**Bài 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua lệnh.
* Biết chương trình là cách để con người chỉ dẫn cho máy thực hiện thông qua các lệnh

**2. Kỹ năng**

* Nhận biết được các lệnh trong một chương trình, áp dụng các lệnh để điều khiển máy tính.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Kết hợp phương pháp như thuyết trình, vấn đáp, sử dụng phương tiện trực quan.
* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :**

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (5 phút)

Giới thiệu tổng quát của môn tin học 8

Em thấy rằng máy tính như một cục sắt, hay robốt hoạt động được, đi lại được và làm việc nhà được vì sao vậy? Chúng ta sẽ tìm hiểu ở bài học hôm nay.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào? (18 phút) | |
| Yêu cầu HS tự đọc thông tin trong SGK  ? Khi muốn mở một phần mềm trong máy tính em thực hiện như thế nào?  ? Muôn đưa một kí tự a,b,… vào máy tính ta thực hiện thế nào?   * Vậy muốn máy tính thực hiện một công việc nào đó theo ý muốn của mình thì ta phải làm thế nào để máy tính hiểu và thực hiện?   VD: khi tìm kiếm một cụm từ và cần thay thế cụm từ đó trong máy tính thì ta thực hiện như thế nào?  NX: ta thấy máy tính sẽ thực hiện lệnh nào trước?  ? Để chỉ dẫn một công việc nào đó cho máy tính thì máy tính sẽ thực hiện như thế nào?  ? Vậy con người chỉ dẫn cho máy thực hiện công việc như thế nào? | HS: Thực hiện  HS: trả lời  HS: Nhận xét.  TL: - Dùng chuột chọn biểu tượng trên màn hình.  - dùng chuột vào start Programs chọn chương trình cần thực hiện.  HS: trả lời  HS: Nhận xét  Ta gõ phím đó tương ứng từ bàn phím.  HS: trả lời.   * TL: Để máy tính thực hiện một công việc theo ý muốn của con người thì ta phải đưa ra chỉ dẫn thích hợp cho máy tính.   HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.  TL: Chọn Edit find trong Replace find what: cụm từ Replace with: cụm từ cần thay thế Replace.  HS: Trả lời  TL: Máy tính sẽ thực hiện việc tìm kiếm trước sau đó sẽ thay thế.( Máy tính sẽ lưu cụm từ vào bộ nhớ, tìm đến vị trí mới và thay thế lại).  HS: Trả lời.   * TL: Khi con người đưa cho máy tính một hoặc nhiều lệnh. Máy tính sẽ lần lượt thực hiện các lệnh này theo đúng thứ tự nhận được.   HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.   * TL: Con người chỉ dẫn máy tính thực hiện thông qua các lệnh. |
| Hoạt động 2: Rôbốt nhặt rác (18 phút) | |
| ? Em hãy nêu một số người máy mà em biết?  Yêu cầu HS đọc thông tin  ? Thông qua các ví dụ trên em hiểu thế nào là người máy?  Tìm hiều ví dụ về người máy nhặt rác.  Yêu cầu HS tìm hiểu trong SGK.  ? Từ vị trí của robốt có thể thực hiện lệnh nào để nhặt rác được chính xác? | HS: Trả lời.   * Asimô. * Cuộc thi rôbôcon.   ….  HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  HS: Bổ sung.   * Robốt( Người máy) là một loại máy có thể thực hiện những công việc một cách tự động thông qua sự điều khiển của con người.   HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.  TL: Trình bày quá trình thực hiện công việc thông qua máy lệnh: |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(2 phút)

- Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào?

- Lấy ví dụ?

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài

- Soạn trước phần tiếp theo.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết rằng viết chương trình là viết các lệnh để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán củ thể.
* Biết ngôn ngữ dùng để viết chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình
* Biết vai trò của chương trình dịch.

**2. Kỹ năng**

* Nhận biết các lệnh trong một chương trình

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực: năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. PHƯƠNG PHÁP:**

* Kết hợp phương pháp như thuyết trình, vấn đáp, sử dụng phương tiện trực quan.
* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

**?** Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào ? Nhắc lại phần mềm là gì ? Chương trình là gì ? Lý do con người viết chương trình để điều khiển máy tính ?

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (1 phút)

Con người làm thế nào để các máy tính có thể hoạt động được và cơ chế nó như thế nào?

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Viết chương trình ra lệnh cho máy tính làm việc: (17 phút) | |
| Yêu cầu HS đọc thông tin trong SGK  Từ ví dụ điều khiển robốt nhặt rác ta có thể hiểu cách viết CT là gì?  VD: khi sao chép một khối văn bản thì ta thực hiện các thao tác gì?  Em hiểu chương trình máy tính là gì?  Vậy khi viết một chương trình cho máy tính để điều khiển máy tính thực hiện một công việc thì máy tính có hiểu và thực hiện công việc không?  VD: Thực hiện viết chương trình của robốt nhặt rác.  ? Có bao nhiêu lệnh trong chương trình   * Tại sao cần viết chương trình?   Yêu cầu HS đọc thông tin.  Mức độ công việc mà con người muốn mày tính thực hiện như thế nào?  Vậy với mức độ đa dạng và phức tạp như thế có cần phải viết chương trình không? | HS: Thực hiện.  HS: Trả lời  HS: Nhận xét.  TL: Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.  HS: Trả lời.  B1: Sao chép nội dung Văn Bản vào bộ nhớ.  B2: Sao chép từ bộ nhớ vào vị trí mới.  HS: Trả lời.   * TL: Chương trình máy tính là một dãy các lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được.   HS: Trả lời   * Máy tính thực hiện được và thực hiện lần lượt các lệnh một cách tuần tự theo hướng dẫn.   HS: Thực hiện  Hãy nhặt rác;  Bắt đầu   1. Tiến 2 bước. 2. Quay trái, tiến 1 bước. 3. Nhặt rác. 4. Quay phải, tiến 3 bước. 5. Quay trái, tiến 2 bước.   6. Bỏ rác vào thùng  Kết thúc.  HS: Trả lời.  TL: Có 6 lệnh.  HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  TL: Đa dạng và phức tạp.  HS: Trả lời.   * TL: Một lệnh đơn giản không đủ để chỉ dẫn cho máy tính. Vì thế người ta cần phải viết nhiều lệnh và tập hợp lại trong một chương trình. |
| Hoạt động 2: Chương trình và ngôn ngữ lập trình (17 phút) | |
| Yêu cầu HS đọc thông tin  ? Khi ra lệnh cho máy tính làm việc thì con người có hiểu được cách máy tính thực hiện công việc không?  ? Máy tính dùng những chữ số nào để mã hóa thông tin?  ? Vậy em hiểu thế nào về ngôn ngữ máy?  VD: Để máy tính hiều được chữ a ta phải mã hóa thành:  Chữ a trong bảng mã ASCII là: 97 mã hóa thành :1100001.  Khi viết một chương trình bằng ngôn ngữ máy thì rất khó khăn và phức tạp ta có cần một ngôn ngữ dễ hiểu hơn khi viết chương trình đó là ngôn ngữ lập trình.  ? Ngôn ngữ lập trình được hiểu như thế nào?   * VD: Một số ngôn ngữ lập trình phổ biến hiên nay: Pascal, C, C++, Java, …   ?Khi viết chương trình trên ngôn ngữ lập trình thì máy tính có hiều được không?  Vậy khi tạo ra một chương trình máy tính ta cần qua mấy bước? | HS: Thực hiện  HS: Trả lời.  Hiểu được máy tính thực hiện công việc đó thông qua ngôn ngữ máy tính.  HS: Trả lời.   * TL: Dùng các số 0,1 để mã hóa thông tin.( bít 0 và bít 1)   HS: Trả lời.   * TL: Các dãy bít là cơ sở để tạo ra ngôn ngữ dành cho máy tính, được gọi là ngôn ngữ máy.   HS: Trả lời.   * TL: Ngôn ngữ dùng để viết chương trình máy tính thì gọi là Ngôn ngữ lập trình.   HS: Trả lời.   * TL: Khi viết chương trình trên ngôn ngữ lập trình thì máy tính vấn không hiểu được mà phải thông qua một trình dịch sang ngôn ngữ máy thì máy tính mới hiểu và thực hiện được công việc   HS: Trả lời.   * TL: Gồm 2 bước * viết chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.   - Dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được. |
|  |  |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(3 phút)

- Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?

- Tại sao cần viết chương trình?

- Chương trình dịch dùng để làm gì?

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 2.

- Chuẩn bị bài tiết sau học.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

, ngày tháng năm

Ban Giám Hiệu

**Bài 2: LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết ngôn ngữ lập trình gồm các thành phần cơ bản là bảng chữ cái và các qui tắc để viết chương trình.
* Biết các từ khóa dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định.

**2. Kỹ năng**

* Nhận biết một số chương trình đơn giản.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề+thuyết trình.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :**(7 phút)

**?** Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?Tại sao cần viết chương trình?Chương trình dịch dùng để làm gì?

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (2 phút)

Trong bài học trước các em đã được biết đến một số khái niệm về lệnh, chương trình, ngôn ngữ lập trìn, ngôn ngữ máy,… Vậy thì một ngôn ngữ lập trình bao gồm những gì? Cấu trúc của nó như thế nào? Bài học hôm nay: “Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình” sẽ giúp các em làm quen và hiểu về ngôn ngữ lập trình Pascal và những vấn đề có liên quan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Ví dụ về chương trình( 8 phút) | |
| Yêu cầu học sinh đọc thông tin trong SGK   * Ví dụ:   Program CT\_Dau\_tien;  Uses crt ;  Begin  writeln(‘Chao Cac Ban’);  End.  ?Trong **ví dụ 1** ta thấy chương trình có bao nhiêu dòng lệnh?  ? Hãy cho biết lệnh khai báo tên chương trình  ? Lệnh in ra màn hình dòng chữ” Chao Cac Ban”  Vậy một chương trình có thể có bao nhiêu dòng lệnh? | HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.  TL: Gồm 5 dòng lệnh.  HS: Trả lời  TL: Program CT\_Dau\_tien;  HS: Trả lời.  TL: writeln(‘Chao Cac Ban’);  HS: Trả lời.   * TL: Chương trình có thể đến hàng nghìn hoặc hàng triệu dòng lệnh( tùy thuộc vào công việc mà ta cần máy tính thực hiện). |
| Hoạt động 2: Chương trình và ngôn ngữ lập trình (10 phút) | |
| GV: yêu cầu HS đọc thông tin.  ? Ngôn ngữ lập trình dùng những chữ cái gì để viết chương trình?  Vậy về cơ bản ngôn ngữ lập trình là gồm các yếu tố nào? | HS: thực hiện.  HS: trả lời.  HS: nhận xét.   * Tl: * Gồm 26 kí tự thường * Gồm 26 kí tự chữ hoa. * Các số thập phân từ 0 đến 9. * Các kí hiệu toán học: +, -, \*, / * Các kí tự so sánh logic: >, <, >=, <=,= * Phép <> * Dấu gạch thấp: \_   Lưu ý: trong Pascal không phân biệt chữ thường và chữ hoa.  HS: Trả lời.   * TL: là tập hợp các kí hiệu và quy tắc viết các câu lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính. |
| **Hoạt động 2: Từ khóa và tên** (14phút) | |
| * Từ khóa   GV: yêu cầu HS đọc thông tin.  Thế nào là từ khóa của ngôn ngữ lập trình?  Nêu một số từ khóa.   * Tên ( Tên định danh)   Tên định danh được hiểu như thế nào?  Tên được dùng để làm gì?  Nêu cách viết một tên?  Một số ví dụ:  VD1: Bai\_ Tap\_1  VD2: a  VD3: tinh\_gia\_tri\_bieu\_thuc | HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.   * Tl: Là những từ dành riêng, không được dùng cho bất kì mục đích nào khác ngoài mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định.   TL:   * Program, Uses, Begin, End.   HS: Trả lời.  TL:   * Là dãy các kí tự được tạo thành từ các chữ cái, chữ số và dấu gạch thấp. Nó được dùng để đặt tên cho các đại lượng trong chương trình: Tên chương trình, Tên hằng, Tên biến, Tên hàm, …   HS: Trả lời.  TL: Để phân biệt các đại lượng dùng trong chương trình.  HS: Trả lời.   * TL: * Tên Phải được bắt đầu bằng một kí tự (không được bằng chữ số và các kí tự đặc biệt). * Không có chứa dấu cách. * Độ dài không quá 127 kí tự.   Bài tập củng cố.  Chọn câu đúng trong các câu sau:   1. 1\_tinh; 2. tinh bieu thuc 1; 3. tinh\_bieu\_thuc\_1;   D. \*tinh\_bt1;  Đáp án: C |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(2 phút)

- Ngôn ngữ lập trình gồm những gì?

- Như thế nào là từ khóa? Các quy tắc đặt tên?

**5.Dặn dò: (**1 phút**)**

- Về nhà học bài cũ

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 2: LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết tên trong ngôn ngữ lập trình là do người lập trình đặt ra và phải tuân thủ các qui tắc của ngôn ngữ lập trình.
* Biết cấu trúc chung của chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân chương trình.

**2. Kỹ năng**

* Nhận biết một số chương trình đơn giản.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề+thuyết trình.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ** (7phút)

**?** Ngôn ngữ lập trình gồm những gì.

?Quy tắc đặt tên.

? Cho một vài tên: 3ha; begin;tinh tong; tinh123; Trong các tên sau tên chương trình nào đúng.

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (2 phút)

Ở tiết trước các em đã được làm quen với chương trình, các từ khóa,… Vậy một chương trình có cấu trúc như thế nào? Quá trình viết và dịch chúng ra sao? Chúng ta sẽ tìm hiểu ở tiết học này.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Cấu trúc chung của chương trình (16 phút) | |
| GV: yêu cầu HS đọc thông tin  Một chương trình gồm những thành phần nào? | HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.   * TL: gồm cac phần sau:   Phần khai báo:   * Phần khai báo tên chương trình. * Phần khai báo các thư viện. * Phần khai báo các hàm, thủ tục. * Khai báo các kiểu, hằng, biến được sử dụng trong chương trình.   Phần thân chương trình:  Begin  các câu lệnh;  End. |
| Hoạt động 2: Ví dụ về ngôn ngữ lập trình (16 phút) | |
| HS: Thực hiện.  HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.  TL: gồm cac phần sau:  Phần khai báo:   * Phần khai báo tên chương trình. * Phần khai báo các thư viện. * Phần khai báo các hàm, thủ tục. * Khai báo các kiểu, hằng, biến được sử dụng trong chương trình.   Phần thân chương trình:  Begin  các câu lệnh;  End. | HS: theo dõi   * Chương trình   Program gioi\_thieu;  Uses Crt;  Begin  Clrscr;  Write(‘ lop 8 xin chao!’);  Readln;  End.  HS: trả lời  Gồm các thành phần.  + Phần khai bào.  + Phần thân chương trình.  HS: Trả lời:   * - Thực hiện dịch chương trình:   Alt + F9.   * - Thực hiện chạy chương trình   Ctrl + F9. |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(2 phút)

- Cấu trúc chung của chương trình gồm mấy phần?

- Phần nào là quan trọng? Các bước để chạy chương trình Pascal?

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 3.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài TH1: LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Thực hiện dược thao tác khởi động / thoát khỏi TP, làm quen với màn hình st TP
* Thực hiện được các thao tác mở bảng chọn và chọn lệnh
* Soạn thảo được một chương trình pascal đơn giản

**2. Kỹ năng**

* Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả
* Biết sự cần thiết phải tuân thủ quy định của ngôn ngữ lập trình.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Thao tác mẫu, giải thích cho học sinh.
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án , phòng máy tính

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (3 phút)

Qua các bài học trước các em đã được làm quen với một số khái niệm về: lệnh, chương trình và ngôn ngữ lập trình, các thành phần của ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên, cấu trúc chung của chương trình…Bài thực hành hôm nay sẽ giúp các em làm quen, nâng cao nhận thức về chương trình và ngôn ngữ lập trình Turbo Pascal.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Làm quen vào ra màn hình Turbo Pascal (5 phút) | |
| Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả | Biết sự cần thiết phải tuõn thủ quy định của ngôn ngữ lập trình. |
| Hoạt động 2: Soạn thảo, dịch chạy chương trình (30 phút) | |
| Yêu cầu các nhóm máy soạn thảo chương trình của bài tập 2 vào màn hình soạn thảo Turbo  Lưu ý HS đọc chú ý SGK để soạn thảo đúng và nhanh tránh mắc lỗi chính tả.  Gv: Khi soạn thảo xong ta làm thế nào để lưu chương trình vào bộ nhớ máy tính?  Gv: Để dịch chương trình ta thao tác như thế nào?  H? Nếu trong quá trình dịch chương trình gặp lỗi thì trên màn hình thông báo và ta phải làm gì để khắc phục?  Gv: Nếu trên màn hình thông báo dòng chữ:  “Press any key” có nghĩa là gì và ta phải làm gì?   * Yêu cầu HS tự thực hiện   Để các nhóm máy dịch xong chương trình thì GV yêu cầu HS chạy chương trình và xem kết quả  H? Ta sử dụng lệnh nào trong chương trình để màn hình kết quả tự động dừng ? | Soạn thảo trong turbo cũng thao tác tương tự như trong các phần mềm soạn thảo khác.   * Chọn FILE-> chọn SAVE để lưu * Nhấn tổ hợp Alt + F9 để dịch chương trình   - Chạy chương trình bằng tổ hợp phím Ctrl + F9 và Alt + F5 để xem kết quả |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.

- Những lỗi học sinh thường mắc phải trong quá trình thực hành.

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 2.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài TH1: LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Thực hiện dược thao tác khởi động / thoát khỏi TP, làm quen với màn hình st TP
* Thực hiện được các thao tác mở bảng chọn và chọn lệnh
* Soạn thảo được một chương trình pascal đơn giản

**2. Kỹ năng**

* Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả
* Biết sự cần thiết phải tuân thủ quy định của ngôn ngữ lập trình.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Thao tác mẫu, giải thích cho học sinh.
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án , phòng máy tính

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Sửa lại trong bài tập 2 (20 phút) | |
| Yêu cầu HS mở lại tệp chứa chương trình bài tập 2  Thay đổi một số câu lệnh :   * Ví dụ lệnh làm sạch màn hình sau khi đã khai báo thư viện và khi chưa khai báo thư viện * Thay đổi nội dung trong cặp dấu nháy đơn của lệnh Writeln * Nếu sử dụng lệnh Writeln mà không sử dụng cặp dấu nháy đơn thì cho kết quả như thế nào, có gì khác không?   Yêu cầu HS thực hiện và quan sát kết quả khi đã thay đổi lệnh. | HS thực hiện theo chỉ dẫn của GV |
| Hoạt động 2: Sửa chương trình và nhận biết một số lỗi. (18 phút) | |
| Gv: Yêu cầu HS xoá dòng begin trong chương trình bài tập 2 và quan sát việc chạy chương trình của máy tính  Gv: Trong chương trình thiếu từ khóa begin khi chạy chương trình máy thông báo lỗi như thế nào và cách sửa chữa?  Gv: Xoá dấu chấm sau từ khoá End hãy quan sát  Xoá dấu ‘;’ sau một câu lệnh bất kỳ trong chương trình và xoá dấu ‘;’ sau lệnh Readln. Hãy so sánh kết quả khi chạy chương trình và cách khắc phục | HS thực hiện theo chỉ dẫn của GV  Hs: Khám phá và làm theo nhóm. |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nhận xét bài thực hành

- Đánh giá các nhóm thực hành và nhắc lại một số lỗi thường mắc phải khi thực hành.

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết khái niệm kiểu dữ liệu
* Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu kiểu số
* Biết khái niệm điều khiển tương tác giữa người với máy tính

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :**(Không kiểm tra)

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (3 phút)

Thông tin rất đa dạng nên dữ liệu trong máy tính cũng rất khác nhau về bản chất. Để dễ dàng quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành cacskieeur dữ liệu khác nhau. Vậy các kiểu dữ liệu đó là gì?Chúng có vai trò như thế nào trong chương trình? Bài học hôm nay: “Chương trình máy tính và dữ liệu” sẽ giúp các em hiểu sâu hơn về vấn đề đã nêu trên.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Dữ liệu và kiểu dữ liệu (16 phút) | |
| H? Dữ liệu là gì?  HS đọc thông tin SGK -> Nghiên cứu bài  H? Tại sao người ta lại phân chia ra các kiểu dữ liệu khác nhau  GV treo tranh H18 SGK hs quan sát tranh để khẳng định có các kiểu dữ liệu thường dùng là số và kí tự  GV: + kiểu dữ liệu số ta chia thành 2 loại đó là kiểu số thực và kiểu số nguyên  + Kiểu xâu ta có xâu kí tự và 1 ký tự trong bảng chữ cái  H? Các kiểu dữ liệu đó được ký hiệu là gì? Hãy lấy ví dụ. | * Các dữ liệu khác nhau thì máy tính xử lý khác nhau * Có các kiểu dữ liệu sau:   - Kiểu số nguyên: Interger . Ví dụ: số HS của một lớp, số sách trong thư viện …  - Kiểu số thực : Real. Ví dụ: chiều cao của bạn bình, điểm TB môn…  - Kiểu xâu kí tự: String. Ví dụ : “ngày sinh 23/12/1999”  Một kí tự trong bảng chữ cái: Char |
| Hoạt động 2: Các phép toán với dữ liệu kiểu số (16 phút) | |
| H? Em hãy nhắc lại các phép toán trong số học ?  GV Trong tin học các phép toán với dữ liệu kiểu số là  Treo tranh Bảng 2 SGK HS quan sát  H? Em thấy các phép toán có điểm nào khác biệt trong toán học so với tin học?  Có phép toán nào mới trong tin học mà trong toán ta chưa được học không  HS trả lời lần lượt để tìm hiểu hết nội dung  GV đưa ra ví dụ vè 2 phép toán DIV và MOD để  H? Hãy nêu quy tắc tính các biểu thức số học trong toán học? | * a/ Các phép toán   + : Cộng  -: Trừ  \*: Nhân  / : Chia  div: chia lấy phần nguyên  mod: chia lấy phần dư   * b/ quy tắc tính các biểu thức số học   ( SGK) |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(3 phút)

- Dữ liệu là gì? Có những kiểu dữ liệu nào?

- Các phép toán với dữ liệu kiểu số?

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời các câu hỏi trong SGK 1,2,3,4,5 và soạn tiếp Bài 3.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết khái niệm kiểu dữ liệu.
* Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu kiểu số.
* Biết khái niệm điều khiển tương tác giữa người với máy tính.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

**3. Thái độ**

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm.
* Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2.Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

- Dữ liệu là gì? Có những kiểu dữ liệu nào?

- Các phép toán với dữ liệu kiểu số?

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (2 phút)

Trong tiết học hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về các phép so sánh trong ngôn ngữ lập trình Pascal và một số lệnh thường dùng.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Các phép so sánh (14 phút) | |
| GV treo bảng 3 và bảng 4 yêu cầu HS quan sát và tìm điểm giống và khác trong các phép so sánh ở 2 bảng   * HS tìm ra điểm giống và khác * Yêu cầu đọc thông tin SGK * GV nhấn mạnh. | =: Bằng; <= : Nhỏ hơn hoặc bằng  <>: Khác; >=: Lớn hơn hoặc bằng  <: Nhỏ hơn;  >: Lớn hơn |
| Hoạt động 2: Giao tiếp người – máy tính (20 phút) | |
| Yêu cầu HS đọc SGK , kết hợp quan sát H 19. 20. 21. 22. 23 SGK  H? Khi trong chương trình sử dụng câu lệnh nào thì màn hình kết quả thông báo kết quả cần tính toán ?  -> Nếu HS không trả lời được GV cần gợi ý sát để hs tìm hiểu  -Yêu cầu HS lấy thêm các ví dụ -> GV nên khẳng định ví dụ của HS   * GV đưa ra các câu lệnh mà khi thực hiện máy thông báo nhập dữ liệu từ bàn phím để HS có cơ hội tiếp cận lệnh .   H? Sử dụng những câu lệnh nào để dừng màn hình kết quả?  HS đọc thông tin SGK để trả lời câu hỏi. | A/ Thông báo kết quả tính toán  - In kết quả ra màn hình.  B/ Nhập dữ liệu:  Dùng bàn phím hoặc chuột.  Xuống dòng nhấn phím Enter.  C/ Dừng màn hình kết quả   * Sử dụng lệnh : Readln: để dừng màn hình kết quả cho đến khi người sử dụng nhấn phím enter * Lệnh Delay(…): Dừng trong một thời gian quy định   D/ Một số hộp thoại lựa chọn(SGK) |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(3 phút)

- Các phép so sánh?

- Giao tiếp của người và máy như thế nào?

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời các câu hỏi trong SGK 6,7 và soạn BTH2.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Bài TH2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. kiến thức, kĩ năng, thái độ**

.

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

Rèn tính cẩn thận, làm việc nghiêm túc

**a. Kiến thức:**

* Chuyển được biểu thức toán học sang biểu thức trong Pascal
* Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì xử lý khác nhau
* Hiểu được phép toán Div, Mod
* Hiểu thêm các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình

**b. Kỹ năng**

* Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

**c. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**2. Định hướng các năng lực có thể hình thành và phát triển**

Rèn tính cẩn thận, làm việc nghiêm túc

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập-thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Bài tập 1(SGK) (35 phút) | |
| H? Trong Pascal kí hiệu nào dùng cho phép nhân và phép chia?  H? Để biểu diễn thứ tự ưu tiên của phép toán trong pascal ta chỉ sử dụng cặp dấu nào?   * HS trả lời * Yêu cầu HS chuyển đổi các phép toán trong mục a của bài tập 2 sang biểu thức toán học trong Pascal * HS thực hiện cá nhân * GV kiểm tra , nhận xét cho HS và sửa chữa kịp thời những chỗ còn sai * Yêu cầu HS khởi động pascal để gõ vào chương trình đã chuẩn bị sẵn * GV đi kiểm tra từng nhóm máy thực hiện để kịp thời uốn nắn từng thao tác của HS * Khi HS gõ xong yêu cầu các en lưu với tên bất kì   Dịch và chạy chương trình  Yêu cầu toàn bộ lớp phải sửa lỗi và chạy được chương trình  - Gọi một nhóm máy đứng dậy đọc kết quả-> cả lớp đối chiếu | A/ HS tự chuyển đổi các phép toán toán học sang các phép toán trong pascal (15 phút)  B/ Khởi động pascal gõ vào chương trình đã chuẩn bị ở nhà với những câu lệnh như mục b SGK (20 phút) |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.

- Chỉ ra những lỗi mắc phải khi các nhóm thực hành.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà gõ bài 2,3 chạy thử chương trình.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tiết:10 Bài TH2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. kiến thức, kĩ năng, thái độ**

.

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

Rèn tính cẩn thận, làm việc nghiêm túc

**a. Kiến thức:**

* Chuyển được biểu thức toán học sang biểu thức trong Pascal
* Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì xử lý khác nhau
* Hiểu được phép toán Div, Mod
* Hiểu thêm các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình

**b. Kỹ năng**

* Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

**c. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**2. Định hướng các năng lực có thể hình thành và phát triển**

Rèn tính cẩn thận, làm việc nghiêm túc

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Bài tập 2(SGK) (20 phút) | |
| H? Phép chia lấy phần nguyên, phép chia lấy phần dư được kí hiệu như thế nào?  H? Những câu lệnh nào được sử dụng để ngừng chương trình?  -Yêu cầu HS mở tệp mới và gõ vào chương trình đã chuẩn bị ở nhà của bài 2 mục a  -H? Làm thế nào để mở tệp mới trong pascal?   * Yêu cầu HS dịch và chạy chương trình * Yêu cầu các em quan sát kết quả và cho nhận xét   + - Tất cả HS đề chạy được chương trình và có kết quả   Yêu cầu HS thêm vào các câu lệnh Delay(5000) vào sau mỗi câu lệnh writeln -> dịch và chạy chương trình -> Quan sát màn hình kết quả  H? Lệnh Delay(5000) có ý nghĩa gì?  - Yêu cầu HS thêm lệnh Readln vào chương trình trước từ khoá End -> dịch, chạy chương trình , quan sát kết quả | A/ Mở tệp mới -> gõ vào chương trình đã chuẩn bị như các câu lệnh trong mục a SGK  B/ Dịch, chạy chương trình, nhận xét kết quả thu được  C/ Thêm câu lệnh Delay(5000)và sau mỗi lệnh Writeln  D/ Thêm lệnh Readln vào chương trình trước lệnh End. |
| Hoạt động 2: Bài tập 3(SGK) (15 phút) | |
| -Yêu cầu hs mở lại tệp của bài tập 1 rồi sửa 3 lệnh cuối ( trước từ khoá End.) với nội dung như các câu lệnh ở bài tập 3 SGK  -Dịch, chạy chương trình, quan sát kết quả và rút ra nhận xét.  -> Yêu cầu các máy phải có lời nhận xét cho kết quả vừa đạt được  Xem tông kết SGK | HS sửa lệnh trong bài 1 SGK  -> Dịch, chạy chương trình rút ra nhận xét về kết quả thu được  HS: Thực hiện |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nhận xét bài thực hành

- Cho điểm các nhóm thực hành

- Rút ra phần tổng kết: delay(x);readln; writeln(<giá trị thực>:n:m)

**5. Dặn dò**: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ - Soạn bài Finger break out.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Bài 4: SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết khái niệm biến, hằng
* Hiểu cách khai báo, sử dụng biến

**2. Kỹ năng**

* Biết cách khai báo biến trong chương trình

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, Máy chiếu.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (2 phút)

Trong các bài học trước các em đã được biết đến một số khái niệm về lệnh, chương trình và ngôn ngữ lập trình, các thành phần của ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên, cấu trúc chung của một chương trình, các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình pascal. Mặt khác chúng ta điều biết rằng hoạt động cơ bản của chương trình máy tính là xử lí dữ liệu. Vậy để máy tính xử lí được dữ liệu thì máy tính cần có những thao tác nào? Bài học hôm nay **“Sử dụng biến trong chương trình”** sẽ giúp các em hiểu rõ hơn vấn đề này.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Biến là công cụ lập trình (18 phút) | |
| - GV đưa ra một số ví dụ   * H? Biến nhớ là gì? Tại sao lại phải sử dụng biến nhớ trong ngôn ngữ lập trình * HS trả lời . Nếu như HS không lý giải được tại sao thì GV phải giải thích để HS hiểu một cách cặn kẽ   H? Gía trị biến nhớ là gì? Giá trị của biến nhớ có được thay đổi không trong suốt quá trình chạy chương trình?  H? Em hãy lấy một số ví dụ về biến và giá tri của biến. | - HS đọc thông tin SGK , kết hợp quan sát H25, 25 SGK  HS: Tìm hiểu và quan sát  HS: Trả lời  HS: Nhận xét.   * Biến là một công cụ lập trình rất quan trọng để chương trình luôn biết chính xác dữ liệu cần xử lý được lưu ở vị trí nào trong bộ nhớ * Giá trị biến là dữ liệu do biến lưu trữ. Giá trị biến thay đổi được trong khi thực hiện chương trình   -Ví dụ : X:= 5  Trong đó: X: là biến  5 : là giá trị của biến |
| Hoạt động 2: Khai báo biến (18 phút) | |
| HS nghiên cứu thông tin SGK  GV: Tất cả các biến dùng trong chương trình cần phải được khai báo ngay trong phần khai báo của chương trình  H? Khi khai báobiến ta phải khai báo những nội dung gì?  H? ta phải lưu ý điều gì đối với tên biến?  H? Em hãy nhắc lại các kiểu dữ liệu ta đã học  HS lầnlượt trả lời  GV treo H 26 ví dụ về khai báo biến -> HS quan sát  GV : Var : là từ khoá khai báo biến  H? m,n,s,dientich, thongbao là gì?  H? Interger, real, string là gì?  GV: Tuỳ theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau | HS: Tìm hiểu thông tin  HS: Trả lời  HS: Nhận xét   * Khai báo tên biến( tên biến do người lập trình đặt nhưng phải tuân theo ngôn ngữ lập trình) * Khai báo kiểu dữ liệu của biến * Từ khoá khai báo biến là: Var   HS trả lời |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Biến dùng để làm gì? Cú pháp khai báo biến?

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Trả lời Bt trong SGK và soạn tiếp bài 4.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 4: SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết khái niệm biến, hằng
* Hiểu cách khai báo, sử dụng biến, hằng
* Biết vai trò của biến trong lập trình
* Hiểu lệnh gán

**2. Kỹ năng**

* Biết cách khai báo biến trong chương trình

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

? Biến dùng để làm gì ? Cú pháp để khai báo biến như thế nào ?

? Các khai báo sau đúng hay sai ?

a. var a : 300 ; var a : integer ; var a= integer ; var a : Real ;

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Sử dụng biến trong chương trình (20 phút) | |
| - GV đưa ra một số ví dụ  ? Nêu các thao tác có thể thực hiện với biến?  ? Nêu cách thực hiện câu lệnh gán  VD: x 🡨 -c/b  x 🡨 y  i 🡨 i + 2  ? Thực hiện câu lệnh gán trong Pascal  VD: x:= y;  i := i + 2;  Yêu cầu học sinh tìm hiểu ví dụ 4 SGK   * Lưu ý: Kiểu dữ liệu của giá trị được gán cho biến thường phải trùng với kiểu của biến và khi được gán một giá trị mới, giá trị của biến bị xoá đi. Ta có thể gán giá trị cho biến tại bất kì thời điểm nào. | HS đọc thông tin SGK  HS: Tìm hiểu và quan sát  HS: Trả lời  HS: Nhận xét.   * Gồm có: * Gán giá trị cho biến * Tính toán với giá trị của biến   HS: Trả lời.  HS: Nhận xét   * Tên biến 🡨 Biểu thức cần gán giá trị cho biến.   HS: Trả lời  HS: Nhận xét   * Trong pascalsSử dụng phép gán :=   HS: Thực hiện |
| Hoạt động 2: Hằng (15 phút) | |
| HS nghiên cứu thông tin SGK  ? Em hiểu thế nào là hằng  Quan sát Hình 27 cho nhận xét:  Từ khoá khai báo hằng  Cách khai báo hằng  VD: pi = 3.14;  Ban\_kinh = 2;  S = “chao ban ”  Nêu sự khác biệt giữa biến và hằng? | HS: Tìm hiểu thông tin  HS: Trả lời  HS: Nhận xét   * Hằng là đại lượng không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình.   HS: Thực hiện.   * Từ khoá là const * Thực hiện khai báo hằng:   Từ khoá Tên hằng = giá trị;  ( tên hằng là Tên từ) |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):** (3 phút)

- Biến và hằng phải được khai báo trước khi sử dụng

- Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu.

