**GIÁO ÁN TIN HỌC 8**

**NĂM HỌC 2019 – 2020**

**PHẦN MỀM HỌC TẬP**

Ngày soạn: 10/08/2019

Ngày dạy: …/ 08/2019

Tiết: 01

**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 tính thực

hiện nhiều công việc liên tiếp.

2. Kỹ năng.

- Biết đưa ra quy trình các câu lệnh để thực hiện một công việc nào

đó.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh**.**

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Tìm hiểu cách để con người ra lệnh cho máy tính.*  ? Máy tính là công cụ giúp con người làm những công việc gì.  + Máy tính là công cụ giúp con người xử lý thông tin một cách hiệu quả.  ? Nêu một số thao tác để con người ra lệnh cho máy tính thực hiện.  + Một số thao tác để con người ra lệnh cho máy tính thực hiện như: khởi động, thoát khỏi phần mềm, sao chép, di chuyển, thực hiện các bước để tắt máy tính…  Khi thực hiện những thao tác này => ta đã ra lệnh cho máy tính thực hiện.  ? Để điều khiển máy tính con người phải làm gì.  Con người điều khiển máy tính thông qua các lệnh.  **Hoạt động 2**: *Tìm hiểu ví dụ về Rô-bốt nhặt rác.*  ? Con người chế tạo ra thiết bị nào để giúp con người nhặt rác, lau cửa kính trên các toà nhà cao tầng?  + Con người chế tạo ra Rô-bốt  - Giả sử ta có một Rô-bốt có thể thực hiện các thao tác như: tiến một bước, quay phải, quay trái, nhặt rác và bỏ rác vào thùng.  - Quan sát hình 1 ở sách giáo khoa  ? Ta cần ra lệnh như thế nào để chỉ dẫn Rô-bốt di chuyển từ vị trí hiện thời => nhặt rác => bỏ rác vào thùng.  + Để Rô-bốt thực hiện việc nhặt rác và bỏ rác vào thùng ta ra lệnh như sau:  - Tiến 2 bước.  - Quay trái, tiến 1 bước.  - Nhặt rác.  - Quay phải, tiến 3 bước.  - Quay trái, tiến 2 bước.  - Bỏ rác vào thùng. | **1. Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào ?**    Con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thông qua lệnh.  **2. Ví dụ Rô-bốt nhặt rác.**  Các lệnh để Rô-bốt hoàn thành tốt công việc:  - Tiến 2 bước.  - Quay trái, tiến 1 bước.  - Nhặt rác.  - Quay phải, tiến 3 bước.  - Quay trái, tiến 2 bước.  - Bỏ rác vào thùng. |

4. Củng cố.

? Con người làm gì để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc?

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Học bài kết hợp SGK.

- Làm bài tập 1/8 SGK.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn:10/08/2019

Ngày dạy:…./....../2019

Tiết: 2

**MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được viết chương trình là viết các lệnh chỉ dẫn máy tính thực

hiện các công việc hay giải một bài toán.

- Biết ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết chương trình.

- Biết vai trò của chương trình dịch.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng viết chương trình đơn giản.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Tìm hiểu viết chương trình và ra lệnh cho máy tính làm việc.*  - Để điều khiển Rô-bốt ta phải làm gì?  + Để điều khiển Rô-bốt ta phải viết các lệnh.  - Viết các lệnh chính là viết chương trình => thế nào là viết chương trình.  + Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.  ? Chương trình máy tính là gì?  + Chương trình máy tính là một dãy các lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được.  ? Tại sao cần phải viết chương trình.  + Viết chương trình giúp con người điều khiển máy tính một cách đơn giản và hiệu quả hơn.  **Hoạt động 2:** *Chương trình và ngôn ngữ lập trình.*  - Để máy tính có thể xử lí, thông tin đưa vào máy phải đuợc chuyển đổi dưới dạng một dãy bit (dãy số gồm 0 và 1)  - Để có một chương trình mà máy tính có thể thực hiện được cần qua 2 bước:  \* Viết chương trình theo ngôn ngữ lập trình.  \* Dịch chương trình sang ngôn ngữ máy để máy tính có thể hiểu được. | **3. Viết chương trình, ra lệnh cho máy tính làm việc.**  + Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.  **4. Chương trình và ngôn ngữ lập trình.**  Ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình. |

4. Củng cố.

? Hãy cho biết lí do cần phải viết chương trình để điều khiển máy

tính?

? Chương trình dịch dùng để làm gì?

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Học bài kết hợp SGK

- Làm bài tập 2,3,4/8/SGK

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra , ngày .... tháng .... năm 201..*

*Tổ trưởng*

Ngày soạn: 15/08/2019

Ngày dạy: ..../08/2019

Tiết: 03

**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 bằng chữ cái

và các quy tắt để viết chương trình, câu lệnh.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng làm quen với các chương trình đơn giản.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chình** |
| **Hoạt động 1**: *Tìm hiểu ví dụ về chương trình.*  Ví dụ minh hoạ một chương trình đơn giản được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal.  Program CT\_dau\_tien;  Uses Crt;  Begin  Writeln(‘Chao cac ban’);  End.  ? Chương trình gồm bao nhiêu câu lệnh  - Chương trình gồm có 5 câu lệnh. Mỗi lệnh gồm các cụm từ khác nhau được tạo thành từ các chữ cái, kết thúc mỗi câu lệnh là dấu chấm hoặc dấu chấm phẩy.  **Hoạt động 2**: *Tìm hiểu ngôn ngữ lập trình gồm những gì ?*  Câu lệnh được viết từ những kí tự nhất định. Kí tự này tạo thành bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình.  - Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình gồm những gì?  - Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình bao gồm các chữ cái tiếng Anh và một số kí hiệu khác, dấu đóng mở ngoặc, dấu nháy.  ?Mỗi câu lệnh trong chương trình gồm những thành phần nào, các câu lệnh được viết theo một quy tắc chung như thế nào.  ? Khi viết chương trình nếu có câu lệnh bị viết sai chương trình có biết được không, và có chạy được không? | **1. Ví dụ về chương trình.**    Ví dụ minh hoạ một chương trình đơn giản được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal.  Program CT\_dau\_tien;  Uses Crt;  Begin  Writeln(‘Chao cac ban’);  End.  **2. Ngôn ngữ lập trình gồm những gì?**  Ngôn ngữ lập trình là tập hợp các kí hiệu và quy tắt viết các lệnh tạo thành một chương trinh hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.    - Mỗi câu lệnh trong chương trình gồm các kí tự và kí hiệu được viết theo một quy tắt nhất định.  - Nếu câu lệnh bị viết sai quy tắt, chương trình dịch sẽ nhận biết được và thông báo lỗi. |

4. Củng cố.

? Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình gồm những gì.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Học bài kết hợp SGK

- Trả lời các câu hỏi 1,2/13/ SGK

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 15/08/2019

Ngày dạy:…../08/2019

Tiết: 04

**LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH**

**VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết ngôn ngữ lập trình gồm có tập hợp các từ khoá dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định.

- Biết tên trong ngôn ngữ lập trình là do người lập trình đặt ra.

- Biết cấu trúc của chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng làm quen với các chương trình đơn giản.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình gồm những gì ?

3. Bài mới**.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Tìm hiểu từ khoá và tên của chương trình.*  - Các từ như: Program, Uses, Begin được gọi là gì?  ?Từ khóa là gì?  - Từ khoá là từ dành riêng của ngôn ngữ lập trình.  - Ngoài từ khoá, chương trình còn có tên của chương trình.  - Đặt tên chương trình phải tuân theo những quy tắt nào?  \* Khi đặt tên cho chương trình cần phải tuân theo những quy tắt sau:  **Hoạt động 2:** *Tìm hiểu cấu trúc chung của chương trình.*  - Cấu trúc chung của chương trình gồm những gì?    ?Trong 2 phần trên, phần nào là thành phần quan trọng nhất.  ? Phần khai báo trong ví dụ 1 gồm mấy câu lệnh, đó là những lệnh nào.  ?Phần thân chương trình trong ví dụ 1, gồm mấy câu lệnh, bắt đầu bằng lệnh gì và kết thúc bằng lệnh gì?  **Hoạt động 3:** *Tìm hiểu ví dụ về ngôn ngữ lập trình. (5 phút)*  Giáo viên giới thiệu về ngôn ngữ lập trình Pascal.  ?Sau khi soạn thảo xong chương trình ta phải nhấn phím gì để phần mềm có thể dịch được chương trình.  ?Để chạy được chương trình ta sử dụng những phím nào. | **3. Từ khoá và tên.**  - Từ khoá là từ dành riêng của ngôn ngữ lập trình.  - Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau.  - Tên chương trình không trùng với từ khóa.  **4. Cấu trúc của một chương trình Pascal:**  - Cấu trúc chung của chương trình gồm 2 phần chính:  \* Phần khai báo: Gồm các câu lệnh dùng để khai báo tên chương trình và khai báo các thư viện.  \* Phần thân chương trình: Gồm các câu lệnh mà máy tính cần phải thực hiện.  **5. Ví dụ về ngôn ngữ lập trình:**  - Gõ tổ hợp phím Alt + F9.  - Gõ tổ hợp phím Ctrl + F9 |

4. Củng cố.

? Hãy nêu cấu trúc của chương trình Pascal?

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Học bài kết hợp SGK

- Làm bài tập 3,4,5,6/13/SGK

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày .... tháng .... năm 201..*

*Tổ trưởng chuyên môn*

Ngày soạn:21/08/2019

Ngày dạy: ..../08/2019

Tiết: 05

**BÀI THỰC HÀNH 1**

**LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Bước đầu làm quen với môi trường lập trình Turbo Pascal, nhận

diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh.

- Gõ được một chương trình Pascal đơn giản.

- Biết cách dịch, sửa lỗi chương trình, chạy chương trình và xem

kết quả.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng dịch, sửa lỗi và chạy chương trình.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1:** *Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Turbo Pascal.*  ? Nêu cách để khởi động Turbo Pascal.  + Nháy đúp vào biểu tượng Turbo Pascal ở trên màn hình nền  - Có thể khởi động bằng cách nháy đúp chuột vào tên tệp Turbo.exe trong thư mục chứa tệp này.  ? Nêu cách để thoát khỏi chương trình Pascal.  Chọn Menu File => Exit.  Ta có thể sử dụng tổ hợp phím Alt + X để thoát khỏi Turbo Pascal.  **Hoạt động 2:** *Nhận biết các thành phần: thanh bản chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới màn hình.*  - Nhấn phím F10 để mở bảng chọn. Để di chuyển qua lại giữa các bảng chọn ta sử dụng phím nào?  - Nhấn phím Enter để mở một bảng chọn  - Quan sát các lệnh trong từng bảng chọn.  - Tên tập tin của chương trình có đuôi .Pas đây là kí hiệu viết tắt của ngôn ngữ Pascal.  ? Em hãy cho biết con trỏ của chương trình.  - Giới thiệu một số nút lệnh phía dưới màn hình của phần mềm, nhằm trợ giúp cho hoạt động lập trình của người lập trình. | **1. Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Turbo Pascal.**  **2. Nhận biết các thành phần: thanh bản chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới màn hình.** |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh về nhà xem tiếp nội dung bài thực

thực hành số 1 để tiết sau thực hành tiếp.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 21/08/2019

Ngày dạy: ...../08/2019

Tiết: 06

**BÀI THỰC HÀNH 1**

**LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Bước đầu làm quen với môi trường lập trình Turbo Pascal, nhận

diện màn hình soạn thảo, cách mở các bản chọn và chọn lệnh.

- Gõ được một chương trình Pascal đơn giản.

- Biết cách dịch, sửa lỗi chương trình, chạy chương trình và xem

kết quả.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng dịch, sửa lỗi và chạy chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.*(1 phút)*

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1:** Soạn thảo chương trình đơn giản. *(24 phút)*  - Yêu cầu học sinh gõ nội dung đoạn chương trình vào trong phần mềm và sau đó lưu bài tập lại.  Program CT\_dau\_tien;  Uses CRT;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘chao cac ban’);  Writeln(‘ Toi la Turbo Pascal’);  End.  - Nhấn phím F2 hoặc lệnh File => Save để lưu chương trình.  Gv giới thiệu với Hs ý nghĩa các câu lệnh được viết trong chương trình.  **Hoạt động 2:** *Dịch và chạy một chương trình đơn giản.* *(18 phút)*  - Yêu cầu học sinh dịch và chạy chương trình vừa soạn thảo.    - Nhấn phím F9 để dịch chương trình.  - Tiến hành sửa lỗi nếu có.  - Nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình.  - Yêu cầu học sinh thay đổi câu “Chao cac ban” , “Toi la pascal” bằng một câu nói hoặc một lời chào khác tùy ý.  - Ví dụ: “Chao mung cac ban den voi” ,”TRUONG TRUNG HOC CO SO SON THUY”.  GV: Hướng dẫn học sinh thực hành, sửa sai lỗi cho học sinh (nếu có). | **1. Soạn thảo chương trình đơn giản.**  Program CT\_dau\_tien;  Uses CRT;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘chao cac ban’);  Writeln(‘ Toi la Turbo Pascal’);  End.  **2. Dịch và chạy chương trình đơn giản.**  - Ấn phím F9 để kiểm tra chương trình.  - Ấn phím Ctrl + F9 để chạy chương trình. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét nhóm thực hiện tốt, khuyến khích những nhóm

thực hành chưa tốt cần rèn luyện về kiên thức bài thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về xem trước nội dung phần 1 và 2 bài 3.

“Chương trình mày tính và dữ liệu” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày .... tháng .... năm 201..*

*Tổ trưởng chuyên môn*

Ngày soạn: 12/09/2019

Ngày dạy: …./09/2019

Tiết: 07

**CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết khái niệm dữ liệu và kiểu dữ liệu.

- Biết một số phép toán với kiểu dữ liệu số.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các phép toán với kiểu dữ liệu số.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: Tìm hiểu dữ liệu và kiểu dữ liệu.  - Để quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành thành các kiểu khác nhau.  ? Các kiểu dữ liệu thường được xử lí như thế nào.  - Các ngôn ngữ lập trình định nghĩa sẵn một số kiểu dữ liệu cơ bản.  - Một số kiểu dữ liệu thường dùng:  \* Số nguyên.  \* Số thực.  \* Xâu kí tự  Em hãy cho ví dụ ứng với từng kiểu dữ liệu?  - Số nguyên: Số học sinh của một lớp, số sách trong thư viện…  - Số thực: Chiều cao của bạn Bình, điểm trung bình môn toán.  - Xâu kí tự: “ chao cac ban”  **Hoạt động 2:** Tìm hiểu các phép toán với dữ liệu kiểu số.  - Giới thiệu một số phép toán số học trong Pascal như: cộng, trừ, nhân, chia.  \* Phép DIV : Phép chia lấy phần dư.  \* Phép MOD: Phép chia lấy phần nguyên.  - Yêu cầu học sinh nghiên cứu sách giáo khoa => Quy tắc tính các biểu thức số học.  - Các phép toán trong ngoặc được thực hiện trước.  - Trong dãy các phép toán không có dấu ngoặc, các phép nhân, phép chia, phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư được thực hiện trước.  - Phép cộng và phép trừ được thực hiện theo thư tự từ trái sang phải.  GV hướng dẫn và giải thích một số ví dụ về các phép toàn trong sách giáo khoa.  VD:  5/2=2.5  5 div 2 = 2  (chia lấy phần nguyên của phép chia)  5 mod 2 = 1  (chia lấy phần dư của phép chia)  -12/5 = - 2.4  -12 div 5 = - 2  -12 mod 5 = -2  GV giới thiệu cách chuyển đổi một số kí hiệu của số học sang cách viết trong chương trình Pascal.  A x b – c ­+ d  = a\*b-c+d  15 +5 x  = 15+5\*(a/2)  - (x+2)2  =(x+5)/(a+3)-y/(b+5)\*(x+2)\*(2+2)  GV đưa ra một số ví dụ về các phép toán trong pascal.  15 div 2 = 7  15 mod 2 = 1 | **1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu:**  - Để quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành thành các kiểu khác nhau.  - Một số kiểu dữ liệu thường dùng:  \* Số nguyên.  \* Số thực.  \* Xâu kí tự  **2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số:**  Kí hiệu của các phép toán số học trong Pascal:  +: phép cộng.  - : Phép trừ  \* : Phép nhân.  / : Phép chia.  Div: phép chia lấy phần nguyên.  Mod: phép chia lấy phần dư. |

4. Củng cố.

**Bài tập 4** (sgk trang 26).

a) a/b +c/d b) a\*x\*x + b\*x + c

c) 1/x + a/5\*(b+2) d) (a\*a+b)\*((1+c)\*(1+c)\*(1+c))

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, đọc trước nội dung phần 3, 4 để tiết sau học.

**-** Làm các bài tập 1, 2, 3 trong sách giáo khoa.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 12/09/2019

Ngày dạy: …./09/2019

Tiết: 8

**CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU**

**I. Mục tiêu.ol**

1. Kiến thức.

- Biết được các kí hiệu toán học sử dụng để kí hiệu các phép so sánh.

