Ngày 24/08/2019
Tuần 1. Tiết 1, 2

Chủ đề 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Hiểu được cách ra lệnh cho máy tính.
- Biết được chương trình máy tính.
- Biết được vai trò của ngôn ngữ lập trình.
- Viết được chương trình ra lệnh đơn giản.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng

A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)

Mục đích: tiếp cận kiến thức mới

GV đặt vấn đề : quan sát các hình, chọn hình thể hiện việc con người dang ra lệnh cho một thiết bị nào đó hoạt động.

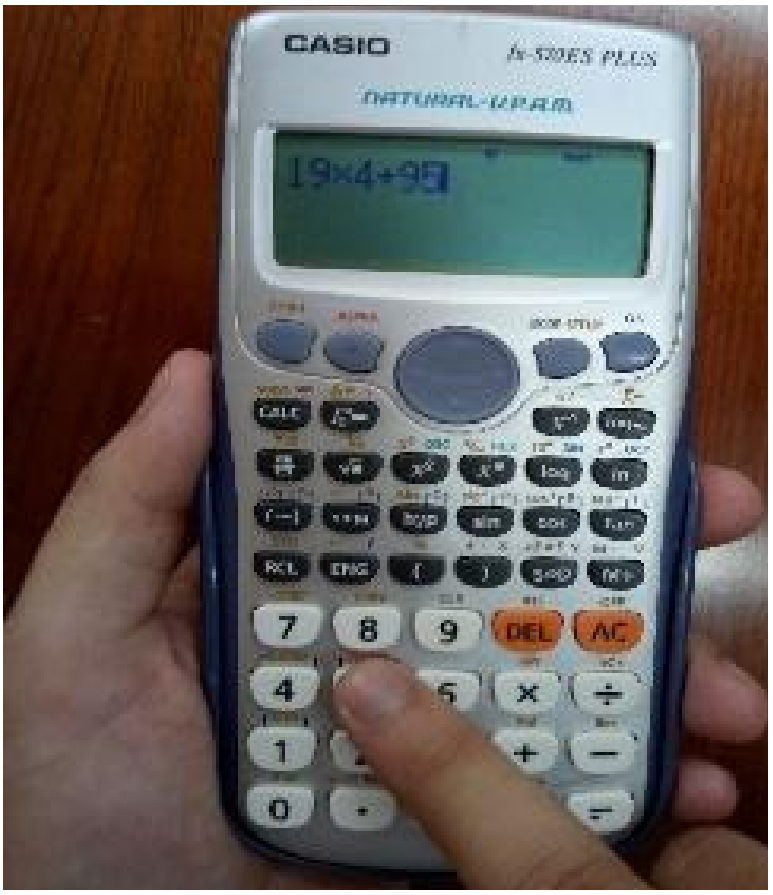









Computer
Free Pascal IDE
Recycle Bin
Microsoft Word 2010





HS hoạt động cá nhân chọn hình 2,4,5,6,7.

GV: Tóm lại, việc ra lệnh thực chất là kích hoạt các chương trình đã được cài đặt sẵn bên trong thiết bị để điều khiện hoạt động của chúng.
GV chuyển vào hoạt động khám phá

B. Hoạt động khám phá:

Khám phá 1: **Chương trình máy tính là gì?**

Mục đích: HS đọc SGK biết được khái niệm chương trình máy tính.

Gv: Giới thiệu tình huống: Trong vùng xuất hiện quả bom, robot có nhiệm vụ tìm đường đến quả bom rồi vô hiệu hóa nó.



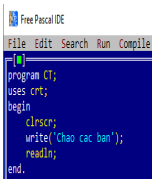
GV: Cho học sinh đọc yêu cầu. Sắp xếp lại các bước lệnh đúng trình tự.
HS hoạt động cá nhân . 3□ 2□1□5 □4
Gv: đánh giá câu trả lời của hs.

- Chương trình máy tính là một dãy các câu lệnh (bước lệnh) mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được.

Khám phá 2: **Chương trình và ngôn ngữ lập trình.**

Mục đích: HS đọc SGK biết **ngôn ngữ lập trình là gì?**

Gv giới thiệu Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ lập trình, việc tạo ra chương trình.
Hs đọc lại ghi nhận

 Viết ct□  Dịch □ 

Gv: cho hs đọc bài tập trang 5 và hướng dẫn cách làm
Hs hoạt động cá nhân sau đó giải thích sự lựa chọn của cá nhân

Gv: đánh giá câu trả lời của hs.

- Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ để viết các chương trình máy tính.
- Việc tạo ra chương trình máy tính thực chất gồm hai bước sau:
Bước 1: Viết **chương trình** bằng một ngôn ngữ lập trình.
Bước 2: Biên dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được và thực thi (thông qua **trình biên dịch**).

C. Hoạt động trải nghiệm:

Trải nghiệm 1: Giải cứu thỏ con.

Mục đích: Viết các bước lệnh

GV: Đưa ra yêu cầu: Viết các bước lệnh để điều khiển robot đưa thỏ con về nhà mà không gặp phải sói hung ác.
HS: đọc gợi ý.
HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.
Các bước lệnh của Robot

để điều khiển robot đưa thỏ con về nhà mà không gặp phải sói hung ác	**Bước 1.** Tiến 3 bước **Bước 2.** Nắm tay Thỏ. **Bước 3.** Tiến 2 bước **Bước 4.** Quay phải 90 độ **Bước 5.** Tiến 4 bước **Bước 6.** Quay trái 90 độ **Bước 7.** Tiến 4 bước
Trải nghiệm 2: Hội trại xuân. Mục đích: Viết tiếp các bước để điều khiển chú khỉ ôm nải chuối về lều.	GV: Đưa ra yêu cầu: Viết tiếp các bước để điều khiển chú khỉ ôm nải chuối về lều. HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. **Bước 1.** Tiến 2 bước **Bước 2.** Ôm nải chuối. **Bước 3.** Quay phải 180 độ. **Bước 4.** Tiến 1 bước **Bước 5.** Quay trái 90 độ **Bước 6.** Tiến 5 bước **Bước 7.** Quay phải 90 độ **Bước 8.**Tiến 5 bước **Bước 9.**Quay phải 90 độ **Bước 10.**Tiến 2 bước
Trải nghiệm 3: Trò chơi tư duy Mục đích: Chuyển 3 dĩa từ cột A sang cột B, sử dụng cột C	GV: Đưa ra yêu cầu: Chuyển 3 dĩa từ cột A sang cột B, sử dụng cột C HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. **Bước 1.** Chuyển dĩa 1 từ cột A sang cột B **Bước 2.** Chuyển dĩa 2 từ cột A sang cột C **Bước 3.** Chuyển dĩa 1 từ cột B sang cột C **Bước 4.** Chuyển dĩa 3 từ cột A sang cột B **Bước 5.** Chuyển dĩa 1 từ cột C sang cột A **Bước 6.** Chuyển dĩa 2 từ cột C sang cột B **Bước 7.** Chuyển dĩa 1 từ cột A sang cột B

D. Hướng dẫn về nhà

Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 8.

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày 31/08/2019
Tuần 2, 3. Tiết 3, 4, 5

Chủ đề 2: BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN

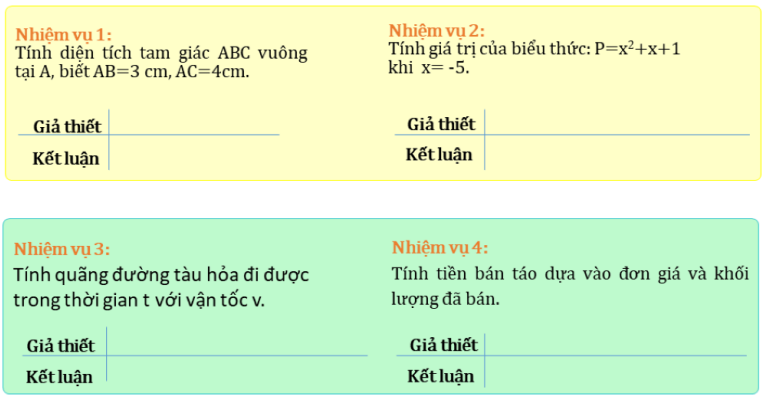
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Biết khái niệm bài toán, thuật toán.
- Biết rằng có thể mô tả thuật toán bằng cách liệt kê hay sơ đồ khối.
- Biết được một chương trình là mô tả của một thuật toán trên một ngôn ngữ cụ thể.
- Mô tả một thuật toán đơn giản bằng cách liệt kê các bước.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

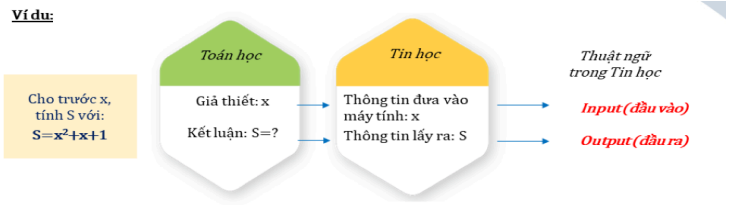
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : Đưa ra 4 nhiệm vụ, yêu cầu 4 học sinh đọc 4 nhiệm vụ.  HS hoạt động cá nhân điền giả thiết kết luận. GV: Tóm lại, bài toán là 1 vấn đề hay 1 nhiệm vụ cần giải quyết. GV chuyển vào hoạt động khám phá	
B. Hoạt động khám phá:		
Khám phá 1: **Xác**	Gv: Giới thiệu tình huống: Trong Toán học để giải 1 bài toán ta cần tìm gì?	**1. Xác định bài toán- INPUT, OUTPUT là gì?**

định bài toán- INPUT, OUTPUT là gì?

Mục đích: HS đọc SGK biết được quá trình xác định bài toán, xác định input, output.

HS: Giả thiết, kết luận.
GV: Tương tự, trong tin học thì ta xác định INPUT, OUTPUT.
GV: Giới thiệu ví dụ trang 10.



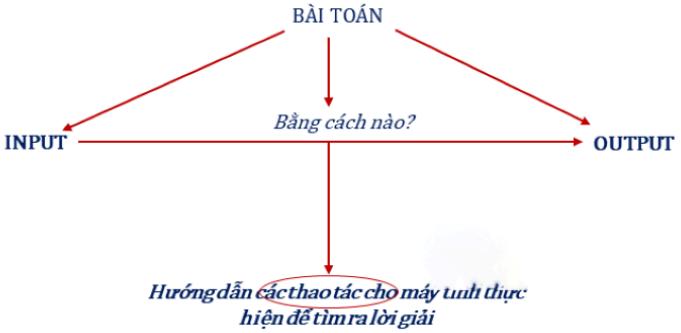
GV: Cho học sinh thực hiện bài toán 2 trang 10.
Xếp loại học tập các học sinh lớp 8a1 dựa vào điểm trung bình.
INPUT: Điểm trung bình các học sinh lớp 8a1.
OUTPUT: Xếp loại học tập.
HS hoạt động cá nhân .
Gv: đánh giá câu trả lời của hs.

Quá trình giải bài toán trên máy tính chính là việc giải quyết vấn đề đặt ra thông qua chương trình máy tính, gồm 3 bước chính:
Xác định bài toán □ Biểu diễn thuật toán □ Viết chương trình.

Khám phá 2: **Tìm hiểu thuật toán và mô tả thuật toán.**

Mục đích: HS đọc SGK biết thuật toán là gì? Mô tả thuật toán theo cách liệt kê các bước hoặc dùng sơ đồ khối.

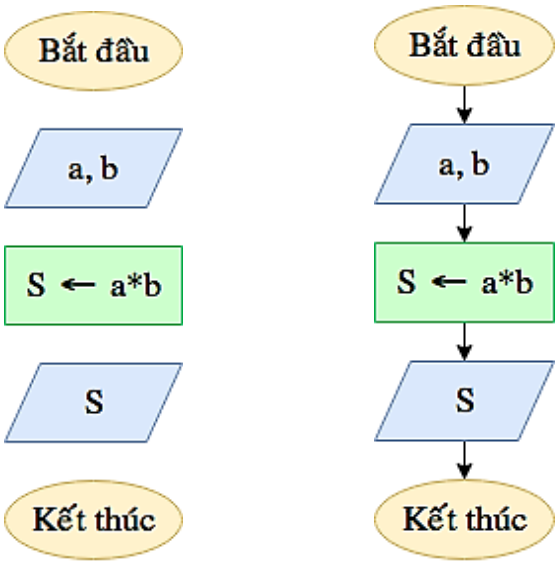
Gv giới thiệu sơ đồ.



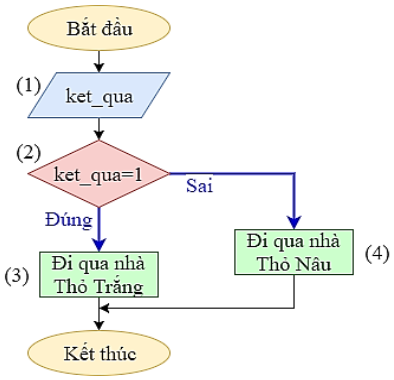
HS: hoạt động cá nhân mô tả bằng lời.
Gv: đánh giá câu trả lời của hs.
GV: Nêu khái niệm thuật toán.
GV: YC HS đọc VD1 trang 11
HS: đọc VD
GV: Chốt ý mô tả thuật toán bằng cách liệt kê các bước.
GV: YC HS đọc VD2 trang 11.

2.Tìm hiểu thuật toán và mô tả thuật toán.

- Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.
- Để mô tả thuật toán, có thể dùng cách liệt kê các bước hoặc dùng sơ đồ khối.

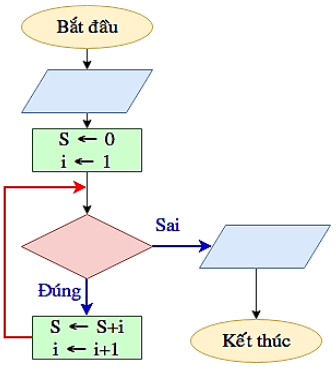


C. Hoạt động trải nghiệm:

Trải nghiệm 1: Thỏ con tung đồng xu. <u>Mục đích:</u> Xác định INPUT, OUTPUT và mô tả thuật toán giúp thỏ con quyết định qua nhà bạn nào?	GV: Đưa ra yêu cầu: Xác định INPUT, OUTPUT và mô tả thuật toán giúp thỏ con quyết định qua nhà bạn nào HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện yêu cầu. INPUT: Tung đồng xu (nhập vào 1 số) OUTPUT: Kết quả đi qua nhà Thỏ Trắng hay Thỏ Nâu GV: Giới thiệu mô tả thuật toán SGK trang 11.  GV: YC HS thực hiện trong trường hợp ngược lại.
Trải nghiệm 2: Thỏ con nuôi heo đất. Mục đích: Xác định INPUT,	GV: Đưa ra yêu cầu: Xác định INPUT, OUTPUT và mô tả thuật toán giúp thỏ tính xem đến ngày thứ N thì có bao nhiêu xu. HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện INPUT: số ngày N OUTPUT: Giá trị S

OUTPUT và mô tả thuật toán giúp thỏ tính xem đến ngày thứ N thì có bao nhiêu xu.

GV: Giới thiệu mô tả thuật toán SGK trang 12.



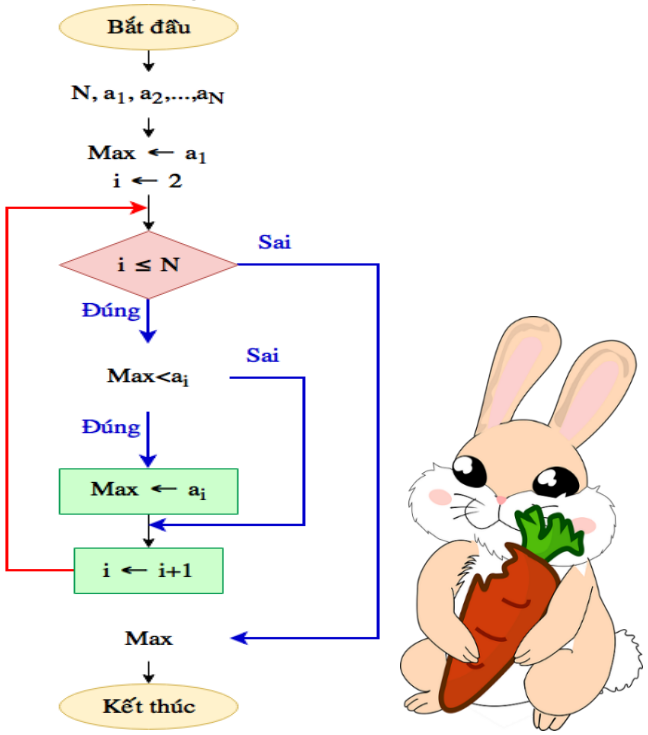
Trải nghiệm 3: Thỏ mẹ tìm carot

Mục đích: mô tả thuật toán giúp thỏ mẹ tìm ra củ carot to nhất nhé.

GV: Đưa ra yêu cầu: mô tả thuật toán giúp thỏ mẹ tìm ra củ carot to nhất nhé.

HS: đọc gợi ý.

HS: hoạt động cá nhân thực hiện .



D. Hướng dẫn về nhà

Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 16.

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày soạn: 9/09/2019.
Tuần 3, 4. Tiết 6, 7, 8.

Chủ đề 3: LÀM QUEN VỚI NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

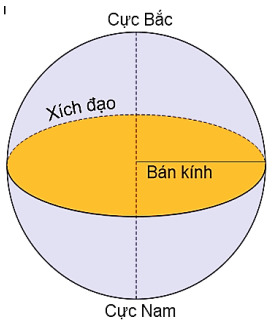
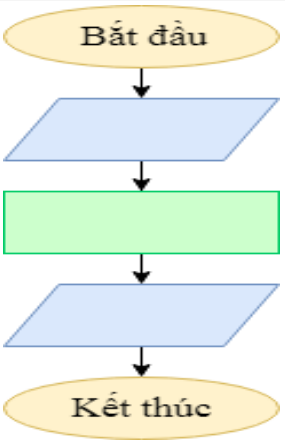
- Biết sơ bộ về một ngôn ngữ lập trình cụ thể.
- Biết cấu trúc của một chương trình: cấu trúc chung, các thành phần.
- Biết các thành phần cơ sở của một ngôn ngữ lập trình cụ thể.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

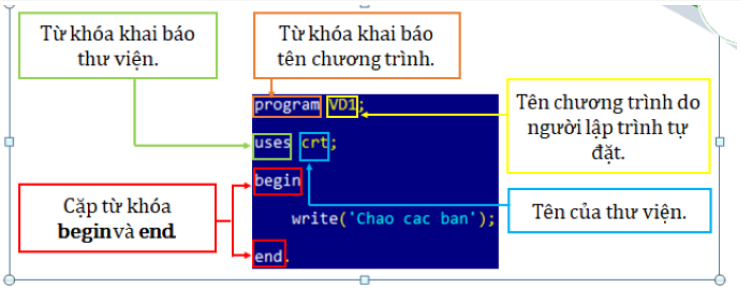
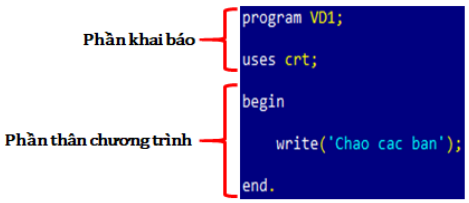
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	**Kiểm tra bài cũ:** Câu 1: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước? Câu 2: Thuật toán là gì? Gọi 1 HS trả lời. GV đặt vấn đề : Đưa ra bài toán, yc HS xác định Input, output. Mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối.	

	  HS hoạt động cá nhân điền sơ đồ khối. GV: Giới thiệu một số ngôn ngữ lập trình thông dụng: Pascal, C, C++, java, python. HS: chú ý bài GV chuyển vào hoạt động khám phá	
B. Hoạt động khám phá:		

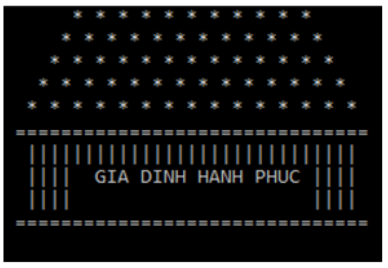
Khám phá 1: **Tìm hiểu thành phần cơ bản của Pascal.**
 	
<u>Mục đích</u>: HS đọc SGK biết được các thành phần cơ bản của Pascal.
	Gv: Giới thiệu hình minh họa một chương trình đơn giản.
	HS: Quan sát.
	GV: Chương trình này có 5 dòng..
	GV:YC HS tìm hiểu xem trong chương trình đó có những gì?
	HS: hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi.
	
	`{1} program VD1;`
	`{2} uses crt;`
	`{3} begin`
	`{4}  writeln('Chao cac ban');`
	`{5} end.`
	
	Gv: đánh giá câu trả lời của hs.
	GV: chốt ý cho HS ghi bài.
	HS: ghi bài.
		1. Tìm hiểu thành phần cơ bản của Pascal.
		Ngôn ngữ lập trình Pascal gồm 3 thành phần cơ bàn:
		- Bảng chữ cái: Tập các kí hiệu dùng để viết chương trình, gồm các chữ cái, chữ số và một số kí tự đặc biệt.
		- Cú pháp: Bộ quy tắc để viết chương trình.
		- Ngữ nghĩa: Xác định ý nghĩa thao tác cần thực hiện.

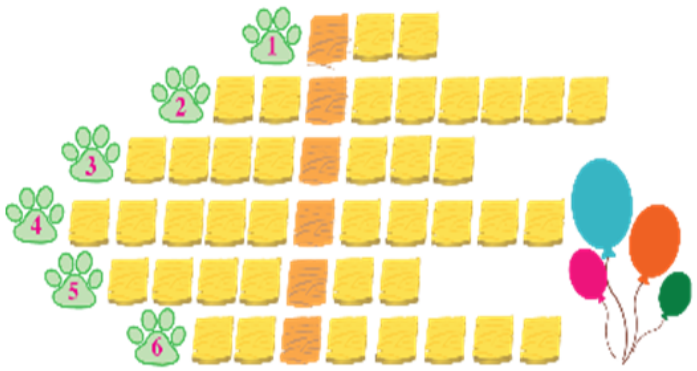
Khám phá 2: **Tên trong pascal là gì?**	Gv giới thiệu tên trong Pascal. Chú ý: phân biệt tên , từ khóa, quy tắc đặt tên. HS: chú ý	**2. Tên trong pascal là gì?** - Tên là một dãy liên tiếp không quá 255 kí tự bao gồm chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới. Tên bắt đầu

