

Trường:.....Giáo viên:.....
Tổ:.....

BÀI 10a – Định dạng nâng cao cho trang chiếu

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Cách đặt màu sắc, cỡ chữ phù hợp trên trang chiếu.
- Thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang trên trang chiếu.

2. Về năng lực:

- Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.
- Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

3. Phẩm chất:

- Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - GV: Một số tệp trình chiếu, hình ảnh một số trang trình chiếu để minh hoạ cho bài dạy.
 - Hướng dẫn phân chuẩn bị về nhà cho học sinh, xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhiệm vụ 1, 2 trong phần thực hành tạo sản phẩm là tạo bài trình chiếu ra mắt CLB Tin học.
- HS:
 - HS chuẩn bị nội dung bài trình chiếu cho lễ ra mắt CLB Tin học.

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) Mục tiêu:

Giới thiệu tình huống để HS bước đầu suy nghĩ về việc giải quyết một vấn đề, một công việc. Với yêu cầu rõ ràng là tạo bài trình chiếu trong lễ ra mắt CLB, HS sẽ đưa ra các phương án trả lời khác nhau cho câu hỏi. Đó có thể là: Bạn An cần chú ý đến nội dung trình chiếu (giới thiệu gì về CLB), hình thức bài trình chiếu (cần làm thật đẹp, thật ấn tượng,...), cách trình bày bài trình chiếu,....

b) Nội dung:

GV đưa ra tình huống giao nhiệm vụ tạo bài trình chiếu để trình chiếu trong lễ ra mắt CLB Tin học. Các nhóm sẽ đưa ra các ý tưởng khác nhau với mục tiêu ngắn gọn, ấn tượng, sáng tạo... Khi tạo bài trình chiếu thì cần chú ý đến những điều gì?

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS (VD: những điều cần lưu ý khi tạo bài trình chiếu là nội dung bài trình chiếu, hình thức bài trình chiếu...)

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV cho HS ngồi theo nhóm. GV giao nhiệm vụ HS nêu ý tưởng tạo bài trình chiếu để trình chiếu trong lễ ra mắt CLB Tin học và khi tạo bài trình chiếu chú ý đến những điều gì?
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
- Khi tạo bài trình chiếu thì chúng ta cần chú ý đến nội dung, hình thức, cách trình bày bài trình chiếu và dẫn dắt học sinh đến nội dung của bài học.

2. Hoạt động 1: Đặc điểm của văn bản trên trang chiếu (10-15 phút)

a) *Mục tiêu*: HS biết được đặc điểm của văn bản trong trang chiếu: nội dung ngắn gọn, không cần chi tiết, hình thức thu hút, cỡ chữ to.

b) *Nội dung*: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, quan sát Hình 10a.1 và Hình 10a.2 và thảo luận trả lời câu hỏi trong phần hoạt động 1. Từ đó, HS nêu được đặc điểm của văn bản trong trang chiếu.

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của học sinh. (VD: văn bản hình 10a.2 sẽ ngắn gọn hơn. Nội dung trên trang chiếu không cần viết đầy đủ các thành phần của câu)

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
- Quan sát Hình 10a.1 và Hình 10a.2 và thảo luận trả lời câu hỏi
 - Văn bản ở hình nào ngắn gọn hơn? Em thấy cách trình bày nào hợp lý hơn?
 - Văn bản trên trang chiếu có cần viết đầy đủ các thành phần của câu không?
- Giáo viên đưa ra một số ví dụ về sử dụng màu sắc trên trang chiếu, sự phối hợp giữa màu nền và màu sắc trên trang chiếu:

Dark letters against a light background are best for smaller rooms and for teaching.

Many experts feel that a dark blue or black background works best for talks in a large room.

**Lots of people can't read this -
and even if they could, it makes your eyes hurt.**

- Tổ chức hoạt động đọc cho HS. Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:
 - Vai trò của màu sắc trên trang chiếu?
 - Khi tạo bài trình chiếu, em hãy nêu một vài điểm chú ý khi lựa chọn màu sắc trên trang chiếu, sự phối hợp về màu nền và màu chữ,
- HS làm bài tập hoạt động củng cố kiến thức.
- HS trình bày kết quả của nhóm.
- GV chốt kiến thức:



- Văn bản trên trang chiếu cần được định dạng sao cho màu sắc, cỡ chữ hài hoà, hợp lí với nội dung.
- Văn bản được định dạng phù hợp giúp đem lại hiệu quả cao trong việc truyền đạt nội dung trình chiếu.

3. Hoạt động 2: Số trang, đầu trang và chân trang (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết được các trang chiếu cũng có các thành phần như: số trang, đầu trang và chân trang giống như văn bản

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm). Yêu cầu học sinh quan sát một số bài trình chiếu và trả lời các câu hỏi phần hoạt động 2. GV tổ chức tiến hành báo cáo và nhận xét đánh giá.

c) *Sản phẩm*: Nội dung trả lời các câu hỏi (VD: các trang chiếu cũng có thể đánh số trang, thêm nội dung vào đầu trang và chân trang)

d) Tổ chức thực hiện:

- *Chuyển giao nhiệm vụ*:
- GV yêu cầu HS nêu tác dụng của việc đánh số trang, đầu trang và chân trang trong văn bản, nội dung thông tin ở đầu trang và chân trang thường là gì?
- Và HS trả lời các trang chiếu có cần đánh số trang không? Có cần thêm các thông tin vào đầu trang và chân trang hay không? Yêu cầu HS tìm các ví dụ để minh chứng
- GV chiếu một số bài trình chiếu, bao gồm cả bài trình chiếu nội dung đầu trang, chân trang và một trang chiếu không đánh số trang, không có nội dung đầu trang, chân trang) và trả lời các câu hỏi tác dụng của đánh số trang, đầu trang và chân trang trong bài trình chiếu
- GV gọi một số nhóm lên trả lời báo cáo kết quả thảo luận của nhóm. Các nhóm khác nhận xét và bổ sung

- GV nhấn mạnh có thể đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang vào các bài trình chiếu và tác dụng của đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang vào các bài trình chiếu

4. Hoạt động 3: Thực hành – Tạo bài trình chiếu cho lễ ra mắt CLB Tin học (35 phút)

a) *Mục tiêu*: HS tạo bài trình chiếu cho lễ ra mắt CLB Tin học.

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn trong SGK để tạo bài trình chiếu. GV khuyến khích HS tạo nội dung sáng tạo để thu hút và ấn tượng với người nghe

c) *Sản phẩm*: Tập LeRaMatCLBTinhoc.pptx

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:
 - ✓ Nhiệm vụ 1: Khởi động phần mềm và nhập nội dung
 - ✓ Nhiệm vụ 2: Định dạng văn bản
 - ✓ Nhiệm vụ 3: Đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
 - ✓ Nhiệm vụ 4: Hoàn thiện bài trình chiếu và lưu tệp.
- HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.

Lưu ý:

- + GV nên khuyến khích HS sáng tạo và sử dụng ngữ điệu riêng của các em để tạo sản phẩm. HS dựa trên tiêu chí đánh giá đã xây dựng để tạo sản phẩm.
- + Có nhiều phần mềm khác nhau để tạo bài trình chiếu: Powerpoint, Canva,... HS không nhất thiết phải theo đúng các bước hướng dẫn SGK. Gợi mở cho HS tìm ra các cách khác nhau. Cùng nhau chia sẻ các cách, tìm ra ưu và nhược điểm của các cách để cuối cùng đưa ra phương pháp tối ưu nhất mà không phụ thuộc máy móc vào SGK. HS có thể chèn thêm các hình ảnh minh họa cho nội dung bài trình chiếu.
- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác và tiến hành đánh giá dựa trên tiêu chí đánh giá.
- GV nhấn mạnh lại thao tác đánh số trang, thêm đầu trang, chân trang và nhận xét những ưu và nhược điểm của tiết thực hành.