- Biết được sự giao tiếp giữa người và máy tính.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng kí hiệu của các phép so sánh trong ngôn

ngữ Pascal.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy** số **học**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Tìm hiểu các phép so sánh.*  - Ngoài phép toán học, ta thường so sánh các số.  ? Hãy nêu kí hiệu của các phép so sánh.  + Giáo viên giới thiệu kí hiệu của các phép so sánh trong ngôn ngữ Pascal.  Kết quả của phép so sánh chỉ có thể là đúng hoặc sai.  Gv cùng học sinh tìm hiểu về một số ví dụ của phép so sánh.  5 x 2 =9  15 + 7 > 20 – 3  5 +x  10  Yêu cầu học sinh suy nghĩ và tìm ra câu trả lời cho phép so sánh trên.  GV nhận xét câu trả lời của học sinh  Yêu cầu học sinh chuyển đổi kí hiệu các phép so sánh của số học sang kí hiệu so sánh của ngôn ngữ Pascal.  **Hoạt động 2:** *Tìm hiểu sự giao tiếp giữa người và máy.*  Quá trình trao đổi dữ liệu hai chiều giữa người và máy tính khi chương trình hoạt động thường được gọi là giao tiếp hoặc tương tác người – máy.  - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => Nêu một số trường hợp tương tác giữa người và máy.  + Một số trường hợp tương tác giữa người và máy:  - Thông báo kết quả tính toán: là yêu cầu đầu tiên đối với mọi chương trình.  GV giới thiệu câu lệnh trong Pascal dùng để thông báo kết quả khi thực hiện phép toán:  Writeln(‘Dien tich hinh tron la’,x);    - Nhập dữ liệu: Một trong những sự tương tác thường gặp là chương trình yêu cầu nhập dữ liệu.  Writeln(‘Ban hay nhap nam sinh’);  Read(ns);  - Tạm ngừng chương trình  GV: Để thực hiện tạm dừng chương trình, Pascal có 2 cách để dừng chương trình để xem kết quả.  Writeln(‘Cac ban cho 2 giay nhe ....’);  Delay(2000);  Hoặc dừng chương trình cho đến khi nhấn phím Enter để thực hiện câu lệnh tiếp theo  Writeln(so Pi = ‘,Pi);  Readln;  - Hộp thoại: hộp thoại được sử dụng như một công cụ cho việc giao tiếp giữa người và máy tính trong khi chạy | **3. Các phép so sánh:**  - Ngoài phép toán số học, ta thường so sánh các số.   |  |  | | --- | --- | | Kí hiệu | Phép so sánh | | = | Bằng | | < | Nhỏ hơn | | > | Lớn hơn | | <> | Khác | | <= | Nhỏ hơn hoặc bằng | | >= | Lớn hơn hoặc bằng |   **4. Giao tiếp người – máy tính:**  a) Thông báo kết quả tính toán  Writeln(‘Dien tich hinh tron la’,x);  b) Nhập dữ liệu  Writeln(‘Ban hay nhap nam sinh’);  Read(ns);  c) Tạm ngừng chương trình  Writeln(‘Cac ban cho 2 giay nhe ....’);  Delay(2000);  Writeln(so Pi = ‘,Pi);  Readln;  d) Hộp thoại |

4. Củng cố.

? Hãy nêu một số trường hợp tương tác giữa người và máy

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, đọc trước nội dung bài thực hành để tiết sau học thực hành.

**-** Làm các bài tập 5, 6, 7 trong sách giáo khoa.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy**

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

*Kiểm tra, ngày … tháng …. năm 201..*

*Tổ chuyên môn*

Ngày soạn: 12/09/2019

Ngày dạy: ...../09/2019

Tiết: 9

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết sử dụng kiến thức đã học để viết một số chương trình đơn giản

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sửa lỗi một số chương trình đơn giản

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.(1 phút)

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới**.**

**Bài 1:**

Hãy chỉ ra lỗi và sửa lỗi trong chương trình sau :

Const pi:=3.1416;

Var cv,dt:integer

R:real;

Begin

Clrscr;

R=5.5

Cv=2\*pi\*r;

Dt=pi\*r\*r;

Writeln(‘Chu vi la:= cv’);

Writeln(‘Dien tich la:=dt’);

Readln

End.

**Bài 2:** Viết chương trình 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 vào từ bàn phím).

Program tinhtoan;

Var a,h : interger;

S : real;

Begin

Clrscr;

Write(‘Nhap canh day và chieu cao :’);

Readln (a,h);

S:=(a\*h)/2;

Writeln(‘ Dien tich hinh tam giac la :’,S:5:1);

Readln;

End.

**Bài 3:**Viết chương trình tính kết quả *c* của phép chia lấy phần nguyênvà kết quả *d* của phép chia lấy phần dư của hai số nguyên *a* và *b*.

Program tinhtoan;

Var a,b,c,d : integer;

Begin

Clrscr;

Write(‘Nhap hai so a,b :’);

Readln (a,b);

c:=a div b; d:=a mod b;

Writeln(‘ Phan nguyen cua a va b la :’,c);

Writeln(‘ Phan du cua a va b la :’,d);

Readln;

End.

GV hướng dẫn học sinh thực hành, hướng dẫn học sinh sửa sai lỗi bài tập nếu có.

4. Củng cố

- Giáo viên nhận xét đánh giá ưu và khuyết điểm của học sinh.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, làm các bài tập trong sgk.

**-** Xem lại toàn bộ nội dung đã học để tiết sau kiểm tra lý thuyết 1 tiết.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 12/09/2019

Ngày dạy: ...../09/2019

Tiết: 10

**VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết cách chuyển biểu thức toán học sang biểu diễn trong Pascal.

- Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì được xử lý khác nhau.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng chuyển biểu thức toán học sang biểu diễn trong

Pascal.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1:**  *Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal?*  a) 15 x 4 – 30 + 12 ;  b) 15 + 5 18  - ;  3 + 1 5 + 1  c) (10 + 2)2  ;  (3 + 1)  d) (10 + 2)2 - 24  ;  (3 + 1)  + Học sinh thực hiện chuyển các biểu thức toán học sang biểu thức trong Pasca ở trên máy tính.  **Hoạt động 2:**  *Khởi động Turbo Pascal và gõ chương trình để tính các biểu thức trên.*    Lưu chương trình với tên CT2.  Begin  GV hướng dẫn học sinh thực hành, hướng dẫn sửa lỗi chương trình nếu có. | **2. Nội dung.**  **Bài 1.** (Sgk – trang 27).   1. Viết các biểu thức toán   học sau đây dưới dạng biểu thức trong pascal.  b) *Khởi động Turbo Pascal và gõ chương trình để tính các biểu thức trên.*  Begin  Writeln(‘15\*4-30+12=’,15\*4-30+12);  Writeln(‘(10+5)/(3+1)-18/(15+1)=’,(10+5)/(3+1)-18/(15+1));  Writeln(‘(10+2)\*(10+2)/(3+1)=’,(10+2)\*(10+2)/(3+1));  Writeln(‘((10+2)\*(10+2)-24/(3+1)=’,(10+2)\*(10+2)-24/(3+1));  Readln  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá kết quả thực hành của các nhóm.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, đọc trước nội dung phần bài tập 3, 4 để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Kiểm tra,n*gày … tháng …. năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 19/09/2019

Ngày dạy: ...../9/2019

Tiết: 11

**VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết sử dụng phép toán DIV và MOD

- Hiểu thêm về các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương

trình.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng phép toán DIV và MOD để giải một số

bài toán.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động 1:** *Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm ngừng chương trình.*  a) Mở tệp mới và gõ chương trình ở sách giáo khoa.  b) Dịch và chạy chương trình. Quan sát kết quả nhận được và cho nhận xét về các kết quả đó.  c) Thêm các câu lệnh **delay(5000**) vào sau mỗi câu lệnh writeln trong chương trình trên. Dịch và chạy chương trình. Quan sát chương trình tạm dừng 5 giây sau khi in từng kết quả ra màn hình.  d) Thêm câu lệnh Readln vào chương trình (Trước từ khoá end). Dich và chạy chương trình. Quan sát kết quả hoạt động của chương trình. Nhấn phím Enter để tiếp tục  GV hướng dẫn học sinh thực hành, sửa lỗi chương trình nếu có.  **Hoạt động 2:** *Mở lại tệp chương trình CT2.pas và sửa 3 câu lệnh cuối ở trong sách giáo khoa trước từ khoá End. Dịch và chạy chương trình sau đó quan sát kết quả.* | **Bài tập 2.** Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm ngừng chương trình.  Uses crt;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘16/3=’,16/3);  Writeln(’16 div 3=’,16 div3);  Writeln(’16 mod 3=’,16 mod 3);  Writeln(’16 mod 3=’,(16-(16 div 3)\*3);  Writeln(’16 div 3=’,(16-(16 mod 3))/3);  End.    **Bài tập 3.** Tìm hiểu về cách in dữ liệu ra màn hình.  Writeln((10+5)/3(3+1)-18/(5+1):4:2);  Writeln((10+2)\*(10+2)/(3+1):4:2);  Writeln(((10+2)\*(10+2)-24)/(3+1):4:2); |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, đọc trước nội dung phần 1, 2 bài **“sử dụng biến trong chương trình”** để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 19/09/2019

Ngày dạy: ....../9/2019

Tiết: 12

**SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được biến là công cụ trong lập trình.

- Biết được cách khai báo biến trong chương trình Pascal.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng khai báo biến trong chương trình

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1:** Tìm hiểu biến trong chương trình.  Để chương trình luôn biết chính xác dữ liệu cần xử lí được lưu trữ ở vị trí nào trong bộ nhớ, các ngôn ngữ lập trình cung cấp một công cụ lập trình đó là biến nhớ.  ? Biến là gì.  - Biến là một đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình  ? Biến dùng để làm gì.  ? Giá trị của biến là gì.  **Hoạt động 2:** Tìm hiểu cách khai báo biến.  - Tất cả các biến dùng trong chương trình đều phải được khai báo ngay trong phần khai báo của chương trình.  - Việc khai báo biến gồm:  \* Khai báo tên biến  \* Khai báo kiểu dữ liệu của biến.  Ví dụ:  Var m,n: Integer;  S, diện tích: real;  Thongbao: String;  Trong đó:  Var ?  M,n ?  S, dientich ?  Thongbao ?  - **Var** là từ khoá của ngôn ngữ lập trình dùng để khai báo biến.  - m,n: là biến có kiểu số nguyên.  - S, dientich: là các biến có kiểu số thực.  - thongbao: là biến kiểu xâu  Tùy theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau.  GV: Yêu cầu HS nêu thêm một số ví duj khai báo biến. | **1. Biến là công cụ trong lập trình.**  - Biến là một đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình  - Biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.  - Giá trị của biến là dữ liệu do biến lưu trữ.  **2. Khai báo biến.**  - Việc khai báo biến gồm:  \* Khai báo tên biến  \* Khai báo kiểu dữ liệu của biến.  Khai báo biến có dạng:  Var <Danh sách tên biến1>: <Kiểu dữ liệu của biến>;  Ví dụ:  Var m,n: Integer;  S, diện tích: real;  Thongbao: String;  Tuỳ theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau. |

4. Củng cố.

? Hãy nêu cách khai báo biến trong chương trình.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, đọc trước nội dung phần bài tập 3, 4 để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra , ngày … tháng …. năm 201..*

*Tổ chuyên môn*

Ngày soạn: 26/09/2019

Ngày dạy:

lớp 8a: …./10/2019

lớp 8b: …./9/2019

Tiết: 13

**SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được cách sử dụng biến trong chương trình Pascal

- Biết được khái niệm hằng trong ngôn ngữ lập trình

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng phép toán DIV và MOD để giải một số

bài toán.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: Tìm hiểu cách sử dụng biến trong chương trình.  Các thao tác có thể thực hiện với biến là:  - Gán giá trị cho biến  - Tính toán với giá trị của biến.  Câu lệnh gán giá trị trong các ngôn ngữ lập trình thường có dạng như thế nào?  - Câu lệnh gán giá trị trong các ngôn ngữ lập trình có dạng:  Tên biến <= Biểu thức cần gán giá trị cho biến.  Hãy nêu ý nghĩa của các câu lệnh sau:  x:=12;  - Gán giá trị số 12 vào biến nhớ x  x:=y;  - Gán giá trị đã lưu trong biến nhớ Y vào biến nhớ X  x:=(a+b)/2;  - Thực hiện phép toán tính trung bình cộng hai giá trị nằm trong hai biến nhớ a và b. Kết quả gán vào biến nhớ X.  x:=x+1;  - Tăng giá trị của biến nhớ X lên một đơn vị. Kết quả gán trở lại vào biến X.  **Hoạt động 2:** Tìm hiều hằng trong chương trình.  - Hằng là một đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.  - Ví dụ về khai báo hằng:  Const pi = 3.14;  Bankinh = 2;  Trong đó:  - Const ?  - pi, bankinh ?  - Yêu cầu học sinh lấy thêm một vài ví dụ. | **3. Sử dụng biến trong chương trình.**  Các thao tác có thể thực hiện với biến là:  - Gán giá trị cho biến  - Tính toán với giá trị của biến.  - Cú pháp của câu lệnh gán cho biến là:  Tên biến:= giá trị của biến được gán.  Ví dụ: x:=2;    **4. Hằng.**  - Hằng là một đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.  - Từ khóa của hằng là: Const  Ví dụ: Const pi:=3,14;  Bankinh:=3; |

**4. Củng cố.***(2 phút)*

4. Củng cố.

Nêu các thao tác có thể thực hiện với biến.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, làm các bài tập 5, 6 trong sgk. Đọc trước nội dung phần 1, 2 bài thực hành**“ Khai báo và sử dụng biến ”** để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 26/09/2019

Ngày dạy:

lớp 8a: …./10/2019

lớp 8b: …./10/2019

Tiết: 14

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Củng cố kiến thức cơ bản về dữ liệu, các phép toán với kiểu dữ liệu, các phép so sánh và giao tiếp giữa người và máy tính.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các phép toán trong ngôn ngữ Pascal.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: Củng cố lại một số kiến thức đã học.  ? Trong Pascal có những kiểu dữ liệu cơ bản nào.  ? Hãy nêu các phép toán cơ bản.  **Hoạt động 2:** Vận dụng để làm một số bài tập.  **Bài 1:** Dãy số 2010 có thể là dữ liệu kiểu nào?  Dãy chữ số 2010 có thể là dữ liệu kiểu dữ liệu số nguyên, số thực hoặc kiểu xâu kí tự. Tuy nhiên, để chương trình dịch Turbo Pascal hiểu 2010 là dữ liệu kiểu xâu, chúng ta phải viết dãy số này trong cặp dấu nháy đơn (').  **Bài 2.** Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.  a) ;  = a/b+c/d;  b)    = a\*x\*x+b\*x+c ;  c);  = 1/x-a/5\*(b+2);  d)  = (a\*a+b)\*(1+c)\*(1+c)\*(1+c)  -GV nhận xét các bài tập mà học sinh thực hành. Sửa lỗi nếu có | **1. Củng cố lại một số kiến thức đã học.**  **\* Kiểu dữ liệu cơ bản:**  - Interger : Số nguyên  - Real : Số thực  - Char : Kí tự  - String : Xâu kí tự  **\* Các phép toán cơ bản:**  - Cộng : +  - Trừ : -  - Nhân : \*  - Chia : /  - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod.  **2. Vận dụng để làm một số bài tập.**  **Bài 1:** Dãy số 2010 có thể là dữ liệu kiểu nào?  var a: real; b: integer; c: string;  begin  writeln('2010');  writeln(2010);  a:=2010;  b:=2010;  c:=’2010’  end.  **Bài 2.** Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.  a) ;  = a/b+c/d;  b)  ;  = a\*x\*x+b\*x+c ;  c);  = 1/x-a/5\*(b+2);  d)  = (a\*a+b)\*(1+c)\*(1+c)\*(1+c) |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá ưu khuyết điểm của học sinh trong

tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà xem lại nội dung bài thực hành và xem trước nội dung phần bài tập trong sách giáo khoa để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Kiểm tra, n*gày … tháng .. năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 3/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:.../10/2019

Lớp 8b:..../10/2019

Tiết: 15

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết cách chuyển các biểu thức toán học sang các kí hiệu trong

Pascal.

- Biết sử dụng các câu lệnh đơn giản để viết chương trình.

2. Kỹ năng.

- Biết cách chuyển các biểu thức toán học sang các kí hiệu trong

Pascal.

- Biết sử dụng các câu lệnh đơn giản để viết chương trình.

3. Thái độ.

- Có thái độ nghiêm túc trong giờ kiểm tra.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

**1**. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, đề kiểm tra,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bị tốt kiến thức để làm bài thi.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**Ma trận đề**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mứcđộ  Nội dung | Nhận biết | | Thông hiểu | | Vận dụng | | Tổng |
| TN | TL | TN | TL | TN | TL |
| Bài 1. Máy tính và chương trình máy tính | Câu 1  0,5 đ |  |  |  |  |  | 1 Câu  0.5 đ |
| Bài 2. Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình | Câu 2, 3, 4  1,5 đ |  | Câu 6  0,5 đ |  |  |  | 4 Câu  2 đ |
| Bài 3. Chương trình máy tính và dữ liệu | Câu 7, 8  1 đ |  | Câu 9, 10, 14  1,5 đ |  |  |  | 6 Câu  5.5 đ |
| Bài 4. Sử dụng biến trong chương trình | Câu 5, 11, 12  1,5 đ |  | Câu 13  0,5 đ |  |  | Câu 15  3 đ | 4 Câu  2 đ |
| Tổng | 9 Câu  4,5 đ | | 5 Câu  2,5 đ | | 1 Câu    3 đ | | 15 Câu  10 đ |

**I. Trắc nghiệm** *(7,0 điểm) ( Khoanh tròn đáp án mà em cho là đúng nhất.)*

**Câu 1.** Dãy bit là dãy chỉ gồm:

a. 0 và 1 b. 2 và 3 c. 4 và 5 d. 6 và 7

**Câu 2.** Trong các tên sau đây, tên nào là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal:

a. 8a b. tamgiac c. program d. bai tap

**Câu 3.** Để chạy chương trình ta sử dụng tổ hợp nào: (0.5 điểm)

a. Ctrl + F9 b. Alt + F9

c. F9 d. Ctrl + Shitf + F9

**Câu 4.** Quy tắc đặt tên trong ngôn ngữ lập trình gồm:

a. Tên không được trùng với từ khóa

b. Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau

c. Tên không được bắt đầu bằng chữ số, các kí hiệu đặc biệt và không

được chứa dấu cách.

d. Cả ba đáp án trên

**Câu 5.** Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng?

a. Var tb: real; b. Type 4hs: integer;

c. const x: real; d. Var R = 30;

**Câu 6.** Cấu trúc chung của một chương trình gồm:

a. Phần khai báo b. Phần thân chương trình

c. Cả A và B d. Tất cả đều sai

**Câu 7**. Biểu thức toán học (a2 + b)(1 + c)3 được biểu diễn trong Pascal như thế

nào ?

a. (a\*a + b)(1+c)(1 + c)(1 + c) b. (a.a + b)(1 + c)(1 + c)(1 + c)

c. (a\*a + b)\*(1 + c)\*(1 + c)\*(1 + c) d. (a2 + b)(1 + c)3

**Câu 8.** Kết quả của phép so sánh chỉ có thể là:

a. Có hoặc không b. Đúng hoặc sai

c. 0 hoặc 1 d. Tất cả đều đúng

**Câu 9.** Để in kết quả ra màn hình, ta sử dụng lệnh:

a. writeln b. Write

c. Cả A và B đều đúng d. Cả A và B đều sai

**Câu 10.** Để nhập dữ liệu từ bàn phím, ta sử dụng lệnh:

a. readln b. Read

c. Cả A và B đều sai d. Cả A và B đều đúng

**Câu 11.** Khi muốn khai báo biến m kiểu số nguyên thì đáp án nào sau đây là

đúng:

a. var m : real ; b. var m : integer ;

c. var m : = real ; d. var m : = integer ;

**Câu 12.** Khi muốn khai báo hằng pi và gán giá trị cho hằng pi bằng 3.14 thì

đáp án nào sau đây là đúng

a. const pi : = 3.14 ; b. const pi = 3.14 ;

c. const pi = : 3.14 ; d. const pi : 3.14 ;

**Câu 13:** Để gán giá trị 12 cho biến x ta sử dụng lệnh:

a. x : 12 ; b. x = : 12 ; c. x : = 12 ; d. x = 12 ;

**Câu 14:** Hãy cho biết kết quả in ra màn hình khi thực hiện câu lệnh sau:

writeln (‘16 div 3 = ’ , 16 div 3) ;

a. 16 div 3 = 1 b. 16 div 3 = 5 c. 16 div 3 = 16 div 3 d. Tất cả đều sai

**II. Tự luận** *(3,0 điểm)*

**Câu 15**: Viết chương trình tính diện tích S hình tròn? Với bán kính R được nhập từ bán phím và số pi bằng 3.14(3 điểm)

**Đáp án - Biểu điểm**

**Phần I: Trắc nghiệm.** (7 điểm)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Câu hỏi** | **Đáp án** | **Câu hỏi** | **Đáp án** |
| 1 | a | 8 | b |
| 2 | b | 9 | c |
| 3 | a | 10 | d |
| 4 | d | 11 | b |
| 5 | a | 12 | b |
| 6 | c | 13 | c |
| 7 | c | 14 | b |

**Phần II: Tự luận.** (3 điểm)

**Câu 15:**

Program dientich\_hinhtron;

Var R,dt:real;

Begin

Writeln(‘nhap ban kinh R=’);

Readln(R);

Dt:=pi\*R\*R;

Writeln(‘Dien tich hinh tron la:’,dt);

Readln;

End.