Mục đích: HS đọc SGK biết khái niệm tên, từ khóa, quy tắc đặt tên.	 GV: YC hs làm bài tập trang 19. HS: hoạt động cá nhân thực hiện.  GV: yêu cầu học sinh giải thích tại sao không hợp lệ. HS: trả lời.	bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới. - Từ khóa là từ dành riêng được dùng với ý nghĩa riêng xác định. + Program: khai báo tên ct. + uses: khai báo thư viện. + Begin , end: bắt đầu, kết thúc chương trình. ● Lưu ý: - Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau. - Tên do người lập trình đặt không trùng từ khóa. - Tên không bắt đầu bằng chữ số, không được chứa dấu cách. - Tên phải ngắn gọn, dễ nhớ, dễ hiểu. - Không biệt chữ hoa, chữ thường.
Khám phá 3: **Tìm hiểu cấu trúc chung của một chương trình Pascal.** Mục đích: HS đọc SGK biết cấu trúc chung của chương trình, các thành phần.	GV: giới thiệu cấu trúc chung của chương trình. 2 phần. HS: quan sát chương trình mẫu. GV: Phần nào là phần quan trọng? HS: hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi. GV: tại sao phần thân lại quan trọng? HS: hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi.  GV: phần thân chương trình này gồm mấy dòng lệnh? HS: hoạt động cá nhân trả lời Gv: YC HS thực hiện bài tập trang 20	**3. Tìm hiểu cấu trúc chung của một chương trình Pascal.** - Phần khai báo. - Phần thân. * Lưu ý - Phần thân chương trình là phần bắt buộc phải có. Phần khai báo có thể có hoặc không. Nếu có phải đặt trước phần thân.

	``` {1} program ve_trai_tim; {2} uses crt; {3} begin {4} clrscr; {5} writeln(' * * '); {6} writeln(' * * * '); {7} writeln(' * * '); {8} writeln(' * * '); {9} writeln(' * '); {10} readln; {11} end. ``` Phần khai báo gồm 2 dòng: .....1và ..... 2 Phần thân chương trình từ dòng: .....3... đến ..... 11 Các từ khóa trong chương trình là: .....program.....uses.....; .....begin end Tên do người lập trình đặt là: .....ve_trai_tim.....	
C. Hoạt động trải nghiệm:		

Trải nghiệm 1: Trái tim Pascal
<u>Mục đích:</u>
Quan sát một chương trình đơn giản
	GV: Đưa ra yêu cầu
	HS: đọc gợi ý.
	HS: hoạt động cá nhân thực hiện yêu cầu.
	``
	program ve_trai_tim;
	uses crt;
	begin
	clrscr;
	writeln(' * * ');
	writeln(' * * * ');
	writeln(' * * ');
	writeln(' * * ');
	writeln(' * ');
	readln;
	end.
	``
		

Trải nghiệm 2: Món quà tặng mẹ. Mục đích: sửa chữa lại từ một chương trình có sẵn để phát huy tính sáng tạo	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện   	
Trải nghiệm 3: Trò chơi ơ chữ Mục đích: Thực hiện trò chơi	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện .	

sáng tạo từ những gợi ý có sẵn		
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 16.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày 21/09/2019.
Tuần 5. Tiết 9, 10

Chủ đề 4: DỮ LIỆU VÀ BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH

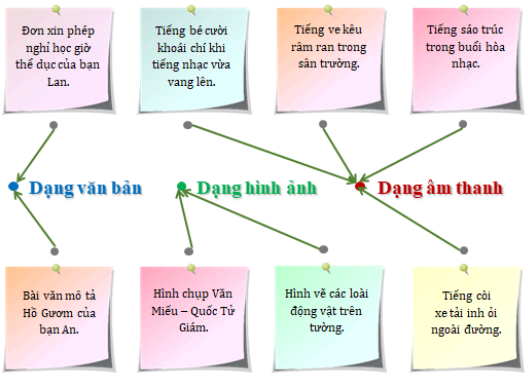
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

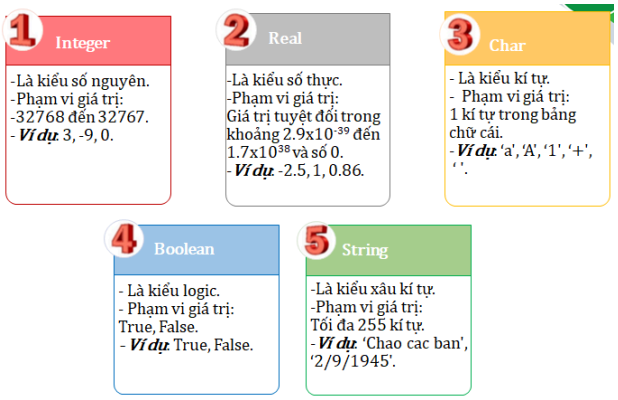
- Thực hiện được khai báo biến đúng cú pháp, đặt tên biến đúng qui định và lựa chọn kiểu dữ liệu (biết lựa chọn giữa các kiểu cơ bản như số nguyên, số thực và xâu kí tự phù hợp với tình huống cụ thể)

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

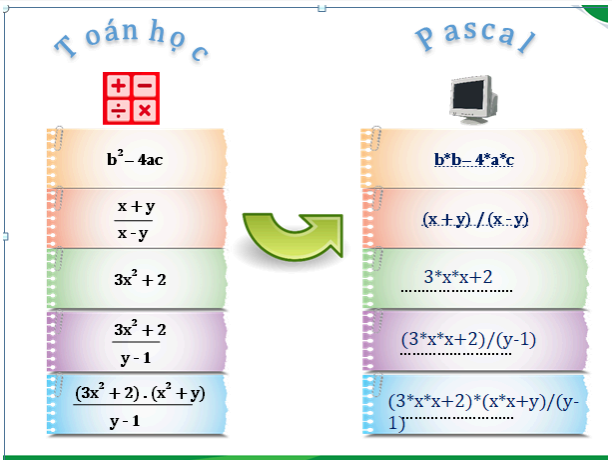
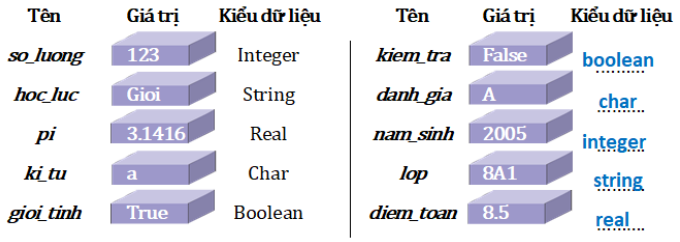
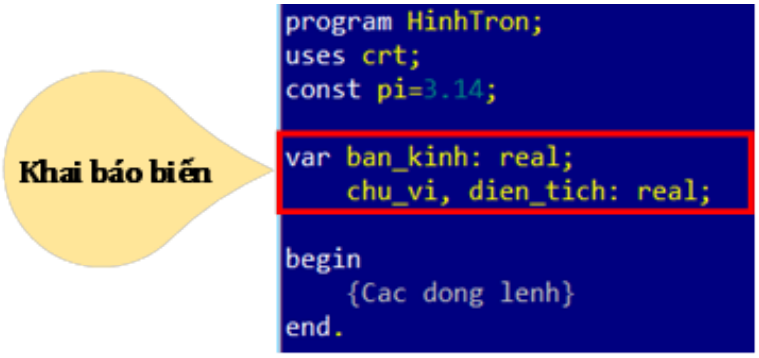
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

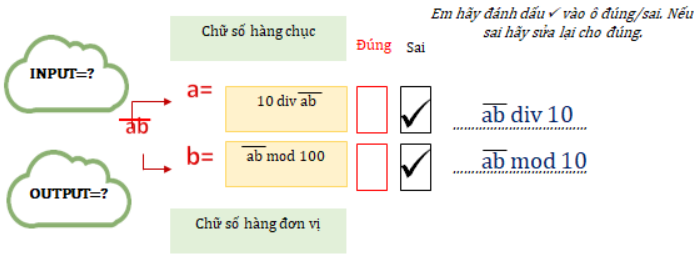
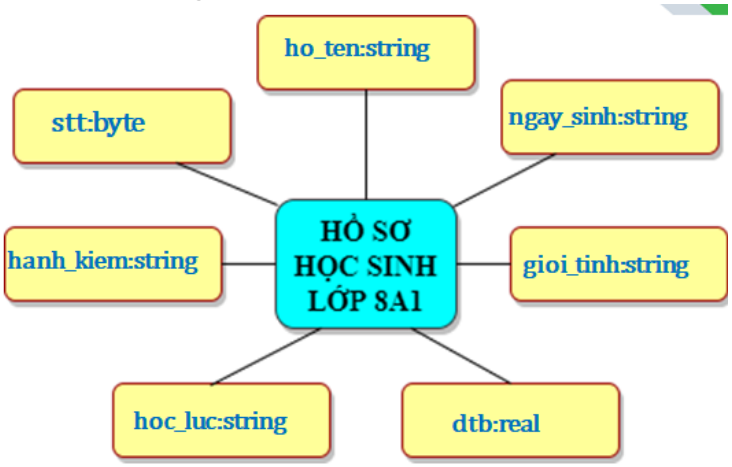
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	**Kiểm tra bài cũ:** Câu 1: Tên là gì? Nêu quy tắc đặt tên? Câu 2: Nêu cấu trúc chung của chương trình? Gọi 2 HS trả lời. GV đặt vấn đề : ôn tập các dạng thôngt tin cần xử lý trên máy tính.  HS thực hiện cá nhân GV chuyển vào hoạt động khám phá	
B. Hoạt động khám phá:		
Khám phá 1: **Một số kiểu dữ liệu cơ bản**	Gv: Giới thiệu một số kiểu dữ liệu thường dùng. HS: Quan sát GV: cho một số vd cho HS xác định kiểu dữ liệu. HS hoạt động cá nhân trả lời các câu hỏi.	**1. Một số kiểu dữ liệu cơ bản trong Pascal.** Một số kiểu dữ liệu thường dùng là: - Integer.

trong Pascal <u>Mục đích</u>: HS đọc SGK biết được một số kiểu dữ liệu cơ bản.	 GV:YC HS thực hiện phân loại dữ liệu theo bảng ghi vào bảng phụ HS: hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi.Treo bảng phụ. GV nhận xét. Gv: đánh giá câu trả lời của hs. HS: ghi bài. Gv: YC HS ghi kí hiệu các phép toán trong toán học. HS: thực hiện theo yêu cầu. GV: Giới thiệu phép chia mod , div. Cho 1 số ví dụ yêu cầu HS thực hiện. HS: thực hiện theo yêu cầu. GV yêu cầu HS thực hiện trên bảng phụ viết lại các biểu thức trong Pascal.	- Real. - Char - Boolean - String Mod: chia lấy phần dư. Div : chia lấy phần nguyên. - Thứ tự thực hiện các phép toán tương tự trong toán học. - Trong ngôn ngữ lập trình chỉ sử dụng dấu ngoặc tròn.

STT	Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
1	'z'	
2	0.125	
3	150	
4	True	
5	'###'	
6	'15/ 5/ 2018'	
7	'9999'	
8	False	
9	'Chuc mung ban!'	
10	-2150	

	 GV: nhận xét.	
Khám phá 2: **Tìm hiểu về biến và cách khai báo biến.** Mục đích: HS đọc SGK biết khái niệm biến, cách khai báo biến.	Gv giới thiệu biến trong Pascal thông qua bài tập tính giá trị biểu thức P. Chú ý: phân biệt tên biến, giá trị của biến, kiểu dữ liệu của biến. HS: chú ý nghe giảng.  GV: cho Hs lên bảng khai báo biến trong tất cả trường hợp: 1 biến, 2 biến cùng kiểu, 2 biến khác kiểu.  GV: Giới thiệu VD3. YC HS thực hiện ntrên bảng phụ, điền vào chỗ trống. HS: thực hiện bài tập, treo bảng phụ.	2. **Tìm hiểu về biến và cách khai báo biến.** - Biến là đại lượng được đặt tên dùng để lưu trữ dữ liệu. - Cú pháp khai báo biến: Var <danh sách biến>: <kiểu dữ liệu>;

Khám phá 3: **Tìm hiểu về hằng và cách khai báo hằng.** <u>Mục đích</u>: HS đọc SGK biết khái niệm Hằng và cách khai báo.	GV: giới thiệu cú pháp khai báo hằng. HS: quan sát GV: YC HS lên bảng khai báo 1 số hằng.	**3. Tìm hiểu về hằng và cách khai báo hằng.** - Hằng là đại lượng có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình. - Cú pháp khái báo hằng: Const <tên hằng>=<giá trị>;
C. Hoạt động trải nghiệm:		
Trải nghiệm 1: Bài toán in số nguyên. <u>Mục đích:</u> in ra chữ số hàng chục, hàng đơn vị của 1 số nguyên.	GV: Đưa ra yêu cầu HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện yêu cầu. 	
Trải nghiệm 2: Bài toán in hồ sơ học sinh. Mục đích: chọn kiểu khai báo cho phù hợp.	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện 	
Trải nghiệm 3:	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý.	

Bài toán tính tiền bút.
Mục đích: Xác định Input, Output, khai báo biến.
	HS: hoạt động cá nhân thực hiện .
	`program Nhap_But;`
	`uses crt;`
	`var so_luong1,so_luong2:integer;`
	`tong1,tong2:longint;`
	`const don_gia=3000;`	

D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 30.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày soạn: 28/09/2019
Tuần 6, 7. Tiết 11, 12, 13

BÀI TẬP THỰC HÀNH 1
BƯỚC ĐẦU GIẢI BÀI TOÁN TIN HỌC.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

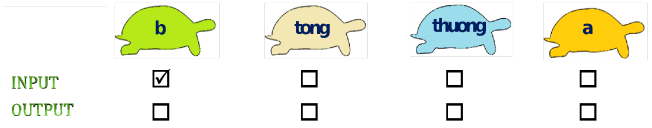
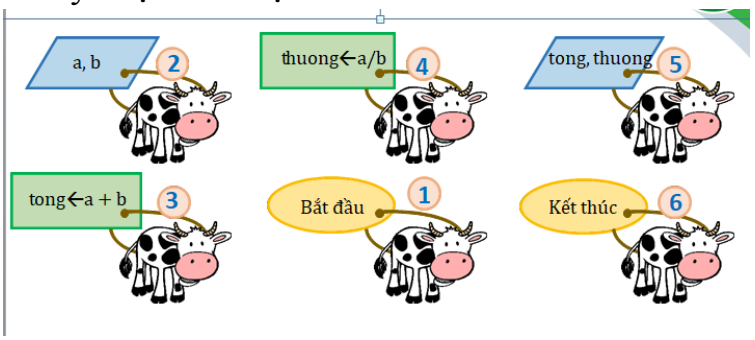
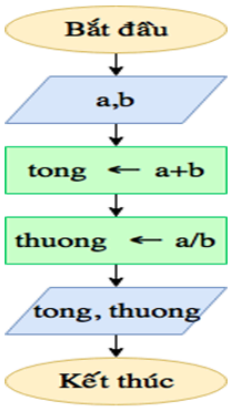
- Có khả năng xác định được bài toán.
- Có khả năng làm việc với sơ đồ khối.
- Có khả năng khai báo biến phù hợp.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

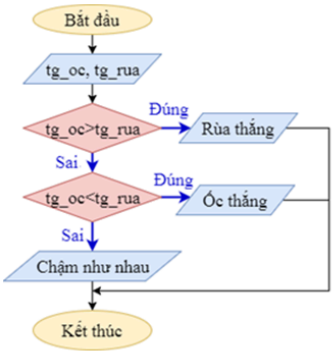
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		

Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi: 1. Em hãy viết cú pháp khai báo biến? cho ví dụ? 2. Em hãy viết cú pháp khai báo hằng? cho ví dụ? GV : gọi 2 Hs trả lời. HS: thực hiện theo yc GV. GV nhận xét cho điểm.	
B. Các tình huống		
Tình huống 1: Bài toán cộng và chia 2 số nguyên.	Gv: Giới thiệu tình huống: Tính tổng và thương 2 số nguyên a, b. GV nêu câu hỏi 1: Câu 1: Xác định bài toán  YC HS thực hiện chọn GV: yc học sinh đọc câu 2:  GV: Em hãy vẽ lại sơ đồ khối cho hoàn chỉnh  **Trường hợp 1:** **a=15,b=7** {nhập} a= 15 b= 7 {xử lí} tong← 15+7 thuong←15/7 {xuất} tong=22 thuong=2.14 **Trường hợp 2:** **a= 10,b=3** {nhập} a=10 b=3 {xử lí} tong← 10+3 thuong← 10/3 {xuất} tong= 13 thuong= 3.33 GV: YC HS đọc câu 3:	Tình huống 1: Bài toán cộng và chia 2 số nguyên. Câu 1: Xác định bài toán Câu 2: Mô tả thuật toán. Câu 3: Khai báo biến.

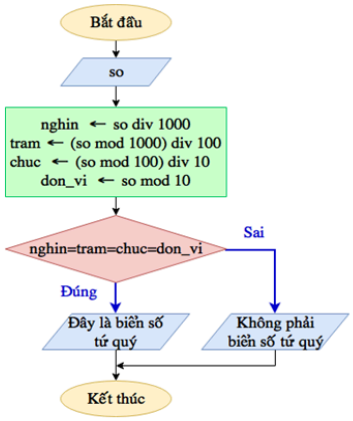
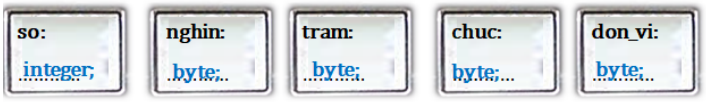
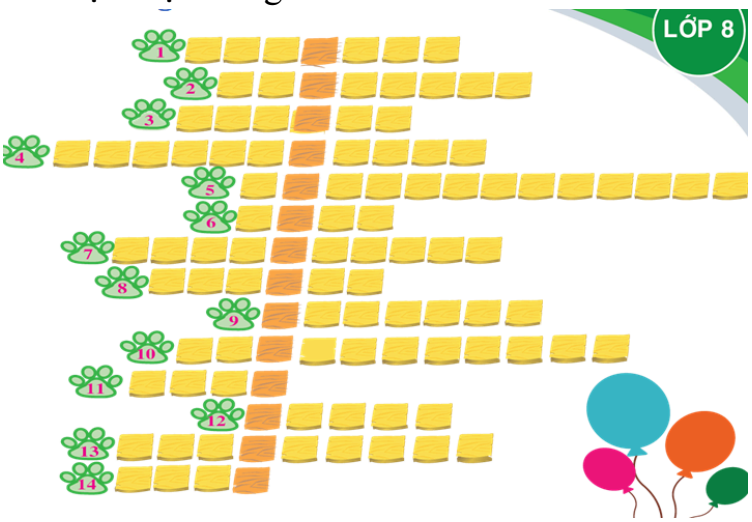
<table>
<tr>
<td></td>
<td>

3.2. Viết khai báo biến:
var a, b: integer;
tong:integer;
thuong:real;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 2: Bài toán cuộc đua ốc và rùa.</td>
<td>Gv yc HS đọc tình huống.
GV: Phân tích đề .
HS đọc câu 4
INPUT: tg_oc, tg_rua
OUTPUT: tb
HS đọc câu 5:


<table>
<tr><th>STT</th><th>tg_oc</th><th>tg_rua</th><th>Thông báo</th></tr>
<tr><td>1</td><td>0.99</td><td>1</td><td>Ốc thắng</td></tr>
<tr><td>2</td><td>1</td><td>1.9</td><td>Rùa thắng</td></tr>
<tr><td>3</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>Chậm như nhau</td></tr>
<tr><td>4</td><td>0.999</td><td>0.99</td><td>Ốc thắng</td></tr>
<tr><td>5</td><td>0.3</td><td>0.21</td><td>Rùa thắng</td></tr>
<tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td>
<td>Tình huống 2: Bài toán cuộc đua ốc và rùa.
Câu 4: Xác định bài toán.

Câu 5: Mô tả thuật toán</td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 3: Bài toán tìm biển số xe tứ quý.</td>
<td>GV yc HS đọc tình huống.
HS: thực hiện theo yc.
INPUT: nghin, tram, chuc, don_vi
OUTPUT: tb
YC HS mô tả thuật toán.</td>
<td>Tình huống 3: Bài toán tìm biển số xe tứ quý.
Câu 6: Xác định bài toán.

Câu 7: Mô tả thuật toán.</td>
</tr>
</table>

	 **số xe là: 8888** {nhập} so=8888 {xử lý} nghin= 8888 div 1000=8 tram= (8888 mod 1000) div 100=8 chuc= (8888 mod 100) div 10= 8 don_vi= 8888 mod 10= 8 Kiểm tra 8=8=8=8→ đúng {xuất} Đây là biển số tứ quý HS khai báo biến  HS thực hiện thư giãn với trò chơi ô chữ. 	Câu 8: Khai báo biến. Trò chơi ô chữ.
D. Hướng dẫn về nhà		
	Xem lại tất cả những gì đã học . đọc trước chủ đề 5.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày 7/10/2019.
Tuần 7, 8, 9. Tiết 14, 15, 16, 17

Chủ đề 5: CẤU TRÚC TUẦN TỰ.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Hiểu được lệnh gán.

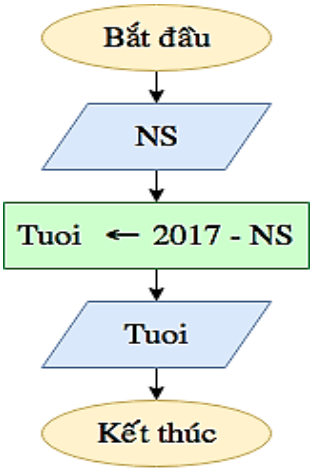
- Biết các lệnh vào ra đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình.

- Viết được chương trình ra lệnh đơn giản, khai báo đúng biến, câu lệnh vào ra để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình.

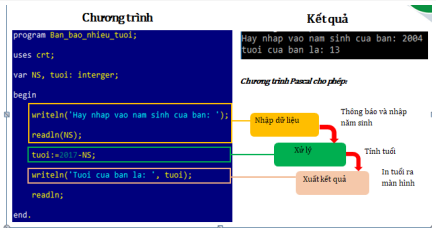
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

<table>
<tr><th>Tên hoạt động</th><th>Hoạt động của giáo viên và học sinh</th><th>Nội dung+ Ghi bảng</th></tr>
<tr><td colspan="3"><u>A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)</u></td></tr>
<tr><td>Mục đích: tiếp cận kiến thức mới</td><td>GV đặt vấn đề : yc HS đọc bài toán trang 31.
HS đọc bài toán trang 31
GV: cho HS xác định input, output ghi trên bảng phụ.
HS: hoạt động nhóm thực hiện YC. Treo bảng phụ
GV nhận xét.
Hướng dẫn HS mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối.


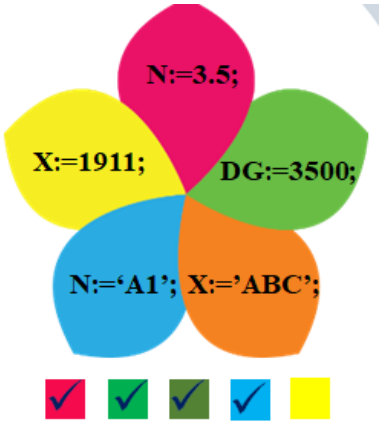
Hướng Hs đến việc thực hiện các lệnh tuần tự
Chuyển hoạt động khám phá.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>B. Hoạt động khám phá:</u></td></tr>
<tr><td>Khám phá 1: Thế nào là cấu trúc tuần tự
Mục đích: HS đọc</td><td>Gv: cho HS đọc nội dung trang 31.
Hướng dẫn HS chạy chương trình mẫu.</td><td>1: Thế nào là cấu trúc tuần tự
Cấu trúc tuần tự của khối lệnh ở phần thân:
Nhập □ Xử lý □ Xuất.</td></tr>
</table>

SGK biết được cấu trúc tuần tự	 Giới thiệu cấu trúc tuần tự. Các lệnh thực hiện theo thứ tự từ trên xuống dưới, trên cùng dòng thì thực hiện từ trái sang phải. HS: ghi bài	

Khám phá 2: **Thao tác nhập**
Mục đích: HS đọc SGK biết thao tác nhập
	Gv: giới thiệu lệnh read, readln.
	`writeln('Hay nhap vao nam sinh cua ban: ');`
	`readln(NS);`
	HS: chú ý.
	GV: chú ý HS trường hợp Readln; không có tham số.
	HS: ghi bài.
		2: **Thao tác nhập**
		Cú pháp:
		Read/readln(<biến 1> [,<biến 2>,..,<biến n>]);
		- Khi gặp lệnh này, chương trình sẽ tạm ngưng để chờ người dùng nhập dữ liệu từ bàn phím hay bằng chuột.
		- Khi gặp câu lệnh readln; chương trình sẽ dừng lại chờ người sử dụng nhấn phím Enter.

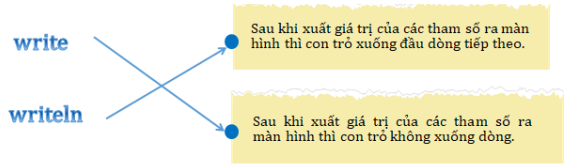
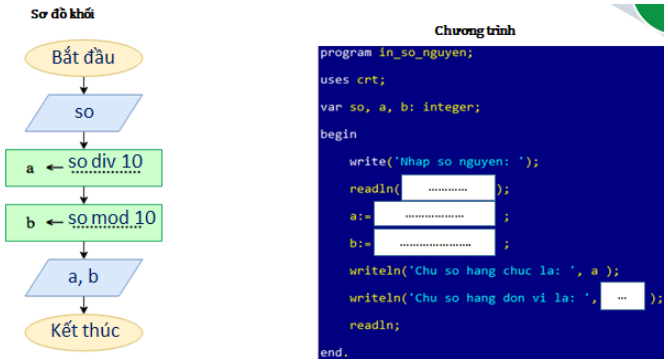
Khám phá 3: **xử lý câu lệnh gán.** Mục đích: HS đọc SGK biết câu lệnh gán	GV: Giới thiệu phép gán. `tuoi:=2017-NS;` GV: Cho HS thêm nhiều VD để HS hiểu rõ hơn về phép gán. HS; quan sát. GV: cho HS VD về sự thay đổi giá trị của biến khi dùng phép gán. HS: Hoạt động cá nhân thực hiện theo YC GV.	3: **xử lý câu lệnh gán.** - Cú pháp <tên biến>:=<biểu thức cần gán giá trị cho biến>; Sau khi khai báo biến, em có thể sử dụng biến: - Gán giá trị cho biến. - Tính toán với giá trị của biến.
Khám phá 4: **Thao tác xuất.** Mục đích: HS đọc SGK biết thao tác xuất	GV: giới thiệu lệnh `writeln('Tuoi cua ban la: ', tuoi);` HS: quan sát. GV: giới thiệu lệnh writeln; không tham số. GV: cho học sinh thêm nhiều vd về lệnh in thông tin. HS: hoạt động cá nhân thực hiện.	4: **Thao tác xuất.** - Cú pháp. Write/writeln (<tham số 1>[, <tham số 2>,…]); - Ghi gặp lệnh writeln; không tham số:chương trình sẽ xuất ra màn hình một dòng trống.

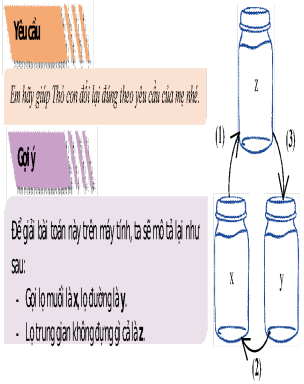
C. Hoạt động trải nghiệm:

Trải nghiệm 1: phép gán không hợp lệ. Mục đích: chọn được các phép gán hợp lệ và không hợp lệ	GV: Cho HS đọc yêu cầu. GV: YC HS khai báo các biến vừa nêu trong bài.ghi bảng phụ. HS: hoạt động nhóm thực hiện yc, treo bảng phụ. GV: nhận xét. Gv: YC HS chọn các phép gán không đúng 	

Trải nghiệm 2: Xác định giá trị của biến.
Mục đích: xác định được sự thay đổi giá trị của biến sau khi dùng lệnh gán.
	GV: GIới thiệu phần khai báo biến a,b,x.
	`var a, b: integer;`
	`x: real;`
	YC HS thực hiện bảng sau.
	Thứ tự các lệnh | Câu lệnh gán | Giá trị mới của biến sau câu lệnh gán | Ý nghĩa
	1 | a:=5; | a có giá trị là 5 | Gán giá trị số 5 vào biến nhớ a
	2 | b:=a; | b có giá trị là 5 | Gán giá trị đã lưu trong biến nhớ a vào biến nhớ b
	3 | a:=7; | a có giá trị là..... | Gán giá trị số 7 vào biến nhớ a.
	4 | b:=a+1; | b có giá trị là ..... | Gán giá trị đã lưu trong biến nhớ a cộng thêm 1 vào biến nhớ b
	5 | b:=b+1; | b có giá trị là ..... | Tăng giá trị của biến nhớ b lên 1 đơn vị, kết quả gán trở lại biến b
	6 | x:=2*4.5; | x có giá trị là ..... | Gán giá trị tích 2*4.5 vào biến nhớ x
	7 | x:=x+1.5; | x có giá trị là ..... | Tăng giá trị của biến nhớ x thêm 1.5, kết quả gán trở lại biến b	

Trải nghiệm 3: Phân biệt write và writeln. Mục đích: Phân bviệt được công	GV: Giới thiệu 2 chương trình mẫu Giời thiệu kết quả in ra màn hình của 2 chương trình mẫu.	

dụng của write và writeln.	 Cho HS đọc YC trang 35 HS đọc YC HS: hoạt động cá nhân thực hiện YC. 	
Trải nghiệm 4: chương trình in số nguyên. Mục đích:mô tả thuật toán và viết chương trình.	GV: cho HS đọc YC. Hướng dẫn HS viết chương trình.  HS: hoạt động nhóm thực hiện ghi bảng phụ, treo bảng phụ. GV nhận xét. Giải thích.	
Trải nghiệm 5: thỏ con giúp mẹ. Mục đích giúp thỏ con đổi lọ muối và đường.	GV: cho HS đọc tình huống. HS: đọc tình huống. GV nêu YC. Cho HS đọc gợi ý.	

	
	GV: mô phỏng cho HS hiểu về nguyên tắc đổi.
	Hs quan sát.
	GV giới thiệu chương trình áp dụng.
	`{1} program hoan_vi;`
	`{2} uses crt;`
	`{3} var x, y, z: integer;`
	`{4} begin`
	`{5} writeln('Hai so vua nhap la: ','x= ',x,'y= ',y);`
	`{6} writeln('Hai so vua nhap la: ','x= ',x,'y= ',y);`
	`{7} readln(x);`
	`{8} write ('x= ');`
	`{9} write ('y= ');`
	`{10} readln(y);`
	`{11} x:=y;`
	`{12} y:=z;`
	`{13} z:=x;`
	`{14} readln;`
	`{15}end.`
	YC HS sắp xếp các dòng lệnh sai thứ tự .
	HS hoạt động cá nhân thực hiện YC
	1 ⟶ 2 ⟶ 3 ⟶ 4 ⟶ 8 ⟶ 7 ⟶ 9 ⟶ 10
	⟶ 5 ⟶ 13 ⟶ 11 ⟶ 12 ⟶ 6 ⟶ 14 ⟶ 15	

D. Hướng dẫn về nhà		
	Học bài. Đọc bài đọc thêm trang 38.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày soạn: 19/10/2019
Tuần 9. Tiết 18.

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Ôn tập các nội dung trọng tâm về: Máy tính và chương trình máy tính, bài toán và thuật toán, làm quen với ngôn ngữ lập trình, dữ liệu và biến trong chương trình.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Kiểm tra bài cũ kết hợp trong quá trình ôn tập.

Hoạt động của gv	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: *Củng cố lại một số kiến thức đã học* ? Ngôn ngữ lập trình là gì? ? Thuật toán là gì?	* Là ngôn ngữ viết chương trình máy tính. * là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.	**1. Củng cố lại một số kiến thức đã học.** * Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ viết chương trình máy tính. * Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết

? Có bao nhiệu cách mô tả thuật toán? ? Kể tên các từ khóa đã học? ? Trong Pascal có những kiểu dữ liệu cơ bản nào. ? Hãy nêu các phép toán cơ bản. ? Cú pháp khai báo biến, hằng? **<u>+ Hoạt động 2:</u>** *Vận dụng để làm một số bài tập.* Bài 1. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal. a) $\frac{a}{b}+\frac{c}{d}$; b) ax^2+bx+c; ax^2+bx+c; c) $\frac{1}{x}-\frac{a}{5}(b+2)$; d) $(a^2+b)(1+c)^3$ Bµi 2: H·y liÖt k[a] c¸c lçi cã trong ch¬ng tr×nh pascal dÝi ®©y vµ söa l[i]i cho ®óng:	* 2 cách: liệt kê các bước, sơ đồ khối. * program, uses, begin, end, var, const. * Kiểu dữ liệu cơ bản : - Interger : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự. - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>; a) a/b+c/d; b) a*x*x+b*x+c ; a*x*x+b*x+c c) 1/x-a/5*(b+2); d)(a*a+b)*(1+c)*(1+c)*(1+c) - khai b¸o h»ng ph¶i dïng dÊu b»ng (=) thay cho dÊu g¸n (:=) - ThiÕu dÊu ; sau lÖnh hai b¸o biÕn cv vµ dt vµ sau c©u lÖnh g¸n ®Çu ti[a]n. - ViÕt phÐp g¸n lµ dÊu := thay v× dÊu =	quả cần tìm từ những điều kiện cho trước. * có 2 cách mô tả thuật toán là liệt kê các bước, sơ đồ khối. * từ khóa: program, uses, begin, end, var, const. * Kiểu dữ liệu cơ bản : - Interger : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>; **<u>2. Vận dụng để làm một số bài tập.</u>** Bài 1. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal. a) $\frac{a}{b}+\frac{c}{d}$; b) ax^2+bx+c; ax^2+bx+c; c) $\frac{1}{x}-\frac{a}{5}(b+2)$; d) $(a^2+b)(1+c)^3$ Bµi 2: H·y liÖt k[a] c¸c lçi cã trong ch¬ng tr×nh pascal dÝi ®©y vµ söa l[i]i cho ®óng: Const Pi:=3.1416;

Const Pi:=3.1416;
Var cv, dt: interger
r: real;
Begin
r=5.5
cv=2*pi*r;
dt=pi*r*r;
writeln(‘chu vi la:=cv’);
writeln(‘dien tich la:=dt’);
readln
End
 	
Bài 3: Em hãy cho biết kết quả của các phép chia sau:
15 mod 3=
15 div 3=
20 mod 3=
30 mod 10=
36 div 7=
40 mod 2=
Bài 4: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực?
	- hai c©u lÖnh in kh«ng in gi¸ trÞ biÓu thøc ra mµn h×nh.
	- lçi khai b¸o kiÓu d÷ liÖu kh«ng phï hîp cho 2 biÕn cv vµ dt
	Ch¬ng tr×nh hs söa l¹i nh sau:
	Program CV_DT_hinh_trßn
	
	15 mod 3= 0
	15 div 3= 5
	20 mod 3= 2
	30 mod 10= 0
	36 div 7= 5
	40 mod 2= 0
	
	Var n: integer;
	M: real;
		Var cv, dt: interger
		r: real;
		Begin
		r=5.5
		cv=2*pi*r;
		dt=pi*r*r;
		writeln(‘chu vi la:=cv’);
		writeln(‘dientichla:=dt’);
		readln
		End
		
		Bài 3: Em hãy cho biết kết quả của các phép chia sau:
		15 mod 3= 0
		15 div 3= 5
		20 mod 3= 2
		30 mod 10= 0
		36 div 7= 5
		40 mod 2= 0
		Bài 4: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực?
		Var n: integer;
		M: real;

Dặn dò

Ôn lại các kiến thức đã học, chuẩn bị nội dung để tiết sau làm bài KT1T

Ngày soạn: 19/10/2019
Tuần 10 Tiết 19

KIỂM TRA 1 TIẾT

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

Kiểm tra các nội dung trọng tâm về: Máy tính và chương trình máy tính, bài toán và thuật toán, làm quen với ngôn ngữ lập trình, dữ liệu và biến trong chương trình.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Đề kiểm tra

III. MA TRẬN ĐỀ

Cấp độ Tên chủ đề	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng		Cộng
			Cấp độ thấp	Cấp độ cao	
Chủ đề 1: Máy tính và chương trình máy tính	- Biết được chương trình máy tính. - Biết được vai trò của ngôn ngữ lập trình.				
Số câu *Số điểm* *Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 1* *Số điểm=0.5đ*
Chủ đề 3: Làm quen với ngôn ngữ lập trình	- Biết sơ bộ về một ngôn ngữ lập trình cụ thể. - Biết cấu trúc của một chương trình: cấu trúc chung, các thành phần. - Biết các thành phần cơ sở của một ngôn ngữ lập trình cụ thể.	- Biết các thành phần cơ sở của một ngôn ngữ lập trình cụ thể.			
Số câu *Số điểm* *Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 2* *Số điểm=1đ*
Chủ đề 4: Dữ liệu và biến trong chương trình	- Thực hiện được khai báo biến đúng cú pháp, đặt tên biến đúng qui định và lựa chọn kiểu dữ liệu (biết lựa chọn giữa các kiểu cơ bản như số nguyên, số thực và xâu kí tự phù hợp với tình huống cụ thể)	- Thực hiện được khai báo biến đúng cú pháp, đặt tên biến đúng qui định và lựa chọn kiểu dữ liệu (biết lựa chọn giữa các kiểu cơ bản như số nguyên, số thực và xâu kí tự phù hợp với tình huống cụ thể)	- Xác định kết quả phép chia mod, div		
Số câu	*Số câu 6* *Số điểm 3.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 3* *Số điểm 2đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 10* *Số điểm=6đ*

Số điểm *Tỉ lệ %*					
Chủ đề 5: Cấu trúc tuần tự		- Hiểu được lệnh gán. - Biết các lệnh vào ra đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình.	- Viết được chương trình ra lệnh đơn giản, khai báo đúng biến, câu lệnh vào ra để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình.		
Số câu *Số điểm* *Tỉ lệ %*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 2* *Số điểm 2đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu3* *Số điểm=2.5đ*
Tổng số câu Tổng số điểm Tỉ lệ %	Số câu 8 Số điểm 4.5đ 45%	Số câu 3 Số điểm 1.5đ 15%	Số câu 5 Số điểm 4đ 40%		Số câu16 Số điểm 10đ

IV. NỘI DUNG ĐỀ.

(đính kèm)

Ngày 9/11/2019
Tuần 12. Tiết 23, 24

VẼ SƠ ĐỒ VỚI DRAW.IO

(có thể thay bằng Scratch, tùy theo tình hình thống nhất với tổ)

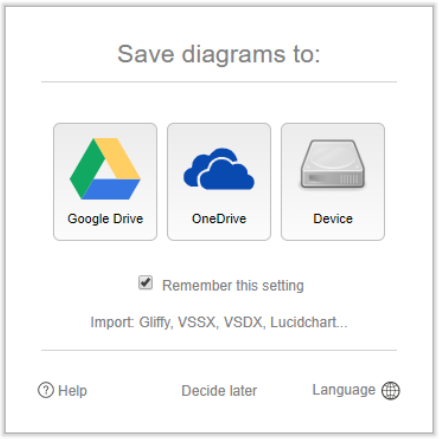
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

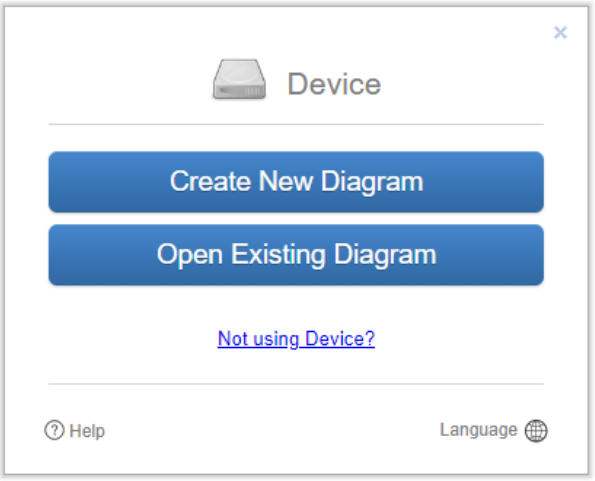
Dùng trang web Draw.io để vẽ được sơ đồ khối.

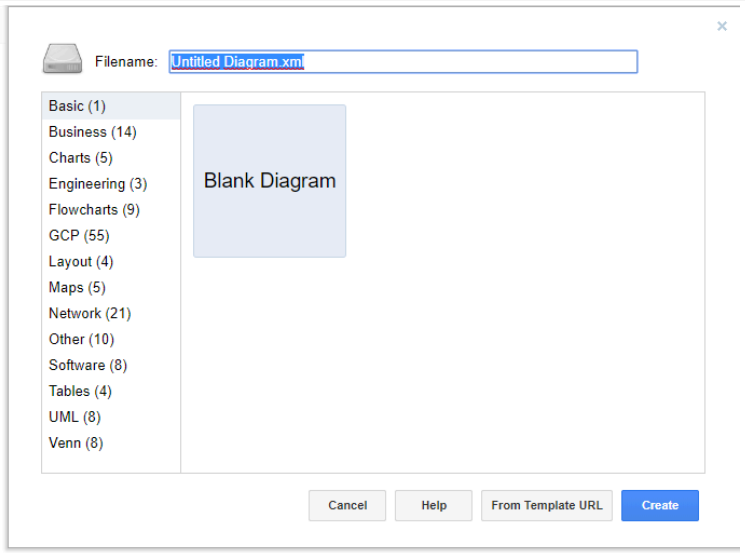
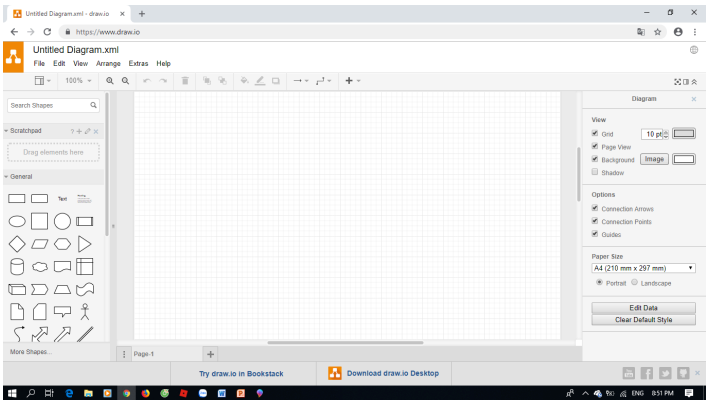
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, Phần mềm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Giới thiệu.		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : khi cần vẽ các sơ đồ khối, sơ đồ mạng thì ta sẽ thực hiện thủ công. Phần mềm sẽ giúp ta vẽ các sơ đồ đó. Địa chỉ ứng dụng: WWW. Draw.io 	1. **Giới thiệu**. Draw.io là ứng dụng wed hỗ trợ vẽ sơ đồ trực tuyến miễn phí cho phép người dùng tạo ra các sơ đồ khối, sơ đồ mạng, lược đồ cơ sở dữ liệu…
B. Đặc điểm và chức năng.		
	GV: giới thiệu đặc điểm. HS: đọc nd trang 57. GV: giới thiệu chức năng. HS đọc nội dung trang 58.	2. **Đặc điểm và chức năng.** a, đặc điểm. - Cung cấp bộ sưu tập lớn các biểu tượng cho phép em vẽ nhiều loại biểu đồ khác nhau. - ứng dụng không yêu cầu cài đặt, miễn ph1 và không giới hạn số sơ đồ như nhiều công cụ vẽ trên nền web khác. b, chức năng.

		- Trực quan, sinh động và dễ sử dụng. - Xuất bản đơn giản. - Kết quả chuyên nghiệp.
C. Ưu điểm, nhược điểm.		
	GV: giới thiệu ưu điểm HS: ghi bài. GV giới thiệu nhược điểm HS: ghi bài.	3. **Ưu điểm, nhược điểm.** a. Ưu điểm - không cần đăng nhập. - Không cài đặt. - Thao tác trực tiếp trên giao diện web. - không giới hạn số sơ đồ. - Trực quan dễ sử dụng. - Xuất nhập tập tin dễ dàng. - Hỗ trợ gõ công thức toán học. - hỗ trợ chế độ ngoại tuyến. b. Nhược điểm. cho phép xuất dưới dạng như xml, html nhưng lại bị mã hóa.
D. **Cài đặt và sử dụng.**		
	GV: Giới thiệu các bước 	4. **Cài đặt và sử dụng.**

	  Giới thiệu từng thành phần trong giao diện. GV yêu cầu HS lên bảng bắt đầu vẽ sơ đồ. HS: thực hiện theo yêu cầu. GV: yc HS vẽ các sơ đồ khối đã học.	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học bài. Xem trước chủ đề 6.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày soạn: 4/11/2019.
Tuần 11, 12. Tiết 22, 23, 24

Chủ đề : CẤU TRÚC RẼ NHÁNH

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

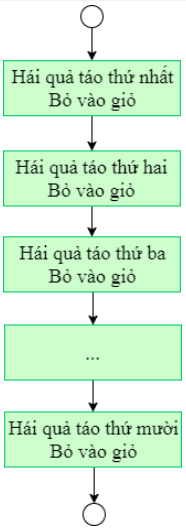
- Toán tử so sánh logic.
- Hiểu được khái niệm biểu thức điều kiện.
- Hiểu được câu lệnh rẽ nhánh (dạng thiếu và dạng đủ)
- Hiểu được câu lệnh ghép.
- Vận dụng viết đúng câu lệnh điều kiện trong chương trình Pascal.
- Vận dụng nâng cao: điều kiện lồng nhau (nếu hợn 3 ìf lồng nhau thì tham khảo bài đọc thêm về lệnh case trang 44)

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

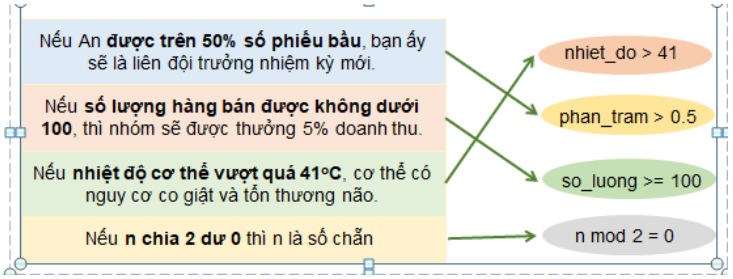
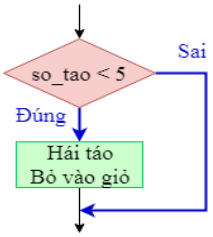
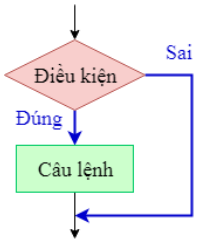
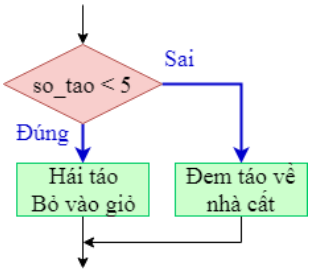
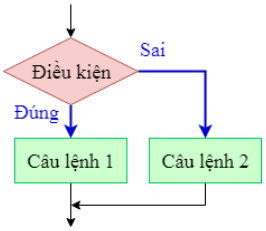
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học,TIVI

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : yc HS đọc tình huống trang 39. HS đọc tình huống trang 39 GV: cho HS tìm hiểu sơ đồ khối theo cấu trúc tuần tự.	

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

Hướng Hs đến việc thực hiện các lệnh tuần tự
GV: cho Hs đọc vấn đề phát sinh
HS: đọc vấn đề phát sinh trang 39
GV: hướng đến sự rẽ nhánh.
Chuyển hoạt động khám phá.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">B. Hoạt động khám phá:</td>
</tr>
<tr>
<td>Khám phá 1: Thế nào là cấu trúc rẽ nhánh
Mục đích: HS đọc SGK biết được cấu trúc rẽ nhánh</td>
<td>Gv: cho HS đọc nội dung trang 40.
Hướng dẫn HS về cấu trúc rẽ nhánh. Nếu thì.
Cho VD để HS dễ nắm bắt.
GV: giới thiệu 2 dạng cấu trúc rẽ nhánh
HS: tìm hiểu nêu VD.
GV: cho HS xác định điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh.
HS: thực hiện theo yêu cầu.
HS: ghi bài</td>
<td>1: Thế nào là cấu trúc rẽ nhánh
Cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các hoạt động khác nhau tùy theo một điều kiện cụ thể có được thỏa mãn hay không.
Có 2 dạng cấu trúc rẽ nhánh: dạng thiếu và dạng đủ.</td>
</tr>
<tr>
<td>Khám phá 2: Tìm hiểu về các phép toán liên quan đến biểu thức điều kiện.
Mục đích: HS đọc SGK biết các phép toán liên quan</td>
<td>GV: cho HS tìm hiểu bảng kí hiệu
<table>
<tr><th>Kí hiệu</th><th>So sánh</th><th>Ví dụ</th><th>Kết quả phép so sánh</th></tr>
<tr><td>=</td><td>Bằng</td><td>5=9</td><td>False</td></tr>
<tr><td><</td><td>Nhỏ hơn</td><td>3<5</td><td>True</td></tr>
<tr><td>></td><td>Lớn hơn</td><td>9>6</td><td>.....</td></tr>
<tr><td><></td><td>Khác</td><td>6<>5</td><td>.....</td></tr>
<tr><td><=</td><td>Nhỏ hơn hoặc bằng</td><td>8<=3</td><td>.....</td></tr>
<tr><td>>=</td><td>Lớn hơn hoặc bằng</td><td>4>=7</td><td>.....</td></tr>
</table>
HS: tìm hiểu , khám phá .
GV cho HS thực hiện bài tập</td>
<td>2: Tìm hiểu về các phép toán liên quan đến biểu thức điều kiện.
- Các phép so sánh thường được sử dụng để biểu diễn điều kiện.
- Phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thỏa mãn, ngược lại thì điều kiện không được thỏa mãn.
- Giá trị của phép so sánh and là đúng khi và chỉ khi tất cả các phép so</td>
</tr>
</table>

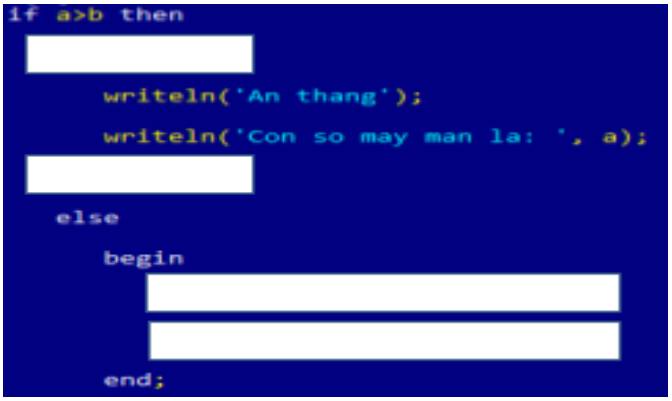
	 HS: thực hiện. GV: Giới thiệu về phép toán and, or.	sánh đơn giản đều đúng. Ngược lại có giá trị sai. - Giá trị của phép so sánh or chỉ sai khi và chỉ khi tất cả các phép so sánh thành phần đều sai. Ngược lại có giá trị đúng.
Khám phá 3: **Các dạng câu lệnh điều kiện và cú pháp.** Mục đích: HS đọc SGK biết câu lệnh điều kiện và cú pháp.	GV: giới thiệu 2 dạng cấu trúc rẽ nhánh. HS tìm hiểu khám phá. GV: cho thêm nhiều vd cho HS nắm vững kiến thức. GV: giới thiệu sơ đồ khối.    	3: **Các dạng câu lệnh điều kiện và cú pháp.** - **Dạng thiếu.** If <điều kiện> then <câu lệnh>; * Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. nếu điều kiện đực thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh. Ngược lại câu lệnh bị bỏ qua. - Dạng đủ. If <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>; * Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. nếu điều kiện đực thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh1 . Ngược lại câu lệnh 2sẽ được thực hiện.
C. Hoạt động trải nghiệm:		
Trải nghiệm 1: viết câu lệnh điều kiện Mục đích: viết được câu lệnh Đk	GV: Cho HS đọc yêu cầu. GV: YC HS viết câu lệnh Đk trong bài.ghi bảng phụ. HS: hoạt động nhóm thực hiện yc, treo bảng phụ. GV: nhận xét.	

	a) Nếu a nhỏ hơn 0 thì in ra màn hình "số âm".
	`if a<0 then write ('so am');`
	b) Nếu Tổng điểm lớn hơn hoặc bằng 5 thì in ra màn hình "đậu".
	`if tong_diem>=5 then write('dau');`
	c) Nếu b chia cho 2 dư 0 thì in ra màn hình "b là số chẵn". Nếu b chia cho 2 dư 1 thì in ra màn hình "b là số lẻ".
	Cách 1: Viết hai câu lệnh điều kiện dạng thiếu:
	`if (b mod 2 = 0) then write(b,' la so chan');`
	`if (b mod 2 = 1) then write(b,' la so le');`
	Cách 2: Viết một câu lệnh điều kiện dạng đủ:
	`if (b mod 2 = 0) then write(b,' la so chan') else write(b,' la so le');`
	Không có dấu chấm phẩy ở đây	

Trải nghiệm 2: con số may mắn
Mục đích: xác định được điều kiện của bài toán.
	GV: cho HS đọc yC
	HS: đọc YC.
	GV: YC HS xác định input, output ghi bảng phụ.
	HS: xác định input , output. Hoàn chỉnh mô tả thuật toán và chương trình.
	`program so_sanh;`
	`var a, b: integer;`
	`begin`
	`{Buoc 1: Nhap hai so nguyen a, b tu ban phim}`
	`write('Nhap so a'); readln(a);`
	`write('Nhap so b'); readln(b);`
	`writeln;`
	`{Buoc 2: Neu a > b thi hien ra man hinh An thang}`
	`if [ ] then write('An thang');`
	`readln;`
	`end.`	

Trải nghiệm 3: Con số may mắn tiếp theo
Mục đích: Bổ sung chương trình cho hoàn chỉnh.
	GV: cho HS hoàn chỉnh thêm thông báo.
	`if [ ] then`
	`begin`
	`writeln('An thang');`
	`writeln('Con so may man la: ', a);`
	`end;`	

Trải nghiệm 4: Con số may mắn tiếp theo Mục đích:	GV: cho HS đọc YC. Hướng dẫn HS viết chương trình.(câu lệnh dạng đủ) HS: hoạt động nhóm thực hiện ghi bảng phụ, treo bảng phụ. GV nhận xét.	

Bổ sung chương trình cho hoàn chỉnh.	Giải thích.  	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học bài. Đọc bài đọc thêm trang 46.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày soạn: 16/11/2019

Tuần 13, 14. Tiết 25, 26, 27, 28

BÀI TẬP THỰC HÀNH 2
CHƯƠNG TRÌNH GIẢI BÀI TOÁN TIN HỌC.

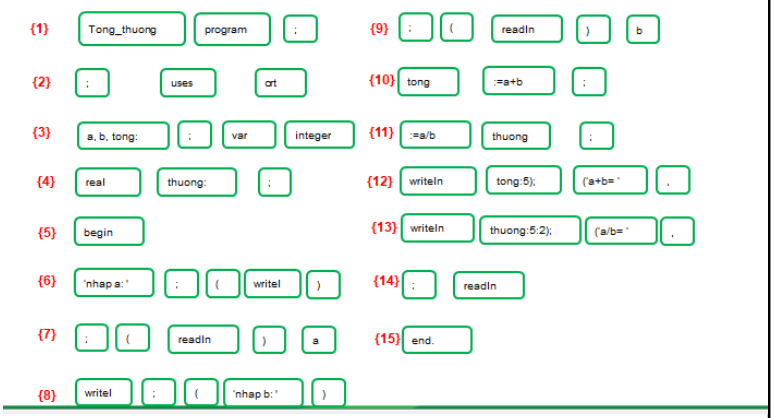
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Có khả năng viết được chương trình đơn giản bằng Pascal.
- Có khả năng dịch và sửa lỗi đơn giản của chương trình.
- Có khả năng khai báo biến phù hợp.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

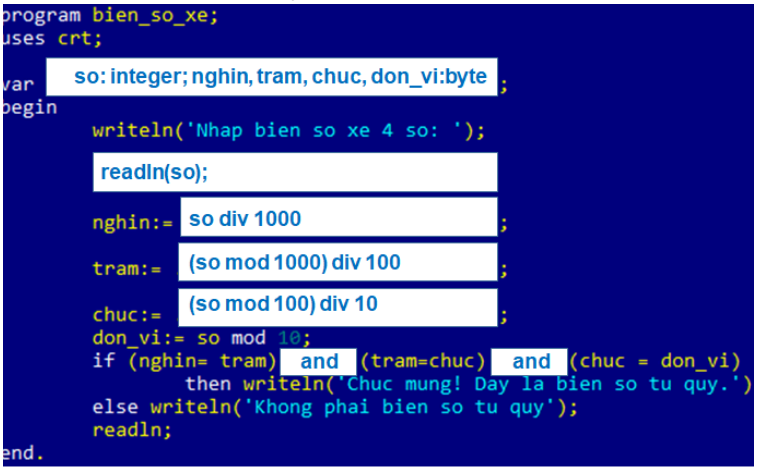
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi: 1. Em hãy viết cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu? cho ví dụ? 2. Em hãy viết cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ ? cho ví dụ? GV : gọi 2 Hs trả lời. HS: thực hiện theo yc GV. GV nhận xét cho điểm.	
B. Các tình huống		
Tình huống 1: Chương trình cộng và chia 2 số nguyên.	Gv: Giới thiệu tình huống: Chương trình cộng và chia 2 số nguyên . GV nêu câu hỏi 1: Câu 1: Sắp xếp lại cho đúng thứ tự các dòng lệnh.  {1} Tong_thuong program ; {2} ; uses crt {3} a, b, tong: ; var integer {4} real thuong: ; {5} begin {6} 'nhap a:' ; (writel) {7} ; (readln) a {8} writel ; ('nhap b:') {9} ; (readln) b {10} tong :=a+b ; {11} :=a/b thuong ; {12} writeln tong:5); ('a+b= ' , {13} writeln thuong:5:2); ('a/b= ' , {14} ; readln {15} end. YC HS thực hiện . Gọi mỗi HS thực hiện 3 lệnh.	Tình huống 1: chương trình cộng và chia 2 số nguyên. Câu 1: Sắp xếp lại cho đúng thứ tự các dòng lệnh.

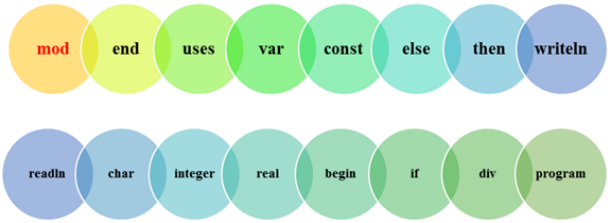
<table>
<tr>
<td></td>
<td>GV: yc học sinh đọc câu 2:
Câu 2: viết chương trình hoàn chỉnh bằng Pascal, dịch và chạy chương trình
<table>
<tr><th>a</th><th>b</th><th>tong</th><th>thuong</th></tr>
<tr><td>425</td><td>13</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>-356</td><td>95</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>238</td><td>77</td><td></td><td></td></tr>
</table>

GV: Hướng dẫn HS viết chương trình.
HS thực hành.</td>
<td>Câu 2: viết chương trình hoàn chỉnh bằng Pascal, dịch và chạy chương trình</td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 2: chương trình cuộc đua ốc và rùa.</td>
<td>Gv yc HS đọc tình huống.
GV: Phân tích đề .
HS đọc câu 3: So sánh chương trình của 3 bạn An, Nam, Nga.
YC HS so sánh.
Nêu ra điểm khác nhau.
Chạy chương trình với bộ thử.
Nêu nhận xét. Chương trình bạn An sai.
HS đọc câu 4:Em hãy giải thích tại sao chương trình của An bị sai.
GV: Vì có 2 điều kiện đúng.</td>
<td>Tình huống 2: chương trình cuộc đua ốc và rùa.
câu 3: So sánh chương trình của 3 bạn An, Nam, Nga.

câu 4:Em hãy giải thích tại sao chương trình của An bị sai.</td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 3: Chương trình kiểm tra biển số xe.</td>
<td>GV yc HS đọc tình huống.
HS: thực hiện theo yc.


HS gõ chương trình, dịch chạy chương trình.
GAME: NHANH TAY LẸ MẮT.</td>
<td>Tình huống 3: Chương trình kiểm tra biển số xe.
Câu 5: bổ sung chương trình.

GAME: NHANH TAY LẸ MẮT</td>
</tr>
</table>

	 		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
1	O	D	I	V	A	E	I	F	G	E	H	I	K
2	B	D	G	D	Z	P	R	O	G	R	A	M	R
3	C	F	T	H	E	N	R	D	Z	E	Z	H	N
4	C	M	N	S	E	I	N	T	E	G	E	R	W
5	O	Z	C	G	R	D	Z	U	S	E	S	Q	R
6	N	R	H	R	H	E	B	O	S	X	D	Z	I
7	S	E	A	F	R	M	A	U	A	O	L	D	T
8	T	A	R	A	T	A	I	D	M	O	P	X	E
9	X	L	W	G	R	T	Z	Q	L	G	W	T	L
10	Q	T	J	E	C	X	R	T	J	N	L	R	N
11	Z	Z	S	G	Q	Z	E	N	D	R	X	L	G
12	K	L	Z	R	J	W	L	R	J	V	A	R	R
13	E	B	E	G	I	N	E	Q	C	W	T	T	G		Tìm tất cả các từ trong bảng. .
D. Hướng dẫn về nhà		
	Xem lại tất cả những gì đã học . đọc trước bài luyện gõ phím nhanh Typing.com.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày 30/11/2019
Tuần 15. Tiết 29, 30

LUYỆN GÕ PHÍM NHANH BẰNG TYPING.COM

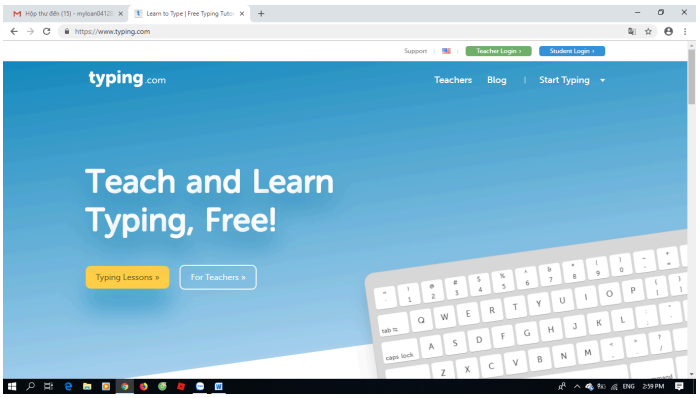
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Hiểu biết về đặc điểm và chức năng của typing.com.
- Có khả năng sử dụng Typing.com

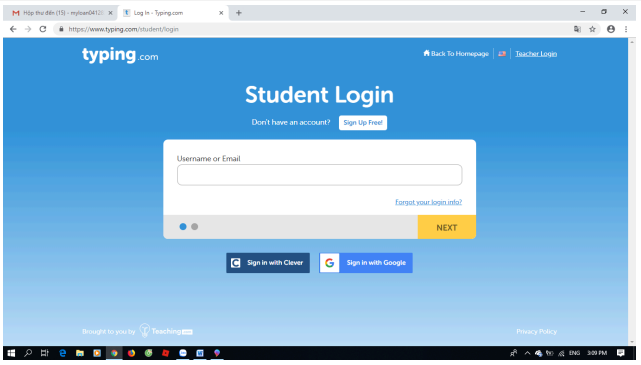
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

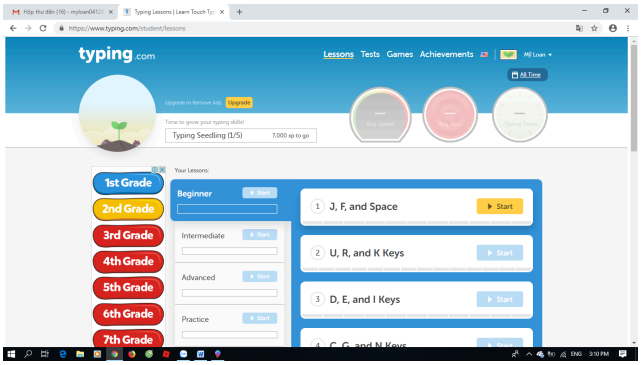
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, Phần mềm.

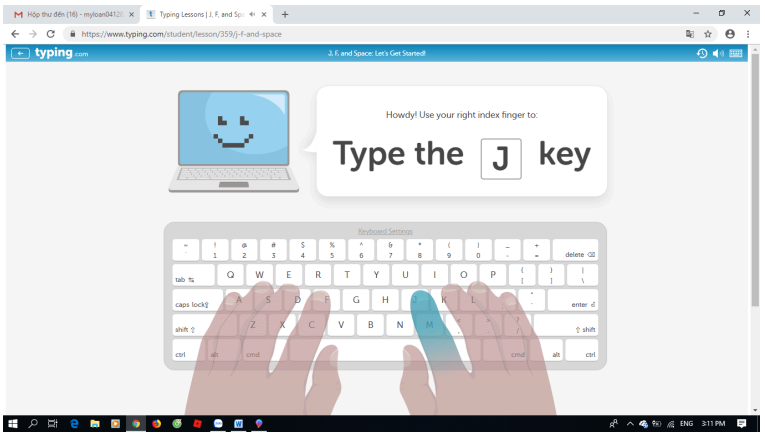
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Giới thiệu.		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : Vấn đề gõ phím nhanh luôn là vấn đề khó khăn đối với học sinh mặc dù đã học tin học từ năm lớp 6. Do đó trong chương trình sẽ có những phần mềm học tập hỗ trợ học sinh kĩ năng luyện gõ phím. Ở chương trình lớp 8 chúng ta sẽ tìm hiểu phần mềm typing.com. Giới thiệu địa chỉ ứng dụng typing.com 	**1. Giới thiệu**. Typing.com là ứng dụng web hỗ trợ luyện tập đánh máy bằng 10 ngón tay, giúp cải thiện tốc độ đánh máy nhanh và chính xác hơn thông qua các bài tập theo cấp độ từ dễ đến khó.
B. Đặc điểm và chức năng.		
	GV: giới thiệu đặc điểm. HS: đọc nd trang 65. GV: giới thiệu chức năng. HS đọc nội dung trang 66.	**2. Đặc điểm và chức năng.** a, đặc điểm. - Có nhiều cấp độ cho em luyện tập.

		- Có thể kiểm tra tốc độ đánh máy. - Có nhiều trò chơi sinh động hấp dẫn. - Hỗ trợ 15 bàn phím quốc tế. b, chức năng. - Trực quan, sinh động và dễ sử dụng. - Kết quả chuyên nghiệp.
C. Ưu điểm, nhược điểm.		
	GV: giới thiệu ưu điểm HS: ghi bài. GV giới thiệu nhược điểm HS: ghi bài.	3. **Ưu điểm, nhược điểm.** a. Ưu điểm - Miễn phí, giao diện thân thiện.. - Không cài đặt, không cần đăng kí - Có nhiều trò chơi sinh động với nhiều cấp độ khác nhau. - Bàn phím ảo phản hồi liên tục, hiển thị ngón tay nào cần nhấn phím nào, giúp em không cần nhìn xuống bàn phím và bàn tay trong khi gõ. - Em có thể thực hành tr6en bất cứ thiết bị nào có kết nối internet như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại…. b. Nhược điểm. Chưa hỗ trợ gõ chữ việt.
D. **Cài đặt và sử dụng.**		
	GV: Giới thiệu các bước	**4. Cài đặt và sử dụng.** - Đăng kí tài khoản(không bắt buộc). - Khai thác và sử dụng.







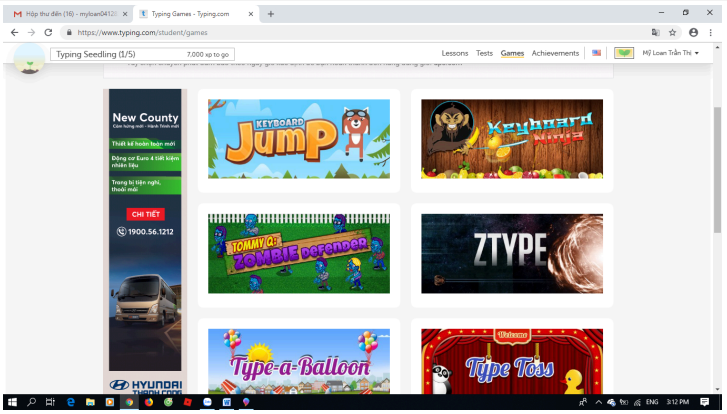
Giới thiệu từng thành phần trong giao diện.

GV yêu cầu HS lên bảng thực hiện đăng kí tai khoản

HS: thực hiện theo yêu cầu.

GV: yc HS thực hiện sử dụng typing.com

Trong mục game có nhiều trò chơi để em luyện tập.

	 GV: cho học sinh luyện tập. HS: thực hiện luyện tập gõ phím.	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học bài từ chủ đề 1 đến chủ đề 6. tuần sau ôn tập. kiểm tra 1 tiết.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Ngày 7/12/2019
Tuần 16. Tiết 31, 32

ÔN TẬP + KIỂM TRA 1 TIẾT THỰC HÀNH

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Ôn tập các nội dung trọng tâm về: dữ liệu và biến trong chương trình, cấu trúc tuần tự, cấu trúc rẽ nhánh.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Kiểm tra bài cũ kết hợp trong quá trình ôn tập.

Hoạt động của gv	Hoạt động của HS	Nội dung

+ 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. ? Cú pháp khai báo biến, hằng? ? Cú pháp câu lệnh nhập? ? Cú pháp câu lệnh xuất? ? Cú pháp câu lệnh gán? ? Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu? ? Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ? **+ Hoạt động 2:** *Vận dụng để làm một số bài tập.* Bài 1: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực?	* Kiểu dữ liệu cơ bản : - Interger : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự. - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>; Read/readln(<biến 1> [, <biến 2>,…(<biến n>]); Write/writeln(<tham số 1>[, tham số 2>,..]); <tên biến>:=<biểu thức cần gán giá trị cho biến>; If<điều kiện> then <câu lệnh>; If<điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>; Var n: integer; M: real;	**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 - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>; Read/readln(<biến 1> [, <biến 2>,…(<biến n>]); Write/writeln(<tham số 1>[, tham số 2>,..]); <tên biến>:=<biểu thức cần gán giá trị cho biến>; <tên biến>:=<biểu thức cần gán giá trị cho biến>; If<điều kiện> then <câu lệnh>; If<điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>; **2. Vận dụng để làm một số bài tập.** Bài 1: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực? **Var n: integer;**

Bài 2: Em hãy viết câu lệnh in ra màn hình dòng chữ ‘xin chao’ Bài 3: Em hãy viết câu lệnh nhập giá trị cho biến soluong? Bài 4: em hãy viết câu lệnh điều kiện cho các tình huống sau? a. Nếu a >5 thì in ra màn hình số a. b. Nếu c>d thì in ra màn hình ‘số c là số lớn’ ngược lại thì in ‘số d là số lớn’ Bài 5: Em hãy xác định thành phần trong câu lệnh sau? a. If 15 mod 3=0 then write (’15 chia hết cho 3’); b. If b mod 2=0 then b:=b+10 else b:=b+5;	Write(‘xin chao’); Readln(soluong); a. if a>5 then write(a); b. if c>d then write(‘số c là số lớn’) else write (‘số d là số lớn’); a. Điều kiện: 15 mod 3 =0 Câu lệnh: write (’15 chia hết cho 3’); b. Điều kiện: b mod 2 =0 Câu lệnh 1: b:=b+10; Câu lệnh 2: b:=b+5;	**m: real;** Bài 2: Em hãy viết câu lệnh in ra màn hình dòng chữ ‘xin chao’ **Write(‘xin chao’);** Bài 3: Em hãy viết câu lệnh nhập giá trị cho biến soluong? **Readln(soluong);** Bài 4: em hãy viết câu lệnh điều kiện cho các tình huống sau? a. Nếu a >5 thì in ra màn hình số a. b. Nếu c>d thì in ra màn hình ‘số c là số lớn’ ngược lại thì in ‘số d là số lớn’ a. **if a>5 then write(a);** b. **if c>d then write(‘số c là số lớn’) else write (‘số d là số lớn’);** Bài 5: Em hãy xác định thành phần trong câu lệnh sau? a. If 15 mod 3=0 then write (’15 chia hết cho 3’); b. If b mod 2=0 then b:=b+10 else b:=b+5; a. **Điều kiện: 15 mod 3 =0** **Câu lệnh: write (’15 chia hết cho 3’);** b. **Điều kiện: b mod 2 =0** **Câu lệnh 1: b:=b+10;** **Câu lệnh 2: b:=b+5;**

Dặn dò

Ôn lại các kiến thức đã học, chuẩn bị nội dung để tiết sau làm bài KT1T

KIỂM TRA 1 TIẾT (Thực hành)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

Kiểm tra các nội dung trọng tâm về: dữ liệu và biến trong chương trình, cấu trúc tuần tự, cấu trúc rẽ nhánh.

II. **PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC**

- Đề kiểm tra

- Các 11 đến 15, bài tập thực hành lớp 8, trong hệ thống bài tập thực hành khối 8-Trang hdbmtinhocts.blogspot.com.

III. **Đề bài**.

Câu 1: Em hãy viết khai báo biến cho tình huống sau(4đ)

HỒ SƠ HỌC SINH LỚP 8A
- Tên: nguyễn văn an - Điểm toán: 7,5 - Điểm văn: 6,5 - Điểm tin học: 7,8

Câu 2: Em hãy viết câu lệnh điều kiện cho các tình huống sau (2 đ)

a. Nếu n chia 2 dư 0 thì n là số chẵn.

b. Nếu a>b thì in ra số a lớn, ngược lại thì in ra số b lớn.

Câu 3: Em hãy xác định các thành phần trong câu lệnh điều kiện sau(2 đ)

a. If diem>=8.0 then write(‘loai gioi’);

b. If huong>an then write(‘huong cao hon’) ;

Câu 4: Em hãy viết câu lệnh in ra màn hình dòng chữ: kiem tra 1 tiet (1đ)

Câu 5: em hãy viết câu lệnh nhập giá trị cho biến điemtin(1 đ)

Tuần 17, 18
Tiết 33, 34, 35

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Ôn tập các nội dung trọng tâm từ chủ đề 1 đến chủ đề 6

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động của gv	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: *Củng cố lại một số kiến thức đã học* ? Ngôn ngữ lập trình là gì? ? Thuật toán là gì? ? Có bao nhiêu cách mô tả thuật toán? ? Kể tên các từ khóa đã học? ? Trong Pascal có những kiểu dữ liệu cơ bản nào. ? Hãy nêu các phép toán cơ bản.	* Là ngôn ngữ viết chương trình máy tính. * là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước. * 2 cách: liệt kê các bước, sơ đồ khối. * program, uses, begin, end, var, const. * Kiểu dữ liệu cơ bản : - Interger : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự. - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : /	**1. Củng cố lại một số kiến thức đã học.** * Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ viết chương trình máy tính. * Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước. * có 2 cách mô tả thuật toán là liệt kê các bước, sơ đồ khối. * từ khóa: program, uses, begin, end, var, const. * Kiểu dữ liệu cơ bản : - Interger : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự - Boolean: logic * Các phép toán cơ bản : - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : /

? Cú pháp khai báo biến, hằng?	- Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>;	- Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. Var <tên biến>: <kiểu dữ liệu>; Const <tên hằng>= <giá trị>;
? Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?	● Dạng Thiếu If<điều kiện> then <câu lệnh>; ● Dạng đủ If<điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>; Cho ví dụ: If a> b then write (a); If a>b then Max := a else Max:= b;	● Dạng Thiếu If<điều kiện> then <câu lệnh>; ● Dạng đủ If<điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>; Cho ví dụ: If a> b then write (a); If a>b then Max := a else Max:= b;

+ Hoạt động 2: *Vận dụng để làm một số bài tập.*
Bài 1. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.
a) $\frac{a}{b}+\frac{c}{d}$;
b) ax^2+bx+c;
ax^2+bx+c;
c) $\frac{1}{x}-\frac{a}{5}(b+2)$;
d) $(a^2+b)(1+c)^3$
Bµi 2: H·y liÖt k¸ c¸c lçi cã trong ch¬ng tr×nh pascal dÝi ®©y vµ söa l¹i cho ®óng:
Const Pi:=3.1416;
Var cv, dt: interger
r: real;
Begin
r=5.5
	a) a/b+c/d;
	
	b) a*x*x+b*x+c ;
	a*x*x+b*x+c
	
	c) 1/x-a/5*(b+2);
	
	d)(a*a+b)*(1+c)*(1+c)*(1+c)
	
	- khai b¸o h»ng ph¶i dïng dÊu b»ng (=) thay cho dÊu g¸n (:=)
		2. Vận dụng để làm một số bài tập.
		
		Bài 1. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.
		a) $\frac{a}{b}+\frac{c}{d}$;
		b) ax^2+bx+c; ax^2+bx+c;
		c) $\frac{1}{x}-\frac{a}{5}(b+2)$;
		d) $(a^2+b)(1+c)^3$
		Bµi 2: H·y liÖt k¸ c¸c lçi cã trong ch¬ng tr×nh pascal dÝi ®©y vµ söa l¹i cho ®óng:
		Const Pi:=3.1416;
		Var cv, dt: interger
		r: real;
		Begin
		r=5.5
		cv=2*pi*r;
		dt=pi*r*r;

cv=2*pi*r;
dt=pi*r*r;
writeln(‘chu vi la:=cv’);
writeln(‘dien tich la:=dt’);
readln
End
 	
Bài 3: Em hãy cho biết kết quả của các phép chia sau:
15 mod 3=
15 div 3=
20 mod 3=
30 mod 10=
36 div 7=
40 mod 2=
Bài 4: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực?
	- ThiÕu dÊu ; sau lÖnh hai b¸o biÕn cv vµ dt vµ sau c©u lÖnh g¸n ®Çu tiªn.
	- ViÕt phÐp g¸n lµ dÊu := thay v× dÊu =
	- hai c©u lÖnh in kh«ng in gi¸ trÞ biÓu thøc ra mµn h×nh.
	- lçi khai b¸o kiÓu d÷ liÖu kh«ng phï hîp cho 2 biÕn cv vµ dt
	Ch¬ng tr×nh söa l¹i nh sau:
	Program CV_DT_hinh_trßn
	Const
	Pi=3.1416;
	Var
	cv, dt: real;
	r: real;
	Begin
	r:=5.5;
	cv:=2*pi*r;
	dt:=pi*r*r;
	writeln(‘chu vi la=’,cv);
	writeln(‘dien tich la=’,dt);
	readln
	End
	
	15 mod 3= 0
	15 div 3= 5
	20 mod 3= 2
	30 mod 10= 0
	36 div 7= 5
	40 mod 2= 0
	
	Var n: integer;
	M: real;
		writeln(‘chu vi la:=cv’);
		writeln(‘dientichla:=dt’);
		readln
		End
		
		Bài 3: Em hãy cho biết kết quả của các phép chia sau:
		15 mod 3= 0
		15 div 3= 5
		20 mod 3= 2
		30 mod 10= 0
		36 div 7= 5
		40 mod 2= 0
		
		Bài 4: em hãy khai báo biến sau: n kiểu số nguyên, m kiểu số thực?
		Var n: integer;
		M: real;

Tuần 19
Tiết 37, 38

Chủ đề 7: CẤU TRÚC LẶP.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

-Biết được tình huống sử dụng từng loại lệnh lặp.

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

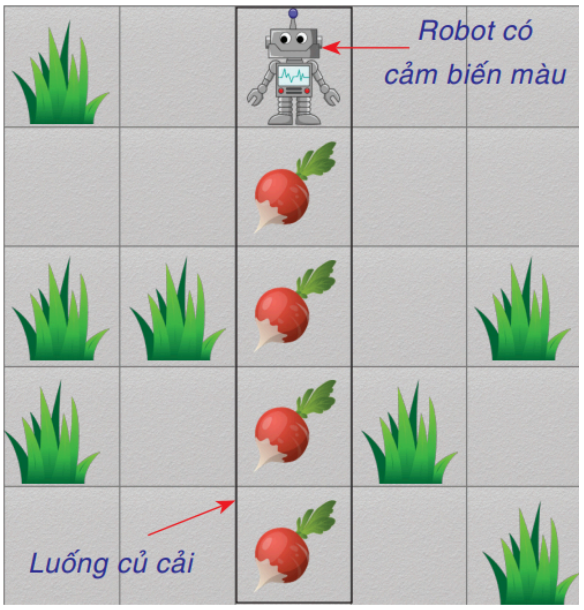
- Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : quan sát các hình, hoàn thành các bước lệnh trong chương trình điều khiển robot nhổ các củ cải đỏ bắt đầu từ bước 3.	



Các bước lệnh của robot
Bước 1. Tiến 1 bước
Bước 2: Nhổ củ cải thứ 1
Bước 3. Tiến 1 bước
Bước 4: Nhổ củ cải thứ 2
Bước 5: Tiến 1 bước
Bước 6:Nhổ củ cải thứ 3
Bước 7: Tiến 1 bước
Bước 8: Nhổ củ cải thứ 4.

Trong kĩ thuật lập trình, cấu trúc lặp được sử dụng để giải quyết bài toán lặp.
GV chuyển vào hoạt động khám phá

B. Hoạt động khám phá:

Khám phá 1: **Thế nào là hoạt động lặp?**
Mục đích: HS đọc SGK biết được Thế nào là hoạt động lặp?

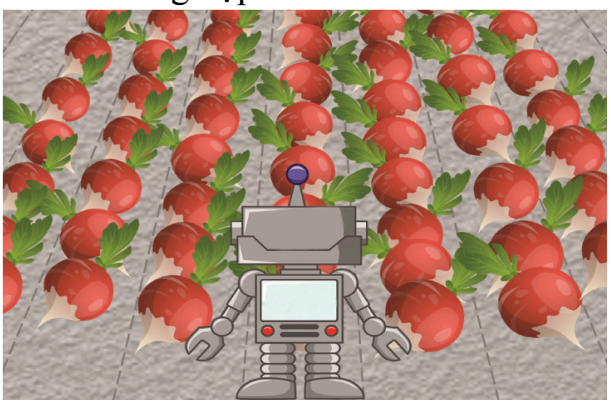
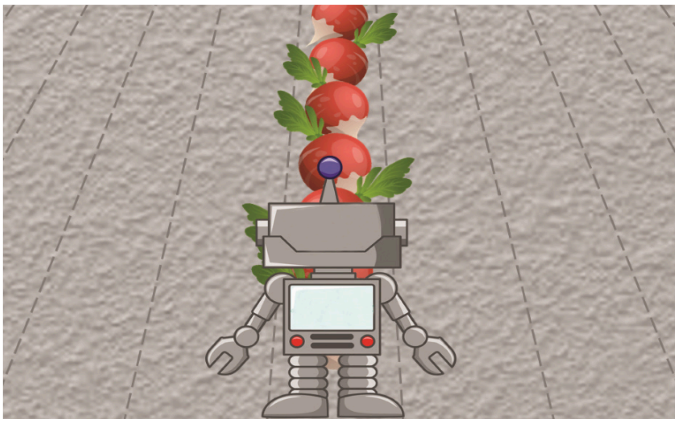
Gv: Giới thiệu tình huống: Em hãy xác định các hoạt động thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần.

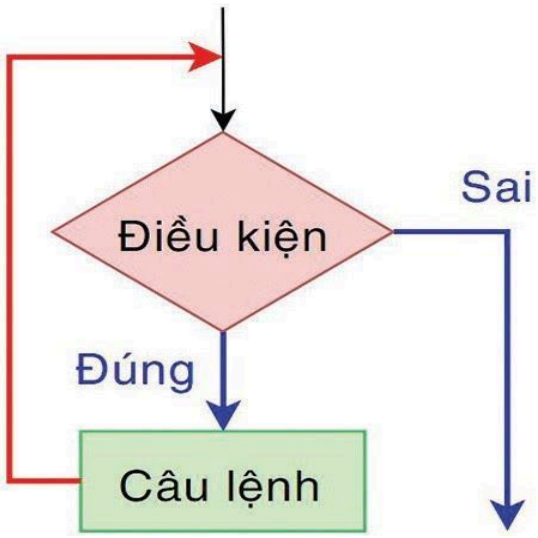
STT	Tình huống	Thực hiện hoạt động nhiều lần?
1	Kim giây quay 60 vòng. (Mỗi vòng tương ứng với một phút)	☑
2	Trong buổi tiệc sinh nhật 13 tuổi của An, An hát tặng các bạn một bài.	☐
3	Sáng thứ hai hàng tuần, trường An chào cờ đúng 7 giờ.	☑
4	Mỗi sáng gà trống đập cánh gáy vang ò ó o.	☑
5	Sáng nay, mẹ đi chợ mua cá về nấu canh chua.	☐

1.**Thế nào là hoạt động lặp?**

STT	Tình huống	Thực hiện hoạt động nhiều lần?
6	Em Nguyễn Đỗ Huyền Vi, học sinh lớp 8 đạt giải nhất cuộc thi viết thư quốc tế UPU năm 2017.	☐
7	Hằng ngày, bạn Long chạy bộ quanh công viên 10 vòng.	☑
8	Mỗi sáng, đồng hồ của Nam báo thức lúc 6 giờ.	☑
9	Trong nhà máy sản xuất nước ngọt, robot tự động đóng nắp chai trên băng chuyền.	☑
10	Các nhóm thảo luận bài tập về nhà.	☐

Gv: đánh giá câu trả lời của hs.

Khám phá 2: **Các dạng lặp** Mục đích: HS đọc SGK biết các dạng lặp	Gv cho HS quan sát SGK trang 5 Xét 2 trường hợp. TH1.   TH1: Ra lệnh cho robot nhổ đủ 100 củ cải thì dừng. TH2: Ra lệnh cho robot nhổ củ cải cho đến khi hết luống thì dừng. GV: hướng dẫn , hướng cho HS phân biệt lặp với số lần biết trước và chưa biết trước.	2. Các dạng lặp. Có 2 dạng lặp: lặp với số lần biết trước và lặp với số lần chưa biết trước.

Khám phá 3: **Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối.** Mục đích: HS đọc SGK biết Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối.		**3. Biểu diễn vòng lặp bằng sơ đồ khối.** Bước 1. Kiểm tra điều kiện. Bước 2. Nếu điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Nếu điều kiện sai thì câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện hành động lặp kết thúc.
Trải nghiệm 1: Thi đua làm hoa giấy Mục đích: xác định lặp với số lần biết trước và chưa biết trước.	HS: đọc gợi ý. GV: YC HS thực hiện a. Làm hoa b. 10 lần. c. Biết trước. d. 2 □ 1 □ 4 □ 3	
Trải nghiệm 1: Thi đua làm hoa giấy (tt) Mục đích: xác định lặp với số lần biết trước và chưa biết trước.	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. a. Không biết b. Cô giáo rung chuông. c. Chưa biết trước. d. 2 □ 4 □ 3 □1	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 9.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 20
Tiết 39, 40, 41

Chủ đề 8: LẶP VỚI SỐ LẦN BIẾT TRƯỚC.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước for...do trong Pascal.

- Hiểu lệnh ghép trong Pascal.
- Viết đúng được lệnh for...do trong một số tình huống đơn giản.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

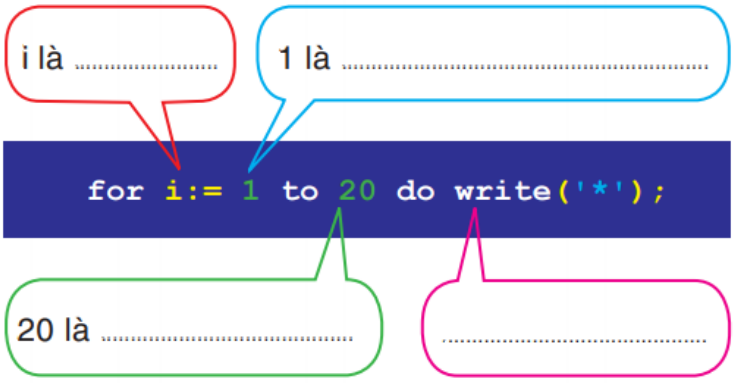
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động		

Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : quan sát các hình, hoàn thành chương trình để in ra màn hình như sau
	`program Nho_4_cu_cai;`
	`begin`
	`writeln('Tien 1 buoc');`
	`readln;`
	`end.`
	Tien 1 buoc
	Nho cu cai thu 1
	Tien 1 buoc
	Nho cu cai thu 2
	Tien 1 buoc
	Nho cu cai thu 3
	Tien 1 buoc
	Nho cu cai thu 4
	GV: YC HS trả lời các câu hỏi sau
	a. 1
	b. 4
	c. Biết trước
	d. Củ cải thứ 4 nhổ lên.	

<table>
<tr><td></td><td>GV: nhấn mạnh số lần nhổ cải lặp lại. trước khi thực hiện biết trước số lần thực hiện.
HS: thực hiện theo yc GV.
GV chuyển vào hoạt động khám phá</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">B. Hoạt động khám phá:</td></tr>
<tr><td>Khám phá 1: Nhận biết bài toán lặp với số lần biết trước.
Mục đích: HS nhận biết được lặp với số lần biết trước.</td><td>Gv: Giới thiệu tình huống: Em hãy xác định các hoạt động thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần.
<table><tr><th>STT</th><th>Tình huống</th><th>Số lần lặp</th><th>Lặp với số lần biết trước?</th></tr><tr><td>1</td><td>Kim giây quay 60 vòng. (Mỗi vòng tương ứng với một phút)</td><td>60</td><td>☑</td></tr><tr><td>2</td><td>Trong nhà máy, robot tự động đóng nắp chai nước trên băng chuyền.</td><td>Không biết</td><td>☐</td></tr><tr><td>3</td><td>Sáng thứ hai hàng tuần, trường An chào cờ lúc 7 giờ.</td><td>Không biết</td><td>☐</td></tr></table>
<table><tr><th>STT</th><th>Tình huống</th><th>Số lần lặp</th><th>Lặp với số lần biết trước?</th></tr><tr><td>4</td><td>Mỗi sáng, gà trống đập cánh gáy vang ò ó o.</td><td>Không biết</td><td>☐</td></tr><tr><td>5</td><td>Hằng ngày, bạn Long chạy bộ quanh công viên 10 vòng.</td><td>10</td><td>☑</td></tr><tr><td>6</td><td>Mỗi sáng, đồng hồ báo thức lúc 6 giờ.</td><td>Không biết</td><td>☐</td></tr></table>
Gv: đánh giá câu trả lời của hs.</td><td>1.Nhận biết bài toán lặp với số lần biết trước.
Với một bài toán lặp, nếu biết trước số lần lặp một/ nhiều hành động nào đó (giá trị cụ thể) thì đó là dạng bài toán lặp với số lần biết trước.</td></tr>
<tr><td>Khám phá 2: Sử dụng vòng lặp for…do
Mục đích: HS đọc SGK biết cách sử dụng vòng lặp for…do</td><td>Gv cho HS tìm hiểu nội dung SGK trang 11
GV: giới thiệu cú pháp câu lệnh lặp.
HS: quan sát, ghi nhận.
GV: chú ý cho HS về biến đếm, giá trị đầu, giá trị cuối…
GV: cho HS đọc VD1 trang 12
YC HS thực hiện điền vào chỗ trống.
HS thực hiện theo YC GV.
a.</td><td>2. Sử dụng vòng lặp for…do
Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần cho trước bằng cách sử dụng câu lệnh for…do có dạng như sau.
For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;
Trong đó
- For, to, do là các từ khóa.
- Biến đếm là biến kiểu số nguyên.</td></tr>
</table>



b. Số vòng lặp là 20.
c. GV mô phỏng(chạy chương trình bằng tay cho HS).

HS: Quan sát, nêu thắc mắc nếu có.
GV: YC HS đọc vd2