- Cú pháp khai báo biến và khai báo hằng.

- Gán giá trị cho biến và tính toán với giá trị của các biến.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Làm bài tập trong SGK. Tiết sau có tiết Bài tập.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tiết 13: Bài TH3: KHAI BÁO SỬ DỤNG BIẾN**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: kiểu số nguyên, kiểu số thực
* Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng

**2. Kỹ năng**

* Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
* Kết hợp được giữa lệnh Write và Writeln với Read và Readln để thực hiện nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
* Sử dụng được lệnh gán giá trị cho biến.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy, máy chiếu

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Kiến thức vận dụng trong bài (10 phút) | |
| H? Em đã được làm quen với các kiểu dữ liệu nào trong pascal?  H? Hãy trình bày cú pháp khai báo biến? Nêu ví dụ?  Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi gv nêu ra  GV treo bảng phụ bảng phạm vi giá trị của các kiểu dữ liệu để HS nhớ lại  GV hệ thống lại kiến thức đáng nhớ để HS nắm bài. | HS: Trả lời.  HS: Nhận xét.  Tên kiểu : Byte, Integer, Read, Char, String.  Cú pháp khai báo biến:  Var( danh sách biến): (kiểu dữ liệu): |
| Hoạt động 2: Bài tập (25 phút) | |
| A/ Yêu cầu HS khởi động Turbo gõ chương trình SGK và tìm hiểu ý nghĩa từng câu lệnh trong chương trình.  H? program, ues, var, const, begin, end được gọi là gì ? Nêu ý nghĩa?  H? var  Soluong:integer;  Dongia, thanhtien: redl;  Thongbao:string;  Có ý nghĩa gì đối với chương trình?  H? const phi=1000; có ý nghĩa gì?  H? lệnh clrscr; có ý nghĩa gì? khi nào thì mới sử dụng được lệnh này?  H? Thongbao:= ‘tong so tien phai thanh toan:’; có ý nghĩa gì?  H? Write(‘don gia =’); readln(dongia); có ý nghĩa gì?  H? thanhtien:= soluong\*dongia+phi;có ý nghĩa gì?  H? writeln(thongbao, thanhtien:10:2); có ý nghĩa gì?  H?Readln; có ý nghĩa gì?   * Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi để hiểu chương trình dùng để làm gì   B/ Yêu cầu hs lưu chương trình với tên tính tiền, dịch và chỉnh sửa lỗi nếu có  C/ Chạy chương trình với các bộ dữ liệu như SGK  D/ Chạy chương trình với bộ dữ liệu (1, 35000). Hãy quan sát kết quả nhận được  H? Hãy đoán lý do tại sao kết quả lại sai? để khắc phục lỗi sai này ta sửa lệnh gì trong chương trình?  HS tìm ra lí do sai . Nếu HS không giải thích được thì gv giải thích hộ HS | Bài toán: Một cửa hàng cung cấp dịch vụ bán hàngthanh toán tại nhà. Khách hàng chỉ cần đăng ký số lượng mặt hàng cần mua, nhân viên cửa hàng sẽ trả hàng và nhận tiền thanh toán tại nhà khách hàng. Ngoài giá trị hàng hoá, khách hàng còn phải trả thêm phí dịch vụ. Hãy viết chương trình pascal để tính tiền thanh toán trong trường hợp khách hàng chỉ mua một mặt hàng duy nhất  Gợi ý : công thức cần tính:  **Tiền thanh toán = Đơn giá \* Số lượng + Phí dịch vụ**  **HS:** Trả lời.  HS: Nhận xét  HS: Thực hiện  ( Theo nhóm)  HS: Thực hiện.   * Nhập (1,35000) * KTkq: Sai vì số lượng >32767( số nguyên) |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nắm được nhập dữ liệu dùng lệnh: readln(danh sách biến);

- Cú pháp khai báo biến và khai báo hằng.

- { } chú thích trong Pascal.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Soạn bài TH3 (tiếp).

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài TH3: KHAI BÁO SỬ DỤNG BIẾN (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: kiểu số nguyên, kiểu số thực
* Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng

**2. Kỹ năng**

* Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
* Kết hợp được giữa lệnh Write và Writeln với Read và Readln để thực hiện nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
* Sử dụng được lệnh gán giá trị cho biến.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề. Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy, máy chiếu

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Tìm hiểu các kiểu dữ liệu trong Pascal và cách khai báo biến (5 phút) | |
| H? Em đã được làm quen với các kiểu dữ liệu nào trong pascal?  H? Hãy trình bày cú pháp khai báo biến? Nêu ví dụ ?  Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi Gv nêu ra  GV treo bảng phụ bảng phạm vi giá trị của các kiểu dữ liệu để HS nhớ lại  GV hệ thống lại kiến thức đáng nhớ để HS nắm bài. | Tên kiểu : Byte, Integer, Read, Char, String.  Cú pháp khai báo biến:  Var( danh sách biến): (kiểu dữ liệu): |
| Hoạt động 2: Bài tập 2 (30 phút) | |
| Gv: Yêu cầu hs đưa ra các cách để hoán đổi 2 bạn ngồi 2 chỗ khác nhau?  Gv: Khi hoán đổi 2 vị trí giá trị của 2 biến x và y em làm như thế nào?  Yêu cầu HS khởi động phần mềm turbo và gõ vào chương trình đẫ viết ở nhà với nội dung nhập các số nguyên x và y, in giá trị của x và y ra màn hình sau đó hoán đổi các giá trị x và y rồi in lại ra màn hình giá trị của x và y   * HS gõ xong chương trình -> GV yêu cầu HS lưu vào bộ nhớ máy tính * Yêu cầu các nhóm máy dịch và chạy chương trình * Gọi một vài HS đứng dậy trình bày kết quả sau khi đã chạy chương trình | Hs : Trả lời  Hs : Trả lời  Program hoandoi;  Ues crt;  Var x,y,z: integer;  Begin  Write(‘gia tri cua x:’); readln(x);  Write (‘ gia tri cua y:’); readln(y);  Writeln(x,’ ‘,y);  Z:=x; x:=y; y:=z;  Writeln(x,’ ‘,y);readln;  End. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.

- Đưa ra cách giải quyết 2 bài toán trên.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ.

- Soạn bài 5

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**BÀI TẬP**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Củng cố kiến thức cơ bản về kiểu dữ liệu, các phép toán với kiểu dữ liệu số, các phép so sánh và giao tiếp giữa người và máy.
* Học sinh nắm chắc vai trò của biến, hằng, cách khai báo biến, hằng.
* Học sinh nắm chắc cách sử dụng biến trong chương trình và cấu trúc của lệnh gán.

**2. Kỹ năng**

* Rèn kĩ năng sử dụng biến trong chương trình
* Rèn luyện kĩ năng sử dụng các phép toán trong ngôn ngữ Pascal.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề-Luyện tập.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình làm bài tập.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Chốt lại trọng tâm để làm bài tập (5 phút) | |
| Cú pháp khai báo biến:  Var <tên biến> : <kiểu dữ liệu>  Cú pháp khai báo hằng:  Const <tên hằng> = <giá trị>  Phép gán:  X:=10; x:= x+1; | Hs: đưa ra các cú pháp khai báo biến và khai báo hằng. |
| Hoạt động 2: Bài tập SGK (35 phút) | |
| Bài 1: Giả sử A được khai báo là biến với dữ liệu số thực. X là biến với kiểu dữ liệu xâu. Các phép gán sau đây có hợp lệ không?  a) A:=4; b) x:=3242;  c) X:=’3242’ d) A:=’Ha Noi’;  Bài 2: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng?   1. var tb: real; 2. var 4hs: interger; 3. const x: real; 4. var r=30;   Bài 3: Hãy liệt kê các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng.  Var a,b:= integer;  Const c:=3;  Begin  A:=200  B:= a/c;  Write(b);  Readln  End.  Câu 4: Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây:   1. Tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h(a và h là các số tự nhiên được nhập từ bàn phím) 2. Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy phần dư của hai số nguyên a và b. | Hs: Lên bảng làm bài  Hs: Làm vào nháp  Hs: Nhận xét bài làm trên bảng.  a) Đ b) Sai  c) Đ d) Sai.   1. Đ 2. S 3. S 4. S   Sai var a,b: integer;  Const c =3;  Thiếu ;   1. var a,h: integer; s: Real; 2. var a,b,c,d: Integer; |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(3 phút)

- Nhận xét tổng quát bài tập. Nhắc lại những lỗi sai hay mắc phải.

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

- Soạn bài Th3.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Ôn tập các bài trong các bài vừa qua.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng để làm bài kiểm tra.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Trắc nghiệm và tự luận

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

1. **Giáo viên:** - Đề kiểm tra

**MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mức độ**  **Chủ đề** | **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Tổng số** |
| TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL |
| - Máy tính và chương trình máy tính. | 2  0,5 |  |  |  |  |  | **2**  **0,5** |
| - Ngôn ngữ lập trình. |  |  | 1  0,25 | 1  1,5 | 1  0,25 |  | **3**  **2,0** |
| - Dữ liệu và các phép toán. |  |  | 1  0,25 |  | 1  0,25 | 1  2,0 | **3**  **2,5** |
| -Sử dụng biến – hằng trong chương trình. | 2  0,5 |  |  | 1  1,5 |  | 1  3,0 | **4**  **5,0** |
| **Tổng số** | **4**  **1,0** |  | **2**  **0,5** | **2**  **3,0** | **2**  **0,5** | **2**  **5,0** | **12**  **10,0** |

**2. Học sinh** : - Ôn tập.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ổn định tổ chức lớp**

- Kiểm tra sĩ số

**2. đề kiểm tra:**

**Đề 1 (8A)**

**A. TRẮC NGHIỆM:** **Khoanh tròn câu trả lời đúng:** (2 điểm)

Câu 1: Thao tác để kiểm tra lỗi trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9

c. Shift+F9 d. F2

Câu 2: Tên nào trong **program** là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal?

a. Tính tổng; b. Tínhtổng;

c. Tính\_tổng; d. Tinh\_tong;

Câu 3: Để in kết quả của biểu thức **tính tổng hai số a và b** lên màn hình, em dùng câu lệnh nào dưới đây:

a. Write(’tong cua hai so la’); b. Write(tong cua hai so la);

c. Write(’tong cua hai so la, a+b’); d. Write(’tong cua hai so la: ’, a+b);

Câu 4: Cú pháp lệnh gán nào đúng trong khai báo biến:

a. s:=x+y b. s= x+y

c. s:= s d. s= s

Câu 5: Từ khóa khai báo biến trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var

c. Const d. begin

Câu 6: Từ khóa khai báo hằng trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var

c. Const d. begin

Câu 7: Kiểu dữ liệu đúng của biến “số học sinh khối 8” trong lập trình Pascal là:

a. Integer b. Real

c. Read d. key

Câu 8: Để chạy chương trình Turbo Pascal, ta nhấn tổ hợp phím:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9

c. Shift+F9 d. F2

**B. TỰ LUẬN:**

1. Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)

|  |  |
| --- | --- |
| Program Vi\_du; |  |
| Var a,b,c,s: Integer; |  |
| Begin |  |
| Write(’nhap chieu dai a =’); readln(‘a’); |  |
| Write(’nhap chieu rong b =’); readln(‘b’); |  |
| S:=a\*b |  |
| C:=(a+b)x2; |  |
| Write(’dien tich hinh chu nhat la: ’, ‘S’); |  |
| Write(’chu vi hinh chu nhat la: ’,’C’); |  |
| Readln; |  |
| End |  |

2. Em hãy nêu cấu trúc chung của chương trình trong Pascal ? (1,5 điểm)

3. Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal: (2 điểm)

a. (7 - x)2 chia cho 5 lấy dư b. 

4. Viết chương trình Pascal tính tích của hai số a và b, in ra màn hình tích hai số đó ?

(Với a và b là hai số nguyên bất kỳ được nhập từ bàn phím) (3 điểm)

Đề 2 (8B)

**A. TRẮC NGHIỆM:** **Khoanh tròn câu trả lời đúng:** (2 điểm)

Câu 1: Thao tác để kiểm tra lỗi trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9

c. Shift+F9 d. F2

Câu 2: Tên nào trong **program** là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal?

a. Tính tổng; b. Tínhtổng;

c. Tính\_tổng; d. Tinh\_tong;

Câu 3: Để in kết quả của biểu thức **tính tổng hai số a và b** lên màn hình, em dùng câu lệnh nào dưới đây:

a. Write(’tong cua hai so la’); b. Write(tong cua hai so la);

c. Write(’tong cua hai so la, a+b’); d. Write(’tong cua hai so la: ’, a+b);

Câu 4: Cú pháp lệnh gán nào đúng trong khai báo biến:

a. s:=x+y b. s= x+y

c. s:= s d. s= s

Câu 5: Từ khóa khai báo biến trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var

c. Const d. begin

Câu 6: Từ khóa khai báo hằng trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var

c. Const d. begin

Câu 7: Kiểu dữ liệu đúng của biến “số học sinh khối 8” trong lập trình Pascal là:

a. Integer b. Real

c. Read d. key

Câu 8: Để chạy chương trình Turbo Pascal, ta nhấn tổ hợp phím:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9

c. Shift+F9 d. F2

**B. TỰ LUẬN:**

1. Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)

|  |  |
| --- | --- |
| Program Vi\_du; |  |
| Var a,b,c,s: Integer; |  |
| Begin |  |
| Write(’nhap chieu dai a =’); readln(‘a’); |  |
| Write(’nhap chieu rong b =’); readln(‘b’); |  |
| S:=a\*b |  |
| C:=(a+b)x2; |  |
| Write(’dien tich hinh chu nhat la: ’, ‘S’); |  |
| Write(’chu vi hinh chu nhat la: ’,’C’); |  |
| Readln; |  |
| End |  |

2. Em hãy nêu cấu trúc chung của chương trình trong Pascal ? (1,5 điểm)

3. Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal: (2 điểm)

a. (7 - x) chia cho 5 lấy dư b. 

4. Viết chương trình Pascal tính tổng của hai số a và b, in ra màn hình tổng hai số đó ?

(Với a và b là hai số nguyên bất kỳ được nhập từ bàn phím) (3 điểm)

**III. ĐÁP ÁN**

**Đề 1**

**I/ Trắc nghiệm (2 điểm)** mỗi câu đúng 0,25 đ x8 = 2đ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | Câu 1 | Câu 2 | Câu 3 | Câu 4 | Câu 5 | Câu 6 | Câu 7 | Câu 8 |
| **Đáp án** | a | d | d | a | b | c | a | b |

**II. Tự luận**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | Program Vi\_du;  Var a,b,C,S: Integer;  Begin  Write(’nhap chieu dai a =’); readln(a);  Write(’nhap chieu rong b =’); readln(b);  S:=a\*b;  C:=(a+b)\*2;  Write(’dien tich hinh chu nhat la: ’, S);  Write(’chu vi hinh chu nhat la: ’,C);  Readln;  End. | 0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm |
| 2 |  | **\* Cấu trúc chung của mọi chương trình máy tính gồm**  - Phần khai báo, thường các câu lệnh dùng để:  + Khai báo tên chương trình.  + Khai báo các thư viện (chứa các lệnh viết sẵn có thể sử dụng trong chương trình) và một số khai báo khác.  - Phần thân của chương trình gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện.  Đây là phần bắt buộc phải có. | 0.5 điểm  0.25 điểm  0.5 điểm  0.25 điểm |
| 3 |  | **\* Viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal**  a. (7 - x)\*(7 - x) mod 5  b. (3/5)\*y – (1/20)\*x – 12 | 1 điểm  1 điểm |
| 4 |  | **\* Viết chương trình nhập hai số a, b từ bàn phím, in ra màn hình tổng hai số đó.**  Program Tinh\_tich;  Var a,b,S:Integer;  Begin  Write(’nhap so a =’); readln(a);  Write(’nhap so b =’);readln(b);  **S:=a\*b;**  **Write(a,’x’,b,’=’,S);**  Readln;  End. | 0,25 đ  0.25 đ  0.25 đ  0.25 đ  **0.25 đ**  **0.25 đ**  0.25 đ  0.25 đ |

**Đề 2:**

**I/ Trắc nghiệm (2 điểm)** mỗi câu đúng 0,25 đ x8 = 2đ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | Câu 1 | Câu 2 | Câu 3 | Câu 4 | Câu 5 | Câu 6 | Câu 7 | Câu 8 |
| **Đáp án** | a | d | d | a | b | c | a | b |

**II. Tự luận**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | Program Vi\_du;  Var a,b,C,S: Integer;  Begin  Write(’nhap chieu dai a =’); readln(a);  Write(’nhap chieu rong b =’); readln(b);  S:=a\*b;  C:=(a+b)\*2;  Write(’dien tich hinh chu nhat la: ’, S);  Write(’chu vi hinh chu nhat la: ’,C);  Readln;  End. | | 0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm  0,25 điểm |
| 2 |  | **\* Cấu trúc chung của mọi chương trình máy tính gồm**  - Phần khai báo, thường các câu lệnh dùng để:  + Khai báo tên chương trình.  + Khai báo các thư viện (chứa các lệnh viết sẵn có thể sử dụng trong chương trình) và một số khai báo khác.  - Phần thân của chương trình gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện.  Đây là phần bắt buộc phải có. | | 0.5 điểm  0.25 điểm  0.5 điểm  0.25 điểm |
| 3 |  | **\* Viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal**  a. (7 - x) mod 5  b. 5\*x – 12 | | 1 điểm  1 điểm |
| 4 |  | **\* Viết chương trình nhập hai số a, b từ bàn phím, in ra màn hình tổng hai số đó.**  Program TinhTong;  Var a,b,S:Integer;  Begin  Write(’nhap so a =’); readln(a);  Write(’nhap so b =’);readln(b);  **S:=a + b;**  **Write(a,’+’,b,’=’,S);**  Readln;  End. | | 0,25 đ  0.25 đ  0.25 đ  0.25 đ  **0.25 đ**  **0.25 đ**  0.25 đ  0.25 đ |
| **\* Rót kinh nghiÖm** | | |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết khái niệm bài toán, thuật toán
* Biết các bước giải bài toán trên máy tính

**2. Kỹ năng**

* Xác định bài toán, mô tả thuật toán

**3. Thái độ**

* Nghiêm túc trong học tập, có tinh thần ý thức cao.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** : - Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (4 phút)

**\* Câu hỏi:**

Để viết một chương trình TP đơn giản cần phải làm gì?

**\* Trả lời:**

- Để viết được một chương trình TP đơn giản cần phải:

+ Đọc kỹ nội dung.

+ Lập công thức tính.

+ Lập các biến có trong công thức tính.

+ Xem biến đó có kiểu dữ liệu gì cần lưu ý.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:** (2 phút)

Bài toán là khái niệm quen thuộc trong các môn học như Toán, Vật lí,… Chẳng hạn tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 100, tính quãng đường ô tô đi được trong 3 giờ,…Tuy nhiên hằng ngày ta thường gặp và giải quyết các công việc đa dạng hơn nhiều, ví dụ như lập bảng cửu chương, lập bảng điểm, so sánh chiều cao của hai bạn. Và để giải quyết một bài toán cụ thể đó như thế nào trong ngôn ngữ lập trình, ta sang một nội dung mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Bài toán và xác định bài toán (15 phút) | |
| Gv: Yêu cầu Hs đưa ra 1 số bài toán.  - Nêu sơ qua về khái niệm bài toán.  - Xét vd: Tính diện tích hình tròn.  -? Tìm giả thiết và kết luận của bài toán này.  - Nhận xét.  - Trong toán học, trước khi bắt đầu giải một bài toán, ta thường tìm GT và KL.  - Trong tin học, phần giả thiết là điều kiện cho trước (input), phần KL là kết quả thu được (output).  -> đó là cách xác định một bài toán trong tin học, chíng dùng để cho ta viết một CT giải toán trên máy tính. | **Hs: Trả lời**  **\* Khái niệm bài toán:**   * Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết. * ĐK cho trước: chu vi và bán kính. * KQ thu được: Diện tích hình tròn.   - Giả thiết: chu vi và bán kính.  - KL: Tính diện tích.  - Lắng nghe.   * Xác định bài toán là việc xác định các điều kiện ban đầu (thông tin vào – input) và kết quả cần thu được (thông tin ra – output). |
| Hoạt động 2: Quá trình giải toán trên máy tính (17 phút) | |
| Máy tính có tự nhiên hiểu được bài toán không?  Ai đã làm cho máy tính có thể giải các bài toán?  Con người đã làm thế nào để có thể chỉ dẫn cho máy tính thực hiện?  ? Máy tính có tự giải toán không?  - Nhận xét. Là do con người nghĩ ra, máy tính chỉ thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn của con người.  - Như vậy-> KL. | Hs: Trả lời  Hs: Con người   * Để máy tính có thể “giải“ được bài toán con người phải chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thông qua các câu lệnh cụ thể, chi tiết.   - Thảo luận, trả lời.  - Lắng nghe, ghi nhớ nội dung.   * Quá trình giải toán trên máy tính gồm các bước sau:   + Xác định bài toán.  + Mô tả thuật toán.  + Viết chương trình |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(5 phút)

- Bài toán là gì? Để giải quyết một bài toán thì em phải làm gì?

- Quá trình giải một bài toán trên máy tính gồm các bước nào?

- Hdẫn giải bài tập 1SGK.

**5.Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài cũ , giải bài tập 1 SGK.

- Xem trước tiếp bài 5.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Xác định được input, output của một bài toán đơn giản
* Biết chương trình là thể hiện của thuật toán trên một ngôn ngữ cụ thể;
* Biết mô tả thuật toán bằng phương pháp liệt kê các bước

**2. Kỹ năng**

* Liệt kê các bước để giải một bài toán củ thể.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

Để giải quyết một bài toán củ thể, bước đầu tiên em phải làm gì ? Quá trình giải một bài toán củ thể trên máy tính gồm các bước nào ?

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Thuật toán (15 phút) | |
| - Để máy tính có thể “giải“ được bài toán con người đã làm gì?  - Việc viết chương trình điều khiển máy tính là do con người nghĩ ra, máy tính chỉ thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn của con người.  - Như vậy, con người tìm ra cách thức, chỉ ra các thao tác và trình tự thực hiện các thao tác để giải quyết công việc, máy tính chỉ biết và thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn.  => Tập hợp các bước để điều khiển máy tính thực hiện các thao tác chính là một thuật toán. | **Hs**: Con người viết các câu lệnh chỉ dẫn cho máy tính thực hiện.  **Hs**: Ghi bài  **\* Khái niệm thuật toán:**   * 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. |
| Hoạt động 2: Mô tả thuật toán (20 phút) | |
| - Xét vd, mô tả thuật toán pha trà mời khách.  -? Xác định input và output.  Nhận xét. Hướng dẫn hs sơ qua về cách mô tả thuật toán từ các điều kiện đã cho.  -? Xác định Input và Output của phương trình.  - Nhận xét.  - Hướng dẫn xây dựng thuật toán. | - Lắng nghe.  - Trả lời:  + Input: Trà, nước sôi, ấm và chén.  + Output: Chén trà đã pha để mời khách.  - B1: Tráng ấm, chén bằng nước sôi.  - B2: Cho trà vào ấm.  - B3: Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 – 4 phút.  - B4: Rót trà ra chén để mời khách.  - Lắng nghe, ghi nhớ nội dung.  - Phát biểu:  + Input: các số b,c  + Output: Nghiệm của phương trình bậc nhất  \* Giải phương trình bậc nhất dạng tổng quát.  - Input: các số b,c  - Output: Nghiệm của phương trình bậc nhất.  - B1: Nếu b = 0, pt vô nghiệm.( Chuyển tới b3)  - B2: Nếu b, tính nghiệm pt x=-c/b và kết thúc.( chuyển tới b4).  - B3: Nếu c, thông báo pt vô nghiệm, ngược lại (c=0), thông báo pt vô số nghiệm.  - B4: Kết thúc. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(3 phút)

- Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự nhất định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trứơc.

- Liệt kê các bước.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà làm bài tập 2,3 SGK.

- Xem bài 5(phần tiếp theo).

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH(tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu thuật toán tính tổng của N số tự nhiên đầu tiên.

**2. Kỹ năng**

* Liệt kê các bước để giải bải toán tính tổng N số tự nhiên đầu tiên.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

? Thuật toán là gì? Mô tả thuật toán của một bài toán bất kì?

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán (34 phút) | |
| Gv: Yêu cầu Hs đọc vdụ 2/SGK  Gv: Yêu cầu Hs nêu lại quá trình giải bài toán trên máy tính  Gv: Yêu cầu hs xác định input và output.  - Xác định input và output.  - S của hình A này gồm những hình nào?  - Công thức tính S hai hình này?  - Nhận xét, bổ sung.  => Công thức chung:  S=  - Hướng dẫn hs viết thuật toán  Gv: Yêu cầu hs đọc Ví dụ 3/SGK.  Gv: Xác định Input, output?  Gv: Mô tả thuật toán.  Gv: Em nào có thể đưa ý tưởng để giải bài toán này?  Tuy nhiên nếu tính tổng tới 100 thì chúng ta phải làm đến 99 lần, vậy nếu tính tổng đến hàng ngàn tỉ thì như thế nào?  Gv: để giải quyết vấn đề trên người ta đã đưa ra biến i chạy từ 1 đến 100 và biến Sum để lưu giá trị tính tổng cho từng biến i khi i tăng lên 1.  Gv: Giải thích trên bảng  Gv: Cho hs thảo luận nhóm và đưa ra được thuật toán của chương trình.  Gv: Nhận xét và đánh giá | Hs: Đọc bài  Hs:  B1: Xác định bài toán  B2: Mô tả thuật toán  B3: Viết chương trình.  - Input: Số a là ½ chiều rộng của hình chữ nhật và là bán kính của hình bán nguyệt, b là chiều dài của hình chữ nhật.  - Output: S của hình A.  - S hình chữ nhật và hình bán nguyệt.  -  -  - Lắng nghe.  - Chú ý theo dõi, ghi nhớ nội dung.  Hs: Đọc ví dụ  +Input: Dãy số từ 1…100;  +Output: tính Tổng 1+2+3…+50;  Hs: Nêu cách giải(có 2 cách)  Hs: Sẽ rất tốn nhiều thời gian.  Hs: Thảo luận nhóm.  Thuật toán:  B1: s=0;i=0;  B2: i=I+1;  B3: Nếu i<=50;s=s+I; và quay lại B2  B4: Thông báo kết quả để tính toán. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(4 phút)

-Thuật toán tính tổng N số đầu tiên

- Liệt kê các bước để tính tổng N số đầu tiên.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà làm bài tập 5 SGK.

- Xem bài 5(phần tiếp theo).

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu thuật toán hoán đổi giá trị của 2 biến x và y
* Hiểu thuật toán tìm giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

**2. Kỹ năng**

* Liệt kê các bước để tím giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

? Mô tả thuật toán của bài toán tính tổng của 100 số tự nhiên đầu tiên.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán (tiếp) (34 phút) | |
| Gv: Yêu cầu Hs đọc vdụ 4/SGK  Gv: Yêu cầu Hs nêu lại quá trình giải bài toán trên máy tính  Gv: Yêu cầu hs xác định input và output.  - Xác định input và output.  Gv: Đưa ra cách để đổi giá trị của 2 biến trên  Gv: vẽ ra mô hình để học sinh dễ hình dung và đưa ra các bước để hoán đổi giá trị của 2 biến x,y.  Vd5: Học sinh đọc Vd5.  Yêu cầu hs xác định bài toán  Gv: Đưa ra thuật toán  Gv: Hãy thử với a=9 và b=7  Gv: vậy nếu đúng ở bước 1 thì phải dừng lại.  Vd6: Đọc Vd6  Gv: Cho ví dụ về dãy số: 1 5 7 6 4 8 9 2 5 10 17 8  Gv: Tìm giá trị lớn nhất trong dãy này?  Gv: Em hãy đưa ra cách để tìm người cao nhất lớp mình?  Gv: Vậy để tìm giá trị lớn nhất trong dãy này chúng ta cũng làm tương tự.  Gv: Xác định bài toán trên?  Gv: Yêu cầu học sinh mô tả các bước để tìm ra số lớn nhất?  Gv: Cho Hs thảo luận nhóm và đưa ra thuật toán và mô tả thuật toán bằng các bước:  Gv: Vẽ 4 vòng tròn to nhỏ trên bảng.  Mô tả từng bước của thuật toán này.  Giả sử: Max =1   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 1 | 6 | 4 | 9 | i | n | | Max |  |  |  | 2 | F | |  | Max |  |  | 3 | F | |  | Max |  |  | 4 | F | |  |  |  | Max | 5 | T | | Hs: Đọc bài  Hs:  B1: Xác định bài toán  B2: Mô tả thuật toán  B3: Viết chương trình.  Input: cho x=5; y=7  Output: x=7; y=5;  Hs: Đưa ra thuật toán  Hs: Chú ý  B1: Z:=x;  B2: X:=y;  B3: Y:=z;  Input: Cho 2 số thực a và b  Outout: kết quả so sánh  B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b”  B2: néu a<b, kết quả “ a nho hon b” ngược lại “ Kết quả a=b”  Hs: Thảo luận nhóm  Đứng lên trình bày nếu a=9 và b=7 thì sẽ có hai kết quả a lớn hơn b và a=b.  B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b” chuyển đến b3.  B2: néu a<b, kết quả “ a nho hon b” ngược lại “ Kết quả a=b”  B3: Kết thúc.  Hs: Trả lời  Hs: Trả lời  Input: Dãy số a1,a2,…an  Output: Giá trị lớn nhất trong dãy số  Hs: Ta cho Max=1;  So sánh Max với 5 nếu max<5 thì 5 là max, tiếp tục lấy max so sánh hết dãy số. và cuối cùng tìm được số lớn nhất.  Hs: Thảo luận nhóm(4 nhóm)  B1: Max🡨a1; i🡨1;  B2: i🡨i+1  B3: Nếu i>n, chuyển đến b5  B4: Nếu ai >Max, Max🡨ai. Quay lại B2.  B5: Kết thúc thuật toán. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(4 phút)

-Thuật toán tìm số lớn nhất trong dãy số

- Thuật toán hoán đổi giá trị của hai biến x và biến y.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học và làm bài tập 5/SGK.

- Tiết sau có tiết bài tập chuẩn bị ôn bài theo sơ đồ hình cây

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**BÀI TẬP**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu thuật toán hoán đổi giá trị của 2 biến x và y
* Hiểu thuật toán tìm giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

**2. Kỹ năng**

* Liệt kê các bước để tím giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :** (5 phút)

? Mô tả thuật toán của bài toán tính tổng của 100 số tự nhiên đầu tiên.

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán (tiếp) (34 phút) | |
| Gv: Yêu cầu Hs đọc vdụ 4/SGK  Gv: Yêu cầu Hs nêu lại quá trình giải bài toán trên máy tính  Gv: Yêu cầu hs xác định input và output.  - Xác định input và output.  Gv: Đưa ra cách để đổi giá trị của 2 biến trên  Gv: vẽ ra mô hình để học sinh dễ hình dung và đưa ra các bước để hoán đổi giá trị của 2 biến x,y.  Vd5: Học sinh đọc Vd5.  Yêu cầu hs xác định bài toán  Gv: Đưa ra thuật toán  Gv: Hãy thử với a=9 và b=7  Gv: vậy nếu đúng ở bước 1 thì phải dừng lại.  Vd6: Đọc Vd6  Gv: Cho ví dụ về dãy số: 1 5 7 6 4 8 9 2 5 10 17 8  Gv: Tìm giá trị lớn nhất trong dãy này?  Gv: Em hãy đưa ra cách để tìm người cao nhất lớp mình?  Gv: Vậy để tìm giá trị lớn nhất trong dãy này chúng ta cũng làm tương tự.  Gv: Xác định bài toán trên?  Gv: Yêu cầu học sinh mô tả các bước để tìm ra số lớn nhất?  Gv: Cho Hs thảo luận nhóm và đưa ra thuật toán và mô tả thuật toán bằng các bước:  Gv: Vẽ 4 vòng tròn to nhỏ trên bảng.  Mô tả từng bước của thuật toán này.  Giả sử: Max =1   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 1 | 6 | 4 | 9 | i | n | | Max |  |  |  | 2 | F | |  | Max |  |  | 3 | F | |  | Max |  |  | 4 | F | |  |  |  | Max | 5 | T | | Hs: Đọc bài  Hs:  B1: Xác định bài toán  B2: Mô tả thuật toán  B3: Viết chương trình.  Input: cho x=5; y=7  Output: x=7; y=5;  Hs: Đưa ra thuật toán  Hs: Chú ý  B1: Z:=x;  B2: X:=y;  B3: Y:=z;  Input: Cho 2 số thực a và b  Outout: kết quả so sánh  B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b”  B2: néu a<b, kết quả “ a nho hon b” ngược lại “ Kết quả a=b”  Hs: Thảo luận nhóm  Đứng lên trình bày nếu a=9 và b=7 thì sẽ có hai kết quả a lớn hơn b và a=b.  B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b” chuyển đến b3.  B2: néu a<b, kết quả “ a nho hon b” ngược lại “ Kết quả a=b”  B3: Kết thúc.  Hs: Trả lời  Hs: Trả lời  Input: Dãy số a1,a2,…an  Output: Giá trị lớn nhất trong dãy số  Hs: Ta cho Max=1;  So sánh Max với 5 nếu max<5 thì 5 là max, tiếp tục lấy max so sánh hết dãy số. và cuối cùng tìm được số lớn nhất.  Hs: Thảo luận nhóm(4 nhóm)  B1: Max🡨a1; i🡨1;  B2: i🡨i+1  B3: Nếu i>n, chuyển đến b5  B4: Nếu ai >Max, Max🡨ai. Quay lại B2.  B5: Kết thúc thuật toán. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**(4 phút)

-Thuật toán tìm số lớn nhất trong dãy số

- Thuật toán hoán đổi giá trị của hai biến x và biến y.

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học và làm bài tập 5/SGK.