5. Hoạt động 4: Luyện tập (5 phút)

a) *Mục tiêu*:

- Hướng dẫn HS làm bài tập luyện tập , giúp HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

b) *Nội dung*: Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T50

c) *Sản phẩm*: Bài làm của HS (Phương án sai: a, b)

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV yêu cầu học sinh trả lời câu hỏi phần luyện tập.
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận.

6. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu*:

- Hướng dẫn HS làm bài tập vận dụng , giúp HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

b) *Nội dung*: Hướng dẫn về nhà bài tập vận dụng trong SGK T50 (BTVN)

c) *Sản phẩm*: Tập Gioithieu.pptx

d) *Tổ chức thực hiện*:

- Về nhà nhóm HS thảo luận làm bài tập vận dụng và lập kế hoạch, phân công nhiệm vụ bài vận dụng
- HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trưởng:.....Giáo viên:.....

Tổ:.....

BÀI 10b – THÊM VĂN BẢN, TẠO HIỆU ỨNG CHO ẢNH.

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Thêm văn bản, điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, làm mờ, sắc nét ảnh

2. Về năng lực:

- Thực hiện được các thao tác: thêm văn bản, điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, làm mờ, sắc nét ảnh.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS ham học, tích cực tham gia các hoạt động, sẵn sàng giúp đỡ các bạn trong lớp

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: bài giảng điện tử, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
- HS: một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động (5')

- a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (đưa ra được ý tưởng thay đổi các bức ảnh)
- b) *Nội dung*: Học sinh đưa ra các mong muốn chỉnh sửa cho bức ảnh được cung cấp
- c) *Sản phẩm*: Mong muốn chỉnh sửa các bức ảnh của học sinh.
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm. Với mỗi nhóm cụ thể GV cung cấp các hình ảnh khác nhau và yêu cầu HS đưa ra mong muốn chỉnh sửa cho bức ảnh nhóm nhận được.
 - HS đọc nội dung, thảo luận đưa ra các ý kiến.
 - GV tổ chức cho cá nhân hoặc nhóm nhận xét các câu trả lời
 - Mỗi nhóm HS sẽ đưa ra được ý tưởng thay đổi bức ảnh khác nhau. GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (25')

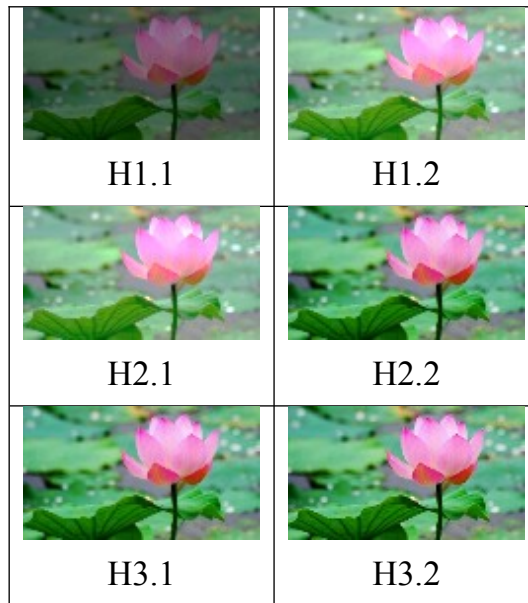
Hoạt động 2.1: Thêm văn bản.

- a) Mục tiêu: Hs chỉ ra được tác dụng, công cụ của việc chèn văn bản vào ảnh.
- b) *Nội dung*: Câu hỏi trong hoạt động 1
- c) *Sản phẩm*:
 - Tác dụng của chèn thêm văn bản có thể đọc trong phần nội dung mới bài học.
 - Công cụ việc chèn văn bản vào ảnh: Text
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm 4hs.
 - HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
 - GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Hoạt động 2.2: Tạo hiệu ứng cho ảnh.

- a) Mục tiêu: HS chỉ ra một bức ảnh có thể điều chỉnh về độ sáng, độ tương phản, độ mờ, độ sắc nét.
- b) *Nội dung*: Hs nghiên cứu mục 2. Tạo hiệu ứng cho ảnh. Sau đó trả lời các câu hỏi sau:
 1. Điều chỉnh độ sáng của ảnh là gì?
 2. Thế nào là tăng độ tương phản của ảnh?
 3. Có thể làm mờ, sắc nét hình ảnh bằng cách nào?

4. Cho các hình ảnh trước và sau khi chỉnh sửa sau. Em hãy chỉ ra công cụ nào sau đây (độ sáng; độ tương phản; độ mờ; độ sắc nét) được sử dụng để biến đổi hình ảnh.



c) Sản phẩm:

- Điều chỉnh độ sáng là thay đổi mức độ sáng và tối tổng thể của ảnh.
- Tăng độ tương phản là thao tác làm cho sự khác biệt giữa vùng sáng và vùng tối của hình ảnh dễ nhận thấy hơn.
- Có thể làm mờ, sắc nét hình ảnh bằng cách giảm, tăng cường các cạnh của các đối tượng trong hình ảnh.
- H1.1 và H1.2: Điều chỉnh độ sáng.
H2.1 và H2.2: Tăng độ tương phản.
H3.1 và H3.2: Làm sắc nét hình ảnh.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS thảo luận và trả lời theo nhóm vào phiếu học tập.
- Gv cho Hs thảo luận và trình bày trước lớp..
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.
- GV yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi SGK/T68
- Hs suy nghĩ và làm việc cá nhân.
- Gv gọi Hs trả lời, các hs khác nhận xét và bổ sung.
- GV đánh giá kết quả hoạt động

Đáp án: A, B, D.

Hoạt động 2.3: Thực hành – Chỉnh sửa ảnh.

a) Mục tiêu: Hs thực hiện được các thao tác:

- Thêm văn bản vào hình ảnh.
- Điều chỉnh độ sáng, độ tương phản hình ảnh.

- Làm mờ nền xung quanh, làm sắc nét ảnh.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Chèn dòng chữ “Vườn hồng” vào ảnh như hình 10b.2b
- Nhiệm vụ 2: Chỉnh sửa độ sáng, độ tương phản cho ảnh ở hình 10b.5a
- Nhiệm vụ 3: Làm mờ nền xung quanh bông hoa trong hình 10b.8.

c) Sản phẩm: Ảnh sau khi đã chỉnh sửa.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk
- GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

- + Thêm văn bản (Text )
- + Chỉnh sửa độ sáng (Color/Brightness)
- + Độ tương phản (Color/Contrast)
- + Làm mờ/sắc nét ảnh (Brush)

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10')

a) Mục tiêu: HS vận dụng được kiến thức về chỉnh sửa ảnh để áp dụng vào một bức ảnh.

b) Nội dung: Bài tập luyện tập trong SGK trang 69

c) Sản phẩm: thư mục HINHANH chứa các ảnh đã chỉnh sửa theo yêu cầu

d) Tổ chức thực hiện:

- Hs lắng nghe và thực hành.
- Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.
- Hs thực hành trên máy tính.
- Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5')

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tải ảnh về một chủ đề yêu thích. Thực hành các thao tác điều chỉnh độ sáng, tương phản, làm mờ/sắc nét hình ảnh sử dụng phần mềm GIMP

b) Nội dung: Bài tập vận dụng trong SGK trang 69

c) Sản phẩm: tập bài làm của học sinh

d) Tổ chức thực hiện:

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

Trường:.....Giáo viên:.....