4. Củng cố.

- Nhắc nhở học sinh nghiêm túc làm bài.

- Thu bài, kiểm tra số lượng bài kiểm tra.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà xem trước nội dung bài thực hành 3 “ Khai báo và sử dụng biến” để chuẩn bị cho tiết thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 3/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/10/2019

Lớp 8b:…/10/2019

Tiết: 16

**KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu

phù hợp cho biến.

- Kết hợp được giữa lệnh Write, Writeln với Read, Readln để thực

hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.

- Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: số nguyên, số thực.

- Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sửa lỗi một số chương trình đơn giản

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  Viết chương trình có khai báo và sử dụng biến.  - Bài toán: Một cửa hàng cung cấp dịch vụ bán hàng thanh toán tại nhà. Khách hàng chỉ cần đăng kí số lượng mặt hàng cần mua, nhân viên cửa hàng sẻ trả hàng và nhận tiền thanh toán tại nhà khách hàng. Ngoài giá trị hàng hoá, khách hàng còn phải thanh toán 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.  **Hoạt động 2:**  - Khởi động Pascal. Gõ chương trình sau và tìm hiểu ý nghĩa từng câu lệnh của chương trình. | **CHƯƠNG TRÌNH**  Program Tinh\_tien;  Uses CRT;  Var Soluong: integer;  Dongia, thanhtien: real;  Thongbao: String;  Const phi=10000;  Begin  Clrscr;  Thongbao:= ‘Tong so tien phai thanh toan:’;  {Nhap don gia va so luong hang}  Writeln(‘Don gia’);  Readln(dongia);  Writeln(‘So luong’);  Readln(soluong);  Thanhtien:= soluong\*dongia + phi;  (\*In ra so tien phai tra\*)  Writeln(thongbao,thanhtien:10:2);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá ưu và khuyết điểm của học sinh.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần bài tập 2 để tiết sau thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày … tháng .. năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 10/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/10/2019

Lớp 8b:…10/2019

Tiết: 17

**KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu

phù hợp cho biến.

- Kết hợp được giữa lệnh Write, Writeln với Read, Readln để thực

hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.

- Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: số nguyên, số thực.

- Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sửa lỗi một số chương trình đơn giản

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của học sinh và giáo viên.**

**1**. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.(1 phút)

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 1**:  Viết chương trình nhập các số nguyên x và y, in giá trị của x và y ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của x và y rồi in ra màn hình giá trị của x và y.  **Hoạt động 2:**   * Khởi động Pascal. Gõ chương trình sau. Chạy chương trinh và kiểm tra kết quả.   GV quan sát hướng dẫn học sinh thực hành, sửa sai nếu có.  - Yêu cầu học sinh thực hiện kiểm tra chương trình và chạy chương trình. | **CHƯƠNG TRÌNH**  Program hoan\_doi;  Var x,y,tam: Integer;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap x, y :’);  Read(x,y);  Writeln(‘x=’,x);  Writeln(‘y=’,y);  tam:=x;  x:=y;  y:=tam;  Writeln(‘x=’,x);  Writeln(‘y=’,y);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá ưu và khuyết điểm của học sinh.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần bài “Tìm hiểu thời gian với phần mềm Sun Times” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 10/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…./10/2019

Lớp 8b:…./10/2019

Tiết: 18

**TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Hiểu được bài toán và biết cách xác định bài toán.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng phân tích và xác định bài toán.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**  ? Bài toán là khái niệm quen thuộc ta thường gặp ở những môn học nào?  + Bài toán là khái niệm ta thường gặp ở các môn như: toán, vật lý, hoá học…  ? Em hãy cho những ví dụ về bài toán  Ví dụ như: tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 100, tính quảng đường ô tô đi được trong 3 giờ với vận tốc 60 km/giờ.  - Tuy nhiên, hằng ngày ta thường gặp và giải quyết các công việc đa dạng hơn nhiều như lập bảng cửu chương, lập bảng điểm của các bạn trong lớp…  - Giáo viên phân tích => yêu cầu học sinh đưa ra khái niệm bài toán.  + Ta có thể hiểu bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết.  - Để giải quyết được một bài toán cụ thể, người ta cần xác định bài toán, tức là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả thu được.  **Ví dụ 1**: Để tính diện tích tam giác ta cần xác định:  - Điều kiện cho trước: một cạnh và đường cao tương ứng của cạnh đó.  - Kết quả thu được: Diện tích hình tam giác.  **Ví dụ 2:** Bài toán tìm đường đi tránh các điểm tắt nghẽn giao thông.  ? Em hãy xác định bài toán đó.  - Điều kiện cho trước: Vị trí nghẽn giao thông và các con đường có thể đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới.  - Kết quả thu được: Đường đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới mà không qua điểm nghẽn giao thông.  **Ví dụ 3:** Đối với bài toán nấu một món ăn.  - Điều kiện cho trước: Các thực phẩm hiện có (trứng, mỡ, mắm, muối, rau…)  - Kết quả thu được: một món ăn. | **1. Bài toán và xác định bài toán.**  a) Bài toán:  - Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần giải quyết    b) Xác định bài toán:      - Để giải quyết được một bài toán cụ thể, người ta cần xác định bài toán, tức là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả thu được. |
| **Hoạt động 2**  - Việc dùng máy tính giải một bài toán nào đó chính là đưa cho máy tính dãy hữu hạn các thao tác đơn giản mà nó có thể thực hiện được để từ các điều kiện cho trước ta nhận được kết quả cần thu được  => đưa ra khái niệm thuật toán.  + Dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán được gọi là **thuật toán.**  Thuật toán  **Chương trình**  Bài toán  - Nói cách khác, thuật toán là các bước để giải một bài toán, còn chương trình chỉ là thể hiện của thuật toán trong một ngôn ngữ lập trình cụ thể.  **Hoạt động 3**  - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => quá trình giải bài toán trên máy tính.  - ***Xác định bài toán***: Từ phát biểu của bài toán, ta xác định đâu là thông tin đã cho và đâu là thông tin cần tìm.  - ***Mô tả thuật toán***: Tìm cách giải bài toán và diễn tả bằng các lệnh cần phải thực hiện.  - ***Viết chương trình***: Dựa vào mô tả thuật toán ở trên, ta viết chương trình bằng một ngôn ngữ lập trình mà ta biết.  - Viết chương trình là thể hiện thuật toán bằng một ngôn ngữ lập trình sao cho máy tính có thể hiểu và thực hiện. | **2 Quá trình giải bài toán trên máy tính.**  **a) Khái niệm thuật toán:**  **Thuật toán** là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán.  **b) Quá trình giải bài toán trên máy tính:**  + Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm:  - Xác định bài toán  - Mô tả thuật toán.  - Viết chương trình |

4. Củng cố.

? Hãy nêu khái niệm bài toán, để giải quyết được một bài toán cụ

thể ta phải làm gì

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần 2 bài “**Từ bài toán đến chương t rình**” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày … tháng … năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn:18/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/10/2019

Lớp 8b:…10/2019

Tiết: 19

**TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được khái niệm thuật toán và cách mô tả thuật toán.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng mô tả thuật toán.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**  ? Em hãy nêu lại khái niệm thuật toán.  - Thuật toán là dãy các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.  Hoạt động 2 (25 phút)  ? Nêu những bước phải làm để nấu cơm.  B1: Vo gạo  B2: Cho gạo vào nồi  B3: Cho nồi vào nấu  B4: Cho cơm ra bát  - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => quá trình giải bài toán trên máy tính.  - Cách *liệt kê* các bước như trên là một phương pháp thường dùng để *mô tả thuật toán*  ? Em hãy mô tả thuật toán để liệt kê các bước pha trà mời khách.  - INPUT: Trà, nước sôi, ấm và chén.  - OUTPUT: Chén trà đã pha để mời khách.  - Bước 1. Tráng ấm, chén bằng nước sôi.  - Bước 2. Cho trà vào ấm.  - Bước 3. Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 đến 4 phút.  - Bước 4. Rót trà ra chén để mới khách.  - Nếu không có mô tả gì khác trong thuật toán, các bước của thuật toán được thực hiện một cách tuần tự theo trình tự như đã được chỉ ra.  - Ví dụ: Hãy nêu thuật toán để làm món trứng tráng.  - INPUT: Trứng, dầu ăn, muối và hành.  - OUTPUT: Trứng tráng.  - Bước 1. Đập trứng, tách vỏ và cho trứng vào bát.  - Bước 2. Cho một chút muối và hành tươi thái nhỏ vào bát trứng. Dùng đũa khuấy mạnh cho đến khi đều.  - Bước 3. Cho một thìa dầu ăn vào chảo, đun nóng đều rồi đỏ trứng vào đun tiếp trong 3 phút.  - Bước 4. Lật mặt trên của miếng trứng úp xuống dưới. Đun tiếp trong khoảng 1 phút.  - Bước 5. Lấy trứng ra đĩa. | **3. Thuật toán và mô tả thuật toán:**  - Thuật toán là dãy các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.  - Ví dụ 1: Mô tả thuật toán để liệt kê các bước nấu cơm mời khách.  + Ví dụ 2: Mô tả thuật toán để liệt kê các bước pha trà mời khách.  + Nêu thuật toán để làm món trứng tráng. |

4. Củng cố.

? Hãy cho một ví dụ về công việc trong cuộc sống và hãy mô tả

thuật toán để thực hiện công việc đó.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần “ **Một số ví dụ về thuật toán**” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 18/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:..../10/2019

Lớp 8b:..../10/2019

Tiết: 20

**TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Tìm hiểu một số ví dụ về thuật toán.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng xác định và mô tả thuật toán.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, rèn luyện tư duy logic.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Hãy cho một ví dụ về công việc trong cuộc sống và hãy mô tả

thuật toán để thực hiện công việc đó.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1 *.***  - Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng 2a, chiều dài b và một hình bán nguyệt bán kính a như hình dưới đây:    ? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A  + Thuật toán để tìm diện tích của hình A gồm các bước sau:  - 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: Diện tích của hình A.  Bước 1. Tính *S*1 *=* 2*a* × *b* {Tính diện tích hình chữ nhật}  Bước 2. Tính *S*2 *=* π *a*2/2 {Tính diện tích hình bán nguyệt}  Bước 3. Tính kết quả *S = S*1+ *S*2. và kết thúc.  Hoạt động 2 *(20 phút)*  - Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên.  Dùng biến SUM để lưu giá trị của tổng. Đầu tiên gán cho SUM có giá trị = 0. Tiếp theo lần lược thêm các giá trị 1,2,3,...100 vào SUM.  ? Nêu thuật toán  Bước 1. SUM ← 0.  Bước 2. SUM ← SUM + 1..  ...  Bước 101. SUM ← SUM + 100.  - Thuật toán trên vẫn đúng nhưng quá dài dòng. Ta có thể mô tả thuật toán ngắn gọn hơn như sau:  Bước 1. SUM ← 0; i ← 0.  Bước 2. i ← i + 1.  Bước 3. Nếu i <= 100, thì SUM ← SUM + 1 và quay lại bước 2.  Bước 4. Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. | **4. Một số ví dụ về thuật toán**  - Ví dụ 1: Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng 2a, chiều dài b và một hình bán nguyệt ban kính a như hình dưới đây:    ? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A  - Output: Diện tích của hình A.  Bước 1. Tính *S*1 *=* 2*a* × *b* {Tính diện tích hình chữ nhật}  Bước 2. Tính *S*2 *=* π *a*2/2 {Tính diện tích hình bán nguyệt}  Bước 3. Tính kết quả *S = S*1+ *S*2. và kết thúc.  Ví dụ 2: Viết thuật toán tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên.  Bước 1. SUM ← 0; i ← 0.  Bước 2. i ← i + 1.  Bước 3. Nếu i <= 100, thì SUM ← SUM + 1 và quay lại bước 2.  Bước 4. Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. |

4. Củng cố.

? Cho hai số thực a và b. Hãy cho biết kết quả so sánh hai số đó dưới

dạng “a lơn hơn b”, “a nhỏ hơn b” hoặc “a bằng b”. Hãy viết thuật

toán để thực hiện bài toán đó.

5. Hướng dẫn về nhà

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần 1, 2 bài 6**“Câu lệnh điều kiện**” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiếm sau tiết dạy.**

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

*Ngày …. tháng ….. năm 201…*

Kiểm tra của tổ chyên môn

Ngày soạn: 25/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: …./11/2019

Lớp 8b:…./11/2019

Tiết: 21

**TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Tìm hiểu một số ví dụ về thuật toán.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng xác định và mô tả thuật toán.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, rèn luyện tư duy logic.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Hãy cho một ví dụ về công việc trong cuộc sống và hãy mô tả

thuật toán để thực hiện công việc đó.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1 *.***  - Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng 2a, chiều dài b và một hình bán nguyệt bán kính a như hình dưới đây:    ? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A  + Thuật toán để tìm diện tích của hình A gồm các bước sau:  - 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: Diện tích của hình A.  Bước 1. Tính *S*1 *=* 2*a* × *b* {Tính diện tích hình chữ nhật}  Bước 2. Tính *S*2 *=* π *a*2/2 {Tính diện tích hình bán nguyệt}  Bước 3. Tính kết quả *S = S*1+ *S*2. và kết thúc.  **Hoạt động 2**  - Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên.  Dùng biến SUM để lưu giá trị của tổng. Đầu tiên gán cho SUM có giá trị = 0. Tiếp theo lần lược thêm các giá trị 1,2,3,...100 vào SUM.  ? Nêu thuật toán  Bước 1. SUM ← 0.  Bước 2. SUM ← SUM + 1..  ...  Bước 101. SUM ← SUM + 100.  - Thuật toán trên vẫn đúng nhưng quá dài dòng. Ta có thể mô tả thuật toán ngắn gọn hơn như sau:  Bước 1. SUM ← 0; i ← 0.  Bước 2. i ← i + 1.  Bước 3. Nếu i <= 100, thì SUM ← SUM + 1 và quay lại bước 2.  Bước 4. Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. | **4. Một số ví dụ về thuật toán**  - Ví dụ 1: Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng 2a, chiều dài b và một hình bán nguyệt ban kính a như hình dưới đây:    ? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A  Ví dụ 2: Viết thuật toán tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên. |

4. Củng cố.

? Cho hai số thực a và b. Hãy cho biết kết quả so sánh hai số đó dưới

dạng “a lơn hơn b”, “a nhỏ hơn b” hoặc “a bằng b”. Hãy viết thuật

toán để thực hiện bài toán đó.