- Tiết sau có tiết bài tập chuẩn bị ôn bài theo sơ đồ hình cây

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài 6: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Biết sự cần thiết của câu trúc rẽ nhánh trong lập trình .
* Biết cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác phụ thuộc vào điều kiện.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng được: Câu lệnh điều kiện dạng khuyết và dạng đủ

**3. Thái độ**

* Cẩn thận, chính xác trong việc xác định điều kiện trong câu lệnh.
* Phát triển tư duy suy luận logic, trí tưởng tượng và tạo được hứng thú trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề - thuyết trình

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| **Họat động phụ thuộc vào điều kiện** | |
| 1. **Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện**   - GV: Cho ví dụ về một hoạt động phụ thuộc điều kiện ?  - GV: Từ “nếu” trong các câu trên được dùng để chỉ một “điều kiện” và các hoạt động tiếp theo sau sẽ phụ thuộc vào điều kiện đó .  - GV: Nêu các điều kiện và các hoạt động phụ thuộc điều kiện trong các ví dụ trên .  Các điều kiện : chiều nay trời không mưa, em bị ốm.  - GV: Các hoạt động phụ thuộc điều kiện : em sẽ đi chơi bóng, em sẽ nghỉ học. | - HS: Nếu chiều nay trời không mưa, em sẽ đi chơi bóng.  HS: Nếu em bị ốm, em sẽ nghỉ học .   * Tóm lại, 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". |
| **Tính đúng sai của các điều kiện** | |
| - GV: Mỗi điều kiện nói trên được mô tả dưới dạng một phát biểu . Hoạt động tiếp theo phụ thuộc vào kết quả kiểm tra phát biểu đó đúng hay sai . Vậy kiết quả kiểm tra có thể là gì ?   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **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? | Buổi sáng thức dậy, em thấy mình hoàn toàn khoẻ mạnh. | Sai | Em tập thể dục buổi sáng như thường lệ. | | * Khi đưa ra câu điều kiện , kết quả kiểm tra là đúng, ta nói điều kiện được thoả mãn, còn khi kết quả kiểm tra là sai, ta nói diều kiện không thoả mãn. * Ví dụ :   + Nếu nháy nút  ở góc trên, bên phải cửa sổ, (thì) cửa sổ sẽ được đóng lại.   + Nếu X>5, (thì hãy) in giá trị X ra màn hình.   Nếu nhấn phím Pause/Break, (thì) chương trình (sẽ bị) ngưng. |
|  |  |
| **Điều kiện và phép so sánh** | |
| - GV : Hãy cho biết kết quả của các khẳng định (phép so sánh) sau đây :  \* 1235 = 2463;  \* 34 ≠ 3.4;  \* - x2 < 0 (với mọi x ∈ R);  \* - x2 ≤ 0 (với mọi x ∈ R);  \*  ≥ 0 (với mọi x ∈ R)  \*  < 5;  - GV : Để so sánh hai giá trị số hoặc hai biểu thức có giá trị số, chúng ta đã sử dụng các kí hiệu toán học nào ? Các phép so sánh có kết quả như thế nào?.  - HS: Trả lời  - GV : Trong việc mô tả thuật toán và lập trình, các phép so sánh thường được sử dụng để biểu diễn các điều kiện. Phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thoả mãn; ngược lại, điều kiện không được thoả mãn.  - GV lấy ví dụ như sách giáo khoa.  - Tương tự, khi giải phương trình bậc nhất dạng tổng quát bx + c = 0, để tính nghiệm của phương trình chúng ta cần kiểm tra các điều kiện được cho bằng các phép so sánh b = 0 và c ≠ 0. | * Trong việc mô tả thuật toán và lập trình, các phép so sánh thường được sử dụng để biểu diễn các điều kiện. Phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thoả mãn; ngược lại, điều kiện không được thoả mãn.   **Ví dụ 1.** Ta muốn chương trình in ra màn hình giá trị lớn hơn trong số hai giá trị của các biến a và b. Khi đó giá trị của biến a hoặc b được in ra phụ thuộc vào phép so sánh a > b là đúng hay sai:  "Nếu a > b, in giá trị của biến a ra màn hình;  ngược lại, in giá trị của biến b ra màn hình." |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Bài tập 2 SGK trang 50

**Dặn dò:**

- Qua bài học HS cần:

* Biết sự cần thiết của câu trúc rẽ nhánh trong lập trình .
* Biết cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác phụ thuộc vào điều kiện.

- Bài tập về nhà: bài 1 trang 50, bài 3, 4 trang 51 + xem bài thực hành 4.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài 6: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ trong Pascal.
* Biết mọi ngôn ngữ lập trình đều có câu lệnh điều kiện để thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng được: Câu lệnh điều kiện dạng khuyết và dạng đủ
* Vận dụng câu lệnh điều kiện vào việc giải bài toán trong ngôn ngữ lập trình Pascal.

**3. Thái độ**

* Cẩn thận, chính xác trong việc xác định điều kiện trong câu lệnh.
* Phát triển tư duy suy luận logic, trí tưởng tượng và tạo được hứng thú trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**Hoạt động 1: Khởi động** (5phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**?** Nêu một vài ví dụ về câu lệnh điều kiện

**Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| **4. Cấu trúc rẽ nhánh** | |
| **-** Chiếu hoặc treo ví dụ 2 SGK trang 48  - GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 2  - GV: Minh họa sơ đồ khối  **-** Chiếu hoặc treo ví dụ 3 SGK trang 48  - GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 3  - GV: Minh họa sơ đồ khối  - GV: Mọi ngôn ngữ lập trình đều có các câu lệnh để thực hiện các cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ. Cấu trúc rẽ nhánh giúp cho việc lập trình được linh hoạt hơn. | - HS giải ví dụ 2  **Ví dụ 2. SGK trang 48**   * Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.   h30a  - HS giải ví dụ 3  **Ví dụ 3. SGK trang 48**   * Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.   h30b |
| 1. **Câu lệnh điều kiện** | |
| - GV:Từ ví dụ 2  **Nếu** T ≥ 100 000 **thì** số tiền phải thanh toán là 70%\*T;  Tương ứng với câu lệnh trong TP  **If**  T ≥ 100 000 **then** 70%\*T;  **If**  < điều kiện > **then** < câu lệnh >;  - GV: Khi gặp câu lệnh này, chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoả mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then. Ngược lại, câu lệnh đó bị bỏ qua.  **-** Chiếu hoặc treo ví dụ 4 SGK trang 49  - Chiếu hoặc treo ví dụ 5 SGK trang 49  - GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 5  - Chiếu hoặc treo ví dụ 6 SGK trang 50  - GV: Câu lệnh điều kiện **if…then…else…** mô tả trong ví dụ này là câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ.  Câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ của Pascal có cú pháp:  **if** <điều kiện> **then** <câu lệnh 1> **else** <câu lệnh 2>**;**  - GV: Lưu ý HS sau trước từ khóa else không có dấu “;”  -GV: Với câu lệnh này, chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoả mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then. Trong trường hợp ngược lại, câu lệnh 2 sẽ được thực hiện. | Trong Pascal, câu lệnh điều kiện dạng thiếu được viết với các từ khoá if và then như sau:  **if** <điều kiện> **then** <câu lệnh>**;**  **Ví dụ 4. SGK trang 49**  **if** a > b **then** write(a);    **Ví dụ 5. SGK trang 49**  readln(a);  **if** a>5 **then** write('So da nhap khong hop le.');  **Ví dụ 6. SGK trang 50**  **Nếu** b ≠ 0 **thì** tính kết quả  **ngược lại thì** thông báo lỗi  Dưới đây là câu lệnh Pascal thể hiện cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ nói trên:  **if** b<>0 **then** x:=a/b  **else** write('Mau so bang 0, khong chia duoc');  Câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ của Pascal có cú pháp:  **if** <điều kiện> **then** <câu lệnh 1> **else** <câu lệnh 2>**;** |

**Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

Bài tập 5 SGK trang 51

* Bài tập 6 SGK trang 51

**Dặn dò:**

* Hiểu cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng : Dạng thiếu và dạng đủ.
* Biết mọi ngôn ngữ lập trình có câu lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.
* Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ trong Pascal.
* Bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong Pascal.
* Bài tập về nhà: bài 1 trang 50, bài 3, 4 trang 51 + xem bài thực hành 4.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài TH 4: SỬ DỤNG LỆNH ĐIỀU KIỆN IF....THEN**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Viết được câu lệnh điều kiện if…then trong chương trình.

**2. Kỹ năng**

* Rèn được kĩ năng ban đầu về đọc các chương trình đơn giản và hiểu được ý nghĩa của thuật toán sử dụng trong chương trình

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- Giáo án, SGK, phòng máy

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài TH4

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Hướng dẫn chung | |
| - Có thể sử dụng các câu lệnh if…then lồng nhau.  - Sử dụng từ khoá and có thể kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh phức hợp. Giá trị của phép so sánh này là đúng khi và chỉ khi tất cả các phép so sánh đơn giản đều đúng. Ngược lại, nó có giá trị sai.  Ví dụ: (a>0) and (a<=5)  Từ khóa or cũng được sử dụng để kết hợp nhiều phépso sánh đơn giản. Giá trị của phép so sánh này chỉ sai khi tất cả các phép so sánh thành phần đều sai. Ngược lại, nó có giá trị đúng.  GV đưa nội dung bài tập yêu cầu HS đọc và nêu yêu cầu bài toán.  **?** Hãy mô tả thuật toán để giải bài toán đã cho.  GV chốt lại và đưa ra thuật toán.  GV yêu cầu HS quan sát và tìm hiểu ý nghĩa chương trình sắp xếp.  GV yêu cầu HS gõ chương trình vào máy.  **?** Làm thế nào để dịch và chạy chương trình.  **?** Lưu chương trình như thế nào.  GV yêu cầu HS dịch và chạy chương trình. Nhập các bộ dữ liệu để thử chương trình, lưu chương trình với tên Sap\_xep. | **HS:** Trả lời.  **1. Bài 1:**  Bước 1: nhập 2 số a, b từ bàn phím.  Bước 2: nếu a<=b thì hiển thị ra màn hình giá trị biến a trước rồi đến giá trị biến b.  Bước 3: nếu b<a thì hiển thị ra màn hình giá trị biến b trước rồi đến giá trị biến a.  Bước 4: kết thúc.  **HS:** Trả lời.  **HS:** Trả lời. |
| **Hoạt động 1: Luyện tập** | |
| Gv : Yêu cầu học sinh gõ chương trình vào Pascal | Lưu với tên Sap\_sep và chạy chương trình với bộ dữ liệu (12,53),(65,20). |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh điều kiện : IF < điều kiện > <câu lệnh 1>

- Cú pháp câu lệnh điều kiện dưới dạng đủ : IF <điều kiện> <câu lenh 1> else <câu lệnh 2>

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài và xem phần tiếp theo bài TH4

- Học sinh kiểm tra lại máy.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài TH 4: SỬ DỤNG LỆNH ĐIỀU KIỆN IF....THEN (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Viết được câu lệnh điều kiện if…then trong chương trình.

**2. Kỹ năng**

* Rèn được kĩ năng ban đầu về đọc các chương trình đơn giản và hiểu được ý nghĩa của thuật toán sử dụng trong chương trình

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- Giáo án, SGK, phòng máy.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài TH4.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (3 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra 15’ : Đề bài 8B (8A tính chu vi )**

Viết chương trình Pascal tính diện tích hình chữ nhật, với 2 kích thước của nó là các số thực được nhập từ bàn phím, in ra màn hình diện tích đó.

**Biểu chấm**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | Program Tinh\_dien\_tich\_HCN;  Uses crt;  Var a,b,S: Real; { Var a,b,S: Real; }  Begin  Clrscr;  Write(’nhap kich thuoc thu nhat a =’); readln(a);  Write(’nhap kich thuoc thu hai b =’);readln(b);  **S:=a\*b; {S:= 2\*(a+b);}**  Writeln(‘ dien tich HCN co kich thuoc’,a,’va’,b,’la’,S);  Readln;  End. | 0,5 đ  0.5 đ  **1.5 đ**  1 đ  0.5 đ  1 đ  1 đ  **1 đ**  **1đ**  1đ  1đ |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hướng dẫn chung | |
| **?** Nêu yêu cầu bài tập 2.  **?** Hãy nêu thuật toán.  GV đưa ra chương trình của bài 2 và yêu cầu HS tìm hiểu ý nghĩa các câu lệnh trong chương trình.  **?** Theo em chương trình có lỗi gì không?  GV đưa ra nội dung bài tập 3.  **?** Hãy nêu yêu cầu bài toán.  **?** Ba số dương có thể là độ dài ba cạnh của tam giác khi thoả mãn điều kiện gì. | **1. Bài 2:**  **HS:** Trả lời  **HS:** Trả lời.  **HS:** Trả lời.  **HS:** trả lời. |
| **Luyện tập** | |
| Gv : Yêu cầu học sinh gõ chương trình vào Pascal  HS cho chạy chương trình với các bộ dữ liệu mà SGK yêu cầu.  **?** Qua kết quả nhận được em thấy chương trình viết đã được chưa?  **?** Hãy tìm chỗ chưa đúng để sữa chương trình.  GV đưa ra chương trình bài 3, yêu cầu các nhóm thảo luận và tìm ý nghĩa các câu lệnh trong chương trình, cho dịch và chạy với các bộ số tùy ý. | **Bài 2:**  Program ai\_cao\_hon;  Uese crt;  Var Long, Trang: real;  Begin  Clrscr;  Write(’Nhap chieu cao cua ban Long: ’);  Readln(Long);  Write(‘Nhap chieu cao cua Trang: ‘);  Readln(Trang);  If Long>Trang than writeln(‘Ban Long cao hon’);  If Long<Trang then writeln(‘Ban Trang cao hon’)  Else writeln(‘Hai ban cao bang nhau’);  Readln  End.  **Bài 3:**  Program Ba\_canh\_tam\_giac;  Uses crt;  Var a, b, c: real;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap ba so a, b và c: ‘);  Readln(a,b,c);  If (a+b>c) and (b+c>a) and (c+a>b) then  Writeln(‘a, b va c la 3 canh cua mot tam giac!’)  Else writeln(‘a, b, c khong la 3 canh cua 1 tam giac’);  Readln  End. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

-Cú pháp câu lệnh điều kiện : IF < điều kiện > <câu lệnh 1>

- Cú pháp câu lệnh điều kiện dưới dạng đủ : IF <điều kiện> <câu lenh 1> else <câu lệnh 2>

- Sử dụng and (và), or(hoặc).

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài và ôn tập để kiểm tra 1 tiết thực hành.

- Học sinh kiểm tra lại máy.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**BÀI TẬP**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Ôn tập các bài trong các bài vừa qua

**2. Kỹ năng**

* Các bước để giải baì tập.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình làm bài tập

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Tổng hợp | |
| Chiếu sơ đồ hình cây của 5 bài đã học.  Gv: Đặt câu hỏi để học sinh ôn lại  Câu 1: Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào? Tại sao cần viết chương trình?  Câu 2: Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?  Câu 3: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? Cách đặt tên? Cấu trúc của ngôn ngữ lập trình gồm mấy phần?  Câu 4: Dữ liệu là gì? Có mấy kiểu dữ liệu cơ bản ?  Câu 5 : Nêu các phép toán của dữ liệu kiểu số ?  Câu 6 : Biến dùng để làm gì ? Nêu cú pháp khai báo biến và khai báo hằng ?  Câu 7 :Để giải quyết 1 bài toán trước tiên em phải làm gì ? Quá trình giải một bài toán trên máy tính ? | Hs: Đã chuẩn bị ở nhà  Hs: Con người ra lệnh cho máy tính thực hiện thông qua các câu lệnh. Vì viết chương trình hướng dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác theo một trình tự nhất định để giải quyết công việc nào đó.  Hs: Ngôn ngữ lập trình dùng để viết chương trình.  Hs: Trả lời  Hs: Nhắc lại các phép toán và giải thích phép toán Mod và Div  Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu.  Cú pháp: Var <danh sách biến>: <kiểu dữ liệu>.  Cú pháp: Const<tên hằng>=<giá trị>  Hs: Để giải quyết một bài toán trước hết phải xác định bài toán(Input và Output).  Quá trình giải 1 bài toán trên máy tính:  B1: Xác định bài toán  B2: Mô tả thuật toán  B3: Viết chương trình. |
| **Bài tập** | |
| Bài 1/SGK trang 45  Bai 2/SGK trang 45  Gv: đưa ra 1 con số củ thể và yêu cầu hs ráp vào bài.  X=6  Y=2  Bài 3/SGK trang 45  Điều kiện cần và đủ để thỏa mãn là một tam giác?  Bài 6/SGK trang 45.  Gv: Gợi ý để học sinh viết thuật toán | Input: Họ trần  Output: Tổng số HS mang họ Trần  Input: 0+1+2….+n  Output: S  Input: Cho dãy số có n số  Output: Min  Kq:  X= 2  Y=6;  Đk: a+b>c; b+c>a; c+a>b;  Input: Cho 3 cạnh a,b,c  Output: thỏa mãn 1 tam giác.  B1: Nếu a+b>c hoặc b+c>a hoặc c+a>b thì “ là 1 tam giác” ngược lại “ khong phai là tam giác”  Hs: Xác định bài toán  Input: cho dãy số dương bất kỳ  Output: Tổng của dãy số  B1: S=0; i=0;  B2: i🡨i+1  B3: Nếu i<n s🡨s+a[i] quay lại bước 2 ngược lại quay về b4  B4: Kết thúc. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

-Hệ thống lại kiến thức

**Dặn dò:**

- Về nhà học ôn tập tiết sau kiểm tra 1 tiết.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**KIỂM TRA THỰC HÀNH(1 tiết)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Viết được chương trình đơn giản.

**2. Kỹ năng**

* Rèn kĩ năng viết chương trình

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập - thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:** - Đề thi, phòng máy.

**2. Học sinh** :- Ôn tập.

**IV. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA :**

**Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết kiểm tra.

**Hoạt động 2: Đề kiểm tra:**

**Đề 1(8A):** Viết chương trình tính diện tích hình tam giác với độ dài ba cạnh a, b,c hoặc chiều cao h (là các số thực được nhập vào từ bàn phím). In ra màn hình kết quả đó. Kiểm tra xem nếu diện tích của hình tam giác lớn hơn diện tích của hình chữ nhật SHCN=50 m2 thì đưa ra kết quả là diện tích tam giác lớn hơn diện tích hình chữ nhật ngược lại diện tích hình tam giác nhỏ hơn diện tích hình chữ nhật.

B

A

C

h

a

**Đáp án.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nội dung** | **Điểm** |
| Program dt\_tamgiac;  Uses crt;  Var a,b,c,h,p, S: real;  Begin  Clrscr;  Write(‘nhap a,b,c,h:’); Readln(a,b,c,h);  S:= 1/2\*(a\*h);  Write(‘Dien tích hình tam giác có cạnh a và đường cao h là:’,S);  **IF S> 50** Then writeln(‘dien tich tam giac lon hon dien tich hinh chư nhat’)  else writeln(‘dien tich hinh tam giac be hon dien tich hinh chu nhat’);  Readln;  End. | **1**  **1**  **1**  **1**  **0.5**  **1**  **0.5**  **0.5**  **0.5+0.5**  **0.5**  **1**  **1** |

**Đề 2(8B):** Viết chương trình tính diện tích hình tam giác với độ dài ba cạnh a, b,c hoặc chiều cao h (là các số thực được nhập vào từ bàn phím). In ra màn hình kết quả đó. Kiểm tra xem nếu diện tích của hình tam giác lớn hơn diện tích của hình chữ nhật SHCN=60 m2 thì đưa ra kết quả là diện tích tam giác lớn hơn diện tích hình chữ nhật ngược lại diện tích hình tam giác nhỏ hơn diện tích hình chữ nhật.

**Đáp án.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nội dung** | **Điểm** |
| Program dt\_tamgiac;  Uses crt;  Var a,b,c,h,p, S: real;  Begin  Clrscr;  Write(‘nhap a,b,c,h:’); Readln(a,b,c,h);  S:= 1/2\*(a\*h);  Write(‘Dien tích hình tam giác có cạnh a và đường cao h là:’,S);  **IF S> 60** Then writeln(‘dien tich tam giac lon hon dien tich hinh chư nhat’)  else writeln(‘dien tich hinh tam giac be hon dien tich hinh chu nhat’);  Readln;  End. | **1**  **1**  **1**  **1**  **0.5**  **1**  **0.5**  **0.5**  **0.5+0.5**  **0.5**  **1**  **1** |

**4. Thu bài.**

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**LUYỆN GÕ PHÍM NHANH VỚI FINGER BREAK OUT**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hs hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động, tự mở các bài và chơi, ôn luyện gõ bàn phím.

**2. Kỹ năng**

* Thông qua các trò chơi HS hiểu và rèn luyện được kĩ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập- thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án ,máy chiếu

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5** phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

**Đặt vấn đề và triển khai bài:**

Ở lớp 6 các em cũng đã được làm quen với phần mềm luyện gõ phím Mario và lớp 7 là phần mềm luyện gõ phím Typing test, có rất nhiều phần mềm giúp chúng ta luyện gõ phím và bài học hôm nay các em sẽ được làm quen với một phần mềm mới đó là Finger Break Out sẽ giúp các em rèn luyện kỹ năng gõ bàn phím nhanh.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Màn hình chính của phần mềm | |
| Yêu cầu học sinh đọc thông tin SGK  ? Nêu tác dụng của phần mềm  GV: giới thiệu  ? Nêu cách chọn phần mềm  GV: Hướng dẫn  ? Nêu cách thực hiện vào chương trình  ? Các thành phần chính của phần mềm  ( hoạt động nhóm)  Cách thực hiện đặt tay lên các phím được tô màu?  Khung trống phía trên được dùng để làm gì?   * khung bên trên * khung bên phải   GV: Hướng dẫn  ? Muốn thoát khỏi phần mềm ta thực hiện ntn? | Hs: Thực hiện  HS: Trả lời  Dùng luyện nhanh, chính xác kí tự và số   * Cách vào phần mềm   HS: Theo dõi  HS: Trả lời  Nháy đúp chuột vào phần mềm 10 finger Break Out.   * Màn hình chính   HS: Theo dõi  HS: Trả lời  Nhấn nút Enter hoặc OK để chuyển sang màn hình của phần mềm  HS: Trả lời  Hình bàn phím ở vị trí trung tâm với các phím. Các phím được tô màu ứng với các ngón tay gõ phím.  HS: Trả lời  + Ngón út: Xanh da Trời  + Ngón áp út: Vàng nhạt  + Ngón giữa: Cam nhạt  + Ngón trỏ: Xanh lá cây  + Ngón cái: Tím nhạt  Hs: Trả lời  Khung trống phía trên bàn phím là khu vực chơi  Khung bên phải chứa các lệnh và thông tin của lượt chơi(lựa chọn mức độ chơi)   * Cách thoát khỏi phần mềm   HS: theo dõi.  HS: Trả lời.  Chọn nút stop ở khung bên phải or chọn dấu X màu đỏ góc phải màn hình or Alt + F4 |
| Thực hành | |
| Yêu cầu học sinh thực hiện:  + Khởi động phần mềm  + Thực hiện quan sát màn hình  + Thực hành đặt tay  Trên các phím được tô màu ứng với các ngón tay.  + Thực hiện thao tác thoát khỏi chương trình. | HS: hoạt động  ( Theo nhóm)  ( cá nhân)  ( cá nhân)  ( cá nhân) |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

- Nhận xét bài thực hành.

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài cũ

- Soạn tiếp bài Finger Break Out.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**LUYỆN GÕ PHÍM NHANH VỚI FINGER BREAK OUT (thực hành)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hs hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động, tự mở các bài và chơi, ôn luyện gõ bàn phím.

**2. Kỹ năng**

* Thông qua các trò chơi HS hiểu và rèn luyện được kĩ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

**3. Thái độ**

* Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Hoạt động theo nhóm
* Luyện tập-thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án ,máy chiếu

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5** phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hướng dẫn sử dụng | |
| Gv: Chiếu lên máy chiếu phần mềm Finger Break Out.  Yêu cầu học sinh đọc thông tin SGK  ? Để bắt đầu ta thực hiện ntn?    Trước mỗi lượt chơi ta thấy xuất hiện chỉ dẫn gì?  Ta thấy khu vực chơi được thể hiện ntn?  ? Nêu cách di chuyển  ? Để di chuyển ta thực hiện ntn?  Di chuyển sang 2 bên  Thực hiện “bắn phá” | Hs: Thực hiện  HS: Trả lời   * Chọn nút Start tại khung bên phải. * Xuất hiện hộp thoại -> Space để bắt đầu.   HS: Trả lời.  Trước mỗi lượt chơi hộp thoại giống như :  Xuất hiện cho biết các phím( Vùng bàn phím) sẽ được luyện gõ trong lần chơi đó.  HS: Trả lời.  Khu vực chơi sẽ có các ô có dạng làm thành khối. Nhiệm vụ của người chơi là “ Bắn Phá” làm các ô biến khỏi màn hình bằng cách di chuyển để các quả cầu và vào chúng.  Để di chuyển các quả cầu thì cần điều khiển thanh ngang có 3 kí tự.  + Phím di chuyển sang Phải, Trái( 2 kí tự bên phải, Bên trái) và chữ bị đổi sau mỗi lần gõ.  + Gõ kí tự giữa để bắn lên một quả cầu nhỏ. |
| Thực hành | |
| Gv: Chiếu phần mềm lên và yêu cầu học sinh thực hiện:  Phân theo nhóm để học sinh luyện tập  + Chọn thao tác bắt đầu vào trò chơi  + Thực hiện quan sát khu vực chơi  + Thực hiện di chuyển thanh đỡ | HS: hoạt động  ( cá nhân)  ( cá nhân)  ( cá nhân) |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

- Nhận xét bài thực hành

**Dặn dò:**

- Về nhà luyện tập gõ 10 ngón.

- Soạn bài 4.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (lý thuyết)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.
* Học sinh thực hiện được khởi động/thoát khỏi phần mềm. Thực hiện được việc phóng to quan sát các chi tiết một vùng bản đồ; quan sát và nhận biết thời gian ngày, đêm; quan sát và xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm cụ thể.

**2. Kỹ năng**

* Quan sát, phân tích dự đoán vấn đề.
* Học sinh có thể tự thao tác một số chức năng cơ bản của phần mềm.

**3. Thái độ**

* Thông qua khai thác phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
* Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Trực quan – gợi mở, quan sát dự đoán.
* Luyện tập.

**III. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy chiếu.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :** (Không kiểm tra bài cũ)

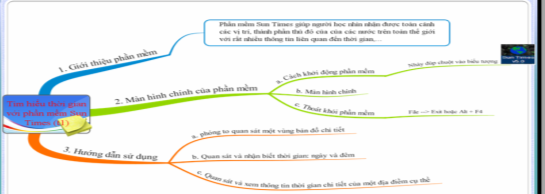
**Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

Năm học lớp 7 chúng ta đã được học phần mềm Earth Explorer hỗ trợ môn học địa lý. Chức năng của phần mềm hỗ trợ xem, dịch chuyển bản đồ, đo khoảng cách giữa hai điểm và tìm kiếm thông tin trên bản đồ. Vậy để biết thời gian ở từng địa điểm cụ thể trên trái đất, thời gian mặt trời mọc, lặn ở mỗi địa điểm cụ thể khác nhau như thế nào,… Ở chương trình tin học 8 sẽ cung cấp cho chúng ta một phần mềm sẽ giúp các em làm việc này một cách nhanh chóng và sinh động, đó chính là phần mềm **Sun Times.** Thầy và các em sẽ cùng tìm hiểu ở bài học hôm nay.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Giới thiệu phần mềm | |
| GV: cho học sinh đọc SGK.  GV: thuyết trình giới thiệu phần mềm.  GV: Cho biết Phần mềm Sun Times giúp các em được điều gì trong môn học địa lí?  GV: Nhắc lại tính năng của phần mềm Sun Times. | Hs: Phần mềm Sun Times sẽ giúp các em nhìn được toàn cảnh các vị trí, thành phố thủ đô của các nước trên toàn thế giới với rất nhiều thông tin liên quan đến thời gian. Ngoài ra, phần mềm còn cung cấp nhiều chức năng hữu ích khác liên quan đến thời gian Mặt Trời mọc, Mặt Trời lặn, nhật thực, nguyệt thực, … |
| Màn hình chính của phần mềm Sun Times | |
| a**) Khởi động phần mềm**  - GV hỏi học sinh cách khởi động một phần mềm bất kỳ mà em biết?  - GV Giới thiệu biểu tượng của phần mềm và nêu cách khởi động phần mềm.  **🖎** Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để khởi động phần mềm.  - Có thể mở rộng cách khởi động qua nút start và làm mẫu.  - GV: Sau khi khởi động thì màn hình chính của phần mềm gồm những thành phần gì, chúng ta cùng tìm hiểu ở mục b.  **b) Màn hình chính**  Gv: Yêu cầu học sinh quan sát màn hình chính của phần mềm.    - GV trình bày và giải thích về các thành phần chính của giao diện phần mềm.  - GV chốt lại các thành phần chính.  🖎Màn hình chính của phần mềm bao gồm các thành phần sau:  - Bảng chọn và các nút lệnh.  - Thông tin về một địa điểm.  - Bảng đồ và các địa điểm được đánh dấu.  - Vùng sáng (ngày).  - Vùng tối (đêm).  - Đường phân chia sáng tối.  - GV: Thông thường muốn thoát khỏi phần mềm ta thực hiện thao tác gì?  **c. Thoát khỏi phần mềm:**  - GV muốn thoát khỏi phần mềm ta thực hiện như thế nào?  **🖎** Muốn thoát khỏi phần mềm thực hiện lệnh File 🡪 Exit hoặc nhấn tổ hợp phím Alt + F4.  - GV thực hiện thao tác thoát khỏi phần mềm cho học sinh quan sát.  GV để tìm hiểu các chức năng chính của phần mềm ta tìm hiểu ở phần 3. | - HS trả lời  - Theo dõi.  Hs: Quan sát và nhận xét trên màn hình chính của phần mềm có những thành phần gì.  - Màn hình chính của phần mềm là bản đồ các nước trên toàn thế giới:  - Bản chọn và các nút lệnh.  - Thông tin về một địa điểm.  - Vùng sáng (ngày), vùng tối (đêm).  - Đường vạch liền: ranh giới giữa ngày và đêm còn gọi là đường phân chia thời gian sáng tối.  - Nhiều vị trí được đánh dấu: các thành phố – thủ đô các quốc gia.  HS theo giỏi ghi bài.  HS trả lời  HS chú ý quan sát |
| **Hướng dẫn sử dụng** | |
| 1. **Phóng to quan sát một vùng bản đồ chi tiết:**   **?** Các em hãy quan sát thầy thực hiện và để ý xem thầy vừa thực hiện thao tác gì để phóng to một vùng bản đồ.  - GV thao tác phóng to một vùng bản đồ (2 lần)  **🖎** Nhấn giữ nút phải chuột và kéo thả từ một đỉnh đến đỉnh đối diện của hình chữ nhật.  - GV gọi học sinh thao tác lại.  ? Tìm vị trí nước Việt nam trên bản đồ và phóng to.  ? Các em hãy quan sát và cho thầy biết trên bản đồ được phóng to của Việt nam cò thiếu gì.    GV: trên bản đồ trên còn thiếu hai quần đảo Trường xa và Hoàng xa.  GV: giáo dục biển đảo.   1. **Quan sát và nhận biết thời gian: ngày và đêm:**   - GV trình chiếu bản đồ.  - GV: Em hãy quan sát và cho biết khu vực nào là ban ngày, khu vực nào là ban đêm?  GV thuyết trình giải thích và chốt lại nội dung.   * Trên bản đồ có các vùng sáng, tối khác nhau: * Vùng sáng cho biết ban ngày. * Vùng tối cho biết ban đêm. * Tại ranh giới phân chia ngày và đêm, sẽ là thời điểm chuyển giao giữa đêm - ngày (Mặt trời mọc) và ngày - đêm (Mặt trời lặn).   - GV giải thích giờ khác nhau theo một đường ngang bất kì trên bản đồ.  - GV để xem thông tin chi tiết tại một địa điểm cụ thể ta làm thế nào, tìm hiểu ở mục c.   1. **Quan sát và xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm củ thể:**   - Gv: Mở phần mềm và di chuyển và chọn hai thành phố bất kì và yêu cầu học sinh cho biết thông tin thời gian.  ? Nhìn vào khu vực nào nào em có thể biết thông tin đó.  - GV giải thích.  1. Thời gian chuẩn (GMT) của địa điểm hiện tại  2. Thông tin địa lý của địa điểm hiện thời  3. Thời điểm Mặt trời mọc, lặn  4. Tọa độ của địa điểm  ? Cho biết thời gian hiện tại của Hà Nội và Manila của Philippines.  **🖎** Để xem thông tin chi tiết của một địa điểm cụ thể, em nháy chuột vào vị trí đó và xem thông tin hiển thị trên khung thông tin phía trên bản đồ.  **🖎** Các thông tin chi tiết được hiển thị:   * Thời gian chuẩn của địa điểm hiện tại. * Thông tin địa lí của địa điểm hiện thời. * Thời gian Mặt trời mọc, lặn. * Tọa độ của địa điểm. | Hs trả lời  Hs: thực hiện phóng to một vùng bản đồ bất kì.  Hs thực hiện phóng to vùng bản đồ Việt nam.  Hs suy nghĩ trả lời  Hs chú ý theo giỏi nghe giảng    Vùng giáp ranh giữa sáng và tối  Hs quan sát trả lời.  Hs quan sát  Hs: Trả lời  Hs thao tác trên phần mềm và trả lời. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

- Giáo viên củng cố bằng sơ đồ sơ duy.



- Củng cố bằng các câu hỏi trắc nghiệm lòng ghép giáo dục ý thức bảo vệ mội trường cho học sinh.

**Dặn dò:** - Về nhà học bài.

- Thực hành tìm hiểu thời gian với phần mềm nếu có máy ở nhà.

- Xem tiếp bài “Phần mềm Sun Times”.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (lý thuyết) (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.

**2. Kỹ năng**

* Kỹ năng sử dụng phần mềm

**3. Thái độ**

* Thông qua phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
* Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy tính, máy chiếu.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**3.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hướng dẫn khởi động và quan sát màn hình chính của PM Sun Times | |
| Khởi động phần mền này cũng giống như các phần mền khác.G: Làm thế nào để khởi động phần mền sun time? **Màn hình sẽ xuất hiện** | H:Nháy đúp vào biểu tượng trên màn hình  H: Quan sát theo hướng dẫn trên bản đồ.  H: Theo dõi. |
| **Hướng dẫn sử dụng** | |
| G: Thực hiện các thao tác   * + Phóng to quan sát một vùng   + Quan sát và nhận biết thời gian   + Xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm củ thể.   + Quan sát vùng đệm giữa ngày và đêm   + Đặt thời gian quan sát   Gv : Theo dõi và hướng dẫn học sinh thực hành trên máy tính | Hs: thực hiện trên máy tính.  Hs: Tự khám phá |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):** - Nhận xét phần thực hành của học sinh

- Cách sử dụng phần mềm.