Tổ:

BÀI 11a – SỬ DỤNG BẢN MẪU, TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Bản mẫu trong trang chiếu
- Cách đưa đường dẫn đến video hay tài liệu trong trang chiếu

2. Về năng lực:

- Sử dụng được các bản mẫu
- Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu
- Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS ham học, tích cực tham gia các hoạt động, sẵn sàng giúp đỡ các bạn trong lớp

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: bài giảng điện tử

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động (5')

- Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (so sánh 2 cách trình bày trang chiếu)
- Nội dung: Quan sát hai trang chiếu Hình 11a.1, so sánh với trang chiếu số 1 mà HS đã tạo ở phần thực hành Bài 10a và đưa ra nhận xét.
- Sản phẩm: Ý kiến cá nhân học sinh.
- Tổ chức thực hiện:
 - GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm.
 - HS đọc nội dung, thảo luận đưa ra các ý kiến.
 - GV tổ chức cho các nhóm nhận xét các câu trả lời
 - GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (25')

Hoạt động 2.1: Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu.

- Mục tiêu: HS biết được khả năng tạo các bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp của phần mềm trình chiếu.
- Nội dung:
 - Nhiệm vụ 1: Câu hỏi trong hoạt động 1
 - Nhiệm vụ 2: Câu hỏi sgk/T52.
- Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1:

1. Sử dụng phần mềm trình chiếu có thể tạo được các trang chiếu như Hình 11a.1 trong SGK.
2. Không cần nhiều thời gian.
3. Sử dụng các công cụ nâng cao của phần mềm trình chiếu, cụ thể là sử dụng các bản mẫu để tạo

- Nhiệm vụ 2: Bản mẫu thường được thiết kế để dùng cho một mục đích, một chủ đề cụ thể, có gợi ý, hướng dẫn về nội dung và có thể tái sử dụng và chia sẻ

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1:**

- GV chia nhóm để các em thảo luận nhóm và đưa ra các câu trả lời.
- GV gọi đại diện của hai nhóm có kết quả thảo luận khác nhau trả lời câu hỏi. Từ đó tạo ra vấn đề và tình huống để cả lớp thảo luận.
- Trong quá trình HS trả lời, GV có thể gợi ý và bổ sung để hướng câu trả lời đúng vào mục tiêu của Hoạt động.
- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T52.

*** Nhiệm vụ 2:**

- GV yêu cầu học sinh suy nghĩ và trả lời câu hỏi SGK/T52.
- HS suy nghĩ và trả lời câu hỏi
- GV gọi HS trả lời, các HS khác nhận xét và bổ sung
- GV chốt đáp án.

Hoạt động 2.2: Thực hành: Tạo sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin

a) Mục tiêu: HS tạo được bài trình chiếu về chủ đề “An toàn trong phòng thực hành”.

b) *Nội dung*: HS nghiên cứu mục 2 và thực hành theo nhiệm vụ theo hướng dẫn SGK

c) *Sản phẩm*: File trình chiếu của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 54, 55 để hoàn thành nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.

- GV tổ chức đánh giá và chốt lại kiến thức sử dụng bản mẫu, đưa đường dẫn đến video.

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10')

a) Mục tiêu: củng cố kiến thức và kỹ năng sử dụng bản mẫu, thêm đường dẫn vào trang trình chiếu.

b) Nội dung: Bài tập luyện tập trong SGK trang 55

c) Sản phẩm:

- Câu 1: D

- Câu 2: Tệp trình chiếu Antoanphongthuchanh.pptx

d) Tổ chức thực hiện:

- HS suy nghĩ và trả lời cá nhân câu hỏi 1.

- GV gọi HS trả lời, các HS khác nhận xét, bổ sung.

- GV chốt đáp án câu 1.

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện câu 2 SGK trang 55 để hoàn thành nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)

- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5')

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tạo bài trình chiếu theo yêu cầu.

b) Nội dung: Bài tập vận dụng trong SGK trang 55

c) Sản phẩm: tệp bài làm của học sinh LeRaMatCLBTinhoc.pptx

d) Tổ chức thực hiện:

– GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hộp thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

– GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:.....Giáo viên:.....

Tổ:.....

BÀI 11b – THỰC HÀNH TỔNG HỢP.

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Chỉnh sửa ảnh: thay đổi khung hình, kích thước ảnh. Thêm văn bản, điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, làm mờ, sắc nét ảnh.

2. Về năng lực:

- HS sử dụng được phần mềm chỉnh sửa ảnh để hoàn thành sản phẩm tờ rơi giới thiệu về trường học.
- HS sử dụng thành thạo các công cụ chỉnh sửa ảnh đã được học trong các bài học trước.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS tôn trọng và tuyệt đối thực hiện các yêu cầu, quy tắc an toàn khi thực hành trong phòng máy.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: Tiêu chí đánh giá sản phẩm tờ rơi của các nhóm.
- HS: Các tệp ảnh về trường học đã chỉnh sửa trong các bài học trước

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động (5')

a) Mục tiêu: HS xác định được nhiệm vụ của mỗi nhóm là tạo tờ rơi giới thiệu về trường học có sử dụng các ảnh đã được chỉnh sửa từ các tiết học trước.

b) Nội dung: Học sinh đưa ra được các phương án thiết kế tờ rơi.

c) Sản phẩm: Phương án thiết kế tờ rơi của từng nhóm học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ cho các nhóm, đặc biệt lưu ý cho HS tập hợp tư liệu là các tệp ảnh đã chỉnh sửa, được tạo ra bởi các bài học trước.
- HS đọc tiêu chí đánh giá sản phẩm.
- HS thảo luận đưa ra phương án thiết kế tờ rơi.
- GV nhận xét và góp ý

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (35')

a) Mục tiêu: HS sử dụng các kiến về chỉnh sửa ảnh để hoàn thiện tờ rơi của nhóm.

b) Nội dung: HS thực hành thiết kế tờ rơi giới thiệu trường học có sử dụng các công cụ chỉnh sửa ảnh đã học.

c) Sản phẩm: Tờ rơi của các nhóm học sinh sau khi thiết kế.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS hoạt động theo nhóm 4hs thực hành tạo sản phẩm.
- HS từng nhóm thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổng hợp kết quả của các nhóm.

- GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của các nhóm.

3. Hoạt động 3,4 : Luyện tập – Vận dụng : Thực hiện lồng ghép trong hoạt động 2.

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM TỜ RƠI

	Tốt	Khá	Trung bình	Yếu
NỘI DUNG	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày cụ thể về trường học thông qua các bức ảnh và nội dung. - Đưa ra được nhiều nét độc đáo của trường. - Nội dung thu hút, kích thích sự tò mò khám phá của người đọc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được những thông tin cơ bản về trường học. - Đưa ra được một vài nét độc đáo của trường học. - Nội dung thu hút được người đọc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày không rõ các thông tin về trường học. - Đưa ra được 1 vài nét của trường học. - Thiếu tính lôi cuốn, hấp dẫn người đọc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chưa trình bày được thông tin về trường học. - Đơn điệu, nhàm chán.
THIẾT KẾ VÀ TRÌNH BÀY	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày đẹp, logic, bố cục hợp lý và hấp dẫn. - Các đề mục được bố trí một cách hợp lý, đẹp mắt, làm nổi bật được nội dung. - Phong chữ và kích thước được lựa chọn phù hợp, cân đối. - có tính sáng tạo 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày khá đẹp và logic , bố cục tương đối đẹp - Các đề mục, hình ảnh sắp xếp hợp lý, bổ sung cho nội dung. - Phong chữ và cỡ chữ dễ đọc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày thiếu logic, nhiều chỗ còn rườm rà. - Các đề mục, hình ảnh sắp xếp khá hợp lý, bổ sung cho nội dung. - Phong chữ và cỡ chữ chưa phù hợp, nhiều chỗ khó đọc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày lộn xộn. - Các đề mục, hình ảnh chồng chéo, che khuất nhau - Phong chữ và cỡ chữ không phù hợp, rất khó đọc, một số không đọc được.
HÌNH ẢNH	Hình ảnh được lựa chọn kỹ lưỡng, màu sắc hài hòa, góp phần chuyển tải nội dung , làm nổi bật tờ rơi	Hình ảnh được lựa chọn phù hợp.	Ít hình ảnh hoặc hình ảnh không phù hợp với nội dung.	Không có hoặc có rất ít hình ảnh. Hình ảnh hoàn toàn không phù hợp với nội dung.