5. Hướng dẫn về nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần 1, 2 bài 6**“Câu lệnh điều kiện**” để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiếm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 25/10/2019

Ngày dạy: …../11/2019

Tiết: 22

**CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết một số hoạt động phụ thuộc vào điều kiên, tính đúng hoặc sai

của các điều kiện, điều kiện và các phép so sánh

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong

Pascal.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Cho hai số thực a và b. Hãy cho biết kết quả so sánh hai số đó dưới

dạng “a lơn hơn b”, “a nhỏ hơn b” hoặc “a bằng b”. Hãy viết thuật

toán để thực hiện bài toán đó.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  ? Cho ví dụ về một hoạt động phụ thuộc điều kiện ?  + Nếu chiều nay trời không mưa, em sẽ đi chơi bóng.  + Nếu em bị ốm, em sẽ nghỉ học  - 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  ? 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.  + Các hoạt động phụ thuộc điều kiện : em sẽ đi chơi bóng, em sẽ nghỉ học.  **Hoạt động 2**:  - 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 ?  - 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.  ? Cho ví dụ.  + Ví dụ :  - Nếu nháy nút “x” 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.  **Hoạt động 3**: *Tìm hiểu điều kiện và các phép so sánh. (11 phút)*  - Các phép so sánh có vai trò rất quan trọng trong việc mô tả thuật toán và lập trình.  ? Ta thường sử dụng các kí hiệu toán học nào để so sánh.  + Để so sánh ta thường sử dụng các kí hiệu toán học như: <, >, =, <>, <=, >=.  - Ví dụ : Nếu a > b ,phép so sánh đúng thì in giá trị của a ra màn hình ; ngược laị in giá trị của b ra màn hình (có nghĩa là phép so sánh cho kết quả sai). | **1. Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện:**  Có những hoạt động chỉ được thực hiện khi một điều kiện cụ thể được xảy ra.  **2. Tính đúng hoặc sai của các điều kiện:**  - 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  **3. Điều kiện và các phép so sánh:**  + Để so sánh ta thường sử dụng các kí hiệu toán học như: <, >, =, <>, <=, >=. |

4. Củng cố.

? Hãy cho một số hoạt động phụ thuộc vào điều kiện.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần 4, 5 để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ng*ày … tháng … năm 201…*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 31/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: …../11/2019

Lớp 8b: …../11/2019

Tiết: 23

**CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

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

- Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và

dạng đủ trong Pascal.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong

Pascal.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Hãy cho ví dụ về một số hoạt động phụ thuộc vào điều kiện.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  **Ví dụ 2**: Một hiệu sách thực hiện đợt khuyến mãi lớn với nội dung sau: Nếu mua sách với tổng số tiền ít nhất là 100 nghìn đồng, khách hàng sẽ được giảm 30% tổng số tiền phải thanh toán.  ? Em hãy mô tả hoạt động tính tiền cho khách.  + Mô tả hoạt động tính tiền cho khách:  - **B1**. Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.  - **B2**. Nếu T ≥ 100000, số tiền phải thanh toán là 70%x T.  - **B3**. In hoá đơn.  **Ví dụ 3:** Trong ví dụ 2, chúng ta biết rằng nếu tổng số tiền không nhỏ hơn 100 nghìn đồng, khách hàng sẽ được giảm 30% tổng số tiền phải thanh toán. Giả sử thêm vào đó, cửa hàng giảm 10% cho những khách chỉ mua với tổng số tiền không đến 100 nghìn đồng.  ? Em hãy mô tả hoạt động trên.  + Mô tả hoạt động tính tiền cho khách:  - **B1**. Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.  - **B2**. Nếu T ≥ 100000, số tiền phải thanh toán là 70%x T; ngược lài, số tiền phải thanh toán là 90% x T  - **B3**. In hoá đơn.  - Cách thể hiện hoạt động phụ thuộc vào điều kiện như trong ví dụ 2 được gọi cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu còn trong ví dụ 3 gọi là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.  **Hoạt động 2**:  - ? Câu lệnh điều kiện có mấy dạng.  \* Dạng thiếu.  - Cú pháp:  **IF <điều kiện> then**  **<câu lệnh>;**  - Hoạt động: Chương trình sẽ kiêm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoã mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó bị bỏ qua.  - Ví dụ: giả sử cần in số a ra màn hình giá trị của a.  Nếu a > b thì in ra màn hình nếu a > b.  \* Dạng đủ:  - Cú pháp:  **If <điều kiện> then**  **<câu lệnh 1>**  **Else**  **<câu lệnh 2>;** | **4. Cấu trúc rẽ nhánh:**  Cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ thị cho máy tính thực hiện các hoạt động khác nhau tuỳ theo một điều kiện cụ thể có được thoã mãn hay không. Cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng: dạng thiếu và dạng đủ.  **5. Câu lệnh điều kiện:**  a) Dạng thiếu:  - Cú pháp:  **IF <điều kiện> then**  **<câu lệnh>;**  - Hoạt động: Chương trình sẽ kiêm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoã mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó bị bỏ qua.  b) Dạng đủ:  - Cú pháp:  **If <điều kiện> then**  **<câu lệnh 1>**  **Else**  **<câu lệnh 2>;**  - Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoã mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh 2 sẽ được thực hiện. |

4. Củng cố.

? Hãy nêu cú pháp và hoạt động của câu lệnh điều kiện dạng thiếu và

dạng đủ.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung bài tập 1 bài thực hànhđể tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 31/10/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: …../11/2019

Lớp 8b: …../11/2019

Tiết: 24

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Hướng dẫn học sinh làm một số bài tập về sử dụng biến trong

chương trình Pascal.

- Hiểu được cách khai báo và sử dụng biến.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kỹ năng sửa lỗi một số chương trình đơn giản.

3. Thái độ.

-Thái độ học tập nghiêm túc, tích cực tham gia vào tiết học.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, một số dạng bài tập có sử dụng biến

trong chương trình…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1:**    Hãy chọn phát biểu đầy đủ nhất trong các phát biểu dưới đây.  a) Trong chương trình biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.  b) Có thể xem biến như là “tên” của vùng bộ nhớ được dành riêng để lưu các dữ liệu có kiểu nhất định, giúp người ta viết chương trình truy cập chính xác đến dữ liệu đó.  c) Biến có thể lưu dữ liệu do người sử dụng nhập vào máy tính hoặc các kết quả tính toán trung gian.  d) Tất cả các phát biểu nói trên.  **Hoạt động 2**  Hãy chọn những phát biểu đúng trong các câu dưới đây.   1. Để có thể sử dụng biến và hằng   trong chương trình, ta phải kháo báo chúng trong phần khai báo.   1. Ta chỉ cần khai báo tên biến   mà không cần khai báo kiểu dữ liệu, chương trình dịch sẽ tự động xác định kiểu dữ liệu mà biến có thể lưu trữ.   1. Để khai báo một biến, ta cần   khái báo cả tên biến và kiểu dữ liệu mà biến đó có thể lưu trữ.   1. Giá trị của biến cs thể thay đổi   (được gán lại) trong quá trình thực hiện.  **Hoạt động 3.**  Việc gán giá trị cho biến có mục đích nhập dữ liệu vào vùng bộ nhớ được dành riêng cho biến đó (được kí hiệu bằng tên biến). Thực chất của việc tính toán với biến là tính toán với dữ liệu này. Việc gán giá trị cho biến:  a) Chỉ có thể thực hiệ được sau khi biến được khai báo.  b) Nhằm mục đích tính toán với giá trị cụ thể thông qua biến.  c) Chỉ được thực hiện bằng cách duy nhất là sử dụng lệnh gán.  d) Có thể thực hiện bằng lệnh nhập dữ liệu.  Hãy chọn phát biểu sai.  **Hoạt động 4**  Số biến có thể khai báo tối đa trong một chương trình là bao nhiêu?  a) Chỉ một biến cho một kiểu dữ liệu.  b) 10 biến.  c) Chỉ giới hạn bởi dung lượng bộ nhớ  d) Không giới hạn  **Hoạt động 5**  Tìm chỗ sai trong các lệnh khai báo sau và sửa lại cho đúng.  a) var star, begin: real;  b) const x:=3,14; y:=1000;  c) var a:=5;  d) const ten lop =’8A 2’;  e) var xep\_loai, diem:Integer, real;  f) var nguyen1, nguyen2:integer, thuc1, thuc2: real;  g) const 3ban=’Phan’,’Tuấn’,’Thành’;  h) const ten\_nhom= Tin hoc; | **Bài tập 1.**  d) Tất cả các phát biểu nói trên.  **Bài tập 2**  a) Để có thể sử dụng biến và hằng trong chương trình, ta phải kháo báo chúng trong phần khai báo.    c) Để khai báo một biến, ta cần khái báo cả tên biến và kiểu dữ liệu mà biến đó có thể lưu trữ.  d) Giá trị của biến cs thể thay đổi (được gán lại) trong quá trình thực hiện.  **Câu 3**  c) Chỉ được thực hiện bằng cách duy nhất là sử dụng lệnh gán.  **Câu 4**    c) Chỉ giới hạn bởi dung lượng bộ nhớ  **Bài tập 5.**  a) Sử dụn từ khóa begin để đặt tên cho biến.  b) Thừa các dấu hao chấm khi khai báo và gán giá trị cho hằng;  c) Thừa dấu hai chấm khi khai báo hằng và thay cho từ khóa var phải là const;  const a=5;  d) Tên hằng không hợp lệ (có dấu cách);  e) Khai báo từng kiểu dữ liệu riêng cần khai báo lại.  var xep\_loai: integer; diem: real;  f) Cần dấu chấm phẩy sau mỗi kiểu dữ liệu khác nhau:  var nguyen1, nguyen2:integer; thuc1, thuc2: real;  g) Tên hằng không hợp lệ (bắt đầu bằng chữ số)  h) Giá trị hằng xâu phải đặt trong dấu nháy đơn. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá ưu và khuyết điểm của học sinh.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần bài tập 2 để tiết sau thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy**

……………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………

*Ngày … tháng … năm 201…*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 8/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: ......./11/2019

Lớp 8b: ......./11/2019

Tiết: 25

**SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN IF … THEN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then

2. Kỹ năng.

- Rèn 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.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới**.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  ? Nêu cú pháp và hoạt động của câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ.  **Hoạt động 2:**  - Viết chương trình nhập hai số nguyên a và b khác nhau từ bàn phím và in hai số đó ra màn hình theo thứ tự không giảm  - Gõ chương trình sau:  program sapxep ;  uses crt ;  var a,b : integer ;  begin  clrscr ;  write(‘Nhap so a : ‘) ; readln(a) ;  write(‘Nhap so b : ‘) ; readln(b) ;  if a < b then  write(a,’ ‘,b)  else  writeln(b,’ ‘,a) ;  readln ;  end.  - Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình.  - Dịch và chạy chương trình | ***Ôn lại câu lệnh điều kiện***  a) Dạng thiếu:  - Cú pháp:  **IF <điều kiện> then**  **<câu lệnh>;**  - Hoạt động: Chương trình sẽ kiêm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoã mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó bị bỏ qua.  b) Dạng đủ:  - Cú pháp:  **If <điều kiện> then**  **<câu lệnh 1>**  **Else**  **<câu lệnh 2>;**  - Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thoã mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh 2 sẽ được thực hiện.  **Bài tập1/52**  program sapxep ;  uses crt ;  var a,b : integer ;  begin  clrscr ;  write(‘Nhap so a : ‘) ; readln(a) ;  write(‘Nhap so b : ‘) ; readln(b) ;  if a < b then  write(a,’ ‘,b)  else  writeln(b,’ ‘,a) ;  readln ;  end. |

**4. Củng cố.**

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành của học sinh, chỉ ra

những ưu khuyết điểm.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung bài tập 2, 3

để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 8/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: ......./11/2019

Lớp 8b: ......./11/2019

Tiết: 26

**SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then

2. Kỹ năng.

- Rèn 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.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Làm bài tập 2/53*  - Viết chương trình nhập chiều cao của hai bạn Long và Trang, in ra màn kết quả so sánh chiều cao của 2 bạn.  - Yêu cầu học sinh viết và gõ chương trình vào máy.  - Lưu chương trình với tên aicaohon.pas. Dịch và sửa lỗi chương trình  **Hoạt động 2:** *Làm bài tập 3/53*  - Dưới đây là chương trình nhập ba số dương a, b, c từ bàn phím, kiểm tra và in ra màn hình kết quả kiểm tra ba số đó có thể là độ dài các cạnh của một tam giác hay không.  - Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình.  - Dịch và chạy chương trình | Program Ai\_cao\_hon;  Var long, trang: real;  Begin  Clrscr;  Writeln(‘Nhap chieu cao cua Long: ’);  Readln(long);  Writeln(‘Nhap chieu cao cua Trang’);  Readln(trang);  If long>trang then  Writeln(‘bạn Long cao hon’);  If Long<trang then  Writeln(‘ban Trang cao hon’)  Else  Writeln(‘hai ban bang nhau’);  Readln;  End.  Program ba\_canh\_tam\_giac;  Var a,b,c: real;  Begin  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,c là ba cạnh của tam giác’)  else  Writeln(‘a,b,c khong la ba canh cua tam giac’);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành làm bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem lại toàn bộ nội dung của

các bài thực hành đã học để tiết sau kiểm tra thực hành 1 tiết.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Ngày .... tháng .... năm 201..*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 15/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a: …./…./2019

Lớp 8b:…./…./2019

Tiết: 27

**KIỂM TRA THỰC HÀNH 1 TIẾT**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Kiểm tra kiến thức về ngôn ngữ lập tình, cấu trúc của chương trình,

sử dụng biến, hằng trong chương trình.

- Biết cách áp dụng công thức trong Pascal để làm một số phép toán đơn giản.

2. Kỹ năng.

- Đánh giá kiến thức, kỹ năng của học sinh về ngôn ngữ lập trình, cấu

trúc của chương trình.

3. Thái độ

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

- Học sinh bốc khăm lựa chọn câu hỏi kiểm tra.

**Câu 1:** Em hãy viết các biểu thức toán học sau dưới dạng biểu thức pascal.

1. 3x2-(5x-7).

(10 + 2)2

**b.** ;

(3 + 1)

**c.** 15 x 4 – 30 + 12 ;

**d.** (10 + 2)2 - 24

;

(3 + 1)

**e.** (a+b)2

**Đáp án**

**Câu 1 :**

a) 3\*x\*x-(5\*x-7)

b) (10+2)\*(10+2)/(3+1)

c) 15\*4-30+12

d) ((10+2)\*(10+2)-24)/(3+1))

e) (a+b)\*(a+b)

**Câu 2:** Sửa lỗi chương trình sau.

Program Baitap2;

Var S,a,b, Real

Begin

Clrscr;

Writeln(‘Nhap a:’)

Readln(a)

Writeln(‘Nhap b:’);

Readln(b);

S=a+b

Write(‘Tong 2 so a va b la:’,S);

Readln;

End.

**Đáp án**

**Câu 2 :**

Program Baitap2;

Var S,a,b, Real;

Begin

Clrscr;

Writeln(‘Nhap a:’)

Readln(a);

Writeln(‘Nhap b:’);

Readln(b);

S=a+b;

Write(‘Tong 2 so a va b la:’,S);

Readln;

End.

***Câu 3:*** Viết chương trình in ra số lớn nhất trong bốn số nhập từ bàn

phím.

Program So\_Lon\_Nhat\_1;

Uses crt;

Var a,b,c,d: real;

Begin

Clrscr;

Write('Nhap so thu nhat:');readln(a);

Write('Nhap so thu hai:');readln(b);

Write('Nhap so thu ba:');readln(c);

Write('Nhap so thu tu:');readln(d);

if (a>=b) and (a>=c) and (a>= d) then writeln('So lon nhat la:',a:10:2);

if (b>=a) and (b>=c) and (b>= d) then writeln('So lon nhat la:',b:10:2);

if (c>=a) and (c>=b) and (c>= d) then writeln('So lon nhat la:',c:10:2);

if (d>=a) and (d>=b) and (d>= c) then writeln('So lon nhat la:',d:10:2);

readln

end.

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành của từng học sinh, chỉ

ra những ưu khuyết điểm và cho điểm.

5. Hướng dẫn về nhà

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung bài tập 2, 3

để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 15/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…../11/2019

Lớp 8b:…./11/2019

Tiết: 28

**ÔN TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Củng cố các kiến thức đã học và vận dụng để viết một số chương

trình

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng một số câu lệnh để viết chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động** : *Ôn lại một số kiến thức đã học.*  1. Ngôn ngữ lập trình là gì? Chương trình dịch là gì?  2. Từ khoá là gì?  3. Tên trong ngôn ngữ lập trình là gì? Quy tắc đặt tên?  4. Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần? | **1. Ngôn ngữ lập trình là gì? Chương trình dịch là gì?**  Câu 1: Ngôn ngữ lập trình là tập hợp các kí hiệu và quy tắc viết các lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.  + Chương trình dịch là chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình thành chương trình thực hiện được trên máy tính.  **2. Từ khoá là gì?**  + Từ khoá: đó là các từ vựng để giao tiếp giữa người và máy. Từ khoá của một ngôn ngữ lập trình là những *từ dành riêng*, không được dùngcho bất kì mục đích nào khác ngoài mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định.  **3. Tên trong ngôn ngữ lập trình là gì? Quy tắc đặt tên?**  + Tên: là 1 dãy các kí tự được dùng để chỉ tên hằng số, tên biến, tên chương trình, … Tên được tạo thành từ các chữ cái và các chữ số song bắt buộc chữ cái đầu phải là chữ cái.  + Tên được dùng để phân biệt các đại lượng trong chương trình và do người lập trình đặt theo quy tắc :  + Hai *đại lượng khác nhau* trong một chương trình phải có *tên khác nhau*.  + Tên *không được trùng với các* *từ khoá*.  **4. Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần?**  - Cấu trúc chung của chương trình gồm có 2 phần:  + Phần khai báo thường gồm các câu lệnh dùng để:  - Khai báo tên chương trình.  - Khai báo các thư viện ( chứa các lệnh có sẵn có thể sử dụng được trong chương trình ) và một số khai báo khác.Phần khai báo có thể có hoặc không nhưng nếu có phần khai báo thì nó phải được đặt trước phần thân chương trình  + Phần thân cuả chương trình gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện. Đây là phần bắt buộc phải có. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành làm bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem lại toàn bộ nội dung của

các bài thực hành đã học để tiết sau kiểm tra thực hành 1 tiết.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Ngày … tháng … năm 201..*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 21/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…./11/2019

Lớp 8b:…./11/2019

Tiết: 29

**ÔN TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Củng cố các kiến thức đã học và vận dụng để viết một số chương

trình

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng một số câu lệnh để viết chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.*(1 phút)*

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động** : *Ôn lại một số kiến thức đã học.*  1. Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Turbo Pascal?  2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?  3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?  4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ? | **1. Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Turbo Pascal?**   |  |  | | --- | --- | | **Tên kiểu** | **Phạm vi giá trị** | | **integer** | Số nguyên trong khoảng −215 đến 215 − 1. | | **real** | Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng 2,9×10-39 đến 1,7×1038 và số 0. | | **cha** | Một kí tự trong bảng chữ cái. | | **string** | Xâu kí tự, tối đa gồm 255 kí tự. |   **2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?**  - Khai báo biến:  **Var <danh sách tên biến> : <kiểu của biến >;**  **Var** là từ khoá của ngôn ngữ lập trình dùng để khai báo biến.  - Khai báo hằng:  **Const tên hằng = giá trị của hằng;**  **Const** là từ khoá của ngôn ngữ lập trình dùng để khai báo hằng.  VD:  Khai báo biến:  Var m,n : Interger;  S : real;  Thongbao: string;  Khai báo hằng:  Const a = 10;  Pi = 3.14;  **3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?**  Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết.  Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm có 3 bước:  Bước 1 : *Xác định bài toán*  *Bước 2 : Mô tả thuật toán*  *Bước 3 : Viết chương trình*  **4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?**  Cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu.  - Dạng thiếu:  **If < Điều kiện > then**  **<Câu lệnh>;**  - Dạng đủ:  **If < Điều kiện > then**  **<Câu lệnh 1>**  **Else**  **<Câu lệnh 2>;**  Cho ví dụ:  - Dạng thiếu:  If a> b then  write (a);  - Dạng đủ:  If a>b then  Max := a  Else  Max:= b; |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành của học sinh, chỉ ra

những ưu khuyết điểm.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung bài tập 2, 3

để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 21/11/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…./11/2019

Lớp 8b:…./11/2019

Tiết 30

**KIỂM TRA HỌC KÌ I**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Kiểm tra, đánh giá mức độ hiểu biết của học sinh qua các nội dung

đã học.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng một số câu lệnh để viết chương trình.