```
for j:= 1 to ..... do
    begin
        writeln('Tien 1 buoc ');
        writeln('Nho cu cai thu ',j);
    end;
```

a. 100. GV giải thích vì sao điền 100. Do nhổ 100 củ cải.
b. Số vòng lặp là 100.
c. Các từ khóa là for, to, do.
d. Mô phỏng. GV YC HS lên bảng thực hiện.

HS hoạt động cá nhân.
GV: YC HS đọc VD3.

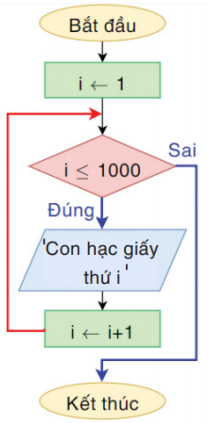
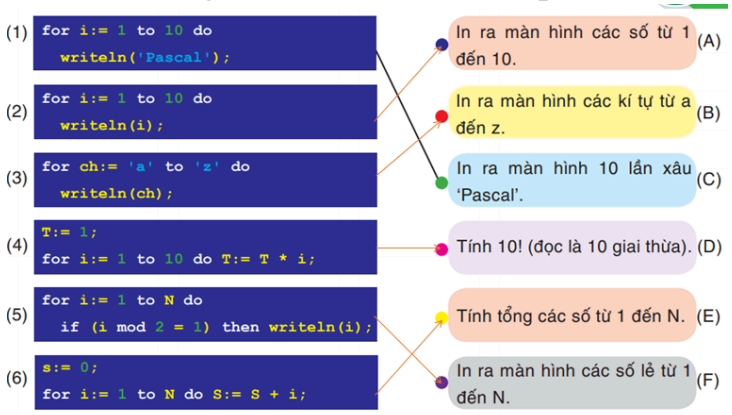
```
write('Nhap so cu cai: ');
readln(N);
for k:= 1 to ..... do
    begin
        writeln('Tien 1 buoc ');
        writeln('Nho cu cai thu ',.....);
    end;
```

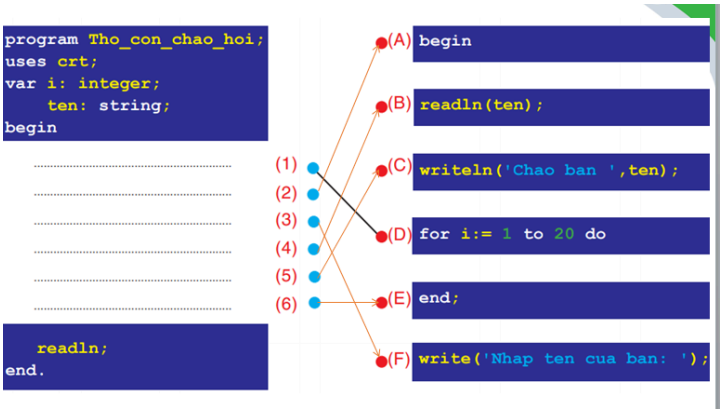
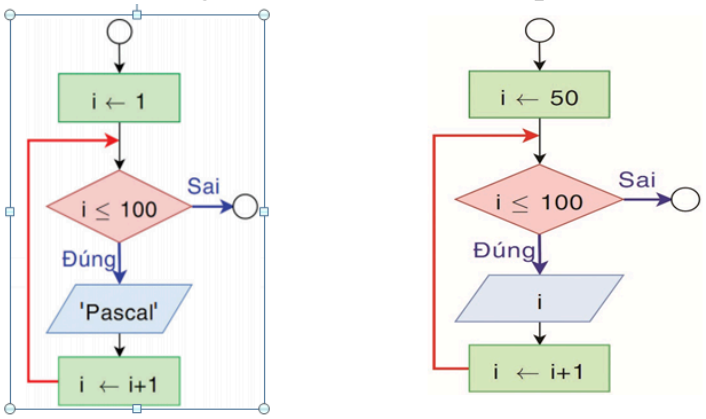
a. N, k
b. Số vòng lặp= n-1+1
c. Biến đếm là k, kiểu số nguyên.

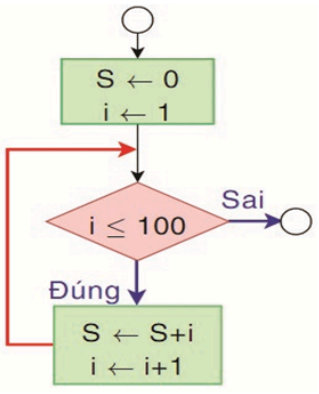
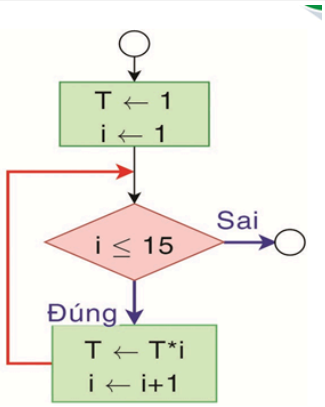
GV YC HS thực hiện VD4.

