Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 15: GỠ LỖI.**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

- Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.

**2. Về năng lực:**

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc phát hiện và sửa lỗi trên sản phẩm do mình tạo ra.

- Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

- Phát triển năng lực hợp tác, trao đổi kinh nghiệm nhằm hoàn thiện sản phẩm

**3. Về phẩm chất:**

- Rèn luyện ý thức trách nhiệm đối với sản phẩm do mình tạo ra, đảm bảo chương trình thực hiện tốt nhất trước khi giới thiệu với tập thể

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

- GV: Chuẩn bị phòng thực hành (máy tính cài đặt phần mềm Scratch hoặc kết nối Internet để dùng phần mềm Scratch trực tuyến).

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề

b) Nội dung:

c) Sản phẩm:

d) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**: GV yêu cầu 2 hs đóng vai là An và Khoa, đọc đoạn hội thoại sgk.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HSđóng vai đọc đoạn hội thoại.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs lắng nghe hội thoại

**- Kết luận, nhận định:** GV dẫn dắt HS vào bài học mới.

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**

**Hoạt động 2.1: Kiểm thử và phân loại lỗi**

a) Mục tiêu: HS chạy thử và phát hiện tình huống chương trình máy tính thực hiện không đúng với kịch bản, phân biệt được 2 loại lỗi.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: HS trả lời câu hỏi hoạt động 1

- Nhiệm vụ 2: HS trả lời câu hỏi hoạt động 2

- Nhiệm vụ 3: HS trả lời câu hỏi SGK/T87

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Số lần đoán mà máy tính hiển thị luôn kém số lần thực tế mà người chơi đã đoán một đơn vị.

- Nhiệm vụ 2: Có hoạt động nhưng ko đúng kịch bản

- Nhiệm vụ 3: **D**

d) Tổ chức thực hiện:

**\* Nhiệm vụ 1** :

- GV chiếu yêu cầu hoạt động 1

**-** HS tham gia trò chơi, thảo luận.

**-** Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

**\* Nhiệm vụ 2**:

**-** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.

**-** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của hs. Và chốt kiến thức trogn họp kiến thức SGK/T87.

**\* Nhiệm vụ 3**:

**-** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân

**-** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS và chốt đáp án.

**Hoạt động 2.2: Phát hiện lỗi và sửa lỗi logic**

a) Mục tiêu: Giúp HS phán đoán nguyên nhân gây ra lỗi lôgic và tìm phương án sửa lỗi đó.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: HS trả lời câu hỏi trong hoạt động 3 theo nhóm

- Nhiệm vụ 2: HS trả lời câu hỏi sgk/T89

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1:

1. Biến số lần đoán sẽ thay đổi khi người chơi nhập một giá trị số đoán.

2. Các khối lệnh 2,4,6 9, làm thay đổi số lần đoán.

3. Giữa kịch bản và những khối lệnh tương ứng có điểm khác nhau là:

Theo kịch bản, số lần đoán cần phải tăng 1 đơn vị mỗi khi người chơi nhập một giá trị số (đoán). Nhưng không có lệnh nào như thế sau khối lệnh (4)

- Nhiệm vụ 2: Hai câu lệnh nói sai vị trí. Đổi vị trí 2 câu lệnh nói

d) Tổ chức thực hiện:

**\* Nhiệm vụ 1** :

- GV chiếu câu hỏi họa động 3

**-** HS thảo luận tìm câu trả lời theo nhóm.

**-** Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm hs và chốt đáp án.

- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T88.

**\* Nhiệm vụ 2**:

**-** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân

**-** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS, chốt đáp án

**Hoạt động 2.3: Thực hành gỡ lỗi.**

a) Mục tiêu: Bài thực hành nhằm mục tiêu rèn luyện tư duy lôgic cho HS. Để làm được bài thực hành, HS cần làm chủ được các khối lệnh điều khiển và lôgic thực hiện các câu lệnh trong chương trình..

b) Nội dung: HS thực hành theo hướng dẫn phần 3/SGK-T89-90.

c) Sản phẩm: File chương trình đoán số sau khi đã chỉnh sửa.

d) Tổ chức thực hiện:

**-** GV yêu cầu hs thực hành lần lượt theo hướng dẫn trong sgk

**-** HS hoạt động nhóm đôi thực hành theo hướng dẫn

**-** HS nêu ý kiến, thắc mắc cần giải đáp.

**-** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS.

**3. Hoạt động 3: Luyện tập**

a) Mục tiêu: HS nhận biết và sửa được lỗi cho chường trình.

b) Nội dung: HS làm bài phần luyện tập /Sgk-T90

c) Sản phẩm: Đặt giá trị khởi đầu của biến số lần đoán là 1.

d) Tổ chức thực hiện:

**-** GVgiao nhiệm vụ HS

**-** HSsuy nghĩ và làm bài.

**-** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**-** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng**

a) Mục tiêu: kết hợp thuật toán tìm kiếm nhị phân (được học ở lớp 7) với kĩ năng lập trình được học trong cùng chủ đề ở lớp 8 để lập trình sản phẩm.

b) Nội dung: HS làm bài phần vận dụng /Sgk-T90

c) Sản phẩm: Chương trình theo yêu cầu đề bài.

d) Tổ chức thực hiện:

* GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
* GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.