**Dặn dò:** - Về nhà học bài

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tiết:32**

**TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (thực hành)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.

**2. Kỹ năng**

* Kỹ năng sử dụng phần mềm

**3. Thái độ**

* Thông qua phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
* Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy tính, máy chiếu.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**2.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hướng dẫn khởi động và quan sát màn hình chính của PM Sun Times | |
| Khởi động phần mền này cũng giống như các phần mền khác.G: Làm thế nào để khởi động phần mền sun time? **Màn hình sẽ xuất hiện** | H:Nháy đúp vào biểu tượng trên màn hình  H: Quan sát theo hướng dẫn trên bản đồ.  H: Theo dõi. |
| **Hướng dẫn sử dụng** | |
| G: Thực hiện các thao tác   * + Phóng to quan sát một vùng   + Quan sát và nhận biết thời gian   + Xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm củ thể.   + Quan sát vùng đệm giữa ngày và đêm   + Đặt thời gian quan sát   Gv : Theo dõi và hướng dẫn học sinh thực hành trên máy tính | Hs: thực hiện trên máy tính.  Hs: Tự khám phá |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Nhận xét phần thực hành của học sinh

- Cách sử dụng phần mềm.

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Tiết:33**

**TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (thực hành) (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.

**2. Kỹ năng**

* Kỹ năng sử dụng phần mềm

**3. Thái độ**

* Thông qua phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
* Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Luyện tập

– thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy tính, máy chiếu.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK,

Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ :**

**(Không kiểm tra bài cũ)**

**2.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hướng dẫn khởi động và quan sát màn hình chính của PM Sun Times | |
| Khởi động phần mền này cũng giống như các phần mền khác.G: Làm thế nào để khởi động phần mền sun time? **Màn hình sẽ xuất hiện** | H:Nháy đúp vào biểu tượng trên màn hình  H: Quan sát theo hướng dẫn trên bản đồ.  H: Theo dõi. |
| **Hướng dẫn sử dụng** | |
| G: Thực hiện các thao tác   * + Phóng to quan sát một vùng   + Quan sát và nhận biết thời gian   + Xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm cụ thể.   + Quan sát vùng đệm giữa ngày và đêm   + Đặt thời gian quan sát   Gv : Theo dõi và hướng dẫn học sinh thực hành trên máy tính | Hs: thực hiện trên máy tính.  Hs: Tự khám phá |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Nhận xét phần thực hành của học sinh

- Cách sử dụng phần mềm.

**Dặn dò:**  - Về nhà học bài

**Rút kinh nghiệm bài học:**

**Tiết: 34**

**ÔN TẬP HỌC KỲ I**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Tổng hợp kiên thức đã học.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

**3. Thái độ**

* Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Thuyết trình – Luyện tập.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập, sơ đồ hình cây của các bài trong chương.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ : (Kiểm tra trong quá trình ôn tập)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Tổng hợp kiến thức | |
| Gv: Yêu cầu học sinh vẽ sơ đồ hình cây lên bảng.  Gv: Nhắc lại một số kiến thức cơ bản trong chương lập trình đơn giản.  Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào?  Tại sao cần viết chương trình?  Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?  Hãy nêu một vài từ khóa trong Pascal?  Quy tắc đặt tên như thế nào?  Cấu trúc chung của chương trình gồm mấy phần?  Kể một số kiểu dữ liệu thường dùng và các phép toán với dữ liệu kiểu số?  Biến và hằng dùng để làm gì?  Để giải 1 bài toán trước hết phải làm gì?  Quá trình giải 1 bài toán trên máy tính?  Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng dủ và dạng thiếu | Hs: Vẽ sơ đồ hình cây chương 1.  Để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một công việc nào đó, con người đưa cho máy tính một hoặc nhiều lệnh, máy tính sẽ lần lượt thực hiện các lệnh đó.  Để ra lệnh cho máy tính làm việc.  Dùng để viết chương trình máy tính.  Begin, program, end…  Hs: trả lời  Hs: Gồm 2 phần  + Phần khai báo  + phần thân chương trình  Hs: Trả lời.  Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu.  Xác định bài toán (điều kiện cho trước, kết quả nhận được).  Có 3 bước:  B1: Xác định bài toán  B2: Mô tả thuật toán  B3: Viết chương trình  Hs: Lên bảng viết cú pháp  Dạng thiếu  If < điều kiên> then <câu lệnh>  Dạng đủ  If < điều kiên> then <câu lệnh 1> else < câu lệnh 2> |
| **Bài tập** | |
| **Câu 1**: Hãy viết thuật toán tìm số lớn nhất trong 3 số a, b, c. em hãy mô phỏng quá trình thực hiện thuật toán với các bộ dữ liệu (3, 10, 6). | **Câu 1:**  Input: Ba số a, b, c.  Output: Max (=max{a, b, c}, là số lớn nhất trong ba số a, b và c).  Bước 1. Nhập 3 số a, b, c.  Bước 2. Gán Max←a.  Bước 3. Nếu b>Max, gán Max←b.  Bước 4. Nếu c>Max, gán Max←c.  Bước 5. Thông báo kết quả Max và kết thúc thuật toán.  Mô phỏng:   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Bước | a | b | c | Số lớn nhất(Max) | | 1 | 3 | 10 | 6 |  | | 2 | 3 | 10 | 6 | 3 | | 3 | 3 | 10 | 6 | 6 | | 4 | 3 | 10 | 6 | 10 | | 5 | 3 | 10 | 6 | 10 | |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Mô tả thuật toán của các bài toán

**Dặn dò:** - Về nhà học bài và tiếp tục ôn tập.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tiết: 35**

**ÔN TẬP HỌC KỲ I (tiếp)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Tổng hợp kiên thức đã học

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

**3. Thái độ**

* Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập, sơ đồ hình cây của các bài trong chương.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ : (Kiểm tra trong quá trình ôn tập)**

1. **Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| **Bài tập** | |
| **Bài 1:** Hãy viết chương trình tính diện tích của hình phần được tô đậm (bán kính được nhập từ bàn phím).  **?** Để tính diện tích phần tô đậm ta làm như thế nào.  Gv: Xác định bài toán  Gv: Yêu cầu học sinh mô tả thuật toán  Gv: Yêu cầu học sinh viết chương trình  Gv: Gọi 1 em lên viết phần khai báo  Gv: gọi 1 em lên viết phần thân chương trình   * nhập bán kính r1,r2. * tính diện tích hình tròn bán kính r1 và diện tích hình tròn bán kính r2. * s= s2- s1   - in ra màn hình diện tích phần bôi đen.  S = 1+1/2+1/3+1/4… +1/n với n được nhập từ bàn phím. | Hs: Đưa ra cách giải bài toán  Input: r1,r2  Output: diện tích phần tô đậm  B1: Tính diện tích hình tròn với bán kính r1  B2: Tính diẹn tích hình tròn với bán kính r2  B3: s2-s1  B4: Kết thúc  Program tinh;  Uses crt;  Var S1, S2, S: real;  Const pi =3.14;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘Nhap ban kinh hinh tron +1/n.  Output: Tính tổng S=?  **\* Mô tả thuật toán**  Bước 1. Nhập số n  Bước 2. S🡨 0; i🡨 0;  Bước 3: i🡨i+1;  Bước 4. Nếu i<=n thì S🡨S+1/i, quay lại bước 3.  Bước 4: in kết quả và kết thúc. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bài 1:** Hãy viết chương trình tính diện tích của hình phần được tô đậm (bán kính được nhập từ bàn phím).  **?** Để tính diện tích phần tô đậm ta làm như thế nào.  Gv: Xác định bài toán  Gv: Yêu cầu học sinh mô tả thuật toán  Gv: Yêu cầu học sinh viết chương trình  Gv: Gọi 1 em lên viết phần khai báo  Gv: gọi 1 em lên viết phần thân chương trình   * nhập bán kính r1,r2. * tính diện tích hình tròn bán kính r1 và diện tích hình tròn bán kính r2. * s= s2- s1   - in ra màn hình diện tích phần bôi đen.  **Câu 2**: Em hãy xây dựng thuật toán tính tổng sau:  S = 1+1/2+1/3+1/4… +1/n với n được nhập từ bàn phím. | Hs: Đưa ra cách giải bài toán  Input: r1,r2  Output: diện tích phần tô đậm  B1: Tính diện tích hình tròn với bán kính r1  B2: Tính diện tích hình tròn với bán kính r2  B3: s2-s1  B4: Kết thúc  Program tinh;  Uses crt;  Var S1, S2, S: real;  Const pi =3.14;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘Nhap ban kinh hinh tron be: ‘);  Readln(r1);  Writeln(‘Nhap ban kinh hinh tron lớn: ‘);  Readln(r2);  S1:= pi\*r1\*r1;  S2:= pi\*r2\*r2;  S:=S2-S1;  Writeln(‘Dien tich can tinh la:’,S);  Readln  End.  **Câu 2:**  **\* Xác định bài toán:**  Input: cho tổng dãy số 1+1/2+1/3+1/4… +1/n.  Output: Tính tổng S=?  **\* Mô tả thuật toán**  Bước 1. Nhập số n  Bước 2. S🡨 0; i🡨 0;  Bước 3: i🡨i+1;  Bước 4. Nếu i<=n thì S🡨S+1/i, quay lại bước 3.  Bước 4: in kết quả và kết thúc. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Mô tả thuật toán của các bài toán

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài.

- Ôn tập kiểm tra HKI.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tiết: 36**

**KIỂM TRA HỌC KÌ I**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Tổng hợp kiên thức đã học

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

**3. Thái độ**

* Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Trắc nghiệm khách quan và Tự luận.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**Ma trận đề**

**MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mức độ**  **Chủ đề** | **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Tổng số** |
| TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL |
| - Máy tính và chương trình máy tính. | 2  0,5 |  |  |  |  |  | **2**  **0,5** |
| - Ngôn ngữ lập trình. |  |  | 1  0,25 | 1  1,5 | 1  0,25 |  | **3**  **2,0** |
| - Dữ liệu và các phép toán. |  |  | 1  0,25 |  | 1  0,25 | 1  2,0 | **3**  **2,5** |
| -Sử dụng biến – hằng trong chương trình. | 2  0,5 |  |  | 1  1,5 |  | 1  3,0 | **4**  **5,0** |
| **Tổng số** | **4**  **1,0** |  | **2**  **0,5** | **2**  **3,0** | **2**  **0,5** | **2**  **5,0** | **12**  **10,0** |

**2. Học sinh** : - Ôn tập.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ổn định tổ chức lớp**

- Kiểm tra sĩ số

**2. đề kiểm tra:**

**Đề 1 (8A)**

**A. TRẮC NGHIỆM:** **Khoanh tròn câu trả lời đúng:** (2 điểm)

Câu 1: Thao tác để kiểm tra lỗi trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

Câu 2: Thao tác để Lưu trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

Câu 3: Để in kết quả của biểu thức tính hiệu hai số a và b lên màn hình, em dùng câu lệnh nào dưới đây:

a. Write(’tong cua hai so la’); b. Write(tong cua hai so la);

c. Write(’tong cua hai so la’, a+b); d. Write(’ket qua:’, a-b);

Câu 4: Cú pháp lệnh gán nào đúng trong khai báo biến:

a. s:=x+y; b. s= x+y; c. s:= .s; d. s= s;

Câu 5: Từ khóa khai báo biến trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var c. Const d. begin

Câu 6: Từ khóa khai báo hằng trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var c. Const d. begin

Câu 7: Để bắt đầu chơi phần mềm Finger Break Out ta kích vào biểu tượng nào?



a**.** ; b**.** ; c**.** d**.** .

Câu 8: Để chạy chương trình Turbo Pascal, ta nhấn tổ hợp phím:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

**B. TỰ LUẬN:** (8 điểm)

1. Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)

|  |  |
| --- | --- |
| **program** Chuong\_trinh  **uses** crt;  **var** a,b,c:= integer **begin**  writeln(‘Nhap vao so a va b’)  readln(a,b)  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **end** |  |

2. Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal: (1,5 điểm)

**Trong toán học** **Trong Pascal**

a/ 15(4+30+12) a/…………………………………………………………….

b/ ax2+bx+2c b/……………………………………………………………

3. Viết chương trình Pascal tính tổng của hai số a và b, in ra màn hình tổng hai số đó ?

(Với a và b là hai số nguyên bất kỳ được nhập từ bàn phím) (5 điểm)

Đề 2 (8B)

**A. TRẮC NGHIỆM:** **Khoanh tròn câu trả lời đúng:** (2 điểm)

Câu 1: Thao tác để kiểm tra lỗi trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

Câu 2: Thao tác để Lưu trong lập trình Pascal là:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

Câu 3: Để in kết quả của biểu thức tính hiệu hai số a và b lên màn hình, em dùng câu lệnh nào dưới đây:

a. Write(’tong cua hai so la’); b. Write(tong cua hai so la);

c. Write(’tong cua hai so la’, a+b); d. Write(’ket qua:’, a-b);

Câu 4: Cú pháp lệnh gán nào đúng trong khai báo biến:

a. s:=x+y; b. s= x+y; c. s:= .s; d. s= s;

Câu 5: Từ khóa khai báo biến trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var c. Const d. begin

Câu 6: Từ khóa khai báo hằng trong lập trình Pascal là:

a. Uses b. Var c. Const d. begin

Câu 7: Để bắt đầu chơi phần mềm Finger Break Out ta kích vào biểu tượng nào?



a**.** ; b**.** ; c**.** d**.** .

Câu 8: Để chạy chương trình Turbo Pascal, ta nhấn tổ hợp phím:

a. Alt+F9 b. Ctrl+F9 c. Shift+F9 d. F2

**B. TỰ LUẬN:** (8 điểm)

1. Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)

|  |  |
| --- | --- |
| **program** Chuong\_trinh  **uses** crt;  **var** a,b,c:= real **begin**  writeln(‘Nhap vao so a va b’)  readln(a,b)  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **end** |  |

2. Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal: (1,5 điểm)

**Trong toán học** **Trong Pascal**

a/ 15(4+30+2018) a/…………………………………………………………….

b/ ax2+bx3+2c b/……………………………………………………………

3. Viết chương trình Pascal tính tích của hai số a và b, in ra màn hình tích hai số đó ?

(Với a và b là hai số thực bất kỳ được nhập từ bàn phím) (5 điểm)

**III. ĐÁP ÁN**

**Đề 1 8A**

**I/ Trắc nghiệm (2 điểm)** mỗi câu đúng 0,25 đ x8 = 2đ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | Câu 1 | Câu 2 | Câu 3 | Câu 4 | Câu 5 | Câu 6 | Câu 7 | Câu 8 |
| **Đáp án** | a | d | d | a | b | c | b | b |

**II. Tự luận**

Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)

|  |  |
| --- | --- |
| **program** Chuong\_trinh  **uses** crt;  **var** a,b,c:= integer **begin**  writeln(‘Nhap vao so a va b’)  readln(a,b)  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **end** | **program** Chuong\_trinh**;** 0,25 điểm  **uses** crt;  **var** a,b,c**:** integer**;** 0,25 điểm (cả bỏ : và thêm;)  **begin** (không cần clrscr,nếu cho phải có crt)writeln(‘Nhap vao so a va b’)**;** 0,25 điểm  readln(a,b) **;** 0,25 điểm  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **readln;** 0,25 điểm  **end.** 0,25 điểm |

2. Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây sang ngôn ngữ Pascal: (1,5 điểm)

**Trong toán học** **Trong Pascal**

a/ 15(4+30+12) a/ 15\*(4+30+12) (0,75 điểm)

b/ ax2+bx+2c b/a\*x\*x+b\*x+2\*c (0,75 điểm)

3. Viết chương trình Pascal tính tổng của hai số a và b, in ra màn hình tổng hai số đó ?

(Với a và b là hai số nguyên bất kỳ được nhập từ bàn phím) (5 điểm)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 |  | **\* Viết chương trình nhập hai số a, b từ bàn phím, in ra màn hình tổng hai số đó.**  Program TinhTong;  Var a,b,S:Integer;  Begin  Write(’nhap so a =’);  readln(a);  Write(’nhap so b =’);  readln(b);  **S:=a + b;**  **Write(a,’+’,b,’=’,S);**  Readln;  End. | 0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0,25đ |

**Đề 2: 8B**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I/ Trắc nghiệm (2 điểm)** mỗi câu đúng 0,25 đ x8 = 2đ   |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Câu** | Câu 1 | Câu 2 | Câu 3 | Câu 4 | Câu 5 | Câu 6 | Câu 7 | Câu 8 | | **Đáp án** | a | d | d | a | b | c | b | b |   **II. Tự luận**  Hãy tìm lỗi đoạn chương trình sau và sửa lại cho đúng: (1,5 điểm)   |  |  | | --- | --- | | **program** Chuong\_trinh  **uses** crt;  **var** a,b,c:= real **begin**  writeln(‘Nhap vao so a va b’)  readln(a,b)  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **end** | **program** Chuong\_trinh**;** 0,25 điểm  **uses** crt;  **var** a,b,c**:** real**;** 0,25 điểm (cả bỏ : và thêm;)  **begin** (không cần clrscr,nếu cho phải có crt)writeln(‘Nhap vao so a va b’)**;** 0,25 điểm  readln(a,b) **;** 0,25 điểm  c:= a+b;  writeln(‘Ket qua:’, c);  **readln;** 0,25 điểm  **end.** 0,25 điểm |   2.a/ 15(4+30+2018) a/ 15\*(4+30+2018) (0,75 điểm)  b/ ax2+bx3+2c b/a\*x\*x+b\*x\*x\*x+2\*c (0,75 điểm)  3. Viết chương trình Pascal tính tích của hai số a và b, in ra màn hình tích hai số đó ?  (Với a và b là hai số thực bất kỳ được nhập từ bàn phím) (5 điểm)   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4 |  | Program TinhTich;  Var a,b,S:real;  Begin  Write(’nhap so a =’);  readln(a);  Write(’nhap so b =’);  readln(b);  **S:=a\*b;**  **Write(a,’+’,b,’=’,S);**  Readln;  End. | 0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0.25 đ+0,25đ  0,25đ |   **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Bài 7. CÂU LỆNH LẶP**

**I. Mục tiêu**:

1. **Kiến thức**:

- Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình.

- 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.

2. **Kĩ năng**:

- Rèn luyện kỹ năng vận dụng câu lệnh lặp

3. **Thái độ**:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích môn học

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Nêu lí thuyết – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

Sách giáo khoa, máy tính điện tử

**III. Tiến trình bài dạy:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

**Kiểm tra bài cũ : (Kiểm tra trong quá trình ôn tập)**

1. **Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | | **Nội dung** |
| + Tìm hiểu các công việc phải thực hiện nhiều lần trong cuộc sống.  Trong cuộc sống hằng ngày, nhiều hoạt động được thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần. ví dụ:  - Các ngày trong tuần các em đều lặp đi lặp lại hoạt động buổi sáng đến trường và buổi trưa trở về nhà  - Các em học bài thì phải đọc đi đọc lại nhiều lần cho đến khi thuộc bài.  ? Em hãy cho 1 vài vì dụ trong cuộc sống mà ta phải thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần với số lần có thể biết trước và không biết trước.  + Tìm hiểu câu lệnh lặp - một lệnh thay cho nhiều lệnh.  Ví dụ 1: Giả sử cần vẽ 3 hình vuông có cạnh 1 đơn vị. Mỗi hình vuông là ảnh dịch chuyển của hình bên trái nó một khoảng cách 2 đơn vị.  ? Việc vẽ hình có thể thực hiện theo thuật toán nào.  Ví dụ 2: Thuật toán tính  S= 1+2+3+ … + 100  Bước 1: S ← 0; i ← 0.  Bước 2: i← i + 1  Bước 3: nếu i ≤ 100, thì S ← S + i và quay lại bước 2; ngược lại kết thúc.  - Mọi ngôn ngữ lập trình đều có cách để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với một câu lệnh đó là “câu lệnh lặp” | + Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.  + Số lần lặp biết trước:  Các ngày trong tuần các em đều lặp đi lặp lại hoạt động buổ sáng đến trường và buổi trưa trở về nhà.  + Số lần lặp không biết trước:  Trong một trận cầu lông các em lặp đi lặp lại công việc đánh cầu cho đến khi kết thúc trận cầu.  + Học sinh chú ý lắng nghe.  Việc vẽ hình có thể thực hiện theo thuật toán sau:  - Bước 1: vẽ hình vuông(vẽ liên tiếp 4 cạnh và trở về đỉnh ban đầu)  - Bước 2: Nếu số hình vuông đã được vẽ ít hơn 3 , di chuyển bút vẽ về bên phải 2 đơn vị và trở lại bước 1; ngược lại thì kết thúc thuật toán.  Học sinh chú ý lắng nghe, ghi nhớ kiến thức.  Học sinh chú ý lắng nghe | **1. Các công việc phải thực hiện nhiều lần**  Khi viết chương trình máy tính, trong nhiều trường hợp ta cũng phải viết lặp lại nhiều câu lệnh chỉ để thực hiện 1 phép tính nhất định.  **2. Câu lệnh lặp - một lệnh thay cho nhiều lệnh:**  - Cách mô tả các hoạt động trong thuật toán như các ví dụ được gọi là **cấu trúc lặp**  - Mọi ngôn ngữ lập trình đều có cách để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với một câu lệnh đó là “câu lệnh lặp” |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

? Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày.

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài kết hợp sách giáo khoa.

* Rút kinh nghiệm:

**Bài 7. CÂU LỆNH LẶP (tiếp)**

**I. Mục tiêu**:

1. **Kiến thức**:

- Biết được cứ pháp và hoạt động của vòng lặp xác định For..do

- Biết sử dụng vòng lặp For..do để viết một số chương trình.

2. **Kĩ năng**:

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng vòng lặp để làm bài tập

3. **Thái độ**:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích môn học

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Nêu lí thuyết – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

Sách giáo khoa, máy tính điện tử

**III. Tiến trình bài dạy:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (5 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

Kiểm tra bài cũ:

? Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày.

**2.Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | | **Nội dung** |
| + Ví dụ về cầu lệnh lặp  - Cú pháp:  **For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do**  **<câu lệnh>;**  - Học sinh quan sát hoạt động của vòng lặp trên sơ đồ khối => nêu hoạt động của vòng lặp.  Ví dụ: Chương trình sau sẽ in ra màn hình thứ tự lần lặp.  Program lap;  Var i: integer;  Begin  Clrscr;  For i:= 1 to 10 do  Writeln(‘Day la lan lap thu’,i);  Readln;  End.  + Tìm hiểu tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp.  Ví dụ 5: Chương trình sau đây sẽ tính tổng N số tự nhiên đầu tiên với N nhập từ bàn phím.  Program tinh\_tong;  Var N,i: Integer;  S: longint;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘Nhap N =’);  Readln(N);  S:=0;  For i:=1 to N do  S:=S+i;  Witeln(‘tong la:’,S);  Readln;  End.  - Ví dụ 6: Ta kí hiệu N! là tích N số tự nhiên đầu tiên:  N! = 1.2.3…N  Yêu cầu học sinh viết chương trình theo sự hướng dẫn của giáo viên. | + Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.  + 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.  Học sinh chú ý lắng nghe  Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.  Program tinh\_giai\_thua;  Var N,i: Integer;  P: Longint;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap N =’);  readln(N);  P:=1;  For i:=1 to N do  P:=P\*i;  Wirteln(N,’!=’,P);  Readln;  End. | **3. Ví dụ về câu lệnh lặp:**  - Cú pháp:  **For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do**  **<câu lệnh>;**  **4. Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp:**  Ví dụ 5: Chương trình sau đây sẽ tính tổng N số tự nhiên đầu tiên với N nhập từ bàn phím.  Program tinh\_tong;  Var N,i: Integer;  S: longint;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘Nhap N =’);  Readln(N);  S:=0;  For i:=1 to N do  S:=S+i;  Witeln(‘tong la:’,S);  Readln;  End.  - Ví dụ 6: Ta kí hiệu N! là tích N số tự nhiên đầu tiên:  N! = 1.2.3…N  Program tinh\_giai\_thua;  Var N,i: Integer;  P: Longint;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap N =’);  readln(N);  P:=1;  For i:=1 to N do  P:=P\*i;  Wirteln(N,’!=’,P);  Readln;  End. |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

? Hãy nêu cú pháp và hoạt động của vòng lặp không xác định For..do.

**Dặn dò:**

- Về nhà học bài kết hợp sách giáo khoa

\* Rút kinh nghiệm:

**Bài thực hành 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR…DO**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp For…Do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp For…Do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, tài liệu, Giáo án, Phòng máy

- Đồ dùng dạy học.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài Thực hành 5.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

1. **Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

**Kiểm tra bài cũ**

Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày?

1. **Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn** | |
| **BÀI 1**: Viết chương trình in ra màn hình bảng nhân của một số từ 1 đến 9 được nhập từ bàn phím và dừng màn hình để quan sát kết quả.  G: Yêu cầu học sinh khai báo.  G: Nhập n?  G: Writeln dùng để làm gì?  G: Giải thích vòng lặp For và in ra kết quả bảng nhân.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Bước | i | i< 10 ? | Writeln(N,’x’,I,’=’,N\*i) | | 1 | 1 | Đúng | 3x1=3 | | 2 | 2 | Đúng | 3x2=6 | | 3 | 3 | Đúng | 3x3=9 | | 4 | 4 | Đúng | 3x4=12 | | 5 | 5 | Đúng | 3x5=15 | | 6 | 6 | Đúng | 3x6=18 | | 7 | 7 | Đúng | 3x7=21 | | 8 | 8 | Đúng | 3x8=24 | | 9 | 9 | Đúng | 3x9=27 | | 10 | 10 | Đúng | 3x10=30 | | 11 | 11 | Sai | Không thực hiện lệnh writeln ( ). kết thúc vòng lặp |   G: Vì bảng nhân được in ra không đẹp lắm, muốn đưa bảng nhân ra giữa thì làm thế nào?  G: Giới thiệu lệnh  Gotoxy(a,b): có tác dụng đưa con trỏ về cột a,hàng b.  Wherex: cho biết số thứ tự của cột.  Wherey: cho biết số thứ tự của hàng.  G: Thử với gotoxy(40,12) sẽ đưa 1 dòng ra giữa. Nhưng muốn cho bảng nhân ra giữa thì phải để trong begin .. end;  G: Gợi ý cho HS sửa lại chương trình trên.  G: Chạy chương trình theo từng bước để học sinh thấy rõ.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Bước | i | i< 10 ? | Writeln(N,’x’,I,’=’,N\*i) | | 1 | 1 | Đúng | Đi tới cột 40 3x1=3 | | 2 | 2 | Đúng | Đi tới cột 40 3x2=6 | | 3 | 3 | Đúng | Đi tới cột 40 3x3=9 | | 4 | 4 | Đúng | Đi tới cột 40 3x4=12 | | 5 | 5 | Đúng | Đi tới cột 40 3x5=15 | | 6 | 6 | Đúng | Đi tới cột 40 3x6=18 | | 7 | 7 | Đúng | Đi tới cột 40 3x7=21 | | 8 | 8 | Đúng | Đi tới cột 40 3x8=24 | | 9 | 9 | Đúng | Đi tới cột 40 3x9=27 | | 10 | 10 | Đúng | Đi tới cột 40 3x10=30 | | 11 | 11 | Sai | Không thực hiện lệnh writeln ( ). kết thúc vòng lặp |   Bài 3: Sử dụng các câu lệnh For… Do lồng nhau để in ra màn hình các số từ 0 đến 99 theo dạng bảng hình 38 SGK.  G: Giới thiệu 2 vòng for lồng nhau chạy chương trình.  Khi i=0 thì j chạy từ 0 đến 9 đưa ra kết quả  Khi i=1 thì j chạy từ 0 đến 9 đưa ra kết quả.  ..... cho đến khi i=10 thì kết thúc. | H: Chú ý nghe giảng và hướng dẫn viết chương trình chạy thử trên bảng.  H: Viết chương trình  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  For i:=1 to 10 do  Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);  Readln  End.  H: Bấm tổ hợp phím ctrl+F9 chạy chương trình suất ra màn hình một bảng nhân.  Nhap so N=8  Bang nhan 8  8 x 1 = 8  8 x 2 = 16  8 x 3 = 24  8 x 4 = 32  8 x 5 = 40  8 x 6 = 48  8 x 7 = 56  8 x 8 = 64  8 x 9 = 72  8 x 10 = 80    Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  **For i:=1 to 10 do**  **Begin**  **Gotoxy(40,wherey);**  **Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);**  **End;**  Readln  End. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?Như thế nào được gọi là câu lệnh ghép.

- Sử dụng for…do lồng vào nhau?câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**Dặn dò**:

- Về nhà làm bài tập trong SGK

- Chạy và sửa lỗi các chương trình trên.

Rút kinh nghiệm:

**Bài thực hành 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR…DO (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp For…Do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp For…Do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, máy chiếu

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài 8.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

**Kiểm tra bài cũ**

**?** Câu lệnh Gotoxy(a,b) và wherex,wherey dùng để làm gì ?

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Thực hành** | |
| **G:** Yêu cầu viết chương trình in ra bảng nhân 8.  G: Yêu cầu chạy và sửa lỗi.  G: Hưỡng dẫn học sinh đọc và sửa lỗi.  G: Bấm F9 kiểm tra lỗi  G: Bấm CTRL +F9 chạy chương trình.  Sau khi chạy bảng cửu chương 8 yêu cầu HS viết cho bảng cửu chương ra giữa.  G: Nhắc lại câu lệnh ghép và câu lệnh Gotoxy(a,b);  G: Yêu cầu HS chạy và chỉnh sửa giá trị sao cho in bên phải, bên trái.  Bài 3: Gõ và chạy chương trình.  G: Nhắc lại câu lệnh for .. do lồng vào nhau.  G: Muốn điều chỉnh bảng kết quả ra giữa màn hình làm thế nào? | **H:** Gõ chương trình vào máy tính  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln(N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  For i:=1 to 10 do  Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);  Readln  End.  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  **For i:=1 to 10 do**  **Begin**  **Gotoxy(40,wherey);**  **Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);**  **End;**  Readln  End.  H: gõ chương trình  Program taobang;  Uses crt;  Var i: byte; J: byte;  Begin  Clrscr;  For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:=0 to 9 do  Write(10\*i\*j:4); writeln;  End;  Readln  End.  H: For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:=0 to 9 do  Begin  Gotoxy(10,wherey);  Write(10\*i\*j:4);  writeln;  end;  End;  H: Chỉnh sửa và chạy lại chương trình  H: Nhận xét và rút ra kết luận  H: Tự khám phá |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?

- Sử dụng for…do lồng vào nhau.

- câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**.Dặn dò**

- Về nhà làm bài tập trong sách bài tập

|  |
| --- |
| **Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**TRẢI NGHIỆM: HỌC MÀ CHƠI, CHƠI MÀ HỌC**

**I. Mục tiêu**:

1. **Kiến thức**:

- Sử dụng các kiến thức đã học để làm một số bài tập

2. **Kĩ năng**:

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các câu lệnh trong Pascal

3. **Thái độ**:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích môn học.

**4.Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

Luyện tập thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

Sách giáo khoa, máy tính điện tử.

**III. Tiến trình bài dạy:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | | **Nội dung** |
| + Bài tập 1.  - 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;  + Bài tập 2.  - 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’);  + Bài tập 3  - Viết chương trình in ra màn hình bảng cửu chương 2.  - Yêu cầu học sinh viết chương trình.    - Nhận xét chương trình của học sinh.  - Yêu cầu học sinh dịch, sửa lỗi và chạy chương trình | + Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của biến j = 10  + Học sinh đọc đề bài => suy nghĩ và trả lời.  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.  + Học sinh tìm hiều đề bài.  + Học sinh viết chương trình theo yêu cầu của giáo viên.  Program in\_bang\_cuu\_chuong ;  Var i: integer;  Begin  Clrscr;  For i:= 1 to 10 do  Writeln(2,’ x ‘,i,’ = ’,i\*2);  Readln;  End.  + Thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. | **1. Bài tập 1**  - 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;  **2. Bài tập 2.**  - 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’);  **3. Bài tập 3**  - Viết chương trình in ra màn hình bảng cửu chương 2. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?

- Sử dụng for…do lồng vào nhau.

- câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**.Dặn dò**

- Về nhà làm bài tập trong sách bài tập

|  |
| --- |
|  |

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau làm bài tập (tiếp)

**Rót kinh nghiÖm**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**\**

**TRẢI NGHIỆM: HỌC MÀ CHƠI, CHƠI MÀ HỌC (tiếp)**

**I. Mục tiêu**:

1. **Kiến thức**:

- Sử dụng các kiến thức đã học để làm một số bài tập

2. **Kĩ năng**:

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các câu lệnh trong Pascal

3. **Thái độ**:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích môn học.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

Sách giáo khoa, máy tính điện tử.

**III. Tiến trình bài dạy:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | | **Nội dung** |
| + Bài tập 1.  - Đối với từng đoạn chương trình Pascal sau đây, hãy cho biết lệnh Writeln in ra màn hình giá trị của i, j, k là bao nhiêu?  - Đoạn 1:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  j:=j+1;  k:=k+1;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  - Đoạn 2:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  begin  j:=j+1;  k:=k+1;  end;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  - Đoạn 3:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  if i mod 2 = 0 then  j:=j+1;  k:=k+1;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  + Bài tập 2.  - Viết chương trình tính tổng: S=1/1+1/2+...+1/n với giá trị n nhập vào từ bàn phím  - Yêu cầu học sinh viết chương trình.    - Nhận xét chương trình của học sinh.  - Yêu cầu học sinh dịch, sửa lỗi và chạy chương trình | + Học sinh đọc đề bài => suy nghĩ và trả lời.  - In ra màn hình:  7 4  - In ra màn hình:  7 8  - In ra màn hình:  4 4  + Học sinh tìm hiều đề bài.  + Học sinh viết chương trình theo yêu cầu của giáo viên.  Program Tinh\_tong;  Var i,n: integer;  S: real;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap n: ‘);  Readln(n);  S:=0;  For i:= 1 to n do  S:=S+1/i;  Writeln(‘S=’,S);  Readln;  End.  + Thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. | **1.) Bài tập 1:**  - Đối với từng đoạn chương trình Pascal sau đây, hãy cho biết lệnh Writeln in ra màn hình giá trị của i, j, k là bao nhiêu?  - Đoạn 1:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  j:=j+1;  k:=k+1;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  - Đoạn 2:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  begin  j:=j+1;  k:=k+1;  end;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  - Đoạn 3:  j:=2;  k:=3;  for i:=1 to 5 do  if i mod 2 = 0 then  j:=j+1;  k:=k+1;  cach:=’ ‘;  writeln(j,cach,k);  **2.) Bài tập 2:**  - Viết chương trình tính tổng: S=1/1+1/2+...+1/n với giá trị n nhập vào từ bàn phím |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?