Trưởng:.....Giáo viên:.....

Tổ:.....

BÀI 12: TỪ THUẬT TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH

Tin học Lớp 8

I. Mục tiêu**1. Về kiến thức:**

- Chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

2. Về năng lực:

- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.
- Chuyển được kịch bản điều khiển nhân vật trong môi trường lập trình trực quan sang mô tả thuật toán và tạo được chương trình thực hiện một thuật toán.
- Bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học

II. Thiết bị dạy học và học liệu

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

III. Tiến trình dạy học**1. Hoạt động 1: Khởi động (5')**

- Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (điều khiển nhân vật đi theo hình)
- Nội dung: HS lên điều khiển chú mèo bằng cách sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím để giúp chú mèo đi theo đường hình tam giác đã vẽ sẵn trên phần mềm scratch.
- Sản phẩm: Chú mèo đi theo hình tam giác đã vẽ sẵn.
- Tổ chức thực hiện:
 - HS đọc nội dung, suy nghĩ và điều khiển nhân vật.
 - GV tổ chức cho cá nhân nhận xét các câu trả lời
 - Mỗi HS sẽ điều khiển nhân vật theo hướng khác nhau. GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (25')**Hoạt động 2.1: Từ thuật toán đến chương trình.****a) Mục tiêu:**

- Hs hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
- Nhận biết hành động lặp trong kịch bản và mô tả được cấu trúc lặp bằng phương pháp liệt kê và sơ đồ khối.

b) Nội dung: câu hỏi trong hoạt động 1

- Nhiệm vụ 1: Nghiên cứu mục 1 sgk và trả lời các câu hỏi sau. Với trường hợp nhân vật đi chuyển theo đường đi là một tam giác đều, em hãy:
 1. Xác định góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh.
 2. Liệt kê lần lượt các bước của thuật toán điều khiển nhân vật (bằng ngôn ngữ tự nhiên)
- Nhiệm vụ 2: Quan sát hình 12.3/sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

- + Giá trị khởi đầu của lần lặp là bao nhiêu?
- + Điều kiện kết thúc vòng lặp là gì?
- + Các khối lệnh được thực hiện trong mỗi bước lặp là gì?
- Nhiệm vụ 3: Suy nghĩ và trả lời câu hỏi sgk/T74.
- c) Sản phẩm:
 - Nhiệm vụ 1:
 - + Đầu vào: Số bước di chuyển (ví dụ 60 bước), số đo góc quay: +120 độ (quay trái).
 - + Đầu ra: Nhân vật di chuyển theo đường đi là tam giác đều.
 - + Lặp lại 3 lần hai hành động sau:
 - Di chuyển 60 bước.
 - Quay trái 120 độ.
 - Nhiệm vụ 2: ba thành phần của một vòng lặp bao gồm:
 - 1) Giá trị khởi đầu: Lần lặp $\leftarrow 1$.
 - 2) Điều kiện tiếp tục vòng lặp là Lần lặp ≤ 3 . Điều kiện này được kiểm tra trước mỗi bước lặp.
 - 3) Khối lệnh được thực hiện trong mỗi bước lặp gồm ba lệnh: 1. Di chuyển 60 bước, 2. Quay trái 120 độ và 3. Tăng lần lặp lên 1 đơn vị.
 - Nhiệm vụ 3: Trong sơ đồ khối và chương trình ở hình 12.3 của sgk, bổ sung thêm lệnh “đợi 1 giây” sau lệnh “di chuyển 60 bước”.

d) Tổ chức thực hiện:

* Nhiệm vụ 1:

- GV chia nhóm HS, giao nhiệm vụ thảo luận 1.
- GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động và chốt đáp án.

* Nhiệm vụ 2:

- GV chiếu hình 12.3, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động. GV chỉ ra cho hs thấy mỗi câu lệnh của ngôn ngữ lập trình trực quan tương ứng với lệnh trong sơ đồ khối

* Nhiệm vụ 3:

- GV yêu cầu học sinh suy nghĩ và trả lời nhanh câu hỏi sgk/T74
- HS suy nghĩ và tìm ra phương án trả lời, các HS khác nhận xét bổ sung
- GV đánh giá các câu trả lời của học sinh, có thể cho học sinh bổ sung câu lệnh trực tiếp trên phần mềm scratch để chạy và kiểm thử.

Hoạt động 2.2: Thực hành tạo chương trình máy tính thực hiện thuật toán.

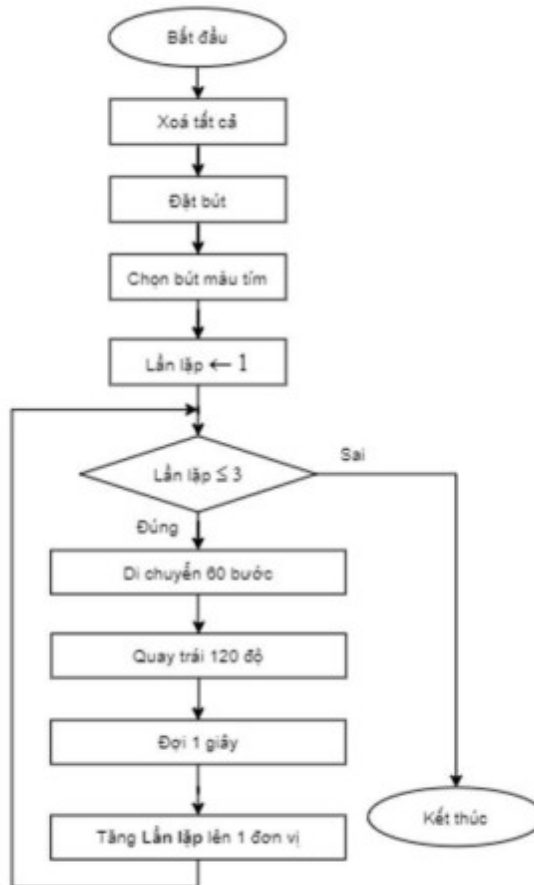
a) Mục tiêu: HS tạo được một chương trình đơn giản theo thuật toán.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển theo đường đi là một tam giác đều như minh họa trong Hình 12.3.
- Nhiệm vụ 2: Thêm một số lệnh để nhân vật vừa di chuyển vừa vẽ tam giác đều.
- c) Sản phẩm: Chương trình lập trình vẽ tam giác đều trên scratch (Hình 12.4/SGK-T75)
- d) Tổ chức thực hiện:
 - HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 74, 75 để hoàn thành 2 nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
 - GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
 - GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.
 - GV tổ chức đánh giá và chốt lại kiến thức.