```
S:= 0;
for i:= ..... 1 ..... to ..... 10 ..... do ..... S := S + i; ..... ;
```

- Giá trị đầu, giá trị cuối là các giá trị nguyên.
- Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép.
- Số vòng lặp = giá trị cuối – giá trị đầu +1.
  - Hoạt động: Khi thực hiện ban đầu biến đếm sẽ nhận giá trị bằng giá trị đầu. Sau mỗi vòng lặp biến đếm sẽ được tự động tăng thêm một đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối.

	GV: hướng dẫn	
Trải nghiệm 1: Anh em Gấu gấp hạc giấy Mục đích: Giúp Gấu đếm số hạc.	HS: đọc gợi ý. GV: YC HS thực hiện  a. Có b. Con hạc giấy thứ i c. 1000 d. Biết trước. e. For i:=1 to 1000 do writeln(‘con hac giay thu i’) f. Số nguyên.	
Trải nghiệm 2: ý nghĩa câu lệnh lặp. Mục đích: xác định ý nghĩa câu lệnh lặp	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.  	
Trải nghiệm 3:	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.	

Vạch lá tìm sâu Mục đích: sửa lỗi trong các câu lệnh for..do	a) `for i:= 1 to 7 do ; writeln('Pascal');` ..... b) `for i:= 0 to 5 writeln('=.=');` ..... c) `for i:= 6 to 1 do writeln('Hello');` ..... d) `for i = 2 to 10 do write(i);` ..... e) `for i:= 5 to 10.5 do write(i);` ..... f) `for i:= 5 do 5 do write(i);`	
Trải nghiệm 4: Thỏ con làm quen bạn mới Mục đích: sắp xếp các câu lệnh trong chương trình	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. 	
Trải nghiệm 5: Đố em Mục đích: đọc sơ đồ khối.	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. 	

	 	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 17.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 21, 22
Tiết 42, 43

BÀI TẬP THỰC HÀNH 3
SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR…DO.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Đọc hiểu chương trình có sử dụng vòng lặp for...do.
- Viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for...do.
- Biết sử dụng câu lệnh ghép trong vòng lặp.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, phòng máy.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		

Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi:
	1. Em hãy viết cú pháp câu lệnh for…do ? cho ví dụ?
	2. Em hãy xác định vị trí sai trong các câu lệnh sau:
	a. For i=1 to 3 do j:=j+1;
	b. For n:=1 to 5 ; do write('a');
	c. For m:=1,3 to 5 do write('*');
	GV : gọi 2 Hs trả lời.
	HS: thực hiện theo yc GV.
	GV nhận xét cho điểm.	

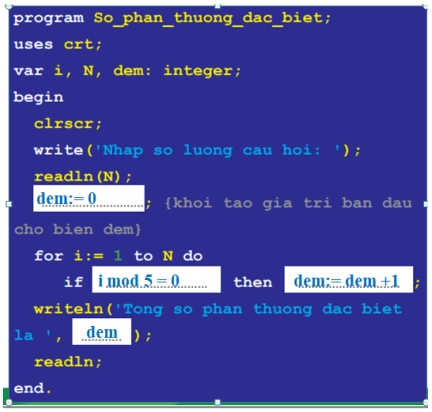
B. Các tình huống		
Tình huống 1: Sử dụng câu lệnh lặp để viết chương trình in ra màn hình 50 dấu *	Gv: Giới thiệu tình huống: Sử dụng câu lệnh lặp để viết chương trình in ra màn hình 50 dấu * GV nêu câu hỏi 1: Câu 1: a. Xác định bài toán - Input: không có. - Output: in ra 50 dấu * YC HS thực hiện b. Viết phần khai báo biến. Var j:integer;	Tình huống 1: Sử dụng câu lệnh lặp để viết chương trình in ra màn hình 50 dấu * Câu 1: a. Xác định bài toán - Input: không có. - Output: in ra 50 dấu * b. Viết phần khai báo biến. Var j:integer;

	c. for j:= 1 to 50 do write('*');
	GV YC HS lên bảng khai báo. HS cò thể khai báo tên biến khác vẫn được
	GV: yc học sinh đọc câu 2:
	a. Điền vào chỗ trống
	`{1} program sao1;`
	`{2} uses crt;`
	`{3} var j: integer;`
	`{4} begin`
	`{5} clrscr;`
	`{6} for j:= 1 to 50 do write('*');`
	`{7} writeln;`
	`{8} readln;`
	`{9} end.`
	b. Xuống dòng.
	GV yc HS trả lời câu b. giải thích.
	GV giới thiệu tình huống writeln đứng 1 mình.
		c. for j:= 1 to 50 do write('*');

Tình huống 2: Viết chương trình in ra màn hình 10 dòng, mỗi dòng 50 dấu *	Gv yc HS đọc tình huống. Câu 3 GV: Phân tích đề .  a. Input: không có Output: Hình chữ nhật có 10 dòng, mỗi dòng 50 ngôi sao.	Tình huống 2: Viết chương trình in ra màn hình 10 dòng, mỗi dòng 50 dấu *

	``
	{1} program sao2;
	{2} uses crt;
	{3} var i, j: integer;
	{4} begin
	{5} clrscr;
	{6} //vong lap 1
	{7} for i:= 1 to 10 do
	{8} begin
	{9} //vong lap 2
	{10} for j:= 1 to 50 do write('*');
	{11} writeln;
	{12} end;
	{13} readln;
	{14} end.
	``
	HS đọc câu 4
	``
	program sao3;
	uses crt;
	var i, j: integer;
	begin
	clrscr;
	//vong lap 1
	for i:= 1 to 10 do
	begin
	// vong lap 2
	for j:= 1 to i do
	write('*');
	writeln;
	end;
	readln
	end.
	``
	HS: thực hiện theo yc.
	GV nhận xét.	

Tình huống 3: Viết chương trình nhập vào số lượng câu hỏi, chương trình sẽ hiển thị tổng số bút mà bạn thủ	GV yc HS đọc tình huống.
	HS: thực hiện theo yc.
	YC 2 học sinh lên bảng trả lời 4 câu hỏi.
	``
	program tong_so_but;
	uses crt;
	var i, N, S: integer;
	begin
	clrscr;
	write('Nhap so luong cau hoi: ');
	readln(N);
	S:= 0; //khoi tao gia tri ban dau cho bien S
	for i:= 1 to N do S:= S + 2 * i;
	writeln('Tong so but can chuan bi la ',S,' cay but');
	readln;
	end.
	``
		Tình huống 3: Viết chương trình nhập vào số lượng câu hỏi, chương trình sẽ hiển thị tổng số bút mà bạn thủ quỹ cần chuẩn bị.

<table>
<tr>
<td>quỹ cần chuẩn bị.</td>
<td>
<table>
<tr><th>STT</th><th>Số câu hỏi</th><th>Tổng số bút cần mua</th></tr>
<tr><td>1</td><td>N = 8</td><td>72</td></tr>
<tr><td>2</td><td>N = 20</td><td>.....</td></tr>
<tr><td>3</td><td>N = 47</td><td>.....</td></tr>
<tr><td>4</td><td>N = 29</td><td>.....</td></tr>
</table>
Câu 6:YC HS thực hiện hoàn thành chương trình.


<table>
<tr><th>STT</th><th>Số câu hỏi</th><th>Số phần thưởng đặc biệt</th></tr>
<tr><td>1</td><td>N = 8</td><td>1</td></tr>
<tr><td>2</td><td>N = 20</td><td>4</td></tr>
<tr><td>3</td><td>N = 47</td><td>9</td></tr>
<tr><td>4</td><td>N = 21</td><td>4</td></tr>
</table>
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 4
Số nguyên tố.</td>
<td>GV YC HS đọc câu 7
HS thực hiện theo yêu cầu.
a. Input: n
Output: thông báo n là snt hay không.
b. Chọn c.
c.</td>
<td>Tình huống 4
Số nguyên tố.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