- Sử dụng for…do lồng vào nhau.

- câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**.Dặn dò**

- Về nhà làm bài tập trong sách bài tập

|  |
| --- |
|  |

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học,

**Rót kinh nghiÖm**

**Bài 8 : LẶP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong ngôn ngữ lập trình.
* Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc đến khi một điều kiện nào đó được thỏa mãn.
* Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while .. do trong Pascal.

**2.Kĩ năng**

* Viết đúng lệnh while .. do trong một số tình huống đơn giản

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:**

năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC: 1. Giáo viên**  : - SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

**2. Học sinh** :- Đọc trước bài 8.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

? Hãy cho biết đoạn chương trình in ra giá trị của i,j,k là bao nhiêu ?

J :=3 ;k :=4 ;

For i :=1 to 5 do j :=j+1 ;

K :=k+j ;

Writeln(j,’ ‘,k) ;

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐÔNG CỦA GV và HS** | |
| **Các hoạt động lặp với số lần chưa biết trước** | |
| G: Kể một số hoạt động được lặp đi lặp lại với số lần biết trước?  G: VD: Tính tổng số tự nhiên từ 1 đến 100, đánh răng, đi học…  G: Trong thực tế có nhiều hoạt động được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần chưa biết trước.  VD: Nhặt thóc không biết khi nào thị nhặt xong.  VD: Bạn Long gọi cho bạn Trang mà không có ai nhấc máy. Vậy bạn Long cứ 10 phút gọi cho bạn Trang cho đến khi nhấc máy thì thôi. Vậy bạn Long có biết trước được gọi mấy lần thì bạn Trang nhấc máy không?  G: Khi nào thì kết thúc hoạt động bạn Long gọi cho bạn Trang?  G: Hãy hình dung  Trong khi <không có ai nhấc máy> thì < bạn Long cứ mười phút lại gọi 1 lần> cho đến khi < có người nhấc máy>.  VD2: Gv mời 1 em đọc bài toán  G: Phân tích bài toán  Phép cộng 1+2+3….n Cho đến khi S>1000 thì dừng lại và in ra kết quả S  G: Yêu cầu học sinh mô tả thuật toán  G: Hoạt động này chỉ dừng lại khi điều kiện đó sai S>1000 thì dừng lại.  Điều kiện  Câu lệnh  G: Vẽ sơ đồ  Sai  Đúng    G: Yêu cầu HS vẽ sơ đồ theo bài toán trên.  G: Dựa vào 2 VD trên giới thiệu câu lệnh có dạng lặp với số lần chưa biết trước. | H: Trả lời  H: Học bài không biết khi nào thì thuộc.  H: Không biết được  H: Khi có người nhấc máy.  H: đọc bài.  B1: S🡨 0,n🡨 0;  B2: trong khi s<=1000, n🡨n+1; Ngược lại chuyển tới bước 4;  B3: S🡨 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.  H: Vẽ sơ đồ theo bài toán trên.  S<1000  N:=n+1  S:=s+n  Sai  Đúng |
| **Ví dụ về lệnh lặp với số lần chưa biết trước** | |
| Trong Pascal câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước có dạng:  While <điều kiện> do câu lệnh;  Trong đó: điều kiện thường là một phép so sánh.  Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn giản hay câu lệnh ghép.  G: Câu lệnh này được thực hiện thế nào?  **VD3**: Viết chương trình tính số n nhỏ nhất để 1/n nhỏ hơn sai số cho trước(Sai số=0.005);  G: Cho học sinh giải bài toán.  G: Xác định bài toán  G: Mô tả thuật toán  G: Viết chương trình sử dụng vòng lặp while .. do.  G: Gợi ý cho HS viết  Khai báo biến như thế nào?  Khai báo hằng?  Tại sao gán giá trị ban đầu là 1?  Sử dụng lệnh while<điều kiện> do <câu lênh>  Tại sao lại bỏ trong begin..end?  Nếu không bỏ trong begin .. end thì điều gì sẽ xảy ra? | 1. Kiểm tra điều kiện 2. Nếu điều kiện đúng thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1, câu lệnh sai sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện lệnh sẽ kết thúc.   1/n=0.005 ==> n= 200;  H: input: sai số = 0.005>1/n  Output: n  B1: x=1,n=1  B2: khi x>= 0.005 thi n🡨n+1; x🡨1/n  B3: in ra giá trị n;  Program VD3;  Uses crt;  Var x: real;  N:integer;  Const saiso=0.005  Begin  Clrsrcr;  X:=1;n:=1;  While x>=saiso do  Begin  N:=n+1;x:=1/n;  End; |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

* Câu lệnh lặp với số lần biết trước và câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.
* Cú pháp câu lệnh lặp chưa biết trước?

**.Dặn dò**

* + - Làm bài tập trong SGK\T71, học bài.

Tiếp tục xem trước Bài 8.

**Rót kinh nghiÖm**

**Bài 8 : LẶP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong ngôn ngữ lập trình.
* Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc đến khi một điều kiện nào đó được thỏa mãn.
* Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while .. do trong Pascal.

**2.Kĩ năng**

* Viết đúng lệnh while .. do trong một số tình huống đơn giản

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài 8.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phót)**

? Hãy cho biết đoạn chương trình in ra giá trị của i,j,k là bao nhiêu ?

J :=3 ;k :=4 ;

For i :=1 to 5 do j :=j+1 ;

K :=k+j ;

Writeln(j,’ ‘,k) ;

? Viết cú pháp của lệnh lặp chưa biết trước? Nêu một vài ví dụ về hoạt động lệnh lặp chưa biết trước?

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Ví dụ về lệnh lặp với số lần chưa biết trước** | |
| **VD4:** Viết chương trình tìm n để khi Tn <1000.  G: Giải bài toán  G: Nhắc lại thuật toán  G: Gợi ý cho hs viết chương trình sử dụng vòng lặp while .. do.  Khai báo những biến nào?  Ban đầu gán giá trị cho s,n là bao nhiêu?  Tại sao lại bỏ trong begin .. end?  G: chạy chương trình theo từng bước của câu lệnh để hs hình dung.  **VD5:** Viết chương trình tính tổng sau:  T= 1+1/2+1/3….1/100  G: Gọi HS lên viết chương trình sử dụng for .. do | \* Xác định bài toán  Input: Tổng n số <1000  Output: S, n  \* Mô tả thuật toán  B1: S🡨 0,n🡨 0;  B2: trong khi s<=1000, n🡨n+1; Ngược lại chuyển tới bước 4;  B3: S🡨 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.  \*Viết chương trình  Program timn;  Uses crt;  Var n,s: integer;  Begin  S:=0;n:=0  While s<=1000 do  Begin  S:=s+n;  N:=n+1;  End;  Writeln(‘so n nho nhat de tong>1000 là:’,n);  Writeln(‘ tổng dau tiên>1000 là:’,s);  Readln  End.  S:=0;  S:=s+1/I;  I:=i+1;  End;  Writeln(‘tổng là:’,s);  Readln  End. |
| **Lặp vô hạn lần – Lỗi lập trình cần tránh** | |
| G: cho ví dụ lặp không bao giờ ngừng và việc viết chương trình cần tránh vòng lặp không bao giờ kết thúc.  G: phân tích các lệnh trên  Cho x ban đầu bằng 5  Khi x<5 thì viết ra chào bạn.  Nhưng x luôn < 5 nên vòng lặp được thực hiện không bao giờ kết thúc. Lặp đi lặp lại vô hạn lần.  G: lầy ví dụ bài trên | Var x: integer;  Begin  X:=5;  While x<7 do writeln(‘chao ban’);  End. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

* Câu lệnh lặp với số lần biết trước và câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước. Sử dụng câu lệnh lặp chưa biết trước vào các bài toán.
* Cú pháp câu lệnh lặp chưa biết trước? Lỗi lặp vô hạn lần.

**Dặn dò**

* Làm bài tập trong SGK\T71
* Tiết sau tiết bài tập

|  |
| --- |
| **Rót kinh nghiÖm** |

**Bài thực hành 6: SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE…DO**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp While…do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp while…do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề - Luyện tập thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  : - SGK, tài liệu, Giáo án, Phòng máy

**2. Học sinh** :- Đọc trước bài TH6

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng**

**Kiểm tra 15’:** Viết chương trình tính tổng hai số a, b (với giá trị của a, b được nhập vào từ bàn phím)

**Biểu chấm:** (hs thiếu 5 dấu ; trở lên trừ 1đ)

|  |  |
| --- | --- |
| Program tong\_hai\_so;  Uses crt ;  Var a, b : real ;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhập a, b :) ;  Readln(a,b) ;  Writeln(‘Tong của a va b la:’, (a+b):4:2) ;  Readln ;  End. | **1 điểm** không được cho dấu , vào tên và không có dấu cách  **1 điểm**  **1 điểm**  **1 điểm** sau begin có ; không cho điểm  **1 điểm** viết trước begin không cho điểm  **1 điểm**  **1 điểm**  **1 điểm** Nếu viết Writeln(‘Tong của a va b la:’,s); s:=a+b; sẽ không ra kq, chỉ ra =0  **1 điểm**  không có dấu ; vẫn đúng  **1 điểm** |

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Luyện tập** | |
| **Bài 1: Tính trung bình của n số x1,x2,x3,..xn.**  G: Yêu cầu hs xác định bài toán.  G: Học sinh mô tả thuật toán  G: Gợi ý để học sinh viết thuật toán  G: Dựa vào thuật toán và sử dụng lệnh While .. do để viết chương trình.  - Khai báo biến cho chương trình  +Gán biến đem =0 và tb=0;  Nhập n;  +Trong khi dem<n thì   * Tăng dem lên 1 * Nhập x * Cộng dồn giá trị TB vào   +Tính giá trị trung bình  +In ra màn hình | **H: Xác định bài toán:**   * **Input:** Cho n số x1, x2, x3…xn. * **Output:** Tính trung bình.   H: Mô tả thuật toán:  B1: dem🡨0; TB🡨0;  B2: nhập n;  B3: Nếu dem>n thì tới bước 5  B4: dem🡨dem+1; nhập x; TB🡨TB+x;  B5: Kết thúc và in kết quả ra màn hình.  Program trungbinh;  Uses crt;  Var N, dem: integer;  X, TB: Real;  Begin  Clrscr;  begin  Dem:=0; TB:=0;  Write (‘nhap so N =’); Readln(N);  While dem<n do  Begin  Dem:=dem +1;  Write(‘nhap x:’); Readln(x);  Tb:= TB+x;  End;  TB:=TB\n;  Writeln(‘ Trung bình của’,n, ‘ so là:’,tb);  Readln  End. |
| **Thực hành** | |
| G: Hướng dẫn và quan sát học sinh gõ chương trình vào Pascal.  G: Dặn dò học sinh và tìm các lỗi sai để sửa cho học sinh. | H: Gõ chương trình  H: Chỉnh sửa và chạy lại chương trình.  H: Bấm F9 để sửa lỗi.  H: Bấm CTRl+F9 để chạy chương trình.  H: Nhận xét và rút ra kết luận  H: Tự khám phá |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

* Câu lệnh lặp với số lần biết trước và câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước. Sử dụng câu lệnh lặp chưa biết trước vào các bài toán.
* Cú pháp câu lệnh lặp chưa biết trước? Lỗi lặp vô hạn lần.

**Dặn dò**

* Làm bài tập trong SGK

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Bài thực hành 6: SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE…DO (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp While…do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp while…do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề - Luyện tập thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, tài liệu, Giáo án, Phòng máy

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài TH6

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ho¹t ®éng 1: Khëi ®éng (5 phút)**

**Kiểm tra bài cũ ( Kiểm tra trong qua trình thực hành).**

**2.Ho¹t ®éng 2: Hình thành kiến thức (30 phót)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Luyện tập** | |
| **Bài 2:** Viết chương trình kiểm tra xem số nhập vào có phải là số nguyên tố hay không?  G: Thế nào được gọi là số nguyên tố?  G: Kiểm tra số nhập vào chia hết cho 1,2,3…n không?. Nếu chia hết nó không phải là số nguyên tố, còn nó không chia hết cho bất kì số nào trừ số 1 và chính nó thì đưa ra màn hình nó là số nguyên tố.  G: Yêu cầu hs xác định bài toán.  G: Dựa vào thuật toán và sử dụng lệnh While .. do để viết chương trình.  - Khai báo biến cho chương trình  + Nhập n;  Kiểm tra xem n<=1;  Kiểm tra điều kiện nếu phần dư của n mod I <>0 thì n là số nguyên tố. Ngược lại n không phải là số nguyên tố. | Số nguyên tố là số lớn hơn 1 và là ước của 1 và chính nó.  **H: Xác định bài toán:**   * **Input:** Cho n * **Output:** Kiểm tra n có phải là số nguyên tố   Program trungbinh;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  begin  Write (‘nhap so N =’); Readln(N);  If n<=1 then writeln(n, ‘ khong phai la nguyen to’);  Else  Begin  I:=2;  While (n mod i)<>0 do  Begin  i=i+1;  if i=n then writeln(n, ‘là so nguyen to’)  else writeln(n, ‘ khong la so nguyen to’);  End;  Readln  End. |
| **Thực hành** | |
| G: Hướng dẫn và quan sát học sinh gõ chương trình vào Pascal.  G: Dặn dò học sinh và tìm các lỗi sai để sửa cho học sinh. | H: Gõ chương trình  H: Chỉnh sửa và chạy lại chương trình.  H: Bấm F9 để sửa lỗi.  H: Bấm CTRl+F9 để chạy chương trình.  H: Nhận xét và rút ra kết luận  H: Tự khám phá |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Sử dụng vòng lặp While .. do cho các bài toán.

- Sử dụng câu lệnh ghép.

**Dặn dò:**

- Ôn tập tuần sau kiểm tra 1 tiết.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**BÀI TẬP**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Củng cố các kiến thức câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.

**2.Kĩ năng**

* Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while…do và vận dụng vào các bài tập.

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, tài liệu, Giáo án, bài tập

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK.

**IV. Tiến trình tiết dạy**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Kiểm tra bài cũ (Kiểm tra trong quá trình làm bài tập)**

* 1. **Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐÔNG CỦA GV VÀ HS** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| **Bài tập 3: Sgk\71**  Viết chương trình pascal thể hiện các thuật toán sau:  a/ Thuật toán 1:  B1:S 🠤10, X🠤0.5.  B2: Nếu S< 5.2, chuyển tới bước 4.  B3: S🠤S-X và quay lại bước 2  B4: Thông báo S và kết thúc thuật toán  - Thuật toán này nó chạy bao nhiêu vòng lặp?  🡪Thuật toán chạy 10 vòng lặp  \*Thuật toán chạy như sau:  GV: Yêu cầu học sinh viết chương trình  b) Thuật toán 2:  B1:S 🠤10, X🠤0.  B2: Nếu S>10, chuyển tới bước 4.  B3: n🠤n = 3, : S🠤S - n quay lại bước 2  B4: Thông báo S và kết thúc thuật toán  - Thuật toán này nó chạy bao nhiêu vòng lặp?  🡪Thuật toán không thực hiện bước nào.  Gv: giải thích  GV: Yêu cầu học sinh viết chương trình  **Bài 4: SGK\T71**  a. Chương trình chạy như sau:  S:= 0; n:= 0;  While s<=10 do  Begin n:=n+1; s:=s+n end;  GV: Chương trình trên thực hiện bao nhiêu vòng lăp?  GV: Gợi ý cho chạy vòng lặp  b. Chương trình chạy như sau:  S:= 0; n:= 0;  While s<=10 do  n:=n+1; s:=s+n ;  GV: Cho học sinh chạy chương trình và xem có bao nhiêu vòng lặp?  GV: Chạy chương trình và giải thích sau câu lệnh lặp chỉ thực hiện lệnh n:=n+1 nên vòng lặp vô hạn.   |  |  | | --- | --- | | N=0 | S = 0 | | 1 | S: luôn luôn bằng 0; bởi vì sau câu lệnh n: = n+1; câu lệnh lặp kết thúc nên điều kiện s=0 luôn luôn thoã mãn. | | 2 | | 3 | | 4 | | ….. | | N thực hiện vô tận |   GV: Từ 2 ví dụ trên em có nhận xét gì?  GV: Nhận xét và đưa ra kết luận.  **Bài 5 :T\71** : Hãy chỉ ra lỗi trong các câu lệnh sau đây :   * 1. x : =10 ; while x :=10 do x := x + 5   2. x :=10 ; while x = 10 do x := x + 5   3. s :=0 ;n :=0 ; while s<=10 do n :=n+1 ; s :=s+n ;   Bài tập 6: Cho đoạn chương trình sau hãy xác định chương trình có bao nhiêu vòng lặp và kết quả cuối cùng (j,k) bằng bao nhiêu?  J:=1; k:=2;i:=0;  While i<5 do  **Begin**  **I:=i+1;**  **J:=J+1;**  **K:=K+J;**  **End;**  Writeln(j,k);  Nếu chương trình như sau thì cuối cùng kết quả (j,k) bằng bao nhiêu?  J:=1; k:=2;  While i<5 do  **I:=i+1;** | Hs: Trả lời   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Bước | s | X | S>5 | s-x | | 1 | 10 | 0.5 | Đ | 10 - 0.5 | | 2 | 9.5 | 0.5 | Đ | 9.5 – 0.5 | | 3 | 9.0 | 0.5 | Đ | 9.0 – 0.5 | | 4 | 8.5 | 0.5 | Đ | 8.5 - 0.5 | | 5 | 8.0 | 0.5 | Đ | 8.0 – 0.5 | | 6 | 7.5 | 0.5 | Đ | 7.5 – 0.5 | | 7 | 7 | 0.5 | Đ | 7.0 - 0.5 | | 8 | 6.5 | 0.5 | Đ | 6.5 – 0.5 | | 9 | 6 | 0.5 | Đ | 6.0 – 0.5 | | 10 | 5.5 | 0.5 | Đ | 5.5 - 0.5 | | 11 | 5.0 | 0.5 | S | Kết thúc |   HS: Viết chương trình  S:=10; x:=0.5;  While s>5.2 do s:=s – x;  Write (s);  Hs: Trả lời  HS: Viết chương trình  s:=10; n:= 0;  While s< 10 do  Begin n:= n+3; s:=s- n;  end;  Writeln (s);  HS: Trả lời  HS: Tiếp tục phân tích và chạy chương trình  HS: Chạy chương trình trên giấy nháp  HS: Trong câu a thì 2 lệnh n:=n+1 và s:=s+n nằm trong begin .. end nên thực hiện 2 lệnh trên cùng lúc.  Trong câu b 2 lệnh không nằm trong begin..end nên chỉ thực hiện lệnh sau điều kiện.   * + 1. Sai vì x:=10 đúng phải là x=10;     2. Sai vì x=x+5 đúng x:=x+5     3. Sai vì vòng lặp sẽ vô hạn gây treo máy.   HS: Phân tích vòng lặp trên giấy.  HS: vẽ bảng phân tích và lên bảng làm bài. |

* S

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

* Sử dụng While … do cho các chương trình llặp với số lần chưa biết trước.
* Câu lệnh kép nằm trong Begin…end.

**Dặn dò:**

* Xác định được chương trình có bao nhiêu vòng lặp
* Soạn bài TH6 – Chạy chương trình.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Kiểm tra các kiến thức đã học
* Tổng hợp lại kiến thức và khắc sâu.

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình.

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Trắc nghiệm khách quan – tự luận

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- Đề kiểm tra, Ma trận

**Ma trận đề kiểm tra:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cấp độ**  Chủ đề | **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | | **Vận dụng** | | | | | | | | | **Cộng** |
| **Thấp** | | | | | | **Cao** | | |  |
| TNKQ | TL | TNKQ | | TL | TNKQ | | | | TL | | TNKQ | TL | |  |
| **1. Bài7 :**  **Câu lệnh lặp** | ­ | |  | | |  | | | | | |  | | |  |
| Số câu hỏi | 2 |  | 1 | |  |  | | | | 1 | |  |  | | **4** |
| Số điểm | 2 |  | 1 | |  |  | | | | 4 | |  |  | | **7 (70%)** |
| 2. **Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước.** |  | |  | | |  | |  | | | |  | | |  |
| Số câu hỏi | 1 |  | 2 | |  |  | | | |  | |  |  | | **3** |
| Số điểm | 1 |  | 2 | |  |  | | | |  | |  |  | | **3 (30%)** |
| TS câu hỏi |  | | **1** |  | | **3** | | | **2** | |  | | | **2** | **8** |
| TS điểm |  | | **0,5** |  | | **1,5** | **4,25** | | | |  | | | **3,75** | **10.0** |

Trß: «n tËp tèt ; chuÈn bÞ giÊy nh¸p, ®å dïng

**2. Học sinh** :

**IV. Tiến trình kiểm tra**

**1.Hoạt động 1: Khởi động ( phút)**

**Ổn định tổ chức**

**2.Hoạt động 2: Kiểm tra (45 phút)**

**b) Đề kiểm tra :**

**Đề 1: (8A)**

**I) Trắc nghiệm : Hãy khoanh tròn vào câu đúng ở các câu 1 ;2 ;4 ;5 ;6.**

**Câu 1 :**  Câu lệnh Pascal sau câu nào đúng ?

a) For i := 1 to 10; do x :=x+1; b ) For i := 10 to 1 do x :=x+1 ;

c) For i :=1 to 10 do x :=x+1 ; d) For i :=1 to 10 for j :=1 to 10 do x :=x+1 ;

**Câu 2 :** Trong câu lệnh lặp **for i :=1 to 10 do begin s:= s+i; end ;**

câu lệnh lặp được thực hiện bao nhiêu lần?

a) Không lần nào. b) 1 lần c) 2 lần d) 10 lần

**Câu 3 :**  Sau khi thực hiện chương trình sau biến **j,k** nhận giá trị bao nhiêu ?

**Đoạn chương trình sau :**

j:=1 ;k:=2; Đáp án : j =

For i:=1 to 5 do k =

Begin

j:=j+1;

k:=k+j ;

Writeln(j,k) ;

End ;

**Câu 4 :** Câu lệnh viết đúng cú pháp trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

|  |
| --- |
| a. **While** <điều kiện> **to** <câu lệnh>;  b. **While** <điều kiện> **do** <câu lệnh>;  c. **While** <điều kiện> **to** <câu lệnh1> **do** <câu lệnh 2>;  d. **While** <điều kiện>; **do** <câu lệnh>; |

**Câu 5 :** Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau và tìm giá trị của T ?

Var T,i: integer;

Begin

T:=0; i:=1;

While i<10 do begin i:=i+1; T:=T+1; Write (T);

End.

a) 2018 b) 2020 c) 10 d) 9

**Câu 6 :**  Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau đây : Sau khi đoạn chương trình sau được thực hiện, câu lệnh lặp được thực hiện bao nhiêu lần?

Var a: integer;

Begin

A:=2020;

While a<2021 do writeln(‘Mon Tin hoc 8’);

End.

a) 2018 b) 2020 c) 2021 d) Vô hạn

**II. Tự luận**

Viết chương trình sử dụng for .. do hoặc while …do để tính tổng.

S = 1 + 2+3+…+2020

Với n được nhập từ bàn phím.

**Đề 2: (8B)**

**I) Trắc nghiệm : Hãy khoanh tròn vào câu đúng ở các câu 1 ;2 ;4 ;5 ;6.**

**Câu 1 :**  Câu lệnh Pascal sau câu nào đúng ?

a) For i := 1 to 10; do x :=x+1; b ) For i := 10 to 1 do x :=x+1 ;

c) For i :=1 to 10 do x :=x+1 ; d) For i :=1 to 10 for j :=1 to 10 do x :=x+1 ;

**Câu 2 :** Trong câu lệnh lặp **for i :=1 to 2020 do begin s:= s+i; end ;**

câu lệnh ghép được thực hiện bao nhiêu lần?

a) Không lần nào. b) 1 lần c) 2 lần d) 2020 lần

**Câu 3 :**  Sau khi thực hiện chương trình sau biến **j,k** nhận giá trị bao nhiêu ?

**Đoạn chương trình sau :**

j:=1 ;k:=2; Đáp án : j =

For i:=1 to 5 do k =

Begin

j:=j+1

k:=k+j ;

Writeln(j,k) ;

End ;

**Câu 4 :** Câu lệnh viết đúng cú pháp trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

|  |
| --- |
| a. **While** <điều kiện> **to** <câu lệnh>;  b. **While** <điều kiện> **do** <câu lệnh>;  c. **While** <điều kiện> **to** <câu lệnh1> **do** <câu lệnh 2>;  d. **While** <điều kiện>; **do** <câu lệnh>; |

**Câu 5 :** Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau và tìm giá trị của i ?

Var T,i: integer;

Begin

T:=0; i:=1;

While i<10 do begin i:=i+1; T:=T+1; Write (i);

End.

a) 2018 b) 2020 c) 10 d) 9

**Câu 6 :**  Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau đây : Sau khi đoạn chương trình sau được thực hiện, câu lệnh lặp được thực hiện bao nhiêu lần?

Var a: integer;

Begin

A:=2020;

While a<2021 do writeln(‘Mon Tin hoc 8’);

End.

a) 2018 b) 2020 c) 2021 d) Vô hạn

**II. Tự luận**

Viết chương trình sử dụng for .. do hoặc while …do để tính tổng.

S = 1 + 2+3+…+2018

Với n được nhập từ bàn phím.

**Biểu chấm:**

**Đề 1:**

**I) Trắc nghiệm : Hãy khoanh tròn vào mỗi câu đúng. Cho 0,5 điểm**

**Câu 1 :**  Câu lệnh Pascal sau câu nào đúng ?

**c) For i :=1 to 10 do x :=x+1 ;**

**Câu 2 :** Trong câu lệnh lặp for i :=1 to 10 do begin s:= s+i end ;

câu lệnh ghép được thực hiện bao nhiêu lần? d) 10 lần

**Câu 3 :**  Sau khi thực hiện chương trình sau biến **j,k** nhận giá trị bao nhiêu ?

**Đoạn chương trình sau :**

j:=1 ;k:=2 Đáp án : j = 6

For i:=1 to 5 do k =22

Begin

j:=j+1

k:=k+j ;

Writeln(j,k) ;

End ;



**Câu 4 :** Câu lệnh viết đúng cú pháp trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

|  |
| --- |
| b. **While** <điều kiện> **do** <câu lệnh>; |

**Câu 5 :** Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau và tìm giá trị của T ?

Var T,i: integer;

Begin

T:=0; i:=1;

While i<10 do begin i:=i+1; T:=T+1; Write (T);

End.

a) 2018 b) 2020 c) 10 d) 9

**Câu 6 :**  d) Vô hạn

**II. Tự luận** chương trình sử dụng for .. do hoặc while …do để tính tổng.

S = 1 + 2+3+…+2020

Với n được nhập từ bàn phím.

Program tong ; **1điểm**

Uses crt ; **1điểm**

Var S,i,n : longint ; **1điểm (**integer trừ 0,5đ )

Begin **0,5điểm**

Write(‘Nhap n :) ; Readln(n) ; **1điểm**

S:=0; **0,5điểm**

For i := 1 to n do S :=S+i ; **0,5điểm**

Writeln(‘ Tong tu 1 den 2020’, ‘ la :’,S:5:6) ; **0,5điểm** (kq: S=2039190, i=2020)

Readln ; **0,5điểm**

End. {chay voi N=2020} **0,5điểm**

Hoặc

Program tong ; **1điểm**

Uses crt ; **1điểm**

Var S,i,n : longint ; **1điểm**

Begin **0,5điểm**

clrscr ; **1điểm**

S:=0; **0,5điểm**

For i := 1 to 2020 do S :=S+i ; **0,5điểm**

Writeln( ‘ Tong tu 1 den 2020’, ‘ la :’,S:5:6) ; **0,5điểm** (kq: S=2039190, i=2020)

Readln ; **0,5điểm**

End. **0,5điểm**

Cách 2: while ..do

Program tong ; 0,75 **điểm**

Uses crt ; 0,75 **điểm**

Var S**, i** : longint ; **1điểm** (nếu integer cho 0,5đ)

Begin **0,5điểm**

clrscr ; 0**,5điểm**

S:=0;i:=0 ; 0**,5điểm**

While i<2020 do begin **0,5điểm** {đề 2 là While i<2018 do begin}

i := i+1; S:=S+i ; **0,5điểm**

end; **0,5điểm**

Writeln( ‘ Tong cua’, 2020, ‘ so tu nhien khac 0 dau tien la :’,S:5:6) ; **0,5điểm** đề 2 là‘ cua’, 2018

Readln ; **0,5điểm** (kq đề 1: S=2039190, i=2018)

End. **0,5điểm**

Thiếu mỗi dấu , ; ‘ trừ 0,25đ

Làm tròn điểm toàn bài đến 0,5

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Bài 9**: LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết được khái niệm mảng một chiều
* Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng.

**2.Kĩ năng**

* Hiểu thuật toán tìm số lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Giảng giải, vấn đáp, trực quan.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Làm việc với dãy số »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

?Viết cú pháp câu lệnh điều kiện, câu lệnh lặp với số lần biết trước và chưa biết trước ?

* 1. **Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV và HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Dãy số và biến mảng** | |
| GV: Đưa ví dụ 1 SGK để giới thiệu cho học sinh cách sử dụng biến mảng như thế nào  GV: Phân tích bài toán để học sinh hiểu rõ hơn vấn đề  GV: Để khai báo biến cho 32 học sinh trong lớp thì làm thế nào?  GV: có bao nhiêu lệnh để nhập điểm vào?  GV: để giải quyết các vấn đề trên chúng ta cần có dữ liệu gì:  GV: Việc sắp xếp thứ tự như thế nào?  GV: Giá trị của mảng như thế nào? | 1. Dãy số và biến mảng **Ví dụ 1**. Trong Pascal ta cần nhiều câu lệnh khai báo và nhập dữ liệu dạng sau đây, mỗi câu lệnh tương ứng với điểm của một học sinh:  **HS:** Khai báo cho 32 học sinh  **Var** Diem\_1, Diem\_2, Diem\_3,… : real;  HS: 32 lần nhập  Read(Diem\_1); Read(Diem\_2), Read(Diem\_3); **…**  Nếu số học sinh trong lớp càng nhiều thì đoạn khai báo và đọc dữ liệu trong chương trình càng dài.  Giả sử chúng ta có thể lưu nhiều dữ liệu có liên quan với nhau (như Diem\_1, Diem\_2, Diem\_3,...ở trên) bằng một biến duy nhất và đánh "số thứ tự" cho các giá trị đó, ta có thể sử dụng quy luật tăng hay giảm của "số thứ tự" và một vài câu lệnh lặp để xử lí dữ liệu một cách đơn giản hơn, chẳng hạn:   * Với i = 1 đến 50: hãy nhập Diem\_i; * Với i = 1 đến 50: hãy so sánh Max với Diem\_i;   Để giúp giải quyết các vấn đề trên, một kiểu dữ liệu được gọi là kiểu mảng.  HS: Bằng cách gán gán cho mỗi phần tử 1 chỉ số  Dữ liệu kiểu mảng là một tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. Việc sắp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử một chỉ số:    Hình 40  Khi khai báo một biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng, biến đó được gọi là biến mảng.  Giá trị của biến mảng là một mảng, tức một dãy số (số nguyên, hoặc số thực) có thứ tự, mỗi số là giá trị của biến thành phần tương ứng. |
| **Ví dụ về biến mảng** | |
| GV: Đưa ra ví dụ về biến mảng  GV: Đưa ra cách khai báo biến mảng trong Pascal  GV: Yêu cầu hs đưa thêm các ví dụ  GV: Tổng quát cách khai báo | 2. Ví dụ về biến mảng Để làm việc với các dãy số nguyên hay số thực, chúng ta phải khai báo biến mảng  Ví dụ, cách khai báo đơn giản một biến mảng trong ngôn ngữ Pascal như sau:  **var** Chieucao: **array[**1..50**] of** real;  **var** Tuoi: **array[**21..80**] of** integer;  HS: Trả lời    Cách khai báo mảng trong Pascal như sau:  Tên mảng **: array[**<chỉ số đầu>**..** <chỉ số cuối>**] of** <kiểu dữ liệu>  trong đó chỉ số đầu và chỉ số cuối là hai số nguyên hoặc biểu thức nguyên thoả mãn chỉ số đầu ≤ chỉ số cuối và kiểu dữ liệu có thể là integer hoặc real. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Ví dụ** | |
| GV: Đưa ví dụ 2  GV: Hướng dẫn học sinh cách sử dụng biến mảng  GV: Cách khai báo biến có ích lợi gì?  GV: Nhập giá trị cho mảng từ bàn phím như thế nào | **Ví dụ 2**. Tiếp tục với ví dụ 1, thay vì khai báo các biếnDiem\_1, Diem\_2, Diem\_3,... để lưu điểm số của các học sinh, ta khai báo biến mảng Diem như sau:  **var** Diem: **array[**1..50**] of** real;  HS: Tiết kiệm thời gian và công sức viết chương trình.  Trước hết, có thể thay rất nhiều câu lệnh nhập và in dữ liệu ra màn hình bằng một câu lệnh lặp. Chẳng hạn, ta có thể viết  **For** i:=1 **to** 50 **do** readln(Diem[i]);  để nhập điểm của các học sinh.  Để so sánh điểm của mỗi học sinh với một giá trị nào đó, ta cũng chỉ cần một câu lệnh lặp, chẳng hạn  **For** i:=1 **to** 50 **do**  **if** Diem[i]>8.0 **then** writeln('Gioi');  Điều này giúp tiết kiệm rất nhiều thời gian và công sức viết chương trình.  Hơn nữa, mỗi học sinh có thể có nhiều điểm theo từng môn học: điểm Toán, điểm Văn, điểm Lí,... Để xử lí đồng thời các loại điểm này, ta có thể khai báo nhiều biến mảng:  **var** DiemToan**: array[**1..50**] of** real;  **var** DiemVan: **array[**1..50**] of** real;  **var** DiemLi: **array[**1..50**] of** real;  hay  **var** DiemToan, DiemVan, DiemLi: **array[**1..50**] of** real;  Khi đó, ta cũng có thể xử lí điểm thi của một học sinh cụ thể  Ví dụ 2 cũng cho thấy rằng, chúng ta gán giá trị, đọc giá trị và tính toán với các giá trị của một phần tử trong biến mảng thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó. Chẳng hạn, trong câu lệnh trên Diem[i] là phần tử thứ i của biến mảng Diem.  Ta có thể gán giá trị cho các phần tử của mảng bằng câu lệnh gán:  A[1]:=5;  A[2]:=8;  hoặc nhập dữ liệu từ bàn phím bằng câu lệnh lặp:  **for** i := 1 **to** 5 **do** readln(a[i]); |
| **Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số** | |
| GV: Em hãy nêu cách tìm bạn cao nhất lớp?  G: yêu cầu hs xác định bài toán  G: Gợi ý và gọi 1 em lên khai báo biến cho chương trình.  GV: Gọi 1 em lên viết câu lệnh nhập n từ bàn phím  GV: Gọi 1 em lên viết câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím.  GV: Nhắc lại thuật toán tìm giá trị lớn nhất, gợi ý cho học sinh và gọi 1 em lên viết đoạn tìm giá trị lớn nhất.  GV: sau khi tìm gt lớn nhất gọi 1 em lên viết đoạn chương trình tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số. | HS: Cho bạn đầu tiên cao nhất sau đó so sánh tiếp với các bạn khác. **Input:** n, dãy số nhập từ bàn phím.  Output: tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất.  **Ví dụ 3.** (SGK) Phần khai báo của chương trình có thể như sau:  **program** MaxMin;  **uses** crt;  **Var**  i, n, Max, Min: integer;  A: **array**[1..100] of integer;  Phần thân chương trình sẽ tương tự dưới đây:  **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];  **for** i:=2 **to** n **do**  **begin** **if** Max<a[i] **then** Max:=a[i];  **end**;  write('So lon nhat la Max = ',Max);  readln  **End**. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

* Khi khai báo nhiều biến cùng một kiểu dữ liệu chúng ta có thể dùng biến mảng.
* Cách khai báo mảng trong Pascal.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Bài TH7**: XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết cách sử dụng biến mảng vào trong các bài toán.