3. Thái độ.

- Thái độ làm bài nghiêm túc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, đề kiểm tra học kì I,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.*(1 phút)*

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Möùc ñoä  Noäi dung | **Bieát** | | **Hieåu** | | **Vaän duïng** | | **TỔNG** |
| TN | TL | TN | TL | TN | TL |
| Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình | Câu 1  0,5đ |  | Câu 9  0,5đ |  |  |  | **2 Câu**  **2 đ** |
| Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu. | Câu 5  0,5đ |  | Câu 12  0,5đ |  | Câu 14  0,5 |  | **3 Câu**  **1,5 đ** |
| Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình | Câu 10  0,5đ |  | Câu 2,3,4  1,5đ |  | Câu 11,13  1đ |  | **6 Câu**  **3đ** |
| Bài 6. Câu lệnh điều kiện | Câu 8  0,5đ |  |  | Câu 15  3đ | Câu 6,7  1đ |  | **4 Câu**  **4,5đ** |
| **TỔNG** | **4 Câu**  **2 đ** |  | **5 Câu**  **2,5 đ** | **1 Câu**  **3đ** | **5 Câu**  **2,5đ** |  | **15 Câu**  **10đ** |

**ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**

**I. Trắc nghiệm** *(5,0 điểm) ( Khoanh tròn đáp án mà em cho là đúng nhất.)*

**Câu 1:** Dãy bit là dãy chỉ gồm:

a. 0 và 1 b. 2 và 3 c. 4 và 5 d. 6 và 7

**Câu 2:** Trong các tên sau đây, tên nào là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal:

a. 8a b. tamgiac c. program d. bai tap

**Câu 3:** Để chạy chương trình ta sử dụng tổ hợp nào:

a. F9 b. Alt + F9

c. Ctrl + F9 d. Ctrl + Shitf + F9

**Câu 4:** Quy tắc đặt tên trong ngôn ngữ lập trình gồm:

a. Tên không được trùng với từ khóa

b. Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau

c. Tên không được bắt đầu bằng chữ số, các kí hiệu đặc biệt và không

được chứa dấu cách.

d. Cả ba đáp án trên

**Câu 5:** Cấu trúc chung của một chương trình gồm:

a. Phần khai báo b. Phần thân chương trình

c. Cả a và b d. Tất cả đều sai

**Câu 6:** Trong các tên sau đây, tên nào là tên từ khóa hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal:

a. 8a b. tamgiac c. program d. bai tap

**Câu 7:** Trong các từ khóa sau, đâu là từ khóa dùng để khai báo ở phần thân chương trình

a. Print b. Begin

c. End. d. Cả b và c.

**Câu 8:** Để kiểm tra lỗi trong chương trình Pascal ta sử dụng tổ hợp phím:

a. Alt + F9. b. Ctrl + F9.

c. Shif + F9. d. Tất cả đều đúng.

**Câu 9:** Để thoát khỏi chương trình Pascal ta dùng :

a. Alt + F9. b. Ctrl + F9.

c. Shif + F9. d. Alt + X.

**Câu 10:** Biểu thức toán học (a2 + b)(1 + c)3 được biểu diễn trong Pascal như thế nào ?

a. (a\*a + b)(1+c)(1 + c)(1 + c) b. (a.a + b)(1 + c)(1 + c)(1 + c)

c. (a\*a + b)\*(1 + c)\*(1 + c)\*(1 + c) d. (a2 + b)(1 + c)3

**II. Tự luận** *(5,0 điểm)*

**Câu 11:** Với mỗi câu lệnh sau đây giá trị của biến x sẽ là bao nhiêu, nếu giá trị trước đó của x =10; (1 điểm)

1. **If** (20 mod 4 =0) then x:=x+14;
2. If x<6 then x:=x+12:

**Câu 12**: Em hãy viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong

Pascal: (1 điểm)

a.  b. 

**Câu 13:** Viết chương trình nhập vào hai số nguyên dương từ bàn phím,

đưa ra thông báo số nhỏ nhất trong hai số vừa nhập. (3 điểm)

**ĐÁP ÁN - BIỂU ĐIỂM:**

**PHẦN I. TRẮC NGHIỆM**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Chọn**  **Câu** | **A** | **B** | **C** | **D** | **Điểm** |
| Câu 1 | X |  |  |  | 0,5 |
| Câu 2 |  | X |  |  | 0,5 |
| Câu 3 |  |  | X |  | 0,5 |
| Câu 4 |  |  |  | X | 0,5 |
| Câu 5 |  |  | X |  | 0,5 |
| Câu 6 |  |  | X |  | 0,5 |
| Câu 7 |  |  |  | X | 0,5 |
| Câu 8 | X |  |  |  | 0,5 |
| Câu 9 |  |  |  | X | 0,5 |
| Câu 10 |  |  | X |  | 0,5 |
| **Tổng cộng** |  |  |  |  | **5** |

**PHẦN II. TỰ LUÂN.**

**Câu 11:**

1. Giá trị của x =24; b)Giá trị của x=10;

**Câu 12:**

a) =((10+5)/(3+1)-(18/(5+1)) b)==((10+2)\*(10+2)-24)/(3+1)

**Câu 13:**

Program sonhohon;

Uses crt;

Var a,b:Integer;

Begin

Write(‘nhap so nguyen a=’);readln(a);

Write(‘nhap so nguyen b=’); readln(b);

If a<b then writeln(b) else writeln(a);

Readln;

End.

Hoặc

Program sonhohon;

Uses crt;

Var a,b:Integer;

Begin

Write(‘nhap so nguyen a=’);readln(a);

Write(‘nhap so nguyen b=’); readln(b);

If a<b then writeln(b);

If a>b then writeln(a);

Readln;

End.

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành làm bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài kiểm tra.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

N*gày …. Tháng …… năm 201…*

*Kiểm tra của tổ chuyên môn*

Ngày soạn: 29/11/2019

Ngày day:

Lớp 8a:…./12/2019

Lớp 8b:…../12/2019

Tiết: 31

**LUYỆN GÕ PHÍM NHANH VỚI PHẦN MỀM**

**FINGER BREAK OUT**

**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 tính thực

hiện nhiều công việc liên tiếp.

2. Kĩ năng.

- Rèn luyện được kỹ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác hơn .

- Vận dụng được: hình thành kỹ năng và thói quen gõ bàn phím bằng

mười ngón tay.

3. Thái độ.

- Cẩn thận, nghiêm túc luyện tập từ dễ đến khó.

- Phát triển tư duy, phản xạ nhanh.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, sách giáo khoa, phần mềm học tập

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Sách giáo khoa, đồ dùng học tập, chuẩn bị bài trước ở nhà.

**III. Các tiến trình dạy học**

1. Ổn đinh tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**.  ? Hãy nêu mục đích sử dụng của phần mềm.  **Hoạt động 2**:  ? Hãy nêu cách để khởi động phần mềm.  Nháy đúp chuột lên biểu tượng của phần mềm trên màn hình Desktop.  GV giới thiệu màn hình chính của phần mềm.    - Yêu cầu HS nghiên cứu SGK => các thành phần chính của phần mềm.  + Các thành phần chính của phần mềm gồm:  - Hình bàn phím ở vị trí trung tâm.  - Khu vực chơi phía trên hình bàn phím.  - Khung bên phải chứa các lệnh và thông tin của lượt chơi.  - Muốn thoát khỏi phần mềm ta nháy chuột lên nút **Stop** ở khung bên phải hoặc nháy vào nút Close.  **Hoạt động 3**.  Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => cách sử dụng phần mềm.  - Để bắt đầu chơi em nháy chuột tại nút Start tại khung bên phải.  - Xuất hiện hộp thoại cho biết các phím (trong bàn phím) được sử dụng trong lần chơi đó.-> Nhấn phím space để bắt đầu chơi  - Nhiệm vụ của người chơi là phải bắn phá các ô có dạng  - Điều khiển thanh ngang và bắn những quả cầu nhỏ bằng các phím tương ứng.  - Không được để quả cầu lớn “ chạm đất”  - Ở các mức khó hơn, không được để các con vật lạ chạm vào thanh ngang | **1. Giới thiệu phần mềm:**      - Mục đích của phần mềm là luyện gõ bàn phím nhau và chính xác.  **2. Màn hình chính của phần mềm:**  a) Khởi động phần mềm:  Để khởi động phần mềm ta nháy đúp chuột lên biểu tượng  b) Giới thiệu màn hình chính của phần mềm:  c) Thoát khỏi phần mềm  - Muốn thoát khỏi phần mềm ta nháy chuột lên nút **Stop** ở khung bên phải hoặc nháy vào nút Close.  - Nháy vào nút Close  - Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F 9  **3. Hướng dẫn sử dụng:** |

**4. Củng cố.**

- Yêu cầu học sinh nhắc lại các thao tác chính của phần mềm.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

- Về nhà xem lại bài, tiết sau thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

.....................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

Ngày soạn: 29/12/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:..../12/2019

Lớp 8b:..../12/2019

Tiết 32

**LUYỆN GÕ PHÍM NHANH VỚI PHẦN MỀM**

**FINGER BREAK OUT**

**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 tính thực

hiện nhiều công việc liên tiếp.

2. Kĩ năng.

- Rèn luyện được kỹ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác hơn .

- Vận dụng được hình thành kỹ năng và thói quen gõ bàn phím bằng mười ngón tay.

3. Thái độ.

- Cẩn thận, nghiêm túc luyện tập từ dễ đến khó.

- Phát triển tư duy, phản xạ nhanh.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, sách giáo khoa, phần mềm Finger Break Out.....

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Đồ dùng học tập,......

**III. Tiến trình dạy học**

1. Ổn đinh tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Khởi động phần mềm*  **Hoạt động 2**: *Giới thiệu nội dung bài thực hành.*  GV giới thiệu nội dung bài thực hành  **Hoạt động 3**: *Học sinh thực hành luyện gõ mười ngón trên phần mềm.*  Gv hướng dẫn HS thực hành, sửa sai nếu có.  - Giáo viên đưa ra yêu các các thành viên thi với nhau nhằm tăng khả năng rèn luyện của học sinh và theo dõi khả năng cụ thể của từng em.  - Tuyên dương các em có thành tích tốt trong giờ thực hành, khuyến khích những em chưa thực hành tốt cần cố gắng nhiều hơn. | ? Yêu cầu học sinh nêu cách khởi động phần mềm, thực hành trên máy tính.  -GV hướng dẫn nội dung bài thực hành. |

4. Củng cố.

- Nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Về nhà xem lại bài.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

..................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................... .....................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

*Kiểm tra, ngày .... tháng .... năm 201..*

Tổ trưởng

Ngày soạn: 5/12/2019

Ngày day:

Lớp 8a:…./12/2019

Lớp 8b:…/12/2019

Tiết: 33

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEO GEBRA**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Tìm hiểu phần mềm Geogebra.

- Biết cách khởi động và biết được màn hình làm việc của phần

mềm.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng phần mềm Geogebra.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, phần mềm geo bebra, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  ? Hãy nêu mục đích của phần mềm.  Phần mềm có khả năng tạo ra sự gắn kết giữa các đối tượng hình học, được gọi là quan hệ như thuộc, vuông góc, song song.  **Hoạt động 2**:  ? Hãy nêu cách để khởi động phần mềm.  Để khởi động phần mêm ta nháy đúp vào biểu tượng  ở trên màn hình nền.  Hoặc vào menu **Start \ All Programs\ GeoGebra \ GeoGebra**  **-** Gọi học sinh lên thực hành khởi động phần mềm trên máy tính.  **Hoạt động 3**:  ? Màn hình làm việc của Geogebra gồm những thành phần nào.  + Màn hình làm việc của Geogebra gồm:  - Bảng chọn: là hệ thống các lệnh chính của phần mềm.  - Thanh công cụ: Chứa các công cụ làm việc chính là công cụ dùng để vẽ, điều chỉnh và làm việc với các đối tượng.  - Khu vực thể hiện các đối tượng.  - Chú ý: Các lệnh trên bảng chọn không dùng để vẽ các đối tượng – hình.  - Mỗi công cụ đều có một biểu tượng riêng tương ứng. Biểu tượng cho biết công dụng của công cụ đó. | **1. Em đã biết gì về Geogebra?**    - Phần mềm Geogebra dùng để vẽ các hình học đơn giản như điểm, đoạn thẳng, đường thẳng.    **2. Làm quen với phần mềm Geogebra tiếng Việt:**  a) Khởi động  - Nháy đúp vào biểu tượng  ở trên màn hình nền để khởi động phần mềm.  b) Giới thiệu màn hình Geogebra tiếng Việt.  + Màn hình làm việc của Geogebra gồm:  - Bảng chọn  - Thanh công cụ.  - Khu vực thể hiện các đối tượng. |

4. Củng cố.

? Hãy nêu các thành phần chính của màn hình làm việc Geogebra.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung phần b

để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 5/12/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…./12/2019

Lớp 8b:…/12/2019

Tiết: 34

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEO GEBRA**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được các công cụ làm việc chính của phần mềm: công cụ di

chuyển, các công cụ liên quan đến đối tượng điểm….

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các công cụ làm việc chính của phần

mềm.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, phần mềm Geogebra, …

2. Chuẩn bị của học sinh**.**

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động** :  \* Công cụ di chuyển:  ? Công cụ di chuyển  có ý nghĩa như thế nào?  + Công cụ di chuyển có ý nghĩa đặc biệt là không dùng để vẽ hoặc khởi tạo hình mà dùng để di chuyển hình.  \* Các công cụ liên quan đến đối tượng điểm.  Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK và cho biết ý nghĩa của các công cụ  - Công cụ  ?  - Dùng để tạo một điểm mới.  - Công cụ  ?  - Dùng để tạo ra điểm là giao của hai đối tượng đã có trên mặt phẳng.  - Công cụ  ?  - Dùng để tạo trung điểm của đoạn thẳng.  \* Các công cụ liên quan đến đoạn, đường thẳng.  - Các công cụ , ,  dùng để tạo đường, đoạn, tia đi qua hai điểm cho trước.  ? Hãy nêu thao tác thực hiện.  Thao tác: chọn công cụ, sau đó nháy chuột chọn lần lượt hai điểm trên màn hình  \* 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.  - Công cụ  sẽ tạo ra một đường thẳng song song với một đường (đoạn) cho trước và đi qua một điểm cho trước.  - Công cụ  dùng để vẽ đường trung trực của một đoạn thẳng hoặc hai điểm cho trước.  - Công cụ  dùng để tạo đường phân giác của một góc cho trước. Góc này xác định bởi ba điểm trên mặt phẳng. | c) Giới thiệu các công cụ làm việc chính.  \* Công cụ di chuyển: Dùng để di chuyển hình  \* Các công cụ liên quan đến đối tượng điểm.  \* Các công cụ tạo mối quan hệ hình học.  - Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn điểm, đường (đoạn, tia) hoặc ngược lại chọn đường (đoạn, tia) và chọn điểm.  - Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn điểm, đường (đoạn, tia) hoặc ngược lại chọn đường (đoạn, tia) và chọn điểm.  - Thao tác: chọn công cụ, sau đó chọn một đoạn thẳng hoặc chọn hai điểm cho trước 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. |

4. Củng cố.

? Nêu ý nghĩa của các công cụ liên quan đến đoạn, đường thẳng.

5. Hướng dẫn về nhà.

**-** Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung còn lại của phần b để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ng*ày ……… tháng …….. năm 201…..*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 13/12/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/12/2019

Lớp 8b:…/12/2019

Tiết: 35

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEO GEBRA**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được các công cụ làm việc chính của phần mềm: Các công cụ

liên quan đến hình tròn, các công cụ biến đổi hình học.

- Tìm hiểu các đối tượng hình học

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các công cụ làm việc chính của phần mềm.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Hãy nêu các thành phần chính của màn hình làm việc Geogebra.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  \* Công cụ liên quan đến hình tròn.   * + Công cụ  tạo ra hình tròn bằng cách xác định tâm và một điểm trên hình tròn.   + Công cụ  dùng để tạo ra hình tròn bằng cách xác định tâm và bán kính.   + Công cụ  dùng để vẽ hình tròn đi qua ba điểm cho trước.   + Công cụ  dùng để tạo một nửa hình tròn đi qua hai điểm đối xứng tâm.   + 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.   + Công cụ  sẽ xác định một cung tròn đi qua ba điểm cho trước.   \* Các công cụ biến đổi hình học   * + Công cụ  dùng để tạo ra một đối tượng đối xứng với một đối tượng cho trước qua một trục là đường hoặc đoạn thẳng.   .   * + Công cụ  dùng để tạo ra một đối tượng đối xứng với một đối tượng cho trước qua một điểm cho trước (điểm này gọi là tâm đối xứng).   ? Nêu cách thoát khỏi phần mềm.  Để thoát khỏi phần mềm ta nháy chuột chọn hồ sơ => đóng hoặc nhấn tổ hợp phím Alt + F4 | ***Tìm hiểu các công cụ làm việc chính của phần mềm***  \* Công cụ liên quan đến hình tròn  - Thao tác: chọn công cụ, chọn tâm hình tròn và điểm thứ hai nằm trên hình tròn.   * + Thao tác: chọn công cụ, chọn tâm hình tròn, sau đó nhập giá trị bán kính trong hộp thoại   + Thao tác: chọn công cụ, sau đó lần lượt chọn ba điểm.   - 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.  - 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.   * + Thao tác: chọn công cụ sau đó lần lượt chọn ba điểm trên mặt phẳng.   \* Các công cụ biến đổi hình học. |

4. Củng cố.

? Nêu ý nghĩa và các thao tác của các công cụ liên quan đến hình

tròn.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem lại toàn bộ nội dung của bài để tiết sau học thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 13/12/2019

Ngày dạy:

Lớp 8a:…./12/2019

Lớp 8b:…/12/2019

Tiết: 36

**HỌC VẼ HÌNH VỚI PHẦN MỀM GEO GEBRA**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được các công cụ làm việc chính của phần mềm: Các công cụ

liên quan đến hình tròn, các công cụ biến đổi hình học.