```
program So_nguyen_to;
var i, N: integer;
begin
  writeln ('Nhap so nguyen bat ki: ');
  readln ( N );
  if N < 2 then
     writeln(N,' khong phai la SNT')
  else
  begin
    for i:= 2 to N do
        if N mod i = 0 then break;
    if i = N then writeln (N,' la SNT')
    else writeln (N,' khong phai la SNT');
  end;
  readln;
end.
```

</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tình huống 5: bài toán vui thỏ và gà.</td>
<td>GV: gọi 1 HS đọc bài toán
YC HS đọc chương trình, tìm hiểu.
Giải thích.
HS đọc câu 8:
a. Input:không có
Output: số thỏ, số gà
b.
<table>
<tr><th>Kết quả</th><th>Chương trình của Long</th><th>Chương trình của Trang</th></tr>
<tr><td>Số gà</td><td>7</td><td>7</td></tr>
<tr><td>Số thỏ</td><td>36</td><td>36</td></tr>
</table>
</td>
<td>Tình huống 5: bài toán vui thỏ và gà.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">D. Hướng dẫn về nhà</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xem lại tất cả những gì đã học .</td>
<td></td>
</tr>
</table>

Tuần 21, 22
Tiết 44, 45, 46

Chủ đề 9: LẶP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

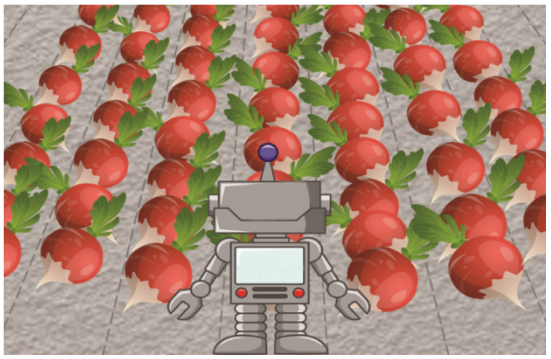
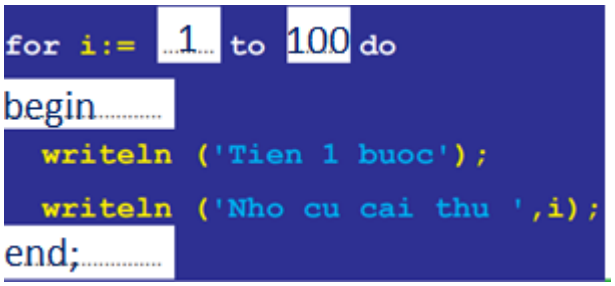
- Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong ngôn ngữ lập trình.
- Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc đến khi một điều kiện nào đó được thỏa mãn.
- Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần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

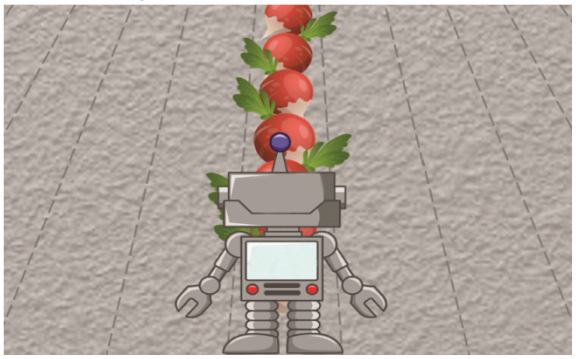
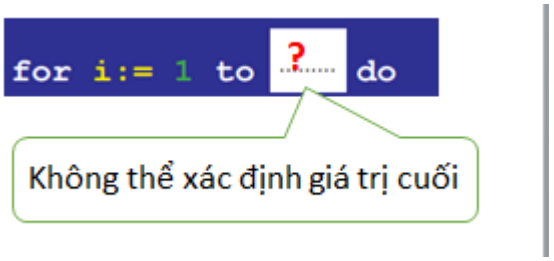
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

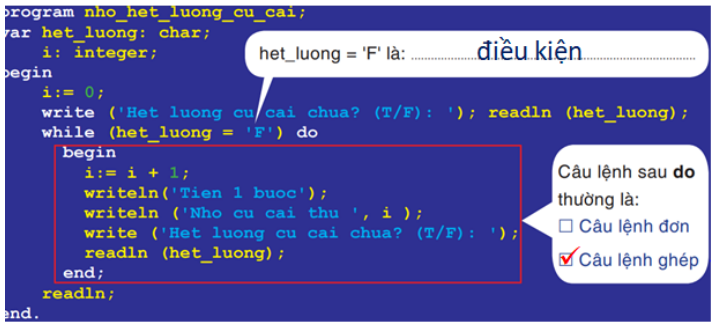
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		

<table>
<tr>
<td>Mục đích: tiếp cận kiến thức mới</td>
<td>GV đặt vấn đề : Viết chương trình thể hện những bước lệnh điều khiển robot thu hoạch củ cải theo các yêu cầu.
Yêu cầu 1: Thu hoạch 100 củ cải.



Yêu cầu 2: Thu hoạch củ cải cho đến khi hết một luống.



GV: Làm thế nào để lập trình với số lần chưa biết trước.
GV chuyển vào hoạt động khám phá</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">B. Hoạt động khám phá:</td>
</tr>
<tr>
<td>Khám phá 1: Nhận biết bài</td>
<td>Gv: Giới thiệu tình huống</td>
<td>1. Nhận biết bài toán lặp với số lần chưa biết trước.</td>
</tr>
</table>

toán lặp với số lần chưa biết trước. Mục đích: HS Nhận biết bài toán lặp với số lần chưa biết trước.	Bước 1. Khởi tạo i ← 0. Bước 2. Nhập giá trị biến het_luong là 'T' hoặc 'F'. Bước 3. Kiểm tra điều kiện het_luong = 'F' Bước 3.1: Nếu đúng thì qua bước 4. Bước 3.2: Nếu sai thì kết thúc. Bước 4. i ← i + 1. Bước 5. Bước 5.1: Tiến 1 bước. Bước 5.2: Nhổ củ cải thứ i. Quay lại bước 2. oạt động nhổ củ cải dừng lại khi: het_luong = 'T' ây là cấu trúc lặp với số lần: ☐ Biết trước ☑ Không biết trước **GV: hướng dẫn học sih xác định** **Ví dụ 3: Gieo hai hạt xí ngầu cho đến khi được hai mặt có cùng số nút** LỚP 8 - Phải gieo bao nhiêu lần? Chưa biết trước - Điều kiện dừng? Khi gieo được hai mặt có cùng số nút ➔ Đây là bài toán lặp với số lần chưa biết trước YC HS cho thêm nhiều ví dụ khác.	Đối với một bài toán lặp, nếu em không thể biết trước số lần lặp, thì đó là bài toán lặp với số lần chưa biết trước. Khi đó em cần biết được hoạt động lặp sẽ dừng khi nào.
Khám phá 2: **Cách viết và sử dụng vòng lặp while…do .** Mục đích: HS biết Cách viết và sử dụng vòng lặp while…do .	GV: giới thiệu cú pháp while…do. HS: lắng nghe GV: giải thích các yếu tố liên quan. Cho HS ví dụ để nắm rõ hơn. GV: YC HS xem ví dụ 1:  GV: YC HS đọc vd2 HS: đọc ví dụ GV: yêu cầu HS xác định input, output. HS: thực hiện.	2. **Cách viết và sử dụng vòng lặp while…do.** - Cú pháp. While <điều kiện> do <câu lệnh>; Trong đó: While, do là từ khóa. Điều kiện thường là phép so sánh. Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép. - Hoạt động Bước 1: kiểm tra điều kiện. Bước 2: trong khi ĐK đúng thì thực hiện câu lệnh và quay lại bước 1. Ngược lại câu lệnh

Xác định bài toán:

INPUT: ..... SX .....

OUTPUT: ..... S .....

Dựa vào sơ đồ khối, em hãy trả lời các câu hỏi:

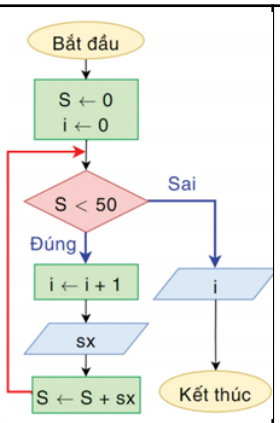
a) Thuật toán có cấu trúc lặp không?

b) Hoạt động chính nào được lặp?

c) Lặp bao nhiêu lần? Không biết trước

d) Điều kiện dừng?

Đây là cấu trúc lặp với số lần?



bị bỏ qua và thực hiện lệnh lặp kết thúc.

C. Hoạt động trải nghiệm:

Trải nghiệm 1: Em đã hiểu rõ về câu lệnh while..do chưa? Mục đích: giúp học sinh hiểu rõ hơn về câu lệnh while..do

GV: Đưa ra yêu cầu: tìm hiểu các đoạn chương trình sau:

HS: đọc gợi ý.

HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.

Đoạn chương trình	Mô phỏng hoạt động		

`n:= 0; S:= 20;`
`while S < 20 do`
`begin`
`  n:= n + 3;`
`  S:= S + n;`
`end;`
	Khởi tạo: n := 0; S := 20;		Số vòng lặp: 0
			Ý nghĩa: Điều kiện thực hiện lặp không thỏa mãn → Không thực hiện câu lệnh.

	S < 20?	**n :=n + 3;** **S := S + n;**	
	20 < 20 → sai Kết thúc vòng lặp		

`i:= 0; S:= 0;`
`while S <= 10 do`
`begin`
`  i:= i + 1;`
`  S:= S + i;`
`end;`
	Khởi tạo i = 0, ...		Số vòng lặp: .....
			Ý nghĩa: Tính tổng S = 1 + 2 + 3 + 4 + . . . đến khi S>10 thì dừng.

	S ≤ 10?	**i := i + 1;** **S := S + i;**	
	0 ≤ 10 → Đúng	i = 1, S = 1	
	1 ≤ 10 →	i = 2, S = 3	
	3 ≤ 10 →	.....	
	.....	.....	
	.....	.....	
	..... ≤ 10 → Sai		

`m:= 1; P:= 1;`
`while P <= 20 do`
`begin`
`  m:= m + 1;`
`  P:= P * m;`
`end;`
	Khởi tạo ....., ...		Số vòng lặp: .....
			Ý nghĩa: Tính tích P=.....

	P ≤ 20?	**m := m + 1;** **P := P * m;**	
	1 ≤ 20 → Đúng	m = 2, P = 2	
	2 ≤ 20 →	.....	
	.....	.....	
	.....		

`a:= 5;`
`while a < 6 do`
`writeln('a=',a);`
`a:= a + 1;`
	Khởi tạo		Số vòng lặp: vô cùng
			Ý nghĩa: Lặp vô hạn việc in ra màn hình số 5
			Việc lặp vô hạn có thể xảy ra do lỗi của người lập trình.

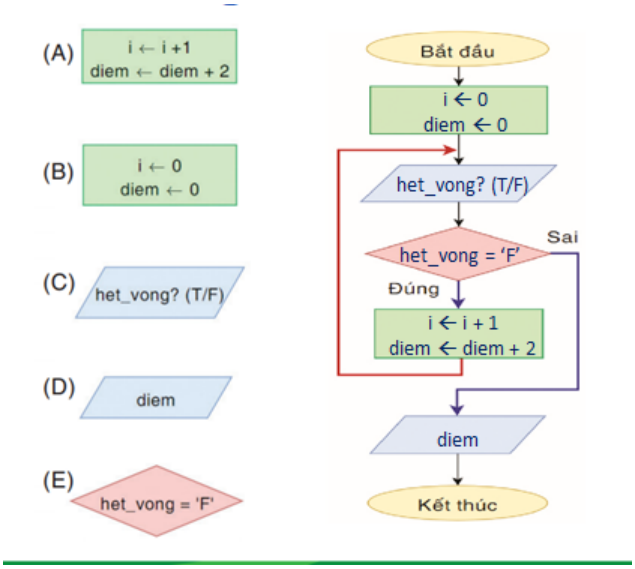
	a < 6?	**writeln('a= ',a);**	
	5 ≤ 6 → Đúng	a = 5	
	5 ≤ 6 → Đúng	a = 5	
	5 ≤ 6 → Đúng	a = 5	
	...	...	

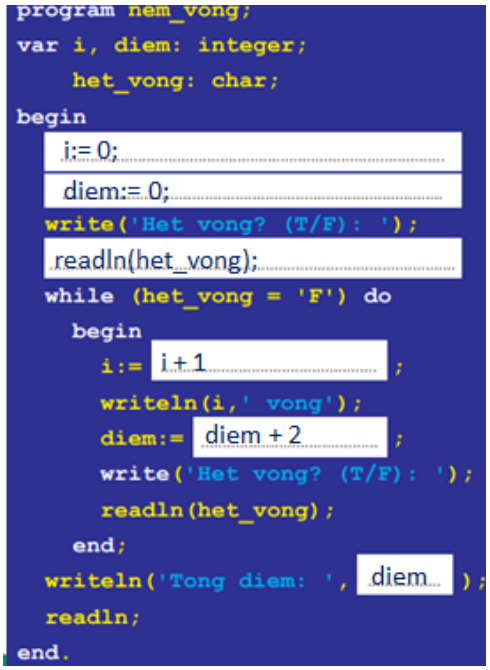
Trải nghiệm 2: Trò chơi ném vòng

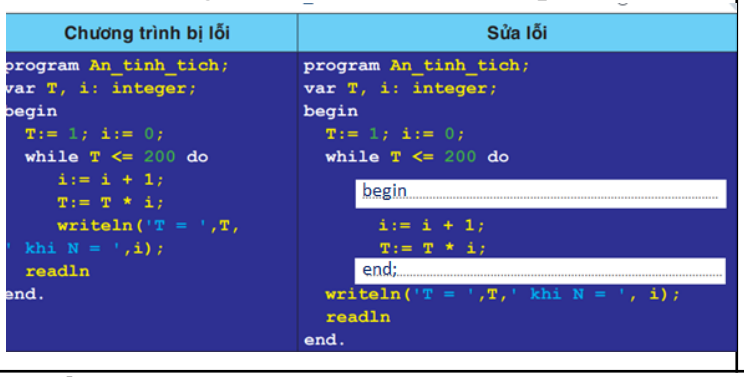
GV: Đưa ra yêu cầu: Viết tiếp các bước để tính điểm cho trò chơi ném vòng.

HS: đọc gợi ý.

HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.

<table>
<tr>
<td>Mục đích: Viết tiếp các bước tính điểm cho trò chơi ném vòng.</td>
<td>




</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Trải nghiệm 3: Giúp An sửa lỗi chương trình.
Mục đích: Đọc hiểu chương trình</td>
<td>GV: Đưa ra yêu cầu:
HS: đọc gợi ý.
HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.


</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">D. Hướng dẫn về nhà</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 25.</td>
<td></td>
</tr>
</table>

Tuần 24 **Tiết 47, 48**	

BÀI TẬP THỰC HÀNH 4
SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE…DO.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

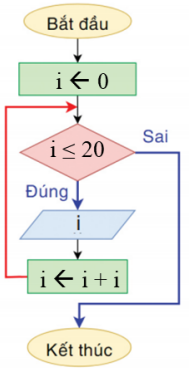
- Hiểu câu lệnh lặp While..do trong chương trình Pascal có sẵn.
- Biết lựa chọn câu lệnh lặp Whle..do hoặc for..do phù hợp với tình huống cụ thể.
- Rèn luyện kĩ năng về khai báo, sử dụng biến.
- Rèn luyện khả năng đọc chương trình.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, PHÒNG MÁY.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	**Hoạt động của giáo viên và học sinh**	**Nội dung+ Ghi bảng**
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi: Em hãy viết cú pháp câu lệnh while…do? GV : gọi 1 Hs trả lời. HS: thực hiện theo yc GV. GV nhận xét cho điểm.	
B. Các tình huống		
Tình huống 1: viết chương trình in ra màn hình dãy số từ 0 đến 20	Gv: Giới thiệu tình huống: viết chương trình in ra màn hình dãy số từ 0 đến 20 GV nêu câu hỏi 1: Câu 1: **a) Xác định bài toán** INPUT: Không có OUTPUT: Dãy số từ 0 đến 20 theo hàng dọc. YC HS thực hiện câu b, hoàn thanh sơ đồ khối.	Tình huống 1: viết chương trình in ra màn hình dãy số từ 0 đến 20



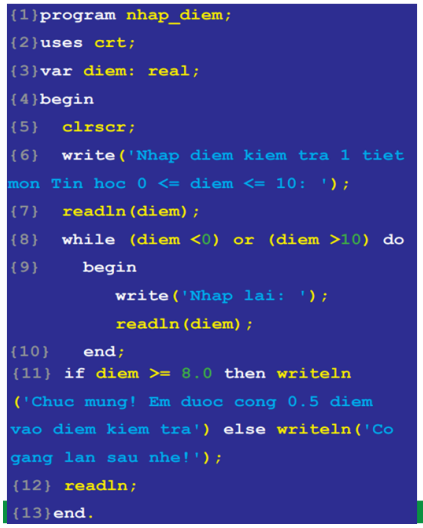
GV: yc học sinh đọc câu 2:
Sửa lỗi chương trình.

