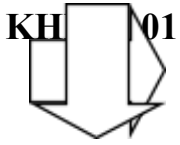


Ngày soạn:

Tuần:



Tiết

CHUYÊN ĐỀ I: MỘT SỐ KHÁI NIỆM CỦA TIN HỌC

§1. TIN HỌC LÀ MỘT NGÀNH KHOA HỌC

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Nhận biết được tin học là 1 ngành khoa học: có đối tượng, nội dung và phương pháp nghiên cứu riêng. Biết máy tính vừa là đối tượng nghiên cứu, vừa là công cụ.
- Nêu được sự phát triển mạnh mẽ của tin học do nhu cầu xã hội.
- Chỉ ra được các đặc tính ưu việt của máy tính.
- Nêu được một số ứng dụng của tin học và máy tính điện tử trong các hoạt động của đời sống.
- Nhận biết được các bộ phận của máy tính: màn hình, chuột, bàn phím ...

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, Năng lực hợp tác, Năng lực giải quyết vấn đề, Năng lực CNTT.
- Năng lực chuyên biệt: Nhận biết được các đặc tính của máy tính điện tử để ứng dụng vào thực tế trong các điều kiện phù hợp.

3. Phẩm chất

- Nhìn nhận tin học là một ngành khoa học mới mẽ cần phải nghiên cứu.
- Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông và những yêu cầu về mặt đạo đức trong xã hội tin học hóa.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

a. Mục tiêu: Nêu được sự cần thiết của Tin học trong xã hội ngày nay.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Lấy được các ví dụ về ứng dụng của Tin học trong xã hội ngày nay.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

GV giới thiệu, yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

- Trình chiếu một Clip về sự phát triển của Tin học.

- Yêu cầu học sinh trình bày cảm nghĩ về Clip đó. (Cá nhân)

- Gọi học sinh khác nhận xét, bổ sung.

- Kết luận : Tin học phát triển muộn so với các ngành khoa học khác nhưng lại có tốc độ phát triển mạnh mẽ, vì sao vậy cô và các em cùng nhau tìm hiểu trong bài học.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ:

- Xem Clip.

- Trình bày cảm nghĩ của mình về Clip.

- Lắng nghe.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. Sự hình thành và phát triển của Tin học (10')**

- a. Mục tiêu:** Nêu được sự hình thành và phát triển của Tin học.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Giải thích được vì sao Tin học lại phát triển thành một ngành khoa học.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Chia lớp thành 4 nhóm trả lời các câu hỏi: + Theo các em xã hội loài người đã trải qua mấy nền văn minh và hiện tại đang sống trong nền văn minh nào? Em có liên hệ gì với "công nghệ 4.0"? + Tin học phát triển sớm hay muộn và tốc độ phát triển như thế nào? + vì sao Tin học lại phát triển thành một ngành khoa học? - Hướng dẫn, quan sát học sinh trong quá trình thảo luận. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: + HS Hoạt động cá nhân hoàn thành các bài tập	- Tin học là một ngành khoa học mới hình thành nhưng có tốc độ phát triển mạnh mẽ và động lực cho sự phát triển đó là do nhu cầu khai thác tài nguyên thông tin của con người. Tin học dần hình thành và phát triển trở thành một ngành khoa học độc lập, với nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu mang đặc thù riêng. Một trong những đặc thù đó là quá trình nghiên cứu và triển khai các ứng dụng không tách rời với việc phát triển và sử dụng MTĐT.

+ GV: quan sát và trợ giúp nếu cần - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu một nhóm lên trình bày. - Gọi nhóm khác nhận xét, bổ sung. - Hoàn thiện kiến thức. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV nhận xét, đánh giá về thái độ, quá trình làm việc, kết quả hoạt động và chốt kiến thức.	
---	--

□ **Hoạt động 2. Các đặc tính và vai trò của máy tính điện tử (15')**

a. Mục tiêu: CHi ra được các đặc tính của MTĐT.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Giải thích được các đặc tính của MTĐT

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Đặt vấn đề: Trước sự bùng nổ thông tin hiện nay máy tính được coi như là một công cụ không thể thiếu của con người. Như vậy MTĐT có những tính năng ưu việt như thế nào? (dựa vào SGK trả lời) - Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Gọi HS lấy ví dụ về những đặc tính của MTĐT mà các em đã biết. - GV bổ sung, hoàn thiện kiến thức. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	- Một số đặc tính giúp máy tính trở thành công cụ hiện đại và không thể thiếu trong cuộc sống của chúng ta: ◆ MT có thể làm việc 24 giờ/ngày mà không mệt mỏi. ◆ Tốc độ xử lý thông tin nhanh, chính xác. ◆ MT có thể lưu trữ một lượng thông tin lớn trong một không gian hạn chế.

+ HS: - Nêu các đặc tính của MTĐT. - Lấy VD về các đặc tính của MTĐT. - Lắng nghe, ghi bài. + GV: quan sát và trợ giúp nếu cần - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + Một HS lên bảng chữa, các học sinh khác làm vào vở - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV nhận xét, đánh giá về thái độ, quá trình làm việc, kết quả hoạt động và chốt kiến thức.	♦ Các máy tính cá nhân có thể liên kết với nhau thành một mạng và có thể chia sẻ dữ liệu giữa các máy với nhau. ♦ Máy tính ngày càng gọn nhẹ, tiện dụng và phổ biến. - Vai trò: Lưu trữ, tìm kiếm và xử lý thông tin một cách hiệu quả.
--	---

□ **Hoạt động 3. Giới thiệu thuật ngữ Tin học (3')**

a. Mục tiêu: Nêu được các thuật ngữ Tin học.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Hãy nêu một số thuật ngữ thường dùng trong Tin học? (dựa vào SGK) - Dựa vào SGK hãy nêu khái niệm Tin học? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	- Một số thuật ngữ Tin học được sử dụng là: Informatique, Informatics, Computer Science. - Khái niệm về tin học: Tin học là một ngành khoa học có mục tiêu là phát triển và sử dụng máy tính điện tử để nghiên cứu cấu trúc, tính chất của thông tin, phương pháp thu thập, lưu

- Trả lời các thuật ngữ thường dùng trong Tin học. - Nêu khái niệm Tin học. - Lắng nghe, ghi bài. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại + Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức	trữ, tìm kiếm, biến đổi, truyền thông tin và ứng dụng vào các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.
---	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5')

a. Mục tiêu: củng cố lại kiến thức đã học .

b. Nội dung vấn đáp, GQVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: Làm được bài tập trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Trình chiếu bài tập trắc nghiệm.

1.1: Trong các phát biểu về ngành tin học sau, phát biểu nào đúng?

A. Lập chương trình do máy tính.

B. Khoa học xử lý thông tin dựa trên máy tính điện tử.

C. Máy tính và các công việc liên quan đến chế tạo máy tính điện tử.

D. Áp dụng máy tính trong các hoạt động xử lý thông tin.

1.2: Cuộc cách mạng thông tin đã dẫn đến sự thay đổi quan trọng trong

A. Ngành địa chất

C. Ngành kinh tế

B. Ngành y học

D. Gần như tất cả các ngành.

1.3: Đặc điểm nào sau đây nói về máy tính là hợp lý nhất.

A. Tốc độ xử lý nhanh và chính xác.

B. Lưu trữ một lượng lớn thông tin trong một không gian nhỏ.

C. Có thể liên kết các máy tính với nhau cùng chia sẻ tài nguyên.

D. Cả A, B, và C.

- Gọi Hs làm bài trắc nghiệm.

- Gọi Hs khác nhận xét.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

+ HS:

- Theo dõi.

- Làm bài tập trắc nghiệm.

- Nhận xét.

- Ghi nhớ.

+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thành đáp án

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu : Học sinh củng cố lại kiến thức.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Câu 1 (ND1.MĐ1). Hãy nói về một đặc điểm nổi bật của sự phát triển trong xã hội hiện nay.

Câu 2 (ND1.MĐ2). Vì sao tin học được hình thành và phát triển thành một ngành khoa học?

Câu 3 (ND2.MĐ1). Hãy nêu những đặc tính ưu việt của máy tính.

Câu 4 (ND2. MĐ3). Hãy cho biết việc nghiên cứu chế tạo máy tính có thuộc lĩnh vực Tin học hay không?

Câu 5 (ND2. MĐ3). Hãy nêu một ví dụ mà máy tính không thể thay thế con người trong việc xử lý thông tin.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

- Học bài cũ, trả lời câu hỏi SGK.
- Hoàn thành câu hỏi phần vận dụng
- Chuẩn bị bài mới

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 02 □ 04

CHUYÊN ĐỀ I: MỘT SỐ KHÁI NIỆM CỦA TIN HỌC

§2. THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu khái niệm thông tin, lượng thông tin, các dạng thông tin, mã hóa thông tin cho máy tính.

- Chỉ ra các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính.
- Liệt kê được các đơn vị đo thông tin là bit và các đơn bội của bit.
- Nhận biết các hệ đếm cơ số 2, 16 trong biểu diễn thông tin.
- Mô tả được các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, Năng lực hợp tác, Năng lực giải quyết vấn đề, Năng lực sử dụng ngôn ngữ, năng lực CNTT.
- Năng lực chuyên biệt: Phân biệt được dữ liệu và thông tin trong tin học cũng như giải thích được cách lưu trữ thông tin trong máy tính

3. Phẩm chất:

Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông và những yêu cầu về mặt đạo đức trong xã hội tin học hóa.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- **Phương tiện dạy học:** Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.
- **Phương pháp dạy học:** Thuyết trình, vấn đáp và hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

TIẾT 02

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5')

- a. Mục tiêu:** Nêu được nhu cầu cần thiết cần phân biệt thông tin và dữ liệu.

b. Nội dung vấn đáp, GQVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: trả lời được các câu hỏi trắc nghiệm

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Trình chiếu một số câu hỏi trắc nghiệm. Yêu cầu học sinh làm trong vòng 3'. (làm tại bàn)

Câu 1: Nêu ví dụ về thông tin mà con người có thể thu nhận được bằng: mắt (thị giác), tai (thính giác), mũi (khứu giác), lưỡi (vị giác), bằng cách tiếp xúc (xúc giác)?

Câu 2: Thông tin có thể giúp cho con người:

- (A) Nắm được quy luật của tự nhiên và do vậy trở nên mạnh mẽ hơn;
- (B) Hiểu biết về cuộc sống và xã hội xung quanh;
- (C) Biết được các tin tức và sự kiện xảy ra trên thế giới;
- (D) Tất cả các khẳng định trên đều đúng.

Hãy chọn phương án đúng.

Câu 3: Tai người bình thường không thể tiếp nhận được thông tin nào dưới đây?

- (A) Tiếng chim hót buổi sớm mai.
- (B) Tiếng đàn vọng từ nhà bên;
- (C) Tiếng suối chảy róc rách trên đỉnh núi cách xa hàng trăm cây số;
- (D) Tiếng chuông reo gọi cửa.

Hãy chọn phương án trả lời đúng.

- Yêu cầu một HS lên hoàn thành bài trắc nghiệm.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

HS:

- Làm câu hỏi trắc nghiệm.

- Báo cáo bài làm.

- Nhận xét

- Lắng nghe.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi Hs khác nhận xét.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới:

Trong cuộc sống xã hội, sự hiểu biết về một thực thể nào đó càng nhiều thì những suy đoán về thực thể đó càng chính xác Ví dụ chúng ta có thể nhìn thấy những đám mây đen hay những con chuồn chuồn bay thấp báo hiệu một cơn mưa sắp tới. Đó là thông tin. Hay hương vị của món chè cho ta biết chất lượng của chè có ngon không... đó là thông tin. Vậy thông tin là gì? Thông tin được đưa vào máy tính nhờ đâu? Để trả lời cho câu hỏi này chúng ta sẽ cùng nhau nghiên cứu nội dung của bài ngày hôm nay

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1: Khái niệm thông tin và dữ liệu (10')**

a. Mục tiêu: Nêu được khái niệm thông tin và dữ liệu.

b. Nội dung vấn đáp, GQVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: So sánh được sự khác nhau giữa thông tin và dữ liệu.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	

- Đối tượng nghiên cứu của Tin học là thông tin và MTĐT. Vậy thông tin là gì? Nó được đưa vào trong máy tính như thế nào?(Nghiên cứu SGK trả lời) - Tổ chức các nhóm nêu một số ví dụ về thông tin. - Muốn đưa thông tin vào trong máy tính, con người phải tìm cách biểu diễn thông tin sao cho máy tính có thể nhận biết và xử lí được. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Xem sách giáo khoa nêu khái niệm thông tin và dữ liệu. - Ví dụ: Nhiệt độ em bé 40°C cho ta biết em bé đang bị sốt. Những đám mây đen trên bầu trời báo hiệu một cơn mưa sắp đến.... - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Thông tin của một thực thể là những hiểu biết có thể có được về thực thể đó. Ví dụ: Bạn Hoa 16 tuổi, nặng 50Kg, học giỏi, chăm ngoan, ... □đó là thông tin về Hoa. -Dữ liệu là thông tin đã được đưa vào máy tính.
---	---

□ **Hoạt động 2: Đơn vị đo thông tin (10')**

a. Mục tiêu: Chỉ ra được các đơn vị đo thông tin.

b. Nội dung: vấn đáp, GQVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: Chuyển đổi được các đơn vị đo thông tin.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Muốn MT nhận biết được một sự vật nào đó ta cần cung cấp cho nó đầy đủ TT về đối tượng này. Có những TT luôn ở một trong 2 trạng thái. Do vậy người ta đã nghĩ ra đơn vị bit để biểu diễn TT trong MT. - Cho HS nêu 1 số VD về các thông tin chỉ xuất hiện với 1 trong 2 trạng thái (thảo luận tại bàn) - Hướng dẫn HS biểu diễn trạng thái dãy 8 bóng đèn bằng dãy bit, với qui ước: S=1, T=0. - Yêu cầu HS nêu các đơn vị đo lường thông tin dựa vào SGK. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Lắng nghe. - HS thảo luận, đưa ra kết quả: ♦ công tắc bóng đèn ♦ giới tính con người - Các nhóm tự đưa ra trạng thái dãy bóng đèn và dãy bit tương ứng. - Nêu các đơn vị đo lường thông tin.	- Đơn vị cơ bản để đo lường thông tin là bit (viết tắt của Binary Digital). Đó là lượng TT vừa đủ để xác định chắc chắn một sự kiện có hai trạng thái và khả năng xuất hiện của 2 trạng thái đó là như nhau. - Trong tin học, thuật ngữ bit thường dùng để chỉ phần nhỏ nhất của bộ nhớ máy tính để lưu trữ một trong hai kí hiệu là 0 và 1. - Ngoài ra, người ta còn dùng các đơn vị cơ bản khác để đo thông tin: 1B (Byte) = 8 bit – 1KB (kilo byte) = 1024 B – 1MB = 1024 KB – 1GB = 1024 MB – 1TB = 1024 GB – 1PB = 1024 TB

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
---	--

Hoạt động 3. Các dạng thông tin (5')

a. Mục tiêu: nhận biết được các dạng thông tin, hệ đếm thường dùng

b. Nội dung vấn đáp, GQVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: Lấy được ví dụ về các dạng thông tin.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho học sinh xem một đoạn clip về các loại thông tin, theo em trong Clip đó bao gồm những loại thông tin nào? - Có thể chia thông tin thành mấy loại? - Yêu cầu HS nêu VD về các dạng thông tin. - Thế nào là hệ đếm? - Có hệ đếm phụ thuộc vị trí và hệ đếm không phụ thuộc vị trí. - Cho HS viết 1 số dưới dạng số La Mã. - Hướng dẫn HS nhận xét đặc điểm 2 hệ đếm.	Có thể phân loại TT thành loại số (số nguyên, số thực, ...) và phi số (văn bản, hình ảnh, ...).

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Xem clip và trả lời câu hỏi. - Trả lời dựa vào SGK. - Các HS dựa vào SGK và tự tìm thêm những VD: Một số dạng TT phi số: - Dạng văn bản: báo chí, vở ... - Dạng hình ảnh: bức tranh vẽ, ảnh chụp, băng hình, ... - Dạng âm thanh: tiếng nói, tiếng chim hót, ... - Dựa vào SGK, suy nghĩ và trả lời. - HS nêu một số ví dụ: XXX = 30, XXXV = 35... - Hệ đếm La mã: không phụ thuộc vị trí.	
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (3')

a. Mục tiêu: củng cố lại nội dung tiết học.

b. Nội dung vấn đáp, QGVĐ, thuyết trình.

c. Sản phẩm: Làm được bài tập trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Trình chiếu câu hỏi trên máy chiếu, yêu cầu HS đứng tại chỗ trả lời.

Câu 1: Thông tin là gì?

- a. Hình ảnh và âm thanh
- b. Văn bản và số liệu
- c. Hiểu biết về một thực thể**

Câu 2: Trong Tin học dữ liệu là:

- a. Dãy bit biểu diễn thông tin trong máy tính**
- b. Biểu diễn thông tin dạng văn bản
- c. Các số liệu

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Theo dõi câu hỏi
- Trả lời.
- Lắng nghe, ghi nhớ.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi HS khác nhận xét

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV: Nhận xét, cho điểm, hoàn thành câu trả lời.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: mở rộng các kiến thức đã học để áp dụng vào thực tế.

b. Nội dung: hướng dẫn, giao bài tập về nhà.

c. Sản phẩm: Câu trả lời của HS

d. Tổ chức thực hiện:

GV đặt câu hỏi:

Một cuốn sách A gồm 200 trang (có hình ảnh) nếu lưu trữ trên đĩa chiếm khoảng 5 MB. Hỏi một đĩa cứng 40GB thì có thể chứa được khoảng bao nhiêu cuốn sách có lượng thông tin xấp xỉ như cuốn sách A?

HS: tiếp nhận trả lời

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 04

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 1

LÀM QUEN VỚI THÔNG TIN VÀ MÃ HÓA THÔNG TIN

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu được khái niệm Tin học, thông tin và dữ liệu.
- Chỉ ra được cách biểu diễn thông tin trong máy tính.
- Sử dụng bộ mã ASCII để mã hóa xâu ký tự, số nguyên.
- Chuyển đổi mã cơ số 2, 16 sang hệ thập phân.
- Viết được số thực dưới dạng dấu phẩy động.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, Năng lực hợp tác, Năng lực giải quyết vấn đề, Năng lực sử dụng ngôn ngữ, năng lực CNTT.
- Năng lực chuyên biệt: Biểu diễn được thông tin trong máy tính, dùng bảng mã ASCII để mã hóa thông tin.

3. Phẩm chất:

Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- **Phương tiện dạy học:** Giáo án, SGK, SBT, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.
- **Phương pháp dạy học:** thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10'):

- a. Mục tiêu:** củng cố việc mã hóa thông tin
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.
- d. Tổ chức thực hiện:**

GV yêu cầu HS là bài tập:

CÂU HỎI	ĐÁP ÁN	THANG ĐIỂM
- Dùng bảng mã ASCII mã hóa chuỗi kí tự ‘Tin hoc’ thành mã nhị phân. - Đổi sang hệ thập phân: 01001110_2 ; $22F_{16}$	- Tin hoc = $01010100\ 01101001$ $011011110\ 01101000\ 01101111$ 01100011 - $01001110_2 = 78_{10}$ - $22F_{16} = 303_{10}$	8 điểm

- Viết dưới dạng dấu phẩy động: 30,48; 0,00345	30,48= 0.3048x10 ² 0,00345= 0.345x10 ⁻²	2 điểm
---	--	--------

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ Hoạt động 1. Tin học, máy tính (10')

a. Mục tiêu: củng cố việc biểu diễn thông tin bằng dãy bit.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được các bài tập trong SGK.

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Giao nhóm 1 làm BT - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: + HS Hoạt động theo nhóm đôi, quan sát hình vẽ + GV: Quan sát quá trình thảo luận của học sinh. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại + Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức- Quan sát quá trình thảo luận của học sinh.	a1) Chọn khẳng định đúng. (A) S (B) S (C) Đ (D) Đ a2) Chọn các khẳng định đúng? (A) S (B) Đ (C) S A3) Dùng 10 bit để biểu diễn 10 hs chụp ảnh. Quy ước : Nam là 1, nữ là 0 Biểu diễn: 10101010

□ **Hoạt động 2. Sử dụng bảng mã ASCII để mã hóa và giải mã (10')**

a. Mục tiêu: củng cố việc dùng bảng mã ASCII để mã hóa và giải mã.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được bài tập về mã hóa và giải mã.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Giao nhóm 2, 3 làm BT b1) Chuyển xâu ký tự thành mã nhị phân “VN”, “Tin” b2) Dãy dãy bit thành mã ASCII. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Quan sát quá trình thảo luận của học sinh. - Yêu cầu nhóm báo cáo kết quả thảo luận - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại + Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức	<u>Giải</u> b1. Xâu -> mã nhị phân: V= 01010110 N= 01001110 T= 01010100 i= 01101001 n= 01101110 b2. Dãy bit thành mã ASCII: V= 01010110 = 86 N= 01001110 = 78 T= 01010100 = 84 i= 01101001 = 105 n= 01101110 = 110

□ **Hoạt động 3. Biểu diễn số nguyên và số thực (10')**

a. Mục tiêu: củng cố cách biểu diễn số nguyên và số thực.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được bài tập về biểu diễn số nguyên và số thực.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Giao nhóm 4 làm BT c1) Mã hóa số nguyên -27 cần bao nhiêu byte? c2) Viết dưới dạng dấu phẩy động: 110051; 25,879; 0,000984 - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	C1. Cần 1 byte C2. Dấu phẩy động $110051 = 0.110051 \times 10^5$ $25,879 = 0.25879 \times 10^2$ $0,000984 = 0.984 \times 10^{-3}$

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố cách biểu diễn số nguyên và số thực.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phát phiếu học tập cho học sinh, cho HS thảo luận theo bàn.	Câu 1. Phát biểu nào sau đây là phù hợp nhất về khái niệm bit ? A. Đơn vị đo khối lượng kiến thức

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận theo bàn phiếu học tập do GV phát. - Nhắc nhở HS làm BT. - Yêu cầu HS của một bàn lên trình bày bài làm của mình. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS nhóm khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét và hoàn thiện đáp án.	B.Chính chữ số 1 C.Một số có 1 chữ số <u>D.</u>Đơn vị đo lường thông tin Câu 2.Dãy bit nào dưới đây là biểu diễn nhị phân của số “ 3 “ trong hệ thập phân ? A.10 <u>B.</u>11 C.00 D.01 Câu 3.Mã nhị phân của thông tin sử dụng tập kí hiệu ? A.10 chữ số từ 0 đến 9 B.10 chữ số từ 0 đến 9 và 6 chữ cái A . B . C . D . E . F . C.8 chữ số từ 0 đến 7 <u>D.</u>2 chữ số 0 và 1 Câu 4. Thông tin là ? A. Hình ảnh và âm thanh; B. Văn bản và số liệu <u>C.</u> Hiểu biết về một thực thể; D. Cả a và b; Câu 5. Trong tin học dữ liệu là:
--	--

	A. Dây bit biểu diễn thông tin trong máy tính; B. Biểu diễn thông tin dạng văn bản; C. Các số liệu; D. Tất cả đều đúng
--	--

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: chuyển đổi được từ hệ 2 sang hệ 16 và ngược lại.

b. Nội dung hướng dẫn, giao bài tập về nhà.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Chuyển đổi giữa hệ 2 sang hệ 16 và ngược lại:

a. $1001110, 0100110010_2 = ?_{16}$

b. $AD, 13E_{16} = ?_2$

* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ

Câu ND2. MĐ3: Chuyển xâu ký tự thành mã nhị phân "TINHOC".

Câu ND3. MĐ3: Viết dưới dạng dấu phẩy động:

1000079; 398,25; 0,0000123

Ngày soạn:

Tiết KHDH:05, 06, 07

CHUYÊN ĐỀ I: MỘT SỐ KHÁI NIỆM CỦA TIN HỌC

§3. GIỚI THIỆU VỀ MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Nêu được chức năng các thiết bị chính của máy tính.
- Chỉ ra được máy tính làm việc theo nguyên lý J. Von Neumann.
- Nhận biết được các bộ phận chính của máy tính.

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực sử dụng CNTT-TT
- Năng lực chuyên biệt: Nhận biết các thiết bị của máy tính và chức năng của nó (Nhận biết phần cứng). Giải thích được nguyên lý hoạt động của máy tính.

3. Phẩm chất:

- HS ý thức được việc muốn sử dụng tốt máy tính cần có hiểu biết về nó và phải rèn luyện tác phong làm việc khoa học, chuẩn xác.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- **Phương tiện dạy học:** Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, QCVĐ, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

- a. Mục tiêu:** Giúp HS nhận thấy được tầm qua trọng của việc cần nhận biết được thành phần và chức năng của các thành phần trong máy tính.
- b. Nội dung:** vấn đáp, hoạt động nhóm.
- c. Sản phẩm:** nêu được sự cần thiết phải biết chức năng của các thành phần trong máy tính điện tử.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho HS quan sát một máy tính, hỏi: em hãy liệt kê các bộ phận của máy tính mà em biết? (Cho HS quan sát theo nhóm) - Cho nhóm khác trả lời bổ sung. - Bây giờ cô muốn STVB thì em sẽ sử dụng chương trình nào trong máy tính? - Nếu con người không điều khiển các thiết bị đó thì máy tính có hoạt động được không? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới. - Vậy từ các câu hỏi trên các em có biết hệ thống tin học gồm những phần nào, và mỗi bộ phận của máy	- Các nhóm lên quan sát và trả lời câu hỏi theo sự hiểu biết của mình. - HS có thể trả lời: chương trình Word. - HS trả lời (dự kiến): không thể hoạt động.

tính sử dụng chức năng gì,... đó là nội dung bài học hôm nay cô và các em cùng tìm hiểu.	
--	--

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

- **Hoạt động 1. Khái niệm về hệ thống tin học (15’).**
- a. Mục tiêu:** Nêu được khái niệm và thành phần của hệ thống Tin học.
- b. Nội dung:** vấn đáp, hoạt động nhóm, GQVĐ.
- c. Sản phẩm:** Giải thích được chức năng của từng thành phần trong hệ thống tin học.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Hệ thống tin học dùng để làm gì? - Muốn làm được như vậy thì hệ thống tin học gồm mấy thành phần? đó là những thành phần nào? (cho HS thảo luận theo bàn) - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận theo bàn. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu đại diện một HS đứng tại chỗ báo cáo. - Gọi HS khác nhận xét câu trả lời của bạn. + HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại + Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. - Bước 4: Kết luận, nhận định:	- HS trả lời: nhập, xử lí, xuất, truyền và lưu trữ thông tin. - Hệ thống tin học dùng để nhập, xử lí, xuất, truyền và lưu trữ thông tin. - Hệ thống tin học gồm 3 thành phần: ♦ Phần cứng (Hardware): gồm máy tính và một số thiết bị liên quan. ♦ Phần mềm (Software): gồm các chương trình. Chương trình là một dãy lệnh, mỗi lệnh là một chỉ dẫn cho máy tính biết thao tác cần thực hiện. Sự quản lí và điều khiển của con người.

- Gv nhận xét và trình chiếu về các thành phần của hệ thống tin học.	
--	--

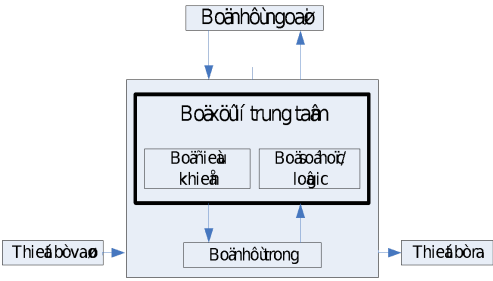
☐ **Hoạt động 2. Sơ đồ cấu trúc của một máy tính (15’).**

a. Mục tiêu: Vẽ được sơ đồ cấu trúc của một máy tính.

b. Nội dung vấn đáp, hoạt động nhóm, GQVĐ.

c. Sản phẩm: Giải thích được hoạt động của một máy tính thông qua sơ đồ cấu trúc của nó.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho các nhóm tìm hiểu về các bộ phận của máy tính và chức năng cụ thể của chúng? Mô tả sơ đồ hoạt động của MTĐT qua tranh ảnh và đồng thời nêu ra chức năng của từng bộ phận? - Hướng dẫn, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Chiếu sơ đồ cấu trúc của một máy tính lên máy chiếu và yêu cầu một nhóm lên trình bày hoạt động của máy tính. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận theo yêu cầu của GV: sơ đồ, hoạt động của máy tính. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại + Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.	 - Cấu trúc chung của máy tính bao gồm: Bộ xử lý trung tâm, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, các thiết bị vào/ ra. - Hoạt động của máy tính được mô tả qua sơ đồ sau: (tranh vẽ sẵn).

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức	
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các nội dung đã học..

b. Nội dung vấn đáp, hoạt động nhóm, GQVĐ.

c. Sản phẩm: trả lời được các câu hỏi của GV.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Nêu các câu hỏi củng cố, cho học sinh suy nghĩ tại chỗ.

Câu 1: Gồm những thành phần nào? Theo em trong các thành phần đó thành phần nào là quan trọng nhất?

Câu 2: Nêu sơ đồ hoạt động của một máy tính?

Câu 3: Bộ phận nào là quan trọng nhất trong máy tính?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Lắng nghe câu hỏi, suy nghĩ trả lời.

- Trả lời câu hỏi đã tìm hiểu.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: củng cố, mở rộng các nội dung đã học..

b. Nội dung giao bài tập về nhà.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy liệt kê các hãng sản xuất CPU mà em biết? Làm thế nào để biết máy tính nhà mình có CPU bao gồm các thông số kỹ thuật nào?

TIẾT 06

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

a. Mục tiêu: ôn lại các kiến thức về thành phần của hệ thống tin học, sơ đồ cấu trúc chung của máy tính.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: trả lời được câu hỏi của giáo viên.

d. Tổ chức thực hiện:

Câu hỏi	Đáp án	Thang điểm
Em hãy nêu khái niệm và thành phần của hệ thống tin học?	- Hệ thống tin học dùng để nhập, xử lí, xuất, truyền và lưu trữ thông tin. - Hệ thống tin học gồm 3 thành phần: ♦ Phần cứng (Hardware): gồm máy tính và một số thiết bị liên quan. ♦ Phần mềm (Software): gồm các chương trình. Chương trình là một dãy lệnh, mỗi lệnh là một chỉ dẫn cho máy tính biết thao tác cần thực hiện.	8 điểm

	Sự quản lí và điều khiển của con người.	
Vẽ sơ đồ cấu trúc chung của máy tính?		2 điểm

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ Hoạt động 1. Bộ xử lý trung tâm CPU (10’).

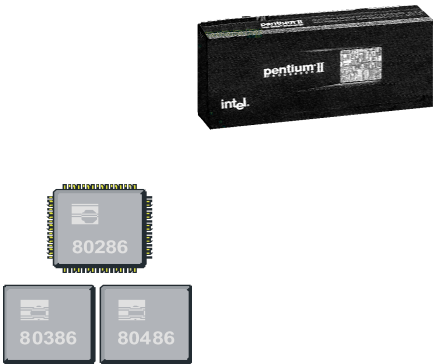
a. Mục tiêu: Nêu được thành phần và chức năng của CPU.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Giải thích được CPU là bộ phận quan trọng nhất của máy tính.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trong con người có một bộ phận qua trọng nhất quyết định mọi ý thức, hành động của con người đó là bộ não. Trong máy tính cũng có một phận như vậy, đó là CPU. Vậy CPU có chức năng gì, bao gồm những thành phần nào, các em nghiên cứu SGK để trả lời câu hỏi. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS: Trả lời các câu hỏi: + Chức năng của CPU + Thành phần của CPU, chức năng của nó. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS khác nhận xét, bổ sung.	CPU là thành phần quan trọng nhất của máy tính, đó là thiết bị chính thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình. CPU gồm 2 bộ phận chính: – Bộ điều khiển CU (Control Unit): điều khiển các bộ phận khác làm việc. – Bộ số học/logic (ALU – Arithmetic/Logic Unit): thực hiện các phép toán số học và logic. – Ngoài ra CPU còn có các thanh ghi (Register) và bộ nhớ truy cập nhanh (Cache).

- Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	
---	--

Hoạt động 2. Tìm hiểu về bộ nhớ trong (10')

- a. Mục tiêu:** nêu được chức năng của bộ nhớ trong
- b. Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** So sánh được sự khác nhau giữa RAM và ROM.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Giới thiệu chức năng, các thành phần của bộ nhớ trong. - Phân biệt sự khác nhau giữa ROM và RAM? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Chú ý, lắng nghe, ghi bài. - Tìm hiểu SGK, suy nghĩ, trả lời. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Chú ý, lắng nghe, ghi bài. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện câu trả lời của Hs.	- Là nơi chương trình được đưa vào để thực hiện và là nơi lưu trữ dữ liệu đang được xử lý. Bộ nhớ trong gồm có 2 phần: a. Bộ nhớ ROM (Read Only Memory)  ROM - Các chương trình trong ROM thực hiện việc kiểm tra các thiết bị và tạo sự giao tiếp ban đầu của máy với các chương trình mà người dùng đưa vào để khởi động máy. + Chứa một số chương trình hệ thống được hãng sản xuất nạp sẵn. + Dữ liệu trong ROM không xóa được. + Khi tắt máy, dữ liệu trong ROM không bị mất đi.



RAM

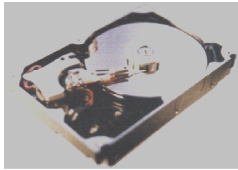
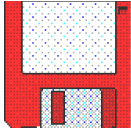
b. Bộ nhớ RAM (Random Access Memory)

- RAM là phần bộ nhớ có thể đọc, ghi dữ liệu trong khi làm việc.
- + Khi tắt máy dữ liệu trong RAM sẽ bị mất đi.
- Bộ nhớ trong gồm các ô nhớ được đánh số thứ tự từ 0. Số thứ tự của một ô nhớ được gọi là địa chỉ của ô nhớ đó. Máy tính truy cập dữ liệu ghi trong ô nhớ thông qua địa chỉ của nó.

Hoạt động 3. Tìm hiểu về bộ nhớ ngoài (10')

- a. Mục tiêu:** nêu được chức năng của bộ nhớ ngoài.
- b. Nội dung:** GQVĐ, vấn đáp, thảo luận nhóm.
- c. Sản phẩm:** chỉ ra được các thiết bị là bộ nhớ ngoài.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS tìm hiểu chức năng của bộ nhớ ngoài, kể tên một số bộ nhớ ngoài thường gặp trong cuộc sống. (Thảo luận cặp đôi). - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Tìm hiểu SGK, suy nghĩ, trả lời. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi một HS lên trình bày bài thảo luận. - Cho HS khác nhận xét câu trả lời của bạn.	- Bộ nhớ ngoài dùng để lưu trữ lâu dài dữ liệu và hỗ trợ cho bộ nhớ trong. - Để truy cập dữ liệu trên đĩa, máy tính có các ổ đĩa mềm, ổ đĩa cứng, ... ta sẽ đồng nhất ổ đĩa với đĩa đặt trong đó. - Việc tổ chức dữ liệu ở bộ nhớ ngoài và việc trao đổi dữ liệu giữa bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong được thực hiện bởi hệ điều hành.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện câu trả lời của Hs.		Đĩa	cứng
		Đĩa CD	
		Đĩa	mềm
		Flash	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

- a. **Mục tiêu:** củng cố các nội dung đã học..
- b. **Nội dung**vấn đáp, hoạt động nhóm, GQVĐ.
- c. **Sản phẩm:** trả lời được các câu hỏi của GV.
- d. **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**
- Nêu các câu hỏi củng cố, cho học sinh suy nghĩ tại chỗ.

Câu 1: Bộ phận nào là quan trọng nhất trong máy tính?

Câu 2: Hãy ghép mỗi thiết bị ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải?

Thiết bị	Chức năng
1. Thiết bị vào	a. Thực hiện các phép toán số học/ logic
2. Bộ nhớ ngoài	b. Để đưa thông tin ra

3. Bộ nhớ trong	c. Điều khiển hoạt động đồng bộ của các bộ phận trong máy tính và các thiết bị ngoại vi liên quan
4. Bộ điều khiển	d. Lưu trữ thông tin cần thiết để máy tính hoạt động và dữ liệu trong quá trình xử lý
5. Bộ số học/lôgic	e. Dùng để nhập thông tin vào
6. Thiết bị ra	f. Lưu trữ thông tin lâu dài

Đáp án: 1e 2f 3d 4c 5a 6b

- Yêu cầu Hs trả lời các câu hỏi do Gv đặt ra.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Lắng nghe câu hỏi, suy nghĩ trả lời.

- Trả lời câu hỏi đã tìm hiểu.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi HS khác nhận xét.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện đáp án.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: củng cố, mở rộng các nội dung đã học..

b. Nội dung giao bài tập về nhà.

c. Sản phẩm: HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy liệt kê các hãng sản xuất CPU mà em biết? Làm thế nào để biết máy tính nhà mình có CPU bao gồm các thông số kỹ thuật nào?

TIẾT 07

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

a. Mục tiêu: ôn lại các kiến thức về chức năng của CPU, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: trả lời được câu hỏi của giáo viên.

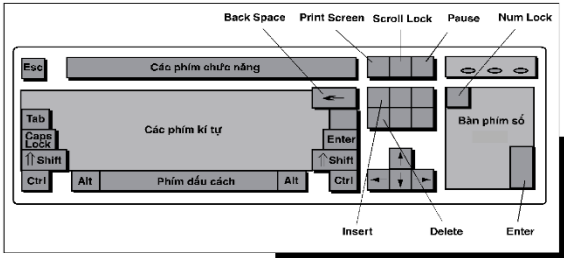
d. Tổ chức thực hiện:

Câu hỏi	Đáp án	Thang điểm
So sánh bộ nhớ rom và ram?	Bộ nhớ ROM (Read Only Memory) + Chứa một số chương trình hệ thống được hãng sản xuất nạp sẵn. + Dữ liệu trong ROM không xoá được. + Khi tắt máy, dữ liệu trong ROM không bị mất đi. Bộ nhớ RAM (Random Access Memory) - RAM là phần bộ nhớ có thể đọc, ghi dữ liệu trong khi làm việc. + Khi tắt máy dữ liệu trong RAM sẽ bị mất đi.	8 điểm
Nêu chức năng chính của CPU?	Thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình.	2 điểm

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 3. Giới thiệu về thiết bị vào/ra (10')

- a. **Mục tiêu:** nêu được chức năng của thiết bị vào/ra.
- b. **Nội dung**GQVĐ, vấn đáp, thảo luận nhóm.
- c. **Sản phẩm:** So sánh được sự khác nhau giữa thiết bị vào/ra.
- d. **Tổ chức thực hiện:**

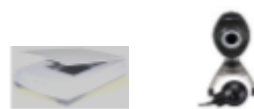
HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Gv cho HS quan sát hình ảnh trực quan của một máy tính, đặt câu hỏi để HS thảo luận: + Theo em đâu là thiết bị vào, đâu là thiết bị ra? + Chức năng của từng thiết bị. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Quan sát một máy tính, để thảo luận trả lời các câu hỏi do GV đặt ra - Gv gọi một HS lên chỉ các thiết bị và hỏi bạn khác đó là thiết bị gì, chức năng. - Gọi HS khác nhận xét. - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	Thiết bị vào dùng để đưa thông tin vào máy tính. Có nhiều loại thiết bị vào như bàn phím, chuột, máy quét, micrô, webcam,... a. Bàn phím (Keyboard)  ♦ Các phím được chia thành hai nhóm: nhóm phím ký tự và nhóm phím chức năng. ♦ Khi ta gõ một phím nào đó, mã tương ứng của nó được truyền vào máy b. Chuột (Mouse)  Bằng các thao tác nháy nút chuột, ta có thể thực hiện một lựa chọn nào đó trong bảng

chọn (menu) đang hiển thị trên màn hình. Dùng chuột cũng có thể thay thế cho một số thao tác bàn phím.

c. Máy quét

Máy quét là thiết bị cho phép đưa thông tin dạng văn bản và hình ảnh vào máy tính.

d. Webcam



Webcam là một camera kỹ thuật số. Khi gắn vào máy tính, nó có thể thu và truyền trực tuyến hình ảnh qua mạng đến những máy tính đang kết nối với máy đó.

Thiết bị ra: dùng để đưa dữ liệu trong máy tính ra môi trường ngoài.

Có nhiều loại thiết bị ra như màn hình, máy in,...

a. Màn hình (Monitor)

Chất lượng của màn hình được quyết định bởi các tham số sau:

- ◆ Độ phân giải: Mật độ các điểm ảnh trên màn hình. Độ phân giải càng cao thì hình ảnh hiển thị trên màn hình càng mịn và sắc nét.

	♦ Chế độ màu: Các màn hình màu có thể có 16 hay 256 màu, thậm chí có hàng triệu màu khác nhau. b. Máy in (Printer) Máy in có nhiều loại như máy in kim, in phun, in laser, ... dùng để in dữ liệu ra giấy. Máy in có thể là đen/trắng hoặc màu. c . Máy chiếu  Máy chiếu là thiết bị dùng để hiển thị nội dung màn hình máy tính lên màn ảnh rộng. d. Loa và tai nghe  Loa và tai nghe là các thiết bị để đưa dữ liệu âm thanh ra môi trường ngoài. e. Modem Môđem là thiết bị dùng để truyền thông giữa các hệ thống máy thông qua đường truyền
--	--

Hoạt động 4. Hoạt động của máy tính (10')

a. Mục tiêu: chỉ ra được máy tính hoạt động theo chương trình và nguyên lý Phôn Nôi Man

b. Nội dung GQVĐ, vấn đáp.

c. Sản phẩm: nêu được nội dung các nguyên lý Điều khiển bằng chương trình, Nguyên lí Lưu trữ chương trình, Nguyên lí Truy cập theo địa chỉ, Nguyên lí Phôn Nôi-man.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Em hãy đọc SGK (Tr. 25 – 26) và cho biết máy tính hoạt động theo những nguyên lý nào? - Như thế nào là hoạt động theo chương trình? - Gv giới thiệu cho HS về nguyên lý: Lưu trữ chương trình, Truy cập theo địa chỉ. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Xem SGK trang 25 - 26 trả lời: máy tính hoạt động theo những nguyên lý Điều khiển bằng chương trình, Nguyên lí Lưu trữ chương trình, Nguyên lí Truy cập theo địa chỉ, Nguyên lí Phôn Nôi-man. - Trả lời: Máy tính hoạt động theo chương trình. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - Nguyên lí trên do nhà toán học người Mỹ gốc Hung-ga-ri Phôn Nôi-man phát biểu khi tham gia thiết kế một trong các MTĐT đầu tiên nên người ta	* Nguyên lí Điều khiển bằng chương trình Máy tính hoạt động theo chương trình. Khác với các công cụ tính toán khác, máy tính điện tử có thể thực hiện được một dãy lệnh cho trước (chương trình) mà không cần sự tham gia trực tiếp của con người. - Ví dụ: việc cộng hai số a và b có thể mô tả bằng lệnh, chẳng hạn: "+" <a><t> trong đó "+" là mã thao tác, <a>, và <t> là địa chỉ nơi lưu trữ tương ứng của a, b và kết quả thao tác "+". * Nguyên lí Lưu trữ chương trình Lệnh được đưa vào máy tính dưới dạng mã nhị phân để lưu trữ, xử lí như những dữ liệu khác. * Nguyên lí Truy cập theo địa chỉ

lấy tên ông đặt tên nguyên lí. Đến nay, tuy các đặc tính của máy tính thay đổi nhiều và ưu việt hơn nhưng sơ đồ cấu trúc chính và nguyên lí hoạt động căn bản vẫn dựa trên nguyên lí Phôn Nôi-man.	Việc truy cập dữ liệu trong máy tính được thực hiện thông qua địa chỉ nơi lưu trữ dữ liệu đó. * Nguyên lí Phôn Nôi-man Mã hoá nhị phân, Điều khiển bằng chương trình, Lưu trữ chương trình và Truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lí chung gọi là nguyên lí Phôn Nôi-man.
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: ôn lại các kiến thức đã học trong tiết học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được các bài tập do GV đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Trình chiếu câu hỏi lên máy chiếu, yêu cầu HS thảo luận nhanh tại bàn. **Câu 1:** Phát biểu nào sau đây là đúng?

a. Ram có dung lượng nhỏ hơn Rom

b. Thông tin trong Ram sẽ bị mất khi tắt máy

c. Ram có dung lượng nhỏ hơn đĩa mềm

Câu 2: Bộ nhớ trong gồm những bộ phận nào?

a. RAM và CD

c. RAM và CPU

c. RAM và ROM

d. CD và máy chiếu

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thực hành.
- Theo dõi máy chiếu và tiến hành thảo luận.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi một HS lên trình bày kết quả thảo luận.
- Gọi HS khác nhận xét câu trả lời của bạn.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện đáp án.**d. Tổ chức thực hiện:**

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức đã học vào việc nhận biết các chức năng của một số thiết bị thường đi kèm với MTĐT.

b. Nội dung: HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Theo em thiết bị nào vừa là thiết bị vào, vừa là thiết bị ra.

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1: (ND3. MĐ2) Hãy trình bày chức năng từng bộ phận: CPU, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, thiết bị vào, thiết bị ra?

Câu 2: (ND2. MĐ2) Hãy giới thiệu và vẽ sơ đồ cấu trúc tổng quát của một máy tính?

Câu 3: (ND8. MĐ2) Một máy tính chưa có phần mềm có hoạt động được không? Vì sao?

Câu 4: (ND8. MĐ2) Em hiểu gì về các khái niệm: lệnh, từ máy, chương trình?

Câu 5: (ND8. MĐ2) Hãy trình bày hiểu biết của em về nguyên lí Phôn Nôi-man?

Câu 6: (ND3. MĐ3) Theo em khả năng vận hành của máy tính phụ thuộc vào những yếu tố nào? Hãy nêu công dụng của những yếu tố đó?

Câu 7: (ND6. MĐ1) Theo em modem là thiết bị vào hay thiết bị ra?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 08

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 2: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

– Quan sát và nhận biết được các bộ phận chính của máy tính và một số thiết bị khác như: máy in, bàn phím, ổ đĩa, cổng USB; ...

2. Năng lực:

– Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực sử dụng CNTT – TT.

– Năng lực chuyên biệt: Nhận biết các thiết bị của máy tính và chức năng của nó (Nhận biết phần cứng).

3. Phẩm chất:

– Nhận thức được máy tính được thiết kế rất thân thiện với con người.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, SGK, SGV, chuẩn kiến thức kỹ năng.

- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK, nội dung BTH.

III- TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (15') – KIỂM TRA 15 PHÚT

a. Mục tiêu: ôn lại chuyển đổi các cơ số.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Gv phát đề kiểm tra cho học sinh.

Biểu diễn các số sau trong các hệ đếm tương ứng:

a. $10101_2 = ?$

b. $10111,01_2 = ?$

c. $2D12_{16} = ?$

d. $3C4F,03_{16} = ?$

Đáp án

a. $10101_2 = 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0$

b. $10111,01_2 = 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 0 \times 2^{-1} + 1 \times 2^{-2}$

c. $2D12_{16} = 2 \times 16^3 + 13 \times 16^2 + 1 \times 16^1 + 2 \times 16^0$

d. $3C4F,03_{16} = 3 \times 16^3 + 12 \times 16^2 + 4 \times 16^1 + 15 \times 16^0 + 0 \times 16^{-1} + 3 \times 16^{-2}$

- Quan sát, nhắc nhở học sinh trong thời gian làm bài.

- Thu bài của HS.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1. Làm quen với máy tính (7')

a. Mục tiêu: nhận biết được các bộ phận của máy tính, chỉ được cách bật, tắt máy tính.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: bật, tắt được máy tính.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV sử dụng máy tính (hoặc tranh minh họa) để giới thiệu và hướng dẫn cho hs quan sát và nhận biết một số bộ phận của máy tính. GV hướng dẫn cách bật tắt an toàn máy tính và các thiết bị ngoại vi: + Bật các thiết bị ngoại vi (màn hình, máy in) trước, bật máy tính sau. + Tắt theo thứ tự ngược lại. GV hướng dẫn và giải thích khi nào nên dùng cách khởi động nào. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS ghi chép các bước và thao tác đồng loạt một lần. (HS đã biết hướng dẫn cho những bạn chưa biết). - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức	1. Làm quen với máy tính • Các bộ phận của máy tính và một số thiết bị khác như: ổ đĩa, bàn phím, màn hình, máy in, nguồn điện, cáp nối, cổng USB, .. • Cách bật/tắt một số thiết bị như máy tính, màn hình, máy in, ... → Không nên bật/tắt máy tính và các thiết bị nhiều lần trong phiên làm việc. → Trước khi tắt máy phải đóng tất cả các chương trình ứng dụng đang thực hiện. • Cách khởi động máy. + Cách 1: Bật nút Power. + Cách 2: Ấn tổ hợp phím Ctrl + Alt + Del.

	+ Cách 3: Ấn nút Reset.
--	-------------------------

Hoạt động 2. Sử dụng bàn phím (7')

- a. Mục tiêu:** phân biệt được các loại phím.
- b. Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Sử dụng được một số phím đơn giản...
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV sử dụng bàn phím (hoặc tranh minh họa) để giới thiệu vị trí, chức năng các nhóm phím. GV đưa ra một số yêu cầu gõ phím, các nhóm trình bày thao tác. VD: Muốn có: \$ → ấn giữ Shift, gõ \$ (hoặc 4) VD: Muốn gõ Ctrl + B → ấn giữ Ctrl, gõ B VD: Muốn gõ Ctrl + Q + A → ấn giữ Ctrl + Q, gõ A - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: · HS theo dõi và ghi chép. · Các nhóm trình bày cách thực hiện của mình. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận:	2. Sử dụng bàn phím a) Các nhóm phím: · Nhóm chữ cái. · Nhóm chữ số. · Nhóm các dấu. · Nhóm phím điều khiển. · Nhóm phím chức năng. b) Cách gõ phím: Phân biệt việc gõ một phím và một tổ hợp phím: + Nhóm phím 1 chức năng: gõ bình thường. + Nhóm phím 2 chức năng: chức năng hàng dưới: gõ bình thường; chức năng hàng trên: ấn giữ phím Shift và gõ phím. + Tổ hợp 2 phím: Ấn giữ phím thứ nhất, gõ phím thứ hai.

+ Một HS lên bảng chữa, các học sinh khác làm vào vở - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV nhận xét, đánh giá về thái độ, quá trình làm việc, kết quả hoạt động và chốt kiến thức.	+ Tổ hợp 3 phím: Ấn giữ 2 phím đầu, gõ phím thứ ba.
---	--

Hoạt động 3. Sử dụng chuột (7')

- a. Mục tiêu:** phân biệt các loại chuột
- b. Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Sử dụng được các thao tác với chuột
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV sử dụng chuột để hướng dẫn HS biết sử dụng đúng các thao tác với chuột. Yêu cầu HS thực hành các thao tác với chuột. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS theo dõi và ghi chép. Thực hành. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + Một HS lên bảng chữa, các học sinh khác làm vào vở - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV nhận xét, đánh giá về thái độ, quá trình làm việc, kết quả hoạt động và chốt kiến thức.	3. Sử dụng chuột: a) Các phím chuột: · Phím trái · Phím phải · Phím giữa b) Các thao tác với chuột: · Di chuyển chuột · Nháy chuột · Nháy đúp chuột · Kéo thả chuột

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (3')

a. Mục tiêu: khởi động máy, sử dụng chuột và sử dụng bàn phím, tắt máy

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: Sử dụng được một chương trình trong máy tính.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS khởi động máy, sau đó mở chương trình nghe nhạc Widows Media Player, rồi sử dụng chuột, bàn phím trong việc sử dụng chương trình đó. (Cho HS thực hành cặp đôi) - Yêu cầu HS nêu ưu và nhược điểm khi sử dụng bàn phím, chuột đối với chương trình này. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thực hành khởi động máy, mở chương trình Widows Media Player rồi thực hiện sử dụng chương trình với bàn phím và chuột. - Nêu ưu nhược điểm. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + Một HS lên bảng chữa, các học sinh khác làm vào vở - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV nhận xét, đánh giá về thái độ, quá trình làm việc, kết quả hoạt động và chốt kiến thức.	Sử dụng các chức năng của chương trình Widows Media Player bằng bàn phím và chuột

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Ứng dụng các kiến thức đã học vào các công việc khi sử dụng máy tính điện tử.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy nêu chức năng và sử dụng các phím sau trong một chương trình cụ thể trên máy tính nhà em: Delete, Backspace, home, end, shift, alt, pgup, pgdn

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1 (ND1. MĐ3). Hãy nêu các thao tác bật, tắt máy với máy tính có cài OS: Windows XP, Win10.

Câu 2 (ND2. MĐ3). Nếu bàn phím máy tính nhà em bị hư, làm thế nào để sử dụng bàn phím ảo trong Windows (nêu cách thực hiện)

Câu 3 (ND3. MĐ3). Kết hợp sử dụng chuột và một số phím trong khi làm việc với hệ điều hành.

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 09 → → 14

§4. BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Nêu được khái niệm bài toán và thuật toán, các tính chất của thuật toán.
- Phân tích cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và bằng liệt kê các bước.
- Trình bày được một số thuật toán thông dụng.

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp:
- Năng lực chuyên biệt: Xây dựng được các thuật toán phục vụ cho việc lập trình ra các chương trình phục vụ trong học tập và đời sống.

3. Phẩm chất:

- Luyện khả năng tư duy logic khi giải quyết một vấn đề nào đó.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- **Phương tiện dạy học:** Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, phiếu học tập.
- **Phương pháp dạy học:** GQVĐ, vấn đáp, hoạt động nhóm, thuyết trình.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 09

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: Nhận biết được sự cần thiết của huật toán trong giải bài toán trên máy tính.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV

c. Sản phẩm: Nêu được sự cần thiết phải có thuật toán để giải bài toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	Câu 1
- Phát phiếu học tập theo bàn, yêu cầu HS thảo luận hoàn thành phiếu học tập.	Các em lấy máy tính cầm tay giải phương trình
- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	$3x^2 + 7x - 4 = 0$.
- Quan sát HS trong quá trình thảo luận.	Câu 2: Em đã cung cấp cho máy tính thông tin gì?; máy tính trả lại cho em thông tin gì?
- Nhận phiếu học tập và thảo luận theo bàn.	
- Báo cáo bài thảo luận.	
- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:	
- Gọi một nhóm hoàn thành bài nhanh nhất lên báo cáo.	
- Gọi HS khác lên nhận xét bài báo cáo của bạn.	
- Bước 4: Kết luận, nhận định	
- Nhận xét và giải thích: để máy tính cầm tay đưa ra nghiệm của phương trình thì chúng ta phải đưa vào các hệ số a, b, c. Như vậy là cung cấp đầu vào cho máy tính sau đó máy tính tiến hành giải và cung cấp lại kết quả	

cho chúng ta là nghiệm của phương trình. Đối với máy tính điện tử cũng vậy. Để giải được một bài toán thì con người phải cung cấp đầu vào và một thuật toán, sau khi thực hiện một số lần hữu hạn các bước của thuật toán thì sẽ cho ta kết quả của bài toán. Vậy Thuật toán trong tin học là gì, cô và các em sẽ cùng nhau tìm hiểu.	
---	--------------------

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ Hoạt động 1. Tìm hiểu khái bài toán (10')

- a. Mục tiêu:** Nêu được khái niệm bài toán trong Tin học.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Xác định được Input, Output của bài toán.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho HS thảo luận các nội dung sau: định nghĩa bài toán trong tin học? Cho ví dụ về bài toán trong tin học? (thảo luận tại bàn) - Hướng dẫn HS: so sánh với bài toán trong toán học và bài toán trong tin học (đối tượng thực hiện là ai) - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận các nội dung do Gv yêu cầu. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận:	<u>1. Khái niệm bài toán:</u> Bài toán là một việc nào đó ta muốn máy tính thực hiện. Ví dụ: Giải pt bậc 2, quản lý nhân viên... Khi giải bài toán có 2 yếu tố: + Đưa vào máy thông tin gì?(Input) + Cần lấy ra thông tin gì?(Output) Vì vậy cần phải nói rõ Input và Output và mối quan hệ giữa Input và Output.

- Gọi một HS trả lời - Cho Hs khác nhận xét bổ sung. - Trả lời: Bài toán cho gì và cần tìm gì. - Cho các ví dụ về Input, output - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Gv nhận xét, nêu lại khái niệm bài toán. - Khi cho máy giải bài toán ta cần quan tâm những yếu tố nào? Xem các ví dụ 1,2,3,4 và các em hãy cho ví dụ từng trường hợp cụ thể để xem Input và Output ? - Hãy nhận xét mối quan hệ giữa Input và Out put.	Các bài toán được cấu tạo bởi 2 thành phần cơ bản: + Input: các thông tin đã có. + Output: Các thông tin cần tìm từ Output. Ví dụ về xác định bài toán
---	---

<u>Bài toán</u>	<u>Input</u>	<u>Output</u>
VD 1: Tìm UCLN của 2 số M, N.	2 số nguyên dương M, N	Ước chung lớn nhất của M, N
VD 2: Tìm nghiệm của pt $ax^2 + bx + c = 0$ ($a \neq 0$)	Các số thực a, b, c ($a \neq 0$).	Các nghiệm của pt (có thể không có)
VD 3: Xếp loại học tập của một lớp.	Bảng điểm của HS trong lớp	Bảng xếp loại học lực.

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu khái niệm thuật toán (10')**

- a. Mục tiêu:** Chỉ ra được khái niệm thuật toán và các tính chất của thuật toán.
- b. Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Chỉ ra được các cách biểu diễn thuật toán.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Để giải phương trình bậc hai trong toán học ta phải dùng phương pháp giải phương trình bậc hai. Vậy trong tin học để máy tính giải bài toán ta phải cung cấp cho máy tính cái gì? - Nghiên cứu SGK trang, nêu khái niệm thuật toán. - Lấy VD minh họa cho khái niệm thuật toán: thuật toán giải pt bậc hai: $ax^2 + bx + c = 0$. - Để có được thuật toán để giải bài toán thì ta phải thực hiện mấy bước, đó là những bước nào? - Theo em có mấy cách để biểu diễn một thuật toán có mấy cách? - Giải thích các ký hiệu dùng trong sơ đồ khối.	<u>2. Khái niệm thuật toán:</u> - Thuật toán để giải một bài toán là một dãy hữu hạn các thao tác được sắp xếp theo 1 trình tự xác định sao cho sau khi thực hiện dãy thao tác ấy, từ Input của bài toán, ta nhận ra Output cần tìm. Ví dụ: Tìm giá trị lớn nhất của 1 dãy số nguyên. Ta có 3 bước thực hiện như sau: + Xác định bài toán + Ý tưởng. + Thuật toán Minh họa 3 bước trong sách giáo khoa, cho ví dụ cụ thể. - Để biểu diễn thuật toán có 2 cách: + Liệt kê + Sơ đồ khối:  thể hiện thao tác so sánh.

- Mỗi thuật toán có 3 tính chất: tính dừng, tính xác định và tính đúng đắn. - Em hãy cho vd về 3 tính chất của thuật toán. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Phải cung cấp cho máy tính thuật toán. - Dựa vào SGK nêu khái niệm thuật toán. - Trả lời: Có 3 bước: Xác định bài toán, đưa ra ý tưởng, Tìm thuật toán. - Có hai cách: liệt kê và sơ đồ khối. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	thể hiện các phép tính toán. thể hiện thao tác nhập, xuất dữ liệu. → qui định trình tự thực hiện các thao tác. Ví dụ: Mô phỏng việc thực hiện thuật toán với $N=8$ và dãy số: 5,1,4,7,6,3,15,11 <table><tr><td>Ds</td><td>5</td><td>1</td><td>4</td><td>7</td><td>6</td><td>3</td><td>15</td><td>11</td></tr><tr><td>i</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>Max</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>15</td><td>15</td></tr></table> + Lưu bảng bài làm của hs. - Ta thấy thuật toán có một số tính chất sau: + Tính dừng: Thuật toán phải kết thúc sau một số hữu hạn lần thực hiện các thao tác. + Tính xác định: Sau một số lần thực hiện thao tác, hoặc là kết thúc hoặc xác định để thực hiện bước tiếp theo. + Tính đúng đắn: Sau khi thuật toán kết thúc, ta phải nhận được Output cần tìm.	Ds	5	1	4	7	6	3	15	11	i	2	3	4	5	6	7	8	9	Max	5	5	5	7	7	7	15	15
Ds	5	1	4	7	6	3	15	11																				
i	2	3	4	5	6	7	8	9																				
Max	5	5	5	7	7	7	15	15																				

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (15')

- a. **Mục tiêu:** củng cố khái niệm về thuật toán.
- b. **Nội dung:** HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- c. **Sản phẩm:** Thực hiện được thuật toán tìm giá trị lớn nhất của một dãy số nguyên.
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho HS theo dõi trang 33 SGK, thuật toán tìm gia trị lớn nhất của một dãy số nguyên. Giáo viên giải thích ý tưởng và thuật toán. Cho ví dụ tìm giá trị lớn nhất của dãy số nguyên A gồm 4 số: 4, 5, 8, 2. Yêu cầu HS thảo luận theo nhóm (4 nhóm), liệt kê các bước để tìm GTLN. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát HS trong quá trình thảo luận. - Theo dõi SGK, thảo luận tìm GTLN của dãy số A cho trước. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Chọn một nhóm hoàn thành bài nhanh nhất lên thảo luận. - Cho nhóm khác nhận xét, phản biện với nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhân xét và hoàn thiện kiến thức.	Ví dụ: Tìm giá trị lớn nhất của dãy số nguyên A gồm 4 số: 4, 5, 8, 2. B1. nhập N= 4; 4, 5, 8, 2. B2. Max <- a1, Max = 4; i <-2; B3. i > N, 2 > 4 (S) B4.1. ai > Max, 5 > 4 (Đ) => Max = 5 B4.2 i<- i + 1, i= 3 B3. i > N, 3 > 4 (S) B4.1. ai > Max, 8 > 5 (Đ) => Max = 8 B4.2 i<- i + 1, i= 4 B3. i > N, 4 > 4 (S) B4.1. ai > Max, 2 > 8 (Đ) => Max = 8 B4.2 i<- i + 1, i= 5 B3. i > N, 5 > 4 (Đ). Vậy Max = 8.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

- a. **Mục tiêu:** Áp dụng thuật toán đã có để xây dựng thuật toán mới để giải các bài toán tương tự.
- b. **Nội dung :** HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- c. **Sản phẩm :** HS làm các bài tập
- d. **Tổ chức thực hiện:**
Áp dụng thuật toán tìm Max để xây dựng thuật toán tìm Min và áp dụng để tìm giá trị Min của dãy số A= 4, 5, 8, 2.

TIẾT 10

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

- a. **Mục tiêu:** Ôn lại kiến thức về thuật toán, sự cần thiết của thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương.
- b. **Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** Trả lời được câu hỏi của giáo viên.
- d. **Tổ chức thực hiện:**
 - **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**
 - Đặt câu hỏi kiểm tra bài cũ, gọi một HS trả lời.