- Tìm hiểu các đối tượng hình học

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các công cụ làm việc chính của phần mềm.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

? Hãy nêu các thành phần chính của màn hình làm việc Geogebra.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 2:**  *(10 phút)*  - Một hình hình học bao gồm nhiều đối tượng cơ bản.  + Các đối tượng hình hoc cơ bản gồm: điểm, đường thẳng, tia, hình tròn, cung tròn  - Đối tượng hình học gồm đối tượng tự do và đối tượng phụ thuộc.  ?Để hiển thị các đối tượng trên màn hình ta thực hiện như thế nào.  ? Các thay đổi có thể thực hiện với đối tượng trên phần mềm.  GV yêu cầu học sinh thực hành vẽ các hình học trong phần bài tập thực hành lên phần mềm.  HS thực hiện lên máy tính. | **3. Đối tượng hình học:**  a) Khái niệm đối tượng hình học.  - Một hình hình học bao gồm nhiều đối tượng cơ bản: điểm, đường thẳng, tia, hình tròn, cung tròn  b) Đối tượng tự do và đối tượng phụ thuộc  - Đối tượng hình học gồm đối tượng tự do và đối tượng phụ thuộc.  + Điểm thuộc đường thẳng.  + Đường thẳng đi qua hai điểm.  + Giao của hai đối tượng hình học.  c) Danh sách các đối tượng trên màn hình.  - Chọn lệnh Hiển thị - chọn Hiển thị danh sách đối tượng để hiển/ẩn khung thông tin trên màn hình.  d) Thay đổi thuộc tính đối tượng.  - Ẩn đối tượng.  - Ẩn/hiện tên (nhãn) đối tượng.  - Thay đổi tên đối tượng.  - Đặt/ hủy chuyển động của đối tượng.  - Xóa đối tượng.  **4. Bài tập thực hành** |

4. Củng cố.

? Nêu ý nghĩa và các thao tác của các công cụ liên quan đến hình

tròn.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem lại toàn bộ nội dung của bài để tiết sau học thực hành.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ng*ày ......... tháng ......... năm 201...*

Kiểm tra của tổ chuyên môn

Ngày soạn: 06/01/2020

Ngày dạy: Lớp 8a:....../01/2020

Lớp 8a:....../01/2020

Tiết: 37

**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. Kỹ năng.

- Rèn luyện kỹ năng vận dụng câu lệnh lặp

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, phần mềm Geogebra, …

2. Chuẩn bị của giáo viên.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.*(1 phút)*

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  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.  + 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.  **Hoạt động 2**:  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.  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.  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” | **1. Các công việc phải thực hiện**  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” |

4. Củng cố.

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

sống hằng ngày.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, xem trước nội dung còn lại của bài.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết day.**

………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………

Ngày soạn: 6/01/2020

Ngày dạy: Lớp 8a:....../01/2020

Lớp 8a:....../01/2020

Tiết: 38

**CÂU LỆNH LẶP**

**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. Kỹ năng.

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

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

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

sống hằng ngày.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *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.  + Hoạt động của vòng lặp:  - B1: biến đếm nhận giá trị đầu  - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh.  - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2.  - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp.  **Câu hỏi:**   1. Viết vòng lặp biến I chạy từ 1 đến 50 2. Viết vòng lặp biến J chạy từ 2 đến 100 3. For I:=1 to 50 do 4. For J:=2 to 100 do   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.  **Hoạt động 2**: *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. | **3. Ví dụ về câu lệnh lặp:**  - Cú pháp:  **For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do**  **<câu lệnh>;**  **2. 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. |

4. Củng cố.

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

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, làm trước các bài tậ trong sách giáo khoa để tiết sau làm các bài tập.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày … tháng … năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 09/01/2020

Ngày dạy: Lớp 8a ..../01/2020

Lớp 8a ..../01/2020

Tiết: 39 **CÂU LỆNH LẶP**

**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. Kỹ năng.

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

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

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

sống hằng ngày.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**  - 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.  Program tinh\_giai\_thua;  Var N,i: Integer;  P: Longint;  Begin    readln(N);  P:=1;  For i:=1 to N do  P:=P\*i;  Wirteln(N,’!=’,P);  Readln;  End. | **2. Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp:**  - 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    readln(N);  P:=1;  For i:=1 to N do  P:=P\*i;  Wirteln(N,’!=’,P);  End. |

4. Củng cố.

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

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu học sinh về nhà học bài cũ, làm trước các bài tậ trong sách giáo khoa để tiết sau làm các bài tập.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 09/01/2020

Ngày dạy: Lớp 8a ..../01/2020

Lớp 8a ..../01/2020

Tiết: 40 **BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

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

2. Kỹ năng.

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

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, phần mềm Geogebra, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 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;  **Hoạt động 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’);  **Hoạt động 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 | **1. Bài tập 1**  - Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến j = 10  **2. Bài tập 2.**  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.  **3. Bài tập 3**  - Viết chương trình in ra màn hình bảng cửu chương 2.  Program in\_bang\_cuu\_chuong ;  Var i: integer;  Begin  Clrscr;  For i:= 1 to 10 do  Writeln(2,’ x ‘,i,’ = ’,i\*2);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

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

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày … tháng … năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 30/01/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a ..../01/2020

Lớp 8a ..../01/2020

Tiết: 41 BÀI TẬP

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

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

2. Kỹ năng.

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

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, phần mềm Geogebra, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Câu 1:** Em hiểu câu lệnh lặp theo nghĩa nào dưới đây?  a) Một lệnh thay cho nhiều lệnh.  b) Các câu lệnh được viết lặp đi lặp lai nhiều lần.  c) Vì câu lệnh đã có tên là lệnh lặp  d) Cả a, b, c đều sai.  **Câu 2:** Cách viết câu lệnh lặp với số lần biết trước như sau:  For i=1 to 4 do ;  For i: = 1 to 5 do  For i:= 1 to 5do ;  For i= 1 to 5 do ;  Hãy chọn phương án đúng.  **Câu 3:** Biến đếm, giá trị đầu, giá trị cuối có chung điểm gì rất quan trọng?  a) Đều là các con số  b) Có chung kiểu dữ liệu  c) Biến đếm nhỏ hơn giá trị đầu, giá trị đầu nhỏ hơn giá trị cuối  d) Biến đếm lớn hơn giá trị đầu, giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối  Hãy chọn phương án đúng.  **Câu 4:** Trong câu lệnh lặp với số lần biết trước (fordo), đuợc thực hiện mấy lần?  a. ( - ) lần  b. Tùy thuộc vào bài tóan mới biết được số lần  c. Khỏang 10 lần  d. ( - + 1) lần  Hãy chọn phướng án đúng.  **Câu 5:** Trong câu lệnh lặp luôn có kiểm tra một điều kiện, điều kiện trong câu lệnh lặp: For := to do ; là gì?  a. Biến đếm có phải kiểu nguyên hay không  b. Biến đếm đã bằng giá trị đầu hay chưa  c. Biến đếm đã lớn hơn giá trị cuối hay chưa  d. Giá trị đầu và giá trị cuối có bằng nhau hay không  **Câu 6:** Tìm giá trị của S trong đọan chương trình dưới đây  S := 0;  For i := 1 to 5 do S := S + i;  a. S = 0  b. S = 1  c. S = 5  d. S = 15  **Câu 7:** Khi nào thì câu lệnh Fortodo kết thúc?  a. Khi biến đếm lớn hơn giá trị cuối  b. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị cuối  c. Khi biến đếm ngang bằng giá trị cuối  d. Khi biến đếm lớn hơn giá trị đầu  **Câu 8:** Tìm giá trị của a qua đoạn chương trình sau:  a := 10;  For i := 1 to 5 do a := a – 1;  a = 5  a = -5  a = 10  a = 0 | **Câu 1:**  a  **Câu 2:**  b  **Câu 3:**  B  **Câu 4:**  **B**  **Câu 5:**  **C**  **Câu 6:**  **D**  **Câu 7:**  **A**  **Câu 8**  **a** |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

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

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 002/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a ..../05/2020

Lớp 8a ..../05/2020

Tiết: 42

**SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR … DO**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết viết chương trình Pascal có câu lệnh lặp For..do.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng đọc hiểu chương trình

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện

một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 1**:  ? Hãy nêu cú pháp và chức năng của câu lệnh lặp For..do  - 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.  **Hoạt động 2:**  - Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình, dịch chương trình và sửa lỗi.  - Chạy chương trình với các giá trị nhập vào lần lược là 1, 2,…10. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình. | **1. Ôn lại câu lệnh lặp For..do:**  **2. Viết chương trình in ra màn hình bảng nhân của một số từ 1 đến 9, số nhập được từ bàn phím và dừng màn hình để có thể quan sát kết quả**  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. |
| **Hoạt động 3**:  - Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình.  ? Kết quả chủ chương trình nhận được trong bài 1 có những nhược điểm nào.  ? Nên sửa lại bằng cách nào.  - Chỉnh sửa câu lệnh lặp của chương trình sau:  for i:=1 to 10 do  begin  GotoXY(5,WhereY); writeln(N,' x ',i:2,' = ',N\*i:3);  writeln ;  end;   * + Dịch và chạy chương trình với các   giá trị gõ vào từ bàn phím. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình.  **Hoạt động 4:** *Tìm hiểu chương trình sau:*  Program tao\_bang;  Var i,j: byte;  Begin  For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:= 0 to 9 do  Write(10\*i + j:4);  Writeln;  End;  End.  - Gõ và chạy chương trình, quan sát kết quả trên màn hình. | **3. Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình.**  + Có hai nhược điểm sau đây:  - Các hàng kết quả quá sát nhau nên khó đọc.  - Các hàng kết quả không được cân đối với hàng tiêu đề.  + Nên sửa lại bằng cách chèn thêm một hàng trống giữa các hàng kết quả và đẩy các hàng này sang phải một khoảng cách nào đó.  var N,i:integer;  begin    readln(N);  writeln;  writeln('Bang nhan ',N);  writeln;  for i:=1 to 10 do  begin  GotoXY(5,WhereY);  writeln(N,' x ',i:2,' = ',N\*i:3);  end;  end.  **4. *Tìm hiểu chương trình sau:***  Program tao\_bang;  Var i,j: byte;  Begin  For i:= 0 to 9 do  Begin  For j:= 0 to 9 do  Write(10\*i + j:4);  Writeln;  End;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.*(1 phút)*

- Về nhà xem lại bài thực hành, xem trước nội dung bài 8 “Lặp với số lần biết trước**”** để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Kiểm tra, ngày ...... tháng .... năm 202.. Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 02/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a ..../05/2020

Lớp 8b ..../05/2020

Tiết: 43

**LẶP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Hiểu nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong

ngôn ngữ lập trình.

- Hiểu 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 thoả mãn

2. Kỹ năng.

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

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện

một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3.Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 1**:    - Một ngày chủ nhật Long gọi điện cho Trang. Không có ai nhấc máy. Long quyết định gọi lại thêm 1 lần nữa. Như vậy Long đã biết trước là mình sẽ lặp lại gọi điện thêm 2 lần. Một ngày khác, Long quyết định cứ 10 phút gọi điện một lần cho Trang cho đến khi có người bắt máy.  ? Lần này Long sẽ lặp lại việc gọi điện mấy lần.  ? Điều kiện để kết thúc hoạt động lặp đó là gì?  **Hoạt động 2:**    - Nếu cộng lần lượt *n* số tự nhiên đầu tiên (*n* = 1, 2, 3,...), Cần cộng bao nhiêu số tự nhiên đầu tiên để ta nhận được tổng *Tn* nhỏ nhất lớn hơn 1000?  ? Tìm hiểu các bước của thuật toán trong ví dụ này.  + Kí hiệu S là tổng cần tìm và ta có thuật toán như sau:  -  *Bước 1.* *S ←* 0, *n ←* 0.  *- Bước 2.* Nếu *S ≤* 1000, *n ←* *n* + 1; ngược lại chuyển tới bước 4.  *-Bước 3.**S ←* *S* + *n* và quay lại bước 2.  *- Bước 4.*In kết quả : *S* và *n* là số tự nhiên nhỏ nhất sao cho *S* > 1000. Kết thúc thuật toán.  - Yêu cầu học sinh gõ chương trình vào máy.  - Dịch và chạy chương trình?  - Ta có sơ đồ khối    Nhận xét? | **1. Các hoạt động lặp với số lần chưa biết trước.**  + Ví dụ 1:  + Chưa thể biết trước được, có thể một lần, có thể hai lần hoặc nhiều hơn nữa.  + Điều kiện để kết thúc hoạt động lặp đó là có người nhấc máy.  + Ví dụ 2:  - Nếu cộng lần lượt *n* số tự nhiên đầu tiên (*n* = 1, 2, 3,...), Cần cộng bao nhiêu số tự nhiên đầu tiên để ta nhận được tổng *Tn* nhỏ nhất lớn hơn 1000?  \* Nhận xét : Để viết chương trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các hoạt động lặp như trong các ví dụ trên, ta có thể sử dụng câu lệnh có dạng *lặp với số lần chưa biết trước* |

4. Củng cố.

- Hãy nêu một số ví dụ trong cuộc sống mà các công việc lặp lại với

số lần không biết trước.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung học và xem trước nội

dung phần 2, 3 còn lại để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 08/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a ..../05/2020

Lớp 8b ..../05/2020

Tiết: 44

**LĂP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Biết được cú pháp và hoạt động của câu lệnh lặp với số lần không

biết trước.

- Biết được một số lỗi lập trình cần tránh.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng các câu lệnh lặp không xác định trong

Pascal

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  - Câu lệnh lặp không biết trước trong Pascal có dạng:  \* Cú pháp:  **While <điều kiện> do**  **<câu lênh>;**  - Trong đó:  Điều kiện?  Câu lệnh?  ? Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => hoạt động của câu lệnh  - Ví dụ 1. Chương trình Pascal dưới đây thực hiện thuật toán tính tổng n.  - Yêu cầu học sinh tìm hiểu chương trình ở SGK.  ? Hãy cho biết kết quả nhận được sau khi chạy chương trình.  Ví dụ 2: While a<=b do a:=a+1  Hãy cho biết đâu là từ khóa, câu lệnh?  Ví dụ 3:  While a>b do  Begin  Write(‘a>b’);  A:=a+1;  End.  Hãy cho biết đâu là từ khóa, câu lệnh, điều kiên?  Gv giới thiệu cách sử dụng lệnh whille đo trong chương trình bằng ví dụ 4. | **2. Ví dụ về lần lặp với số lần chưa biết trước.**  **-** Cú pháp:  **While <điều kiện> do**  **<câu lênh>;**  - Điều kiện: thường là một phép so sánh  - Câu lệnh: có thể là câu lệnh đơn giản hay câu lệnh ghép.  - 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  + Kết quả nhận được sau khi chạy chương trình là n = 45 và tổng tiên lớn hơn 1000 là 1034. |

4. Củng cố.

- Hãy nêu cú pháp và hoạt động của vòng lặp While ..do

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học, làm một số bài tập trong sách giáo khoa trang 71 để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày …. tháng ….. năm 202…*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 5/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a ..../05/2020

Lớp 8b ..../05/2020

Tiết: 45

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết

trước.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa

biết trước.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết

hợp các câu lệnh.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

**1. Chuẩn bị của giáo viên.**

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

**2. Chuẩn bị của học sinh.**

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy.**

**1. Ổn định tổ chức.**

**2. Kiểm tra bài cũ.**

3**. Bài mới.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do.*  ? Nêu cú pháp của vòng lặp xác định.  ? Nêu hoạt động của vòng lặp.  **Hoạt động 2:** *Bài tập.*  1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?   1. **for** i:=100 **to** 1 **do** writeln('A'); 2. **for** i:=1.5 **to** 10.5 **do** writeln('A'); 3. **for** i=1 to 10 **do** writeln('A'); 4. **for** i:=1 to 10 **do**; writeln('A'); 5. **var** x: real;   **begin**  **for** x:=1 **to** 10 **do** writeln('A');  **end.**  2. Hãy mô tả thuật toán để tính tổng sau đây:   * + 1. *A* = .   **Hoạt động 3**: *Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định*.  **Hoạt động 4:** *Bài tập.*  ? Hãy tìm hiểu các thuật toán sau đây và cho biết khi thực hiện thuật toán, máy tính sẽ thực hiện bao nhiêu vòng lặp? Khi kết thúc, giá trị của *S* bằng bao nhiêu? Viết chương trình Pascal thể hiện các thuật toán đó.  *a*) Thuật toán 1  *Bước 1*. *S* ← 10, *x* ← 0.5.  *Bước 2*. Nếu *S* ≤ 5.2, chuyển tới bước 4.  *Bước 3*. *S* ← *S* − *x* và quay lại bước 2.  *Bước 4*. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán.  *b*) Thuật toán 2  *Bước 1*. *S* ← 10, *n* ← 0.  *Bước 2*. Nếu *S ≥* 10, chuyển tới bước 4.  *Bước 3*. *n* ← *n* + 3, *S* ← *S* − *n* quay lại bước 2.  *Bước 4*. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán. | **1. Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do.**  + 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.  1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?  + Trừ câu **d)**, tất cả các câu lệnh đều không hợp lệ:  **a)** Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá trị cuối;  **b)** Các giá trị đầu và giá trị cuối phải là số nguyên;  **c)** Thiếu dấu hai chấm khi gán giá trị đầu;  **d)** Thừa dấu chấm phẩy thứ nhất, nếu như ta muốn lặp lại câu lệnh *writeln('A')* mười lần, ngược lại câu lệnh là hợp lệ;  **e)** Biến ***x***đã được khai báo như là biến có dữ liệu kiểu số thực và vì thế không thể dùng để xác định giá trị đầu và giá trị cuối trong câu lệnh lặp.  **\* Thuật toán tính tổng:**  *A* =    *Bước 1*. Gán *A* ← 0, *i* ← 1.  *Bước 2*. *A* ← .  *Bước 3*. *i* ← *i* + 1.  *Bước 4*. Nếu *i* ≤ *n*, quay lại bước 2.   * + 1. *Bước 5*. Ghi kết quả *A* và kết thúc thuật toán.   Sự khác biệt:  a) Câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước chỉ thị cho máy tính thực hiện một lệnh hoặc một nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước, còn với câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước thì số lần lặp chưa được xác định trước.  b) Lệnh lặp với số lần cho trước, điều kiện là giá trị của một biến đếm có giá trị nguyên đã đạt được giá trị lớn nhất hay chưa, còn trong câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước, điều kiện tổng quát hơn nhiều, có thể là kiểm tra một giá trị của một số thực  c) Lệnh lặp với số lần cho trước, *câu lệnh* được thực hiện ít nhất một lần, sau đó kiểm tra điều kiện. Lệnh lặp với số lần chưa xác định trước, trước hết điều kiện được kiểm tra. Nếu điều kiện được thoả mãn, *câu lệnh* mới được thực hiện.  *a*) Thuật toán 1: 10 vòng lặp được thực hiện. Khi kết thúc thuật toán *S* = 5.0. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:  **S:=10;**  **x:=0.5;**  **while S>5.2 do**  **S:=S-x;**  **writeln(S);**  *b*) Thuật toán 2: Không vòng lặp nào được thực hiện vì ngay từ đầu điều kiện đã không được thỏa mãn nên các bước 2 và 3 bị bỏ qua. *S* = 10 khi kết thúc thuật toán. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:  **S:=10;**  **n:=0;**  **while S<10 do**  **begin**  **n:=n+3;**  **S:=S-n**  **end;**  **writeln(S);** |