```
program Day_so_cua_An;
uses crt;
var i: integer;
begin
    clrscr;
    for i:= 0 to 20 do write(i);
    readln;
end.
```

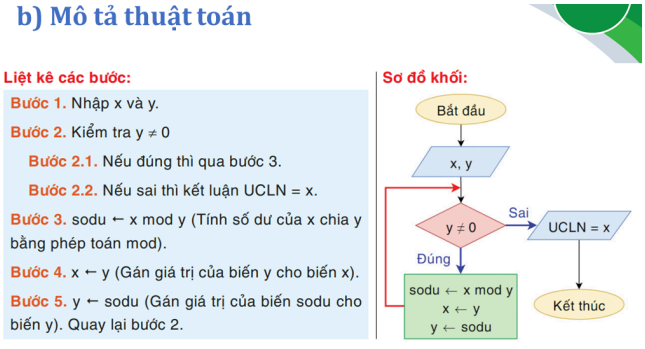
HS: gõ chương trình sau khi sửa lỗi, dịch và chạy chương trình.
GV: YC HS đọc câu 3:

```
program Day_so_cua_Nga;
uses crt;
var i: integer;
begin
   clrscr;
   i:= 0;
   while i <= 20 do
   begin
      writeln(i);
      i:= i + 1;
   end;
   readln;
end.
```

So sánh chương trình của An và Nga
GV: nhận xét câu lệnh for …do có thể chuyển thành while..do

Tình huống 2:	Gv yc HS đọc tình huống. GV: yc HS thực hiện câu 4 HS đọc câu 4 HS thực hiện ghép từng dòng lệnh với ý nghĩa.  1 - C 2 - F 3 - G 4 - A 5 - H 6 - L 7 - M 8 - J 9 - D 10 - E 11 - K 12 - L 13 - B HS đọc câu 5: Xác định input, output. INPUT: diem OUTPUT: tb b) Chương trình cho phép nhập từ bàn phím một số (1) ...nguyên..... là điểm kiểm tra môn Tin học (thỏa mãn điều kiện (2) 0 ≤ diem ≤ 10 ..). Nếu nhập một số ngoài khoảng này, chương trình sẽ yêu cầu (3) ....nhập lại..... cho đến khi có (4) .....một số hợp lệ..... được nhập. Sau khi kiểm tra điều kiện, nếu đúng sẽ in ra màn hình 'Chuc mung! Em duoc cong 0.5 diem vao diem kiem tra', ngược lại thì in ra màn hình 'Co gang lan sau nhe!'. HS đọc câu 6: chạy chương trình với bộ thử, điền kết quả vào chỗ trống.	Tình huống 2:
Tình huống 3:	GV yc HS đọc tình huống. HS: thực hiện theo yc. HS đọc câu 7: **a) Xác định bài toán** INPUT: tien OUTPUT: tong **b) Em hãy dùng các gợi ý sau để hoàn thành ý tưởng thuật toán nhé.** Khởi tạo (1).....tong ← 0..... Cứ mỗi lần có bạn quyên góp thì cộng dồn số tiền đó vào tổng (2) .....tong ← tong + tien..... Việc này được lặp lại cho đến khi được tổng đầu tiên (3) ...≥ 200000.....	Tình huống 3:

	Câu 8: gõ chương trình , dịch và chạy chương trình sgk trang 50	

Tình huống 4: tìm UCLN	GV yc HS đọc tình huống.
	HS: thực hiện theo yc.
	HS đọc câu 9:
	a) Xác định bài toán
	INPUT: x, y
	OUTPUT: thông báo UCLN
	b) Mô tả thuật toán
	
	Liệt kê các bước:
	Bước 1. Nhập x và y.
	Bước 2. Kiểm tra y ≠ 0
	Bước 2.1. Nếu đúng thì qua bước 3.
	Bước 2.2. Nếu sai thì kết luận UCLN = x.
	Bước 3. sodu ← x mod y (Tính số dư của x chia y bằng phép toán mod).
	Bước 4. x ← y (Gán giá trị của biến y cho biến x).
	Bước 5. y ← sodu (Gán giá trị của biến sodu cho biến y). Quay lại bước 2.
	Sơ đồ khối:
	Bắt đầu
	x, y
	y ≠ 0
	Sai
	UCLN = x
	Đúng
	sodu ← x mod y
	x ← y
	y ← sodu
	Kết thúc
	Câu 10: YC HS điền vào chỗ trống trong chương trình.
	`program tim_UCLN;`
	`uses crt;`
	`var x, y, sodu: integer;`
	`begin`
	`  clrscr;`
	`  write('Nhap x va y: ');`
	`  readln(x, y);`
	`  while ( y <> 0 ) do`
	`  begin`
	`  sodu:= x mod y;`
	`  x:= y ; y:= sodu ;`
	`  end;`
	`  writeln('UCLN = ',x);`
	`  readln;`
	`end.`
	Chạy chương trình và kiểm tra bộ thử	

D. Hướng dẫn về nhà		
	Xem lại tất cả những gì đã học . chuẩn bị ôn tập kiểm tra 1t	

Tuần 25
Tiết 49

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Ôn tập các nội dung trọng tâm về: Cấu trúc lặp, lặp với số lần biết trước, lặp với số lần chưa biết trước

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Kiểm tra bài cũ kết hợp trong quá trình ôn tập.

+ **<u>Hoạt động 1</u>**: *Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do.* ? Nêu cú pháp của vòng lặp xác định. ? Nêu hoạt động của vòng lặp. *Câu lệnh lặp While...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. While <điều kiện> do <câu lệnh>; Hoạt động: B1: Kiểm tra đk. B2: Nếu đk đúng thực hiện câu lệnh và quay lại B1	? 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? 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');` e) `var x: real; begin for x:=1 to 10 do writeln('A'); end.`	Nếu đk sai kết thúc câu lệnh lặp. + 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.	1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao? f) `for i:=100 to 1 do writeln('A');` g) `for i:=1.5 to 10.5 do writeln('A');` h) `for i=1 to 10 do writeln('A');` i) `for i:=1 to 10 do; writeln('A');` j) `var x: real; begin for x:=1 to 10 do writeln('A'); end.`
+ **Hoạt động 3**: *Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định* .	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	*Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh xác định và câu lệnh không xác định.*

+ **<u>Hoạt động 4:</u>** *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. $S \leftarrow 10$, $x \leftarrow 0.5$.
Bước 2. Nếu $S \leq 5.2$, chuyển tới bước 4.
Bước 3. $S \leftarrow S - x$ và quay lại bước 2.
Bước 4. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán.
b) Thuật toán 2
Bước 1. $S \leftarrow 10$, $n \leftarrow 0$.
Bước 2. Nếu $S \geq 10$, chuyển tới bước 4.
Bước 3. $n \leftarrow n + 3$, $S \leftarrow S - n$ quay lại bước 2.
Bước 4. Thông báo *S* và kết thúc thuật toán.
	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);`	

IV. Dặn dò:

Về nhà học bài tiết sau kiểm tra 1 tiết (LT)

Tuần 25
Tiết 50

KIỂM TRA 1 TIẾT

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

Kiểm tra các nội dung trọng tâm về: Cấu trúc lặp, lặp với số lần biết trước, lặp với số lần chưa biết trước

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Đề kiểm tra

III. MA TRẬN ĐỀ

Cấp độ **Tên chủ đề** (nội dung,chương…)	**Nhận biết**	**Thông hiểu**	**Vận dụng**		**Cộng**
			Cấp độ thấp	**Cấp độ cao**	

	TN	TL	TN	TL	TN	TL		
Câu lệnh lặp	● BiÕt nhu cÇu cÇn cã cÊu tróc lÆp trong ng«n ng÷ lËp tr×nh. ● BiÕt ng«n ng÷ lËp tr×nh dïng cÊu tróc lÆp ®Ó chØ dÉn m¸y tÝnh thùc hiÖn lÆp ®i lÆp l¹i c«ng viÖc nµo ®ã mét sè lÇn. ● HiÓu lÖnh ghĐp		● HiÓu ho¹t ®éng cña c©u lÖnh lÆp víi sè lÇn biÕt tríc. ● ViÕt ®óng ®îc lÖnh lÆp víi sè lÇn biÕt tríc trong mét sè t×nh huèng ®¬n gi¶n.		● ViÕt ®óng ®îc lÖnh lÆp víi sè lÇn biÕt tríc trong mét sè t×nh huèng ®¬n gi¶n.			
Số câu *Số điểm* *Tỉ lệ %*	*Số câu 5* *Số điểm 2,5*		*Số câu 2* *Số điểm 1*		*Số câu 1* *Sốđiểm 0.5*		*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 8 điểm= 4*
Bài thực hành 5	● ViÕt ®îc ch¬ng tr×nh cã sö dông vßng lÆp víi sè lÇn biÕt tríc; ● Sö dông ®îc c©u lÖnh ghĐp; ● RÌn luyÖn kÜ n¨ng ®äc hiÓu ch¬ng tr×nh cã sö dông vßng lÆp víi sè lÇn biÕt tríc.							
Số câu *Số điểm* *Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 1*		*Số câu* *Số điểm*		*Số câu* *Số điểm*		*Số câu* *Số điểm*	*Số câu1 điểm= 1*
Lặp với số lần chưa biết trước	● BiÕt nhu cÇu cÇn cã cÊu tróc lÆp víi sè lÇn cha biÕt tríc trong ng«n ng÷ lËp tr×nh; ● BiÕt ng«n ng÷ lËp tr×nh dïng cÊu tróc lÆp víi sè lÇn cha biÕt tríc ®Ó chØ dÉn		● HiÓu ho¹t ®éng cña c©u lÖnh lÆp víi sè lÇn cha biÕt tríc trong mét ng«n ng÷ lËp tr×nh cô thÓ.		● HiÓu ho¹t ®éng cña c©u lÖnh lÆp víi sè lÇn cha biÕt tríc trong mét ng«n ng÷ lËp tr×nh cô thÓ.		(Ch)	

	m¸y tÝnh thùc hiÖn lÆp ®i lÆp l¹i c«ng viÖc ®Õn khi mét ®iÒu kiÖn nµo ®ã ®îc tho¶ m·n; •							
Số câu Số điểm Tỉ lệ %	*Số câu Số điểm*	*Số câu 1 Số điểm 3*	*Số câu 3 Số điểm 1.5*		*Số câu 1 Số điểm 0.5*		*Số câu Số điểm*	*Số câu 5 điểm= 5*
Tổng số câu Tổng số điểm Tỉ lệ %	Số câu 6 Số điểm 3.5 35%	Số câu 1 Số điểm 3.0 30%	Số câu 5 Số điểm 2.5 25%		Số câu 2 Số điểm 1 10%			Số câu 14 Số điểm 10

IV Nội dung đề

I. **Phần trắc nghiệm (6 đ)**

1. ***Em hãy khoanh tròn đáp án đúng nhất (4đ)***

Câu 1: Câu lệnh lặp For… do là câu lệnh lặp

a. Với số lần chưa biết trước
b. Với số lần biết trước.
c. Không phải câu lệnh lặp.
d. Tất cả đều đúng.

Câu 2: phát biểu nào sau đây là đúng:

a. Câu lệnh lặp, một lệnh thay cho nhiều lệnh.
b. Câu lệnh lặp, một lệnh thay cho 1 lệnh.
c. Câu lệnh lặp không có trong ngôn ngữ lập trình.
d. Tất cả đều sai.

Câu 3: Cú pháp nào sau đây là đúng.

a. For< biến đếm>=<giá trị đầu> to <giá trị cuối> ;
b. For< biến đếm>:=<giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <điều kiện>;
c. For< biến đếm>=<giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>;
d. For< biến đếm>:=<giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>;

Câu 4: Trong vòng lặp For…do , trong mỗi vòng lặp biến đếm thay đổi như thế nào?

a. một giá trị bất kì.
b. Một giá trị khác không.
c. Giảm một đơn vị.
d. Tăng thêm một đơn vị.

Câu 5: Trong ngôn ngữ Pascal câu lệnh lặp for i:=1 to 10 do x:=x+1 thì biến đếm phải được khai báo kiểu:

a. real
b. interger.
c. integer
d. intege.

Câu 6: Vòng lặp While…do là vòng lặp.

a. Biết trước số vòng lặp nhưng giới hạn là <=100.

b. Biết trước số vòng lặp nhưng giới hạn là >=100.
c. Chưa biết trước số lần lặp.
d. Biết trước số lần lặp.

Câu 7:Lần lượt thực hiện câu lệnh for i:=1 to 3.5 do write (i); sẽ in ra màn hình.

a. 1 b. 3.5
c. 2 d. không in ra giá trị

Câu 8: Đoạn lệnh sau đây sẽ cho kết quả gì?
i:=1 ; while i<=10 do write ('A');

a. 10 chữ A b. 15 chữ A
c. vô số chữ A d. không in ra gì hết.

2. Em hãy khoanh tròn vị trí không hợp lệ của các câu lệnh Pascal sau đây (2đ)

a. for i:=1 to 15.2 do i:=i+1;

b. for i:=1 to 10 ;do write ('a');

c. d:=10; while d:=10 do d:=d+1;

d. d:=10; while d=10 do d=d+1;

II. **Tự luận (4đ)**

Câu 1: Trong đoạn chương trình tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên khác 0 sau còn thiếu những gì hãy bổ sung?