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10')

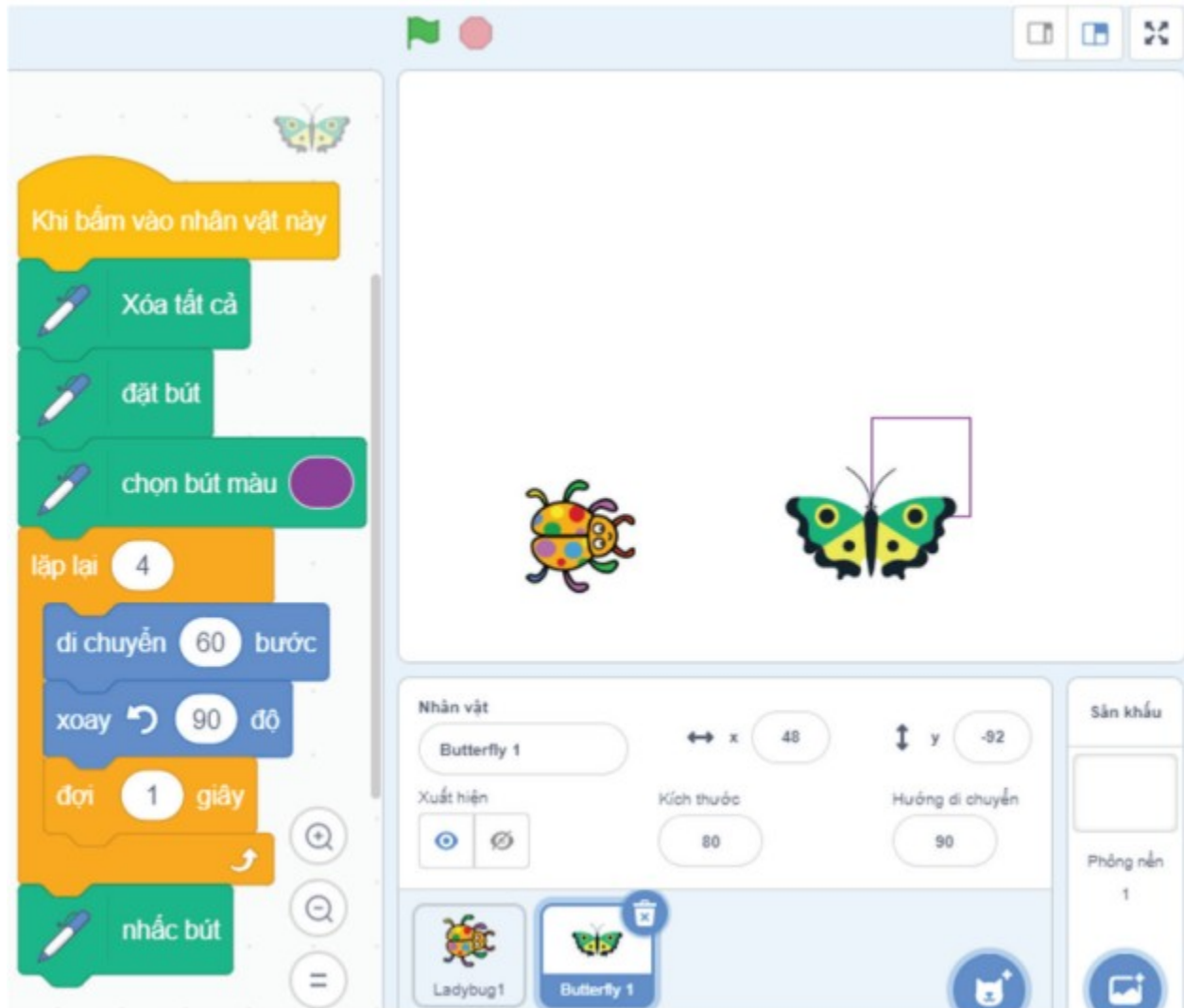
- a) Mục tiêu: HS mô tả được thuật toán bằng sơ đồ khối và viết được chương trình bằng ngôn ngữ lập trình trực quan theo thuật toán đã mô tả.
- b) Nội dung: Bài tập 1,2,3 phần luyện tập SGK/T75
- c) Sản phẩm:
 - Bài 1:



- Bài 2:

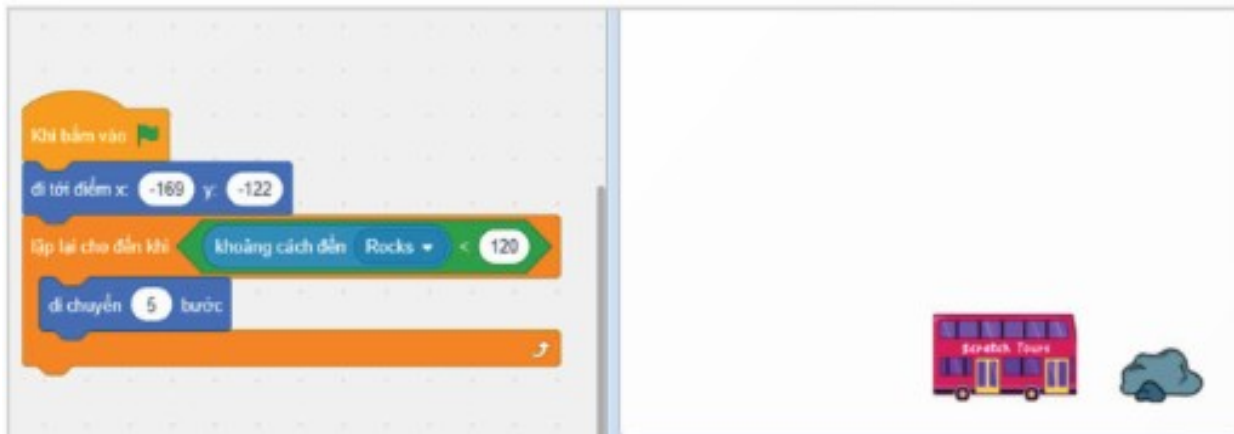
- + Bổ sung thêm nhân vật Butterfly1.
- + Sao chép lệnh của nhân vật Ladybug1 sang cho nhân vật Butterfly1.
- + Chỉnh sửa chương trình của nhân vật Butterfly1 như minh họa trong hình dưới đây.

Chạy chương trình để kiểm tra kết quả.



- Bài 3:

- a) 1 – Cách hòn đá <120 bước? ; 2 – Di chuyển 5 bước.
- b) Chương trình:



d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, lần lượt giải quyết bài 1, bài 2 và bài 3 của phần luyện tập trong SGK trang 75 (lưu ý hoán đổi vai trò để mỗi HS thực hành một bài tập trên máy tính).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.
- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.
- GV đưa ra câu hỏi gợi mở về một số loại biểu đồ khác để dẫn dắt sang hoạt động vận dụng.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5')

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để khái quát thuật toán vẽ đường đi là hình đa giác đều n cạnh, n góc bằng nhau.

b) Nội dung: Bài tập vận dụng SGK/T75

c) Sản phẩm:

- Trong bài học trên, đường đi của nhân vật là tam giác đều. Đường đi đó có thể là hình vuông, lục giác đều, ... Khi đó cần thay đổi các con số sau:
 - + Số bước lặp trong câu lệnh lặp: thay đổi theo số cạnh của hình.
 - + Số bước di chuyển cần thay đổi để đảm bảo hình vẽ đường đi không vượt ra ngoài sân khấu.
 - + Góc quay: tùy thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là $360/\text{số cạnh}$.
- Có thể khái quát bài toán để đường đi của nhân vật là một hình có n cạnh đều (n cạnh bằng nhau). Khi đó:
 - + Số bước lặp của câu lệnh lặp là n .
 - + Dựa trên kích thước sân khấu, có thể lấy số bước di chuyển để đảm bảo hình vẽ đường đi không vượt ra ngoài sân khấu là $900/n$.
 - + Góc quay: tùy thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là $360/n$.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hộp thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:..... Giáo viên:.....