**2.Kĩ năng**

* Ôn luyện cách khai báo mảng <tên mảng>:array[1..100] of real; lệnh lặp if ..then, for..do;
* Củng cố các kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.
* Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số.
* Ôn luyện cách khai báo mảng <tên mảng>:array[1..100] of real; lệnh lặp if ..then, for..do;
* Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số.
* Củng cố các kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.
  1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.
  2. **PHƯƠNG PHÁP:**
* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Xem trước bài thực hành.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ( kiểm tra trong quá trình thực hành)**

1. **Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn Bài 1** | |
| G: Gợi ý và cho hs khai báo biến trong chương trình.  G: Nhập n  G: Nhập giá trị cho mảng | H: Khai báo  H: Viết lệnh nhập n và nhập giá trị cho mảng |
| **Thực hành** | |
| **Bài 1.** Viết chương trình nhập điểm của các bạn trong lớp. Sau đó in ra màn hình số bạn đạt kết quả học tập loại giỏi, khá, trung bình và kém (theo tiêu chuẩn từ 8.0 trở lên đạt loại giỏi, từ 6.5 đến 7.9 đạt loại khá, từ 5.0 đến 6.4 đạt trung bình và dưới 5.0 xếp loại kém).  a) Xem lại các ví dụ 2 và ví dụ 3, bài 9 về cách sử dụng và khai báo biến mảng trong Pascal.  b) Liệt kê các biến dự định sẽ sử dụng trong chương trình. Tìm hiểu phần khai báo dưới đây và tìm hiểu tác dụng của từng biến:  c)Gõ phần khai báo trên vào máy tính và lưu tệp với tên Phanloai. Tìm hiểu các câu lệnh trong phần thân chương trình dưới đây:  d**)** Gõ tiếp phần chương trình này vào máy tính sau phần khai báo. Dịch, chạy chương trình. | **program** Phanloai;  **uses** crt;  **Var**  i, n, Gioi, Kha, Trungbinh, Kem: integer;  A: **array**[1..100] **of** real;  **Begin**  clrscr;  write(‘Nhap so cac ban trong lop, n = ‘); readln(n);  writeln(‘Nhap diem:’);  **For** i:=1 **to** n **do** Begin write(i,’. ‘); readln(a[i]); End;  Gioi:=0; Kha:=0; Trungbinh:=0; Kem:=0;  **for** i:=1 **to** n **do**  **begin**  **if** a[i]>=8.0 **then** Gioi:=Gioi+1;  **if** a[i]<5 **then** Kem:=Kem+1;  **if** (a[i]<8.0) **and** (a[i]>=6.5) **then** Kha:=Kha+1;  **if** (a[i]>=5) **and** (a[i]<6.5) **then** Trungbinh:=trungbinh+1  **end;**  writeln(‘Ket qua hoc tap:’);  writeln(Gioi,’ ban hoc gioi’);  writeln(Kha,’ ban hoc kha’);  writeln(Trungbinh,’ ban hoc trung binh’);  writeln(Kem,’ ban hoc kem’);  readln  **End**.  H:F9 sửa lỗi và chạy chương trình.  H: Nhận xét chương trình. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Bài 2** | |
| **Bài 2.** 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.  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 với các số liệu thử.  G: Nhận xét và rút ra bài toán nhập dãy số và tính giá trị trung bình cho daỹ số. | a) Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh sau đây:  Phần khai báo:  **Var**  i, n: integer;  TbToan, TbVan: real;  DiemToan, DiemVan: **array**[1..100] **of** real;  Phần thân chương trình:  **Begin**  Write(‘nhập n:’); readln(n);  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemtoan[‘,I,’]=’);  Readln(diemtoan[i];  End;  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemvan[‘,I,’]=’);  Readln(diemvan[i];  End;  writeln('Diem trung binh:');  **for** i:=1 **to** n **do**  writeln(i,'. ',(DiemToan[i]+DiemVan[i])/2:3:1);  TbToan:=0; TbVan:=0;  **for** i:=1 **to** n **do**  **begin** TbToan:=TbToan+DiemToan[i];  TbVan:=TbVan+DiemVan[i] **end**;  TbToan:=TbToan/n; TbVan:=TbVan/n;  writeln('Diem trung binh mon Toan: ',TbToan:3:2);  writeln('Diem trung binh mon Van: ',TbVan:3:2);  **end.**  H: Chạy và kiểm tra lỗi của chương trình.  H: đánh giá bài toán. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Cách khai báo mảng trong Pascal.

* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Xem bài thực hành sử dụng biến mảng trong chương trình.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

**Tiết: 51**

**TRẢI NGHIỆM**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng.

**2.Kĩ năng**

* Khai báo mảng, nhập giá trị cho mảng, thuật toán tìm giá trị trung bình

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

?Viết cú pháp khai báo biến mảng ? Nêu cách để tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất trong dãy số ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| GV: Đưa ra các bài tập và gọi học sinh lên bảng trả lời.  1) Hãy nêu các lợi ích của việc sử dụng biến mảng trong chương trình.  2) Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai?  **var** X: **Array**[10,13] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[5..10.5] **Of** Real**;**  **var** X: **Array**[3.4..4.8] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[10..1] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[4..10] **Of** Real**;**  3) "Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có cùng kiểu, nhưng chỉ dưới một tên duy nhất". Phát biểu đó đúng hay sai?  4) Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không?  **var** N:integer;  A: **array**[1..N] **of** real**;**  5) Viết chương trình Pascal 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. Tính giá trị trung bình cho dãy số được nhập vào. | 1) Lợi ích chính của việc sử dụng biến mảng là rút gọn việc viết chương trình, có thể sử dụng câu lệnh lặp để thay nhiều câu lệnh. Ngoài ra chúng ta còn có thể lưu trữ và xử lí nhiều dữ liệu có nội dung liên quan đến nhau một cách hiệu quả.  2) Đáp án a) Sai. Phải thay dấu phẩy bằng hai dấu chấm; b) và c) Sai, vì giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải là số nguyên; d) Sai, vì giá trị đâu của chỉ số mảng phải nhỏ hơn hoặc bằng chỉ số cuối; e) Đúng.  3) Đúng  4) Không. Giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải được xác định trong phần khai báo chương trình.  Chương trình có thể như sau:  **Program tb;**  **Uses crt;**  **var** N, i: integer; tb: real;  A: **array**[1..100] **of** real;  **begin**  write('Nhap so phan tu cua mang’);  readln(n);  **for** i:=1 **to** n **do**  write('a[‘,I,']=’); readln(n);  {tinh trung binh}  Tb:=0  For i:=1 to n do  Tb:=(tb+a[i])/I;  Writeln(‘trung bình của day so là:’,tb);  Readln;  **end**. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

* Cách khai báo mảng trong Pascal.
* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Thuật toán tìm giá trị trung bình
* Soạn bài thực hành sử dụng biến mảng trong chương trình.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm**    **Tiết: 52**  **TRẢI NGHIỆM (tiếp)**  **I.Mục đích**  **1.Kiến thức**   * Biết cách sử dụng biến mảng vào trong các bài toán.   **2.Kĩ năng**   * Ôn luyện cách khai báo mảng <tên mảng>:array[1..100] of real; lệnh lặp if ..then, for..do; * Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số. * Củng cố các kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.   **3.Thái độ**   * HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.  1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.   **PHƯƠNG PHÁP:**   * Luyện tập – thực hành   **II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**  **1. Giáo viên**  :  - SGK, giáo án, phòng máy.  - Đồ dùng dạy học  **2. Học sinh** :  - Xem trước bài thực hành.  **III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**  **1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**  **Ổn định tổ chức lớp**  **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**   |  |  | | --- | --- | | **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** | | **Hướng dẫn** | | | G: Khai báo chương trình cho bài 2  G: Nhập n  G: Nhập điểm toán, điểm văn | H: Khai báo  H: định hình trong đầu các bước nhập dãy số đó là điểm toán và điểm văn. | | **Bài 2** | | | **Bài 2.** 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.  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 với các số liệu thử.  G: Nhận xét và rút ra bài toán nhập dãy số và tính giá trị trung bình cho daỹ số. | a) Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh sau đây:  Phần khai báo:  **Var**  i, n: integer;  TbToan, TbVan: real;  DiemToan, DiemVan: **array**[1..100] **of** real;  Phần thân chương trình:  **Begin**  Write(‘nhập n:’); readln(n);  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemtoan[‘,I,’]=’);  Readln(diemtoan[i];  End;  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemvan[‘,I,’]=’);  Readln(diemvan[i];  End;  writeln('Diem trung binh:');  **for** i:=1 **to** n **do**  writeln(i,'. ',(DiemToan[i]+DiemVan[i])/2:3:1);  TbToan:=0; TbVan:=0;  **for** i:=1 **to** n **do**  **begin** TbToan:=TbToan+DiemToan[i];  TbVan:=TbVan+DiemVan[i] **end**;  TbToan:=TbToan/n; TbVan:=TbVan/n;  writeln('Diem trung binh mon Toan: ',TbToan:3:2);  writeln('Diem trung binh mon Van: ',TbVan:3:2);  **end.**  H: Chạy và kiểm tra lỗi của chương trình.  H: đánh giá bài toán. |   **3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**  Cách khai báo mảng trong Pascal.   * Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím * Thuật toán tìm giá trị trung bình   **Dặn dò:**Tiết sau kiểm tra thực hành 1 tiết.   |  | | --- | | **\* Rót kinh nghiÖm** | |

**Tiết: 53**

**BÀI TẬP**

**I.Mục tiêu**

**1.Kiến thức**

* Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng.

**2.Kĩ năng**

* Khai báo mảng, nhập giá trị cho mảng, thuật toán tìm giá trị trung bình

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

?Viết cú pháp khai báo biến mảng ? Nêu cách để tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất trong dãy số ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐÔNG CỦA GIÁO VIÊN** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt đông 1: Luyện tập** | |
| GV: Đưa ra các bài tập và gọi học sinh lên bảng trả lời.  1) Hãy nêu các lợi ích của việc sử dụng biến mảng trong chương trình.  2) Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai?  **var** X: **Array**[10,13] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[5..10.5] **Of** Real**;**  **var** X: **Array**[3.4..4.8] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[10..1] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[4..10] **Of** Real**;**  3) "Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có cùng kiểu, nhưng chỉ dưới một tên duy nhất". Phát biểu đó đúng hay sai?  4) Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không?  **var** N:integer;  A: **array**[1..N] **of** real**;**  5) Viết chương trình Pascal 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. Tính giá trị trung bình cho dãy số được nhập vào. | 1) Lợi ích chính của việc sử dụng biến mảng là rút gọn việc viết chương trình, có thể sử dụng câu lệnh lặp để thay nhiều câu lệnh. Ngoài ra chúng ta còn có thể lưu trữ và xử lí nhiều dữ liệu có nội dung liên quan đến nhau một cách hiệu quả.  2) Đáp án a) Sai. Phải thay dấu phẩy bằng hai dấu chấm; b) và c) Sai, vì giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải là số nguyên; d) Sai, vì giá trị đâu của chỉ số mảng phải nhỏ hơn hoặc bằng chỉ số cuối; e) Đúng.  3) Đúng  4) Không. Giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải được xác định trong phần khai báo chương trình.  Chương trình có thể như sau:  **Program tb;**  **Uses crt;**  **var** N, i: integer; tb: real;  A: **array**[1..100] **of** real;  **begin**  write('Nhap so phan tu cua mang’);  readln(n);  **for** i:=1 **to** n **do**  write('a[‘,I,']=’); readln(n);  {tinh trung binh}  Tb:=0  For i:=1 to n do  Tb:=(tb+a[i])/I;  Writeln(‘trung bình của day so là:’,tb);  Readln;  **end**. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Cách khai báo mảng trong Pascal.

* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Thuật toán tìm giá trị trung bình

**Dặn dò:**

* Soạn bài thực hành sử dụng biến mảng trong chương trình.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Tiết 54**

**KIỂM TRA 1 TIẾT (thực hành)**

**I.Mục tiêu**

**1.Kiến thức**

- Học sinh biết cách vận dụng các kiến thức đã học để giải quyết các câu hỏi, bài tập cụ thể.

- Học sinh hiểu cú pháp, hoạt động 2 câu lệnh For và While để vận dụng giải quyết bài tập.

**2.Kĩ năng:**

**-** Học sinh thực hiện được việc vận dụng các kiến thức đã học để giải quyết các câu hỏi, bài tập cụ thể

- Học sinh thực hiện thành thạo việc việc vận dụng các kiến thức 2 câu lệnh For và While để giải quyết các câu hỏi, bài tập cụ thể.

**3.Thái độ:**

Rèn luyện tính trung thực trong học tập, kiểm tra.

**4.Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, đề

**MA TRẬN:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cấp độ**  **Chủ đề** | **NHẬN BIẾT** | **THÔNG HIỂU** | **VẬN DỤNG** | **TỔNG** |
| **Hai câu lệnh lặp For …. Do và**  **While …. Do.** |  | - Học sinh biết và thông hiểu cú pháp và hoạt động của 2 câu lệnh For … do và While …do. | - Học sinh hiểu và vận dụng kiến thức 2 câu lệnh For … do và While …do để giải quyết bài tập đề ra |  |
| Số câu  Số điểm  Tỉ lệ % |  | 2  6  60% | 1  4  40% | 3  10  100% |
| Tổng số câu  Tổng số điểm  Tỉ lệ % |  | 2  6  60% | 1  4  40% | 3  10  100% |

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (1 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

?Viết cú pháp khai báo biến mảng ? Nêu cách để tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất trong dãy số ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (45 phút)**

**ĐỀ BÀI:**

Câu 1. Em hãy nêu cú pháp và hoạt động của vòng lặp không xác định (3đ)

Câu 2. Em hãy nêu cú pháp và hoạt động của vòng lặp xác định (3đ)

Câu 3. Em hãy viết chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 100 đến 1000 ( Sử dụng vòng lặp xác định hoặc vòng lặp không xác định)

**HƯỚNG DẪN CHẤM:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CÂU** | **NỘI DUNG** | **ĐIỂM** |
| **Phần A. Trắc nghiệm** | | |
| 1 | \* Cú pháp:  While <điều kiện> do <câu lênh>;  \* Hoạt động:  - B1. Kiểm tra điều kiện.  - B2. Nếu điều kiện sai, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện câu lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại B1. | 3 |
| 2 | \* Cú pháp:  For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;  \* 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. | 3 |
| 3 | CT1: Program tinh\_tong;  Var i, S: Integer;  Begin  S:=0;  For i:= 100 to 1000 do  S:= S + i;  Wirteln(‘ tong cac so tu nhien tu 100 den 1000 la:’,S);  Readln;  End.  CT2: Program tinh\_tong;  Var i, S: Integer;  Begin  i:= 100; S:= 0;  While i <= 1000 do  Begin S:= S + i; i:= i + 1; end;  Writeln(‘ Tong cac so tu nhien tu 100 den 1000 la:’,S);  Readln;  End. | 4 |

|  |
| --- |
| **3.Hoạt động 3: nhận xét ý thức trong giờ kiểm tra**  **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tiết: 55**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* HS hiểu được các đối tượng hình học cơ bản của phần mềm và quan hệ giữa chúng.
* Thông qua phần mềm, Hs biết và hiểu được các ứng dụng của phần mềm trong việc vẽ và minh họa các đối tượng hình học và thiết lập quan hệ toán học giữa các đối tượng này.

**2.Kĩ năng**

* HS biết cách sử dụng phần mềm để vẽ được các hình học được học trong chương trình môn Toán lớp 8.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề-trực quan

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  : - SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy tính,máy chiếu

**2. Học sinh** :- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ (Không kiểm tra bài cũ)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Em đã biết gì về Geogebra** | |
| G: Geogebra dùng để làm gì?  G: Ưu điểm của phần mềm này là gì?  G: Ví dụ về sự liên kết giữa các đối tượng.  Vd: điểm thuộc đường thẳng. | H: Vẽ hình học đơn giản như điểm, đoạn thẳng, đường thẳng  -Khả năng tạo ra sự gắn kết giữa các đối tượng hình học như vuông góc, song song.  -Khả năng chuyển động nhưng vẫn giữ được mối quan hệ giữa các đối tượng. |
| **Làm quen với phần mềm Geogebra tiếng Việt** | |
| G: Khởi động như mọi phần mềm khác.  GV: Màn hình làm việc chính của phần mềm gồm có những gì?  GV: Bảng chọn gồm những gì? Liên hệ với bảng chọn đã học trong Word và Excel.  Thanh công cụ chứa gì?  G: Công cụ này dùng để làm gì?  Thanh công cụ là gì ? Hãy nêu một lệnh bất kỳ trong thanh đó. (có thể cho HS lên bảng vẽ)    Giáo viên giới thiệu các công cụ làm việc chính cho học sinh.  Để chọn một công cụ hãy nháy chuột lên biểu tượng của công cụ này.  Mỗi nút trên thanh công cụ sẽ có nhiều công cụ cùng nhóm. Nháy chuột vào nút nhỏ hình tam giác phía dưới các biểu tượng sẽ làm xuất hiện các công cụ khác nữa.  Các công cụ liên quan đến đối tượng điểm    G: Như thế nào được gọi là trung điểm?  Các công cụ liên quan đến đoạn, đường thẳng    Các công cụ tạo mối quan hệ hình học    G: Thế nào là đường vuông góc?  G: Như thế nào được gọi là song song?  G: Như thế nào được gọi là đường trung trực?  G: Như thế nào được gọi là đường phân giác?  Các công cụ liên quan đến hình tròn | a**)Khởi động**  H: Nháy đúp chuột vào Geogebra trên màn hình nền.  **b) Giới thiệu màn hình GeoGebra tiếng Việt**  Màn hình làm việc chính của phần mềm bao gồm bảng chọn, thanh công cụ và khu vực thể hiện các đối tượng.   * Bảng chọn là hệ thống các lệnh chính của phần mềm Geogebra. Với phần mềm Geogebra tiếng Việt em sẽ thấy các lệnh bằng tiếng Việt.   **Chú ý** rằng các lệnh trên bảng chọn không dùng để vẽ các đối tượng-hình. Các lệnh tác động trực tiếp với đối tượng hình học được thực hiện thông qua các công cụ trên thanh công cụ của phần mềm.   * Thanh công cụ của phần mềm chứa các công cụ làm việc chính. Đây chính là các công cụ dùng để vẽ, điều chỉnh và làm việc với các đối tượng.   - Khi nháy chuột lên một nút lệnh ta sẽ thấy xuất hiện các công cụ khác cùng nhóm.  - Mỗi công cụ đều có một biểu tượng riêng tương ứng. Biểu tượng cho biết công dụng của công cụ đó.  **c) Giới thiệu các công cụ làm việc chính**   * Công cụ di chuyển  có ý nghĩa đặc biệt là không dùng để vẽ hoặc khởi tạo hình mà dùng để di chuyển hình. Với công cụ này, kéo thả chuột lên đối tượng (điểm, đoạn, đường, ...) để di chuyển hình này. Công cụ này cũng dùng để chọn các đối tượng khi thực hiện các lệnh điều khiển thuộc tính của các đối tượng này.   Có thể chọn nhiều đối tượng bằng cách nhấn giữ phím **Ctrl** trong khi chọn.  **Chú ý:** Khi đang sử dụng một công cụ khác, nhấn phím **ESC** để chuyển về công cụ di chuyển.   * Các công cụ liên quan đến đối tượng điểm   Công cụ  dùng để tạo một điểm mới. Điểm được tạo có thể là điểm tự do trên mặt phẳng hoặc là điểm thuộc một đối tượng khác (ví dụ đường thẳng, đoạn thẳng).  Cách tạo: chọn công cụ và nháy chuột lên một điểm trống trên màn hình hoặc nháy chuột lên một đối tượng để tạo điểm thuộc đối tượng này.  Công cụ  dùng để tạo ra điểm là giao của hai đối tượng đã có trên mặt phẳng.  Cách tạo: chọn công cụ và lần lượt nháy chuột chọn hai đối tượng đã có trên mặt phẳng.  Công cụ  dùng để tạo trung điểm của (đoạn thẳng nối) hai điểm cho trước: chọn công cụ rồi nháy chuột tại hai điểm này để tạo trung điểm.   * Các công cụ liên quan đến đoạn, đường thẳng   Các công cụ , ,  dùng để tạo đường, đoạn, tia đi qua hai điểm cho trước. Thao tác như sau: chọn công cụ, sau đó nháy chuột chọn lần lượt hai điểm trên màn hình.  Công cụ  sẽ tạo ra một đoạn thẳng đi qua một điểm cho trước và với độ dài có thể nhập trực tiếp từ bàn phím.  Thao tác: chọn công cụ, chọn một điểm cho trước, sau đó nhập một giá trị số vào cửa sổ có dạng:    Nháy nút **áp dụng** sau khi đã nhập xong độ dài đoạn thẳng.  **Chú ý:** Trong cửa sổ trên có thể nhập một chuỗi kí tự là tên cho một giá trị số.   * Các công cụ tạo mối quan hệ hình học   - Công cụ  dùng để tạo đường thẳng đi qua một điểm và vuông góc với một đường hoặc đoạn thẳng cho trước.  - Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn điểm, đường (đoạn, tia) hoặc ngược lại chọn đường (đoạn, tia) và chọn điểm.  - Công cụ  sẽ tạo ra một đường thẳng song song với một đường (đoạn) cho trước và đi qua một điểm cho trước.  Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn điểm, đường (đoạn, tia) hoặc ngược lại chọn đường (đoạn, tia) và chọn điểm.  - Công cụ  dùng để vẽ đường trung trực của một đoạn thẳng hoặc hai điểm cho trước.  Thao tác: chọn công cụ, sau đó chọn một đoạn thẳng hoặc chọn hai điểm cho trước trên mặt phẳng.  - Công cụ  dùng để tạo đường phân giác của một góc cho trước. Góc này xác định bởi ba điểm trên mặt phẳng.  Thao tác: chọn công cụ và sau đó lần lượt chọn ba điểm trên mặt phẳng. Điểm chọn thứ hai chính là đỉnh của góc này.   * Các công cụ liên quan đến hình tròn   - Công cụ  tạo ra hình tròn bằng cách xác định tâm và một điểm trên hình tròn. Thao tác: chọn công cụ, chọn tâm hình tròn và điểm thứ hai nằm trên hình tròn.  - Công cụ  dùng để tạo ra hình tròn bằng cách xác định tâm và bán kính. Thao tác: chọn công cụ, chọn tâm hình tròn, sau đó nhập giá trị bán kính trong hộp thoại sau:    - Công cụ  dùng để vẽ hình tròn đi qua ba điểm cho trước. Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn ba điểm.  - Công cụ  dùng để tạo một nửa hình tròn đi qua hai điểm đối xứng tâm.  - Thao tác: chọn công cụ, chọn lần lượt hai điểm. Nửa hình tròn được tạo sẽ là phần hình tròn theo chiều ngược kim đồng hồ từ điểm thứ nhất đến điểm thứ hai.  - Công cụ  sẽ tạo ra một cung tròn là một phần của hình tròn nếu xác định trước tâm hình tròn và hai điểm trên cung tròn này.  - Thao tác: Chọn công cụ, chọn tâm hình tròn và lần lượt chọn hai điểm. Cung tròn sẽ xuất phát từ điểm thứ nhất đến điểm thứ hai theo chiều ngược chiều kim đồng hồ.  - Công cụ  sẽ xác định một cung tròn đi qua ba điểm cho trước. Thao tác: chọn công cụ sau đó lần lượt chọn ba điểm trên mặt phẳng.   * Các công cụ biến đổi hình học |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Phần mềm Geogebra dùng để làm gì? Phần mềm này có những khả năng nào?.

* Có những công cụ nào để vẽ hình học?

**Dặn dò**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình.
    - Soạn bài Geogebra phần “ đối tượng hình học”.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tiết: 56**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* HS hiểu được các đối tượng hình học cơ bản của phần mềm và quan hệ giữa chúng.
* Thông qua phần mềm, Hs biết và hiểu được các ứng dụng của phần mềm trong việc vẽ và minh họa các đối tượng hình học và thiết lập quan hệ toán học giữa các đối tượng này.

**2.Kĩ năng**

* HS biết cách sử dụng phần mềm để vẽ được các hình học được học trong chương trình môn Toán lớp 8.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề-trực quan

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy tính

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

Phần mềm Geogebra dùng để làm gì ? Geogebra có những tính năng nào ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Đối tượng hình học** | |
| ? Em hiểu thế nào là đối tượng hình học?  ? Thế nào là giao của hai đối tượng hình học ?  Danh sách các đối tượng trên màn hình là gì?  d) Thay đổi thuộc tính của đối tượng gồm mấy bước chính để thay đổi? nêu chức năng của từng bước?  - Làm thế nào để ẩn đối tượng?  - Ẩn/hiện tên (nhãn) của đối tượng thực hiện như thế nào?  - Thay đổi tên của đối tượng như thế nào?  - Đặt/huỷ vết chuyển động của đối tượng như thế nào  - Muốn xoá đối tượng thực hiện như thế nào? | **b) Đối tượng tự do và đối tượng phụ thuộc**  Em đã được làm quen với khái niệm quan hệ giữa các đối tượng.  Sau đây là một vài ví dụ:  Dùng lệnh **Hiển thị → Hiển thị danh sách đối tượng** để hiện/ẩn khung thông tin này trên màn hình.  **d) Thay đổi thuộc tính của đối tượng**  Các đối tượng hình đều có các tính chất như tên (nhãn) đối tượng, cách thể hiện kiểu đường, màu sắc, ....  Sau đây là một vài thao tác thường dùng để thay đổi tính chất của đối tượng.   * ẩn đối tượng: Để ẩn một đối tượng, thực hiện các thao tác sau:   1. Nháy nút phải chuột lên đối tượng;   2. Huỷ chọn **Hiển thị đối tượng** trong bảng chọn:      * ẩn/hiện tên (nhãn) của đối tượng: Để làm ẩn hay hiện tên của đối tượng, thực hiện các thao tác sau:  1. Nháy nút phải chuột lên đối tượng trên màn hình; 2. Huỷ chọn **Hiển thị tên** trong bảng chọn.  * Thay đổi tên của đối tượng: Muốn thay đổi tên của một đối tượng, thực hiện các thao tác sau:  1. Nháy nút phải chuột lên đối tượng trên màn hình; 2. Chọn lệnh **Đổi tên** trong bảng chọn:     Sau đó nhập tên mới trong hộp thoại:     1. Nháy nút **áp dụng** để thay đổi, nháy nút **Huỷ bỏ** nếu không muốn đổi tên.  * Đặt/huỷ vết chuyển động của đối tượng: Chức năng đặt vết khi đối tượng chuyển động có ý nghĩa đặc biệt trong các phần mềm "Toán học động". Chức năng này được sử dụng trong các bài toán dự đoán quĩ tích và khảo sát một tính chất nào đó của hình khi các đối tượng khác chuyển động.   Để đặt/huỷ vết chuyển động cho một đối tượng trên màn hình thực hiện thao tác sau:   1. Nháy nút phải chuột lên đối tượng; 2. Chọn **Mở dấu vết khi di chuyển**.   Để xoá các vết được vẽ, nhấn tổ hợp phím **Ctrl+F**.   * Xoá đối tượng: Muốn xoá hẳn đối tượng, ta có thể thực hiện một trong các thao tác sau:  1. Dùng công cụ  chọn đối tượng rồi nhấn phím **Delete**. 2. Nháy nút phải chuột lên đối tượng và thực hiện lệnh **Xoá**.   Chọn công cụ  trên thanh công cụ và nháy chuột lên đối tượng muốn xoá. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

* Khái niệm đối tượng hình học?
* Đặt/hủy vết chuyển động của đối tượng?

**Dặn dò:**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Tiết: 57**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* + - Học sinh thực hành được các ứng dụng cơ bản của phần mềm vẽ hình học Geogebra.

**2.Kĩ năng**

* + - Nắm được cách vẽ một hình nào đó khi sử dụng phần mềm Geogebra này.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

Phần mềm Geogebra dùng để làm gì ? Khái niệm đối tượng hình học ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn** | |
| **G:** Hướng dẫn học sinh vẽ hình tròn. Nháy chuột phải\Mở dấu vết khi di chuyển.  G: Hướng dẫn học sinh vẽ theo hình sau |  |
| **Thực hành** | |
| - Yêu cầu HS vẽ một hình bất kì rồi dùng công cụ xoay quanh một điểm và di chuyển hình đó.  - Đặt tên cho các điểm và tạo ra các điểm mới.  - Thực hiện vẽ các lệnh ở trong nhóm lệnh trên thanhcông cụ.  - Vẽ hình sau: | - Thực hiện nghiêm túc các yêu cầu của giáo viên.  - HS tích cực thực hành theo nhóm.  - Thực hiện xoá hình vừa vẽ.  - Thực hiện vẽ hình theo yêu cầu.  - Thực hiện theo nhóm để hoàn thành hình.  - Nhóm nào làm xong báo cáo kết quả. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Cách dùng công cụ để vẽ hình?
* Đặt/hủy vết chuyển động của đối tượng?

**Dặn dò**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình trong SGK.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:11/03/2021 Ngày dạy: /3/2021**

**Tiết: 58**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA(thực hành)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* + - Học sinh thực hành được các ứng dụng cơ bản của phần mềm vẽ hình học Geogebra.

**2.Kĩ năng**

* + - Nắm được cách vẽ một hình nào đó khi sử dụng phần mềm Geogebra này.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ(Kiểm tra trong quá trình thực hành)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn** | |
| G: Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ đoạn thẳng và vẽ đường song song, đường trung trực và phép đối xứng qua trục. | **H:** quan sát giáo viên thực hiện |
| **Thực hành** | |
| 1. Vẽ tam giác, tứ giác.   Dùng công cụ đoạn thẳng vẽ các cạnh của tam giác.  G: Theo dõi và hướng dẫn từng nhóm    Dùng công cụ đoạn thẳng vẽ các cạnh của tứ giác.     1. Vẽ hình thang.   Cho trước ba đỉnh A, B, C. Dựng đỉnh D của hình thang ABCD dựa trên các công cụ đoạn thẳng và đường song song.     1. Vẽ hình thang cân.   Cho trước ba đỉnh A, B, C. Dựng đỉnh D của hình thang cân ABCD dựa trên các công cụ đoạn thẳng, đường trung trực và phép biến đổi đối xứng qua trục. | - Thực hiện nghiêm túc các yêu cầu của giáo viên.  - HS tích cực thực hành theo nhóm.  - Thực hiện lưu các hình vừa vẽ.  - Thực hiện vẽ hình theo yêu cầu.  - Thực hiện theo nhóm để hoàn thành hình.  - Nhóm nào làm xong báo cáo kết quả. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Dùng công cụ đoạn thẳng, điểm và đường song song, đường trung trực và phép đối xứng qua trục.

**Dặn dò**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình trong SGK.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tuần:31 Ngày soạn:16/3/2021**

**Tiết: 59 Ngày dạy: /3/2021**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA(thực hành) (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* + - Học sinh thực hành được các ứng dụng cơ bản của phần mềm vẽ hình học Geogebra.

**2.Kĩ năng**

* + - Nắm được cách vẽ một hình nào đó khi sử dụng phần mềm Geogebra này.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

? Vẽ hình thang ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn** | |
| G: Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ đường tròn đi qua 3 điểm, công cụ đường phân giác, đường vuông góc | **H:** quan sát giáo viên thực hiện |
| **Thực hành** | |
| 1. Vẽ đường tròn ngoại tiếp tam giác   Cho trước tam giác ABC. Dùng công cụ đường tròn vẽ đường tròn đi qua ba điểm A, B, C.     1. Vẽ đường tròn nội tiếp tam giác   Cho trước tam giác ABC. Dùng các công cụ đường phân giác, đường vuông góc và đường tròn vẽ đường tròn nội tiếp tam giác ABC.     1. Vẽ hình thoi.   Cho trước cạnh AB và một đường thẳng đi qua A. Hãy vẽ hình thoi ABCD lấy đường thẳng đã cho là đường chéo. Sử dụng các công cụ thích hợp đã học để dựng các đỉnh C, D của hình thoi | - Thực hiện nghiêm túc các yêu cầu của giáo viên  - HS tích cực thực hành theo nhóm.  - Thực hiện lưu các hình vừa vẽ.  - Thực hiện vẽ hình theo yêu cầu.  - Thực hiện theo nhóm để hoàn thành hình.  - Nhóm nào làm xong báo cáo kết quả. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Dùng công cụ đoạn thẳng, điểm và đường song song, đường trung trực và phép đối xứng qua trục.

**Dặn dò**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình trong SGK.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:16/3/2021**

**Tiết: 60 Ngày dạy: /3/2021**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA(thực hành) (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* + - Học sinh thực hành được các ứng dụng cơ bản của phần mềm vẽ hình học Geogebra.