Câu hỏi	Đáp án	Thang điểm
Em hãy nêu khái niệm thuật toán?	Thuật toán để giải một bài toán là một dãy hữu hạn các thao tác được sắp xếp theo 1 trình tự xác định	5 điểm

	sao cho sau khi thực hiện dãy thao tác ấy, từ Input của bài toán, ta nhận ra Output cần tìm.	
Xác định Input và Output của bài toán sau: “Tìm vị trí học sinh có điểm trung bình cao nhất trong danh sách của lớp 10B4 ”	- Input: N(số học sinh của lớp 10B4), điểm trung bình của từng học sinh. - Output: Vị trí học sinh trong danh sách học sinh lớp 10B4 có điểm trung bình cao nhất.	5 điểm

- Gọi HS khác nhận xét.
- Nhận xét, cho điểm.
- Bây giờ cô có số nguyên dương $N = 11$ và $N = 15$ hai số đó có phải là số nguyên tố không?
- Làm cách nào để em xác định nó là SNT hay không?
- Trong Tin học để kiểm tra xem N có là SNT hay không thì có thuật toán, thuật toán như thế nào, cô và các em cùng tìm hiểu.
- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**
- Nhận xét.
- HS có thể trả lời: $N = 11$ là SNT; $N = 15$ không là SNT.
- Trả lời.
- Lắng nghe, theo dõi SGK.
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ Hoạt động 1. Xác định bài toán (5')

- a. **Mục tiêu:** Phát được bài toán Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương.
- b. **Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** Xác định được Input, Output.
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Đưa ra bài toán: Kiểm tra tính nguyên tố của số nguyên dương N. Em hãy cho biết Input và Output của bài toán trên là gì? - Nhận xét và đưa ra Input, Output của bài toán. - Em nào có thể nhắc lại khái niệm của số nguyên tố là gì? - Dựa vào khái niệm em hãy xác định N=9 có là SNT không? - Nhận xét và đưa ra khái niệm số nguyên tố. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ · Input: Số nguyên dương N. · Output: “N là số nguyên tố” hoặc “N không là số nguyên tố”. - SNT là số có hai ước khác nhau là 1 và chính nó. - Trả lời: N=9 không là SNT.	Ví dụ 1: Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương. ✱ Xác định bài toán: · Input: Số nguyên dương N. · Output: “N là số nguyên tố” hoặc “N không là số nguyên tố”.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
--	--

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu ý tưởng giải bài toán (3')**

a. Mục tiêu: Nêu được ý tưởng của thuật toán.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Phân tích được ý tưởng của thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Các em đã biết số nguyên tố là số chỉ có hai ước khác nhau là 1 và chính nó. Đồng nghĩa với nó số không là nguyên tố nếu nó có từ 3 ước trở lên vậy làm thế nào để xác định nó có 3 ước trở lên? - Dựa vào SGK, nêu ý tưởng của thuật toán? - Nhận xét và trình bày ý tưởng để xây dựng thuật toán. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.	- Trả lời: “Nếu một số nguyên dương N không chia hết cho các số trong phạm vi từ 2 đến phần nguyên căn bậc 2 của N thì nó cũng không chia hết cho các số trong phạm vi từ phần nguyên căn bậc 2 của N đến N – 1. - Thảo luận: • Nếu $N = 1$ thì N không là nguyên tố. • Nếu $1 < N < 4$ thì N là số nguyên tố. • Nếu $N \geq 4$ và không có ước số trong phạm vi từ 2 đến phần nguyên căn bậc 2 của N thì N là số nguyên tố.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
--	--

□ **Hoạt động 3. Tìm hiểu thuật toán (15')**

a. Mục tiêu: Nêu được thuật toán.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Phân tích được các bước của thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV treo bảng phụ có chứa thuật toán và cho HS đọc, suy nghĩ trong vòng 3 phút. - Yêu cầu một HS lên giải thích các bước của thuật toán. - Gọi HS khác nhận xét phần trình bày của bạn. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Theo dõi bảng phụ. - Giải thích các bước của thuật toán. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	✱ Thuật toán: a. Cách liệt kê: • B1: Nhập số nguyên dương N. • B2: Nếu $N = 1$ thì thông báo N không là số nguyên tố rồi kết thúc. • B3: Nếu $N < 4$ thì thông báo N là số nguyên tố rồi kết thúc. • B4: $i \leftarrow 2$ • B5: Nếu $i > [\sqrt{N}]^{(*)}$ thì thông báo N là số nguyên tố rồi kết thúc. • B6: Nếu N chia hết cho i thì thông báo N là số không nguyên tố rồi kết thúc. • B7: $i \leftarrow i + 1$ rồi quay lại bước 5. <u>b. Cách sơ đồ khối:</u>

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (10')

a. Mục tiêu: ứng dụng thuật toán vào trong bài toán cụ thể.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : Xác định được tính nguyên tố của một số nguyên bất kỳ.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Phân chia HS thành 04 nhóm, yêu cầu HS thảo luận: áp dụng thuật toán Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương xác định xem $N = 13$ có là SNT không?

Áp dụng thuật toán, viết các bước kiểm tra $N = 13$ có là số nguyên tố hay không?

Đáp án:

- B1: Nhập $N = 13$

- B2: $1 = 13$ (S)

- B3: $4 < 13$ (S)

- B4: $i < - 2$

- B5: $2 > 3$ (S)

- B6: 13 chia hết cho 2 (S)

- B7: $i < - 3$;

- B5: $3 > 3$ (S)

- B6: 13 chia hết cho 3 (S)

- B7: $i < - 4$

- B5: $4 > 3$ (Đ). Vậy $N = 13$ là số nguyên tố.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Thảo luận theo nhóm yêu cầu của GV.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi HS nhóm khác nhận xét, bổ sung.

- Quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận.

- Chọn đại diện của một nhóm hoàn thành bài nhanh nhất lên báo cáo.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thành bài làm.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: thực hiện được sơ đồ khối của thuật toán KTTNT của một số nguyên dương.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Sử dụng sơ đồ khối kiểm tra xem $N = 23$ có là SNT không

TIẾT 11

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (7')

a. Mục tiêu: ôn lại thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

Làm được bài kiểm tra

- Gv phát đề kiểm tra cho học sinh.

Áp dụng thuật toán Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương, kiểm tra xem N= 21 có là SNT hay không?

Đáp án

- B1: Nhập N= 21
- B2: $1 = 21$ (S)
- B3: $4 < 21$ (S)
- B4: $i < - 2$
- B5: $2 > 4$ (S)
- B6: 21 chia hết cho 2 (S)
- B7: $i < - 3$;
- B5: $3 > 4$ (S)
- B6: 21 chia hết cho 3 (Đ). Vậy N= 21 không là SNT.
- Quan sát, nhắc nhở học sinh trong thời gian làm bài.
- Thu bài của HS.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1. tìm hiểu bài toán (7')**

a. Mục tiêu: Nêu được bài toán.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Xác định được Input và Output của bài toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
---------------------	------------------

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trong thực tế công việc sắp xếp diễn ra thường xuyên, ví dụ sắp xếp điểm trung bình của HS theo thứ tự từ cao xuống thấp hay sắp xếp tên học sinh theo thứ tự chữ cái A, B, C, - Nêu bài toán sắp xếp dãy số nguyên theo thứ tự không giảm. - Xác định Input và Output của bài toán? - Cho dãy số A= 8,6,4,5,3,2 Sau khi sắp xếp từ nhỏ đến lớn ta sẽ thu được dãy nào? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Xác định Input, Output: - Suy nghĩ, trả lời - Trả lời; dãy A sau khi sắp xếp là A= 2,3,4,5,6,8 - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	Bài toán sắp xếp Cho dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, a_3, \dots, a_N$. Cần sắp xếp các số hạng để dãy A trở thành dãy không giảm (tức là số hạng trước không lớn hơn số hạng sau) Xác định bài toán: + Input: Dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_n$. + Output: Dãy A được sắp xếp thành dãy không giảm.
--	---

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu ý tưởng thuật toán (7')**

a. Mục tiêu: Nêu được ý tưởng thuật toán.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Phân tích được ý tưởng của thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trong thực tế việc xếp hàng của học sinh lớp 1, giả sử các em đứng lộn xộn (theo chiều cao của HS), làm thế nào để các em có được việc xếp hàng của HS theo thứ tự từ nhỏ đến lớn (chiều cao tăng dần)? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: + HS thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - Tương tự như vậy khi so sánh các số nguyên chúng ta cũng làm như vậy, gọi một HS dựa vào SGK nêu ý tưởng của thuật toán. - Nhận xét, giải thích ý tưởng thuật toán.	* Ý tưởng: Với 2 số liền kề, nếu số trước lớn hơn số sau ta đổi chỗ cho nhau. Việc đó lặp lại, khi không còn sự đổi chỗ nào nữa. - Trả lời: so sánh hai bạn liền kề với nhau, nếu bạn sau nhỏ hơn bạn trước thì đổi chỗ hai bạn cho nhau, tiếp tục thực hiện so sánh với các bạn khác cho đến khi nào không còn sự đổi chỗ nữa thì dừng lại. - Nêu ý tưởng của thuật toán.

☐ **Hoạt động 3. tìm hiểu thuật toán (14’)**

a. Mục tiêu: Nêu được thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Giải thích được các bước trong thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV treo bảng phụ có chứa thuật toán và cho Hs đọc, suy nghĩ trong vòng 3 phút. - Yêu cầu một HS lên giải thích các bước của thuật toán. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Theo dõi bảng phụ. - Giải thích các bước của thuật toán. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS khác nhận xét phần trình bày của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	Thuật toán sắp xếp bằng trao đổi (Exchange Sort) a. Cách liệt kê <u>Bước 1:</u> Nhập , và dãy số nguyên. <u>Bước 2:</u> $M \leq N$; <u>Bước 3:</u> Nếu $M < 2$ thì đưa dãy A đã được sắp xếp rồi kết thúc. <u>Bước 4:</u> $M \leq M - 1, i \leq 0$; <u>Bước 5:</u> $i \leq i + 1$; <u>Bước 6:</u> Nếu $I > M$ thì quay lại bước 3; <u>Bước 7:</u> Nếu $a_i > a_{i+1}$ thì trao đổi a_i và a_{i+1} cho nhau; <u>Bước 8:</u> Quay lại bước 5; b. Sơ đồ khối cho thuật toán. (SGK)

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (10')

- a. Mục tiêu:** ứng dụng thuật toán vào trong bài toán cụ thể.
- b. Nội dung :** HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- c. Sản phẩm :** Sắp xếp được dãy số thành dãy tăng dần.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
---------------------	------------------

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia HS thành 04 nhóm, yêu cầu HS thảo luận: áp dụng thuật toán Sắp xếp bằng tráo đổi để sắp xếp dãy A gồm 4 số 7,3,8,2 thành dãy tăng dần. - Quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Chọn đại diện của một nhóm hoàn thành bài nhanh nhất lên báo cáo. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận theo nhóm yêu cầu của GV. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS nhóm khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thành bài làm.	Áp dụng thuật toán Sắp xếp bằng tráo đổi để sắp xếp dãy A gồm 4 số 7,3,8,2 thành dãy tăng dần. Đáp án: - B1: Nhập N= 4; A= 7,3,8,2 - B2: $M \leftarrow N$ - B3: $M < 2, 4 < 2$ (S) - B4: $M \leftarrow M-1, M= 3; i \leftarrow 0$ - B5: $i \leftarrow i + 1, i=1$ - B6: $i > M, 1 > 3$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}, 7 > 3$ (Đ), A= 3,7,8,2 - B5: $i \leftarrow i + 1, i=2$ - B6: $i > M, 2 > 3$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}, 7 > 8$ (S), A= 3,7,8,2 - B5: $i \leftarrow i + 1, i=3$ - B6: $i > M, 3 > 3$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}, 8 > 2$ (Đ), A= 3,7,2,8 - B5: $i \leftarrow i + 1, i=4$ - B6: $i > M, 4 > 3$ (Đ) - B3: $M < 2, 3 < 2$ (S) - B4: $M \leftarrow M-1, M= 2; i \leftarrow 0$ - B5: $i \leftarrow i + 1, i=1$
--	---

	- B6: $i > M$, $1 > 2$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}$, $3 > 7$ (S), $A = 3, 7, 2, 8$ - B5: $i < i + 1$, $i = 2$ - B6: $i > M$, $2 > 2$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}$, $7 > 2$ (Đ), $A = 3, 2, 7, 8$ - B5: $i < i + 1$, $i = 3$ - B6: $i > M$, $3 > 2$ (Đ) - B3: $M < 2$, $2 < 2$ (S) - B4: $M < M - 1$, $M = 1$; $i < 0$ - B5: $i < i + 1$, $i = 1$ - B6: $i > M$, $1 > 1$ (S) - B7: $a_i > a_{i+1}$, $3 > 2$ (Đ), $A = 2, 3, 7, 8$ - B3: $M < 2$, $1 < 2$ (Đ). Vậy dãy A được sắp xếp là: $A = 2, 3, 7, 8$
--	--

D. HOẠT ĐỘNG TÌM TÒI VÀ MỞ RỘNG

a. Mục tiêu: Áp dụng thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi để sắp xếp dãy số thành giảm dần.

b. Nội dung: HS đọc SGK và hoàn thành nhiệm vụ GV giao

c. Sản phẩm: HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức:

d. Tổ chức thực hiện:

Áp dụng thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi để sắp xếp dãy A gồm 4 số 7,3,8,2 thành dãy giảm dần.

TIẾT 12 (DẠY HỌC THEO CHỦ ĐỀ)

Bài 4. BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Nêu được thuật toán tìm kiếm tuần tự.

2. Năng lực

- **Năng lực chung:** Năng lực tự học, giải quyết vấn đề, tính toán, hợp tác, CNTT-TT.

- **Năng lực chuyên biệt:** Xây dựng được thuật toán để giải quyết các bài toán trong lập trình.

3. Phẩm chất.

- Luyện khả năng tư duy logic khi giải quyết một vấn đề nào đó.

II. CHUẨN BỊ CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH

1. Chuẩn bị của giáo viên

- Phương tiện dạy học: Giáo án, SGK, phiếu học tập.

PHIẾU HỌC TẬP 1:

Dãy A có $N = 7$, $A = 7, 12, 4, 6, 11, 10, 8$ và khóa $k = 10$. Tìm chỉ số i để $a_i = k$.

PHIẾU HỌC TẬP 2:

Dãy A có $N = 7$, $A = 7, 12, 4, 6, 11, 10, 7$ và khóa $k = 7$. Đếm số lần xuất hiện của khóa K trong dãy A.

- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, GQVĐ, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của học sinh

SGK, vở, nội dung bài học.

3. Bảng tham chiếu các mức độ yêu cầu cần đạt của câu hỏi, bài tập, kiểm tra, đánh giá

Nội dung	Nhận biết MD1	Thông hiểu MD2	Vận dụng MD3	Vận dụng cao MD4
Bài toán	Nêu được bài toán tìm kiếm	Xác định được Input và Output		
Ý tưởng	Nêu được ý tưởng thuật toán			
Thuật toán	Nêu được thuật toán	Phân tích được các bước thực hiện của thuật toán. Giải thích được các biến trong thuật toán.	Nêu được thuật toán đếm các số có giá trị bằng K cho trước	Xây dựng được thuật toán khác từ thuật toán tìm kiếm tuần tự
Ví dụ			Demo được thuật toán thông qua các ví dụ cụ thể.	

III. TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

- a. Mục tiêu: Nêu được sự cần thiết của việc tìm kiếm.
- b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm: Nêu được bài toán có thực hiện công việc tìm kiếm.
- d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	

- Phân chia lớp thành 4 nhóm thảo luận ý tưởng để tìm số có giá trị bằng min. - Theo dõi, hướng dẫn, giúp đỡ HS thực hiện nhiệm vụ - Đánh giá kết quả (sản phẩm) thực hiện nhiệm vụ của học sinh. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS thảo luận tìm ý tưởng: Lấy min so sánh với các số trong dãy (so sánh từ 1 đến N). Nếu có thì thông báo vị trí tìm thấy. - Thực hiện nhiệm vụ học tập - Trao đổi thảo luận - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Báo cáo kết quả, thảo luận. HS cập nhật sản phẩm của hoạt động học. - Bước 4: Kết luận, nhận định: Để thực hiện được việc tìm kiếm số có giá trị bằng min ta thực hiện tìm kiếm từ đầu dãy đến cuối dãy gọi là tìm kiếm tuần tự.	Tìm vị trí của giá trị bằng với giá trị nhỏ nhất trong dãy số nguyên. (Giả sử trong dãy có 1 số bằng min)
--	--

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC:

HOẠT ĐỘNG 1: Tìm hiểu Bài toán (10')

a. Mục tiêu: Nêu được bài toán và xác định được bài toán.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Xác định được thông tin bài toán cho và kết quả cần tìm

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trong cuộc sống chúng ta, thường xảy ra việc tìm kiếm. Chẳng hạn: tìm kiếm tên của 1 học sinh trong 1 lớp, tìm 1 quyển sách trong thư viện. Điều quan tâm ở đây là tìm kiếm như thế nào? - Dựa vào SGK/Tr40 hãy nêu bài toán tìm kiếm. ? Tìm kiếm trong bài toán đặt ra là thực hiện tìm kiếm số hay là thông tin khác? ? Em hãy cho ví dụ về tìm kiếm một số trong dãy? ? Với ý tưởng trên em hãy xác định bài toán? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Lắng nghe - HS thực hiện - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi học sinh khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét và hoàn thành kiến thức.	- Trả lời: Cho dãy A gồm N số nguyên khác nhau: $a_1, a_2, \dots, a_N$ và mpptk số nguyên k. Cần biết hay không chỉ số I ($1 \leq i \leq N$) mà $a_i = k$. Nếu có hãy cho biết chỉ số đó. - Trả lời: Tìm số có giá trị bằng một số cho trước (khóa tìm kiếm). - Trả lời: Ví dụ: 5 7 1 4 2 + k = 2 ☐ I = ? + k = 6 ☐ I = ? - HS: Input: Dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k. Output: chỉ số I mà $a_i = k$. hoặc không có số hạng nào.
* Thuật toán tìm kiếm tuần tự (Sequential sort)	

Bài toán: Cho dãy A gồm N số nguyên khác nhau: $a_1, a_2, \dots, a_N$ và mpptk số nguyên k. Cần biết hay không chỉ số I ($1 \leq i \leq N$) mà $a_i = k$. Nếu có hãy cho biết chỉ số đó.

Các bước giải bài toán: có 3 bước.

* Xác định bài toán:

Input: Dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k.

Output: chỉ số I mà $a_i = k$. hoặc không có số hạng nào.

HOẠT ĐỘNG 2: Tìm hiểu ý tưởng thuật toán

a. Mục tiêu: Nêu được ý tưởng của thuật toán.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Nêu và giải thích được ý tưởng thuật toán tìm kiếm tuần tự

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu học sinh thảo luận nhóm theo bàn : thảo luận và báo cáo về ý tưởng của thuật toán. - Chia nhóm và thảo luận: Lần lượt từ số hạng thứ 1, so sánh các số hạng đến khi gặp số hạng bằng khóa, hoặc không có giá trị nào bằng khóa - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Quan sát quá trình thảo luận của học sinh và nhắc nhở (nếu cần).	* Ý tưởng: Tìm kiếm tuần tự một cách tự nhiên. Lần lượt từ số hạng thứ 1, so sánh các số hạng đến khi gặp số hạng bằng khóa, hoặc không có giá trị nào bằng khóa.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu một nhóm bất kỳ báo cáo bài thảo luận. - Cho học sinh khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét và chốt kiến thức - Nhận xét, hoàn thành ý tưởng.	
--	--

HOẠT ĐỘNG 3: Tìm hiểu về Thuật toán

a. Mục tiêu: Nêu được thuật toán tìm kiếm tuần tự.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Nêu và giải thích được thuật toán tìm kiếm tuần tự.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV treo bảng phụ có chứa thuật toán và cho Hs đọc, suy nghĩ trong vòng 3 phút. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Yêu cầu một HS lên giải thích các bước của thuật toán. - Theo dõi bảng phụ. - Giải thích các bước của thuật toán. - Nhận xét phân trình bày của bạn. - Lắng nghe, ghi bài.	* Thuật toán. Tìm kiếm tuần tự B1: Nhập N, các số hạng khác nhau $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k B2: $i \leq 1$; B3: Nếu $a_i = k$ thì thông qua chỉ số i, rồi kết thúc B4: $i \leq i + 1$; B5: Nếu $i > N$ thì thông báo dãy A không có số hạng nào bằng k rồi kết thúc. B6: Quay lại bước 3.

- Trả lời: $i < -1$ đến $N + 1$. - Trả lời: B3, 4, 5. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS khác nhận xét phần trình bày của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức. ? Trong thuật toán trên i có giá trị như thế nào? ? Có những bước nào có thể thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần?	
---	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Áp dụng được thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm kiếm khóa K trong dãy số cho trước.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Tìm được hoặc không tìm được khóa K trong dãy dựa vào các bước của thuật toán tìm kiếm tuần tự.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN								
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia học sinh làm 4 nhóm, phát phiếu học tập 1 cho học sinh thảo luận. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	Dãy A có $N = 7, A = 7, 12, 4, 6, 11, 10, 8$ và khóa $k = 10$ Tìm chỉ số i để $a_i = k$. <table><tr><td>i</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></table>	i	1	2	3	4	5	6	7
i	1	2	3	4	5	6	7		

- Nhận nhóm, thảo luận hoàn thành phiếu học tập. - Nộp phiếu học tập. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Hướng dẫn, quan sát các nhóm thảo luận. - Yêu cầu các nhóm nộp phiếu học tập. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Chiếu phiếu học tập của một nhóm lên máy chiếu và yêu cầu nhóm khác nhận xét. - Nhận xét và hoàn thiện kiến thức.	$a_i \quad 7 \quad 12 \quad 4 \quad 6 \quad 11 \quad 10 \quad 8$ $k = 10 \square i = 6$
---	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

- a. Mục tiêu:** Giúp những học sinh có nhu cầu mở rộng thêm kiến thức của mình.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Học sinh thực hiện được bài toán có áp dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia học sinh làm 4 nhóm, phát phiếu học tập 2 cho học sinh thảo luận. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Nhận nhóm, thảo luận hoàn thành phiếu học tập. - Nộp phiếu học tập.	Dãy A có $N = 7$, $A = 7, 12, 4, 6, 11, 10, 7$ và khóa $k = 7$ Đếm số lần xuất hiện của khóa K trong dãy A.. $i \quad 1 \quad 2 \quad 3 \quad 4 \quad 5 \quad 6 \quad 7$ $a_i \quad 7 \quad 12 \quad 4 \quad 6 \quad 11 \quad 7 \quad 8$ $k = 10 \square dem = 2$

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Hướng dẫn, quan sát các nhóm thảo luận. - Yêu cầu các nhóm nộp phiếu học tập. - Bước 4: Kết luận, nhận định - Chiếu phiếu học tập của một nhóm lên máy chiếu và yêu cầu nhóm khác nhận xét. - Nhận xét và hoàn thiện kiến thức.	
---	--

* HƯỚNG DẪN Ở NHÀ

Câu 1 (ND1.ĐT.NB). Em hãy nêu bài toán tìm kiếm mà em biết.

Câu 2 (ND1.ĐL.TH). Xác định Input và Output của bài toán sau:

Cho dãy số nguyên A gồm N số: $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa K. Đếm số lần xuất hiện của khóa K trong dãy A.

Câu 3 (ND3.ĐT.NB). Hãy nêu thuật toán tìm kiếm tuần tự theo phương pháp sơ đồ khối.

Câu 4 (ND3.ĐL.TH). Biến i trong thuật toán tìm kiếm tuần tự có giá trị từ:

A. $1 \leq N$ B. $1 \leq N + 1$ C. $1 \leq N - 1$ D. $1 \leq N - 2$

Câu 5 (ND3.ĐL.VD). Áp dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự xây dựng thuật toán của Câu 2.

Câu 6 (ND3.ĐL.VDC). Xây dựng thuật toán của bài toán sau:

Cho dãy số nguyên A gồm N số: $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa K. Tính tổng các số chia hết cho K.

Câu 7 (ND4.ĐL.VD). Áp dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm $K = 5$, $k = 10$ trong dãy A gồm 4 số: 5, 8, 9, 7.

Câu 8 (ND2.ĐT.NB). Em hãy nêu ý tưởng của thuật toán tìm kiếm tuần tự.

TIẾT 13

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: Nhắc lại kiến thức về thuật toán tìm kiếm tuần tự.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi của giáo viên.

d. Tổ chức thực hiện:

- **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- Đặt câu hỏi.

Câu hỏi	Đáp án	Thang điểm
Cho $N = 5$ và dãy số 3, 0, 4, 5 và $k = 2$ áp dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự tìm k trong dãy trên?	- nhập $n = 4$ và dãy 3, 0, 4, 5; khóa $k = 2$; - $i < -1$; - $3 = 2$ (S) - $i < -2$ - $2 > 4$ (s) - $0 = 2$ (s) - $i < -3$ - $4 = 2$ (s) - $3 > 4$ (s) - $i < -4$ - $5 = 2$ (s)	10 điểm

	- $4 > 4$ (s) - $i < -5$ - $5 > 4$ (Đ), dãy số 3, 0, 4, 5 không có số nào có giá trị bằng 2. Kết thúc	
--	--	--

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Gọi một HS trả lời.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi HS khác nhận xét.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện đáp án.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. Xây dựng thuật toán giải phương trình $ax + b = 0$**

a. Mục tiêu: xây dựng thuật toán giải phương trình bậc nhất.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: áp dụng thuật toán đã xây dựng để tìm nghiệm của phương trình $ax + b = 0$.

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu các nhóm thảo luận: + Nhóm 1: Xác định bài toán + Nhóm 2: Tìm hiểu ý tưởng để giải bài toán + Nhóm 3: Xây dựng thuật toán	1. Tìm và đưa ra nghiệm của phương trình $ax + b = 0$ * Xác định bài toán: - Input: a, b - Output: Nghiệm của phương trình

+ Nhóm 4: Áp dụng thuật toán để tìm nghiệm của phương trình: $2x + 3 = 0$ - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Lần lượt cho các nhóm lên báo cáo. - Yêu cầu các nhóm khác nhận xét bài báo cáo của các bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, hoàn thiện thuật toán.	* Ý tưởng: - Nếu $a = 0$: + $b = 0$: thì PTVSN + $b \neq 0$: thì PTVN - Nếu $a \neq 0$: thì PT có nghiệm $x = -b/2a$ * Thuật toán: (Liệt kê, Sơ đồ khối HS về nhà thực hiện) - B1: Nhập a, b - B2: Nếu $a=0$ và $b=0$ thì PTVSN, KT - B3: Nếu $a=0$ và $b \neq 0$ thì PTVN, KT - B4: Nếu $a \neq 0$ và $b \neq 0$ thì PT có nghiệm $x = -b/2a$, KT. * Ví dụ áp dụng: Tìm nghiệm của phương trình: $2x + 3 = 0$
--	---

□ **Hoạt động 2. Xây dựng thuật toán giải phương trình $ax^2 + bx + c = 0$ (20')**

a. Mục tiêu: xây dựng thuật toán giải phương trình bậc hai.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: áp dụng thuật toán đã xây dựng để tìm nghiệm của phương trình $ax^2 + bx + c = 0$ ($a \neq 0$)

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
---------------------	------------------

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu các nhóm thảo luận: + Nhóm 2: Xác định bài toán + Nhóm 3: Tìm hiểu ý tưởng để giải bài toán + Nhóm 4: Xây dựng thuật toán + Nhóm 1: Áp dụng thuật toán để tìm nghiệm của phương trình: $-5x^2 + 2x + 3 = 0$ - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát HS trong quá trình thảo luận. - Các nhóm nhận nhiệm vụ và tiến hành thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Lần lượt cho các nhóm lên báo cáo. - Yêu cầu các nhóm khác nhận xét bài báo cáo của các bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, hoàn thiện thuật toán.	2. Tìm và đưa ra nghiệm của phương trình $ax^2 + bx + c = 0$ ($a \neq 0$) * Xác định bài toán: - Input: a, b, c ($a \neq 0$) - Output: Nghiệm của phương trình * Ý tưởng: - Tính $\Delta = b^2 - 4ac$ $\Delta = b^2 - 4ac$ - Nếu $\Delta < 0$ thì PTVN $\Delta < 0$ thì PTVN - Nếu $\Delta = 0$ thì PT $\Delta = 0$ thì PT có nghiệm $x = -b/2a$ - Nếu $\Delta > 0$ $\Delta > 0$ thì PT có 2 nghiệm PB : $x_1 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2a}, x_2 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2a}$ * Thuật toán (Cách liệt kê) - B1. Nhập a, b, c ($a \neq 0$); - B2. $D \leftarrow b^2 - 4ac$; - B3. Nếu $D < 0$ thì thông báo ptn rồi kết thúc; - B4. Nếu $D = 0$ thì $x \leftarrow -b/2a$ thông báo pt có nghiệm kép rồi kết thúc; - B5. Nếu $D > 0$ thì $x_1 = \frac{-b - \sqrt{D}}{2a}; \quad x_2 = \frac{-b + \sqrt{D}}{2a}$
--	--

	thông báo pt có 2 nghiệm phân biệt rồi kết thúc;
--	--

* Ví dụ áp dụng:

Tìm nghiệm của phương trình: $-5x^2 + 2x + 3 = 0$

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5')

a. Mục tiêu: củng cố lại việc sử dụng hai thuật toán giải phương trình bậc nhất và phương trình bậc hai.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

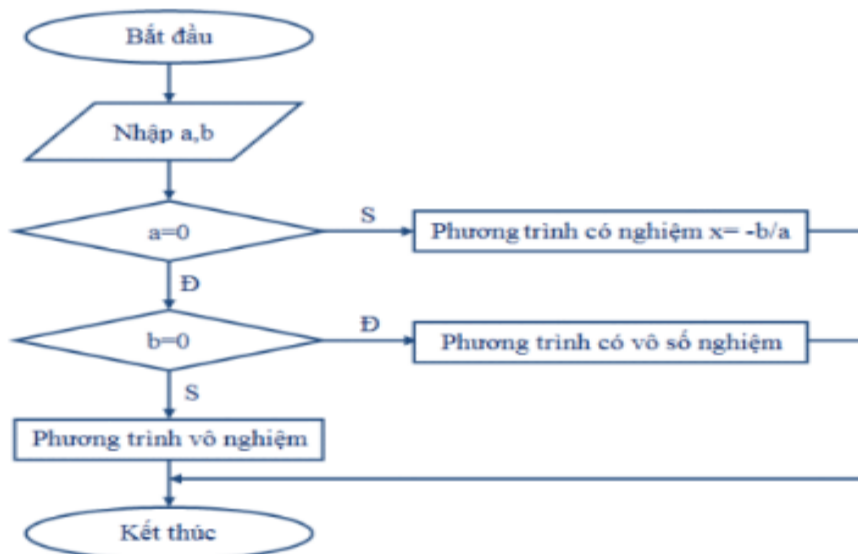
c. Sản phẩm: vẽ được sơ đồ khối của thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

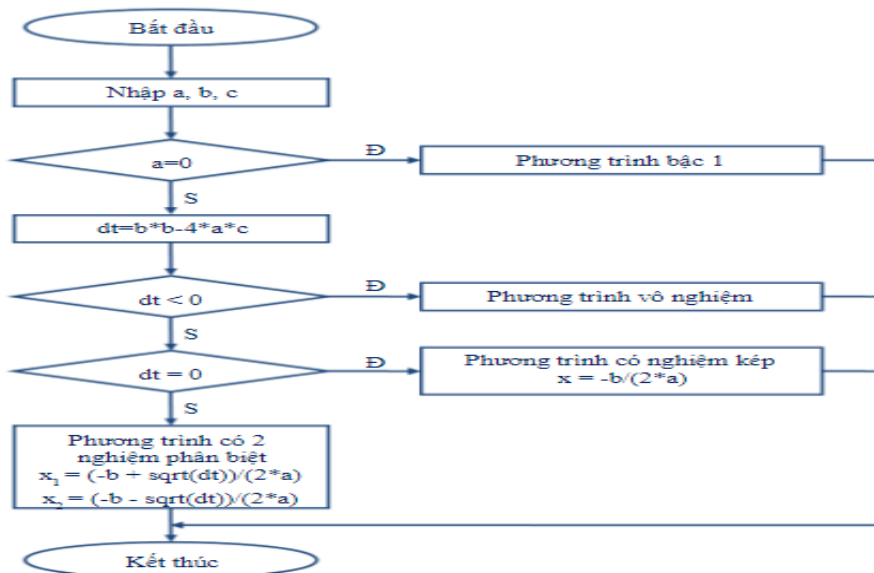
- **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- Gọi hai học sinh lên bảng chuyển thuật toán theo phương pháp liệt kê sang phương pháp sơ đồ khối. Cho HS còn lại vẽ sơ đồ khối vào giấy nháp.