Tổ:.....

BÀI 13: BIỂU DIỄN DỮ LIỆU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.

2. Về năng lực:

- Sử dụng được hằng, biến, biểu thức để tạo chương trình trong môi trường lập trình trực quan để giải quyết bài toán.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học

II. Thiết bị dạy học và học liệu

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

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (kiểu dữ liệu trong chương trình bảng tính mà hs đã được học ở lớp 7)

b) Nội dung: Hs nhắc lại các kiểu dữ liệu đã học trong chương trình bảng tính đã học ở lớp 7.

c) Sản phẩm: Dữ liệu trong ô tính có thể thuộc kiểu văn bản, số, ngày tháng và công thức.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV chiếu câu hỏi, yêu cầu hs suy nghĩ và trả lời.
- HS đọc nội dung, suy nghĩ và tìm câu trả lời.
- GV tổ chức cho cá nhân nhận xét các câu trả lời
- GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

Hoạt động 2.1: Kiểu dữ liệu

a) Mục tiêu: HS nhận biết được ba kiểu dữ liệu số, văn bản và logic

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: HS trả lời hai câu hỏi hoạt động 1/ SSGK- T76

- Nhiệm vụ 2: HS đọc nội dung phần 1 sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

+ Trong ngôn ngữ lập trình, dữ liệu được phân loại thành những kiểu dữ liệu nào?

- + Ngôn ngữ lập trình Scratch có những kiểu dữ liệu nào và tập hợp giá trị của từng kiểu dữ liệu đó là gì?
- + Các phép toán tương ứng từng kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình scratch?

- Nhiệm vụ 3: Hs trả lời câu hỏi SGK/T77

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1:

1. “Tin học”-văn bản, 3.141592-Số.
2. Kết quả ô C1: 8 (số), ô C2: 35 (xâu kí tự), ô C3: TRUE.

- Nhiệm vụ 2:

- + Trong các ngôn ngữ lập trình, dữ liệu được phân loại thành những kiểu khác nhau Số được phân loại thành kiểu số nguyên hoặc số thực, văn bản được phân loại thành kiểu kí tự hoặc xâu kí tự, các điều kiện hay các phép so sánh được phân loại thành kiểu logic,...
- + Ngôn ngữ lập trình Scratch có ba kiểu dữ liệu là kiểu số (số nguyên, số thập phân), kiểu xâu kí tự (kí tự hoặc xâu kí tự) và kiểu logic (hai giá trị True – đúng và False – sai)
- + Các phép toán tương ứng từng kiểu dữ liệu
 - * Kiểu số: Phép toán cộng, trừ, nhân, chia, chi lấy dư, làm tròn số,....
 - * Kiểu xâu kí tự: Kết hợp
 - * Kiểu logic: và (and), hoặc (or), không (not), so sánh =, >, <.

- Nhiệm vụ 3:

Phép toán	Kiểu dữ liệu
kết hợp Diện tích hình tròn là 8	Số
chia lấy dư 5 : 2 = 0	Xâu kí tự
làm tròn 3.141592	Lôgic

d) Tổ chức thực hiện:

* **Nhiệm vụ 1 :**

- GV chia nhóm HS, giao nhiệm vụ thảo luận, thực hành trên máy tính và trả lời 2 câu hỏi hoạt động 1.
- GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

* **Nhiệm vụ 2 :**

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm và chốt kiến thức tại hộp kiến thức SGK-T77.

* **Nhiệm vụ 3 :**

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá câu trả lời của học sinh.

Hoạt động 2.2: Hằng, Biến, Biểu thức.

a) Mục tiêu: HS trình bày được khái niệm hằng, biến, biểu thức.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: HS trả lời câu hỏi hoạt động 2 (đã được giao trong phần vận dụng bài 12)
- Nhiệm vụ 2: hs đọc nội dung phần 2 sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau: điền từ còn thiếu để hoàn thành các nội dung sau
 - + Câu 1: được dùng để giá trị có thể trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua của nó và thuộc một nhất định.
 - + Câu 2: là giá trị trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc nhất định (hằng số, hằng kiểu chữ, hằng kiểu logic,...).
 - + Câu 3: là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định
- Nhiệm vụ 3: Hs trả lời câu hỏi SGK/T78.

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Để tổng quát bài toán, sử dụng biến để lưu số cạnh của hình. Giá trị của biến được nhập từ bàn phím
- Nhiệm vụ 2:
 - + Câu 1: Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua tên của nó và thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.
 - + Câu 2: Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định (hằng số, hằng kiểu chữ, hằng kiểu logic, ...).
 - + Câu 3: Biểu thức là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.
- Nhiệm vụ 3:
 - + Hằng: Các hằng kiểu số là 1 (trong câu lệnh “đợi 1 giây), 900 (trong biểu thức tính số bước) và 360 (trong biểu thức tính góc quay).
 - + Biến: n là biến kiểu số lưu trữ số cạnh của hình.
 - + Biểu thức: Câu lệnh “Nói...” là biểu thức trả lại xâu kí tự “Đường đi là hình có ... cạnh bằng nhau”, trong đó vị trí dấu ba chấm là giá trị của biến n. $900/n$, $360/n$ là biểu thức trả lại giá trị số

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1:**

- GV chiếu câu hỏi hoạt động 2, và các câu trả lời của học sinh đã gửi cho GV
- GV tổ chức đánh giá kết quả của HS, đưa ra đáp án

*** Nhiệm vụ 2 :**

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm và chốt kiến thức tại hộp kiến thức SGK/T78.

*** Nhiệm vụ 3:**

- HS suy nghĩ và trả lời cá nhân
- HS trả lời cá nhân, các hs khác nhận xét bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS, đưa ra đáp án.

Hoạt động 2.3: Thực hành – sử dụng hằng, biến, biểu thức trong chương trình.

a) Mục tiêu: HS sử dụng được hằng, biến, biểu thức trong chương trình cụ thể viết bằng ngôn ngữ lập trình scratch.

b) Nội dung: HS bổ sung các câu lệnh vào chương trình VeHinh.sb3 đã thực hành ở bài 12 để có được chương trình theo số cách nhập vào từ bàn phím như Hình 13.4.

c) Sản phẩm: Tập VeHinh/sb3 sau khi đã bổ sung câu lệnh

d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 33, 34 để hoàn thành 2 nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.
- GV tổ chức đánh giá và chốt lại kỹ năng tạo biểu đồ cột và biểu đồ hình quạt tròn.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a) Mục tiêu: HS xác định được kiểu dữ liệu, biến, hằng. Viết được chương trình sử dụng biến, hằng, biểu thức.