**2.Kĩ năng**

* + - Nắm được cách vẽ một hình nào đó khi sử dụng phần mềm Geogebra này.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

? Vẽ hình thang ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt đông 1: Hướng dẫn** | |
| G: Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ đường tròn đi qua 3 điểm, công cụ đường phân giác, đường vuông góc | **H:** quan sát giáo viên thực hiện |
| **Thực hành** | |
| 1. Vẽ hình vuông.   Sử dụng các công cụ thích hợp để vẽ một hình vuông nếu biết trước một cạnh.     1. Vẽ tam giác đều.   Cho trước cạnh BC, hãy vẽ tam giác đều ABC.     1. Vẽ một hình là đối xứng trục của một đối tượng cho trước trên màn hình.   Cho một hình và một đường thẳng trên mặt phẳng. Hãy dựng hình mới là đối xứng của hình đã cho qua trục là đường thẳng trên. Sử dụng công cụ đối xứng trục để vẽ hình.   1. Vẽ một hình là đối xứng qua tâm của một đối tượng cho trước trên màn hình.   Cho trước một hình và một điểm O. Hãy dựng hình mới là đối xứng qua tâm O của hình đã cho. Sử dụng công cụ đối xứng tâm để vẽ hình. | - Thực hiện nghiêm túc các yêu cầu của giáo viên.  - HS tích cực thực hành theo nhóm.  - Thực hiện lưu các hình vừa vẽ.  - Thực hiện vẽ hình theo yêu cầu.  - Thực hiện theo nhóm để hoàn thành hình.  - Nhóm nào làm xong báo cáo kết quả. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Dùng công cụ đối xứng qua tâm đường thẳng,

**Dặn dò:**

* + Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình trong SGK.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tuần:32 Ngày soạn:20/03/2021**

**Tiết: 61 Ngày dạy: / /2021**

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEOGEBRA (thực hành) (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* + - Học sinh thực hành được các ứng dụng cơ bản của phần mềm vẽ hình học Geogebra.

**2.Kĩ năng**

* + - Nắm được cách vẽ một hình nào đó khi sử dụng phần mềm Geogebra này.

**3.Thái độ**

* HS có ý thức trong việc ứng dụng phần mềm trong việc học tập của mình.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Học vẽ hình với phần mềm Geogebra »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

? Vẽ hình thang ?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hướng dẫn** | |
| G: Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ đường tròn đi qua 3 điểm, công cụ đường phân giác, đường vuông góc | **H:** quan sát giáo viên thực hiện |
| **Thực hành** | |
| 1. Vẽ đường tròn ngoại tiếp tam giác   Cho trước tam giác ABC. Dùng công cụ đường tròn vẽ đường tròn đi qua ba điểm A, B, C.     1. Vẽ đường tròn nội tiếp tam giác   Cho trước tam giác ABC. Dùng các công cụ đường phân giác, đường vuông góc và đường tròn vẽ đường tròn nội tiếp tam giác ABC.     1. Vẽ hình thoi.   Cho trước cạnh AB và một đường thẳng đi qua A. Hãy vẽ hình thoi ABCD lấy đường thẳng đã cho là đường chéo. Sử dụng các công cụ thích hợp đã học để dựng các đỉnh C, D của hình thoi | - Thực hiện nghiêm túc các yêu cầu của giáo viên.  - HS tích cực thực hành theo nhóm.  - Thực hiện lưu các hình vừa vẽ.  - Thực hiện vẽ hình theo yêu cầu.  - Thực hiện theo nhóm để hoàn thành hình.  - Nhóm nào làm xong báo cáo kết quả. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Dùng công cụ đoạn thẳng, điểm và đường song song, đường trung trực và phép đối xứng qua trục.

**Dặn dò**

* + - Thực hành sử dụng các công cụ vẽ hình trong SGK.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:20/3/2021**

**Tiết: 62 Ngày dạy: / /2021**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(Lí thuyết)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết phần mền Yenka dùng để làm gì
* HS biêt khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2.Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

**4.Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu, máy tính

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Giới thiệu** | |
| Gegebra dùng để làm gì? Gv: Gegebra có thể vẽ hình không gian được không? Yenka là một phần mềm nhỏ của công ty phần mềm Crocodile nổi tiếng. Chức năng chính của phần mền Yenka dùng để làm gì? | **H:** Trả lời  Hs: Trả lời    Chức năng chính của phần mềm là giúp học sinh thiết kế các mô hình hình khối kiến trúc trong không gian dựa trên các hình không gian cơ bản như hình trụ, lăng trụ, hình chóp, hình hộp |
| **Giới thiệu màn hình làm việc chính của phần mềm** | |
| a/ khởi động :  b/ Màn hình chính :  G: Chiếu lên màn hình chính của phần mềm Yenka.  c/Thoát khỏi phần mềm :  **G:** Để thoát khỏi phần mềm, nháy chuột vào đâu?  G: Thực hiện và chiếu lên màn hình | H: Nháy nút Close trên thanh công cụ.  H: Quan sát. |
| **Tạo hình không gian** | |
| **a)Tạo mô hình.**  G: Chiếu các đối tượng và giới thiệu từng hình.  G: Các bước để tạo hình như thế nào?  🖎 Xoay mô hình trong không gian 3D :  G: Các bước để xoay mô hình?  G: Thực hiện trên máy tính và học sinh quan sát.  🖎 Phóng to , thu nhỏ :  G: Các bước để phóng to, thu nhỏ?  G: Thực hiện  🖎 di chuyển khung mô hình :  G: Các bước để di chuyển khung mô hình?  G: Thực hiện trên máy  Gv: Yêu cầu học sinh lên thực hiện  Gv: Chốt vấn đề  **b/ Các lệnh tạo mới, lưu, mở tệp mô hình**. :  G: Các bước để mở, lưu, tạo mới giống các phần mềm khác.  G: Để lưu: File\save  G: Để mở mới: File\New  G: Để mở tệp mô hình: File\open.  **c/ Xóa các đối tượng :**  **G:**Để xóa đối tượng em làm thế nào?  G: Để xóa nhiếu đối tượng cùng 1 lúc? | H: Quan sát đối tượng  H: Chọn hình và kéo thả các đối tượng vào khu vực tạo các đối tượng   * Nháy vào biểu tượng xoay * Đưa con trỏ chuột lên mô hình       H: Lên thực hiện xoay mô hình.  B1: Nháy chuột vào biểu tượng phóng to  B2: Nhấn giữ và di chuyển chuột. Mô hình sẽ được phóng to hay thu nhỏ.  H: Lên thực hiện phóng to, thu nhỏ hình không gian.  B1: Nháy chuột vào biểu tượng bốn chiều.  B2: Nhấn giữ và di chuyển chuột. Mô hình sẽ chuyển động theo hướng di chuyển.  Hs: Quan sát  H: Thực hiện lại để di chuyển khung mô hình.    B1: Chọn đối tượng  B2: Nhấn Delete  B1: Nhấp chuột vào mô hình cần xóa  B2: Ctrl + A và nhấn Delete |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

**Củng cố**

* Phần mềm Yenka dùng để làm gì?
* Để xoay hình, phóng to,thu nhỏ đối tượng ta làm như thế nào?
* Di chuyển khung mô hình để làm gì?
* Các bước để tạo mới, lưu, mở và xóa đối tượng như thế nào?
* Có thể ứng dụng phần mềm Yenka vào thực tế

**Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài Phần mềm Yenka.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Tuần:33**

**Ngày soạn:21/3/2021**

**Ngày dạy: / /2021 Tiết: 63**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(Lí thuyết) (tiếp)**

**I. Mục đích**

**1. Kiến thức**

* HS biêt khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2. Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Kiểm tra bài cũ**

Để xóa đối tượng em làm thế nào?

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1.Khám phá, điều khiển các hình không gian** | |
| 1.Thay đổi, di chuyển  G: Muốn di chuyển hình không gian thì làm thế nào?  G: Thực hiện di cuyển hình  b. Thay đổi kich thước  G: Các bước để thay đổi kich thước để thay đổi của 1 hình  \* Hình trụ  G: Thực hiện xoay tròn hình trụ  G: Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện Tăng giảm của mặt dưới hình trụ  \* Hình lăng trụ tam giác  G:Thực hiện xoay tròn lăng trụ  G:Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G:Thực hiện tăng giảm của mặt dưới lăng trụ  \* Hình chót tam giác  G: Thực hiện xoay chót  G: Thực hiện tăng khôi chót theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện tăng giảm của mặt dưới hình chót  \* Hình nón tam giác  G: Thực hiện xoay tròn hình nón  G: Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện tăng giảm của mặt dưới hình nó  C: Thay đổi màu cho các hình  G: Các bước để tô màu cho các hình?  G:Thực hiện tô màu cho hình và Y/c hoc sinh thực hiện lại?  d/ Thay đổi tính chất của hình  G: Các bước để thay đổi tính chất của hình? | B1: Nháy chuột vào hình,  B2: Kéo thả đối tượng đó  H: Thực hiện di chuyển hình trên bảng và đặt hình chồng lên nhau    B1: Chọn đối tượng  B2: Xuất hiện các đường viền và các nút nhỏ trên dối tượng, cho phép tương tác để thay đổi kích thước.    H: Thực hiện trên máy    H: Thực hiện trên máy    H: Thực hiện trên máy    B1: Nháy vào Paint  B2: Kéo thả màu cần tô vào các chấm đèn đẻ thay đổi màu        B1: Nháy đúp lên đối tượng,hộp thoại xuất hiện  B2: Nháy chuột vào các tham số và thay đổi  H: Thực hiện lại các bước Y/c của giáo viên |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Phần mềm Yenka dùng để làm gì?

* Để xoay hình, phóng to,thu nhỏ đối tượng ta làm như thế nào?
* Di chuyển khung mô hình để làm gì?
* Các bước để tạo mới, lưu, mở và xóa đối tượng như thế nào?

**Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài Phần mềm Yenka.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:21/3/2021**

**Tiết: 64 Ngày dạy: / /2021**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(Lí thuyết) (tiếp)**

**I. Mục đích**

**1. Kiến thức**

* HS biêt khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2. Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3. Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, biết sử dụng phần mềm vào việc học tập môn toán.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – trực quan.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Kiểm tra bài cũ**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| * 1. **Khám phá, điều khiển các hình không gian** | |
| e. Gấp giấy thành hình không gian.  Phần mềm cho phép:   * cho hình phẳng, cần gấp lại để tạo thành một hình không gian. * Cho trước hình không gian cần mở ra thành một hình phẳng.   \* Gấp hình phẳng để tạo hình không gian  G: Các bước để gấp hình?  G: Thực hiện các bước gấp hình không gian thành hình phẳng  GV giới thiệu cách  a. thay đổi, di chuyển  b.Thay đổi kích thước  c. thay đổi màu cho các hình  d.thay đổi tính chất các hình  e. gấp thành hình không gian  5. Một số chức năng nâng cao  a) Thay đổi mẫu thể hiện hình  b) Quay hình trong không gian | a)Thay đổi, di chuyển    -Store angles: Cố định vị trí của lệnh gấp lại.  -Convert to Shape: Chuyển từ hình phẳng sang hình 3D.    H: Thực hiện lại các thao tác mở hình |
| **2. Một số chức năng nâng cao** | |
| a. Thay đổi mẫu thể hiện hình  G: Các bước để thay đổi mẫu?  G: Các bước để thay đổi mẫu hình  b.Quay hình trong không gian  G: Các bước để quay hình trong không gian?  G: Thực hiện quay hình trong không gian | B1: Nháy đúp chuột vào hình  B2: Chọn lệnh để thay đổi kiểu bề mặt Surface appearance.  B3:Chọn Use material và chọn mãu trong danh sách phía dưới  H: thực hiện các bước để thay đổi mẫu    H: B1: Nháy đúp chuột vào hình  B2: Chọn các nút lệnh trong khung rotation  H: Thực hiện quay hình trong không gian      a. thay đổi, di chuyển  b.Thay đổi kích thước  c. thay đổi màu cho các hình  d.thay đổi tính chất các hình  e. gấp thành hình không gian  5. Một số chức năng nâng cao  a) Thay đổi mẫu thể hiện hình  b) Quay hình trong không gian |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Phần mềm Yenka dùng để làm gì?

* Để xoay hình, phóng to,thu nhỏ đối tượng ta làm như thế nào?
* Di chuyển khung mô hình để làm gì?
* Các bước để tạo mới, lưu, mở và xóa đối tượng như thế nào?

**Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài Phần mềm Yenka.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tuần:34**

**Ngày soạn:21/3/2021**

**Ngày dạy: / /2021**

**Tiết: 65**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(thực hành)**

**I. Mục đích**

**1. Kiến thức**

* HS biết khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2. Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3. Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, biết sử dụng phần mềm vào việc học tập môn toán.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu, phòng máy tính

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ (Kiểm tra sách vở)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1: Hướng dẫn** | |
| G: Tạo hình  G: Xoay mô hình trong không gian 3D  G: Phóng to, thu nhỏ  G: Di chuyển khung mô hình  G: Tao mới, lưu, mở tệp mô hình, xóa đối tượng | **H: Quan sát GV hướng dẫn** |
| **Thực hành: Tạo hình không gian** | |
| - Vẽ hình  - Xoay mô hình  - Phóng to thu nhỏ  - Lưu hình  - Xóa các đối tượng  - Mở đối tượng đã lưu  Hs vẽ  **a)Tạo mô hình.**  G: Chiếu các đối tượng và giới thiệu từng hình.  G: Các bước để tạo hình như thế nào?  🖎 Xoay mô hình trong không gian 3D :  G: Các bước để xoay mô hình?  G: Thực hiện trên máy tính và học sinh quan sát.  🖎 Phóng to , thu nhỏ :  G: Các bước để phóng to, thu nhỏ?  G: Thực hiện  🖎 di chuyển khung mô hình :  G: Các bước để di chuyển khung mô hình?  G: Thực hiện trên máy  Gv: Yêu cầu học sinh lên thực hiện  Gv: Chốt vấn đề  **b/ Các lệnh tạo mới, lưu, mở tệp mô hình**. :  G: Các bước để mở, lưu, tạo mới giống các phần mềm khác.  G: Để lưu: File\save  G: Để mở mới: File\New  G: Để mở tệp mô hình: File\open.  **c/ Xóa các đối tượng :**  **G:**Để xóa đối tượng em làm thế nào?  G: Để xóa nhiếu đối tượng cùng 1 lúc? | 1. Tạo mô hình       H: Quan sát đối tượng  H: Chọn hình và kéo thả các đối tượng vào khu vực tạo các đối tượng   * Nháy vào biểu tượng xoay * Đưa con trỏ chuột lên mô hình       H: Lên thực hiện xoay mô hình.  B1: Nháy chuột vào biểu tượng phóng to  B2: Nhấn giữ và di chuyển chuột. Mô hình sẽ được phóng to hay thu nhỏ.  H: Lên thực hiện phóng to, thu nhỏ hình không gian.  B1: Nháy chuột vào biểu tượng bốn chiều.  B2: Nhấn giữ và di chuyển chuột. Mô hình sẽ chuyển động theo hướng di chuyển.  Hs: Quan sát  H: Thực hiện lại để di chuyển khung mô hình.  **b/ Các lệnh tạo mới, lưu, mở tệp mô hình**. :    **c/ Xóa các đối tượng :**  B1: Chọn đối tượng  B2: Nhấn Delete  B1: Nhấp chuột vào mô hình cần xóa  B2: Ctrl + A và nhấn Delete |

**D. Củng cố**

* Phần mềm Yenka dùng để làm gì?
* Để xoay hình, phóng to,thu nhỏ đối tượng ta làm như thế nào?
* Di chuyển khung mô hình để làm gì?
* Các bước để tạo mới, lưu, mở và xóa đối tượng như thế nào?

**E. Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài Phần mềm Yenka.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

**Ngày soạn:21/3/2021**

**Tiết: 66 Ngày dạy: / /2021**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(thực hành) (tiếp)**

**I. Mục đích**

**1. Kiến thức**

* HS biêt khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2. Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3. Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, biết sử dụng phần mềm vào việc học tập môn toán.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu, phòng máy tính

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ (Kiểm tra trong quá trình thực hành)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1: Hướng dẫn** | |
| G:  - Vẽ hình  - Thay đổi kích thước của hình  - Xoay hình  - Ghép hình  - Tô màu cho hình | H: Quan sát giáo viên hướng dẫn |
| **Thực hành** | |
| H:  - Vẽ hình  - Thay đổi kích thước của hình  - Xoay hình  - Tô màu cho hình  - Ghép hình |  |
| 1.Thay đổi, di chuyển  G: Muốn di chuyển hình không gian thì làm thế nào?  G: Thực hiện di cuyển hình  b. Thay đổi kich thước  G: Các bước để thay đổi kich thước để thay đổi của 1 hình  \* Hình trụ  G: Thực hiện xoay tròn hình trụ  G: Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện Tăng giảm của mặt dưới hình trụ  \* Hình lăng trụ tam giác  G:Thực hiện xoay tròn lăng trụ  G:Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G:Thực hiện tăng giảm của mặt dưới lăng trụ  \* Hình chót tam giác  G: Thực hiện xoay chót  G: Thực hiện tăng khôi chót theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện tăng giảm của mặt dưới hình chót  \* Hình nón tam giác  G: Thực hiện xoay tròn hình nón  G: Thực hiện tăng khôi trụ theo chiều ngang và hình thẳng đứng  G: Thực hiện tăng giảm của mặt dưới hình nó  C: Thay đổi màu cho các hình  G: Các bước để tô màu cho các hình?  G:Thực hiện tô màu cho hình và Y/c hoc sinh thực hiện lại?  d/ Thay đổi tính chất của hình  G: Các bước để thay đổi tính chất của hình? | B1: Nháy chuột vào hình,  B2: Kéo thả đối tượng đó  H: Thực hiện di chuyển hình trên bảng và đặt hình chồng lên nhau    B1: Chọn đối tượng  B2: Xuất hiện các đường viền và các nút nhỏ trên dối tượng, cho phép tương tác để thay đổi kích thước.    H: Thực hiện trên máy    H: Thực hiện trên máy    H: Thực hiện trên máy    B1: Nháy vào Paint  B2: Kéo thả màu cần tô vào các chấm đèn đẻ thay đổi màu        B1: Nháy đúp lên đối tượng,hộp thoại xuất hiện  B2: Nháy chuột vào các tham số và thay đổi  H: Thực hiện lại các bước Y/c của giáo viên |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

* Thay đổi kích thước của hình
* Để xoay hình làm như thế nào?
* Tô màu cho hình như thế nào?
* Ghép hình, di chuyển hình như thế nào?

**Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài Phần mềm Yenka.

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Tuần:35**

**Ngày soạn:28/3/2021**

**Ngày dạy: / /2021**

**Tiết: 67**

**QUAN SÁT HÌNH KHÔNG GIAN VỚI PHẦN MỀM YENKA**

**(thực hành) (tiếp)**

**I. Mục đích**

**1. Kiến thức**

* HS biêt khám phá, các hình không gian như : Thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình .

**2. Kĩ năng**

* HS thực hiện được các kỹ năng thay đổi, di chuyển, thay đổi kích thước, thay đổi màu cho các hình.

**3. Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, biết sử dụng phần mềm vào việc học tập môn toán.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án,máy chiếu, phòng máy tính

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Soạn bài Yenka.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ (Kiểm tra trong quá trình thực hành)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1: Hướng dẫn** | |
| G:  - Gấp hình phẳng để tạo hình không gian  - Mở hình không gian thành hình phẳng  - Thay đổi mẫu  - Quay hình trong không gian | H: Quan sát GV hướng dẫn |
| **Thực hành** | |
| H:  - Gấp hình phẳng để tạo hình không gian  - Mở hình không gian thành hình phẳng  - Thay đổi mẫu  - Quay hình trong không gian |  |
| \* Gấp hình phẳng để tạo hình không gian  G: Các bước để gấp hình?  G: Thực hiện các bước gấp hình không gian thành hình phẳng  GV giới thiệu cách  a. thay đổi, di chuyển  b.Thay đổi kích thước  c. thay đổi màu cho các hình  d.thay đổi tính chất các hình  e. gấp thành hình không gian  5. Một số chức năng nâng cao  a) Thay đổi mẫu thể hiện hình  b) Quay hình trong không gian | a)Thay đổi, di chuyển    -Store angles: Cố định vị trí của lệnh gấp lại.  -Convert to Shape: Chuyển từ hình phẳng sang hình 3D.    H: Thực hiện lại các thao tác mở hình |
| **Một số chức năng nâng cao** |  |
| a. Thay đổi mẫu thể hiện hình  G: Các bước để thay đổi mẫu?  G: Các bước để thay đổi mẫu hình  b.Quay hình trong không gian  G: Các bước để quay hình trong không gian?  G: Thực hiện quay hình trong không gian | B1: Nháy đúp chuột vào hình  B2: Chọn lệnh để thay đổi kiểu bề mặt Surface appearance.  B3:Chọn Use material và chọn mãu trong danh sách phía dưới  H: thực hiện các bước để thay đổi mẫu    H: B1: Nháy đúp chuột vào hình  B2: Chọn các nút lệnh trong khung rotation  H: Thực hiện quay hình trong không gian      a. thay đổi, di chuyển  b.Thay đổi kích thước  c. thay đổi màu cho các hình  d.thay đổi tính chất các hình  e. gấp thành hình không gian  5. Một số chức năng nâng cao  a) Thay đổi mẫu thể hiện hình  b) Quay hình trong không gian |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

* Các bước để gấp hình phẳng thành hình không gian
* Các bước để mở hình không gian thành hình phẳng
* Các bước để thay đổi mẫu hình không gian
* Các bước để quay hình trong không gian

**Dặn dò:**

* Học bài và tiếp tục soạn bài chuẩn bị cho tiết“Ôn tập”

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:16/04/2021**

**Tiết: 68 Ngày dạy: / /2021**

**ÔN TẬP HỌC KỲ 2**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết được câu lệnh lặp
* Lặp với số lần chưa biết trước.
* Làm việc với dãy số

**2.Kĩ năng**

* Hiểu thuật toán tìm giá trị lớn nhất, giá trị nhỏ nhất trong dãy số, tính tổng dãy số.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi. Biết tư duy các bài toán.

**4.Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Giảng giải, vấn đáp, trực quan.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, máy chiếu

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Ôn bài cũ theo sơ đồ hình cây

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ**

**(Kiểm tra trong quá trình thực hành)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1: Ôn Tập** | |
| GV: Y/c học sinh vẽ sơ đồ hình cây của câu lệnh lặp, lặp với số lần chưa biết trước, làm việc với dãy số.  G: Đặt câu hỏi và học sinh trả lời câu hỏi?  G: Lấy một số ví dụ về lặp với số lần biết trước?  G: Viết chương trình tính tổng bằng câu lệnh lặp.  G: Lấy ví dụ về câu lệnh lặp chưa biết trước?  G: Thay vì phải khai báo nhiều biến cùng kiểu, em sẽ dùng gì để khai báo ngắn gọn hơn?  Hs: Dùng dãy số.  G: Nêu thuật toán tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất? | Câu lệnh lặp    Lặp với lần chưa biết trước  Ví dụ về lệnh lặp với số lần chưa biết trước  Các hoạt động lặp với số lần chưa biết trước  Lặp vô hạn lần – lỗi lập trình cần tránh  Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số  Ví dụ về biến mảng  Làm việc với dãy số  Dãy số và biến mảng |

**D. Củng cố**

* Viết được chương trình dùng câu lệnh lặp For..do
* Viết được chương trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước While..do
* Viết chương trình làm việc với dãy số Array[1..100] of interger.

**E. Dặn dò:**

* Học bài chuẩn bị cho tiết“kiểm tra học kỳ II”

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

**Tuần 36**

**Ngày soạn:18/4/2021**

**Ngày dạy: / /2021**

**Tiết: 69**

**ÔN TẬP HỌC KỲ 2 (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết được câu lệnh lặp
* Lặp với số lần chưa biết trước.
* Làm việc với dãy số

**2.Kĩ năng**

* Hiểu thuật toán tìm giá trị lớn nhất, giá trị nhỏ nhất trong dãy số, tính tổng dãy số.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi. Biết tư duy các bài toán.

**4.Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Giảng giải, vấn đáp, trực quan.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, máy chiếu

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Ôn bài cũ theo sơ đồ hình cây

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**Ổn định tổ chức lớp**

**Kiểm tra bài cũ(Kiểm tra trong quá trình thực hành)**

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **1: Bài tập** | |
| Câu 1: Viết chương trình Pascal 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. Tính tổng của dãy số được nhập vào.  G: Chiếu đề bài lên bảng.  G: Yêu cầu xác định bài toán  G: Yêu cầu học sinh mô tả thuật toán để tính tổng của dãy số.  G: Yêu cầu học sinh viết chương trình  G: Khai báo như thế nào?  G: Nhập độ dài dãy số?  G: Nhập dãy số?  G: Tính tổng của dãy số. | H: Xác định bài toán  Input: độ dài dãy số N, dãy số(được nhập từ bàn phím)  Output: tính tổng của dãy số  H: Mô tả thuật toán  B1: Nhập độ dài n  B2: Nhập dãy số  B3: S🡨0;  B4: S🡨S+a[i];  B5: In ra màn hình tổng của dãy số  H: Viết chương trình  Program tinhtong;  Uses crt;  Var n,I,s: Integer;  B: array[1..100] of integer;  Begin  Writeln(‘nhập độ dài dãy số:’);  Readln(n);  For i: = 1 to n do  Begin  Writeln(‘a[‘,I,’]=’);  Readln(a[i]);  End;  S:=0;  For i:=0 to n do  S:=s+a[i];  Writeln(‘Tổng dãy số là:’,S);  Readln;  End. |

**3.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút)**

Viết được chương trình dùng câu lệnh lặp For..do

* Viết được chương trình sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước While..do
* Viết chương trình làm việc với dãy số Array[1..100] of interger.

**Dặn dò:**

* Học bài chuẩn bị cho tiết“kiểm tra học kỳ II”

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Ngày soạn:26/4/2021**

**Tiết: 70 Ngày dạy: / /2021**

**KIỂM TRA HỌC KÌ II**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Tổng hợp kiến thức đã học trong HK2

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

**3. Thái độ**

* Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:** Tự luận.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cấp độ**  **Chủ đề** | **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | | | **Tổng** |
| **Cấp độ thấp** | | **Cấp độ cao** |
| **1.Chương trình Pascal đơn giản** | - Biết cách khai báo biến |  | Vận dụng viết chương trình toán toán đơn giản | |  |  |
| Số câu  Số điểm  Tỷ lệ % | 1(Câu 1)  1  10% |  | 1( Câu 3)  4  40% | |  | **2**  **5**  **50%** |
| **2.Tổ chức lắp và kiểu mảng** |  | Hiểu hoạt động của vòng lặp | Vận dụng viết chương trình nhập vào một mảng số nguyên | Viết chương trình tính tổng các số nguyên đó | |  |
| Số câu  Số điểm  Tỷ lệ % |  | 1(Câu 2)  2  20% | 1 (Câu 4) | | | **2**  **5**  **50%** |
| 1,5  15% | | 1,5  15% |
| **Tổng số câu**  **Tổng số điểm**  **Tỷ lệ %** | **1**  **1**  **10%** | **1**  **2**  **20%** | **2**  **5,5**  **55%** | | **1,5**  **15%** | **4**  **10**  **100%** |

**2. Học sinh** :

- ôn bài,

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC: Hoạt động 1: Khởi động**

- Kiểm tra sĩ số: Ổn định trật tự, kiểm tra sự chuẩn bị

**Hoạt động 2: kiểm tra**

**ĐỀ BÀI**

8A

Câu 1 (1 điểm)

Biến a được nhận các giá trị là: 0 ; -1; 1; 2 . Ta có thể khai báo a thuộc kiểu dữ liệu nào?

**Câu 2 (2 điểm)** Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :

s:=0;

for i:=1 to 3 do s := s+2\*i;

writeln(s);

Kết quả in lên màn hình là bao nhiêu?

**Câu 3** **(4 điểm)** Viết chương trình nhập số x từ bàn phím. Đưa ra thông báo tính giá trị của biểu thức: x2 -1

**Câu 4** **(3 điểm)** Viết chương trình nhập vào một mảng số nguyên. Tính tổng các số nguyên đó.

8B

Câu 1 (1 điểm) Biến a được nhận các giá trị là: 10; -11; 12; 2020. Ta có thể khai báo a thuộc kiểu dữ liệu nào?

**Câu 2 (2 điểm)** Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :

s:=0;

for i:=1 to 2 do s := s+2\*i;

writeln(s);

Kết quả in lên màn hình là bao nhiêu?

**Câu 3** **(4 điểm)**

Viết chương trình nhập số x từ bàn phím. Đưa ra thông báo tính giá trị của biểu thức: x-2018

**Câu 4** **(3 điểm)**

Viết chương trình nhập vào một mảng số nguyên. Tính tổng các số nguyên đó.

**BIỂU CHẤM**

BC 8A

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **1**  **( 1 đ)** | Ta có thể khai báo a thuộc kiểu dữ liệulàInteger hoặc Qword; longint  (Kiểu số nguyên); nếu kiểu Real chỉ cho 0,75đ | (1 điểm) |
| **2**  **( 2 đ)** | program tinh; uses crt;  var s,i:integer; Begin  clrscr; s:=0;  for i:=1 to 3 do s:=s+2\*i;  write('gia tri tim duoc s=',s);  readln; end.  **Kết quả in lên màn hình là S = 12** | (2 điểm) |
| **3**  **( 4 đ)** | Program bai3;  Uses crt;  Integer chỉ cho 0,25đ} Var x: real;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘ Moi ban nhap so x=’);  readln(x);  Writeln(‘ Gia tri cua bieu thuc x\*x-1 la:’, **x\*x-1**);  Readln; {có thể không cần ; ở đây}  End. | ( 0,25 điểm)  ( 0,25 điểm)  (0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,25 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  (0,5 điểm)  (0,25 điểm) |
| **4**  **( 3 đ)** | Program BAI 4;  Uses crt;  Var N,i, tong: integer ;  A:array [1..100] of integer;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘ Moi ban nhap so luong mang’); readln(N);  For i:=1 to N do  Begin  Writeln(‘So thu’,i); readln (a[i]);  End;  For i:=1 to N do tong:=tong+a[i];  Writeln(‘Tong cac so la’,tong:2:1);  Readln; {có thể không cần ; ở đây}  End. | (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm) (0,25 điểm) (0,25 điểm) (0,25 điểm)  (0,25 điểm) |

**BC 8B**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **1**  **( 1 đ)** | Ta có thể khai báo a thuộc kiểu dữ liệulàInteger hoặc Qword, longint  (Kiểu số nguyên); nếu kiểu Real chỉ cho 0,75đ | (1 điểm) |
| **2**  **( 2 đ)** | program tinh; uses crt;  var s,i:integer; Begin  clrscr; s:=0;  for i:=1 to 2 do s:=s+2\*i;  write('gia tri tim duoc s=',s);  readln; end.  **Kết quả in lên màn hình là s=6)** | (2 điểm) |
| **3**  **( 4 đ)** | Program bai3;  Uses crt;  {interger: chỉ cho 0.25đ} Var x: Real;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘ Moi ban nhap so x=’);  readln(x);  Writeln(‘ Gia tri cua bieu thuc x\*x-1 la:’, **x-2018**)  Readln; {có thể không cần ; ở đây}  End. | ( 0,25 điểm)  ( 0,25 điểm)  (0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,25 điểm)  ( 0,5 điểm)  ( 0,5 điểm)  (0,5 điểm)  (0,25 điểm) |
| **4**  **( 3 đ)** | Program BAI 4;  Uses crt;  Var N,i, tong: integer ;  A:array [1..100] of integer;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘ Moi ban nhap so luong mang’); readln(N);  For i:=1 to N do  Begin  Writeln(‘So thu’,i); readln (a[i]);  End;  For i:=1 to N do tong:=tong+a[i];  Writeln(‘Tong cac so la’,tong:2:1);  Readln; {có thể không cần ; ở đây}  End. | 0,25 điểm  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm)  (0,25 điểm) (0,25 điểm)  (0,25 điểm) (0,25 điểm) (0,25 điểm) |

|  |
| --- |
| **\* Rót kinh nghiÖm** |

**Ngày soạn:26/4/2021**

**Tiết: Ngày dạy: / /2021**

**KIỂM TRA HỌC KÌ II (TH)**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Tổng hợp kiến thức đã học trong HK2

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

**3. Thái độ**

* Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:** làm trên máy

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập,

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**Hoạt động 1: Khởi động**

- Kiểm tra sĩ số: Ổn định trật tự,

**2. kiểm tra sự chuẩn bị**

**3.Đề kiểm tra**

**ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II (TH)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mức**  **Nội dung** | **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Cộng** |
| **Lập trình Pascal** | \* Kiến thức:  - Cách lưu chương trình.  - Các thao tác cơ bản khi soạn thảo trên phần mềm.  \* Kĩ năng:  - Lưu được bài kiểm tra đúng đường dẫn.  - Thực hiện được các thao tác cơ bản khi soạn thảo trên phần mềm. | \* Kiến thức:  - Thông hiểu câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước While … do.  \* Kĩ năng:  - Sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước While … do để viết chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 10 đến 100. | \* Kiến thức:  - Hiểu kiến thức về các câu lệnh For … do; If … then; kiến thức về dữ liệu kiểu mảng.  \* Kĩ năng:  - Vận dụng kiến thức về các câu lệnh For … do; If … then; kiến thức về dữ liệu kiểu mảng để viết chương trình tính tổng của các phần tử lẻ trong mảng A được nhập trước đó. |  |
| Số câu  Số điểm  Tỉ lệ % | 2 điểm  20 % | 1 Câu  3 điểm  30 % | 1 Câu  5 điểm  50 % | 2 Câu  10 điểm  100 % |
| **Tổng số câu**  **Tổng số điềm**  **Tỉ lệ %** | **2 điểm**  **20 %** | **1 Câu**  **3 điểm**  **30 %** | **1 Câu**  **5 điểm**  **50 %** | **2 Câu**  **10 điểm**  **100 %** |

**ĐỀ BÀI**

**Câu 1:** Viết chương trình (bằng ngôn ngữ Pascal) sử dụng câu lệnh trong Passal( vd: **While ... do )**để tính tổng các số tự nhiên từ 10 đến 100 : T = 10 + 11 + .... +100. **(4điểm)**

**Câu 2:** Viết chương trình (bằng ngôn ngữ Pascal) thực hiện công việc nhập 10 phần tử có giá trị nguyên cho mảng A (mảng 1 chiều) từ bàn phím và tính tổng các phần tử lẻ có trong mảng A. **(6 điểm)**

**\* Chú giải:** Lưu bài trong ổ đĩa D với tên có dạng: Tên của em\_Câu (Ví dụ: NguyenLeAn\_Cau1 và NguyenLeAn\_Cau2)

**HƯỚNG DẪN CHẤM**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CÂU** | **HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI** | **ĐIỂM** |
| **Câu 1**  (4điểm) | * Viết được chương trình. | 2 điểm |
| * Lưu được chương trình đúng tên và đường dẫn. Biết dịch, chạy chương trình. | 1 điểm |
| * Chương trình chạy được. Cho kết quả đúng | 1 điểm |
| **Câu 2**  (6điểm) | - Viết được chương trình. | 3 điểm |
| - Lưu được chương trình đúng tên và đường dẫn. Biết dịch, chạy chương trình. | 2 điểm |
| - Chương trình chạy được. Cho kết quả đúng. | 1 điểm |
| **Cộng** | | **10 điểm** |

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

Bài TH7**: XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết cách sử dụng biến mảng vào trong các bài toán.