SƠ ĐỒ KHỎI GIẢI PHƯƠNG TRÌNH $ax + b = 0$



SƠ ĐỒ KHỎI GIẢI PHƯƠNG TRÌNH $ax^2 + bx + c = 0$



- Gọi HS khác nhận xét bài làm của bạn.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Vẽ thuật toán theo phương pháp sơ đồ khối.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS

- Nhận xét, hoàn thành sơ đồ khối.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: mở rộng kiến thức về thuật toán.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện :

Xây dựng thuật toán để biện luận nghiệm của phương trình bậc hai $ax^2 + bx + c = 0$.

TIẾT 14

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5')

a. Mục tiêu: HS nhận biết được có thể sử dụng thuật toán đã học để ứng dụng vào giải các bài toán tương tự.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi của giáo viên.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Cho 5 học sinh xếp hàng (chiều cao của mỗi HS là khác nhau), làm thế nào để các em tìm ra vị trí của bạn có chiều cao thấp nhất.

- Theo em em dùng thuật toán nào đã học để giải quyết bài toán đó.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Cho học sinh thảo luận tại bàn.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi một HS trình bày ý tưởng.

- Gọi Hs khác nhận xét.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, để đưa ra vị trí của bạn có chiều cao thấp nhất thì phải tìm được bạn đó là thấp nhất rồi khi tìm được thì hiển thị ra vị trí của bạn đó. Vậy công việc đó như thế nào, hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

- ☐ **Hoạt động 1. Mở rộng thuật toán Tìm GTLN của một dãy số nguyên (15')**
 - a. Mục tiêu:** Nhắc lại kiến thức về thuật toán Tìm GTLN của một dãy số nguyên
 - b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
 - c. Sản phẩm:** sử dụng được thuật toán Tìm GTLN của một dãy số nguyên để tìm được vị trí của số nhỏ nhất trong dãy số nguyên.
 - d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu các nhóm thảo luận: (4 nhóm) + Dựa vào thuật toán tìm max, viết thuật toán để hiển thị ra màn hình vị trí của số nhỏ nhất trong dãy. + Mô phỏng thuật toán với N = 9 và dãy A= 5, 1, 4, 7, 6, 3, 15, 8, 4. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận:	 - Thảo luận theo yêu cầu của GV: Dưới đây là ví dụ mô phỏng các bước thực hiện thuật toán trên với N = 9 và dãy A= 5, 1, 4, 7, 6, 3, 15, 8, 4. Dãy A 5 1 4 7 6 3 15 8 4 i 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Min 5 1 1 1 1 1 1 Vtmin 1 2 2 2 2 2 2

- Chọn nhóm hoàn thành bài nhanh nhất lên báo cáo, các nhóm còn lại nghe để nhận xét. - Gọi nhóm khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	- Báo cáo. - Nhận xét, vấn đáp bài làm nhóm bạn. - Lắng nghe, ghi bài.
--	--

Bài 4/44 (SGK): cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$, hiển thị ra màn hình vị trí của số nhỏ nhất (Min) của dãy đó.

- Xác định bài toán
- Input: Số nguyên dương N và dãy N số nguyên $a_1, \dots, a_N$.
- Output: Vị trí của số nhỏ nhất Min của dãy số.
- ý tưởng:
 - Khởi tạo giá trị $\text{Min} = a_1$.
 - Lần lượt với i từ 2 đến N , so sánh giá trị số hạng a_i với giá trị Min, nếu $a_i < \text{Min}$ thì $\text{vmin} \leftarrow i$
- **Thuật toán.** Thuật toán giải bài toán này có thể được mô tả theo cách liệt kê như sau:

Bước 1. Nhập N và dãy $a_1, \dots, a_N$;

Bước 2. $\text{Min} \leftarrow a_1, \text{vmin} \leftarrow 1, i \leftarrow 2$;

Bước 3. Nếu $i > N$ thì đưa ra Vtmin rồi kết thúc;

Bước 4.

Bước 4.1. Nếu $a_i < \text{Min}$ thì $\text{Min} \leftarrow a_i$ và $\text{vmin} \leftarrow i$;

Bước 4.2. $i \leftarrow i + 1$ rồi quay lại bước 3

□ **Hoạt động 2. Mở rộng thuật toán Tìm kiếm tuần tự (15')**

- a. Mục tiêu:** Nhắc lại kiến thức về thuật toán Tìm kiếm tuần tự.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** sử dụng được thuật toán Tìm kiếm tuần tự để đếm các K bất kỳ trong dãy số nguyên cho trước (các số trong dãy có thể trùng nhau)
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: + Theo em để làm được bài toán này thì có thể áp dụng thuật toán nào đã học để làm? + Thuật toán tương tự tìm kiếm tuần tự, chỉ thay đổi ở thành phần Output là đưa ra giá trị của biến đếm. + Chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ để thảo luận viết thuật toán đếm các số 0 trong dãy A. + Hướng dẫn HS trong quá trình thảo luận + Nhận xét, kiểm tra thuật toán của các nhóm: Cho N và dãy số a1,a2,...,aN, như sau: các số hạng trong dãy có giá trị bằng 0 i 1 2 3 4 5 a_i 7 0 6 0 11 - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút.	- Thuật toán tìm kiếm tuần tự. - Học sinh thảo luận các nhóm, tham khảo thuật toán tìm kiếm tuần tự (có thể sử dụng sơ đồ khối) <pre> graph TD Start([Start]) --> Decision1{a_i = k?} Decision1 -- Yes --> Count([Đếm = Đếm + 1]) Decision1 -- No --> Decision2{i > N?} Decision2 -- Yes --> End([Đúng]) Decision2 -- No --> Decision1 </pre> Nhập N và a₁,a₂,...,a_N và ki □ 1, đếm □ 0 a_i = k ? đếm □ đếm +1i □ i + 1 i > N ?Đúng Đưa ra giá trị đếm, rồi kết thúc<u>đồ</u> - Nộp kết quả và báo cáo

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + Yêu cầu các nhóm lên dán kết quả thảo luận. yêu cầu một nhóm đại diện trình bày. + Gọi nhóm khác nhận xét bài báo cáo của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Mô phỏng thuật toán theo yêu cầu của GV.
--	---

Bài 7/44(SGK): Cho N và dãy số $a_1, \dots, a_N$, hãy cho biết có bao nhiêu số hạng trong dãy có giá trị bằng 0.

- B1: Nhập N , các số hạng khác nhau $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k
- B2: $i \leftarrow 1$; đếm $\leftarrow 0$;
- B3: Nếu $a_i = k$ thì đếm $\leftarrow$ đếm $+ 1$;
- B4: $i \leftarrow i + 1$;
- B5: Nếu $i > N$ thì đưa ra đếm rồi kết thúc.
- B6: Quay lại bước 3.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5')

a. Mục tiêu: biến đổi thuật toán tìm kiếm tuần tự để xây dựng các thuật toán mới giải quyết các dạng bài tập tương tự.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV

c. Sản phẩm: xây dựng được thuật toán đếm các số chia hết cho K và là số chẵn.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	

- Treo thuật toán đếm số K và hỏi HS theo em cần sửa lại bước nào? - Giải thích cho học sinh về phép toán mod. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - Nhận xét, hòa thiện kiến thức.	- Trả lời: bước 3 Nếu $a_i : k$ và $a_i \bmod 2 = 0$ thì đếm $\square$ đếm + 1.
• B1: Nhập N, các số hạng <u>khác nhau</u> $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k • B2: $i \square 1$; đếm $\square 0$; • B3: Nếu $a_i : k$ và $a_i \bmod 2 = 0$ thì đếm $\square$ đếm + 1; • B4: $i \square i + 1$; • B5: Nếu $i > N$ thì đưa ra đếm rồi kết thúc. • B6: Quay lại bước 3.	

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: mở rộng thuật toán đã học.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Xây dựng thuật toán tính tổng các số chia hết cho K của dãy số nguyên A gồm N số $a_1, a_2, \dots, a_n$.

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1 (ND1.MĐ3). Hãy phát biểu một bài toán và chỉ rõ Input và Output của bài toán đó.

Câu 2 (ND2.MĐ2). Dãy thao tác sau:

Bước 1. Xóa bảng

Bước 2. Vẽ đường tròn

Bước 3. Quay lại bước 1.

có phải là thuật toán không? Tại sao?

Câu 3 (ND2.MĐ2). Hãy chỉ ra tính dừng của thuật toán tìm kiếm tuần tự.

Hãy mô tả thuật toán của các bài toán sau bằng cách liệt kê hoặc bằng sơ đồ khối.

Câu 4 (ND3. MĐ3). Cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$, hãy tìm giá trị nhỏ nhất (MIN) của dãy số đó.

Câu 5 (ND3. MĐ3). Tìm nghiệm của phương trình bậc hai tổng quát: $ax^2 + bx + c = 0$.

Câu 6 (ND3. MĐ3). Cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$, hãy sắp xếp dãy số đó thành dãy số không tăng (số hạng trước lớn hơn hay bằng số hạng sau).

Câu 7 (ND3. MĐ4). Cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$, hãy cho biết có bao nhiêu số hạng trong dãy có giá trị bằng 0.

Ngày soạn:	Tiết KHDH: 16
-------------------	----------------------

BÀI TẬP VÀ ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Ôn lại các kiến thức về: cách biểu diễn thông tin trong máy tính, các thành phần chức năng cũng như hoạt động của máy tính và một số thuật toán để giải bài toán trên máy tính.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, CNTT-TT.
- Năng lực chuyên biệt: Xây dựng được các thuật toán phục vụ cho việc lập trình ra các chương trình phục vụ trong học tập và đời sống.

3. Phẩm chất:

- Giúp học sinh biết tổng hợp kiến thức một cách khoa học, chính xác.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, SBT, phiếu học tập bài 1, 2, 3.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm và GQVĐ.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK, SBT và bài tập của bài 3, 4.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10')

- a. Mục tiêu: gợi nhớ lại các kiến thức về thuật toán.
- b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm: Nêu được các trường hợp kết thúc của mỗi thuật toán.
- d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	

- Đặt câu hỏi: Nêu các trường hợp kết thúc của mỗi thuật toán sau: + Tìm GTLN của một dãy số nguyên. + Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương. + Thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi. + Thuật toán tìm kiếm tuần tự. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Trả lời: + Tìm GTLN của một dãy số nguyên: Khi $i > N$, đưa ra Max. + Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương: $N = 1$: N là ko là SNT. $N < 4$: N là SNT. $N \geq i$: N ko là SNT. $i > [\sqrt{N}]$: N là SNT. + Thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi: $M < 2$, đưa ra dãy đã được sắp xếp tăng dần. + Thuật toán tìm kiếm tuần tự: $A_i = k$: đưa ra chỉ số i. $i > N$ không tìm thấy K trong dãy A. - Lắng nghe, rút kkinh nghiệm.
---	--

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (20')

a. Mục tiêu: Ôn lại các kiến thức của bài 2, 3, 4.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được các bài tập do giáo viên yêu cầu.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
---------------------	------------------

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Phân chia học sinh thành 4 nhóm theo tổ.

- Yêu cầu HS thảo luận như sau:

+ Nhóm 1, 3: làm bài 1, 2, 3.

+ Nhóm 2, 4: làm bài 4.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Thảo luận theo tổ giáo viên phân công.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận

Các nhóm viết kết quả ra bảng phụ.

- Hướng dẫn, quan sát, nhắc nhở HS trong khi thảo luận.

- Gọi nhóm nhanh nhất lên trình bày báo cáo của nhóm.

- Cho HS nhóm còn lại vấn đáp về phần báo cáo của nhóm bạn.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện đáp án

Bài 1. Hãy xác định và giải thích câu đúng trong các câu sau:

a. 65536 byte = 64 KB

b. 65535 byte = 64 KB

c. 65535 byte = 65,535 KB

Bài 2. $30_{10} = ?_2$ b.

$10001110011_2 = ?_{10}$

Bài 3. Hãy đánh dấu vào cột tương ứng để phân loại các thiết bị sau:

THIẾT BỊ	THIẾT BỊ VÀO	THIẾT BỊ RA
Chuột	☐	☐
Màn hình	☐	☐
Máy quét	☐	☐
Máy in	☐	☐
Modem	☐	☐
Máy chiếu	☐	☐
Loa	☐	☐

Bài 4. Cho N và dãy số $a_1, \dots, a_N$, hãy tính tổng các số bằng k (các số trong dãy A có thể bằng nhau)

B1: Nhập N, các số hạng $a_1, a_2, \dots, a_N$ và khóa k

- B2: $i \leq 1$; Tổng ≤ 0 ;
- B3: Nếu $a_i = k$ thì Tổng $\leq$ Tổng + a_i
- B4: $i \leq i + 1$;

	- B5: Nếu $i > N$ thì đưa ra Tổng rồi kết thúc. - B6: Quay lại bước 3.
--	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (10')

a. Mục tiêu: mô phỏng thuật toán

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : mô phỏng được các bước của thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Cho một dãy số, yêu cầu học sinh sử dụng thuật toán của bài 4 ở trên để tìm ra tổng các số = k. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Nhắc nhở HS trong quá trình làm bài. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Tích cực làm BT. - Báo cáo kết quả làm BT. - Nhận xét bài làm của bạn. - Cho HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Nhận xét, hoàn thiện đáp án.	Bài 5. Cho $N=5$, $A=3, 5, 7, 3, 3$. $K=3$. tính tổng các số = K trong dãy A. B1. Nhập $N=5$. $A=3, 5, 7, 3, 3$. $K=3$. B2. $i \leq 1$; Tổng ≤ 0 B3. $a_i = k \Leftrightarrow 3 = 3$ (Đ) $\Rightarrow$ tong $\leq 0 + 3 = 3$. B4. $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 2$ B5. $i > N \Leftrightarrow 2 > 5$ (S) B3. $a_i = k \Leftrightarrow 5 = 3$ (Đ) B4. $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 4$ B5. $i > N \Leftrightarrow 4 > 5$ (S) B3. $a_i = k \Leftrightarrow 3 = 3$ (Đ) $\Rightarrow$ tong $\leq 3 + 3 = 6$. B4. $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 5$

	$B5.i > N \Leftrightarrow 5 > 5$ (S) $B3. ai = k \Leftrightarrow 3 = 3$ (Đ) $\Rightarrow$ tong $\square 6 + 3 = 9$. $B4. i \square i + 1 \Leftrightarrow i \square 6$ $B5.i > N \Leftrightarrow 6 > 5$ (Đ). Vậy tổng các số bằng k trong dãy A = 9. Kết thúc.
--	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Mở rộng thuật toán sắp xếp bằng trao đổi.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Xây dựng thuật toán sắp xếp bằng trao đổi theo cách khác. (sử dụng một lần lặp).

* CHUẨN BỊ Ở NHÀ

Bài 1 (ND3. MĐ4). Tìm giá trị lớn nhất (nhỏ nhất) của dãy số: A= 6, 4, 3, 8.

Bài 2 (ND3. MĐ4).. Xác định tính nguyên tố của N= 23.

Bài 3 (ND3. MĐ4).. Tìm kiếm số 2 trong dãy số: A= 5, 4, 3, 2.

Bài 4 (ND3. MĐ4).. Sắp xếp dãy số sau theo thứ tự tăng dần (giảm dần): A= 5, 4, 8, 9.

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 16

KIỂM TRA MỘT TIẾT

I. Mục đích để kiểm tra

1. Kiến thức

* Biết được:

- Nêu được khái niệm Tin học
- Chỉ ra được các đặc trưng ưu việt của máy tính.
- Nêu được khái niệm thông tin, lượng thông tin, các dạng thông tin, mã hóa thông tin cho máy tính.
- Chỉ ra các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính, đơn vị đo thông tin là bit và các đơn vị bội của bit.
- Trình bày được các hệ đếm cơ số 2, 16 trong biểu diễn thông tin.
- Nêu được chức năng các thiết bị chính của máy tính.
- Nêu được khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng chính của thuật toán.
- Trình bày được một số thuật toán thông dụng.

* Hiểu được:

Biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.

* Vận dụng: Mô phỏng được các thuật toán.

2. Năng lực

Bước đầu mã hóa được thông tin đơn giản thành dãy bit.

Nhận biết được các bộ phận chính của máy tính.

Xây dựng được thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc ngôn ngữ liệt kê.

3. Phẩm chất:

- **Phẩm chất:** Tự lập, tự tin, tự chủ

II. Hình thức đề kiểm tra:

III. Ma trận đề kiểm tra

Cấp độ	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng		Tổng
Tên Chủ đề			Cấp độ thấp	Cấp độ cao	
1. Tin học là một ngành khoa học	HS biết được vai trò và đặc tính của máy tính điện tử 1 câu 0.35đ	HS hiểu được vai trò và đặc tính của máy tính điện tử 1 câu 0.35đ			2 câu 0.7đ
2. Thông tin và dữ liệu	HS biết được các khái niệm thông tin, dữ liệu 2 câu 0.7đ	Chuyển đổi giữa các đơn vị tính 2 câu 0.7đ		HS biết cách chuyển đổi qua lại giữa các hệ đếm 2 câu 1.0đ	6 câu 2.4đ
3. Giới thiệu về máy tính	HS biết các bộ phận của máy tính 3 câu	Phân biệt các bộ phận của máy tính 4 câu	So sánh bộ nhớ trong và ngoài hoặc Rom và Ram 1 câu		

	1.05đ	1.4đ	0.35đ		8 câu 2.8đ
4. Bài toán và thuật toán	HS biết các khái niệm bài toán và thuật toán 2 câu 0.7đ	Các tính chất của thuật toán hoặc các kí hiệu biểu diễn bằng sơ đồ khối 2 câu 0.7đ	Xác định Input và Output của bài toán. 1 câu 0.35đ	Viết thuật toán để giải một bài toán. 1 câu 2.0đ	6 câu 2.75đ
Số câu	9 câu	8 câu	3 câu	2 câu	22 câu
Số điểm	3.15đ	2.8đ	1.05đ	3.0đ	10.0đ

IV. Đề kiểm tra

I. Phần trắc nghiệm (7 điểm)

Câu 1: Theo em đây là thiết bị nào?



- A. Đĩa cứng máy tính. B. RAM.
C. CPU. D. ROM.

Câu 2: Có mấy cách để mô tả thuật toán?

- A. 3 cách. B. 1 cách. C. 2 cách. D. 4 cách.

Câu 3: 3072 byte bằng

- A. 3 bit. B. 3 PB. C. 3 MB. D. 3 KB.

Câu 4: Bộ nhớ ngoài

- A. là bộ nhớ chỉ đọc.
B. là bộ điều khiển các thiết bị đưa ra.
C. dùng để lưu trữ dữ liệu lâu dài và hỗ trợ cho bộ nhớ trong.
D. dùng để đưa dữ liệu ra ngoài máy tính.

Câu 5: Dữ liệu (Data) là

- A. cái mang thông tin và đó có thể là các dấu hiệu, các tín hiệu, các chữ chỉ, hành vi.
B. thông tin đã được đưa vào máy tính.
C. thông tin mà con người cảm nắm được.
D. một khái niệm trừu tượng, là thông tin đã được mã hóa trong máy tính.

Câu 6: Hệ thống tin học dùng để

- A. xử lý và truyền thông tin
B. sáng chế, lưu trữ và truyền thông tin.
C. nhập, xử lý, xuất, truyền và lưu trữ thông tin.
D. nhập và xử lý thông tin.

Câu 7: Đâu **không phải là đặc tính ưu việt của máy tính điện tử?**

- A. Máy tính có thể lưu trữ một lượng lớn thông tin trong một không gian rất hạn chế.
B. Máy tính có thể làm việc 7/24 giờ.
C. Máy tính là một thiết bị tính toán có độ chính xác cao.

D. Các máy tính có thể liên kết với nhau tạo thành mạng và các máy tính tạo ra khả năng thu thập và xử lý thông tin tốt hơn.

Câu 8: Con số 120 GB trong hệ thống máy tính có nghĩa là

- A.** máy in có tốc độ 120 GB.
- B.** tốc độ xử lý của bộ nhớ trong.
- C.** dung lượng tối đa của đĩa mềm.
- D.** ổ đĩa cứng có dung lượng 120 GB.

Câu 9: Dãy số nào biểu diễn dữ liệu hệ nhị phân?

- A.** AC01000
- B.** 01000011
- C.** 01234567
- D.** 01200011

Câu 10: Bộ xử lý trung tâm (CPU - Central Processing Unit) là

- A.** bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong.
- B.** thiết bị vào, thiết bị ra.
- C.** là thiết bị chính thực hiện và điều khiển chương trình.
- D.** RAM và ROM.

Câu 11: Tin học là một ngành khoa học có mục tiêu là phát triển và sử dụng máy tính điện tử nhằm nghiên cứu những gì?

- A.** Cấu trúc và tính chất của thông tin.
- B.** Cấu trúc và sự phát triển của máy tính.
- C.** Cấu trúc máy tính và sự phát triển của nó.
- D.** Phương pháp thu thập, lưu trữ, tìm kiếm, biến đổi, truyền thông tin và ứng dụng vào các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.

Câu 12: ROM là

- A.** bộ nhớ trong có thể đọc/ghi dữ liệu
- B.** bộ nhớ trong chỉ cho phép đọc dữ liệu

C. bộ nhớ ngoài

D. bộ phận đưa dữ liệu vào

Câu 13: Cấu trúc chung của máy tính bao gồm

A. bộ xử lý trung tâm (CPU), bộ nhớ ngoài, bộ nhớ trong, các thiết bị vào/ra.

B. bộ xử lý trung tâm (CPU), bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong.

C. bộ xử lý trung tâm (CPU) và các thiết bị vào/ra.

D. phần cứng và phần mềm.

Câu 14: Số thực **0,00098** được biểu diễn dưới dạng dấu phẩy động là:

A. 0.98×10^{-6} . B. 0.98×10^{-3} . C. 0.98×10^{-4} . D. 0.98×10^{-5} .

Câu 15: Số **225₁₀** được biểu diễn trong hệ nhị phân là:

A. 11100001. B. 11100011. C. 11000001. D. 11100000.

Câu 16: Số **11001₂** được biểu diễn là

A. $1x2^5 + 1x2^4 + 0x2^{-3} + 0x2^{-2} + 1x2^1$.

B. $1x2^4 + 1x2^3 + 0x2^{-2} + 0x2^{-1} + 1x2^0$.

C. $1x2^5 + 1x2^4 + 0x2^3 + 0x2^2 + 1x2^1$.

D. $1x2^4 + 1x2^3 + 0x2^2 + 0x2^1 + 1x2^0$.

Câu 17: Input của bài toán giải phương trình bậc hai **$ax^2 + bx + c = 0$** là

A. a, b, c. B. a, c, x. C. a, b, c, x. D. a, b, x.

Câu 18: Số **1AC₁₆** bằng bao nhiêu trong hệ 10?

A. 428₁₀. B. 444₁₀. C. 248₁₀. D. 450₁₀.

Câu 19: Mã nhị phân của xâu kí tự "HOC" là

A. 01101000 01101110 01100010. B. 01101000 01101111 01100011.

C. 01101000 01101111 01100010.

D. 01001000 01001111 01000011.

Câu 20: Khả năng xử lý của máy tính phụ thuộc vào

A. độ phân giải màn hình.

B. dung lượng của đĩa mềm.

C. tốc độ CPU, dung lượng bộ nhớ RAM, dung lượng và tốc độ ổ cứng.

D. thể tích của "cây" máy tính.

II. Phần tự luận (3 điểm)

Câu 1(1^d): Trình bày chuyển đổi biểu diễn số giữa các hệ đếm khác nhau.

a. $43_{10} = ?_2$

b. $1111_2 = ?_{10}$

Câu 2(1^d): Cho bài toán “Cho dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$. Hãy cho biết có bao nhiêu số hạng trong dãy có giá trị bằng 0”.

a. Xác định bài toán?

b. Biểu diễn thuật toán bằng cách liệt kê hoặc sơ đồ khối?

----- HẾT -----

V. Đáp án và hướng dẫn chấm

I. Phần trắc nghiệm (6 điểm)

Mã đề Câu	151	252	350	453
1	A	D	A	D
2	C	C	D	C
3	D	C	D	A

4	C	A	B	A
5	B	A	C	B
6	C	A	D	C
7	B	C	D	C
8	D	B	B	A
9	B	C	D	C
10	C	B	B	A
11	D	B	B	A
12	B	B	C	D
13	A	A	C	D
14	B	C	C	B
15	A	B	A	B
16	D	D	A	C
17	A	D	A	B
18	A	D	B	D
19	D	D	C	B
20	C	A	A	D

I. PHẦN II: Tự luận (3^d)

Câu 1(1^d): Chuyển đổi cơ số giữa các hệ đếm

a. $12_{10} = ?_2(0,5đ)$

$$12 : 2 = 6 \text{ dư } 0$$

$$6 : 2 = 3 \text{ dư } 0$$

$$3 : 2 = 1 \text{ dư } 1$$

$$1 : 2 = 0 \text{ dư } 1$$

Vậy $12_{10} = 1100_2$

b. $1111_2 = ?_{10}$ (0,5đ)

$$1111_2 = 1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 8 + 4 + 2 + 1 = 15_0$$

Vậy $1111_2 = 15_{10}$

Câu 2(2^đ): Cho bài toán “Cho dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$. Hãy cho biết có bao nhiêu số hạng trong dãy có giá trị bằng 1”

a. Xác định bài toán

b. Biểu diễn thuật toán bằng cách liệt kê hoặc sơ đồ khối

Đáp án:

a. Xác định bài toán

Input: Số nguyên dương N và dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$; (0,5đ)

Output: Số các số hạng có giá trị bằng 0. (0,5đ)

b. Biểu diễn thuật toán (1,5đ)

Cách 1: Cách liệt kê

Bước 1: Nhập N và dãy A gồm các số hạng $a_1, a_2, \dots, a_N$; (0,3đ)

Bước 2: $i \leftarrow 1, \text{dem} \leftarrow 0$; (0,3đ)

Bước 3 : Nếu $i > N$ thì đưa ra giá trị dem, rồi kết thúc; (0,3đ)

Bước 4 : Nếu $a_i = 1$ thì $\text{dem} \leftarrow \text{dem} + 1$; (0,3đ)

Bước 5 : $i \leftarrow i + 1$ rồi quay lại bước 3. (0,3đ)

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 17

5. NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Nêu được khái niệm ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao.
- Ghi nhớ việc cần dịch từ ngôn ngữ bậc cao, hợp ngữ sang ngôn ngữ máy.
- Chỉ ra được các bước cơ bản khi tiến hành giải toán trên máy tính: xác định bài toán, xây dựng và lựa chọn thuật toán, lựa chọn cấu trúc dữ liệu, viết chương trình, hiệu chỉnh, đưa ra kết quả và hướng dẫn sử dụng.

4. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, CNTT-TT.
- Năng lực chuyên biệt: Hình thành khái niệm về chương trình dịch và bước đầu giúp học sinh tiếp cận với khái niệm lập trình.

3. Phẩm chất:

- Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông cũng như trong xã hội.
- Phát triển tư duy lập trình cho học sinh.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, GQVĐ, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

3. Bảng ma trận kiểm tra các mức độ nhận thức

Nội dung	Nhận biết MĐ1	Thông hiểu MĐ2	Vận dụng MĐ3	Vận dụng cao MĐ4
1. Ngôn ngữ máy	- Nêu được khái niệm NNLT. - Chỉ ra có 3 lớp NNLT: Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ bậc cao và hợp ngữ.	Giải thích được chức năng của chương trình dịch.		
2. Hợp ngữ:	Khái niệm hợp ngữ	Ưu nhược điểm của hợp ngữ		
3. Ngôn ngữ bậc cao	Khái niệm ngôn ngữ bậc cao	Ưu nhược điểm của ngôn ngữ bậc cao		
4. Giải bài toán trên máy tính	Nêu được 5 bước giải bài toán trên máy tính: + Xác định bài toán	Giải thích được các việc cần làm tương ứng với các bước giải	Xác định được bài toán và biết lựa chọn thuật	

	+ Lựa chọn hoặc xây dựng thuật toán + Viết chương trình + Hiệu chỉnh + Viết tài liệu	bài toán trên máy tính.	toán tối ưu để giải bài toán.	
--	---	-------------------------	-------------------------------	--

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

- a. Mục tiêu:** Giúp HS nhận biết được sự cần thiết phải có NNLT.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** trả lời được các câu hỏi do GV đặt ra.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Các em hãy liệt kê các thuật toán đã học trong bài số 4? - Vậy khi dùng các thuật toán đó để giải các bài toán phù hợp thì máy tính có hiểu và thực hiện được không? - Vậy để máy tính thực hiện được theo em phải làm gì? - Vậy ngôn ngữ để máy tính có thể hiểu và thực hiện được đó là những ngôn ngữ nào, hôm nay cô và các em cùng tìm hiểu.	- Trả lời: Thuật toán Tìm GTLN của dãy số nguyên, thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương, thuật toán SX bằng trao đổi, thuật toán toán tìm kiếm tuần tự. - Trả lời: không thể thực hiện được. - Trả lời: dùng ngôn ngữ để diễn đạt cho máy tính hiểu và thực hiện được.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
--	--

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ Hoạt động 1. Tìm hiểu về ngôn ngữ máy (5')

a. Mục tiêu: nêu được khái niệm ngôn ngữ máy.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Nêu được ưu và nhược điểm của ngôn ngữ máy.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: + Làm thế nào để máy tính hiểu và trực tiếp thực hiện được thuật toán? + Có bao nhiêu loại ngôn ngữ lập trình? + Cho các nhóm thảo luận về những ưu, khuyết điểm của ngôn ngữ máy? Các hệ đếm sử dụng trong ngôn ngữ này, chương trình dịch dùng để làm gì? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.	+ Cần diễn tả thuật toán bằng một ngôn ngữ mà máy tính hiểu và thực hiện được. Ngôn ngữ đó gọi là ngôn ngữ lập trình. + <u>Có 3 loại:</u> Ngôn ngữ máy, hợp ngữ, ngôn ngữ bậc cao. + <u>Ngôn ngữ máy:</u> <u>* Ưu điểm:</u> Là ngôn ngữ duy nhất máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện, cho phép khai thác triệt để và tối ưu khả năng của máy.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	<u>* Nhược điểm:</u> Ngôn ngữ phức tạp, phụ thuộc nhiều vào phần cứng, chong trình viết mất nhiều công sức, công kênh và khó hiệu chỉnh. •Vì vậy ngôn ngữ này không thích hợp với số đông người lập trình.
---	--

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu về hợp ngữ (5')**

a. Mục tiêu: nêu được khái niệm hợp ngữ.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: nêu ưu và nhược điểm của hợp ngữ.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: + Hợp ngữ so với ngôn ngữ máy khác nhau thế nào? +Hãy nêu ưu khuyết điểm? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ. + Học sinh dựa vào SGK trả lời. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	2. Hợp ngữ: <u>* Ưu điểm:</u> Là ngôn ngữ kết hợp ngôn ngữ máy với ngôn ngữ tự nhiên của con người (thường là tiếng Anh) để thể hiện các lệnh. <u>* Nhược điểm:</u> Còn phức tạp. • Vì vậy ngôn ngữ này chỉ thích hợp với các nhà lập trình chuyên nghiệp. Để chương trình viết bằng hợp ngữ thực hiện được trên máy tính, nó cần

	được dịch ra ngôn ngữ máy bằng chương trình hợp dịch.
--	--

□ **Hoạt động 3. Tìm hiểu về Ngôn ngữ bậc cao (5')**

a. Mục tiêu: nêu được ưu và nhược điểm của ngôn ngữ bậc cao.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: kể tên được một số ngôn ngữ bậc cao

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV yêu cầu học sinh thảo luận về: những tiện dụng trong việc sử dụng ngôn ngữ bậc cao? Hãy kể một số ngôn ngữ bậc cao? Cách chuyển sang ngôn ngữ máy. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: + Học sinh nghiên cứu SGK trả lời. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	<u>3. Ngôn ngữ bậc cao:</u> Là ngôn ngữ ít phụ thuộc vào loại máy, chương trình viết ngắn gọn, dễ hiểu, dễ nâng cấp. · Vì vậy ngôn ngữ này thích hợp với phần đông người lập trình. Một số ngôn ngữ bậc cao: Turbo Pascal, Visual Basic, Java, Delphi, C++...