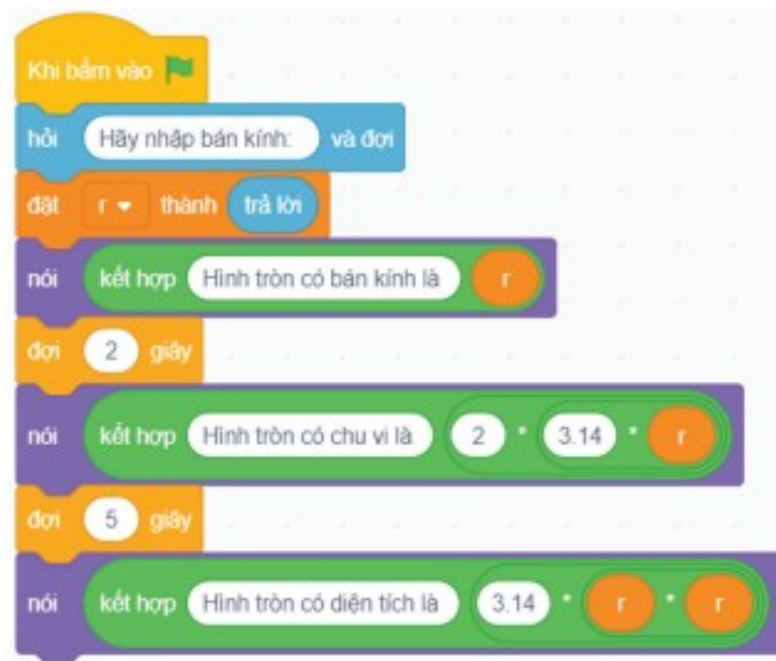
b) Nội dung: Bài tập 1,2 phần luyện tập SGK/T79

c) Sản phẩm:

- Bài 1:

- a) trả lại giá trị là true và là dữ liệu kiểu logic vì với $r = 5$, biểu thức logic $5 > 0$ là đúng.
- b) Với $r = 5$ thì biểu thức trả lại giá trị 31.4 và là dữ liệu kiểu số.
- c) Với $r = 5$, biểu thức trả lại xâu kí tự “Chu vi hình tròn là 31.4”. 2. Tạo biến r lưu giá trị của bán kính. Tạo biểu thức tính chu vi hình tròn: . Tạo biểu thức tính diện tích hình tròn: .

- Bài 2:Tạo chương trình



d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, lần lượt giải quyết bài 1 và bài 2 của phần luyện tập trong SGK trang 35 (lưu ý hoán đổi vai trò để mỗi HS thực hành một bài tập trên máy tính).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.
- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.
- GV đưa ra câu hỏi gợi mở để dẫn dắt sang hoạt động vận dụng.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để viết chương trình giải quyết bài toán cụ thể trong môn học.

b) Nội dung: Bài tập vận dụng trong SGK trang 35

c) Sản phẩm: Tập chương trình học sinh đã lập trình.

d) Tổ chức thực hiện:

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

Gợi ý một số bài toán, ví dụ:

- Tính một trong các giá trị vận tốc, quãng đường, thời gian khi biết hai giá trị còn lại.
- Giải phương trình bậc nhất $ax + b = 0$ với a, b nhập vào từ bàn phím.
- Tìm ước chung lớn nhất của hai số nguyên a, b với a, b nhập vào từ bàn phím

Trường:.....Giáo viên:.....

Tổ:.....

BÀI 14: CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

I. Mục tiêu**1. Về kiến thức:**

- Cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp.

2. Về năng lực:

- Thể hiện được cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.
- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề bằng cách chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính, qua đó phát triển trí tưởng tượng và óc sáng tạo.
- Rèn luyện năng lực triển khai cách giải quyết vấn đề dưới dạng thuật toán thành lời giải cụ thể dưới dạng chương trình máy tính.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất tự tin, tinh thần trách nhiệm thông qua việc tạo ra sản phẩm kỹ thuật số dưới dạng một chương trình máy tính.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

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

III. Tiến trình dạy học**1. Hoạt động 1: Khởi động**

- Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (nhắc lại các cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh, lặp đã học ở lớp 6)
- Nội dung: HS đóng vai đọc hội thoại sgk/T80
- Sản phẩm: HS đọc hội thoại
- Tổ chức thực hiện:
 - GV yêu cầu 2 hs đóng vai là An và Khoa, đọc đoạn hội thoại sgk.
 - 2 HS đóng vai đọc đoạn hội thoại, các HS khác lắng nghe hội thoại
 - GV dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**Hoạt động 2.1: Cấu trúc điều khiển cơ bản**

- Mục tiêu: HS mô tả được kịch bản của một trò chơi trên máy tính dưới dạng một thuật toán.
- Nội dung:
 - Nhiệm vụ 1: HS tham gia trò chơi đoán số sau đó trả lời câu hỏi hoạt động 1/SGK-T80
 - Nhiệm vụ 2: Các nhóm học sinh đọc sgk mục 1 suy nghĩ và trả lời các câu hỏi tương ứng với các phần a, b, c.
 - + Phần a: Cấu trúc tuần tự
 - * Trong trò chơi cần sử dụng các biến số nào?
 - * Giá trị khởi đầu các biến là bao nhiêu?
 - * Thực hành tạo biến và tạo chương trình như hình 14.1b?
 - * Trong ngôn ngữ lập trình trực quan cấu trúc tuần tự được thể hiện như thế nào?
 - + Phần b: Cấu trúc rẽ nhánh
 - * Trong trò chơi câu trả lời của người chơi được chia ra làm bao nhiêu trường hợp, hoạt động tiếp theo sau từng trường hợp là gì?
 - * Cấu trúc rẽ nhánh trong ngôn ngữ lập trình trực quan chia làm mấy loại? Đó là những loại nào?
 - + Phần c: Cấu trúc lặp

- * Trong trò chơi hoạt động được lặp đi lặp lại là gì? Điều kiện kết thúc hoạt động lặp là gì?
- * Cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình trực quan được mô tả như thế nào?

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1:

- + Bước 1: Đoán số
- + Bước 2: Nếu đoán sai, máy tính cho gợi ý và quay lại bước 1.
- + Bước 3: Kết thúc

- Nhiệm vụ 2:

+ Phần a:

- Cần sử dụng hai biến số:

- + Số thứ nhất do máy tính lấy ngẫu nhiên, được đặt tên là số bí mật
- + Số thứ hai do người chơi đoán và nhập vào máy tính là trả lời.

- Trong ngôn ngữ lập trình trực quan: Cấu trúc tuần tự được thể hiện bằng cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo đúng trình tự của các hoạt động, từ trên xuống dưới

+ Phần b:

- Nếu trả lời bằng số bí mật thì thông báo: “HOAN HÔ!”.
- Nếu trả lời nhỏ hơn số bí mật thì thông báo: “Quá thấp”.
- Nếu trả lời lớn hơn số bí mật thì thông báo: “Quá cao”.
- Cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng, dạng khuyết và dạng đầy đủ:



+ Phần c:

- Hoạt động lặp: Đoán số. Điều kiện kết thúc hđ lặp: Đoán đúng số.
- Cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình trực quan



d) Tổ chức thực hiện:

* **Nhiệm vụ 1 :**

- GV chiếu yêu cầu hoạt động 1, chạy chương trình scratch “Đoán số” và cho HS tham gia trò chơi.
- Hs tham gia trò chơi, suy nghĩ mô tả kịch bản của trò chơi dưới dạng thuật toán theo nhóm (4hs).
- Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

* **Nhiệm vụ 2 :**

- GV yêu cầu hs đọc nội dung phần a,b,c sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi theo nhóm (2-3 nhóm sẽ nghiên cứu chung một nội dung)

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp, các nhóm còn lại nhận xét và bổ sung.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm. Và chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T82.