**2.Kĩ năng**

* Ôn luyện cách khai báo mảng <tên mảng>:array[1..100] of real; lệnh lặp if ..then, for..do;
* Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số.
* Củng cố các kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Xem trước bài thực hành.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

1. **Ổn định tổ chức lớp**
2. **Kiểm tra bài cũ( kiểm tra trong quá trình thực hành)**
3. **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt động 1: Hướng dẫn** | |
| G: Khai báo chương trình cho bài 2  G: Nhập n  G: Nhập điểm toán, điểm văn | H: Khai báo  H: định hình trong đầu các bước nhập dãy số đó là điểm toán và điểm văn. |
| **Hoạt đông 1: Bài 2** | |
| **Bài 2.** 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.  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 với các số liệu thử.  G: Nhận xét và rút ra bài toán nhập dãy số và tính giá trị trung bình cho daỹ số. | a) Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh sau đây:  Phần khai báo:  **Var**  i, n: integer;  TbToan, TbVan: real;  DiemToan, DiemVan: **array**[1..100] **of** real;  Phần thân chương trình:  **Begin**  Write(‘nhập n:’); readln(n);  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemtoan[‘,I,’]=’);  Readln(diemtoan[i];  End;  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemvan[‘,I,’]=’);  Readln(diemvan[i];  End;  writeln('Diem trung binh:');  **for** i:=1 **to** n **do**  writeln(i,'. ',(DiemToan[i]+DiemVan[i])/2:3:1);  TbToan:=0; TbVan:=0;  **for** i:=1 **to** n **do**  **begin** TbToan:=TbToan+DiemToan[i];  TbVan:=TbVan+DiemVan[i] **end**;  TbToan:=TbToan/n; TbVan:=TbVan/n;  writeln('Diem trung binh mon Toan: ',TbToan:3:2);  writeln('Diem trung binh mon Van: ',TbVan:3:2);  **end.**  H: Chạy và kiểm tra lỗi của chương trình.  H: đánh giá bài toán. |

**D. Củng cố**

* Cách khai báo mảng trong Pascal.
* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Thuật toán tìm giá trị trung bình

**E. Dặn dò:**

* Tiết sau kiểm tra thực hành 1 tiết.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:10/03/2020**

**Tiết: 54 Ngày dạy:**

Bài TH7**: XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết cách sử dụng biến mảng vào trong các bài toán.

**2.Kĩ năng**

* Ôn luyện cách khai báo mảng <tên mảng>:array[1..100] of real; lệnh lặp if ..then, for..do;
* Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số.
* Củng cố các kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập – thực hành

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, giáo án, phòng máy.

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Xem trước bài thực hành.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

1. **Ổn định tổ chức lớp**
2. **Kiểm tra bài cũ( kiểm tra trong quá trình thực hành)**
3. **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt động 1: Hướng dẫn** | |
| G: Khai báo chương trình cho bài 2  G: Nhập n  G: Nhập điểm toán, điểm văn | H: Khai báo  H: định hình trong đầu các bước nhập dãy số đó là điểm toán và điểm văn. |
| **Hoạt đông 1: Bài 2** | |
| **Bài 2.** 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.  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 với các số liệu thử.  G: Nhận xét và rút ra bài toán nhập dãy số và tính giá trị trung bình cho daỹ số. | a) Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh sau đây:  Phần khai báo:  **Var**  i, n: integer;  TbToan, TbVan: real;  DiemToan, DiemVan: **array**[1..100] **of** real;  Phần thân chương trình:  **Begin**  Write(‘nhập n:’); readln(n);  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemtoan[‘,I,’]=’);  Readln(diemtoan[i];  End;  **For i:=1 to n do**  begin  Write(‘diemvan[‘,I,’]=’);  Readln(diemvan[i];  End;  writeln('Diem trung binh:');  **for** i:=1 **to** n **do**  writeln(i,'. ',(DiemToan[i]+DiemVan[i])/2:3:1);  TbToan:=0; TbVan:=0;  **for** i:=1 **to** n **do**  **begin** TbToan:=TbToan+DiemToan[i];  TbVan:=TbVan+DiemVan[i] **end**;  TbToan:=TbToan/n; TbVan:=TbVan/n;  writeln('Diem trung binh mon Toan: ',TbToan:3:2);  writeln('Diem trung binh mon Van: ',TbVan:3:2);  **end.**  H: Chạy và kiểm tra lỗi của chương trình.  H: đánh giá bài toán. |

**D. Củng cố**

* Cách khai báo mảng trong Pascal.
* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Thuật toán tìm giá trị trung bình

**E. Dặn dò:**

* Tiết sau kiểm tra thực hành 1 tiết.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  | **6** |

**Tuần:29 Ngày soạn:10/03/2020**

**Tiết: 55 Ngày dạy:**

**BÀI TẬP**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng.

**2.Kĩ năng**

* Khai báo mảng, nhập giá trị cho mảng, thuật toán tìm giá trị trung bình

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

1. **Ổn định tổ chức lớp**
2. **Kiểm tra bài cũ**

?Viết cú pháp khai báo biến mảng ? Nêu cách để tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất trong dãy số ?

1. **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt đông 1: Luyện tập** | |
| GV: Đưa ra các bài tập và gọi học sinh lên bảng trả lời.  1) Hãy nêu các lợi ích của việc sử dụng biến mảng trong chương trình.  2) Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai?  **var** X: **Array**[10,13] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[5..10.5] **Of** Real**;**  **var** X: **Array**[3.4..4.8] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[10..1] **Of** Integer**;**  **var** X: **Array**[4..10] **Of** Real**;**  3) "Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có cùng kiểu, nhưng chỉ dưới một tên duy nhất". Phát biểu đó đúng hay sai?  4) Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không?  **var** N:integer;  A: **array**[1..N] **of** real**;**  5) Viết chương trình Pascal 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. Tính giá trị trung bình cho dãy số được nhập vào. | 1) Lợi ích chính của việc sử dụng biến mảng là rút gọn việc viết chương trình, có thể sử dụng câu lệnh lặp để thay nhiều câu lệnh. Ngoài ra chúng ta còn có thể lưu trữ và xử lí nhiều dữ liệu có nội dung liên quan đến nhau một cách hiệu quả.  2) Đáp án a) Sai. Phải thay dấu phẩy bằng hai dấu chấm; b) và c) Sai, vì giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải là số nguyên; d) Sai, vì giá trị đâu của chỉ số mảng phải nhỏ hơn hoặc bằng chỉ số cuối; e) Đúng.  3) Đúng  4) Không. Giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của chỉ số mảng phải được xác định trong phần khai báo chương trình.  Chương trình có thể như sau:  **Program tb;**  **Uses crt;**  **var** N, i: integer; tb: real;  A: **array**[1..100] **of** real;  **begin**  write('Nhap so phan tu cua mang’);  readln(n);  **for** i:=1 **to** n **do**  write('a[‘,I,']=’); readln(n);  {tinh trung binh}  Tb:=0  For i:=1 to n do  Tb:=(tb+a[i])/I;  Writeln(‘trung bình của day so là:’,tb);  Readln;  **end**. |

**D. Củng cố**

* Cách khai báo mảng trong Pascal.
* Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím
* Thuật toán tìm giá trị trung bình

**E. Dặn dò:**

* Soạn bài thực hành sử dụng biến mảng trong chương trình.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Tuần: 32 Ngày soạn:11/04/2010**

**Tiết: 61**

**Tuần: 12 Ngày soạn: 04 /11 /2013**

**Tiết:24 Ngày dạy: / /2020 06/11 /2013**

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Tuần: 13 Ngày soạn: 10 /11 /2013**

**Tiết:25 Ngày dạy: / /2020 11/11 /2013**

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Ôn tập các bài trong các bài vừa qua.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng để làm bài kiểm tra.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

- Trắc nghiệm và tự luận

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:** - Đề kiểm tra

**2. Học sinh** : - Ôn tập.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết kiểm tra.

**2. Phát đề kiểm tra:**

**\* MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TÊN BÀI HỌC** | **CÁC MỨC ĐỘ NHẬN THỨC** | | | | | | **Tổng** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | |
| TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL |
| Máy tính và chương trình máy tính | Câu 3  0,5đ |  |  |  |  |  | 0,5 điểm |
| Làm quen với chương trinh và ngôn ngữ lập trình | Câu 2  0,5đ |  |  |  |  |  | 0,5 điểm |
| Chương trình máy tính và dữ liệu | Câu 6  0,5đ |  | Câu 1  0,5 | Câu 1  1đ |  |  | 2 điểm |
| Sử dụng biến trong chương trình |  |  | Câu 4,5  1đ |  |  | Câu 3  3đ | 4 điểm |
| Từ bài toán đến chương trình |  |  |  |  |  | Câu 2  3đ | 3 điểm |
| Tổng | 1,5 điểm |  | 1,5 điểm | 1 điểm |  | 6 điểm | 10 điểm |

**\* ĐỀ THI**

I/ **TRẮC NGHIỆM**: (3điểm)

(Khoanh tròn vào 1 chữ cái đứng đầu mỗi ý mà em cho là đúng nhất)

**Câu 1:** Cho biểu thức toán học sau: ax3 + bx2 + c. Viết biểu thức toán học trên bằng các kí hiệu trong Pascal.

A. a.x^3+b.x2+c. B. a.x.x.x+b.x.x+c.

C. a\*x^3+b\*x^2+c. D. a\*x\*x\*x+b\*x\*x+c.

**Câu 2:** Để chạy chương trình sau khi đã biên dịch xong người ta dùng tổ hợp phím nào?

A. Ctrl+F8. B. Ctrl+F9. C. Ctrl+F10. D. Alt+F9.

**Câu 3:** Chương trình dịch dùng để làm gì?

A. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ lập trình

B. Dịch từ ngôn ngữ lập trình qua ngôn ngữ máy

C. Dịch từ ngôn ngữ tự nhiên qua ngôn ngữ máy

D. Dịch từ ngôn ngữ tự nhiên sang ngôn ngữ lập trình

**Câu 4:** Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng?

A. Var tb: Real; B. Var 4hs:Interger; C. Const x: Real; D. Var R=30;

**Câu 5**: Để tăng biến X lên 1 đơn vị, ta thực hiện lệnh:

A. X=X+1; B. X=X+1; C. X:=X+1; D. X:=Y+1;

**Câu 6**: ‘43508’ thuộc dữ liệu kiểu nào dưới đây?

A. Số nguyên. B. Số thực. C. Kí tự. D. Xâu kí tự.

**II/ PHẦN TỰ LUẬN** (7 điểm)

**Câu 1 (1đ):** Hãy liệt kê và giải thích các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây.

Var X,Y : interger;

Const Z = 60;

Begin

X:=5;

Y:= 20,5;

Z:=X/Y;

Writeln(Z);

End.

**Câu 2 (3đ)**: Tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số A={a­1, a2, a3,...,an}

1. Xác định bài toán
2. Mô tả thuật toán.

**Câu 3 (3đ):** Viết chương trình Pascal tính tổng của hai số a và b.

(Biết a và b là hai số tự nhiên bất kỳ được nhập từ bàn phím)

**III. ĐÁP ÁN**

**I/ Trắc nghiệm (4 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | Câu 1 | Câu 2 | Câu 3 | Câu 4 | Câu 5 | Câu 6 |
| **Đáp án** | D | B | B | A | C | D |

**II. Tự luận**

**Câu 1:** (1 đ)

Var X,Y : integer;

Const Z= 60;

Begin

X:=5;

Y:= 20,5; // sai vì 20,5 là số thực mà Y được khai báo kiểu nguyên.

Z:=X/Y; //sai vì Z là hằng mà giá trị của hằng thì không được thay đổi.

Writeln(Z);

End.

**Câu 2: (3 điểm)**

**1. Xác định bài toán**

Input: Dãy số a1,a2,…an.

Output: Giá trị nhỏ nhất trong dãy số.

**2. Mô tả thuật toán**

B1: Min🡨a1; i🡨1;

B2: i🡨i+1;

B3: Nếu i>n thì chuyển đến B5;

B4: Nếu ai <Min, Min🡨ai. Quay lại B2.

B5: Kết thúc thuật toán.

**Câu 3: (3 điểm)**

Program tong2so;

uses crt;

var s, a, b : integer;

Begin

Clrscr;

Write(‘nhap gia tri cho a = ‘); readln(a);

Write(‘nhap gia tri cho b = ‘); readln(b);

s:=a+b;

Writeln(‘tong 2 so a va b la ‘ , s);

End.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Tuần: 14 Ngày soạn: 18 /11 /2013**

**Tiết:28 Ngày dạy: / /2020 22/11 /2013**

**BÀI TẬP**

**I.MỤC TIÊU :**

**1. Kiến thức:**

* Củng cố kiến thức bài 6.

**2. Kỹ năng**

* Vận dụng vào lý thuyết để làm bài tập.

**3. Thái độ**

* Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên:**

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

**2. Học sinh** :

- SGK, Đồ dùng học tập

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1. Hoạt động 1: Khởi động** (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khi thoải mái để bắt đầu tiết học.

**2. Kiểm tra bài cũ :**

(Kiểm tra trong quá trình làm bài tập)

**3. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung, yêu cầu cần đạt** |
| Hoạt động 1: Nhắc lại kiến thức cũ (5 phút) | |
| ?Câu lệnh điều kiện dạng thiếu:  ?Câu lệnh điều kiện dạng đủ: | IF<điều kiện> then <câu lệnh1>  IF<điều kiện> then <câu lệnh1> else <câu lệnh 2> |
| **Hoạt động 1: Bài tập** (35 phút) | |
| Bài 2/SGK trang 50  ?123 là số chia hết cho 3  ?Nếu ba cạnh a,b và c của một tam giác thỏa mãn c2 = a2 + b2 thì tam giác đó có một góc vuông.  ?152 >200  ?x2<1.  Bài 3 : SGK trang 51.  Gv : Phân tích bài toán  Yêu cầu học sinh đưa ra điều kiện :  Bài 4 : SGK trang 51.  Phân tích bài toán  ? Điều kiện để điều khiển chiếc khay là gì ?  ? Hoạt động nào sẽ được thực hiện nếu điều kiện thỏa mãn và điều kiện nào hoạt động nếu điều kiện không được thỏa mãn ?  Bài 5/SGK trang 51.  Các câu lệnh trong Pascal sau đây được viết đúng hay sai ?  ?.a  ?.b  ?.c  ?.d  Bài 6/SGK trang 51 | HS : Đúng  HS : Đúng  HS : Đúng  Hs : Trả lời  Nếu đoán đúng thì cộng 1 điểm ngược lại không được cộng điểm nào.  Hs : Bấm phím 🡪 hoặc 🡨  Hs : Chiếc khay sẽ dịch chuyển sạng phải hoặc sang trái  Hs : Nếu hoạt động không thực hiện chiếc khay sẽ đứng yên.   1. Sai x :=7 2. Sai ; 3. A :=b ; m :=n ; 4. Sai ; else 5. x=6 ; 6. Vòng lặp vô hạn vì x luôn <10 |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

-Nhắc lại câu lệnh điều kiện, tính đúng sai của câu lệnh điều kiện

**5. Dặn dò:** (1 phút)

- Về nhà học bài và xem trước bài TH4

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Ngày dạy**

**Bài thực hành 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR…DO**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp For…Do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp For…Do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Luyện tập thực hành.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, tài liệu, Giáo án, Phòng máy

- Đồ dùng dạy học.

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài Thực hành 5.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1Ổn định tổ chức lớp.**

**2.Kiểm tra bài cũ (5phút)**

Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày?

**3.2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt động 1: Hướng dẫn** | |
| **BÀI 1**: Viết chương trình in ra màn hình bảng nhân của một số từ 1 đến 9 được nhập từ bàn phím và dừng màn hình để quan sát kết quả.  G: Yêu cầu học sinh khai báo.  G: Nhập n?  G: Writeln dùng để làm gì?  G: Giải thích vòng lặp For và in ra kết quả bảng nhân.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Bước | i | i< 10 ? | Writeln(N,’x’,I,’=’,N\*i) | | 1 | 1 | Đúng | 3x1=3 | | 2 | 2 | Đúng | 3x2=6 | | 3 | 3 | Đúng | 3x3=9 | | 4 | 4 | Đúng | 3x4=12 | | 5 | 5 | Đúng | 3x5=15 | | 6 | 6 | Đúng | 3x6=18 | | 7 | 7 | Đúng | 3x7=21 | | 8 | 8 | Đúng | 3x8=24 | | 9 | 9 | Đúng | 3x9=27 | | 10 | 10 | Đúng | 3x10=30 | | 11 | 11 | Sai | Không thực hiện lệnh writeln ( ). kết thúc vòng lặp |   G: Vì bảng nhân được in ra không đẹp lắm, muốn đưa bảng nhân ra giữa thì làm thế nào?  G: Giới thiệu lệnh  Gotoxy(a,b): có tác dụng đưa con trỏ về cột a,hàng b.  Wherex: cho biết số thứ tự của cột.  Wherey: cho biết số thứ tự của hàng.  G: Thử với gotoxy(40,12) sẽ đưa 1 dòng ra giữa. Nhưng muốn cho bảng nhân ra giữa thì phải để trong begin .. end;  G: Gợi ý cho HS sửa lại chương trình trên.  G: Chạy chương trình theo từng bước để học sinh thấy rõ.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Bước | i | i< 10 ? | Writeln(N,’x’,I,’=’,N\*i) | | 1 | 1 | Đúng | Đi tới cột 40 3x1=3 | | 2 | 2 | Đúng | Đi tới cột 40 3x2=6 | | 3 | 3 | Đúng | Đi tới cột 40 3x3=9 | | 4 | 4 | Đúng | Đi tới cột 40 3x4=12 | | 5 | 5 | Đúng | Đi tới cột 40 3x5=15 | | 6 | 6 | Đúng | Đi tới cột 40 3x6=18 | | 7 | 7 | Đúng | Đi tới cột 40 3x7=21 | | 8 | 8 | Đúng | Đi tới cột 40 3x8=24 | | 9 | 9 | Đúng | Đi tới cột 40 3x9=27 | | 10 | 10 | Đúng | Đi tới cột 40 3x10=30 | | 11 | 11 | Sai | Không thực hiện lệnh writeln ( ). kết thúc vòng lặp |   Bài 3: Sử dụng các câu lệnh For… Do lồng nhau để in ra màn hình các số từ 0 đến 99 theo dạng bảng hình 38 SGK.  G: Giới thiệu 2 vòng for lồng nhau chạy chương trình.  Khi i=0 thì j chạy từ 0 đến 9 đưa ra kết quả  Khi i=1 thì j chạy từ 0 đến 9 đưa ra kết quả.  ..... cho đến khi i=10 thì kết thúc. | H: Chú ý nghe giảng và hướng dẫn viết chương trình chạy thử trên bảng.  H: Viết chương trình  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  For i:=1 to 10 do  Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);  Readln  End.  H: Bấm tổ hợp phím ctrl+F9 chạy chương trình suất ra màn hình một bảng nhân.  Nhap so N=8  Bang nhan 8  8 x 1 = 8  8 x 2 = 16  8 x 3 = 24  8 x 4 = 32  8 x 5 = 40  8 x 6 = 48  8 x 7 = 56  8 x 8 = 64  8 x 9 = 72  8 x 10 = 80    Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  **For i:=1 to 10 do**  **Begin**  **Gotoxy(40,wherey);**  **Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);**  **End;**  Readln  End. |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?Như thế nào được gọi là câu lệnh ghép.

- Sử dụng for…do lồng vào nhau?câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**5.Dặn dò**:

- Về nhà làm bài tập trong SGK

- Chạy và sửa lỗi các chương trình trên.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ngày soạn:07/01/2020**

**Tiết: 37 Ngày dạy:**

**Bài thực hành 5: SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR…DO (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp For…Do
* Sử dụng được câu lệnh ghép

**2.Kĩ năng**

* Đọc hiểu chương trình có vòng lặp For…Do

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, máy chiếu

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước bài 8.

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ổn định tổ chức lớp**

**2.Kiểm tra bài cũ (5phút)**

**?** Câu lệnh Gotoxy(a,b) và wherex,wherey dùng để làm gì ?

**3.2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt động 1: Thực hành** | |
| **G:** Yêu cầu viết chương trình in ra bảng nhân 8.  G: Yêu cầu chạy và sửa lỗi.  G: Hưỡng dẫn học sinh đọc và sửa lỗi.  G: Bấm F9 kiểm tra lỗi  G: Bấm CTRL +F9 chạy chương trình.  Sau khi chạy bảng cửu chương 8 yêu cầu HS viết cho bảng cửu chương ra giữa.  G: Nhắc lại câu lệnh ghép và câu lệnh Gotoxy(a,b);  G: Yêu cầu HS chạy và chỉnh sửa giá trị sao cho in bên phải, bên trái.  Bài 3: Gõ và chạy chương trình.  G: Nhắc lại câu lệnh for .. do lồng vào nhau.  G: Muốn điều chỉnh bảng kết quả ra giữa màn hình làm thế nào? | **H:** Gõ chương trình vào máy tính  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln(N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  For i:=1 to 10 do  Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);  Readln  End.  Program Bảngnhân;  Uses crt;  Var N, i: integer;  Begin  Clrscr;  Write (‘nhap so N =’); Readln (N);  Writeln;  Writeln (‘Bang nhan ‘N,);  Writeln;  **For i:=1 to 10 do**  **Begin**  **Gotoxy(40,wherey);**  **Writeln(‘N, ‘x’, i:2,’ = ‘,N\*i:3);**  **End;**  Readln  End.  H: gõ chương trình  Program taobang;  Uses crt;  Var i: byte; J: byte;  Begin  Clrscr;  For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:=0 to 9 do  Write(10\*i\*j:4); writeln;  End;  Readln  End.  H: For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:=0 to 9 do  Begin  Gotoxy(10,wherey);  Write(10\*i\*j:4);  writeln;  end;  End;  H: Chỉnh sửa và chạy lại chương trình  H: Nhận xét và rút ra kết luận  H: Tự khám phá |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

- Cú pháp câu lệnh lặp?

- Sử dụng for…do lồng vào nhau.

- câu lệnh Gotoxy(a,b) có tác dụng gì? Wherex,wherey dùng để làm gì?

**5.Dặn dò**

- Về nhà làm bài tập trong sách bài tập

- Soạn bài 8

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Tuần 22 (từ ngày ..................... đến ngày .....................)

Tiết 43, 44

**Tuần:21**

**Ngày soạn:15/01/2020**

**Tiết: 39+40 Ngày dạy:**

**BÀI TẬP**

**I.Mục đích**

**1. Kiến thức**

* Củng cố các kiến thức câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.

**2.Kĩ năng**

* Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while…do và vận dụng vào các bài tập.

**3.Thái độ**

* Có ý thức tư duy, có thái độ ham học hỏi, tác phong làm việc nghiêm túc.

**4. Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm. **PHƯƠNG PHÁP:**

* Đặt và giải quyết vấn đề.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, tài liệu, Giáo án, bài tập

**2. Học sinh** :

- Làm bài tập trong SGK.

**IV. Tiến trình tiết dạy**

**1.Ổn định tổ chức lớp**

**2. Kiểm tra bài cũ (Kiểm tra trong quá trình làm bài tập)**

**3. 2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Bài tập 3: Sgk\71**  Viết chương trình pascal thể hiện các thuật toán sau:  a/ Thuật toán 1:  B1:S 🠤10, X🠤0.5.  B2: Nếu S< 5.2, chuyển tới bước 4.  B3: S🠤S-X và quay lại bước 2  B4: Thông báo S và kết thúc thuật toán  - Thuật toán này nó chạy bao nhiêu vòng lặp?  🡪Thuật toán chạy 10 vòng lặp  \*Thuật toán chạy như sau:  GV: Yêu cầu học sinh viết chương trình  b) Thuật toán 2:  B1:S 🠤10, X🠤0.  B2: Nếu S>10, chuyển tới bước 4.  B3: n🠤n = 3, : S🠤S - n quay lại bước 2  B4: Thông báo S và kết thúc thuật toán  - Thuật toán này nó chạy bao nhiêu vòng lặp?  🡪Thuật toán không thực hiện bước nào.  Gv: giải thích  GV: Yêu cầu học sinh viết chương trình  **Bài 4: SGK\T71**  a. Chương trình chạy như sau:  S:= 0; n:= 0;  While s<=10 do  Begin n:=n+1; s:=s+n end;  GV: Chương trình trên thực hiện bao nhiêu vòng lăp?  GV: Gợi ý cho chạy vòng lặp   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **N** | **S** | **S<=10** | | 0 | 0 | Đ | | 1 | 1 | Đ | | 2 | 3 | Đ | | 3 | 6 | Đ | | 4 | 10 | Đ | | 5 | 15 | S |   b. Chương trình chạy như sau:  S:= 0; n:= 0;  While s<=10 do  n:=n+1; s:=s+n ;  GV: Cho học sinh chạy chương trình và xem có bao nhiêu vòng lặp?  GV: Chạy chương trình và giải thích sau câu lệnh lặp chỉ thực hiện lệnh n:=n+1 nên vòng lặp vô hạn.   |  |  | | --- | --- | | N=0 | S = 0 | | 1 | S: luôn luôn bằng 0; bởi vì sau câu lệnh n: = n+1; câu lệnh lặp kết thúc nên điều kiện s=0 luôn luôn thoã mãn. | | 2 | | 3 | | 4 | | ….. | | N thực hiện vô tận |   GV: Từ 2 ví dụ trên em có nhận xét gì?  GV: Nhận xét và đưa ra kết luận.  **Bài 5 :T\71** : Hãy chỉ ra lỗi trong các câu lệnh sau đây :   * 1. x : =10 ; while x :=10 do x := x + 5   2. x :=10 ; while x = 10 do x := x + 5   3. s :=0 ;n :=0 ; while s<=10 do n :=n+1 ; s :=s+n ;   Bài tập 6: Cho đoạn chương trình sau hãy xác định chương trình có bao nhiêu vòng lặp và kết quả cuối cùng (j,k) bằng bao nhiêu?  J:=1; k:=2;i:=0;  While i<5 do  **Begin**  **I:=i+1;**  **J:=J+1;**  **K:=K+J;**  **End;**  Writeln(j,k);  Nếu chương trình như sau thì cuối cùng kết quả (j,k) bằng bao nhiêu?  J:=1; k:=2;  While i<5 do  **I:=i+1;**  **J:=J+1;**  **K:=K+J;**  Writeln(j,k); | Hs: Trả lời   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Bước | s | X | S>5 | s-x | | 1 | 10 | 0.5 | Đ | 10 - 0.5 | | 2 | 9.5 | 0.5 | Đ | 9.5 – 0.5 | | 3 | 9.0 | 0.5 | Đ | 9.0 – 0.5 | | 4 | 8.5 | 0.5 | Đ | 8.5 - 0.5 | | 5 | 8.0 | 0.5 | Đ | 8.0 – 0.5 | | 6 | 7.5 | 0.5 | Đ | 7.5 – 0.5 | | 7 | 7 | 0.5 | Đ | 7.0 - 0.5 | | 8 | 6.5 | 0.5 | Đ | 6.5 – 0.5 | | 9 | 6 | 0.5 | Đ | 6.0 – 0.5 | | 10 | 5.5 | 0.5 | Đ | 5.5 - 0.5 | | 11 | 5.0 | 0.5 | S | Kết thúc |   HS: Viết chương trình  S:=10; x:=0.5;  While s>5.2 do s:=s – x;  Write (s);  Hs: Trả lời  HS: Viết chương trình  s:=10; n:= 0;  While s< 10 do  Begin n:= n+3; s:=s- n;  end;  Writeln (s);  HS: Trả lời  HS: Tiếp tục phân tích và chạy chương trình  HS: Chạy chương trình trên giấy nháp  HS: Trong câu a thì 2 lệnh n:=n+1 và s:=s+n nằm trong begin .. end nên thực hiện 2 lệnh trên cùng lúc.  Trong câu b 2 lệnh không nằm trong begin..end nên chỉ thực hiện lệnh sau điều kiện.   * + 1. Sai vì x:=10 đúng phải là x=10;     2. Sai vì x=x+5 đúng x:=x+5     3. Sai vì vòng lặp sẽ vô hạn gây treo máy.   HS: Phân tích vòng lặp trên giấy.  HS: vẽ bảng phân tích và lên bảng làm bài. |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng, mở rộng (10 phút):**

* Sử dụng While … do cho các chương trình lặp với số lần chưa biết trước.
* Câu lệnh kép nằm trong Begin…end.

**5.Dặn dò:**

* Xác định được chương trình có bao nhiêu vòng lặp
* Soạn bài TH6 – Chạy chương trình.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Tuần:26 Ngày soạn:25/02/2020**

**Tiết: 50 Ngày dạy:**

Bài 9**: LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ (tiếp)**

**I.Mục đích**

**1.Kiến thức**

* Biết được khái niệm mảng một chiều
* Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng.

**2.Kĩ năng**

* Hiểu thuật toán tìm số lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số.

**3.Thái độ**

* HS có thái độ ham hiểu biết, học hỏi.

1. **Định hướng phát triển năng lực:** năng lực sử dụng máy tính, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, ứng dụng KHKT, năng lực tự học, năng lực hợp tác, làm việc nhóm.

**PHƯƠNG PHÁP:**

* Giảng giải, vấn đáp, trực quan.

**II. CHUẨN BỊ BÀI HỌC:**

**1. Giáo viên**  :

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

- Đồ dùng dạy học

**2. Học sinh** :

- Đọc trước « Làm việc với dãy số »

**III. TIẾN TRÌNH BÀI HỌC:**

**1.Ổn định tổ chức lớp**

**2.Kiểm tra bài cũ**

?Viết cú pháp khai báo biến mảng ? Khi nào ta dùng biến mảng ?

**3.2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **NỘI DUNG, YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **Hoạt đông 1: Ví dụ** | |
| GV: Đưa ví dụ 2  GV: Hướng dẫn học sinh cách sử dụng biến mảng  GV: Cách khai báo biến có ích lợi gì?  GV: Nhập giá trị cho mảng từ bàn phím như thế nào | **Ví dụ 2**. Tiếp tục với ví dụ 1, thay vì khai báo các biếnDiem\_1, Diem\_2, Diem\_3,... để lưu điểm số của các học sinh, ta khai báo biến mảng Diem như sau:  **var** Diem: **array[**1..50**] of** real;  HS: Tiết kiệm thời gian và công sức viết chương trình.  Trước hết, có thể thay rất nhiều câu lệnh nhập và in dữ liệu ra màn hình bằng một câu lệnh lặp. Chẳng hạn, ta có thể viết  **For** i:=1 **to** 50 **do** readln(Diem[i]);  để nhập điểm của các học sinh.  Để so sánh điểm của mỗi học sinh với một giá trị nào đó, ta cũng chỉ cần một câu lệnh lặp, chẳng hạn  **For** i:=1 **to** 50 **do**  **if** Diem[i]>8.0 **then** writeln('Gioi');  Điều này giúp tiết kiệm rất nhiều thời gian và công sức viết chương trình.  Hơn nữa, mỗi học sinh có thể có nhiều điểm theo từng môn học: điểm Toán, điểm Văn, điểm Lí,... Để xử lí đồng thời các loại điểm này, ta có thể khai báo nhiều biến mảng:  **var** DiemToan**: array[**1..50**] of** real;  **var** DiemVan: **array[**1..50**] of** real;  **var** DiemLi: **array[**1..50**] of** real;  hay  **var** DiemToan, DiemVan, DiemLi: **array[**1..50**] of** real;  Khi đó, ta cũng có thể xử lí điểm thi của một học sinh cụ thể  Ví dụ 2 cũng cho thấy rằng, chúng ta gán giá trị, đọc giá trị và tính toán với các giá trị của một phần tử trong biến mảng thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó. Chẳng hạn, trong câu lệnh trên Diem[i] là phần tử thứ i của biến mảng Diem.  Ta có thể gán giá trị cho các phần tử của mảng bằng câu lệnh gán:  A[1]:=5;  A[2]:=8;  hoặc nhập dữ liệu từ bàn phím bằng câu lệnh lặp:  **for** i := 1 **to** 5 **do** readln(a[i]); |
| **Hoạt động 2: Tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của dãy số** | |
| GV: Em hãy nêu cách tìm bạn cao nhất lớp?  G: yêu cầu hs xác định bài toán  G: Gợi ý và gọi 1 em lên khai báo biến cho chương trình.  GV: Gọi 1 em lên viết câu lệnh nhập n từ bàn phím  GV: Gọi 1 em lên viết câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím.  GV: Nhắc lại thuật toán tìm giá trị lớn nhất, gợi ý cho học sinh và gọi 1 em lên viết đoạn tìm giá trị lớn nhất.  GV: sau khi tìm gt lớn nhất gọi 1 em lên viết đoạn chương trình tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số. | HS: Cho bạn đầu tiên cao nhất sau đó so sánh tiếp với các bạn khác. **Input:** n, dãy số nhập từ bàn phím.  Output: tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất.  **Ví dụ 3.** (SGK) Phần khai báo của chương trình có thể như sau:  **program** MaxMin;  **uses** crt;  **Var**  i, n, Max, Min: integer;  A: **array**[1..100] of integer;  Phần thân chương trình sẽ tương tự dưới đây:  **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];  **for** i:=2 **to** n **do**  **begin** **if** Max<a[i] **then** Max:=a[i];  **end**;  write('So lon nhat la Max = ',Max);  readln  **End**. |

**4.Củng cố:**Cách khai báo mảng trong Pascal.Câu lệnh nhập dãy số từ bàn phím

* Thuật toán tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất
* **Dặn dò:**Làm các bài tập trong SGK.

|  |
| --- |
| **VI. Rót kinh nghiÖm** |