**4. Củng cố**

* Hãy nêu một số ví dụ trong cuộc sống mà các công việc lặp lại

với số lần không biết trước.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung học và nội dung bài học

để tiết sau kiểm tra.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 5/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/5/2020

Lớp 8b:…/5/2020

Tiết: 46

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết

trước.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa

biết trước.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết

hợp các câu lệnh.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

**1. Chuẩn bị của giáo viên.**

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

**2. Chuẩn bị của học sinh.**

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy.**

**1. Ổn định tổ chức.**

**2. Kiểm tra bài cũ.**

3**. Bài mới.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**: *Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do.*  ? Nêu cú pháp của vòng lặp xác định.  ? Nêu hoạt động của vòng lặp.  **Hoạt động 2:** *Bài tập.*  1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?   1. **for** i:=100 **to** 1 **do** writeln('A'); 2. **for** i:=1.5 **to** 10.5 **do** writeln('A'); 3. **for** i=1 to 10 **do** writeln('A'); 4. **for** i:=1 to 10 **do**; writeln('A'); 5. **var** x: real;   **begin**  **for** x:=1 **to** 10 **do** writeln('A');  **end.**  2. Hãy mô tả thuật toán để tính tổng sau đây:   * + 1. *A* = .   **Hoạt động 3**: *Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định*.  **Hoạt động 4:** *Bài tập.*  ? Hãy tìm hiểu các thuật toán sau đây và cho biết khi thực hiện thuật toán, máy tính sẽ thực hiện bao nhiêu vòng lặp? Khi kết thúc, giá trị của *S* bằng bao nhiêu? Viết chương trình Pascal thể hiện các thuật toán đó.  *a*) Thuật toán 1  *Bước 1*. *S* ← 10, *x* ← 0.5.  *Bước 2*. Nếu *S* ≤ 5.2, chuyển tới bước 4.  *Bước 3*. *S* ← *S* − *x* và quay lại bước 2.  *Bước 4*. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán.  *b*) Thuật toán 2  *Bước 1*. *S* ← 10, *n* ← 0.  *Bước 2*. Nếu *S ≥* 10, chuyển tới bước 4.  *Bước 3*. *n* ← *n* + 3, *S* ← *S* − *n* quay lại bước 2.  *Bước 4*. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán. | **1. Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do.**  + 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.  1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?  + Trừ câu **d)**, tất cả các câu lệnh đều không hợp lệ:  **a)** Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá trị cuối;  **b)** Các giá trị đầu và giá trị cuối phải là số nguyên;  **c)** Thiếu dấu hai chấm khi gán giá trị đầu;  **d)** Thừa dấu chấm phẩy thứ nhất, nếu như ta muốn lặp lại câu lệnh *writeln('A')* mười lần, ngược lại câu lệnh là hợp lệ;  **e)** Biến ***x***đã được khai báo như là biến có dữ liệu kiểu số thực và vì thế không thể dùng để xác định giá trị đầu và giá trị cuối trong câu lệnh lặp.  **\* Thuật toán tính tổng:**  *A* =    *Bước 1*. Gán *A* ← 0, *i* ← 1.  *Bước 2*. *A* ← .  *Bước 3*. *i* ← *i* + 1.  *Bước 4*. Nếu *i* ≤ *n*, quay lại bước 2.   * + 1. *Bước 5*. Ghi kết quả *A* và kết thúc thuật toán.   Sự khác biệt:  a) Câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước chỉ thị cho máy tính thực hiện một lệnh hoặc một nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước, còn với câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước thì số lần lặp chưa được xác định trước.  b) Lệnh lặp với số lần cho trước, điều kiện là giá trị của một biến đếm có giá trị nguyên đã đạt được giá trị lớn nhất hay chưa, còn trong câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước, điều kiện tổng quát hơn nhiều, có thể là kiểm tra một giá trị của một số thực  c) Lệnh lặp với số lần cho trước, *câu lệnh* được thực hiện ít nhất một lần, sau đó kiểm tra điều kiện. Lệnh lặp với số lần chưa xác định trước, trước hết điều kiện được kiểm tra. Nếu điều kiện được thoả mãn, *câu lệnh* mới được thực hiện.  *a*) Thuật toán 1: 10 vòng lặp được thực hiện. Khi kết thúc thuật toán *S* = 5.0. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:  **S:=10;**  **x:=0.5;**  **while S>5.2 do**  **S:=S-x;**  **writeln(S);**  *b*) Thuật toán 2: Không vòng lặp nào được thực hiện vì ngay từ đầu điều kiện đã không được thỏa mãn nên các bước 2 và 3 bị bỏ qua. *S* = 10 khi kết thúc thuật toán. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:  **S:=10;**  **n:=0;**  **while S<10 do**  **begin**  **n:=n+3;**  **S:=S-n**  **end;**  **writeln(S);** |

**4. Củng cố**

* Hãy nêu một số ví dụ trong cuộc sống mà các công việc lặp lại

với số lần không biết trước.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung học và nội dung bài học

để tiết sau kiểm tra.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày …. tháng ….. năm 202…*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 14/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/5/2020

Lớp 8b:…/5/2020

Tiết: 47

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Hệ thống lại một số kiến thức đã học.

- Biết sử dụng vòng lặp xác định và vòng lặp không xác định để

viết chương trình.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện sử dụng vòng lặp xác định và vòng lặp không xác

định để viết chương trình.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính,…

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**ĐỀ KIỂM TRA 1 TIẾT**

1. **Trắc nghiệm.***(5 điểm)*

**Câu 1:** Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

1. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;
2. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;
3. For <biến đếm>:= <giá trị cuôí> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;
4. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

**Câu 2:** Vòng lặp while ..do là vòng lặp:

1. Biết trước số lần lặp
2. Chưa biết trước số lần lặp
3. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là <=100
4. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là >=100

**Câu 3:** Câu lệnh lặp while…do có dạng đúng là:

1. While <điều kiện> do; <câu lệnh>;
2. While <điều kiện> <câu lệnh> do;
3. While <câu lệnh> do <điều kiện>;
4. While <điều kiện> do <câu lệnh>;

**Câu 4:** Khi nào thì câu lệnh lặp For…do kết thúc?

a. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị cuối.

b. Khi biến đếm bằng giá trị đầu.

c. Khi biến đếm bằng giá trị cuối.

d. Khi biến đếm lớn hơn giá trị cuối.

**Câu 5:** Kết quả của phép so sánh:

a. Chỉ có giá trị đúng hoặc sai.

b. Đồng thời nhận giá trị đúng và giá trị sai.

c. Chỉ có giá trị sai.

d. Có thể có giá trị đúng hoặc giá trị sai.

**II. Tự luận** *(5điểm)*

**Câu 6:** Em hãy viết chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 10 đến

100 ( Sử dụng vòng lặp xác định hoặc vòng lặp không xác định)

**ĐÁP ÁN**

**Câu 1**: b

**Câu 2**: b

**Câu 3: d**

**Câu 4: d**

**Câu 5: a**

**Câu 6:** Viết chương trình tính tổng các số tự nhiên từ 10 đến 100

**Vòng lặp xác định:**

Program tinh\_tong;

Var i, S: Integer;

Begin

For i:= 10 to 100 do

S:= S + i;

Wirteln(‘ Tong cac so tu nhien tu 100 den 1000 la:’,S);

End.

**Vòng lặp không xác định:**

Program tinh\_tong;

Var i, S: Integer;

Begin

i:= 10;

S:= 0;

While i > 100 do

Begin

S:= S + i;

i:= i + 1;

End;

Writeln(‘ Tong cac so tu nhien tu 100 den 1000 la:’,S);

End.

4. Củng cố.

* Giáo viên thu bài kiểm tra và kiểm tra số lượng bài làm của

học sinh

5. Hướng dẫn về nhà.

- Về nhà xem trước nội dung bài thực hành **sử dụng câu lệnh while ... do**  để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 14/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/5/2020

Lớp 8b:…/5/2020

Tiết: 48

**SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE …DO**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết

trước.

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng các câu

lệnh.

3. Thái độ.

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực

hiện một số công việc.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  **1. Viết chương trình sử dụng lệnh lặp While … do để tính n số thực x1,x2,x3…xn. Các số n và x1,x2,x3…, xn được nhập từ bàn phím.**  - Ý tưởng?  - Mô tả thuật toán của chương trình, các biến dự định sẽ sử dụng và kiểu của chúng  - Gõ chương trình sau đây:  Program tinh\_trung\_binh;  Var n, dem: integer;  X, tb: real;  Begin  Clrscr;  Dem:=0;  tb:=0;  Writeln(‘Nhap cac so can tinh n =’);  Readln(n);  While dem < n do  Begin  Dem:= dem + 1;  Writeln(‘Nhap so thu’, dem,’=’);  Readln(x);  Tb:= tb + x;  End;  Tb:=tb/n;  Witeln(‘Trung binh của’,n,’so là =’, tb:10:3);  Readln;  End.  - Lưu chương trình với tên tinh\_tb.  - Đọc hiểu và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh. Dịch chương trình và sửa lỗi, nếu có. Chạy chương trình với các bộ dữ liệu được gõ từ bàn phím và kiểm tra kết quả nhận được. | + Sử dụng một biến đếm và lệnh lặp While…do để nhập và cộng dần các số vào một biến kiểu số thực cho đến khi nhập đủ n số.  Program tinh\_trung\_binh;  Var n, dem: integer;  X, tb: real;  Begin  Clrscr;  Dem:=0;  tb:=0;  Writeln(‘Nhap cac so can tinh n =’);  Readln(n);  While dem < n do  Begin  Dem:= dem + 1;  Writeln(‘Nhap so thu’, dem,’=’);  Readln(x);  Tb:= tb + x;  End;  Tb:=tb/n;  Witeln(‘Trung binh của’,n,’so là =’, tb:10:3);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết thực hành của học sinh, tuyên dương những em thực hành tốt và khuyến khích những em thực hành chưa tốt cần cố gắng thêm.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài thực hành và xem

trước nội dung phần bài tập 2 để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày ...... tháng .... năm 201..*

*Tổ chuyên môn*

Ngày soạn: 28/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/6/2020

Lớp 8b:…/6/2020

Tiết: 49

**LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.

- Tìm hiểu một số ví dụ về biến mảng.

2. Kỹ năng.

- Việc gán giá trị, nhập giá trị và tính toán với các giá trị của một phần tử trong biến mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 1**:  - Yêu cầu HS đọc ví dụ 1   * Ví dụ như 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   ? Dữ liệu mảng là gì.  **Hoạt động 2:**  ***-*** Để làm việc với các dãy số nguyên hay số thực, chúng ta phải khai báo biến mảng có kiểu tương ứng trong phần khai báo của chương trình.  - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => Nêu cách khai báo biến mảng.  ***-*** 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; | **1. Dãy số và biến mảng.**  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.  **2. Ví dụ về biến mảng:**  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. |

4. Củng cố.

- Hãy nêu cách khai báo biến mảng, cho một vài ví dụ về khai báo

biến mảng.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem

trước nội phần còn lại để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

………………………………………………………………………………

Ngày soạn: 28/05/2020

Ngày dạy:

Lớp 8a:…/6/2020

Lớp 8b:…/6/2020

Tiết: 50

**LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.

- Biết cách tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của thầy.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của trò.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động**:  *.*  Ví dụ 3. Viết chương trình nhập N số nguyên từ bàn phím và in ra màn hình số nhỏ nhất và số lớn nhất. N cũng được nhập từ bàn phím   * Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình   Trước hết ta khai báo biến N để nhập số các số nguyên sẽ được nhập vào. Sau đó khai báo N biến lưu các số được nhập vào như là các phần tử của một biến mảng A. Ngoài ra, cần khai báo một biến i làm biến đếm cho các lệnh lặp và biến Max để lưu số lớn nhất, Min để lưu số nhỏ nhất.  - Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình  - Trong chương trình này, chúng ta hãy lưu ý một số điểm sau: Số tối đa các phần tử của mảng phải được khai báo bằng một số cụ thể (Ở đây là 100) | **3. Tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số**  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, = ');  readln(n);  writeln('Nhap cac phan tu cua day so:');  For i:=1 to n do  Begin  write('a[',i,']='); readln(a[i]);  End;  Max:=a[1];  Min:=a[1];  For i:=2 to n do  Begin  if Max<a[i] then  Max:=a[i];  if Min>a[i] then  Min:=a[i]  End;  write('So lon nhat la Max = ',Max);  write('; So nho nhat la Min = ',Min);  readln;  End. |

4. Củng cố

- “Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có

cùng kiểu nhưng chỉ dưới một tiên duy nhất”. Phát biểu đó đúng

hay sai.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem

trước nội bài tập trong sách giáo khoa để tiết sau làm bài tập.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày ... tháng .... năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 5/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 51

**LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.

- Biết cách tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của thầy.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của trò.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động**:  *.*  Ví dụ 3. Viết chương trình nhập N số nguyên từ bàn phím và in ra màn hình số nhỏ nhất và số lớn nhất. N cũng được nhập từ bàn phím   * Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình   Trước hết ta khai báo biến N để nhập số các số nguyên sẽ được nhập vào. Sau đó khai báo N biến lưu các số được nhập vào như là các phần tử của một biến mảng A. Ngoài ra, cần khai báo một biến i làm biến đếm cho các lệnh lặp và biến Max để lưu số lớn nhất, Min để lưu số nhỏ nhất.  - Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình  - Trong chương trình này, chúng ta hãy lưu ý một số điểm sau: Số tối đa các phần tử của mảng phải được khai báo bằng một số cụ thể (Ở đây là 100) | **3. Tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số**  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, = ');  readln(n);  writeln('Nhap cac phan tu cua day so:');  For i:=1 to n do  Begin  write('a[',i,']='); readln(a[i]);  End;  Max:=a[1];  Min:=a[1];  For i:=2 to n do  Begin  if Max<a[i] then  Max:=a[i];  if Min>a[i] then  Min:=a[i]  End;  write('So lon nhat la Max = ',Max);  write('; So nho nhat la Min = ',Min);  readln;  End. |

4. Củng cố.

- “Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có

cùng kiểu nhưng chỉ dưới một tiên duy nhất”. Phát biểu đó đúng

hay sai.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

**-** Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem

trước nội bài tập trong sách giáo khoa để tiết sau làm bài tập.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 5/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 52

**XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng biến mảng.

- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for..do

2. Kỹ năng.

- Củng cố các kĩ năng đọc hiểu và chỉnh sửa chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung chính** |
| **Hoạt động 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, TB và kém.  Tiêu chuẩn:  - Loại giỏi: 8.0 trở lên  - Loại khá: 6.5 đến 7.9  - Loại TB: 5.0 đến 6.4  - Loại kém: dưới 5.0  HS chia nhóm làm thực hành.  GV gợi ý:  - Dùng câu lệnh if…then… | **Bài 1:**  Program Phan\_loai;  uses crt;  Var i, n, Gioi, Kha, Trungbinh, Kem: integer;  a: array[1..100] of real;  Begin  clrscr;  write('Nhap so HS trong lop, n= '); readln(n);  writeln('Nhap diem :');  For i:=1 to n do  Begin  write(‘Diem cua hoc sinh thu ‘, 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] <8.0 ) and (a[i] >=6.5) then Kha:= Kha + 1;  if (a[i] >= 5.0 ) and (a[i] < 6.5) then  Trungbinh:= Trungbinh + 1;  if a[i]<5.0 then  kem:=Kem+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. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem trước nội phần còn lại để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

………………………………………………………………………………

Kiểm tra, ngày ... tháng .... năm 201..

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 11/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 53

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh khai báo mảng

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết

hợp các câu lệnh.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 1**  Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai  a) var X: Array[10,13] of integer;  b) var X: Array[5..10.5] of real;  c) var X: Array[3.4..4.8] of integer;  d) var X: Array[10..1] of integer;  e) var X: Array[4..10] of real;  **Hoạt động 2**.  “Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến, có cùng chiều, nhưng chỉ dưới một tên duy nhất”. Phát biểu đó đúng hay sai?  **Hoạt động 3:**  Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không?  Var N:integer;  A: Array[1..N] of real  **Hoạt động 4***(23 phút)*  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  - Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình:  - Ta cần khai báo mảng A để chứa dãy số, biến N để nhập chiều dài của dãy (số các số sẽ được nhập vào dãy). Khai báo thêm một biến i làm biến đếm cho các lệnh nhập dãy, xuất dãy  - Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình | a) Sai vì giữa giá trị đầu là ký hiệu phải là dấu phẩy (,)  b) Sai vì giá trị cuối không là số nguyên  c) Sai vì giá trị đầu, giá trị cuối không phải là số nguyên  d) Sai vì giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối  e) Đúng  Phát biểu đúng  - Không thực hiện được vì không biết được giá trị chính xác của N  Program day\_so;  Uses crt;  Var N,i:integer;  A:array[1..100] of integer;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap chieu dai day: ‘);  Readln(N);  Writeln(‘Nhap day so’);  For i:=1 to N do  Begin  Write(‘A[‘,i,’]=’);  Readln(A[i]);  End;  Writeln(‘Day so da nhap’);  For i:=1 to N do  Write(A[i],’ ‘);  Readln;  End. |

**4. Củng cố.**

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

**-** Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem

trước nội phần còn lại để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

………………………………………………………………………………

Ngày soạn: 11/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 54

**BÀI TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh khai báo mảng

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết

hợp các câu lệnh.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên và học sinh** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 1**  Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai  a) var X: Array[10,13] of integer;  b) var X: Array[5..10.5] of real;  c) var X: Array[3.4..4.8] of integer;  d) var X: Array[10..1] of integer;  e) var X: Array[4..10] of real;  **Hoạt động 2**.  “Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến, có cùng chiều, nhưng chỉ dưới một tên duy nhất”. Phát biểu đó đúng hay sai?  **Hoạt động 3:**  Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không?  Var N:integer;  A: Array[1..N] of real  **Hoạt động 4**  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  - Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình:  - Ta cần khai báo mảng A để chứa dãy số, biến N để nhập chiều dài của dãy (số các số sẽ được nhập vào dãy). Khai báo thêm một biến i làm biến đếm cho các lệnh nhập dãy, xuất dãy  - Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình | a) Sai vì giữa giá trị đầu là ký hiệu phải là dấu phẩy (,)  b) Sai vì giá trị cuối không là số nguyên  c) Sai vì giá trị đầu, giá trị cuối không phải là số nguyên  d) Sai vì giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối  e) Đúng  Phát biểu đúng  - Không thực hiện được vì không biết được giá trị chính xác của N  Program day\_so;  Uses crt;  Var N,i:integer;  A:array[1..100] of integer;  Begin  Clrscr;  Write(‘Nhap chieu dai day: ‘);  Readln(N);  Writeln(‘Nhap day so’);  For i:=1 to N do  Begin  Write(‘A[‘,i,’]=’);  Readln(A[i]);  End;  Writeln(‘Day so da nhap’);  For i:=1 to N do  Write(A[i],’ ‘);  Readln;  End. |

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem

trước nội phần còn lại để tiết sau học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

………………………………………………………………………………

*Kiểm tra, ngày … tháng … năm 201..*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 11/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 55

**KIỂM TRA THỰC HÀNH 1 TIẾT**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Hệ thống lại một số kiến thức đã học.

- Biết sử dụng vòng lặp xác định và vòng lặp không xác định để viết

chương trình.