Hoạt động 2.2: Thực hành – xây dựng trò chơi đoán số

- a) Mục tiêu: HS sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp để tạo được trò chơi đoán số trên phần mềm trực quan.
- b) Nội dung: HS thực hành trên máy theo các bước từ 1- 5 trong sgk
- c) Sản phẩm: File chương trình trò chơi đoán số.
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV giao nhiệm vụ
 - HS thực hành theo nhóm đôi theo các bước hướng dẫn trong sgk.
 - GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.
 - GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

3. Hoạt động 3: Luyện tập

- a) Mục tiêu: HS nhận ra cấu trúc lặp với số lần định trước với số bước lặp khác nhau, qua đó phân biệt được mỗi khối lệnh với hình mà nó thực hiện. HS ôn luyện được nội dung vẽ hình nhiều cạnh trong Bài 12, Bài 13
- b) Nội dung: HS làm bài phần luyện tập /Sgk-T84
- c) Sản phẩm: 1-d, 2-b, 3-b, 4-a.
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV giao nhiệm vụ HS làm
 - HS suy nghĩ và làm bài.
 - Gv gọi HS trả lời, các HS khác nhận xét và bổ sung.
 - GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại đáp án.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

- a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để viết chương trình giải quyết bài toán cụ thể trong môn học.
- b) Nội dung: Bài 1,2 phần vận dụng SGK/T85.
- c) Sản phẩm:
 - Bài 1: 1 – b, 2 – d, 3 – c, 4 – a.
 - Bài 2: 7-5-6-(3-9-(1-2))-4-8.
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
 - GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trưởng:.....Giáo viên:.....
Tổ:.....

BÀI 15: GỠ LỖI.

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

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

2. Về năng lực:

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc phát hiện và sửa lỗi trên sản phẩm do mình tạo ra.
- Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính
- Phát triển năng lực hợp tác, trao đổi kinh nghiệm nhằm hoàn thiện sản phẩm

3. Về phẩm chất:

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

II. Thiết bị dạy học và học liệu

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

III. Tiến trình dạy học**1. Hoạt động 1: Khởi động**

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

b) Nội dung:

c) Sản phẩm:

d) Tổ chức thực hiện:

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

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

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

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

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**Hoạt động 2.1: Kiểm thử và phân loại lỗi**

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

b) Nội dung:

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

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

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

c) Sản phẩm:

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

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

- Nhiệm vụ 3: **D**

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1 :**

- GV chiếu yêu cầu hoạt động 1

- HS tham gia trò chơi, thảo luận.

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

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

*** Nhiệm vụ 2:**

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

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

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

*** Nhiệm vụ 3:**

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

- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS và chốt đáp án.

Hoạt động 2.2: Phát hiện lỗi và sửa lỗi logic

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

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: HS trả lời câu hỏi trong hoạt động 3 theo nhóm
- Nhiệm vụ 2: HS trả lời câu hỏi sgk/T89

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1:
 1. Biến số lần đoán sẽ thay đổi khi người chơi nhập một giá trị số đoán.
 2. Các khối lệnh 2,4,6 9, làm thay đổi số lần đoán.
 3. Giữa kịch bản và những khối lệnh tương ứng có điểm khác nhau là:

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

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

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1 :**

- GV chiếu câu hỏi hoạt động 3
- HS thảo luận tìm câu trả lời theo nhóm.
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm hs và chốt đáp án.
- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T88.

*** Nhiệm vụ 2:**

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS, chốt đáp án

Hoạt động 2.3: Thực hành gỡ lỗi.

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

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

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

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu hs thực hành lần lượt theo hướng dẫn trong sgk
- HS hoạt động nhóm đôi thực hành theo hướng dẫn
- HS nêu ý kiến, thắc mắc cần giải đáp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

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

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

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

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ HS
- HS suy nghĩ và làm bài.
- GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

- a) Mục tiêu: kết hợp thuật toán tìm kiếm nhị phân (được học ở lớp 7) với kĩ năng lập trình được học trong cùng chủ đề ở lớp 8 để lập trình sản phẩm.
- b) Nội dung: HS làm bài phần vận dụng /Sgk-T90
- c) Sản phẩm: Chương trình theo yêu cầu đề bài.
- d) Tổ chức thực hiện:
- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
 - GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:.....Giáo viên:.....
Tổ:.....

CHỦ ĐỀ 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC

BÀI 16: TIN HỌC VỚI NGHỀ NGHIỆP

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.
- Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.

2. Về năng lực:

- Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.
- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.
- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

3. Về phẩm chất:

- Nhân ái, tôn trọng sự khác biệt giữa các giới tính, sẵn lòng hỗ trợ, giúp đỡ người khác.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: Hình ảnh, video liên quan tới ứng dụng của tin học với các nghề nghiệp khác nhau.
- HS: Tìm hiểu trước (ví dụ phỏng vấn bố mẹ) về nghề nghiệp họ đang làm, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động

- a) Mục tiêu: hướng HS quan tâm tới vấn đề ứng dụng tin học giúp tăng hiệu quả công việc trong các nghề nghiệp.
- b) Nội dung: 2 hs đóng vai là An và Khoa, đọc đoạn hội thoại sgk. Sau đó cho hs trả lời câu hỏi cuối đoạn hội thoại
- c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS
- d) Tổ chức thực hiện:
- GV gọi 2 HS đọc hội thoại SGK/T91
 - HS đóng vai đọc đoạn hội thoại.
 - Hs lắng nghe hội thoại, suy nghĩ trả lời câu hỏi.
 - GV dẫn dắt HS vào bài học mới thông qua video giới thiệu về các nghề nghiệp trong tương lai sẽ bị thay thế ra sao và nghề nghiệp mới phát sinh.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

Hoạt động 2.1: Tin học giúp nâng cao hiệu quả trong công việc

a) Mục tiêu:

- Nhận biết được những ứng dụng của tin học trong một số những ngành nghề nổi bật, gần gũi với hiểu biết của HS.
- Hướng HS tới một số công việc đặc thù của mỗi ngành nghề (thông qua những ví dụ về ứng dụng tin học).

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Câu hỏi hoạt động 1/SGK/T91.
- Nhiệm vụ 2: Câu hỏi SGK/T93

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Câu trả lời các nhóm học sinh.
- Nhiệm vụ 2: 1-d, 2-e, 3-a, 4-c, 5-b.

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1:**

- GV chiếu yêu cầu hoạt động 1
- Chia lớp thành các nhóm. Các nhóm có thể chọn hai đến ba nghề nghiệp hoặc GV chỉ định.
- Các nhóm thảo luận và ghi kết quả có thể dưới dạng bảng, sơ đồ tư duy, bảng biểu,...
- Các nhóm trình bày trước lớp
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.
- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T93.

*** Nhiệm vụ 2:**

- GV chiếu câu hỏi
- HS suy nghĩ và trả lời cá nhân
- GV gọi HS trả lời, các HS khác nhận xét, bổ sung.
- GV chốt đáp án.

Hoạt động 2.2: Bình đẳng giới trong sử dụng máy tính và ứng dụng tin học.

a) Mục tiêu: HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong sử dụng máy tính và ứng dụng tin học.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Câu hỏi hoạt động 2/SGK/T93.
- Nhiệm vụ 2: Câu hỏi SGK/T94.

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Câu trả lời của học sinh.
- Nhiệm vụ 2: C

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1:**

- GV chiếu yêu cầu hoạt động 2
- thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của hs.
- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T94.

*** Nhiệm vụ 2:**

- GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân
- HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS và chốt đáp án.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a) Mục tiêu: củng cố kiến thức về ứng dụng tin học và bình đẳng giới trong sử dụng máy tính.

b) Nội dung: bài tập phần luyện tập /Sgk-T94

c) Sản phẩm:

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ HS làm
- HS suy nghĩ và làm bài.
- GV gọi HS trả lời các câu hỏi, các HS khác nhận xét, bổ sung.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu: HS vận dụng các kiến thức bài học nêu quan điểm cá nhân về ứng dụng tin học trong các nghề nghiệp và thúc đẩy bình đẳng giới ở khía cạnh sử dụng máy tính.

b) Nội dung: bài tập phần vận dụng /Sgk-T94

c) Sản phẩm: Bài thuyết trình của học, câu trả lời của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

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