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1(ND1. MĐ1). Em hiểu NNLT là gì?

Câu 2 (ND2. MĐ2). Chương trình dịch dùng để làm gì?

Câu 3 (ND3. MĐ2). Vì sao phải phát triển các ngôn ngữ bậc cao?

GIẢI BÀI TOÁN TRÊN MÁY TÍNH.

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Chỉ ra được các bước cơ bản khi tiến hành giải toán trên máy tính: xác định bài toán, xây dựng và lựa chọn thuật toán, lựa chọn cấu trúc dữ liệu, viết chương trình, hiệu chỉnh, đưa ra kết quả và hướng dẫn sử dụng.

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, CNTT-TT.

- Năng lực chuyên biệt: Hình thành khái niệm về chương trình dịch và bước đầu giúp học sinh tiếp cận với khái niệm lập trình.

3. Phẩm chất:

- Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông cũng như trong xã hội.

- Phát triển tư duy lập trình cho học sinh.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.

- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, GQVĐ, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

3. Bảng ma trận kiểm tra các mức độ nhận thức

Nội dung	Nhận biết MĐ1	Thông hiểu MĐ2	Vận dụng MĐ3	Vận dụng cao MĐ4
Giải bài toán trên máy tính	Nêu được 5 bước giải bài toán trên máy tính: + Xác định bài toán + Lựa chọn hoặc xây dựng thuật toán + Viết chương trình + Hiệu chỉnh + Viết tài liệu	Giải thích được các việc cần làm tương ứng với các bước giải bài toán trên máy tính.	Xác định được bài toán và biết lựa chọn thuật toán tối ưu để giải bài toán.	

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

a. **Mục tiêu:** Giúp HS nhận biết được sự cần thiết phải giải bài toán trên máy tính.

b. **Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. **Sản phẩm:**

Trả lời được các câu hỏi do GV đặt ra

d. **Tổ chức thực hiện:**

□ **Hoạt động 4. Tìm hiểu về Các bước giải bài toán trên máy tính (25')**

a. **Mục tiêu:** nêu được các bước giải bài toán trên máy tính.

b. **Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Thực hiện được một số bước khi giải bài toán trên máy tính.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: + Hãy chỉ ra những ưu điểm của việc giải bài toán bằng máy tính so với cách giải toán thông thường? + Để giải bài toán trên máy tính cần thực hiện qua những bước nào? + GV: phân công học sinh thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ thảo luận các bước: giải bài toán tìm ƯCLN của 2 số M và N? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: + Học sinh suy tham khảo SGK và suy nghĩ. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: + Nhắc nhở, quan sát, hướng dẫn HS trong quá trình thảo luận. + Chọn đại diện một nhóm lên trình bày bài thảo luận. - Bước 4: Kết luận, nhận định: + Cho HS nhóm khác vấn đáp về bài trình bày của nhóm bạn. + Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	+ Ta tiến hành theo 5 bước: Bước 1: Xác định bài toán; Bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán; Bước 3: Viết chương trình; Bước 4: Hiệu chỉnh; Bước 5: Viết tài liệu.
Ví dụ :Tìm ước số chung lớn nhất (UCLN) của hai số nguyên dương M và N.	

Với các giá trị:

$$M = 25; \quad N = 5.$$

Các bước thực hiện chi tiết

Bước 1: Xác định bài toán

Xác định hai thành phần

INPUT

OUTPUT

Ví dụ: INPUT: M , N là hai số nguyên dương.

OUTPUT: UCLN(M, N).

Bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán

a. Lựa chọn thuật toán

Lựa chọn một thuật toán tối ưu.

Ví dụ:

Nếu $M = N$

- Đúng $\square$ UCLN = M (hoặc N) rồi kết thúc;

- Sai $\square$ Xét: nếu $M > N$

- Đúng $\square$ $M = M - N$;

- Sai $\square$ $N = N - M$;

Quá trình này được lặp lại cho đến khi $M = N$.

b. Diễn tả thuật toán

Theo hai cách:

Cách 1: Liệt kê các bước.

Cách 2: Vẽ sơ đồ khối.

Cách 1: Liệt kê các bước

B1: Nhập M, N;

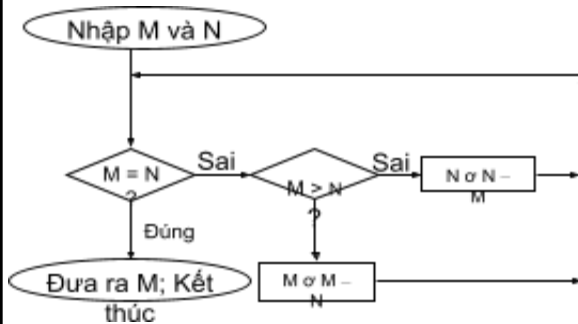
B2: Nếu $M = N$ lấy UCLN = M (hoặc N), chuyển đến B5;

B3: Nếu $M > N$ thì $M \leftarrow M - N$ rồi quay lại B2;

B4: $N \leftarrow N - M$ rồi quay B2;

B5: Đưa ra kết quả UCLN rồi kết thúc.

Cách 2: Diễn tả thuật toán bằng sơ đồ khối



Bước 3: Viết chương trình

Là tổng hợp giữa việc:

☞ Lựa chọn cách tổ chức dữ liệu.

☞ Sử dụng ngôn ngữ lập trình để diễn đạt đúng thuật toán.

Bước 4: Hiệu chỉnh

Thử chương trình bằng cách thực hiện nó với một số bộ INPUT tiêu biểu (TEST) để kiểm tra kết quả, nếu có sai sót thì hiệu chỉnh lại.

TEST:

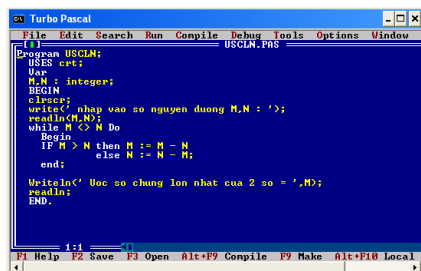
$M = 8;$ $N = 8 \Rightarrow \text{CLN} = 8$

$M = 25; \quad N = 10 \square CLN = 5$

$M = 88; \quad N = 121 \square CLN = 11$

$M = 17; \quad N = 13 \square CLN = 1$

+ Chạy chương trình minh họa (pascal) để minh họa các bộ số nêu trên.



Bước 5: Viết tài liệu

Mô tả chi tiết về bài toán, thuật toán, chương trình và kết quả thử nghiệm, hướng dẫn cách sử dụng. Từ tài liệu này, người sử dụng đề xuất các khả năng hoàn thiện thêm.

Các bước giải bài toán trên máy tính

Bước 1: Xác định bài toán.

Bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán.

Bước 3: Viết chương trình.

Bước 4: Hiệu chỉnh.

Bước 5: Viết tài liệu.

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1 (ND4. MĐ3). Hãy nêu tiêu chuẩn lựa chọn thuật toán.

Câu 2 (ND4. MĐ2). Hãy nêu nội dung và mục đích của bước hiệu chỉnh khi giải bài toán trên máy tính.

Câu 3 (ND4. MĐ3). Hãy viết thuật toán giải phương trình $ax + b = 0$ và đề xuất các Test tiêu biểu

§7. PHẦN MỀM MÁY TÍNH

§8. NHỮNG ỨNG DỤNG CỦA TIN HỌC

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- + Nêu được khái niệm phần mềm máy tính;
- + Phân biệt được phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng.
- + Chỉ ra được những ứng dụng chủ yếu của tin học trong các lĩnh vực đời sống xã hội;

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT – TT.
- Năng lực chuyên biệt: HS có năng lực sử dụng CNTT-TT để thích ứng với các kĩ thuật số và CNTT-TT trong cuộc sống hằng ngày.

3. Phẩm chất:

Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông và những yêu cầu về mặt đạo đức trong xã hội tin học hóa.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.
- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

- a. Mục tiêu: giải thích được sự cần thiết của PMMT.
- b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm: Trả lời được câu hỏi của GV.
- d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: Cho HS quan sát về hai máy tính: một máy (M1) cài đặt HĐH, một máy (M2) không cài đặt HĐH. Yêu cầu HS. Yêu cầu HS khởi động máy và nhận xét. - Theo em HĐH là gì? Vì sao có HĐH thì máy mới hoạt động được? - Để làm rõ về chức năng của HĐH thì trước hết chúng ta phải tìm hiểu về khái niệm phần mềm, phân loại PMMT. Đó là nội dung bài học hôm nay. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Suy nghĩ, trả lời. - Lắng nghe. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.	- Khởi động máy và nhận xét: M1 không hoạt động còn máy M2 hoạt động được vì máy 2 có cài đặt HĐH.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
--	--

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1. Tìm hiểu phần mềm hệ thống (5')**

a. Mục tiêu: nêu được khái niệm PMMT.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: nhận biết được PMMT.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Các em hãy kể tên những sản phẩm thu được sau khi thực hiện giải bài toán trên máy tính? - Chương trình thu được sau khi thực hiện giải bài toán trên máy tính được gọi là phần mềm máy tính. - Hãy cho biết tên của một loại phần mềm mà thiếu nó thì máy tính không thể hoạt động được? - Trình bày khái niệm phần mềm hệ thống, sau đó giải thích : HĐH là phần mềm hệ thống quan trọng nhất vì nó có chức năng điều hành toàn bộ hoạt động của máy tính trong suốt quá trình làm việc.	- Học sinh trả lời: Chương trình, tài liệu, cách tổ chức dữ liệu. - Học sinh chú ý lắng nghe. - Học sinh trả lời: Hệ điều hành. - Học sinh lắng nghe và trả lời: MS DOS, WINDOWS...

- Giới thiệu một số phần mềm hệ thống thông dụng. Yêu cầu học sinh nêu thêm một số phần mềm hệ thống khác mà em biết. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
---	--

§7. PHẦN MỀM MÁY TÍNH

Phần mềm máy tính là các chương trình thu được sau khi thực hiện giải các bài toán trên máy tính và dùng để giải bài toán với nhiều bộ **Input** khác nhau.

1. Phần mềm hệ thống

Là những chương trình tạo môi trường làm việc và cung cấp các dịch vụ cho các phần mềm khác trong quá trình hoạt động của máy tính.

Ví dụ: các loại Hệ điều hành

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu phần mềm ứng dụng (5')**

- a. Mục tiêu:** nêu được khái niệm PM ứng dụng.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Nhận biết được PM ứng dụng.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	

- Ngoài phần mềm hệ thống còn có những phần mềm nào khác nữa? hãy nêu tên và chức năng của một vài phần mềm khác mà em biết? - Giới thiệu khái niệm phần mềm ứng dụng. - Phân loại phần mềm ứng dụng - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Ngoài phần mềm hệ thống còn có các phần mềm khác như: phần mềm soạn thảo văn bản, xử lý ảnh, trò chơi,... đó là những phần mềm ứng dụng.
2. Phần mềm ứng dụng Là phần mềm được viết để giúp giải quyết các công việc thường gặp như soạn thảo văn bản, quản lí học sinh, xếp thời khoá biểu, xử lí ảnh, trò chơi... Ví dụ: WINWORD, EXCEL... <u>Phần mềm viết theo đơn đặt hàng riêng</u> của các nhân, tổ chức..như phần mềm quản lý, phần mềm kế toán... <u>Phần mềm được thiết kế theo yêu cầu chung</u> của nhiều người. Ví dụ: Word, Exel, IE, <u>Phần mềm công cụ:</u> Là phần mềm hỗ trợ cho việc làm ra các sản phẩm phần mềm khác. Ví dụ: Visual Basic, ASP, ...	

Phần mềm tiện ích:

Phần mềm giúp người dùng làm việc với máy tính thuận lợi hơn. Ví dụ: NC, BKAV...

☐ **Hoạt động 3. Tìm hiểu về Những ứng dụng của tin học (25')**

a. Mục tiêu: nêu được các bước giải bài toán trên máy tính.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia các nhóm, giao nhiệm vụ cho mỗi nhóm: Nhóm 1: Tìm hiểu và thuyết trình về ứng dụng 1, 2 Nhóm 2 : Tìm hiểu và thuyết trình về ứng dụng 3, 4 Nhóm 3 : Tìm hiểu và thuyết trình về ứng dụng 5, 6 Nhóm 4 : Tìm hiểu và thuyết trình về ứng dụng 7, 8 - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận theo yêu cầu của GV. - Các nhóm thuyết trình phần nội dung của mình, các nhóm còn lại hỏi và giải đáp	1. Giải các bài toán khoa học kỹ thuật Các bài toán phát sinh từ các lĩnh vực kỹ thuật: xử lý các số liệu thực nghiệm. • Không dùng máy tính thì không thể thực hiện phép toán trong thời gian cho phép. • Sử dụng máy tính có thể tính được nhiều phương án và mô tả trực quan trên màn hình hặc in ra giấy. • Vì vậy quá trình thiết kế nhanh hơn, hiệu quả hơn. 2. Giải các bài toán quản lí Đặc điểm chung là phải xử lý một lượng lớn thông tin đa dạng:

- Theo dõi, ghi nhận - Hướng dẫn học sinh trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu các nhóm thuyết trình nội dung thảo luận. - Cho học sinh hỏi đáp trực tiếp với nhau. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - GV nhận xét và hệ thống kiến thức.	• Các phần mềm chuyên dụng: word, Excel, Foxpro... • Quy trình quản lý tin học: • Lưu trữ, sắp xếp một cách hợp lý. • Cập nhật hồ sơ. • Tìm kiếm , thông kê,... 3. Tự động hóa và điều khiển Với sự trợ giúp của máy tính, con người có được các quy trình công nghệ tự động hóa linh hoạt, chuẩn xác, chi phí thấp, hiệu quả và đa dạng. 4. Truyền thông Xu hướng tất yếu là sự liên kết giữa các mạng truyền thông và các mạng máy tính * Các công nghệ truyền thông hiện đại: • Mạng máy tính toàn cầu Internet • E – commerce (thương mại điện tử). • E – learning (đào tạo điện tử). • E – government (chính phủ điện tử) 5. Công tác văn phòng Tổng hợp, phân tích số liệu của cơ quan
--	--

	Lập dự án cho công ty 6. Trí tuệ nhân tạo Mục tiêu của hướng nghiên cứu này là thiết kế các máy thuộc các lĩnh vực trí tuệ con người (đọc được văn bản, hiểu được tiếng nói) • Máy tính đưa ra phương án có thể lựa chọn phương án tốt: • Phiên dịch, chẩn đoán bệnh, nhận dạng chữ viết, tiếng nói,... • Chế tạo robot 7. Giáo dục • Các phần mềm nghe nhạc, xem phim,..._Thiết kế các thiết bị hỗ trợ cho việc học tập, làm cho dạy học sinh động hơn • Việc học còn thực hiện qua Internet 8. Giải trí Các phần mềm nghe nhạc, xem phim,...
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố lại các kiến thức đã học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được BT trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phát phiếu học tập cho HS theo nhóm. (4 nhóm). Yêu cầu HS thảo luận, làm phiếu học tập. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát nhắc nhở HS. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi nhóm nhanh nhất lên trình bày bài báo cáo. - Cho nhóm khác nhận xét bài làm nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện đáp án.	1. Hãy chọn phát biểu hợp lý nhất về khái niệm phần mềm : A. Phần mềm gồm chương trình máy tính và cách tổ chức dữ liệu B. Phần mềm gồm chương trình máy tính, tài liệu về cách tổ chức dữ liệu và các tài liệu hướng dẫn khác (*) C. Phần mềm gồm chương trình máy tính và dữ liệu đi kèm D. Phần mềm gồm các chương trình máy tính để làm ra các chương trình máy tính khác 2. Hãy chọn phương án ghép đúng . Phần mềm hệ thống : A. có chức năng giám sát và điều phối thực hiện các chương trình (*) B. còn được gọi là chương trình giám sát C. còn có tên khác là phần mềm ứng dụng D. là phần mềm cài đặt trong máy tính bỏ túi 3. Chọn phát biểu sai trong các câu sau : A. Sản phẩm chính thu được sau khi thực hiện các bước giải bài toán là cách tổ chức dữ liệu , chương trình và tài liệu .

B. Phần mềm tiện ích trợ giúp ta khi làm việc với máy tính .

C. Các phần mềm ứng dụng là các phần mềm máy tính được viết để giải quyết các công việc hàng ngày hay những hoạt động nghiệp vụ .

D. Câu a , c đúng và câu b sai . (*)

4. Chọn câu phát biểu đúng . Phần mềm ứng dụng bao gồm :

A. Phần mềm tiện ích

B. Phần mềm đóng gói

C. Phần mềm công cụ (phần mềm phát triển)

D. Cả 3 câu đều đúng . (*)

5. Chọn phát biểu đúng trong các câu sau :

A. Phần mềm đóng gói là phần mềm được thiết kế dựa trên những yêu cầu chung hàng ngày của rất nhiều người chứ không phải một người hay một tổ chức cụ thể .

B. Để hỗ trợ cho việc làm ra các sản phẩm phần mềm , người ta dùng chính các phần mềm khác gọi là phần mềm công cụ .

C. Phần mềm sao chép dữ liệu là phần mềm ứng dụng .

D. Câu a , b đúng và câu c sai . (*)

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng các kiến thức đã học vào thực tế..

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

Trong gia đình em đã ứng dụng những lĩnh vực nào của tin học? Ưu điểm của việc ứng dụng đó

*** HƯỚNG DẪN Ở NHÀ**

Câu 1 (ND3. MĐ3). Hãy kể một số ứng dụng của tin học.

Câu 2 (ND3. MĐ3). Hãy cho biết những ứng dụng tin học của trường em.

Câu 3 (ND3. MĐ3). Theo em có lĩnh vực nào mà tin học khó có thể ứng dụng được?

Câu 4 (ND3. MĐ3). Hãy kể một số phần mềm giải trí mà em thích? Vì sao?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 20

§9. TIN HỌC VÀ XÃ HỘI

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu được ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội;
- Chỉ ra được những vấn đề thuộc văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT – TT.

- Năng lực chuyên biệt: Đạo đức, hành vi phù hợp khi sử dụng CNTT-TT

3. Phẩm chất:

Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông và những yêu cầu về mặt đạo đức trong xã hội tin học hóa.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.

- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: so sánh được sự khác nhau của xã hội có sử dụng Tin học và xã hội không có Tin học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Sử dụng được tin học trong một lĩnh vực của xã hội.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Chia HS thành hai nhóm: phát phiếu học tập cho HS.

+ nhóm 1 viết văn bản bằng tay trong PHT.

+ nhóm 2 viết văn bản nhưng sử dụng MTĐT.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận

- Gọi đại diện HS 2 nhóm lên trình bày, cho HS nhận xét về văn bản của hai nhóm (thời gian, hình thức VB).

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét: ở trên chỉ là một ứng dụng nhỏ của tin học trong XH hiện nay. Tin học có ứng dụng to lớn như thế nào trong XH hiện, hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1. Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội (10')**

a. Mục tiêu: nêu được ảnh hưởng to lớn của tin học đối với xã hội hiện nay.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: nêu được những tác dụng to lớn của Tin học trong xã hội

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Tin học có ảnh hưởng đến xã hội như thế nào? - Sự phát triển của tin học làm cho xã hội có nhiều nhận thức mới về cách tổ chức các hoạt động. Nhiều quốc gia (trong đó có Việt Nam) đã có ý thức rõ tầm quan trọng của tin học và có những đầu tư rất lớn cho lĩnh vực này.	- Tin học có ảnh hưởng đến nhiều ngành trong xã hội như: kinh tế, giáo dục, y tế, nghiên cứu khoa học, truyền thông... - Nhà nước đã có nhiều chính sách ưu tiên phát triển ngành Công nghệ thông tin, thực hiện các dự án tin học hóa quản lí hành chính trên phạm vi cả nước, mở rộng đào tạo công nghệ thông tin ở các trường Đại học,...

- Theo em nhà nước ta đã có những chính sách và chương trình gì để phát triển ngành tin học? - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội -Tin học được áp dụng trong mọi lĩnh vực xã hội. -Tin học góp phần phát triển kinh tế và giúp nâng cao dân trí. -Tin học thúc đẩy khoa học phát triển và ngược lại khoa học thúc đẩy tin học phát triển - Sự phát triển của tin học làm cho xã hội có nhiều nhận thức mới về cách tổ chức các hoạt động.
--	---

□ **Hoạt động 2. Xã hội tin học hoá (10')**

a. Mục tiêu: nêu được khái niệm XH tin học hóa.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: so sánh được sự khác nhau của xã hội tin học hóa và xã hội không có tin học.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: Chia học sinh làm 4 nhóm và yêu cầu học sinh thảo luận: sự khác nhau của xã hội tin học hóa và xã hội không có tin học hóa. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS	2. Xã hội tin học hoá - Các hoạt động chính của xã hội trong thời đại tin học sẽ được điều hành với sự hỗ trợ của các mạng máy tính kết nối thông tin lớn, liên kết các vùng của một lãnh thổ và các giữa các quốc gia với nhau.

Hướng dẫn, quan sát học sinh trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu các nhóm lên trình bày bài thảo luận. - Cho học sinh nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Gv nhận xét, hoàn thiện kiến thức. -Em hình dung như thế nào về một xã hội tin học hóa trong các lĩnh vực như: Giáo dục, quản lí, thương mại,... - Minh họa bằng một số hình ảnh cụ thể. (thông qua máy chiếu)	- Tạo ra một phương thức giao dịch mới hiệu quả, tiết kiệm thời gian. - Làm thay đổi cách suy nghĩ và tác phong làm việc của con người, năng suất lao động tăng lên rõ rệt, con người sẽ tập trung chủ yếu vào lao động trí óc. - Nâng cao chất lượng cuộc sống cho con người, vì nhiều thiết bị dùng cho mục đích sinh hoạt, giải trí đều hoạt động theo chương trình điều khiển.
--	---

□ **Hoạt động 3. Văn hoá và pháp luật trong xã hội tin học hoá (10')**

a. Mục tiêu: nêu được các bước giải bài toán trên máy tính.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: nêu được một số văn bản luật trong lĩnh vực tin học.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trong xã hội tin học hòa, thông tin là tài sản chung của mọi người, vì vậy chúng ta cần có ý thức bảo vệ.	3. Văn hoá và pháp luật trong xã hội tin học hoá

- Các em kể tên và nội dung một số văn bản pháp lí hoặc điều luật liên quan đến công nghệ thông tin ở nước ta. - Giới thiệu và trích dẫn một số điều luật tiêu biểu. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ: - Trả lời: Ngày 18 tháng 8 năm 2015, Bộ Thông tin và Truyền thông đã ban hành Thông tư số 24/2015/TT-BTTTT quy định về quản lý và sử dụng tài nguyên Internet. Ngày 19 tháng 5 năm 2017, Chính phủ đã ban hành Nghị định số 66/2017/NĐ-CP quy định điều kiện kinh doanh thiết bị, phần mềm nguy trang dùng để ghi âm, ghi hình, định vị - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Trong xã hội tin học hoá, thông tin là tài sản chung của mọi người $\Rightarrow$ con người phải có ý thức bảo vệ thông tin. - Xã hội phải có những quy định, điều luật để bảo vệ thông tin và xử lí nghiêm tội phạm liên quan đến việc phá hoại thông tin. - Giáo dục, đào tạo thế hệ mới có phong cách sống, làm việc khoa học, có tổ chức và trình độ kiến thức phù hợp với một xã hội tin học hoá.
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức đã học trong bài.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : trả lời được câu hỏi trắc nghiệm của GV.

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Chiếu câu hỏi luyện tập lên máy chiếu, gọi học sinh trả lời nhanh câu hỏi. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Lắng nghe và trả lời câu hỏi. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện đáp án.	Câu 1: Đề phát triển tin học cần có: A, Một xã hội có tổ chức trên cơ sở phát lí chặt chẽ B. Một đội ngũ lao động có trí tuệ C. Câu A sai và câu B đúng D. cả 2 câu A,B đúng Câu 2: Máy tính trở thành công cụ không thể thiếu vì: A. Máy tính cho ta khả năng lưu trữ và xử lí thông tin B. Máy tính giúp con người giải tất cả các bài toán khó C. Máy tính tính toán cực kì nhanh và chính xác D. Máy tính chính là công cụ soạn thảo văn bản và cho ta truy cập vào mạng Internet để tìm kiếm thông tin Câu 3: Những hành vi nào vi phạm pháp luật trong sử dụng Tin học? A. Tung những hình ảnh, phim đồi trụy lên mạng

	B. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào. Sao chép bản quyền không hợp pháp. C. Lây lan virus qua mạng D. cả 3 đáp án trên
--	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng được các kiến thức đã học vào thực tế..

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

Là một học sinh, theo em cần phải làm gì để tin học ngày càng phát triển để ứng dụng rộng rãi vào sự phát triển của xã hội.

*** CHUẨN BỊ Ở NHÀ**

Câu 1 (ND1. MĐ3). Nếu em có điều kiện, em muốn ứng dụng tin học vào cuộc sống gia đình em như thế nào?

Câu 2 (ND2. MĐ3). Em thích học qua mạng hay học trên lớp có thầy và bạn? Tại sao?

Câu 3 (ND3. MĐ3). Em suy nghĩ gì về trách nhiệm của thế hệ các em đối với sự phát triển tin học của nước ta?

CHƯƠNG II. HỆ ĐIỀU HÀNH

§10. KHÁI NIỆM VỀ HỆ ĐIỀU HÀNH

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu khái niệm hệ điều hành.
- Chỉ ra được chức năng và các thành phần chính của hệ điều hành.

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT – TT.
- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, thiết bị CNTT-TT . Sử dụng CNTT-TT trong học tập và công việc của bản thân, chỉ ra được chức năng của HĐH.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện tính cẩn thận, có trách nhiệm bảo vệ hệ thống không thực hiện các thao tác khi không biết trước hệ quả của thao tác đó...

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn.
- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TIỀN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: nhận biết được sự cần thiết của OS.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: phân biệt được giao diện của các OS.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Chia lớp thành 4 nhóm học sinh thảo luận các câu hỏi sau:

1. Hai hình ảnh trên là giao diện các của hệ điều hành nào? Em có nhận xét gì về hai giao diện này?

2. Cách giao tiếp với hai hệ điều hành trên?

3. Theo em cách giao tiếp nào dễ thực hiện hơn? Vì sao?

4. Ngoài 2 hệ điều hành em có biết các hệ điều hành nào khác? Cách giao tiếp với các hệ điều hành đó.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS

- GV: cho đến thời điểm này, có rất nhiều OS khác nhau, MS-DOS gắn với sự ra đời đầu tiên của máy tính, còn OS Win 7 tại thời điểm này được sử dụng khá phổ biến. Mặc dù là 2 OS khác nhau nhưng chức năng của nó thì khá giống nhau. Vậy nó giống và khác nhau như thế nào, hôm nay chúng ta cùng nhau tìm hiểu.



B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC.

□ HĐ 1: Tìm hiểu khái niệm HĐH (15')

a. Mục tiêu: Nêu được khái niệm OS.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Nêu được khái niệm OS và kể tên được một số OS.

Hoạt động của GV	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Em hãy cho biết việc quản lý học sinh một lớp học được thực hiện như thế nào? - Tương tự như vậy, để sử dụng và khai thác máy tính có hiệu quả con người điều khiển	<u>1. Khái niệm HĐH</u> Hệ điều hành là tập hợp các chương trình được tổ chức thành một hệ thống với nhiệm vụ đảm bảo tương tác giữa người dùng với máy tính, cung cấp các phương tiện và dịch vụ để điều phối việc thực hiện các chương

máy tính nhờ một hệ thống chương trình có tên là hệ điều hành. - Hãy nêu khái niệm hệ điều hành theo SGK TH10? - Hãy kể tên một số hệ điều hành mà em biết? - Hiện nay chúng ta thường dùng hệ điều hành Windows. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Mọi hoạt động của lớp được giáo viên điều khiển theo các quy định của nhà trường thông qua ban cán sự lớp gồm lớp trưởng, lớp phó, các tổ trưởng. - Học sinh phát biểu theo SGK TH10. - Học sinh trả lời: MS DOS, WINDOWS 95 WINDOWS 98 WINDOWS me WINDOWS 2000 WINDOWS XP LINUX, UNIX... - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	trình, quản lý chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu.
---	---

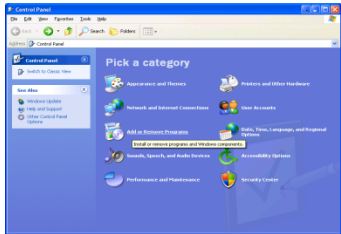
□ Hoạt động 2. Tìm hiểu Chức năng và thành phần của HĐH

a. Mục tiêu: Nêu được khái niệm OS.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Giải thích được các chức năng của OS.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV chia học sinh làm 4 nhóm tương ứng với 4 tổ để thảo luận về chức năng của HĐH: + Nhóm 1, 2: thảo luận chức năng 1, 2, 3 + Nhóm 3, 4: thảo luận chức năng 4, 5. - Giao tiếp giữa người dùng và hệ thống được thực hiện qua mấy cách? - Giới thiệu thành phần của hệ điều hành. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát học sinh trong quá trình thảo luận nhóm. - Yêu cầu các nhóm báo cáo bài thảo luận thông qua bàn phím. - HS: Được thực hiện thông qua hai cách: thông qua hệ thống lệnh được nhập từ bàn phím hoặc thông qua các bảng chọn, cửa	<u>2. Các chức năng và thành phần của hệ điều hành</u> a/ Chức năng: - Tổ chức giao tiếp giữa người dùng và hệ thống.  - Cung cấp các tài nguyên (bộ nhớ, các thiết bị ngoại vi,...) cho các chương trình và tổ chức thực hiện các chương trình đó. 

sở,... được điều khiển bằng chuột hoặc bàn phím.

- Học sinh chú ý theo dõi, ghi bài.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

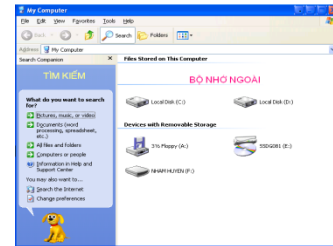
- Chọn một nhóm đại diện báo cáo bài thảo luận.

- Gọi học sinh nhóm khác nhận xét.

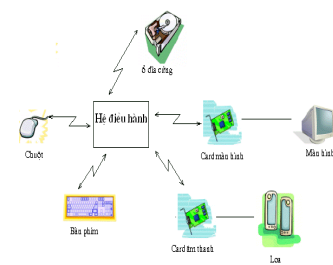
- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, hoàn thiện kiến thức.

- Tổ chức lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài, cung cấp các công cụ tìm kiếm và truy cập thông tin.



- Kiểm tra và hỗ trợ bằng phần mềm cho các thiết bị ngoại vi để khai thác chúng một cách thuận tiện và hiệu quả.



- Cung cấp các dịch vụ tiện ích cho hệ thống (làm việc với đĩa, truy cập mạng, trao đổi thư điện tử,...)

b/ Thành phần:

Là các chương trình tương ứng để đảm bảo thực hiện các chức năng trên. Như:

- Giao tiếp giữa người dùng và hệ thống thì qua hai cách.