2. Kỹ năng.

- Củng cố các kĩ năng đọc hiểu và chỉnh sửa chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**Câu hỏi**

Câu 1. Em hãy viết chương trình tính tổng các số chẳn từ 1 đến 100 (6đ)

Câu 2. Em hãy dịch và sửa lỗi chương trình (nếu có) (2đ)

Câu 3. Em hãy chạy chương trình và kiểm tra kết quả (2đ)

**Đáp án:**

**Câu 1**: Chương trình tính tổng các số chẳn từ 1 đến 100

- Sử dụng vòng lặp không xác định

Program tinh\_tong\_cac\_so\_chan;

Var i, S: Integer;

Begin

S:= 0;

i:= 1;

While i <= 100 do

Begin

S:= S+ i;

i:= i + 2;

End;

Writeln( ‘ Tong cac so chẳn tu 1 den 100 =’, S);

End.

- Sử dụng vòng lặp xác định

Program tinh\_tong\_cac\_so\_chan;

Var i, S: Integer;

Begin

S:= 0;

For i:=1 to 100 do

If i mod 2 = 0 then

S:= S+ i;

Writeln( ‘ Tong cac so chẳn tu 1 den 100 =’, S);

End.

**Câu 2**: Nhấn F9 để dịch và sửa lỗi chương trình

**Câu 3.** Nhấn Ctrl +F9 để chạy và kiểm tra chương trình

4. Củng cố.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học và xem lại toàn bộ nội dung đã học trong học kì II để tiết sau ôn tập.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

………………………………………………………………………………

Ngày soạn: 11/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 56

**ÔN TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Củng cố các kiến thức đã học và vận dụng để viết một số chương

trình

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng một số câu lệnh để viết chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

III. Tiến trình dạy học.

1. Ổn định tổ chức.

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**Câu 1:** Phát biểu nào sau đây là đúng ?

1. **Cấu trúc lặp được sử dụng để chỉ thị cho máy tính thực hiện lặp lại một vài hoạt động nào đó cho đến khi một điều kiện nào đó được thoả mãn.**
2. Chỉ ngôn ngữ lập trình Pascal mới có các câu lệnh lặp để thể hiện cấu trúc lặp.
3. Ngôn ngữ Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần lặp cho trước bằng câu lệnh while…do
4. Ngôn ngữ Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần lặp chưa biết trước bằng câu lệnh For…do

**Câu 2:** Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

1. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;
2. **For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;**
3. For <biến đếm>:= <giá trị cuôí> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;
4. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

**Câu 3:** Câu lệnh pascal nào sau đây là hợp lệ?

1. For i:=100 to 1 do writeln(‘A’);
2. For i:=1.5 to 10.5 do writeln(‘A’);
3. For i= 1 to 10 do writeln(‘A’);
4. **For i:= 1 to 10 do writeln(‘A’);**

**Câu 4:** Vòng lặp while ..do là vòng lặp:

1. Biết trước số lần lặp
2. **Chưa biết trước số lần lặp**
3. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là <=100
4. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là >=100

**Câu 5:** Câu lệnh lặp while…do có dạng đúng là:

1. While <điều kiện> do; <câu lệnh>;
2. While <điều kiện> <câu lệnh> do;
3. While <câu lệnh> do <điều kiện>;
4. **While <điều kiện> do <câu lệnh>;**

**Câu 6:** Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :

s:=0;

for i:=1 to 5 do

s := s+i;

writeln(s);

Kết quả in lên màn hình là của s là :

1. 11 b) 55 c) 101 d) **15**

**Câu 7:** Trong chương trình pascal sau đây:

Var x : integer ;

Begin

x:= 3 ;

If (45 mod 3) =0 then

x:= x +2;

If x > 10 then

x := x +10 ;

End.

x có giá trị là mấy

1. 3 b) **5 c)** 15 d) 10

**Câu 8:** Trong chương trình pascal sau đây:

program hcn;

var a, b :integer;

s,cv :real ;

begin

a:= 10;

b:= 5;

s:= a\*b ;

cv:= (a +b ) \* 2 ;

writeln(‘dien tich hcn la:’ , s );

writeln( ‘chu vi hcn la : ‘ , cv ) ;

readln;

end.

Biến s và cv có giá trị là mấy:

1. s = 10 ; cv = 5 ;
2. s= 30 ; cv = 50 ;
3. s = 50 ; cv = 40 ;
4. **s = 50 ; cv = 30 ;**

**Câu 9:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình j:= 0; **for** i:= 1 **to** 3 **do** j:=j+2; thì giá trị in ra màn hình là?

1. 4 b) **6 c)** 810

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 10:** Để tính tổng S=1+3 + 5 + … + n; em chọn đoạn lệnh: | |
| a) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i; | 1. **for i:=1 to n do**   **if ( i mod 2) < > 0 then S:=S + i;** |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i   Else S:= S + I; | 1. for i:=1 to n do   if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 11:** Để tính tổng S=1/2+1/4 + 1/6 + … +1/ n; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) < > 0 then S:=S + i; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S – 1/i   Else S:= S + 1/i; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S +1/ i  Else S:=S-1/i; |
| **Câu 12:** Để tính tổng S=1+1/3 + 1/5 + … +1/ n; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)=1 then S:=S + 1/i;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) =0 then S:=S + 1/i; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i   Else S:= S + 1/; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 13:** Để đếm có bao nhiêu số lẻ nhỏ hơn hay bằng n ; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)< >0 then S:=S + 1;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) =0 then S:=S + 1; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i ; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 14:** Để tính tổng S=1+2+3+ 4+ 5 + … + n; em chọn đoạn lệnh: | |
| a) s:=0; i:=0;  While i<=n do  S:=S + 1; | a) s:=0; i:=0;  While i<=n do  If (I mod 2)= 1 Then S:=S + i; |
| **b) s:=0; i:=0;**  **While i<=n do**  **begin**  **S:=S + i;**  **I:=i+1;**  **End;** | d) s:=0; i:=0;  While i<=n do  begin  if (i mod2)=1 Then S:=S + i;  Else i:=i+1;  End; |
| **Câu 15:** Câu lệnh nào sau đây lặp vô hạn lần | |
| **a) s:=5; i:=0;**  **While i<=s do**  **s:=s + 1;** | a) s:=5; i:=1;  While i<=s do  i:=i + 1; |
| b) s:=5; i:=1;  While i> s do  i:=i + 1; | d) s:=0; i:=0;  While i<=n do  begin  if (i mod2)=1 Then S:=S + i;  Else i:=i+1;  End; |
| **Câu 16:** Chọn khai báo hơp lệ | |
| a) Var a,b: array[1..n] of real; | c) Var a,b: array[1:n] of real; |
| **b) Var a,b: array[1..100] of real;** | d) Var a,b: array[1…n] of real; |
| **Câu 17:** Chọn khai báo hơp lệ | |
| **a) Const n=5;**  **Var a,b: array[1..n] of real;** | c) Var n: real;  Var a,b: array[1:n] of real; |
| b) Var a,b: array[100..1] of real; | d) Var a,b: array[1..5..10] of real; |

**Câu 18:** Lần lượt thực hiện đoạn lệnh: **a[1]:=2; a[2]:=3; t:=a[1]+a[2]+1;** Giá trị của t là

1. t=1 b) t=3 c) t=2 d) **t=6**

**4. Củng cố.**

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết ôn tập của học sinh.

**5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.**

**-** Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

*Kiểm tra, ngày …. tháng…… năm 2020*

Tổ chuyên môn

Ngày soạn: 18/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 57

**ÔN TẬP**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Củng cố các kiến thức đã học và vận dụng để viết một số chương

trình

2. Kỹ năng.

- Rèn luyện kĩ năng sử dụng một số câu lệnh để viết chương trình.

3. Thái độ.

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

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**Câu 1:** Phát biểu nào sau đây là đúng ?

1. **Cấu trúc lặp được sử dụng để chỉ thị cho máy tính thực hiện lặp lại một vài hoạt động nào đó cho đến khi một điều kiện nào đó được thoả mãn.**
2. Chỉ ngôn ngữ lập trình Pascal mới có các câu lệnh lặp để thể hiện cấu trúc lặp.
3. Ngôn ngữ Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần lặp cho trước bằng câu lệnh while…do
4. Ngôn ngữ Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần lặp chưa biết trước bằng câu lệnh For…do

**Câu 2:** Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

1. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;
2. **For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;**
3. For <biến đếm>:= <giá trị cuôí> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;
4. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

**Câu 3:** Câu lệnh pascal nào sau đây là hợp lệ?

1. For i:=100 to 1 do writeln(‘A’);
2. For i:=1.5 to 10.5 do writeln(‘A’);
3. For i= 1 to 10 do writeln(‘A’);
4. **For i:= 1 to 10 do writeln(‘A’);**

**Câu 4:** Vòng lặp while ..do là vòng lặp:

1. Biết trước số lần lặp
2. **Chưa biết trước số lần lặp**
3. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là <=100
4. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là >=100

**Câu 5:** Câu lệnh lặp while…do có dạng đúng là:

1. While <điều kiện> do; <câu lệnh>;
2. While <điều kiện> <câu lệnh> do;
3. While <câu lệnh> do <điều kiện>;
4. **While <điều kiện> do <câu lệnh>;**

**Câu 6:** Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :

s:=0;

for i:=1 to 5 do

s := s+i;

writeln(s);

Kết quả in lên màn hình là của s là :

1. 11 b) 55 c) 101 d) **15**

**Câu 7:** Trong chương trình pascal sau đây:

Var x : integer ;

Begin

x:= 3 ;

If (45 mod 3) =0 then

x:= x +2;

If x > 10 then

x := x +10 ;

End.

x có giá trị là mấy

1. 3 b) **5 c)** 15 d) 10

**Câu 8:** Trong chương trình pascal sau đây:

program hcn;

var a, b :integer;

s,cv :real ;

begin

a:= 10;

b:= 5;

s:= a\*b ;

cv:= (a +b ) \* 2 ;

writeln(‘dien tich hcn la:’ , s );

writeln( ‘chu vi hcn la : ‘ , cv ) ;

readln;

end.

Biến s và cv có giá trị là mấy:

1. s = 10 ; cv = 5 ;
2. s= 30 ; cv = 50 ;
3. s = 50 ; cv = 40 ;
4. **s = 50 ; cv = 30 ;**

**Câu 9:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình j:= 0; **for** i:= 1 **to** 3 **do** j:=j+2; thì giá trị in ra màn hình là?

1. 4 b) **6 c)** 810

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 10:** Để tính tổng S=1+3 + 5 + … + n; em chọn đoạn lệnh: | |
| a) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i; | 1. **for i:=1 to n do**   **if ( i mod 2) < > 0 then S:=S + i;** |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i   Else S:= S + I; | 1. for i:=1 to n do   if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 11:** Để tính tổng S=1/2+1/4 + 1/6 + … +1/ n; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) < > 0 then S:=S + i; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S – 1/i   Else S:= S + 1/i; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S +1/ i  Else S:=S-1/i; |
| **Câu 12:** Để tính tổng S=1+1/3 + 1/5 + … +1/ n; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)=1 then S:=S + 1/i;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) =0 then S:=S + 1/i; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + 1/i   Else S:= S + 1/; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 13:** Để đếm có bao nhiêu số lẻ nhỏ hơn hay bằng n ; em chọn đoạn lệnh: | |
| **a) for i:=1 to n do**  **if ( i mod 2)< >0 then S:=S + 1;** | c) for i:=1 to n do  if ( i mod 2) =0 then S:=S + 1; |
| b) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i ; | d) for i:=1 to n do  if ( i mod 2)=0 then S:=S + i; |
| **Câu 14:** Để tính tổng S=1+2+3+ 4+ 5 + … + n; em chọn đoạn lệnh: | |
| a) s:=0; i:=0;  While i<=n do  S:=S + 1; | a) s:=0; i:=0;  While i<=n do  If (I mod 2)= 1 Then S:=S + i; |
| **b) s:=0; i:=0;**  **While i<=n do**  **begin**  **S:=S + i;**  **I:=i+1;**  **End;** | d) s:=0; i:=0;  While i<=n do  begin  if (i mod2)=1 Then S:=S + i;  Else i:=i+1;  End; |
| **Câu 15:** Câu lệnh nào sau đây lặp vô hạn lần | |
| **a) s:=5; i:=0;**  **While i<=s do**  **s:=s + 1;** | a) s:=5; i:=1;  While i<=s do  i:=i + 1; |
| b) s:=5; i:=1;  While i> s do  i:=i + 1; | d) s:=0; i:=0;  While i<=n do  begin  if (i mod2)=1 Then S:=S + i;  Else i:=i+1;  End; |
| **Câu 16:** Chọn khai báo hơp lệ | |
| a) Var a,b: array[1..n] of real; | c) Var a,b: array[1:n] of real; |
| **b) Var a,b: array[1..100] of real;** | d) Var a,b: array[1…n] of real; |
| **Câu 17:** Chọn khai báo hơp lệ | |
| **a) Const n=5;**  **Var a,b: array[1..n] of real;** | c) Var n: real;  Var a,b: array[1:n] of real; |
| b) Var a,b: array[100..1] of real; | d) Var a,b: array[1..5..10] of real; |

**Câu 18:** Lần lượt thực hiện đoạn lệnh: **a[1]:=2; a[2]:=3; t:=a[1]+a[2]+1;** Giá trị của t là

1. t=1 b) t=3 c) t=2 d) **t=6**

4. Củng cố

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết ôn tập của học sinh.

5. Hướng dẫn học sinh học ở nhà.

- Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết dạy.**

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

Ngày soạn: 18/6/2020

Ngày dạy:

Lớp 7a:.../6/2020

Lớp 7b: .../6/2020

Tiết: 58

**KIỂM TRA HỌC KÌ II**

**I. Mục tiêu.**

1. Kiến thức.

- Kiểm tra kiến thức đã học trong học kì II

2. Kỹ năng.

- Vận dụng kiến thức đã học để làm bài kiểm tra

3. Thái độ.

- Thái độ nghiêm túc trong giờ làm bài kiểm tra.

**II. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.**

1. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo án, SGK tin 3, máy tính, đề kiểm tra …

2. Chuẩn bị của học sinh.

- Chuẩn bài trước ở nhà, đồ dùng học tập.

**III. Tiến trình dạy học.**

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ.

3. Bài mới.

**MA TRẬN ĐỀ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Möùc ñoä  Noäi dung | **Bieát** | | **Hieåu** | | **Vaän duïng** | | **TỔNG** |
| TN | TL | TN | TL | TN | TL |
| Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình | Câu 2,4,5  3đ |  |  |  |  |  | **3 câu**  **3đ** |
| Bài 7. Câu lệnh lặp |  |  | Câu 1  1đ |  |  | Câu 7  2đ | **2 câu**  **3đ** |
| Bài 8. Lặp với số lần chưa biết trước. |  |  | Câu 3 1đ |  |  |  | **1 câu**  **1đ** |
| Bài 9. làm việc với dãy số. |  |  |  |  |  | Câu 6  3đ | **1 câu**  **3đ** |
| **TỔNG** | **3 câu**  **3đ** |  | **2 câu**  **2đ** |  |  | **2 câu**  **5đ** | **7 câu**  **10đ** |

**I. Trắc nghiệm.** (5,0 điểm)

*( Khoanh tròn đáp án đứng trước câu trả lời đúng)*

**Câu 1:** Vòng lặp for i:=3 to 6 do thực hiện mấy lần lặp?

**A.** 3 **B.** 4 **C.** 5 **D.** 6

**Câu 2:** Từ khoá để khai báo biến trong ngôn ngữ lập trình Pascal là :

**A.** Const **B.** Var **C.** Real **D.** End

**Câu 3:** Việc đầu tiên mà câu lệnh lặp While…do cần thực hiện là gì?

**A.** Thực hiện câu lệnh sau từ khóa **then**.

**B.** Thực hiện câu lệnh sau từ khóa **do**.

**C.** Kiểm tra điều kiện.

**D.** Kiểm tra câu lệnh.

**Câu 4:** Trong các kiểu khai báo sau, kiểu nào là kiểu khai báo biến?

**A.** var x:=10; **B.** const x:=10; **C.** var a:real; **D.** const a:real;

**Câu 5:**  Kiểu dữ liệu String dùng để khai báo biến nhận giá trị?

**A.** Số nguyên. **B.** Số thực. **C.** Kí tự. **D.** Xâu kí tự.

**II. Tự luận:** (5,0 điểm)

**Câu 6:** Viết chương trình nhập vào 1 dãy gồm n số, tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số vừa nhập. (3 điểm)

**Câu 7:** Viết chương trình nhập vào n số và in ra tổng các sổ lẻ trong n số vừa nhập (2 điểm)

…….…….Hết………

ĐÁP ÁN

I. Trắc nghiệm.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu hỏi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Đáp án | b | b | c | c | d |

II. Tự luận.

Câu 6:

Program cau 6;

Var I, n, min:integer;

A:array[1..100] of integer;

Begin

Readln(n);

For i:= 1 to na do

Readln(a[i]);

Min:=a[1];

For i:= 2 to n do if min>a[i] then

Min:=a[i];

Writeln(a[i]);

End.

Câu 7:

Program cau7;

Var I,n,tong:integer;

Begin

Readln(n);

Tong:=0;

For i:=1 to n do

If I mod 2 = 1 then

Tong:=tong+i;

Writeln(tong);

End.

4. Củng cố

- Giáo viên nhận xét đánh giá tiết ôn tập của học sinh.

5. Hướng dẫn về nhà.

**-** Yêu cầu về nhà xem lại toàn bộ nội dung bài học.

**IV. Rút kinh nghiệm sau tiết đạy.**

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

*Kiểm tra, ngày …. Tháng…… năm 201..*

Tổ chuyên môn