một số chương trình đã cho trên giấy
- Viết được một số chương trình sử dụng các cú pháp đã học trong học kỳ II
- Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và in kết quả ra màn hình.

+ **Năng lực hợp tác và năng lực về đạo đức hành vi phù hợp khi sử dụng công nghệ thông tin..**

II. Bảng mô tả ma trận đề: đính kèm

III. Đề kiểm tra: đính kèm

IV. Đáp án và hướng dẫn chấm: đính kèm

V. Thống kê kết quả:

TT	Lớp	Sĩ	Kém	Yếu	TB	Khá	Giỏi	TB trở lên
----	-----	----	-----	-----	----	-----	------	------------

GV:

Tin hoïc 8

		số	0 ðến < 3.5		3.5 ðến < 5.0		5.0 ðến < 6.5		6.5 ðến < 8		8.0 ðến 10		5.0 ðến 10	
			SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%
1	8A6	38												
2	8A7	39												
3	8A8	39												

VI. NHAÂN XEÙT, RUÙT KINH NGHIEÄM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....