	- Quản lí tài nguyên là bao gồm phân phối và thu hồi tài nguyên. - Tổ chức thông tin trên bộ nhớ ngoài lưu trữ, tìm kiếm và cung cấp thông tin cho các chương trình khác xử lí.
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức đã học.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Làm được các câu hỏi trắc nghiệm của bài.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu câu hỏi. Cho HS thảo luận cặp đôi để làm BT. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thảo luận. - Trả lời câu hỏi vừa thảo luận. - Nhận xét. - Lắng nghe, ghi bài - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS.	<u>1. Hãy tìm câu sai trong các câu nói về chức năng của HĐH dưới đây:</u> (A) Đảm bảo giao tiếp giữa người dùng và máy tính (B) Thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet (C) Tổ chức quản lý và sử dụng một cách tối ưu tài nguyên của máy tính (D) Cung cấp phương tiện để thực hiện các chương trình khác <u>2. Hệ điều hành là?</u> (A) Phần mềm hệ thống

- Nhận xét, hoàn thiện đáp án.	(B) Phần mềm ứng dụng (C) Phần mềm tiện ích (D) Phần mềm công cụ <u>3. Hệ điều hành không đảm nhiệm những việc nào trong các việc dưới đây?</u> (A) Soạn thảo văn bản (B) Giao tiếp với ổ đĩa cứng (C) Chơi trò chơi điện tử (D) Quản lý bộ nhớ trong (E) Dịch chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao sang ngôn ngữ máy.
--------------------------------	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: vận dụng các kiến thức đã học vào trong việc sử dụng OS.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Máy tính nhà em sử dụng OS nào? Theo em một máy tính có thể cài đặt mấy OS và khi sử dụng thì tất cả các OS đều hoạt động hay không?

* HƯỚNG DẪN Ở NHÀ

Câu 1 (ND1. MĐ1). Hệ điều hành là gì?

Câu 2 (ND2. MĐ1). Em hãy cho biết các chức năng chính của HĐH.

§11. TỆP VÀ QUẢN LÝ TỆP

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu được khái niệm tệp và qui tắc đặt tên tệp.
- Chỉ ra khái niệm thư mục, cây thư mục.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNNTT – TT.
- Năng lực chuyên biệt: Tạo được tệp và thư mục đúng theo quy tắc. Tổ chức lưu trữ thông tin trên máy tính khoa học.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện tính cẩn thận, có trách nhiệm bảo vệ hệ thống không thực hiện các thao tác khi không biết trước hệ quả của thao tác đó.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: nhận thấy được sự cần thiết phải tổ chức lưu trữ dữ liệu dưới dạng tệp và thư mục.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Trả lời được các câu hỏi của giáo viên.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Mở ổ đĩa D trên máy tính cho HS quan sát trên máy chiếu.

- Em thấy trong ổ đĩa D có những đối tượng nào?

- Các đối tượng chứa đối tượng khác theo em gọi là gì?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Quan sát trên máy chiếu.

- Có thể trả lời: thư mục, tệp.

- HS: thư mục.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Để tổ chức và lưu trữ dữ liệu trên máy tính, các hệ điều hành đều thực hiện tổ chức dưới dạng các thư mục và tệp đồng thời đều cung cấp cách truy cập đến các đối tượng đó. Vậy để tìm hiểu về những vấn đề đó, hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ Hoạt động 1. Tìm hiểu về tệp và tên tệp (15')

a. Mục tiêu: Nêu được khái niệm tệp và cách đặt tên tệp.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: nhận biết được các tên tệp đúng.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu nhóm 1, 3: thảo luận về nội dung khái niệm tệp và cách đặt tên tệp; nhóm 2, 4 tham gia phản biện. - Hướng dẫn quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Chọn nhóm nhanh nhất lên trình bày bài thảo luận. - Gọi nhóm còn lại phản biện nội dung của nhóm bạn. - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức. - HĐH Windows chỉ xem tên nào đúng, tên nào sai? - Em hãy kể những tên tệp hợp lệ với HĐH Windows mà không hợp lệ với HĐH MS-DOS? - HĐH MS – DOS chỉ xem tên nào đúng, tên nào sai? Thaibinhduong.txt Hinhhoc.exe My documents Data.in	1. <u>Tệp và tên tệp</u> Tệp, còn gọi là tập tin, là một tập hợp các thông tin ghi trên bộ nhớ ngoài, tạo thành một đơn vị lưu trữ do hệ điều hành quản lí. Mỗi tập tin có một tên để truy cập. Tên tập tin gồm hai phần: <Phần tên>•<Phần mở rộng> Ví dụ: Baitap.pas Vanban.doc - Không được dùng các kí tự sau trong tên tệp: \ / : * ? " ' < > <u>Quy tắc đặt tên tệp của hệ điều hành WINDOWS</u> ☐ Phần tên (Name): Không quá 255 kí tự. ☐ Phần mở rộng (Extension): Không nhất thiết phải có và được hệ điều hành sử dụng để phân loại tệp. Ví dụ: Bai_tap_chuong1.DOC

Ct1.pas Ab.cdef + Lưu ý: Trong MS – DOS và Windows, tên tệp không phân biệt chữ hoa và chữ thường. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ: Tên đúng THO.DOC THI.DBF QL.XLS tin hoc.txt PhanDinhPhung.xls Tên sai BT1/5.PAS BAITAP.DOC.COM tin hoc.txt PhanDinhPhung.xls Đúng: Hinhhoc.exe Data.in Ct1.pas Sai:	<u>Quy tắc đặt tên tệp của hệ điều hành</u> <u>MS-DOS</u> ☐ Phần tên (Name): Không quá 8 kí tự. ☐ Phần mở rộng (Extension): Có thể có hoặc không, nếu có không quá 3 kí tự. ☐ Tên tệp không được chứa dấu cách. Ví dụ: Thi.PAS
---	---

Thaibinhduong.txt My documents - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	
--	--

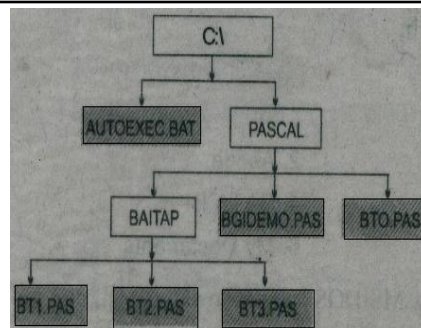
☐ **Hoạt động 2. Tìm hiểu về thư mục (10')**

- a. Mục tiêu:** Nêu được khái niệm thư mục, thư mục mẹ thư mục con.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** nhận biết được các loại thư mục
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu nhóm 2, 4: thảo luận về nội dung khái niệm tệp và cách đặt tên tệp; nhóm 1, 3 tham gia phản biện. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn quan sát, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Chọn nhóm nhanh nhất lên trình bày bài thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi nhóm còn lại phản biện nội dung của nhóm bạn.	<u>2. Thư mục</u> Để quản lí các tệp được dễ dàng, hệ điều hành tổ chức lưu trữ tệp trong các thư mục. Mỗi đĩa có một thư mục tạo tự động gọi là thư mục gốc. Quan sát và cho biết tên thư mục gốc của các ổ đĩa Sơ đồ dạng cây các tệp và thư mục

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.



☞ Thư mục chứa thư mục con được gọi là thư mục mẹ.

☞ Trong một thư mục không chứa các tệp cùng tên và các thư mục con cùng tên.

☞ Tên thư mục được đặt theo quy cách đặt phần tên của tệp.

☐ **Hoạt động 3. Tìm hiểu về đường dẫn.**

a. Mục tiêu: Nêu được khái niệm đường dẫn.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: chỉ ra được đường dẫn đến một tệp bất kỳ.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: + Trong tin học đường dẫn đến tệp được thực hiện như thế nào? Chỉ đường dẫn đến thư mục BT2.PAS - Mỗi đường dẫn xác định một nhánh của cây thư mục. Ngoài ra tổ chức cây thư mục cho phép: có thể đặt tên giống nhau cho các	3. Đường dẫn (Path) Là đường chỉ dẫn đến tệp, thư mục theo chiều đi từ thư mục gốc đến thư mục chứa tệp và sau cùng đến tệp. Trong đó tên các thư mục và tên tệp phân cách nhau bởi kí tự “\”. C:\PASCAL\BAITAP\BT1.PAS

- Gọi một HS đứng tại chỗ trả lời các câu hỏi. - Cho HS khác nhận xét. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, cho điểm HS	<u>Câu 2: Cho cây thư mục sau.</u> • NGUYEN HUE • BAI TAP • HOA.DOC • TIN.PAS • ANH.DAT • SACH • VAN.DOC • LY.DOC • TOAN.TXT - Hãy xác định thư mục gốc, thư mục mẹ, thư mục con và các tệp. - Chỉ ra đường dẫn đến các tệp ANH.DAT và LY.DOC <u>Câu 3: Tìm câu sai trong các câu dưới đây</u> A. Hai tệp cùng tên phải ở trong hai thư mục mẹ khác nhau B. Hai thư mục cùng tên phải ở trong hai thư mục mẹ khác nhau C. Thư mục có thể chứa tệp cùng tên với nó D. Hai tệp cùng tên có thể nằm trong một thư mục mẹ
---	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Mở rộng các kiến thức đã học và vận dụng vào thực tế khi sử dụng tệp và thư mục.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy vẽ cây thư mục của ổ đĩa C máy tính của em và viết đường dẫn bất kỳ đến một tệp trong thư mục đó.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

Câu 1 (ND1. MĐ1). Tệp là gì?

Câu 2 (ND2. MĐ2). Vì sao có thể nói "Cấu trúc thư mục có dạng cây"?

Câu 3 (ND1. MĐ2). Em hãy cho biết quy tắc đặt tên tệp trong Windows. Nêu ba tên tệp đúng và ba tên tệp sai trong Windows..

Câu 4 (ND1. MĐ3). Có thể lưu hai tên tệp với các tên Bao_cao.txt và BAOCAO.TXT trong cùng một thư mục được hay không? Giải thích?

Câu 5 (ND1. MĐ3). Trong HĐH Windows, tên tệp nào sau đây là hợp lệ?

A) X.PAS.P B) U/I.DOC C) HUT.TXT - BMP

D) A.A-C.D E) HY*O.D D) H T H .DOC

Câu 6 (ND3. MĐ3). Cho cây thư mục như hình 33/72 SGK, hãy chỉ ra đường dẫn đến tệp hayppybirthday.mp3, EmHocToan.zip...

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 23, 24

§12. GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Chỉ ra được quy trình nạp hệ điều hành, làm việc với hệ điều hành và ra khỏi hệ thống
- Nêu được cách làm việc với hệ điều hành

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT – TT.
- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, thiết bị CNTT-TT.

3. Phẩm chất:

Hình thành phong cách làm việc chuẩn mực, thao tác dứt khoát.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 23

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: bước đầu có kiến thức về hệ điều hành.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: trả lời được một số kiến thức về OS.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Trình chiếu cho học sinh quan sát về một máy tính có cài đặt 2 hệ điều hành. Đặt câu hỏi:
 - + Theo em máy tính có thể sử dụng 2 OS cùng lúc không?
 - + Để cài được nhiều OS trên một máy đòi hỏi máy tính phải có phần cứng như thế nào?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Theo dõi, quan sát. Nghiên cứu để trả lời các câu hỏi của GV.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Gọi HS khác bổ sung thêm câu trả lời.

- Bước 4: Kết luận, nhận định:

- Nhận xét, hoàn thiện kiến thức: một máy tính có thể cài đặt nhiều hệ điều hành, nhưng mỗi thời điểm chỉ có một OS được hoạt động. Máy tính muốn cài đặt nhiều OS đòi hỏi phải có các thông số phần cứng tốt (RAM, ổ cứng, tốc độ CPU, ...)

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

- a. Mục tiêu:** nêu được các cách, các bước cài đặt OS.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** giải thích được các bước cài đặt OS.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Khởi động máy chưa có HĐH, hs quan sát. Sau đó khởi động lại máy có HĐH và hs quan sát. Các em có kết luận gì?	<u>1. Nạp hệ điều hành</u> Để làm việc với máy tính, hệ điều hành phải được nạp vào bộ nhớ trong. Muốn nạp hệ điều hành cần:

- Muốn nạp HĐH máy tính cần có những gì? - Thực hiện thao tác trên máy (bật nguồn,...) để hs quan sát và nhận xét? + Sau khi quan sát, máy tính thực hiện chương trình khởi động tuần tự qua những bước nào? (Cho HS thảo luận nhóm) + Quá trình khởi động được điều khiển bởi chương trình nào? Thực hiện các bước như thế nào? + Có bao nhiêu cách làm việc với hệ điều hành? Đối với từng hệ điều hành cụ thể nào? - GV: giải thích rõ tùy theo tình hình và yêu cầu cụ thể mà thực hiện một trong các thao tác: Bật nguồn: được gọi là nạp nguội áp dụng khi: mới bắt đầu làm việc, khi máy còn chưa bật; Hoặc máy bị treo, hệ thống không tiếp nhận tín hiệu từ bàn phím và máy không có nút RESET	- Có đĩa khởi động - đĩa chứa các chương trình phục vụ việc nạp hệ điều hành. - Bật nguồn. - Nếu máy đang hoạt động hoặc bị treo, có thể nạp lại hệ điều hành bằng một trong các thao tác sau: + Nhấn nút Reset. + Nhấn tổ hợp phím CTRL +ALT+DEL Để nạp hệ điều hành, máy tính tìm chương trình khởi động theo thứ tự trên ổ đĩa cứng, ổ đĩa mềm, ổ đĩa CD. Tuy nhiên, trình tự này có thể thay đổi tùy theo thiết đặt của máy tính. Khi bật nguồn, các chương trình có sẵn trong ROM sẽ: - Kiểm tra bộ nhớ trong và các thiết bị nối với máy tính, tìm chương trình khởi động trên đĩa khởi động, nạp chương trình vào bộ nhớ trong và kích hoạt nó.
--	---

Nhấn nút Reset: Máy bị treo, hệ thống không tiếp nhận tín hiệu từ bàn phím và máy có nút RESET,

Ctrl+Alt+Delete: Hệ thống đang thực hiện một chương trình nào đó bị lỗi nhưng hệ thống vẫn nhận tín hiệu từ bàn phím. Đối với HĐH Win 2000/XP thì việc nhấn tổ hợp phím này thường mở hộp thoại Windows Task Manager

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ:

- Máy tính chỉ hoạt động khi được nạp hệ điều hành

- Đĩa khởi động.

- Học sinh quan sát

+ ổ đĩa mềm, ổ đĩa CD

+ Bộ nhớ trong ROM

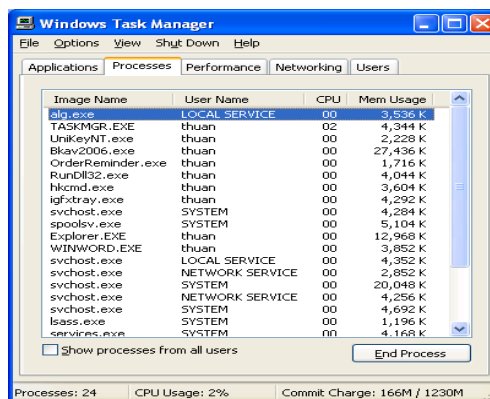
+ MS – DOS: Sử dụng lệnh.

+ Windows: Bảng chọn, nút lệnh, hộp thoại.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS

- Chương trình khởi động sẽ tìm các môđun cần thiết của hệ điều hành và nạp vào bộ nhớ trong.



KIỂM TRA 15 PHÚT

ĐỀ KT

Câu 1. Phát biểu nào dưới đây là sai khi nói về hệ điều hành?

- A. Hệ điều hành là phần mềm tiện ích.
- B. Hệ điều hành là tập hợp các chương trình được tổ chức thành một hệ thống.
- C. Hệ điều hành đảm bảo tương tác giữa thiết bị với người dùng, giữa thiết bị với các chương trình thực hiện trên máy tính và tổ chức việc thực hiện các chương trình .
- D. Hệ điều hành là một phần mềm công cụ.

Câu 2. Hãy chọn câu ghép đúng . Hệ điều hành là :

- A. Phần mềm ứng dụng
- B. Phần mềm tiện ích
- C. Phần mềm hệ thống
- D. Phần mềm công cụ

Câu 3. Hãy chọn phương án ghép đúng nhất. Các hệ điều hành thông dụng hiện nay thường được lưu trữ ở đâu :

- A. Trên bộ nhớ ngoài (*)
- B. Trong CPU (bộ xử lý trung tâm)
- C. Trong RAM
- D. Trong ROM

Câu 4. Hãy chọn câu phát biểu đúng nhất .

- A. Mỗi hệ điều hành phải có thành phần để kết nối Internet, trao đổi thư điện tử .
- B. Hệ điều hành cung cấp môi trường giao tiếp giữa người dùng và hệ thống . (*)

C. Hệ điều hành thường được cài đặt sẵn từ khi sản xuất máy tính .

D. Cả 2 câu A_, B_ đúng .

Câu 5. Hãy chọn tổ hợp các phương án thích hợp nhất để điền vào ô trống trong mô tả về hệ điều hành như sau : “ Hệ điều hành là một tập hợp các (a) được tổ chức thành một (b) với nhiệm vụ đảm bảo (c) giữa dùng với máy tính, cung cấp các phương tiện và dịch vụ để người dùng dễ dàng thực hiện chương trình, quản lí chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu .”

	a	b	c
A_	chương trình và dữ liệu	hệ thống	giao tiếp
B_ (*)	chương trình	hệ thống	tương tác
C_	chương trình	phần mềm	giao tiếp
D_	chương trình và dữ liệu	phần mềm	tương tác

Câu 6. Một số chức năng của hệ điều hành là :

A. Cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống .

B. Hỗ trợ bằng phần mềm cho các thiết bị ngoại vi để có thể khai thác chúng một cách thuận tiện và hiệu quả .

C. Tổ chức lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài , cung cấp các phương tiện để tìm kiếm và truy cập thông tin được lưu trữ .

D. Cả ba câu trên đều đúng . (*)

Câu 7. Trong tin học, tệp (tập tin) là khái niệm chỉ:

A. Một văn bản

B. Một đơn vị lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài

C. Một gói tin

D. Một trang web

Câu 8. Trong tin học, thư mục là một:

A. Tập đặc biệt không có phần mở rộng

B. Tập hợp các tệp và thư mục con

C. Phần ổ đĩa chứa một tập hợp các tệp (tập tin)

D. Mục lục để tra cứu thông tin

Câu 9. Đối với hệ điều hành Windows, tên tệp nào trong các tên tệp sau đây là không hợp lệ?

A. onthitotnghiep.doc

B. bai8pas

C. lop?cao.a

D. bangdiem.xls

Câu 4: Mã câu hỏi: 11841

Câu 10. Đối với hệ điều hành Windows, tên tệp nào trong các tên tệp sau đây là hợp lệ?

A. Bia giao an.doc

B. onthi?nghiep.doc

C. bai8:\pas

D. bangdiem*xls

Đáp án

Câu hỏi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	C	C	A	B	B	D	B	B	C	A

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố kiến thức đã học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: trả lời được câu hỏi của GV về cài đặt OS.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu câu hỏi củng cố, yêu cầu HS thảo luận theo bàn để làm BT. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Gọi một HS trả lời bài tập. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện đáp án.	Câu 1: Khi máy tính đang ở trạng thái hoạt động (hoặc bị “ treo”), để nạp lại hệ thống (khởi động lại) ta thực hiện: A. Ấn nút công tắc nguồn (Power) B. Ấn tổ hợp phím Ctrl+ Alt+ Delete (hoặc nút Reset trên máy tính) D. Ấn phím F10 Câu 2: Chế độ nào sau đây dùng để tạm dừng làm việc với

	máy tính trong khoảng thời gian (khi cần làm việc trở lại cần di chuyển chuột hoặc ấn phím bất kỳ) A. Restart B. Shut down C. Stand by D. Restart in MS DOS Mode
--	--

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

- a. Mục tiêu:** mở rộng các kiến thức đã học để áp dụng vào thực tế.
 - b. Nội dung :** HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
 - c. Sản phẩm :** HS làm các bài tập
 - d. Tổ chức thực hiện:**
- Hãy tự cài đặt OS ở máy tính của gia đình em.

TIẾT 24

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

- a. Mục tiêu:** hình thành kiến thức về nội dung bài học.
 - b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
 - c. Sản phẩm:** Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.
 - d. Tổ chức thực hiện:**
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- Cho HS quan sát một chương trình trên máy tính: Microsoft Word. Bây giờ làm thế nào để các em có thể mở được chương trình đó?
- Giả sử ngoài màn hình nền không có biểu tượng của chương trình thì có cách nào để mở không?
- Để làm việc với một đối tượng nào trong OS đều có hai cách đó là sử dụng hệ thống câu lệnh hoặc thông qua các tùy chọn do OS cung cấp. Vậy hai cách đó được thực hiện như thế nào hôm nay cô và các em cùng tìm hiểu.
- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện nhiệm vụ:
- HS có thể trả lời: nháy đúp chuột vào chương trình trên màn hình nền.
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS

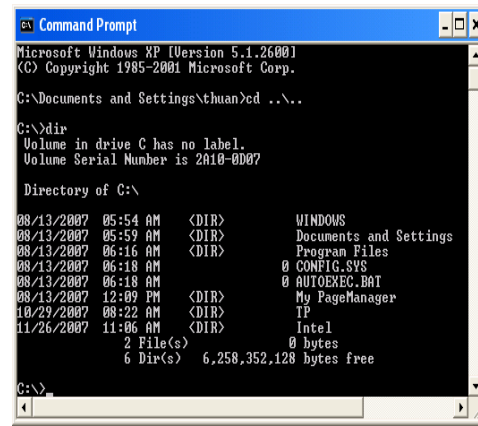
B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ Hoạt động 1. Tìm hiểu cách làm việc với OS.

- a. **Mục tiêu:** nêu được các cách làm việc với OS.
- b. **Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** So sánh được ưu nhược điểm của các cách khi làm việc với OS
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia HS thành 4 nhóm, nhóm 1, 3: thảo luận nội dung Cách làm việc với OS; nhóm 2, 4: thảo luận nội dung ra khỏi hệ thống. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	<u>1. Cách làm việc với hệ điều hành</u> Người dùng có thể đưa yêu cầu hoặc thông tin vào hệ thống bằng hai cách sau: ☐ Cách 1: Sử dụng các lệnh (command)

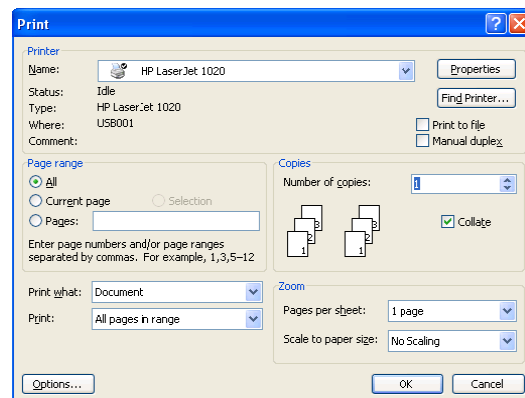
- Nhận nhóm, tiến hành thảo luận theo yêu cầu của GV.
- Tích cực trong quá trình thảo luận.
- Hướng dẫn, quan sát nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận.
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**
- Chọn đại diện nhóm nhanh nhất trong hai nhóm 1, 3 lên trình bày bài thảo luận.
- Gọi HS nhóm còn lại nhận xét, đặt câu hỏi (nếu có).
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:**
- GV nhận xét, hoàn thiện kiến thức.



Ví dụ: Hệ điều hành MS-DOS Lệnh xem
cây thư mục ở ổ C như sau

C:\ dir

- ☐ **Cách 2:** Dùng bảng chọn (MENU) hoặc cửa sổ (Windows) chứa hộp thoại (Dialog box) hoặc nút lệnh (Button)



Hộp thoại dạng văn bản

Hoạt động 2. Tìm hiểu cách ra khỏi hệ thống.

- Mục tiêu:** chỉ ra được các cách ra khỏi hệ thống.
- Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- Sản phẩm:** Lựa chọn được cách ra khỏi OS đúng đắn nhất.
- Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia HS thành 4 nhóm, nhóm 1, 3: thảo luận nội dung Cách làm việc với OS; nhóm 2, 4: thảo luận nội dung ra khỏi hệ thống. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Chọn đại diện nhóm nhanh nhất trong hai nhóm 1, 3 lên trình bày bài thảo luận. - Gọi HS nhóm còn lại nhận xét, đặt câu hỏi (nếu có). - Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	<u>2. Ra khỏi hệ thống</u> Có 3 chế độ ra khỏi hệ thống: + Tắt máy (Shut down or Turn off) Cách tắt máy tính an toàn, mọi thay đổi trong thiết đặt Windows được lưu vào đĩa cứng trước khi tắt nguồn. + Tạm ngừng (Stand by) Máy tạm nghỉ, tiêu thụ ít năng lượng nhất nhưng đủ để hoạt động lại ngay. Nhưng nếu mất điện các thông tin trong RAM sẽ bị mất. + Ngủ đông (Hibernate) Tắt máy sau khi lưu toàn bộ trạng thái đang làm việc hiện thời vào đĩa cứng và khởi động lại nhanh chóng.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức đã học trong bài.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu câu hỏi củng cố, yêu cầu HS thảo luận tại chỗ để hoàn thành bài tập. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Theo dõi câu hỏi, thảo luận. - Trả lời các câu hỏi. - Nhấn xét bài làm của bạn. - Lắng nghe, ghi bài - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi một HS nhanh nhất lên làm BT. - Gọi HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét và hoàn thiện kiến thức.	1. Sau khi kết thúc phiên làm việc để ra khỏi hệ thống A. Chọn Start/Run B. Chọn Start/ Control Panel <u>C. Chọn Start/Turn Off</u> D. Chọn Start/All Programs Câu 2. Khi "nháy chuột " vào một biểu tượng. tương ứng với việc: <u>A. Chọn biểu tượng</u> B. Mở biểu tượng C. Làm xuất hiện bảng chọn tắt D. Tất cả đều đúng Câu 3. Cách nào là đúng khi tắt máy hần A. Start / Shut down(Turn Off) / Stand by B. Start / Shut down (Turn Off) / Restart <u>C. Start / Shut down (Turn Off) / Turn Off</u> D. Start / Shut down(Turn Off) / Hibernate

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: mở rộng các kiến thức đã học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Nêu những tác hại đối với máy tính của em khi tắt máy mà em không thực hiện đúng quy trình khi chọn chế độ Shutdown.

*** CHUẨN BỊ Ở NHÀ**

Câu 1 (ND1. MĐ2). Nêu các bước để nạp HĐH?

Câu 2 (ND2. MĐ2). Có những cách nào để làm việc với HĐH? Nêu cụ thể từng cách.

Câu 3 (ND3. MĐ3). Em thường ra khỏi hệ thống bằng cách nào? Trước khi ra khỏi hệ thống cần chú ý những điều gì để không bị mất dữ liệu trong máy tính?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 25, 26

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 3

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Thực hiện các thao tác vào/ra hệ thống một cách an toàn.
- Làm quen với các thiết bị như bàn phím, chuột, dây nối, nút khởi động, ...

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực CNTT.

- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, thiết bị CNTT-TT.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phong cách làm việc chuẩn mực.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Giáo án, máy chiếu, SGK, chuẩn kiến thức kỹ năng bộ môn, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: GQVĐ, thuyết trình, vấn đáp, hoạt động nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

SGK và nội dung bài học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 25

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

- a. Mục tiêu:** giúp học sinh nhận biết được quy trình khi làm việc với OS.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Nêu được quy trình khi làm việc với OS
- d. Tổ chức thực hiện:**

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Theo em khi muốn đọc sách em thực hiện theo một quy trình nào?
- Vậy theo em quy trình khi con người muốn làm việc với máy tính thì thực hiện các bước như thế nào?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- HS có thể trả lời: mở sách, đọc sách, đóng sách.

- HS có thể trả lời: khởi động máy tính, thực hiện làm việc trên máy tính, tắt máy tính.
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS
- Khi làm việc với máy tính phải thực hiện theo quy trình, đó là quy trình nào hôm nay chúng ta cùng nhau tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ Hoạt động 1. Tìm hiểu các vào/ra hệ thống

- a. **Mục tiêu:** nêu được các cách và các bước vào ra hệ thống.
- b. **Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:**
HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV hướng dẫn lần lượt các thao tác, sau đó cho HS thực hành theo nhóm. – Để có thể làm việc được thì đầu tiên ta phải làm gì?  GV thao tác trên máy chủ. Chú ý: Không nên đặt Password, vì dễ bị quên · GV thử thực hiện một vài chương trình để minh họa việc máy đã sẵn sàng làm việc. – Nhắc lại các cách ra khỏi hệ thống?	1. Vào/ra hệ thống a. Đăng nhập hệ thống Nhấn nút khởi động trên máy. Màn hình hiện ra nhập: – User name – Password Nhập tên và mật khẩu vào ô tương ứng rồi nhấn phím Enter hoặc nhấp chuột lên nút OK để đăng nhập hệ thống.

 GV nhắc lại các đặc điểm của từng kiểu tắt máy. - Yêu cầu HS thực hiện tất cả các thao tác trên máy tính. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ: – Đăng nhập hệ thống.  HS thao tác trên máy của mình. - Theo dõi GV thực hành. - Có thể thực hiện theo một trong các cách: – Stand By – Turn off (hoặc Shut Down) – Hibernate · HS thao tác trên máy  Chú ý: không thực hiện việc ra khỏi hệ thống nhiều lần.	b. Ra khỏi hệ thống + Nháy chuột lên nút Start ở góc trái, bên dưới của màn hình nền. + Chọn Turn off (hoặc Shut Down) + Chọn tiếp một trong các mục sau: – Stand By – Turn off – Restart – Hibernate
---	---

☐ **Hoạt động 2. Tìm hiểu các thao tác với chuột**

a. Mục tiêu: nêu được các thao tác khi thực hiện với chuột.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các thao tác với chuột.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	2. Thao tác với chuột

 Hướng dẫn HS thực hiện một số thao tác với chuột: Nháy trái, phải chuột, nháy đúp, kéo, thả chuột ... Trên màn hình khi khởi động xong có một số mục như: My Computer, My Document, Recycle Bin ... GV mở các thư mục trên bằng cách nháy đúp, nháy chuột phải (chọn Open trên menu). Dùng chuột kéo thư mục Recycle Bin từ góc phải màn hình sang góc trái màn hình. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Thực hành các nội dung GV đã hướng dẫn. - Thực hành báo cáo. - Nhận xét. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu HS thực hành lại các thao tác theo cặp. - Yêu cầu đại diện một nhóm báo cáo BTH của nhóm. - Cho các nhóm khác nhận xét bài TH của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, rút kinh nghiệm.	Các thao tác cơ bản với chuột gồm: + Di chuyển chuột. + Nháy chuột. + Nháy nút phải chuột. + Nháy đúp chuột. + Kéo thả chuột. Các ứng dụng với chuột: + Chọn biểu tượng. + Kích hoạt biểu tượng.
---	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các thao tác khi thực hiện với chuột.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : làm được Bt trắc nghiệm về các thao tác khi thực hiện với chuột.

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy ghép cột bên trái với cột bên phải để được mô tả đúng.

1. Nháy chuột	a. Nháy hai lần liên tiếp nút trái chuột
2. Nháy đúp chuột	b. Nhấn và giữ nút trái chuột, di chuyển con trỏ chuột từ một vị trí đến một vị trí thả nút chuột
3. Kéo thả chuột	c. Nhấn một lần nút chuột trái rồi thả tay
4. Nháy nút phải chuột	d. Nháy 1 lần nút phải chuột rồi thả tay

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức đã học.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Em hãy cho biết để kết thúc một chương trình bị treo cách tốt nhất nên làm là gì?

TIẾT 26

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giúp HS nhận biết được nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Giả sử máy tính nhà em bị hư bàn phím, theo em có cách nào để nhập văn bản không? Nếu máy tính nhà em không có ổ đĩa vậy có cách nào để cài đặt OS cho máy nhà em không?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- HS có thể trả lời:

+ dùng bàn phím ảo.

+ dùng USB để chứa OS.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS

- Đúng vậy, trong OS cung cấp một bàn phím ảo để sử dụng giao tiếp với OS khi bàn phím cứng bị hư, dùng USB để chứa và sao chép dữ liệu. Vậy những thiết bị đó sử dụng như thế nào, hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1. sử dụng bàn phím.**

a. Mục tiêu: nêu được chức năng của các loại phím.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện: Sử dụng được bàn phím trong khi làm việc với OS.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:  Cho các nhóm nêu chức năng các phím. GV sử dụng một bàn phím để nhắc lại.  Mở chương trình Word để thao tác cho HS quan sát.	3. Bàn phím: Phím kí tự: Các chữ cái Phím số: Các chữ số Phím chức năng: Phía trên như F1, F2, ... Mỗi phím có một chức năng khác nhau.