```
Program   tinhtong;
Var i: …….; s: real  ;
Begin
s:=0;
…..     i:=1 to 100  do   s:= s+i            ;
write (' tong s =',s);
end.
```

Câu 2: Em hãy ghi cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước và giải thích rõ các yếu tố liên quan.

III. Đáp án- thang điểm

1. Khoanh tròn đáp án đúng nhất (6đ). Mỗi câu đúng được 0.5 đ

Câu 1 b Câu 5 c
Câu 2 a Câu 6 c
Câu 3 d Câu 7 d

Câu 4 d Câu 8 c

2.***Em hãy khoanh tròn vị trí không hợp lệ của các câu lệnh Pascal sau đây và giải thích vì sao sai? (2 đ)mỗi câu đúng được 0.5 đ***

a. for i:=1 .2 do i:=i+1;

b. for i:=1 t ;do write (‘a’);

c d:=10; wh d:=10 do d:=d+1;

d d:=10; while d=1 o d=d+1;

III. **Tự luận (4đ) mỗi câu 2 điểm**

Câu 1: Trong đoạn chương trình tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên khác 0 sau còn thiếu những gì hãy bổ sung? (2 vị trí mỗi vị trí 0.5đ)

Program tinhtong;
Var i: ***integer***; s: real ;
Begin
s:=0;
For i:=1 to 100 do s:= s+i ;
write (‘ tong s =’,s);
end.

Câu 2: Em hãy ghi cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước và giải thích rõ các yếu tố liện quan.

While <điều kiện> do <câu lệnh>; 2đ

Điều kiện thường là phép so sánh. 0.5đ
Câu lệnh: có thể là câu lệnh đơn hoặc câu lệnh ghép. 0.5đ

Tuần 26,27
Tiết 51, 52, 53, 54

Chủ đề 10: LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ.

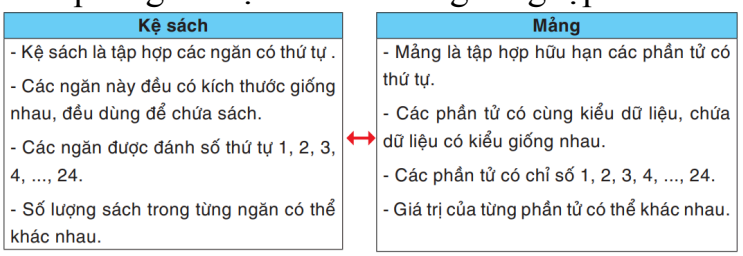
I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

- Biết được lợi ích của việc sử dụng mảng khi làm việc với dãy số.
- Biết được khái niệm mảng một chiều.
- Biết cách khai báo mảng, truy cập các phần tử của mảng.
- Thực hiện được khai báo mảng, truy cập các phần tử của mảng, sử dụng các phần tủ của mảng trong biểu thức tính toán.
- Yêu cầu HS viết được chương trình của một số bài toán sau: nhập giá trị phần tử của mảng, in, tính tổng các phần tử, tìm số lớn nhất.

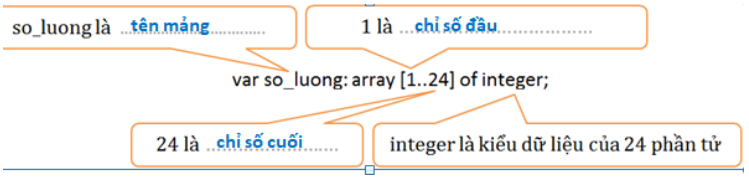
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

<table>
<tr><th>Tên hoạt động</th><th>Hoạt động của giáo viên và học sinh</th><th>Nội dung+ Ghi bảng</th></tr>
<tr><td colspan="3">A. Hoạt động khởi động</td></tr>
<tr><td>Mục đích: tiếp cận kiến thức mới</td><td>GV đặt vấn đề : nêu tình huống.
GV: YC HS trả lời các câu hỏi sau
1. Bạn An cần sử dụng bao nhiêu biến:…24 biến
2. Bạn Nga dùng cách khai báo bến mảng sau
<pre>var so_luong: array[1..24] of integer;</pre>GV: vậy mảng là gì? Khi nào thì sử dụng biến mảng.
GV chuyển vào hoạt động khám phá</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">B. Hoạt động khám phá:</td></tr>
<tr><td>Khám phá 1: Mảng là gì?
Mục đích: HS nhận biết được Mảng là gì?</td><td>Gv: Giới thiệu hướng dẫn HS hình tượng hóa mối liên quan giữa kệ sách và mảng rong lập trình.


Gv: đánh giá câu trả lời của hs.</td><td>1.Mảng là gì?
Dữ liệu kiểu mảng là một tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. Việc sắp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử một chỉ số.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>GV: hướng dẫn VD1, VD2.</td><td></td></tr>
<tr><td>Khám phá 2: cách khai báo biến mảng
Mục đích: HS biết cách khai báo biến mảng</td><td>Gv cho HS tìm hiểu nội dung SGK trang 28
GV: giới thiệu cú pháp khai báo mảng
HS: quan sát, ghi nhận.
GV: chú ý cho HS về biến mảng, chỉ số đầu, chỉ số cuối…
GV: cho HS đọc VD1 trang 28
YC HS thực hiện điền vào chỗ trống.
HS thực hiện theo YC GV.


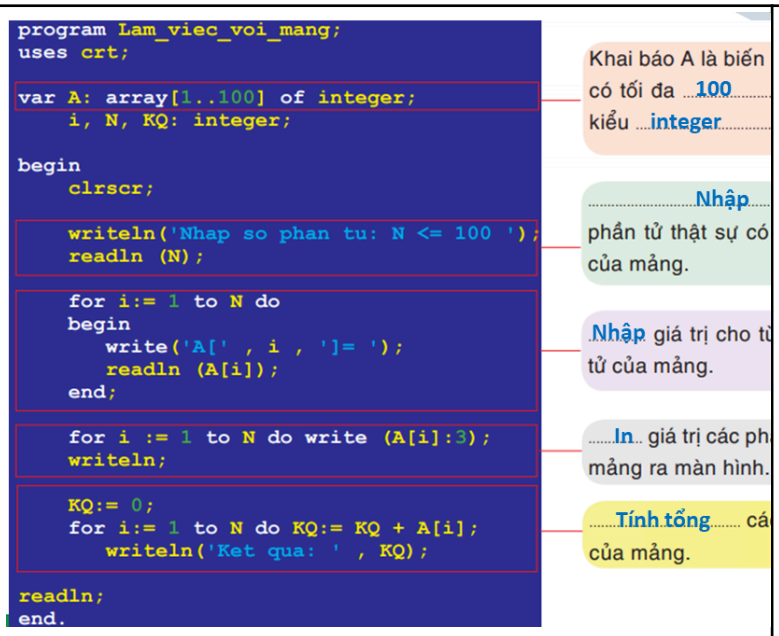
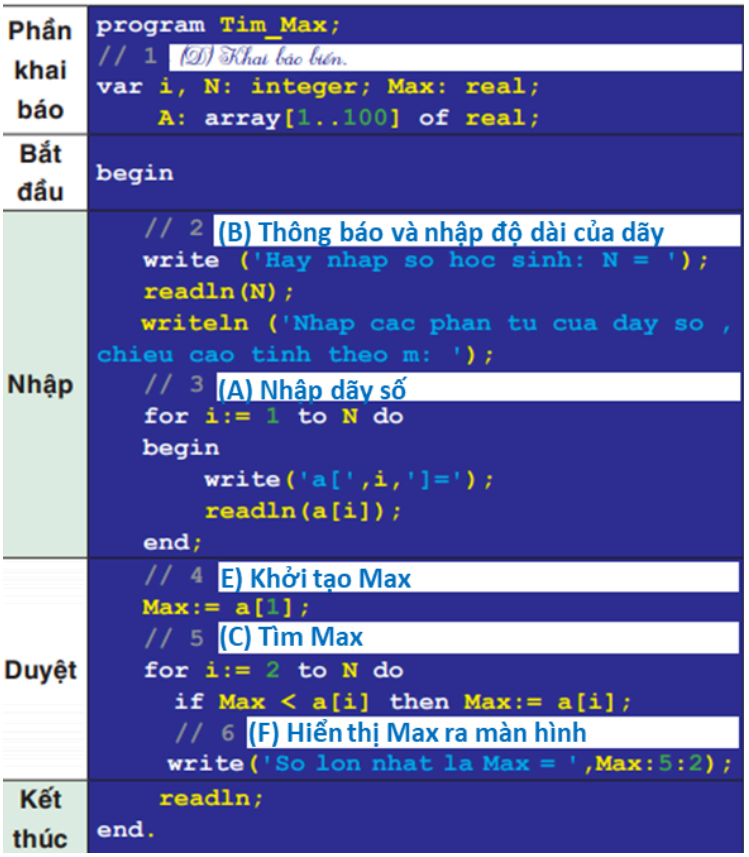
HS: Quan sát, nêu thắc mắc nếu có.
GV: YC HS đọc vd2
HS hoạt động cá nhân.
var diem: array[1..10] of real;
GV: hướng dẫn</td><td>2. Cách khai báo biến mảng
Khi khai báo một biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng, biến đó được gọi là biến mảng.
Cú pháp:
Tên mảng: array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>]of <kiểu dữ liệu>;
Trong đó
- <chỉ số đầu>, <chỉ số cuối> là 2 số nguyên thỏa mãn chỉ số đầu<= chỉ số cuối.
- Kiểu dữ liệu có thể là các kiểu dữ liệu cơ bản như integer, real, char, byte.</td></tr>
<tr><td>Khám phá 3: Sử dụng biến mảng
Mục đích: HS biết cách Sử dụng biến mảng</td><td>GV: GV YC HS so sánh 2 chương trình của An và Nga
Chương trình của An
var so_luong1, so_luong2, so_ luong3, so_luong4: integer;
tong: integer;
Begin
write('8A1 quyen gop: '); readln(so_luong1);
write('8A2 quyen gop: '); readln(so_luong2);
write('8A3 quyen gop: '); readln(so_luong3);
write('8A4 quyen gop: '); readln(so_luong4);
writeln('So luong sach > 15: ');
if so_luong1 >15 then writeln('8A1 quyen gop ',so_luong1);
if so_luong2 >15 then writeln('8A2 quyen gop ',so_luong2);
if so_luong3 >15 then writeln('8A3 quyen gop ',so_luong3);
if so_luong4 >15 then writeln('8A4 quyen gop ',so_luong4);
tong:= so_luong1 + so_luong2 + so_luong3 + so_luong4;
writeln('Tong so luong sach la : ',tong);
readln;
end.</td><td>3. Sử dụng biến mảng
Việc sử dụng mảng bao gồm:
- Nhập giá trị cho các thành phần của mảng.
- In giá trị của một số hoặc tất cả các phần tử của mảng.
- Duyệt các phần tử của mảng để kiểm tra, tính toán.</td></tr>
</table>

	Chương trình của Nga
	LỚP
	var so_luong: array[1..24] of integer;
	tong, i: integer;
	Begin
	for i:= 1 to 4 do
	begin
	write('8A',i,' quyen gop: ');
	readln(so_luong[i]);
	end;
	writeln('So luong sach > 15: ');
	for i:= 1 to 4 do
	if so_luong[i] > 15 then writeln ('8A',i,' quyen gop ', so_luong[i]);
	tong:= 0;
	for i:= 1 to 4 do
	tong:= tong+so_luong[i];
	writeln('Tong so luong sach la: ',tong);
	readln;
	end.	

Trải nghiệm 1: Em đã hiểu rõ cách khai báo biến mảng chưa? Mục đích: Giúp HS khai báo được 1 biến mảng	HS: đọc gợi ý. GV: YC HS thực hiện **Khai báo mảng** var A: array[1..100] of integer; (1) var B: array[1..45] of real; (2) var Diem: array[1..40] of real; (3) var A: array[1..10] of integer; B: array[1..10] of integer; (4) var A,B:array[1..10] of integer; (5) **Ý nghĩa của khai báo** (A) Khai báo một mảng B có 45 phần tử kiểu số thực. (B) Khai báo một mảng A có 100 phần tử kiểu số nguyên. (C) Khai báo hai mảng A và B đều có 10 phần tử có kiểu dữ liệu là số nguyên. (D) Khai báo một mảng Diem để lưu điểm kiểm tra môn Tin học của lớp 8A1 có 40 học sinh.	

Trải nghiệm 2:
Vạch lá tìm sâu
Mục đích: xác định vị trí sai trong khai báo biến mảng.
	HS: đọc gợi ý.
	GV: YC HS thực hiện
	a) var X: array[10,13] of real;
	c) var X: array[3..4.8] of integer;
	e) var N: integer;
	var X: array[1..N] of real;
	b) var X: array(1..30) of integer;
	d) var X: array[10..1] of integer;
	f) const Max = 100;
	var X: array[4..Max] of real;	

Trải nghiệm 3:	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước.	

Tổng hay tích. Mục đích: Hoàn chỉnh 1 chương trình.		
Trải nghiệm 4: Ai cao nhất Mục đích: Hoàn chỉnh 1 chương trình	GV: Đưa ra yêu cầu: HS: đọc gợi ý. HS: hoạt động cá nhân thực hiện tiếp các bước. 	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 32.	

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 28
Tiết 55, 56

BÀI TẬP THỰC HÀNH 5
SỬ DỤNG DÃY SỐ

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

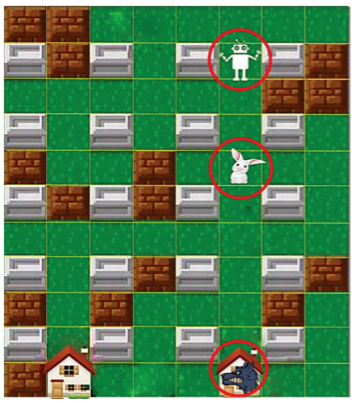
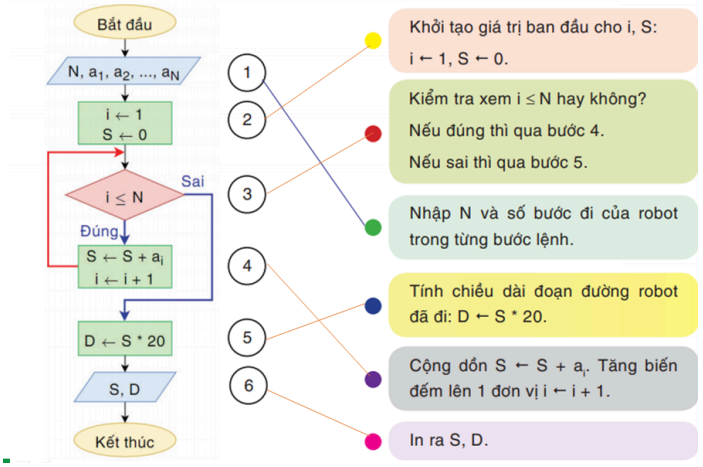
- Thực hành khai báo và sử dụng các biến mảng.
- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp if...then, for...do.
- Củng cố kĩ năng đọc, hiểu và chỉnh sửa chương trình.
- Hiểu và viết được chương trình với thuật toán tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số, tính tổng dãy số.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, PHÒNG MÁY.

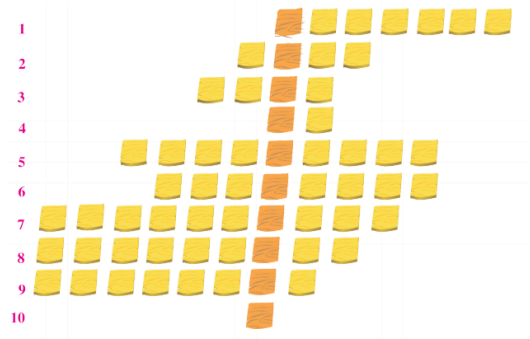
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		

Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi: Em hãy viết cú pháp khai báo biến mảng? GV : gọi 1 Hs trả lời. HS: thực hiện theo yc GV. GV nhận xét cho điểm.	
B. Các tình huống		
Tình huống 1: viết chương trình in ra màn hình dãy số từ 0 đến 20	Gv: Giới thiệu tình huống: viết chương trình lưu lại dãy bước đi của robot.  **Bước 1.** Tiến 3 bước. **Bước 2.** Nắm tay thỏ. **Bước 3.** Tiến 2 bước. **Bước 4.** Quay phải. **Bước 5.** Tiến 4 bước. **Bước 6.** Quay trái. **Bước 7.** Tiến 4 bước. GV nêu câu hỏi 1: Câu 1: **a) Xác định bài toán** INPUT: N, $a_1, a_2, a_3, ..., a_N$ OUTPUT: S, D YC HS thực hiện câu b, hoàn thanh sơ đồ khối. **Sơ đồ khối:** **Liệt kê các bước:**  GV: yc học sinh đọc câu 2:	Tình huống 1: viết chương trình in ra màn hình dãy số từ 0 đến 20

	Tác dụng của các biến:
	- N: *kiểu dữ liệu là integer, dùng để lưu số bước lệnh*
	- i: kiểu dữ liệu là integer, dùng để làm biến đếm
	- S: kiểu dữ liệu là longint, dùng để lưu tổng số bước mà robot đã đi
	- D: kiểu dữ liệu là longint, dùng để lưu tổng số bước mà robot đã đi
	- A: là biến mảng, dùng để lưu số bước đi trong từng bước lệnh của robot
	b. hoàn thành đoạn chương trình.
	
	
	c. Hoàn thành chương trình bằng cách điền vào chỗ trống
	`S:= 0 ;//khoi tao gia tri ban dau cho bien S`
	`for i:= 1 to N do`
	`S:= S + A[i];`
	`D:= S * 20;`
	d.
	`write('Tong so buoc: ')`
	`writeln(D);`
	`write('Chieu dai doan duong: ')`
	`writeln(S);`
	GV: YC HS đọc câu 3:	

Tình huống 2: Cho biết con số in ra là kết quả của phép toán gì?	Gv yc HS đọc tình huống 2 GV: yc HS thực hiện câu 4 HS đọc câu 4 Chương trình con_so_bi_an này cho phép: - Nhập tổng số bạn của nhóm, lưu vào biến (1) N - Nhập các số ghi trên lá thăm, lưu vào trong mảng có tên là (2) X - Sau đó tính (3) tổng các số (4)nguyên dương trong mảng. gõ chương trình , dịch và chạy chương trình sgk trang 56	Tình huống 2:
Tình huống 3:	GV yc HS đọc tình huống. HS: thực hiện theo yc. HS đọc câu 5:	Tình huống 3:

<table>
<tr>
<td>Tìm bạn thấp nhất.</td>
<td>
<table>
<tr><th></th><th>Chương trình tìm Max</th></tr>
<tr><td>Phần khai báo</td><td><pre>program tim_Max;
var i, N: integer; Max: real;
    A: array[1..50] of real;</pre></td></tr>
<tr><td>Bắt đầu</td><td><pre>begin</pre></td></tr>
<tr><td>Nhập</td><td><pre> write('Hay nhap so hoc sinh
trong lop: ');
  readln(N);
  writeln('Nhap chieu cao cua
tung ban, tinh theo m:');
  for i:= 1 to N do
    begin
      write('a[',i,']=');
      readln(a[i]);
    end;</pre></td></tr>
<tr><td>Duyệt</td><td><pre> Max:= a[1];
  for i:= 2 to N do
    if Max < a[i] then Max:=a[i];
  write('Max = ',Max:5:2);</pre></td></tr>
<tr><td>Kết thúc</td><td><pre> readln;
end.</pre></td></tr>
</table>
gõ chương trình , dịch và chạy chương trình tìm max, min
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Game: thư giãn với trò chơi ô chữ.</td>
<td>GV yc HS đọc những gợi ý..
HS: thực hiện theo yc.
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">D. Hướng dẫn về nhà</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xem lại tất cả những gì đã học .Tiết sau học bài thực hành tổng hợp</td>
<td></td>
</tr>
</table>

Tuần 29, 30
Tiết 57, 58, 59, 60

BÀI TẬP THỰC HÀNH 6
BÀI TẬP THỰC HÀNH TỔNG HỢP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

+

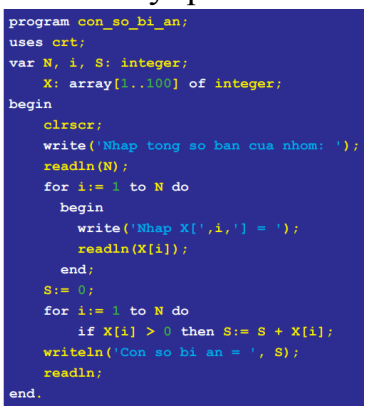
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học, PHÒNG MÁY.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng

A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	GV nêu câu hỏi: Em hãy viết cú pháp khai báo biến mảng? GV : gọi 1 Hs trả lời. HS: thực hiện theo yc GV. GV nhận xét cho điểm.	
B. Các tình huống		
TÌNH HUỐNG 1: Trò chơi đoán số	- Gv các em hãy đọc câu hỏi và điền vào chỗ trống - Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em - Phương án đánh giá: nhận xét - Dự kiến tình huống xảy ra và giải pháp: học sinh nhằm lựa chọn ghép câu mô tả thuật toán **Câu 1.** - Mục đích: Xác định bài toán? Lựa chọn mô tả thuật toán a) Xác định bài toán Input: SO Output: tb b) Mô tả thuật toán 1: so_cho_truoc 2: i<=10 3: so 4: so=so_cho_truoc 5: so>so_cho_truoc HS đọc nội dung trò chơi đoán số. - Phương thức hoạt động: cá nhân - Thiết bị, học liệu được sử dụng: sách giáo khoa, máy tính - Báo cáo: Ghi bản- Trình bày trên máy Câu 2 - Mục đích: Khai báo được biến – hằng các em hãy đọc câu hỏi và điền vào chỗ trống - Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em - Phương án đánh giá: nhận xét - Dự kiến tình huống xảy ra và giải pháp: học sinh nhằm giữa hằng và biến HS đọc nội dung câu 2. - Phương thức hoạt động: cá nhân - Thiết bị, học liệu được sử dụng: sách giáo khoa, máy tính a) khai báo hằng	**TÌNH HUỐNG 1: Trò chơi đoán số**

	const so_cho_truoc = 26;
	b) Khai báo biến
	var so, i: integer;
	Câu 3
	- Mục đích: Viết được 1 đoạn chương trình
	các em hãy đọc câu hỏi viết chương trình trên máy và điền vào chỗ trống SGK
	- Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em
	- Phương án đánh giá: nhận xét
	- Dự kiến tình huống xảy ra và giải pháp: học sinh viết thiếu BEGIN – END.
	a)Viết đoạn chương trình in ra màn hình 2 dòng thông báo:
	writeln(‘Toi dang co mot so tu nhien trong khoang tu 1 den 50 ‘);
	writeln(‘Ban duoc phep doan nhieu nhat 10 lan’);
	b) Viết đoạn chương trình để nhập giá trị cho biến so:
	writeln(‘Ban doan so may? ’);
	readln(so);
	HS đọc nội dung và viết đoạn chương trình theo yêu cầu.
	- Phương thức hoạt động: cá nhân
	Câu 4
	- Mục đích: Hoàn thành câu lệnh trong chương trình
	các em hãy quan sát chương trình
	
	viết chương trình trên máy theo yêu cầu và điền vào chỗ trống SGK
	- Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em
	- Phương án đánh giá: nhận xét
	- Dự kiến tình huống xảy ra và giải pháp: Câu lệnh không được đặt trong vòng lặp.
	HS hoàn thành câu lệnh theo yêu cầu.	

```
program con_so_bi_an;
uses crt;
var N, i, S: integer;
    X: array[1..100] of integer;
begin
    clrscr;
    write('Nhap tong so ban cua nhom: ');
    readln(N);
    for i:= 1 to N do
      begin
        write('Nhap X[',i,'] = ');
        readln(X[i]);
      end;
    S:= 0;
    for i:= 1 to N do
        if X[i] > 0 then S:= S + X[i];
    writeln('Con so bi an = ', S);
    readln;
end.
```

- Phương thức hoạt động: cá nhân

```
if (so = so_cho_truoc) then
   begin
      writeln('Chuc mung! Ban da doan dung');
      break; //thoat khoi vong lap for khi Nga da doan dung so
   end
else if   so > so_cho_truoc   then writeln('Ban hay doan so nho hon')
     else writeln('Ban hay doan so lon hon');
```

Câu 5:

- Mục đích: trả lời câu hỏi củng cố kiến thức

các em hãy đọc câu hỏi điền vào chỗ trống SGK

- Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em

a) ☑ Có

b) chọn câu B

c) chọn câu C

d) ☑ Không biết trước

Lưu ý: em có thể sử dụng lệnh For…do kết hợp với lệnh break giúp thoát ra khỏi vòng lặp khi đã đoán đúng số

HS hoàn thành các câu trắc nghiệm theo yêu cầu.

Câu 6:

- Mục đích: Hoàn thành đoạn chương trình và xác định được các yếu tố trong câu lệnh for…do

Giao việc: xác định – hoàn thiện – chạy thử chương trình SGK

- Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em

a) Xác định các yếu tố của câu lệnh lặp for...do

Biến đếm là: i

Giá trị đầu là 1 Giá trị cuối là 10

b) Chạy thử chương trình với các bộ thử

Lần lặp thứ	so	Thông báo
1	20	Hãy đoán số lớn hơn
2	40	Hãy đoán số nhỏ hơn
3	21	Hãy đoán số lớn hơn
4	30	Hãy đoán số nhỏ hơn
5	23	Hãy đoán số lớn hơn
6	26	Chúc mừng! Bạn đã đoán đúng.

HS xác định các yếu tố trong câu lệnh for..do hoàn thành chương trình theo yêu cầu.

Câu 7:

- Mục đích: Xác định điều kiện-chạy thử chương trình-tìm giải pháp tối ưu

Giao việc: xác định – hoàn thiện – chạy thử chương trình SGK

- Hướng dẫn, hỗ trợ: cho trước học sinh chương trình.

```
program doan_so_2;
uses crt;
const so_cho_truoc = 26;
var i, so: integer;
begin
   clrscr;
   writeln('Toi dang co mot so tu nhien trong khoang tu 1 den 50:');
   writeln('Ban duoc phep doan nhieu nhat 10 lan');
   i:= 1;
   while (i<= 10) do
      begin
         write('Lan ',i,' : Ban doan so may ? ');
         readln(so);
         if so = so_cho_truoc then
            begin
               writeln('Xin chuc mung, ban da doan dung');
               break; //thoat khoi vong lap while
            end
         else if (so > so_cho_truoc) then writeln('Hay doan so nho hon!')
         else writeln('Hay doan so lon hon!');
         i:= i + 1;
      end;
   readln;
end.
```

a) Xác định điều kiện lặp trong chương trình trên: i <= 10

b) Chạy chương trình và kiểm tra với các bộ thử ở câu 6.

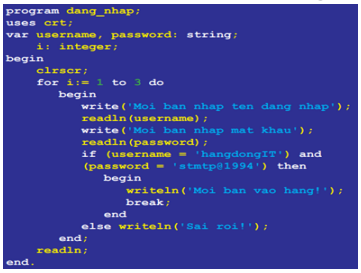
c) Suy nghĩ cách để đoán được số 26 tối đa 6 lần:

Lần lặp thứ	so	Thông báo
1	25	Hãy đoán số lớn hơn
2	37	Hãy đoán số nhỏ hơn
3	31	Hãy đoán số nhỏ hơn
4	28	Hãy đoán số nhỏ hơn
5	26	Chúc mừng! Bạn đã đoán đúng.

- Lần lặp thứ 1:
  Đoán số nằm giữa 0 và 50 là 25
  →Gợi ý: *Hãy đoán số lớn hơn*
  → *25 < Số cho trước <= 50.*
- Lần lặp thứ 2:
  Đoán số nằm giữa 25 và 50 là 37
  →Gợi ý: *Hãy đoán số nhỏ hơn*
  → *25 < Số cho trước < 37.*
- Lần lặp thứ 3:
  Đoán số nằm giữa 25 và 37 là 31
  →Gợi ý: *Hãy đoán số nhỏ hơn*
  → *25 < Số cho trước < 31.*
- Lần lặp thứ 4:
  Đoán số nằm giữa 25 và 31 là 28
  →Gợi ý: *Hãy đoán số nhỏ hơn*
  → *25 < Số cho trước < 28.*
- Lần lặp thứ 5:
  Đoán số nằm giữa 25 và 28 là 26
  → Chúc mừng! bạn đã đoán đúng.

Để hs dễ tiếp thu có thể chọn số cho trước <= 25.
VD so_cho_truoc là 9

- Lần lặp thứ 1:
  Đoán số nằm giữa 0 và 50 là 25
  →Gợi ý: *Hãy đoán số nhỏ hơn*
  → *0 <= Số cho trước < 25.*
- Lần lặp thứ 2:
  Đoán số nằm giữa 0 và 25 là 12
  →Gợi ý: *Hãy đoán số nhỏ hơn*
  → *0 < Số cho trước < 12.*
- Lần lặp thứ 3:
  Đoán số nằm giữa 0 và 12 là 6
  →Gợi ý: *Hãy đoán số lớn hơn*
  → *6 < Số cho trước < 12.*
- Lần lặp thứ 4:
  Đoán số nằm giữa 6 và 12 là 9
  → Chúc mừng! bạn đã đoán đúng.

TÌNH **HUỐNG 2:** **Alibaby và 40 con sói**	Gv yc HS đọc tình huống 2 **Câu 8** - Mục đích: Đọc hiểu được ý nghĩa chương trình. Biết xác định số lần nhập Giao việc: Gõ chương trình  hoàn thiện – chạy thử chương trình SGK - Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em - Phương án đánh giá: nhận xét - Dự kiến tình huống xảy ra và giải pháp: *Em hãy điền vào chỗ trống:* Username: hangdongIT Password: stmtp@1994 Ý nghĩa chương trình: Chương trình đăng nhập bằng username và password Cho phép nhập tối đa 3 lần, nếu nhập đúng thì in ra màn hình: "Mời bạn vào hang", ngược lại thì in ra màn hình: "Sai rồi!". Đọc hiểu được chương trình. Biết xác định số lần nhập và sửa chương trình tối ưu theo SGK. Câu 9: - Mục đích: Xác định bài toán và mô tả thuật toán bài 8 a) Xác định bài toán: gọi tb là thông báo INPUT: username, pasword, traloi OUTPUT: tb b) Mô tả thuật toán: SGK Câu 10: - Mục đích: Xác định bài toán và mô tả thuật toán bài 8 hs đọc SGK, sắp xếp gõ và chạy thử.	**TÌNH HUỐNG 2: Alibaby và 40 con sói**