Kết hợp dùng bàn phím với chuột một cách thích hợp sẽ nâng cao hiệu suất làm việc. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:  Các nhóm ôn lại bài và trả lời  HS nghe và theo dõi trên bàn phím của mình.  HS thực hành gõ phím trong Word. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gv nhắc nhở, quan sát HS trong quá trình thực hành. - GV gọi một số HS trả lời - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét quá trình thực hành của HS.	Phím điều khiển: Enter, Ctrl, Alt, Shift, ... Phím xoá: Delete, BackSpace. Phím di chuyển: Các phím mũi tên, Home, End, ...
---	--

☐ **Hoạt động 2. Sử dụng USB.**

a. Mục tiêu: nêu được chức năng của USB.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Sử dụng được USB trong việc sao chép và lưu dữ liệu.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: Thao tác với từng nhóm HS, chỉ cho học sinh nơi cắm thiết bị trên.	. 4. Ổ đĩa và cổng USB  Tác dụng của thiết bị: Lưu trữ dữ liệu, chuyển dữ liệu từ máy này sang máy khác.

- Hướng dẫn HS cách lưu dữ liệu và copy dữ liệu vào USB. - Yêu cầu HS copy một thư mục từ ổ đĩa D của máy tính vào USB. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ: 🖥️ HS thực hành trên máy - Theo dõi GV hướng dẫn thực hành - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS 🖥️ Hướng dẫn HS cách tháo thiết bị ra khỏi máy một cách an toàn.	🖥️ Tắt thiết bị trước khi tháo thiết bị ra khỏi máy.
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức đã học.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu bài tập trên máy chiếu. Yêu cầu HS làm BT theo nhóm. - Hướng dẫn, quan sát HS trong quá trình thảo luận.	Câu hỏi: để thu nhỏ một chương trình đang thực hiện:

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Theo dõi. - Thảo luận theo nhóm. - Trình bày bài thảo luận, - Nhận xét bài làm của nhóm bạn. - Lắng nghe, ghi bài - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu đại diện một nhóm trình bày bài báo cáo. - Gọi HS nhóm khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	a. nháy nút X ở góc bên phải của cửa sổ chương trình b. nháy nút phải chuột tại nút X ở góc trên bên phải cửa sổ chương trình c. nháy nút - ở góc trên bên phải cửa sổ chương trình. d. Nháy nút phải chuột tại nút
--	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: vận dụng các kiến thức đã học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện: Theo em có nên cài sẵn tất cả các phần mềm lên máy tính không, dù mình chưa sử dụng ngay. Vì sao?

* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ

Câu 1. ND1. MĐ4. Có những cách nào ra khỏi hệ thống? So sánh sự khác nhau của các cách đó.

Câu 2. ND2. MĐ1. Có những thao tác nào khi sử dụng chuột?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 27, 28

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 4

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Nắm được ý nghĩa các thành phần chủ yếu của một cửa sổ và màn hình nền.
- Làm quen với các thao tác cơ bản tác động lên cửa sổ, biểu tượng, bảng chọn trong Windows 2000/XP
- Kích hoạt chương trình thông qua nút Start.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp,
- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, phần cứng thiết bị CNTT-TT.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phong cách làm việc chuẩn mực.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Máy tính, giáo án, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, tổ chức thực hành theo nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

- SGK, vở ghi.
- Đọc bài trước.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

TIẾT 27

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: dẫn dắt nội dung bài học.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

Dẫn dắt:

- Theo em giao diện màn hình nền máy tính có thay đổi được không? Ngoài việc thay đổi giao diện, chúng ta có thể thực hiện các thao tác nào khác với màn hình máy tính? Mỗi đối tượng máy tính khi truy cập sẽ xuất hiện dưới dạng nào? Giả sử các chương trình không có biểu tượng ngoài màn hình nền, có cách nào để mở đến nó không?

- Gv để thực hiện được các thao tác trên, hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu.

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ Hoạt động 1. Giới thiệu màn hình nền (Desktop) (15')

a. Mục tiêu: nêu được các thao tác thực hiện đối với màn hình nền.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các thao tác đối với màn hình nền.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:  Cho HS quan sát màn hình nền, GV giới thiệu các thành phần của màn hình nền. Yêu cầu HS thực hành trên máy theo nhóm. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: Hướng dẫn HS thực hành. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Yêu cầu HS báo cáo BTH. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS Nhận xét quá trình thực hành của HS.	1. Màn hình nền: Các đối tượng trên màn hình nền: – Các biểu tượng: Giúp truy cập nhanh nhất. – Bảng chọn Start: Chứa danh mục các chương tñnh hoặc nhóm chương trình đã được cài đặt trong hệ thống và những công việc thường dùng khác. – Thanh công việc Task Bar: Chứa nút Start, hiển thị các chương trình đang hoạt động.

☐ **Hoạt động 2. Giới thiệu nút lệnh Start (10')**

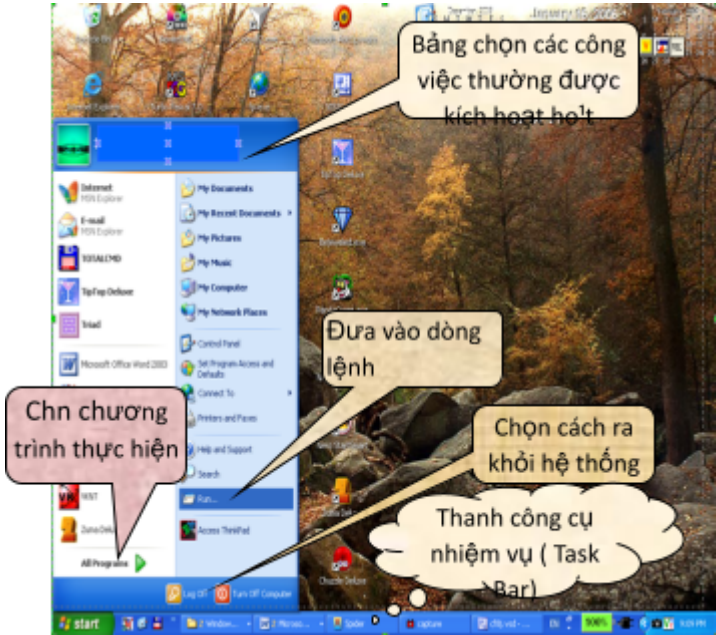
a. Mục tiêu: chỉ ra các chức năng của nút lệnh Start

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các chức năng của nút lệnh Start.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	2. Nút Start: Nháy chuột lên nút Start để mở bảng chọn Start. Bảng chọn này cho phép:

🎬 Cho HS quan sát nút lệnh Start, GV giới thiệu các thành phần của nút lệnh Start. GV kích hoạt và cho thực hiện một vài chương trình để minh họa - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: Yêu cầu HS thực hành trên máy theo nhóm. Hướng dẫn HS thực hành. Tất cả các chương trình đã cài đặt được hiển thị trong danh mục Start và những công việc đang làm sẽ hiển thị ở thanh Taskbar ở phía dưới màn hình nền. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Yêu cầu HS báo cáo BTH. - Bước 4: Kết luận, nhận định: Nhận xét quá trình thực hành của HS.	– Mở các chương trình cài đặt trong hệ thống. – Kích hoạt các biểu tượng như My Computer, My Documents, ... – Xem thiết đặt máy in, bảng cấu hình hệ thống Control Panel – Trợ giúp hay tìm kiếm tệp/thư mục – Chọn các chế độ ra khỏi hệ thống. 
---	--

□ Hoạt động 3. Giới thiệu cửa sổ (10')

a. Mục tiêu: chỉ ra các thành phần trên cửa sổ.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các thành phần trên một cửa sổ.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
---------------------	------------------

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

Cho HS quan sát một cửa sổ, GV giới thiệu các thành phần của một cửa sổ.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ:

Yêu cầu HS thực hành trên máy theo nhóm.

Hướng dẫn HS thực hành.

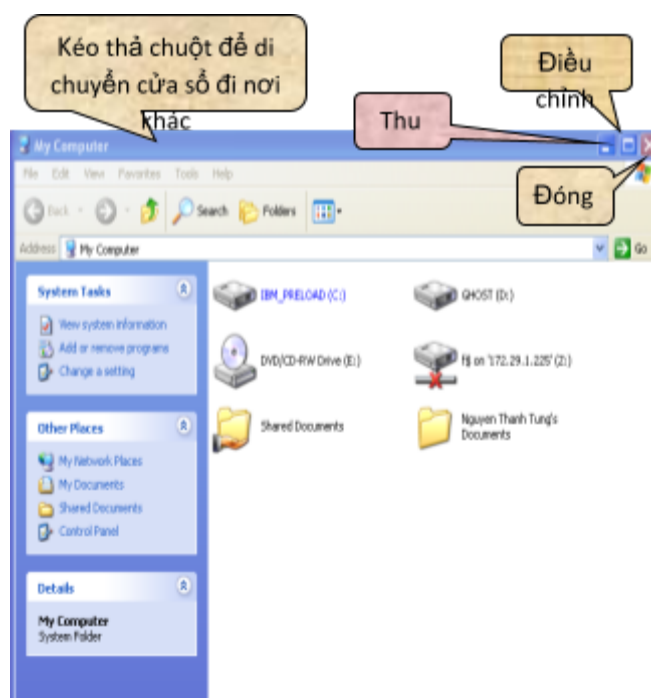
- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

Yêu cầu HS báo cáo BTH.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS

3. Cửa sổ:

Các thành phần chính của một cửa sổ: Thanh tiêu đề, thanh công cụ, thanh trạng thái, thanh cuộn, nút điều khiển ...



C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu các câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu HS thảo luận theo bàn. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	Câu 1: Trên hệ điều hành Windows để chuyển đổi cửa sổ chương trình cần làm việc?

- Hướng dẫn, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu đại diện nhóm nhanh nhất lên trình bày. - Gọi HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thành đáp án.	A. Nháy chọn biểu tượng chương trình tương ứng trên thanh công việc (Taskbar) B. Nhấn giữ phím Alt và gõ phím Tab cho đến khi chọn được cửa sổ chương trình C. Nháy vào một vị trí bất kỳ trên cửa sổ chương trình muốn kích hoạt D, Các ý trên đều đúng Câu 3: Để kích hoạt một ứng dụng (chương trình), ta thực hiện các nào? A. Chọn Start-> Find, rồi gõ tên ứng dụng B. Chọn Start-> Accessories, tìm và chọn ứng dụng C. Nháy chuột lên My Documents, rồi chọn ứng dụng D. Chọn Start-> All Programs, tìm rồi nháy chuột lên tên ứng dụng Câu 4: Trong Windows, có thể sử dụng chương trình nào như một máy tính bỏ túi? A. Excel B. Calculator C. WinWord D. Notepad
---	--

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng nội dung bài học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy mở tất cả các chương trình của máy tính nhà em bằng hai cách: biểu tượng trên Desktop và thông qua bảng chọn Start.

TIẾT 28

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giới thiệu về các nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV đặt câu hỏi: (Yêu cầu HS thảo luận theo nhóm)

+ khi muốn mở một tệp văn bản các em có những cách nào để thực hiện?

+ khi các chương trình được cài đặt xong, ngoài màn hình thường xuất hiện các chương trình đó dưới dạng gì?

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- HS có thể trả lời:

+ có thể dùng bảng chọn hoặc các nút lệnh.

+ xuất hiện dưới dạng các biểu tượng.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

- Đúng vậy, các biểu tượng của các chương trình có đặc điểm gì, và có những loại bảng chọn nào hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. tìm hiểu các thao tác với biểu tượng.**

- a. **Mục tiêu:** Nêu được các thao tác thực hiện được với biểu tượng.
- b. **Nội dung:** HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** Thực hiện được các thao tác với biểu tượng
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: Trên máy tính nhà em có các biểu tượng nào?  GV giới thiệu một số biểu tượng chính trên màn hình nền. Yêu cầu HS thực hành trên máy theo nhóm để tìm hiểu các thao tác liên quan đến biểu tượng. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS quan sát trực tiếp trên máy để nhận biết. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Yêu cầu một nhóm báo cáo BTH.	4. Biểu tượng Một số thao tác với biểu tượng: – Chọn: Nháy chuột vào biểu tượng. – Kích hoạt: Nháy đúp chuột vào biểu tượng. – Thay đổi tên (nếu được) – Di chuyển: Kéo thả chuột để di chuyển biểu tượng tới vị trí mới. – Xoá: Chọn biểu tượng rồi nhấn phím Delete – Xem thuộc tính của biểu tượng: Nháy nút phải chuột lên biểu tượng mở bảng chọn tắt, rồi chọn Properties

Cho nhóm khác nhận xét BTH nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: Nhận xét quá trình thực hành của HS	 My Documents (Tài liệu của tôi): Chứa tài liệu  My Computer (Máy tính của tôi): Chứa biểu tượng các đĩa  Recycle Bin (Thùng rác): Chứa các tệp và thư mục đã xoá  Khi mở các biểu tượng bao giờ cũng thấy các bảng chọn để chúng ta có thể thao tác trên cửa sổ biểu tượng đó.
---	---

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu về các bảng chọn.**

a. Mục tiêu: nêu được các bảng chọn thường dùng và các chức năng của các bảng chọn.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được một số bảng chọn khi làm việc với OS

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV giới thiệu một số bảng chọn như File, Edit, View, ... Yêu cầu học sinh thực hiện mở, thực hiện chỉnh sửa nội dung rồi sau đó lưu lại và cuối cùng là đóng một tệp văn bản. (Thực hành theo cặp đôi)	5. Bảng chọn.  Một số bảng chọn: – File: Chứa các lệnh như tạo mới (thư mục), mở, đổi tên, tìm kiếm tệp, thư mục.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Tiến hành thực hành theo yêu cầu của GV. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Yêu cầu HS báo cáo BTH. Cho HS nhóm khác nhận xét BTH của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định:  GV nhận xét và thực hiện một vài lệnh trong bảng chọn File để minh họa.	– Edit: Chứa các lệnh soạn thảo như sao chép, cắt, dán, ... – View: Chọn cách hiển thị các biểu tượng trong cửa sổ  Thực hiện lệnh trong bảng chọn bằng cách nháy chuột lên tên bảng chọn rồi nháy chuột lên mục tương ứng với lệnh cần thực hiện.
---	--

☐ **Hoạt động 3. Thực hành tổng hợp.**

a. Mục tiêu: nêu một số thao tác thực hành khác..

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hành được các một số thao tác thực hành khác.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:  GV giới thiệu một số thao tác thực hành khác khi làm việc với OS. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: Yêu cầu học sinh thực hiện các thao tác trên (Thực hành theo cặp đôi) - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Yêu cầu HS báo cáo BTH. Cho HS nhóm khác nhận xét BTH của bạn.	6. Tổng hợp:  Xem ngày giờ của hệ thống: Chọn Start → Control Panel rồi nháy đúp vào biểu tượng Date and Time để xem ngày giờ hệ thống.  Thực hiện máy tính bỏ túi Chọn Start → All Programs → Accessories

- Bước 4: Kết luận, nhận định:  GV nhận xét và thực hiện một vài lệnh trong bảng chọn File để minh họa.	→ Calculator Tính giá trị biểu thức: $128*4 + 15*9 - 61*35.5$
--	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

- a. Mục tiêu:** củng cố nội dung bài học.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Làm được BT trắc nghiệm củng cố bài
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu các câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu HS thảo luận theo bàn. - Hướng dẫn, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu đại diện nhóm nhanh nhất lên trình bày. - Gọi HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thành đáp án.	Câu 6: Để đăng nhập vào hệ thống, người dùng phải được hệ thống xác nhận: A. Họ tên người dùng và mật khẩu B. Tên máy tính và mật khẩu C. Họ tên người dùng và tên máy tính D. Tên và mật khẩu của người dùng (đăng kí trong tài khoản) Câu 7: Để chọn nhiều đối tượng trong Windows, ta: A. nhấn giữ phím Alt và nháy chuột lên các đối tượng cần chọn B. Nháy chuột lên đối tượng đầu tiên, nhấn giữ phím Shift và nháy chuột lên đối tượng cuối cùng trong danh sách liên tục C. Nháy chuột lên các đối tượng cần chọn

	D. Nhấn giữ phím Ctrl và nhấp chuột để chọn nhiều đối tượng không liên kề. Câu 8: Trong cửa sổ My Computer, biểu tượng X được dùng để làm gì? A. Đóng cửa sổ ứng dụng đang làm việc B. Thu nhỏ biểu tượng đang làm việc trên thanh Taskbar C. Phóng to cửa sổ ứng dụng toàn màn hình D. Thay đổi kích cỡ cửa sổ
--	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng nội dung bài học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hãy nêu chức năng của các bảng chọn File, edit, view, insert và thực hành với các bảng chọn đó.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

Câu 1. ND2. MĐ2. Em giải thích chức năng của nút lệnh Start.

Câu 2. ND5. MĐ2. Giải thích chức năng của các bảng chọn hay dùng trong việc giao tiếp với HĐH?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 29

KIỂM TRA MỘT TIẾT

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

Ôn lại các kiến thức về:

- Giải bài toán trên máy tính.
- Phân biệt PMMT
- Những ứng dụng của tin học trong xã hội.
- Khái niệm HĐH
- Tập và quản lí tập.

2. Năng lực: Làm được bài kiểm tra về các kiến thức đã học.

3. Phẩm chất:

Học sinh tích cực và hứng thú làm các bài tập để củng cố kiến thức.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

– Đề kiểm tra + Giáo án.

2. Chuẩn bị của HS:

Nội dung các bài đã học (Bài 6, 7, 8, 9, 10, 11).

III. ĐỀ KIỂM TRA

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (6 ĐIỂM)

Câu 1: Trong các mệnh đề sau, mệnh đề nào **đúng**?

- A.** Phần mềm máy tính là các thiết bị kết nối với máy tính.
- B.** Phần mềm máy tính là hệ điều hành và bộ nhớ ngoài.

- C. Phần mềm máy tính là một bộ chương trình để giải quyết một vấn đề nào đó.
- D. Phần mềm máy tính là phần mềm hệ thống và bộ nhớ trong.

Câu 2: Trong các phần mềm sau đây, phần mềm nào là phần mềm hệ thống?

- A. Hệ điều hành Windows 8.
- B. Chương trình Turbo Pascal 7.0.
- C. Chương trình quét và diệt Virus Bkav.
- D. Hệ soạn thảo văn bản Word 2013.

Câu 3: Hoạt động nào sau đây **không** bị phê phán?

- A. Cố ý làm nhiễm Virus vào máy người khác.
- B. Cài đặt mật khẩu trên máy tính cá nhân.
- C. Phát tán hình ảnh đồi trụy lên mạng.
- D. Sao chép các phần mềm không có bản quyền.

Câu 4: Phần mở rộng của tên tệp thường thể hiện

- A. ngày/giờ thay đổi tệp lần sau cùng.
- B. kiểu tệp.
- C. tên thư mục chứa tệp.
- D. kích thước của tệp.

Câu 5: Đường dẫn nào sau đây là một đường dẫn đầy đủ?

- A. BAITAP\BT1.DOC.
- B. G:\PASCAL\BAITAP\BT1.DOC.
- C. BT1.DOC\BAITAP\PASCAL\C.
- D. BT1.DOC\BAITAP.

Câu 6: Tìm câu **đúng** trong các câu dưới đây?

- A. Thư mục chỉ chứa duy nhất một tệp và một thư mục con.

- B. Hai tệp cùng tên phải ở trong 2 thư mục mẹ khác nhau.
- C. Hai thư mục cùng tên phải ở trong 1 thư mục mẹ.
- D. Hai tệp cùng tên có thể nằm trong một thư mục mẹ.

Câu 7: Tên tệp nào **không hợp lệ** trong hệ điều hành Windows?

- A. TIN*HOC10. B. Hoc tin 10. C. a1234.b1234. D. Khoi 10.abcd.

Câu 8: Chọn phát biểu **đúng nhất**

- A. Tin học dùng để giải trí và học tập.
- B. Tin học chỉ dùng cho các nhà nghiên cứu và phát triển máy tính.
- C. Tin học được ứng dụng trong hầu hết các lĩnh vực hoạt động xã hội.
- D. Học tin học là để giao tiếp qua mạng và chơi game online.

Câu 9: Trong hệ điều hành Windows tên tệp nào sau đây là hợp lệ?

- A. Baitap.DOC". B. Tinhoc.TXT. C. Van|ban. D. Tin?hoc.DOCX.

Câu 10: Con người phóng được vệ tinh nhân tạo, bay lên vũ trụ nhờ hệ thống máy tính thuộc lĩnh vực nào?

- A. Tự động hóa và điều khiển. B. Giáo dục và đào tạo.
- C. Trí tuệ nhân tạo. D. Quản lí.

Câu 11: Trong việc giải bài toán trên máy tính, lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán là

- A. Lựa chọn thuật toán và tổ chức dữ liệu.
- B. Lựa chọn nhiều thuật toán và Output.
- C. Lựa chọn Input và Output.
- D. Lựa chọn nhiều thuật toán và tổ chức dữ liệu.

Câu 12: Trong các phát biểu sau đây, phát biểu nào **sai**?

- A. Thông qua máy tính, ta có thể thiết kế được nhiều thiết bị hỗ trợ cho việc dạy và học.
- B. Mọi tiết học có sử dụng máy tính đều tốt hơn các tiết học thông thường.
- C. Trong các giờ học có sử dụng máy tính điện tử thì buổi học sẽ sinh động, người học sẽ hứng thú.
- D. Có thể học tập từ xa nhờ hệ thống mạng máy tính toàn cầu Internet.

Câu 13: Để bảo vệ thông tin, chúng ta

- A. cài đặt mật khẩu cá nhân trên máy tính.
- B. cài đặt phần mềm phát hiện và diệt Virus.
- C. lắp đặt thêm các thiết bị ngoại vi.
- D. thay đổi cấu hình máy tính.

Câu 14: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính là:

- A. Xác định bài toán, Lựa chọn và xây dựng thuật toán, Viết tài liệu, Viết chương trình, Hiệu chỉnh.
- B. Xác định bài toán, Lựa chọn và xây dựng thuật toán, Viết chương trình, Hiệu chỉnh, Viết tài liệu.
- C. Xác định bài toán, Viết chương trình, Lựa chọn và xây dựng thuật toán, Hiệu chỉnh, Viết tài liệu.
- D. Lựa chọn và xây dựng thuật toán, Xác định bài toán, Viết chương trình, Hiệu chỉnh, Viết tài liệu.

Câu 15: Tập (File) là

- A. đơn vị lưu trữ do máy tính quản lí.
- B. một thành phần của thiết bị ngoại vi.
- C. một tập hợp các thông tin ghi trên bộ nhớ ngoài.

D. phần mềm ứng dụng.

Câu 16: Trong quy tắc đặt tên tệp của hệ điều hành Windows, thành phần nào **không** bắt buộc phải có?

A. Phần mở rộng.

B. Phần tên.

C. Cả phần tên và phần mở rộng.

D. Tên tệp.

Câu 17: Các phần mềm Microsoft Word, Microsoft Excel trợ giúp con người trong lĩnh vực nào?

A. Truyền thông.

B. Quản lí.

C. Giáo dục.

D. Soạn thảo văn bản.

Câu 18: Thư mục được tạo ra từ thư mục khác gọi là

A. thư mục con.

B. thư mục gốc.

C. thư mục hiện hành.

D. thư mục mẹ.

Câu 19: Phát biểu nào sau đây **sai** khi nói đến chức năng của hệ điều hành?

A. Đảm bảo tương tác giữa người dùng với hệ thống.

B. Soạn thảo văn bản.

C. Quản lí thông tin trên bộ nhớ ngoài.

D. Quản lí bộ nhớ trong.

Câu 20: Phát biểu nào sau đây **sai** khi nói về hệ điều hành?

A. Hệ điều hành là phần mềm ứng dụng.

B. Hệ điều hành là tập hợp các chương trình được tổ chức thành một hệ thống.

C. Hệ điều hành đảm bảo tương tác giữa thiết bị với người dùng, giữa thiết bị với các chương trình trên máy và tổ chức thực hiện các chương trình.

D. Hệ điều hành tổ chức lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài, cung cấp các công cụ để tìm kiếm và truy cập thông tin.

II. PHẦN TỰ LUẬN (4 ĐIỂM)

Trong thư mục gốc ổ đĩa D có chứa các thư mục: VANBAN, HINHANH, AMTHANH, CTPASCAL, GAME và các tệp: Vietvan.DOCX, Tho_To_Huu.DOC, Nhi_phan.PAS, Donxinphiep.DOCX, Ban_do.JPG, Cau_tao_May_tinh.JPG, Sap_xep.PAS, Tim_Max.PAS, Que_huong.MP3, Hanh_khuc.MP4, Dao_vang.EXE, FreeCell.EXE.

a. Em hãy vẽ sơ đồ hình cây thiết kế các thư mục chứa tệp đó sao cho thật khoa học (**3 điểm**).

b. Tìm đường dẫn đến tệp: Sap_xep.PAS và Lamvan.DOC (**1 điểm**).

IV. ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM

Phản đáp án câu trắc nghiệm: Mỗi câu đúng được 0.3 điểm

Mã đề Câu	001	002	003	004
1	C	C	C	C
2	A	C	C	A
3	B	C	D	D
4	B	D	D	B
5	B	B	B	D
6	B	A	C	B
7	A	C	C	D
8	C	C	B	C
9	B	B	C	D

10	A	C	D	C
11	D	A	B	C
12	B	C	D	A
13	B	C	C	B
14	B	B	B	C
15	C	D	C	D
16	A	D	A	D
17	D	A	B	B
18	A	C	C	D
19	B	D	A	B
20	A	C	A	D

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 30 □ 31

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 5

THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Chỉ ra được khái niệm tệp và thư mục, biết nguyên lí hệ thống tổ chức lưu tệp, biết các chức năng của hệ thống quản lí tệp.

- Tạo thư mục mới, đổi tên thư mục, sao chép thư mục, di chuyển thư mục.
- Thực hiện các thao tác với tệp và thư mục: tạo, xóa,...
- Tổ chức được các tệp và thư mục một cách khoa học.

2. Năng lực

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực CNTT.
- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, thiết bị CNTT-TT.

3. Phẩm chất:

Rèn luyện tính cẩn thận, có trách nhiệm bảo vệ hệ thống, không tự ý thực hiện các thao tác khi không biết trước hệ quả của thao tác đó,...

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Máy tính, giáo án, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, tổ chức thực hành theo nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

- SGK, vở ghi.
- Đọc bài trước.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

TIẾT 30

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giới thiệu nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV: trong máy tính của bạn A có đơn xin nghỉ học, một hôm bạn B bị ốm muốn nghỉ học và muốn xin giấy phép nghỉ học trong máy tính bạn A để chỉnh sửa lại. (nhà A và B không có kết nối Internet, nhưng hai bạn có sử dụng USB) Vậy làm thế nào để B có được đơn xin phép của A. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trong thời gian 2 phút. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - Đúng vậy, để sao chép dữ liệu, hay di chuyển cũng như việc tạo và xóa thư mục thực hiện như thế nào hôm nay cô và các em cùng tìm hiểu.	- HS: sao chép đơn từ máy của A sang USB rồi sao chép từ USB vào máy của B để chỉnh sửa. - Lắng nghe, theo dõi.

B. BÌNH THÀNH KIẾN THỨC

☐ **Hoạt động 1. Xem nội dung ổ đĩa/thư mục**

a. Mục tiêu: nêu được các cách xem nội dung ổ đĩa/thư mục.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Xem được nội dung ổ đĩa, thư mục bất kỳ

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu học sinh thảo luận theo nhóm: các bước xem nội dung ổ đĩa/thư mục. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS trình bày bài thảo luận. - Gọi một HS bất kỳ thực hành lại nội dung ở trên. - Cho HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét.	1. Xem nội dung đĩa / thư mục Để xem nội dung một đĩa/thư mục ta kích hoạt biểu tượng đĩa hay thư mục đó. Xem nội dung đĩa Kích hoạt biểu tượng đĩa C, khi đó cửa sổ nội dung thư mục gốc của đĩa C được mở ra. Xem nội dung thư mục Kích hoạt biểu tượng thư mục muốn xem.

Hoạt động 2. Tạo thư mục mới, đổi tên tệp/ thư mục

a. Mục tiêu: nêu các bước tạo và đổi tên thư mục.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện tạo thư mục mới, đổi tên tệp/ thư mục.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu học sinh thảo luận theo nhóm: các bước tạo, đổi tên thư mục. - Gọi HS trình bày bài thảo luận.	2. Tạo thư mục mới, đổi tên tệp/ thư mục * <u>Tạo thư mục mới:</u> + Mở cửa sổ thư mục sẽ chứa thư mục mới

- Yêu cầu HS thực hành theo nhóm tạo, đổi tên thư mục. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ: - Trình bày bài thảo luận. - Thực hành theo nhóm. - Thực hành. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi một HS bất kỳ thực hành lại nội dung ở trên. - Cho HS khác nhận xét bài làm của bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - GV nhận xét.	+ Nháy chuột phải trong vùng trống trong cửa sổ thư mục, đưa con trỏ đến mục New trong bảng chọn tắt để mở bảng chọn con. + Nháy chuột chọn mục Folder . Trên màn hình xuất hiện biểu tượng thư mục mới với tên tạm thời là New Folder. Ta chỉ cần gõ tên thư mục rồi nhấn Enter * <u>Đổi tên tệp/ thư mục:</u> + Nháy chuột vào tên của tệp/ thư mục . + Nháy chuột và tên một lần nữa + Gõ tên mới rồi nhấn Enter. Chú ý: Có thể thực hiện công việc trên bằng cách vào bảng chọn File, nháy chuột vào mục New để tạo mới hay Rename để đổi tên tệp/thư mục
--	--

□ **Hoạt động 3. Sao chép, di chuyển, xóa, tệp/thư mục**

a. Mục tiêu: nêu các bước Sao chép, di chuyển, xóa, tệp/thư mục.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: thực hiện Sao chép, di chuyển, xóa, tệp/thư mục.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	3. Sao chép, di chuyển, xóa, tệp/thư mục <u>*Sao chép tệp/thư mục:</u>

- Hướng dẫn học sinh thao tác tạo thư mục, đổi tên tệp/thư mục trên máy chiếu - Yêu cầu HS thực hành theo nội dung yêu cầu - Yêu cầu một học sinh lên thực hành trên máy chiếu để các bạn theo dõi. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn học sinh thao tác tìm kiếm thư mục trên máy chiếu - Yêu cầu HS thực hành theo nội dung yêu cầu - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu một học sinh lên thực hành trên máy chiếu để các bạn theo dõi. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	+ Chọn tệp và thư mục cần sao chép + Trong bảng chọn Edit, chọn mục copy (H.41) + Nháy chuột chọn thư mục sẽ chứa tệp/thư mục cần sao chép. + Trong bảng chọn Edit chọn Paste. * <u>Xóa tệp/thư mục</u> ① Chọn tệp/thư mục cần xóa; ② Nhấn phím Delete hoặc nhấn tổ hợp phím Shift+Delete. * <u>Di chuyển tệp/thư mục</u> ① Chọn tệp/thư mục cần di chuyển; ② Trong bảng chọn Edit, chọn mục Cut; ③ Nháy chuột chọn thư mục sẽ chứa tệp/ thư mục cần di chuyển tới; ④ Trong bảng chọn Edit, chọn mục Paste * <u>Tìm kiếm tệp/thư mục</u> ① Nháy chuột chọn lệnh Start→Search, để mở hộp thoại tìm kiếm; ② Trong hộp thoại, chọn All files and folders; ③ Nhập tên tệp/thư mục cần tìm vào ô All or part of the file name. Tên tệp có thể sử dụng các kí tự đại diện như * và ?;
--	---

	④ Chọn nút Search để tìm, kết quả sẽ hiện ở ô bên phải cửa sổ. Chú ý: - Mục Look in trong hộp thoại tìm kiếm chỉ ra phạm vi tìm kiếm tệp/thư mục. - Kí tự ? trong tên tệp/thư mục được hiểu là một kí tự bất kì. - Kí tự * trong tên tệp/thư mục được hiểu là một hoặc nhiều kí tự bất kì.
--	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố nội dung bài học .