```
program dang_nhap;
uses crt;
var username, password: string;
    i: integer;
begin
    clrscr;
    for i:= 1 to 3 do
       begin
          write('Moi ban nhap ten dang nhap');
          readln(username);
          write('Moi ban nhap mat khau');
          readln(password);
          if (username = 'hangdongIT') and
          (password = 'stmtp@1994') then
             begin
                writeln('Moi ban vao hang!');
                break;
             end
          else writeln('Sai roi!');
       end;
    readln;
end.
```

	``
	traloi:= 'c';
	end.
	while traloi = 'c' do
	begin
	write('Moi ban nhap ten dang nhap');
	readln(username);
	write('Moi ban nhap mat khau');
	readln(password);
	if (username='hangdongIT')and(password='stmtp@1994') then
	begin
	writeln('Moi ban vao hang!');
	break;
	end
	else writeln('Sai roi!');
	program dang_nhap;
	uses crt;
	var username, password: string;
	traloi: char;
	begin
	clrscr;
	write('Ban muon nhap lai khong? (c/k)?');
	readln(traloi);
	end;
	readln;
	``
	- Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em
	- Phương án đánh giá: nhận xét
	a) Em hãy sắp xếp các khối lệnh đúng thứ tự nhé:
	5 → 6 → 1 → 3 → 4 → 7 → 8 → 2
	b) Em hãy chạy chương trình với các bộ thử sau nhé:
	| STT
		username	password	Thông báo

---	---	---	---
1	Alibaby	40consoi	Sai rồi Bạn muốn nhập lại không? c/k?
2	hangdongIT	hoilamgi	Sai rồi Bạn muốn nhập lại không? c/k?
3	hangdongIT	stmtp@1994	Mời bạn vào hang! | Đọc hiểu được chương trình và sắp xếp, chạy thử chương trình. - Phương thức hoạt động: nhóm	
Tình huống 3:	GV yc HS đọc tình huống. Câu 11: - Mục đích: Đọc hiểu và chạy thử chương trình Thêm chú thích, cho biết chương trình thực hiện công việc gì, chạy thử với bộ test trong SGK - Hướng dẫn, hỗ trợ: quan sát, giúp đỡ các em a) Thêm chú thích vào chương trình //1-Khai báo mảng //2-Nhập mảng //3-Duyệt mảng //4-Kiểm tra và in số nguyên tố ra màn hình b) Chương trình trên thực hiện công việc gì? Chương trình cho phép nhập mảng các số nguyên□ kiểm tra □ in các số nguyên tố ra màn hình Đọc hiểu được chương trình và chạy chương trình. - Phương thức hoạt động: nhóm	Tình huống 3:
D. Hướng dẫn về nhà		

	Xem lại tất cả những gì đã học .	

Tuần 31
Tiết 61, 62

Chủ đề 11: GIAO TIẾP QUA THƯ ĐIỆN TỬ.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

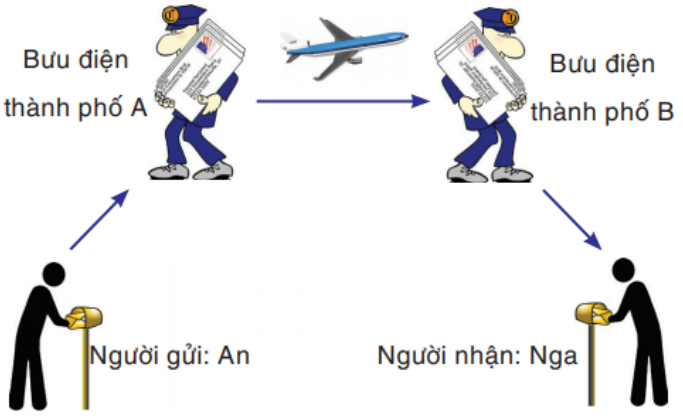
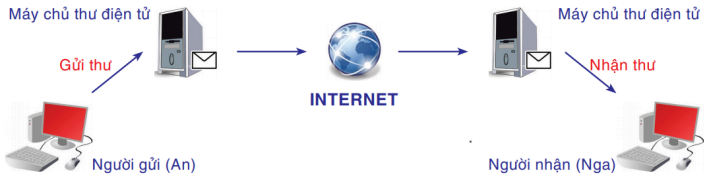
- Khái niệm thư điện tử.
- Ứng dụng của thư điện tử..

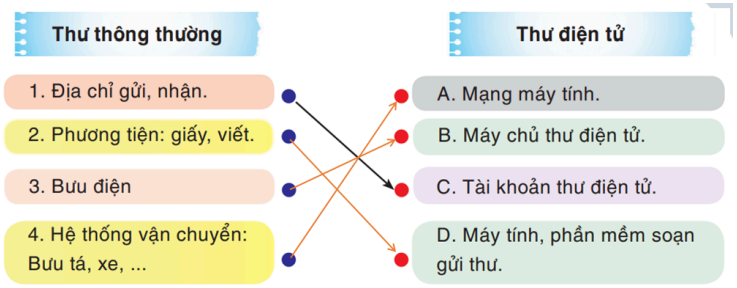
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

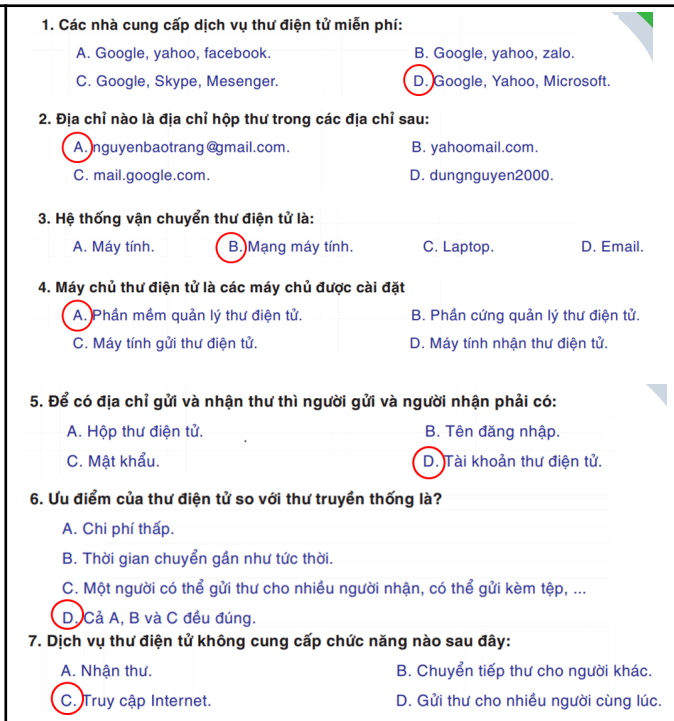
Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động		
Mục đích: tiếp cận kiến thức mới	GV đặt vấn đề : nêu tình huống. Giới thiệu về thư. GV: YC HS phân loại các phương tiện chuyển thư  GV: nhận xét. Nêu những điểm chung của nhữnng phương tiện chuyển thư truyền thống.--> chuyển ý thư điện tử.	

	GV chuyển vào hoạt động khám phá	
B. Hoạt động khám phá:		
Khám phá 1: **Thư điện tử là gì?** Mục đích: HS nhận biết được thư điện tử là gì?	Gv: Giới thiệu thư điện tử. YC HS nêu ưu điểm HS: nêu ưu điểm Gv: đánh giá câu trả lời của hs. HS ghi bài	1.**Thư điện tử là gì?** - Thư điện tử là dịch vụ chuyển thư dưới dạng số trên mạng máy tính thông qua các "hộp thư điện tử". - Ưu điểm của thư điện tử: Chi phí thấp, thời gian chuyển gần như ntức thời, một người có thể gửi đồng thời cho nhiều người khác, có thể gửi kèm tệp.
Khám phá 2: **hệ thống thư điện tử.** Mục đích: HS biết hệ thống thư điện tử.	Gv cho HS tìm hiểu nội dung SGK trang 34  GV: YC HS điền STT vào sơ đồ.  HS: quan sát, ghi nhận. GV: cho HS đọc tình huống trang 34 YC HS thực hiện điền vào chỗ trống. HS thực hiện theo YC GV.   HS: Quan sát, nêu thắc mắc nếu có. GV YC HS thực hiện ghép nối cột BT trang 35	2. **Hệ thống thư điện tử.**

		
Khám phá 3: **Tạo tài khoản, gửi và nhận thư điện tử** Mục đích: HS biết cách tạo tài khoản, gửi và nhận thư điện tử	GV: hướng dẫn HS tạo tài khoản thư điện tử. GV chú ý cách đặt tên YC HS thực hiện BT trang 36  GV: hướng dẫn HS gửi và nhận thư điện tử HS ghi bài.	**3. Tạo tài khoản, gửi và nhận thư điện tử** Địa chỉ thự điện tử có dạng <Tên đăng nhập>@ < tên máy chủ lưu hộp thư> Sau khi có hộp thư điện tử, em có thể nhận, đọc và gửi thư. Các bước chính để truy cập vào hộp thư điện tử: Bước 1. Truy cập trang web cung cấp dịch vụ thư điện tử. Bước 2. Gõ tên đăng nhập, mật khẩu rồi nhấn Enter (hoặc nháy nút "Đăng nhập").
Trải nghiệm 1: Sự lựa chọn sáng suốt? Mục đích: Giúp HS hiểu rõ hơn về thư điện tử.	HS: đọc gợi ý. GV: YC HS thực hiện **Phát biểu** / **Đúng** / **Sai** A. Thư điện tử là dịch vụ chuyển thư dưới dạng số trên mạng máy tính thông qua các hộp thư điện tử. — Đúng B. Địa chỉ thư điện tử cũng giống như họ tên của em, có thể bị trùng với người khác. — Sai C. Sử dụng thư điện tử, chúng ta chỉ có thể gửi nội dung văn bản. — Sai D. Thư truyền thống có nhiều ưu điểm hơn thư điện tử như: chi phí thấp, vận chuyển nhanh, gửi được nhiều nội dung khác nhau, ... — Sai E. Khi sử dụng thư điện tử, hệ thống vận chuyển chính là mạng máy tính. — Đúng F. Với thư điện tử, em có thể đính kèm thông tin hình ảnh, âm thanh, phim, ... — Đúng	
Trải nghiệm 2: Hãy lựa chọn đúng	HS: đọc gợi ý. GV: YC HS thực hiện	

Mục đích: Chọn các đáp án đúng về các dịch vụ thư điện tử.	 1. Các nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử miễn phí: A. Google, yahoo, facebook. B. Google, yahoo, zalo. C. Google, Skype, Mesenger. D. Google, Yahoo, Microsoft. 2. Địa chỉ nào là địa chỉ hộp thư trong các địa chỉ sau: A. nguyenbaotrang@gmail.com. B. yahoomail.com. C. mail.google.com. D. dungnguyen2000. 3. Hệ thống vận chuyển thư điện tử là: A. Máy tính. B. Mạng máy tính. C. Laptop. D. Email. 4. Máy chủ thư điện tử là các máy chủ được cài đặt A. Phần mềm quản lý thư điện tử. B. Phần cứng quản lý thư điện tử. C. Máy tính gửi thư điện tử. D. Máy tính nhận thư điện tử. 5. Để có địa chỉ gửi và nhận thư thì người gửi và người nhận phải có: A. Hộp thư điện tử. B. Tên đăng nhập. C. Mật khẩu. D. Tài khoản thư điện tử. 6. Ưu điểm của thư điện tử so với thư truyền thống là? A. Chi phí thấp. B. Thời gian chuyển gần như tức thời. C. Một người có thể gửi thư cho nhiều người nhận, có thể gửi kèm tệp, ... D. Cả A, B và C đều đúng. 7. Dịch vụ thư điện tử không cung cấp chức năng nào sau đây: A. Nhận thư. B. Chuyển tiếp thư cho người khác. C. Truy cập Internet. D. Gửi thư cho nhiều người cùng lúc.	
D. Hướng dẫn về nhà		
	Học phần ghi nhớ. Đọc bài đọc thêm trang 38.	
Tuần 32 **Tiết 63**		

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Ôn tập các nội dung trọng tâm về: câu lệnh lặp, mảng, thư điện tử.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Kiểm tra bài cũ kết hợp trong quá trình ôn tập.

Hoạt động của gv	Hoạt động của HS	Nội dung
+ **Hoạt động 1**: *Củng cố lại một số kiến thức đã học* ● Câu lệnh lặp For…do For <biến đếm>:=< giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>;	Ôn tập lại các kiến thức. Nêu thắc mắc nếu có	**1. Củng cố lại một số kiến thức đã học.** ● Câu lệnh lặp For…do For <biến đếm>:=< giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>; □ Hoạt động: ban đầu biến đếm nhận giá trị đầu, sau mỗi vòng lặp biến đếm tự động tăng thêm

□ Hoạt động: ban đầu biến đếm nhận giá trị đầu, sau mỗi vòng lặp biến đếm tự động tăng thêm 1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối.
● Câu lệnh lặp While…do
While < điều kiện> do < câu lệnh>;
Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép.
□ Hoạt động:
- B1: Kiểm tra điều kiện.
- B2: Nếu đk đúng thực hiện câu lệnh
Nếu đk sai thì bỏ qua câu lệnh và đi đến kết thúc.
● Biến mảng
Tên mảng: Array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of < kiểu dữ liệu>;
● Địa chỉ thự điện tử có dạng <Tên đăng nhập>@ < tên máy chủ lưu hộp thư>
 	
GV: đưa ra bài tập yêu cầu học sinh thực hiện.
Nhận xét kết quả bài làm của học sinh.
	1. giá trị k=
	a.k=13.
	b. k=19
	2.
	a. Điều kiện : x<6
	Câu lệnh k:=k+4;
	b. Giá trị đầu =1
	giá trị cuối =7
	câu lệnh: a:=m+1;
	
	3. var s: array [1..20] of integer;
	
	4. s[20]:=10;
	
	5. for i:=1 to 20 do readln(s[i]);
	6. for i:=1 to 20 do writeln(s[i]);
		1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối.
		● Câu lệnh lặp While…do
		While < điều kiện> do < câu lệnh>;
		Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép.
		□ Hoạt động:
		- B1: Kiểm tra điều kiện.
		- B2: Nếu đk đúng thực hiện câu lệnh
		Nếu đk sai thì bỏ qua câu lệnh và đi đến kết thúc.
		● Biến mảng
		Tên mảng: Array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of < kiểu dữ liệu>;
		
		● Địa chỉ thự điện tử có dạng <Tên đăng nhập>@ < tên máy chủ lưu hộp thư>
		
		Bài tập:
		1. Cho biết giá trị của biến k=? sau khi thực hiện xong câu lệnh sau: biết ban đầu k=3.
		a. for i:=1 to 5 do k:=k+2;
		b. for n:=1 to 4 do k:=k+4;
		2. Xác định các thành phần trong câu lệnh sau:
		a. While x<6 do k:=k+4;
		b. For m:=1 to 7 do a:=m+1;
		
		3. Hãy viết khai báo mảng s gồm 20 phần tử kiểu số nguyên.
		4. Viết câu lệnh gán giá trị 10 cho phần tử thứ 20 của mảng trên.

	7. myloan041283@gmail.com	5. Viết câu lệnh nhập giá trị cho mảng trên? 6. Viết câu lệnh xuất giá trị của mảng trên? 7. Viết địa chỉ thư điện tử?

Dặn dò

Ôn lại các kiến thức đã học, chuẩn bị nội dung để tiết sau làm bài KT1T

Tuần 32
Tiết 64

KIỂM TRA 1 TIẾT

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

Kiểm tra các kiến thức trọng tâm về: câu lệnh lặp, mảng, thư điện tử.

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Đề kiểm tra.

III. MA TRẬN

Cấp độ **Tên chủ đề**	**Nhận biết (TL)**	**Thông hiểu (TL)**	**Vận dụng**		**Cộng**
			Cấp độ thấp (TL)	**Cấp độ cao (TL)**	

(nội dung,chương …)					
Chủ đề 8: Lặp với số lần biết trước					
Số câu *Số điểm Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 2* *1 điểm*
Chủ đề 9: Lặp với số lần chưa biết trước					
Số câu *Số điểm Tỉ lệ %*	*Số câu1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 2* *1 điểm*
Chủ đề 10: Làm việc với dãy số	.				
Số câu *Số điểm Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 3* *Số điểm 1.5đ*	*Số câu 6* *Số điểm 4đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 10* *6 điểm*
CHủ đề 11: Giao tiếp qua thư điện tử					
Số câu *Số điểm Tỉ lệ %*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 0.5đ*	*Số câu 1* *Số điểm 1đ*	*Số câu* *Số điểm*	*Số câu 3* *2 điểm*
Tổng số câu Tổng số điểm Tỉ lệ %	Số câu 4 Số điểm 2 20%	Số câu 6 Số điểm 3 30%	Số câu 7 Số điểm 5đ 50%		Số câu 17 Số điểm 10

NỘI DUNG ĐỀ

Câu 1: Em hãy ghép nội dung cột A và cột B (4đ)

Cột A	Cột B	Đáp Án

1.write(Diem[5])	a. Ưu điểm của thư điện tử	1…….
2. For… do	b. in giá trị phần tử thứ 5 của mảng Diem	2……
3. a[7]:=8	c.phần tử thứ 9 của mảng A	3…….
4.Chỉ số	d. Lặp với số lần chưa biết trước	4……
5. A[9]	e. . Lặp với số lần biết trước	5……
6. While ….do	f. Số thứ tự của các phần tử trong mảng	6……..
7. Địa chỉ gửi, nhận thư	g. Tài khoản thư điện tử.	7. …….
8. Chi phí thấp	h.Gán gía trị 8 cho phần tử thứ 7 của mảng a	8……

Câu 2: Em hãy thực hiện theo các yêu cầu sau. (3 đ)

a. Var a:array [1..100] of integer;(cho biết ý nghĩa câu lệnh trên)
b. Khai báo mảng b gồm 8 phần tử kiểu số thực.
c. For i:=1 to 10 do a:=a+1;(xác định số vòng lặp)
d. Gán giá trị 5 cho phần tử thứ 6 của mảng k ghi như thế nào?
e. Khi nhập giá trị cho các phần tử của mảng em sử dụng câu lệnh lặp gì?
f. Em hãy xác định câu lệnh nào được thực hiện lặp lại trong vòng lặp sau:
while i<8 do k:=k+3;

Câu 3: Khi cần lưu trữ điểm tin học cho lớp học gồm 28 học sinh thì

a. Khai báo biến gì để lưu trữ, hãy viết khai báo cho biến đó. (1 đ)
b. Viết câu lệnh nhập giá trị cho mảng (vừa khai báo) từ bàn phím.(1 đ)

Câu 4: Em hãy ghi 1 địa chỉ thư điện tử mà em biết?

IV. **Đáp án**

Câu 1: Em hãy ghép nội dung cột A và cột B (4đ)

Mỗi câu 0.5đ

1_B. 2_E . 3_H . 4_F. 5_C. 6_D. 7_G. 8_A

Câu 2: a: khai bao bien mang a gồm 100 phần tử kiểu số nguyên (0,5đ)

b. var b: array [1..8]of real; (0,5đ)

c.số vòng lặp =10 (0,5đ)

d.k[6]:=5;(0,5đ)

e. Câu lệnh lặp for …do (0,5đ)

f. câu lệnh k:=k+3; (0,5đ)

Câu 4: a. var diem:array[1..28]of real;(1 đ)

b. For i:=1 to 28 do readln(a[i]);(1 đ)

c. hoangyen@gmail.com(1 đ). Tùy HS ghi nếu đúng chấm đúng. Đúng tên đăng nhập (0.5đ). Đúng tên máy chủ lưu hộp thư (0.5đ)

Tuần 33

Tiết 65, 66

BÀI TẬP THỰC HÀNH 7
SỬ DỤNG GMAIL.

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

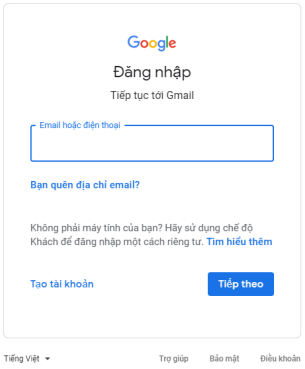
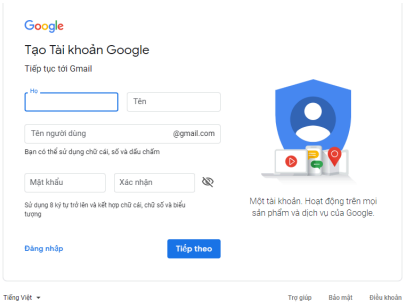
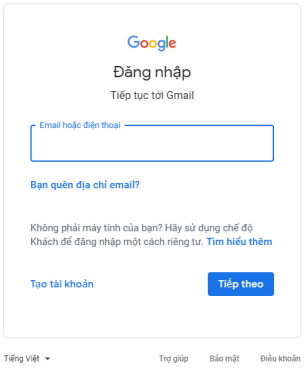
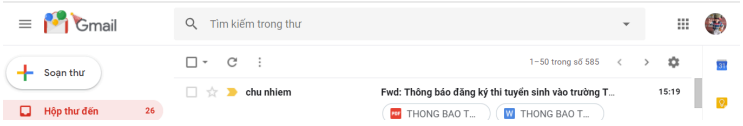
- Biết được cách đăng kí hộp thư điện tử.
- Biết mở hộp thư điện tử đã đăng kí, đọc thư, soạn, gửi và trả lời thư.

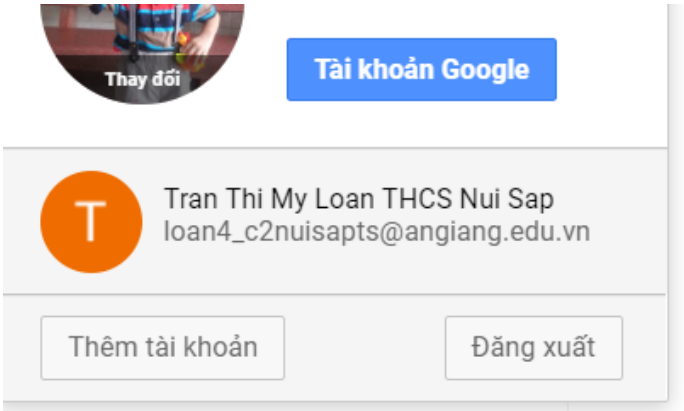
II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC:

Thiết bị dạy học + dụng cụ học tập: Sách tin học.Phòng máy.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Tên hoạt động	Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung+ Ghi bảng
A. Hoạt động khởi động:(tích hợp kiểm tra bài cũ)		
Mục đích: kiểm tra kiến thức cũ	● Địa chỉ thự điện tử có dạng <Tên đăng nhập>@ < tên máy chủ lưu hộp thư>	
B. Các tình huống		
Câu 1.Tạo tài khoản Gmail mới	Gv: Giới thiệu các bước tạo tài khoản Gmail YC HS thực hiện . Gọi mỗi HS thực hiện	Câu 1: Tạo tài khoản Gmail mới

	 [redacted] Nhập các thông tin  HS thực hành.	
Câu 2: Đăng nhập hộp thư và đọc thư.	GV hướng dẫn HS  [redacted]Gõ tên đăng nhập và mật khẩu.  Sau khi đang nhập thành công. Em đọc thư bằng cách nháy vào tiêu đề thư. HS: quan sát. THực hành.	Câu 2: Đăng nhập hộp thư và đọc thư.
Câu 3: Soạn và gửi thư	GV yc HS đọc tình huống. HS: thực hiện theo yc. Nháy vào soạn thư. Cửa sổ soạn thư như sau:	Câu 3: Soạn và gửi thư

	 Nếu thư gửi thành công, em sẽ thấy thông báo .	.
Câu 4: Gửi thư trả lời hoặc chuyển tiếp cho người khác.	GV: đối với thư iện tử có thể chuyển tiếp thư, gửi thư trả lời đến người gửi.  Nhấn vào trả lời hoặc chuyển tiếp	Câu 4: Gửi thư trả lời hoặc chuyển tiếp cho người khác.
Câu 5: Đăng xuất khỏi gmail	Khi không sử dụng hộp thư nữa, em cần đăng xuất. 	Câu 5: Đăng xuất khỏi gmail
D. Hướng dẫn về nhà		
	Xem lại tất cả những gì đã học .Tiết sau ôn tập chuẩn bị thi học kì II	

Tuần 34
Tiết 67, 68, 69

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Củng cố lại toàn bộ kiến thức đã được học từ chủ đề 7 đến chủ đề 11
- Thực hiện làm các bài trắc nghiệm. Vận dụng vào để viết được những chương trình đơn giản

II. PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

- Sách giáo khoa, giáo án, tài liệu tin học có liên quan.
- Đọc tài liệu ở nhà trước khi lên lớp

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Củng cố lại một số kiến thức đã học.	

- Câu lệnh lặp For…do

For <biến đếm>:=< giá trị đầu> to <giá trị cuối> do < câu lệnh>;

 Hoạt động: ban đầu biến đếm nhận giá trị đầu, sau mỗi vòng lặp biến đếm tự động tăng thêm 1 đơn vị cho đến khi bằng giá trị cuối.

- Câu lệnh lặp While…do

While < điều kiện> do < câu lệnh>;

Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép.

 Hoạt động:

- B1: Kiểm tra điều kiện.
- B2: Nếu đk đúng thực hiện câu lệnh

  Nếu đk sai thì bỏ qua câu lệnh và đi đến kết thúc.

- Biến mảng

Tên mảng: Array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of < kiểu dữ liệu>;

- Địa chỉ thự điện tử có dạng

<Tên đăng nhập>@ < tên máy chủ lưu hộp thư>

<u>* Ôn bài tập vận dụng:</u>

Khoanh tròn chữ cái đứng trước kết quả đúng

Câu 1: Phát biểu nào sau đây là đúng ?

A. 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.

B. Chỉ ngôn ngữ lập trình Pascal mới có các câu lệnh lặp để thể hiện cấu trúc lặp.

C. Ngôn ngữ Pascal thể hiện cấu trúc lặp với số lần lặp cho trước bằng câu lệnh while**…**do

D. 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?

A. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;

B. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuôí> do <câu lệnh>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị cuôí> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

D. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

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

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’);

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

A) Biết trước số lần lặp B) Chưa biết trước số lần lặp

C.) Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là <=100 D) Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là >=100

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

A) While <điều kiện> do; <câu lệnh>; B) While <điều kiện> <câu lệnh> do;

C) While <câu lệnh> do <điều kiện>; D) 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 :

A.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

a) 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:

a/ s = 10 ; cv = 5 ; b/ s= 30 ; cv = 50 ;

c/ s = 50 ; cv = 40 ; d/ s = 50 ; cv = 30 ;

* Bài tập áp dụng kiến thức :

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?

a) 4 b) 6 c) 8 d)10

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;

b) for i:=1 to n do
if (i mod 2)=0 then S:=S + i
Else S:= S + I;

c) 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 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;

b) for i:=1 to n do
if (i mod 2)=0 then S:=S – 1/i
Else S:= S + 1/i;

c) 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 +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;

b) for i:=1 to n do
if (i mod 2)=0 then S:=S + 1/i
Else S:= S + 1/;

c) for i:=1 to n do
if (i mod 2) =0 then S:=S + 1/i;

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;

b) for i:=1 to n do
if (i mod 2)=0 then S:=S + i ;

c) for i:=1 to n do
if (i mod 2) =0 then S:=S + 1;

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;

b) s:=0; i:=0;
While i<=n do
begin
S:=S + i;
I:=i+1;
End;

a) s:=0; i:=0;
While i<=n do
If (I mod 2)= 1 Then S:=S + i;

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 hợp lệ

a) Var a,b: array[1..n] of real;

b) Var a,b: array[1..100] of real;

c) Var a,b: array[1:n] of real;

d) Var a,b: array[1…n] of real;

Câu 27: Chọn khai báo hợp lệ

a) Const n=5;
Var a,b: array[1..n] of real;

b) Var a,b: array[100..1] of real;

c) Var n: real;
Var a,b: array[1:n] of real;

d) Var a,b: array[1..5..10] of real;

Câu 17: Chọn khai báo hợp lệ

a) Const n=5;
Var a,b: array[1..n] of integer;

b) Var a,b: array[100..1] of integer;

c) Var n: real;
Var a,b: array[1:n] of real;

d) Var a,b: array[1..5..10] of integer;

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

a) t=1 b) t=3 c) t=2 d) t=6

-
- Học bài theo sách giáo khoa và vở ghi, Ôn lại các kiến thức chính đã học và luyện viết, làm đi làm lại nhiều lần.
- Học kĩ lí thuyết, viết chương trình tính tông 100 số tự nhiên, N số tự nhiên đầu tiên.
- Làm các bài tập còn lại và ôn lại toàn bộ kiến thức để giờ sau kiểm tra học kỳ 2