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Trả lời được các câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Trình chiếu các câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu HS thảo luận theo bàn. - Hướng dẫn, nhắc nhở HS trong quá trình thảo luận. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Theo dõi.	Câu 1: Để quản lí tệp và thư mục ta dùng chương trình nào? A. Microsoft Word B. Microsoft Excel C. Microsoft Explorer D. Internet Exxplorer

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - Nhận xét, hoàn thành đáp án.	Câu 2: Để xóa một tệp/ thư mục, ta chọn tệp/ thư mục cần xóa rồi thực hiện cách nào trong các cách dưới đây? A. Nhấn phím Delete B. Nhấn tổ hợp phím Shift + D C. Nhấn tổ hợp phím Alt+ D D. Nhấn phím Back Space Câu 3: Để kích hoạt một ứng dụng (chương trình) ta thực hiện cách nào? A. chọn Start-> Find rồi gõ tên ứng dụng B. Chọn Start-> Accessories, tìm và chọn ứng dụng C. Nháy chuột lên My Documents, rồi chọn ứng dụng D. Chọn Start-> All Programs, tìm rồi nháy chuột lên tên ứng dụng
--	---

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng nội dung bài học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Các bước phải làm khi cần thực hiện chương trình Disk Cleanup (hoặc chương trình Scandisk) trong mục Accessories của hệ thống

TIẾT 31

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giới thiệu nội dung bài học.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV: Chuyển đặt câu hỏi cho HS trả lời: - Máy tính nhà em sau khi chạy một thời gian sẽ tạo ra các file ảo, hoặc bị phân mảnh ổ đĩa. Để máy tính hoạt động tốt hơn, theo em trong máy tính có chương trình nào để lọc ra các phai rác hoặc chống phân mảnh ổ đĩa, theo em đó là chương trình nào? - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới. - Đúng vậy để thực hiện mở và chạy các chức năng của chương trình đó nư thế nào hôm nay cô và các em cùng tìm hiểu.	- HS có thể trả lời: sử dụng chương trình Disk Cleanup. - Lắng nghe, theo dõi.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. Tìm hiểu Xem nội dung tệp và chạy chương trình**

a. Mục tiêu: nêu được các bước Xem nội dung tệp và chạy chương trình

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Xem được nội dung tệp và chạy chương trình.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Hướng dẫn học sinh thao tác xem nội dung tệp và chạy chương trình trên máy chiếu - Yêu cầu HS thực hành theo nội dung yêu cầu - Yêu cầu một học sinh lên thực hành trên máy chiếu để các bạn theo dõi. - Hướng dẫn học sinh thao tác tìm kiếm thư mục trên máy chiếu - Yêu cầu HS thực hành theo nội dung yêu cầu - Yêu cầu một học sinh lên thực hành trên máy chiếu để các bạn theo dõi. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện nhiệm vụ trên máy tính	<u>4) Xem nội dung tệp và chạy chương trình</u> * Xem nội dung tệp Để xem nội dung những tệp này chỉ cần nhấp đúp chuột vào tên hay biểu tượng của tệp. Chú ý: Nếu loại tệp nào đó không được gắn sẵn phần mềm xử lý thì hệ thống sẽ đưa ra danh mục các phần mềm để ta tự chọn. * Chạy một số chương trình đã được cài đặt trong hệ thống - Nếu chương trình đã có biểu tượng trên màn hình nền thì chỉ cần nhấp đúp chuột vào biểu tượng tương ứng. - Nếu chương trình không có biểu tượng trên màn hình thì phải thực hiện: - Nhấp chuột vào nút Start (ở góc trái bên dưới màn hình);

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Nháy chuột vào mục Programs (hoặc All Programs) để mở bảng chọn chương trình; - Nháy chuột vào mục hoặc tên chương trình ở bảng chọn chương trình. Có một số chương trình phục vụ hệ thống như Disk Cleanup (Dọn dẹp đĩa), System Restore (Khôi phục hệ thống),... (h. 41) được cài đặt trong mục Accessories→ System Tools.
--	---

□ Hoạt động 2. Thực hành tổng hợp

a. Mục tiêu: ứng dụng nội dung bài học vào thực tế.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia học sinh thực hành theo nhóm: + Nhóm 1: 5.1 - 5.3 + Nhóm 2: 5.4 -5.6 + Nhóm 3: 5.7 - 5.9 + Nhóm 4: 5.10 - 5.12 - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	5. Tổng hợp 5.1 Hãy nêu cách tạo thư mục mới với tên là BAITAP trong thư mục My Documents. 5.2 Có những cách nào để sao một tệp từ đĩa này sang một đĩa khác trong Windows? 5.3 Có những cách nào để xóa một tệp trong Windows? 5.2 Vào thư mục gốc của đĩa C và tạo thư mục có tên là tên em.

- Quan sát, hướng dẫn HS trong quá trình thực hành. - Yêu cầu đại diện của từng nhóm thực hành trên máy cho các nhóm khác theo dõi, nhận xét. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi nhóm khác nhận xét bài thực hành nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, bổ sung những nội dung chưa đúng.	5.3 Tìm trong ổ đĩa C một tệp có phần mở rộng là .DOC và xem nội dung tệp đó. 5.4 Xem nội dung đĩa mềm A hoặc thiết bị nhớ flash. 5.5 Sao chép tất cả các tệp từ đĩa A hoặc một thư mục tùy chọn trên thiết bị nhớ flash vào thư mục mới tạo ở câu e4 trên đĩa C. 5.6 Đổi tên thư mục mới tạo ở câu e7 thành tên trường hoặc tỉnh/thành phố nơi em đang sống và học tập. 5.7 Xem lại nội dung của thư mục trên: Hiển thị các tệp theo thứ tự ABC của tên tệp; Hiển thị các tệp theo trình tự ngày tháng tạo lập hoặc cập nhật; Hiển thị các tệp theo loại tệp (phần mở rộng). Chú ý: Để xem nội dung của thư mục, mở bảng chọn View để thay đổi cách hiển thị các tệp. 5.8 Xóa thư mục tạo ở phần trên. 5.11 Thực hiện chương trình Disk Cleanup (dọn dẹp đĩa) hoặc một chương trình trò chơi có trong hệ thống. 5.12 Hãy xem nội dung Recycle Bin và xóa tất cả các tệp trong đó (không rỗng).
--	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố nội dung bài học .

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : trả lời được các câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

Câu 7: Trong hệ điều hành Windows. Muốn sao chép các tệp đang chọn vào bộ nhớ đệm ta thực hiện:

A. nháy Edit-> Copy

B. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+ C

C. Nháy phải chuột tại vị trí bất kì bên trong vùng chứa các tệp đang chọn, chọn lệnh Copy

D. Các ý trên đều đúng

Câu 8: Trong hệ điều hành Windows, để dán các tệp/ thư mục sau khi đã thực hiện lệnh copy, ta mở ổ đĩa, thư mục, muốn bản sao và:

A. vào bảng chọn Edit-> chọn Paste

B. Nháy phải chuột tại vùng trống bên trong ổ đĩa, thư mục chứa, chọn Paste

D. Nháy chuột phải tại vùng trống bên trong ổ đĩa, thư mục chứa=> Chọn Paste

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: ứng dụng nội dung bài học vào thực tế.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Tiến hành dọn dẹp lại máy tính nhà em bằng cách xóa đi các phai rác, chống phân mảnh ổ đĩa để máy tính chạy chương trình nhanh hơn.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

Câu 1. ND5. MĐ4 Nêu các thao tác để tạo , đổi tên, sao chép, di chuyển và xóa thư mục.

Câu 2. ND1. MĐ2 Có những chế độ nào khi xem thư mục?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 32

§ 13. MỘT SỐ HỆ ĐIỀU HÀNH THÔNG DỤNG

..

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Nêu được lịch sử phát triển của hệ điều hành.
- Chỉ ra một số đặc trưng cơ bản của một số hệ điều hành hiện nay.

2. Năng lực:

- Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực CNTT.
- Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng, hiểu biết về phần mềm, thiết bị CNTT-TT. Sử dụng CNTT-TT trong học tập và công việc của bản thân

3. Phẩm chất:

Học sinh cần nhận thức được tầm quan trọng của môn học, vị trí của môn học trong hệ thống kiến thức phổ thông và những yêu cầu về mặt đạo đức trong xã hội tin học hóa

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

- Phương tiện dạy học: Máy tính, giáo án, máy chiếu.
- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, tổ chức thực hành theo nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

- SGK, vở ghi.
- Đọc bài trước.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giới thiệu nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

Gv trình chiếu hai hệ điều hành:



Yêu cầu học sinh thảo luận theo nhóm để trả lời các câu hỏi trong phiếu học tập.

PHIẾU HỌC TẬP:

1. Hai hình ảnh trên là giao diện các của hệ điều hành nào? Em có nhận xét gì về hai giao diện này?
2. Cách giao tiếp với hai hệ điều hành trên?

3. Theo em cách giao tiếp nào dễ thực hiện hơn? Vì sao?
4. Ngoài 2 hệ điều hành em có biết các hệ điều hành nào khác? Cách giao tiếp với các hệ điều hành đó.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- Chọn nhóm nhanh nhất lên trình bày bài thảo luận.
- Gọi nhóm khác trình bày bài của nhóm bạn.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

- Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. Tìm hiểu về HĐH MS-DOS (10')**

a. Mục tiêu: nêu được đặc điểm của OS MS-DOS

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: sử dụng được OS MS-DOS

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia HS làm 4 nhóm (tương ứng với 4 tổ), yêu cầu các nhóm thảo luận như sau: + Nhóm 1: Tìm hiểu OS MS-DOS + Nhóm 2: Tìm hiểu OS Windows + Nhóm 3: Tìm hiểu OS Unix, Linux - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:	<u>1. Hệ điều hành MS-DOS</u> - Là HĐH của hãng Microsoft trang bị cho các máy tính cá nhân IBM PC. - Đơn giản nhưng hiệu quả phù hợp với tình trạng thiết bị của máy tính cá nhân trong thập kỉ 80 của thế kỉ XX.

- Quan sát, hướng dẫn HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu nhóm 1 lên báo cáo về OS MS-DOS - Gọi nhóm 4 nhận xét - Cho các nhóm khác vấn đáp bài thảo luận nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	- Là HĐH đơn nhiệm một người dùng, được thực hiện thông qua hệ thống lệnh.
--	--

□ **Hoạt động 2. Tìm hiểu HĐH Windows (20')**

a. Mục tiêu: chỉ ra được các đặc điểm của OS Windows

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

Sử dụng được OS MS-DOS

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu nhóm 2 lên báo cáo về OS MS-DOS - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Tiến hành thảo luận. - Đại diện nhóm 2 báo cáo bài thảo luận. - Nhận xét bài thảo luận của bạn. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận:	<u>2. Hệ điều hành Windows</u> Một số đặc trưng chung của Windows: + Chế độ đa nhiệm. + Có hệ thống giao diện dựa trên cơ sở bảng chọn với các biểu tượng kết hợp giữa đồ họa và văn bản giải thích. + Cung cấp nhiều công cụ xử lý đồ họa và đa phương tiện đảm bảo khai thác có hiệu quả

- Gọi nhóm 4 nhận xét - Cho các nhóm khác vấn đáp bài thảo luận nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	nhiều loại dữ liệu khác nhau như âm thanh, hình ảnh.. + Đảm bảo các khả năng làm việc trong môi trường mạng.
--	--

□ **Hoạt động 3. Tìm hiểu HĐH Unix và Linux (10')**

a. Mục tiêu: chỉ ra được các đặc điểm của OS Unix và Linux

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

So sánh được sự khác nhau của OS Unix và Windows.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu nhóm 2 lên báo cáo về Linux – Unix - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Tiến hành thảo luận. - Đại diện nhóm 3 báo cáo bài thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi nhóm 4 nhận xét - Cho các nhóm khác vấn đáp bài thảo luận nhóm bạn. - Bước 4: Kết luận, nhận định:	3. Các hệ điều hành Unix và Linux * <u>Các đặc trưng của Unix</u> + Là HĐH đa nhiệm nhiều người dùng. + Có hệ thống quản lí tệp đơn giản và hiệu quả. + Có một hệ thống phong phú các môđun và chương trình tiện ích hệ thống. * <u>Hệ điều hành Linux.</u> + Cung cấp cả chương trình nguồn của toàn bộ hệ thống, làm cho nó có tính mở rất cao, tức là mọi người có thể đọc,hiểu các chương

- Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	trình hệ thống, sửa đổi, bổ sung nâng cấp và sử dụng mà không bị vi phạm bản quyền. + Hạn chế: Do có tính mở cao nên không có một công cụ nào cài đặt mang tính chuẩn mực,thống nhất. + Ngày nay, Linux được sử dụng khá phổ biến ở Châu Âu,nhất là ở trong các trường đại học
-----------------------------------	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố kiến thức bài học.

b. Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm:

HS đưa ra được câu trả lời phù hợp với câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

Câu 1:

Hãy cho biết câu nào trong những câu dưới đây phát biểu không đúng về xu hướng phát triển hệ điều hành?

- A. Hệ điều hành có giao diện đẹp và dễ sử dụng hơn
- B. Hệ điều hành có nhiều tính năng hơn
- C. Chương trình hệ điều hành trở nên đơn giản hơn
- D. Hệ điều hành khai thác các tài nguyên của máy tính

Câu 2: Trong các mệnh đề sau mệnh đề nào đúng?

- A. MS-DOS là hệ điều hành đơn nhiệm một người dùng, sử dụng giao diện dòng lệnh

- B. Windows là hệ điều hành đa nhiệm sử dụng giao diện đồ họa dựa trên cơ sở các cửa sổ, bảng chọn, hộp thoại, biểu tượng và cơ chế chỉ thị bằng chuột
- C. Unix là hệ điều hành đa nhiệm nhiều người dùng được thiết kế cho máy lớn, Linux là hệ điều hành được phát triển Unix có mã nguồn mở
- D. Cả 3 đáp án đều đúng

Câu 3: Hệ điều hành mạng là

- A. Phần mềm tiện ích
- B. Hệ điều hành có thêm chức năng phục vụ việc quản lý mạng, kết nối mạng toàn cầu Internet.
- C. Dễ sử dụng và giao diện đẹp
- D. Và 3 phát biểu trên đều đúng

Câu 4: Hệ điều hành được khởi động:

- A. Trong khi các chương trình ứng dụng được thực hiện
- B. Sau khi các chương trình ứng dụng được thực hiện
- C. Trước khi các chương trình ứng dụng được thực hiện
- D. Bất cứ lúc nào.

Câu 5: Theo em hệ điều hành nào đang được sử dụng nhiều nhất ở VN?

- A. UNIX
- B. LINUX
- C. WINDOWS
- D. MS-DOS

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu : Học sinh được củng cố lại kiến thức thông qua bài tập ứng dụng.

b. Nội dung : HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm : HS làm các bài tập

d. Tổ chức thực hiện:

Theo em OS nào phù hợp với môi trường mạng máy tính? Vì sao?

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

Câu 1. ND2. MĐ2. Máy tính nhà em sử dụng HĐH nào? Hãy nêu đặc của HĐH đó?

Câu 2. ND2. MĐ2. Nêu những ưu điểm của hệ điều hành Unix và Linux?

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 33, 34, 35

ÔN TẬP HỌC KÌ I

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Tổng hợp lại những kiến thức đã học từ bài 1 - 13.

2. Năng lực.

– Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực CNTT-TT

– Năng lực chuyên biệt: ứng dụng các kiến thức đã học vào việc làm các bài tập.

3. Phẩm chất:

Tích cực ôn tập chuẩn bị thi học kì 1

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

– Phương tiện dạy học: Máy tính, giáo án, máy chiếu.

- Phương pháp dạy học: thuyết trình, vấn đáp, tổ chức thực hành theo nhóm.

2. Chuẩn bị của HS:

- SGK, vở ghi.
- Đọc bài trước.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

TIẾT 33

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: giới thiệu nội dung bài học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- Cho HS chơi trò chơi nhanh tay, nhanh trí: Em hãy liệt kê tên các bài học đã học từ đầu năm học đến nay. Chia HS làm hai nhóm, hai nhóm tự cử đại diện lên ghi và những HS còn lại có thể lên ghi.

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- GV nhận xét bài làm của hai nhóm.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

- Gv. Trong học kỳ I các em đã được học 13 bài, hôm nay chúng ta cùng ôn lại những bài đó.

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

□ **Hoạt động 1. Ôn tập bài 1.**

- a. **Mục tiêu:** nêu được đặc tính và vai trò của máy tính điện tử..
- b. **Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** Làm được Bt về các đặc tính của MTĐT
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các đặc tính của máy tính điện tử. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 1	Bài 1. Tin học là một ngành khoa học + Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử

□ **Hoạt động 2. Ôn tập bài 2.**

- a. **Mục tiêu:** nêu được các đơn vị đo lường thông tin và biểu diễn thông tin trong máy tính.
- b. **Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. **Sản phẩm:** Làm được các bài tập về biểu diễn thông tin trong máy tính
- d. **Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 2.	Bài 2. Thông tin và dữ liệu

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 2	+ Khái niệm thông tin và dữ liệu + Các đơn vị đo lường thông tin + Thông tin có mấy dạng? Đó là những dạng nào? + Có mấy cách để mã hoá thông tin trong máy tính? + Cách biểu diễn thông tin trong máy tính?
---	--

□ **Hoạt động 2. Ôn tập bài 3.**

- a. Mục tiêu:** giới thiệu được sơ đồ hạt động và cấu trúc của một máy tính.
- b. Nội dung:** làm được các bài tập liên qua đến sơ đồ cấu trúc của máy tính.
- c. Sản phẩm:** Từ bài HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 3. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung.	Bài 3. Giới thiệu về máy tính + Khái niệm và thành phần của hệ thống tin học? + Sơ đồ cấu trúc của máy tính?

- Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 3	+ Khái niệm, chức năng và thành phần của CPU, Bộ nhớ trong, Bộ nhớ ngoài, thiết bị vào, thiết bị ra + Hoạt động của máy tính
--	---

TIẾT 34

□ Hoạt động 1. Ôn tập bài 4

a. Mục tiêu: nhắc lại các thuật toán đã học trong tin học.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Làm được bài tập về Bài toán và thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 4. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 4.	Bài 4. Bài toán và thuật toán + Một số thuật toán tiêu biểu: tìm Max(Min), KT tính nguyên tố của một số nguyên dương, thuật toán tìm kiếm tuần tự, thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi.: Cho $N = 4$; $A = 7, 9, 8, 2$. a. Tìm Max của dãy A. b. cho $K = 2$; tìm vị trí xuất hiện của K trong dãy A. c. Sắp xếp lại dãy A theo thứ tự tăng dần. d. Cho $N = 23$, $N = 25$. Kiểm tra xem N có là SNT không?

□ **Hoạt động 2. Ôn tập bài 6.**

a. Mục tiêu: Nêu được các bước giải bài toán trên máy tính.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các bài tập về giải bài toán trên máy tính.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 6. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 6.	Bài 6. Giải bài toán trên máy tính Các bước để giải bài toán trên máy tính (5 bước): - Xác định bài toán. - Lựa chọn và thiết kế thuật toán. - Viết chương trình. - Hiệu chỉnh. - Viết tài liệu.

□ **Hoạt động 3. Ôn tập bài 8.**

a. Mục tiêu: Nêu được những ứng dụng của Tin học

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các bài tập về Những ứng dụng của Tin học.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	Bài 8. Những ứng dụng của tin học

- Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 8. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 8.	- Giải các bài toán KHKT. - Phục vụ công tác quản lí. - Tự động hóa và điều khiển. - Trí tuệ nhân tạo. - Soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng. - Giáo dục. - Giải trí.
--	--

TIẾT 35

□ Hoạt động 1. Ôn tập bài 10

a. Mục tiêu: Nêu được những ứng dụng của Tin học

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Thực hiện được các bài tập về Những ứng dụng của Tin học

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 10. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung.	Bài 10. Khái niệm về hệ điều hành Khái niệm, chức năng HĐH

- Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 10.	
--	--

□ **Hoạt động 2. Ôn tập bài 11.**

- a. Mục tiêu:** Nêu được những ứng dụng của Tin học
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Làm được các bài tập liên quan đến OS
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 11. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 11.	Bài 11. Tệp và quản lí tệp - Khái niệm tệp và thư mục - Cách đặt tên tệp trong hệ điều hành Windows - Cây thư mục và đường dẫn

□ **Hoạt động 3. Ôn tập bài 12.**

- a. Mục tiêu:** Nêu được ưu và nhược điểm của từng cách khi giao tiếp với OS
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** Làm được các bài tập liên quan đến giao tiếp OS.
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS nhắc lại các nội dung quan trọng của bài 12. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ - Bước 3: Báo cáo, thảo luận - Cho học sinh khác nhận xét bổ sung. - Bước 4: Kết luận, nhận định - GV nhận xét và đưa ra các dạng bài tập liên quan đến bài 12.	Bài 12. Giao tiếp với HĐH + Các bước để nạp HĐH + Cách làm việc với HĐH + Các cách ra khỏi hệ thống

TIẾT 36 (KIỂM TRA HỌC KỲ I - ÔN TẬP)

Hoạt động 1. Ôn tập thuật toán Min-Max (20')

- a. Mục tiêu:** Sử dụng thuật toán Mini-Max để giải bài toán.
- b. Nội dung:** HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.
- c. Sản phẩm:** áp dụng được thuật toán Min-Max
- d. Tổ chức thực hiện:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS viết lại thuật toán tìm GTLN của một dãy số nguyên	- Viết lại TT

- Yêu cầu HS thảo luận áp dụng TT trên để làm BT - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Gọi HS bất kì lên trình bày bài thảo luận - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Nhận xét và hoàn thiện bài - Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS	- Làm BT - Trình bày - Theo dõi, ghi bài
---	--

Bài 1. Cho $N = 4$; $A = 3, 6, 2, 5$. Áp dụng thuật toán Tìm GTLN để liệt kê các bước tìm GTLN của dãy A .

Giải

- B1: Nhập $N=4$; 3, 6, 2, 5.
- B2: $\text{Max} \leftarrow a_1 \Leftrightarrow \text{max} = 3$;
- B3: $i \leftarrow i + 1 \Leftrightarrow i = 2$
- B4: $i > N \Leftrightarrow 2 > 4$ (S)
- B5: $a_i > \text{max} \Leftrightarrow 6 > 3$ (D) $\rightarrow \text{Max} = 6$
- B3: $i = 3$
- B4: $3 > 4$ (S)
- B5: $2 > 6$ (S)
- B3: $i = 4$
- B4: $4 > 4$ (s)
- B5: $5 > 6$ (S)

- B3: $i=5$
- B4: $5>4$ (D). Vậy $\text{Max} = 6$ và kết thúc.

□ **Hoạt động 2. Ôn tập thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của số nguyên dương (20')**

a. Mục tiêu: sử dụng thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của số nguyên dương để giải bài toán.

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: áp dụng được thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của số nguyên dương.

d. Thực hiện nhiệm vụ:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Yêu cầu HS viết lại thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương. - Yêu cầu HS thảo luận áp dụng TT trên để làm BT - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Gọi HS bất kì lên trình bày bài thảo luận - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét và hoàn thiện bài	- Viết lại TT - Làm BT - Trình bày - Theo dõi, ghi bài

Bài 2. Cho $N=31$. Kiểm tra tính nguyên tố của N .

Giải

- B1: Nhập $N=31$.
- B2: $N=1 \Leftrightarrow 31=1$ (S).

- B3: $N < 4 \Leftrightarrow 31 < 4$ (S).

- B4: $i \leq 2$.

- B5: $i > \lfloor \sqrt{N} \rfloor \Leftrightarrow 2 > 5$ (S).

- B6: $N \div i \leq N \div i \Leftrightarrow 31 \div 2 \leq 2$ (S).

- B7: $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 3$

- B5: $i > \lfloor \sqrt{N} \rfloor \Leftrightarrow 3 > 5$ (S).

- B6: $N \div i \leq N \div i \Leftrightarrow 31 \div 3 \leq 3$ (S).

- B7: $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 4$

- B5: $i > \lfloor \sqrt{N} \rfloor \Leftrightarrow 4 > 5$ (S).

- B6: $N \div i \leq N \div i \Leftrightarrow 31 \div 4 \leq 4$ (S).

- B7: $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 5$

- B5: $i > \lfloor \sqrt{N} \rfloor \Leftrightarrow 5 > 5$ (S).

- B6: $N \div i \leq N \div i \Leftrightarrow 31 \div 5 \leq 5$ (S).

- B7: $i \leq i + 1 \Leftrightarrow i \leq 6$

- B5: $i > \lfloor \sqrt{N} \rfloor \Leftrightarrow 6 > 5$ (Đ).

Vậy $N = 31$ là SNT. KT

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: củng cố các kiến thức về thuật toán

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: Nêu được các trường hợp dừng của các thuật toán.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - Phân chia HS thành 4 nhóm, thảo luận về các trường hợp dừng của TT: + Nhóm 1: TT Max-Min. + Nhóm 2: Kiểm tra tính nguyên tố của một số nguyên dương. + Nhóm 3: TT Sx bằng tráo đổi. + Nhóm 4: TT tìm kiếm tuần tự. - Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - Hướng dẫn, quan sát HS trong quá trình thảo luận. - Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Yêu cầu từng nhóm lên báo cáo kết quả. - Bước 4: Kết luận, nhận định: - Nhận xét, hoàn thiện kiến thức.	- Nhận nhiệm vụ. - Tích cực thảo luận. - Báo cáo kết quả thảo luận. - Lắng nghe, ghi bài.
1. Thuật toán tìm Max: Khi $i > N$ đưa ra Max (tương tự Min) 2. Thuật toán kiểm tra tính nguyên tố của số nguyên dương: - $N=1$: N không là SNT. - $N < 4$: N là SNT. - $i > [\sqrt{N}]$: N là SNT. - $N : i$: N không là SNT. 3. Thuật toán sắp xếp bằng tráo đổi: $M < 2$ đưa ra dãy đã được SX.	

4. Thuật toán tìm kiếm tuần tự:

- $ai = K$: đưa ra i

- $i > N$: thông báo dãy A không có số hạng nào có giá trị $= K$.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: áp dụng các kiến thức đã học vào thực tế

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. Sản phẩm: cải tiến thuật toán sắp xếp bằng trao đổi bằng cách khác.

d. Tổ chức thực hiện:

Câu 1. ND4. MĐ4. Cho $N = 4$; $A = 3, 6, 2, 3$ và $K = 3$. Đếm số lần xuất hiện của K trong dãy A .

Câu 2. ND4. MĐ4. Cho $N = 4$; $A = 3, 6, 2, 8$. Đếm các số là số chẵn trong dãy A .

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 37

TRẢ BÀI KIỂM TRA HỌC KÌ I

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Tổng hợp lại những kiến thức đã học từ bài 1 - 13.

2. Năng lực

– Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác.

– Năng lực chuyên biệt: Kỹ năng làm bài kiểm tra của học sinh.

3. Phẩm chất:

- Tích cực nghe giảng để tổng hợp kiến thức

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

– Máy tính + Giáo án + máy chiếu + SGK.

2. Chuẩn bị của HS:

– SGK, vở ghi.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

1. Ổn định tổ chức:

– Kiểm tra sĩ số lớp, tác phong HS.

2. Kiểm tra bài cũ:

Không có.

3. Nội dung bài mới:

Hoạt động của GV	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Hoạt động 1. Sửa phần trắc nghiệm (20')	
Nhóm - Cá nhân	

- Yêu cầu 04 nhóm thảo luận để làm 04 mã đề - Cho các nhóm lên làm các mã đề tương ứng - Cho các nhóm nhận xét bài làm của bạn. - Sửa bài và hoàn thiện bài trắc nghiệm	- Nhận xét - Lắng nghe
--	---

4. Câu hỏi/ bài tập kiểm tra đánh giá năng lực học sinh

Bảng ma trận kiểm tra các mức độ nhận thức

Nội dung	Nhận biết MĐ1	Thông hiểu MĐ2	Vận dụng MĐ3	Vận dụng cao MĐ4
1. Làm BT trắc nghiệm			Vận dụng các kiến thức đã học để làm bài tập trắc nghiệm	
2. Làm BT tự luận			Vận dụng các kiến thức đã học để làm bài tập tự luận	Chuyển đổi được giữa hệ 2 sang hệ 10, hệ 16 sang hệ 10

2. Câu hỏi và bài tập củng cố, dặn dò

Không

Ngày soạn:

Tiết KHDH: 38

ÔN TẬP CUỐI KÌ

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức :

- Tổng hợp lại những kiến thức đã học từ bài 1 - 13.

2. Về năng lực:

– Năng lực chung: Năng lực tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp:

– Năng lực chuyên biệt: Khả năng tổng hợp kiến thức của học sinh.

3. Phẩm chất:

Tích cực ôn tập củng cố kiến thức học kì.

II- THIẾT BỊ HỌC TẬP VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV:

– Máy tính + Giáo án + máy chiếu + SGK.

2. Chuẩn bị của HS:

– SGK, vở ghi.

– Đọc bài trước.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

1. Ổn định tổ chức:

– Kiểm tra sĩ số lớp, tác phong HS.

2. Kiểm tra bài cũ:

– Lòng vào quá trình ôn tập.

3. Nội dung bài mới:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Ôn lại các kiến thức cơ bản của HKI (40') Nhóm - Cá nhân	
Bài 1: Tìm vị trí các số dương trong dãy số $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	- Ghi bài - Thảo luận nhóm để làm các BT 1, 2, 3, 4
Bài 2: Tìm vị trí các số âm trong dãy số $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	
Bài 3: Đếm các số dương trong dãy số $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	
Bài 4: Đếm các số âm trong dãy số $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	
Bài 5: Tính và hiển thị tổng các số dương trong dãy số: $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	- Lên bảng làm BT
Bài 6: Tính và hiển thị tổng các số âm trong dãy số: $A = \{A_1, A_2, \dots, A_N\}$ cho trước.	
Bài 7: Tìm và đưa ra nghiệm của phương trình: $ax + b = 0 \quad (a, b \in R)$	- Nhận xét
Bài 8: Tìm và đưa ra nghiệm của phương trình bậc hai tổng quát:	

$$ax^2 + bx + c = 0 \quad (a \neq 0)$$

Bài 9: Tính tổng $S = 1 + 2 + 3 + \dots n$

Bài 10: Nhúng quỳ tím vào một dung dịch bất kỳ.

Hãy viết thuật toán xác định tính chất của một dung dịch khi biết màu của quỳ tím sau phản ứng.

Bài 11: Hệ đếm cơ số 16 sử dụng các ký tự no?

Bài 12: Hãy trình bày chức năng của từng bộ phận: CPU, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, thiết bị vào, thiết bị ra?

Bài 13: Hãy trình bày hiểu biết của em về nguyn lí Phôn Nôi-man?

Bài 14: Em hiểu ngôn ngữ lập trình là gì?

Bài 15: Hãy cho biết các ứng dụng của tin học ở trường em?

Bài 16: Hệ điều hành là gì? Phân biệt, chức năng chính của hệ điều hành?

Bài 17: Tập là gì? Hãy nêu các đặc trưng của hệ thống quản lý tập?

Bài 18: Hãy chỉ ra đường dẫn đến: (hình 01)

- Thư mục **Skin**.

- Tập **JCTPlugins.cache**.

- Lắng nghe, ghi bài

4. Câu hỏi/ bài tập kiểm tra đánh giá năng lực học sinh

1. Bảng ma trận kiểm tra các mức độ nhận thức

Nội dung	Nhận biết MĐ1	Thông hiểu MĐ2	Vận dụng MĐ3	Vận dụng cao MĐ4
Ôn lại các kiến thức cơ bản của HKI				Làm được các bài tập qua đó tổng hợp được các kiến thức của học kì.

2. Câu hỏi và bài tập củng cố, dặn dò

Không