

Bài 1. MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua lệnh
- Biết chương trình là cách để con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện nhiều công việc liên tiếp.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC**1. Ổn định tổ chức:****2. Kiểm tra bài cũ: không****3. Bài mới:**

<i>Hoạt động của GV</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Nội dung</i>
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu ví dụ về Rô-bốt nhặt rác.</p> <p>? Con người chế tạo ra thiết bị nào để giúp con người nhặt rác, lau cửa kính trên các toà nhà cao tầng?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giả sử ta có một Rô-bốt có thể thực hiện các thao tác như: tiến một bước, quay phải, quay trái, nhặt rác và bỏ rác vào thùng. - Quan sát hình 1.1 ở sách giáo khoa <p>? Ta cần ra lệnh như thế nào để chỉ dẫn Rô-bốt di chuyển từ vị trí hiện thời => nhặt rác => bỏ rác vào thùng.</p>	<p>Con người điều khiển máy tính thông qua các lệnh.</p> <p>Con người chế tạo ra Rô-bốt</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p>	<p>* Khởi động</p> <p>Ví dụ Rô-bốt nhặt rác:</p> <p>Các lệnh để Rô-bốt hoàn thành tốt công việc:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiến 2 bước. - Quay trái, tiến 1 bước. - Nhặt rác. - Quay phải, tiến 3 bước. - Quay trái, tiến 2 bước. - Bỏ rác vào thùng.

	<p>Học sinh quan sát hình 1.1 ở sách giáo khoa theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>+ Để Rô-bốt thực hiện việc nhặt rác và bỏ rác vào thùng ta ra lệnh như sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiến 2 bước. - Quay trái, tiến 1 bước. - Nhặt rác. - Quay phải, tiến 3 bước. - Quay trái, tiến 2 bước. - Bỏ rác vào thùng. 	
<p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu viết chương trình và ra lệnh cho máy tính làm việc.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Để điều khiển Rô-bốt ta phải làm gì? - Viết các lệnh chính là viết chương trình => thế nào là viết chương trình. <p>? Chương trình máy tính là gì?</p> <p>? Tại sao cần phải viết chương trình.</p>	<p>+ Để điều khiển Rô-bốt ta phải viết các lệnh.</p> <p>+ Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.</p> <p>+ Chương trình máy tính là một dãy các lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được.</p> <p>+ Viết chương trình giúp con người điều khiển máy tính một cách đơn giản và hiệu quả hơn.</p>	<p>1. Viết chương trình- ra lệnh cho máy tính làm việc.</p> <p>+ Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.</p>

IV. Củng cố:

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Làm bài tập 1,2/9 SGK

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài 1. MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được viết chương trình là viết các lệnh chỉ dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán.

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

- Biết vai trò của chương trình dịch.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng viết chương trình đơn giản.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.

- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định tổ chức:****2. Kiểm tra bài cũ:**

? Con người làm gì để điều khiển máy tính? Cho ví dụ cụ thể?

3. Bài mới:

<i>Hoạt động của GV</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Nội dung</i>
<p>- Để máy tính có thể xử lý, thông tin đưa vào máy phải được chuyển đổi dưới dạng một dãy bit (dãy số gồm 0 và 1)</p> <p>- Để có một chương trình mà máy tính có thể thực hiện được cần qua 2 bước:</p> <p>* Viết chương trình theo ngôn ngữ lập trình.</p> <p>* Dịch chương trình sang ngôn ngữ máy để máy tính có thể hiểu được.</p>	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p>	<p>2. Chương trình và ngôn ngữ lập trình.</p> <p>Ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình.</p>

<p>? Cho ví dụ thực tế một loại chương trình dịch</p> <p>? Các bước tạo chương trình máy tính</p>	<p>HS: người phiên dịch</p> <p>HS NC SGK và trả lời</p>	
---	---	--

IV. Củng cố:

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

? Chương trình dịch dùng để làm gì?

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK

- Làm bài tập 3,4/9/SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 1
Ngày 28 tháng 8 năm 2018

Bài 2. LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết ngôn ngữ lập trình gồm các thành phần cơ bản là bảng chữ cái và các quy tắc để viết chương trình, câu lệnh.
- Biết ngôn ngữ lập trình gồm có tập hợp các từ khoá dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định tổ chức:****2. Kiểm tra bài cũ:**

- ? Ngôn ngữ lập trình là gì?
- ? Thế nào là chương trình dịch.

3. Bài mới:

<i>Hoạt động của GV</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Nội dung</i>
+ Hoạt động 1: Tìm hiểu ví dụ về chương trình. Ví dụ minh họa một chương trình đơn giản được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal. Program CT_dau_tien; Uses Crt; Begin Writeln('Chao cac ban'); End. ? chương trình này có mấy dòng lệnh. ? Tên của chương trình là gì? ? Công cụ có sẵn nào được sử dụng trong chương trình. ? Dòng chữ nào sẽ được in	Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. ? HS nghiên cứu SGK và trả lời	*Khởi động Ví dụ về chương trình: Ví dụ minh họa một chương trình đơn giản được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal. Program CT_dau_tien; Uses Crt; Begin Writeln('Chao cac ban'); End.

ra màn hình.		
<p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu ngôn ngữ lập trình gồm những gì ?</i></p> <p>Câu lệnh được viết từ những kí tự nhất định. Kí tự này tạo thành bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình gồm những gì? - Mỗi câu lệnh trong chương trình gồm các kí tự và kí hiệu được viết theo một quy tắc nhất định. - Nếu câu lệnh bị viết sai quy tắc, chương trình dịch sẽ nhận biết được và thông báo lỗi. 	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Bảng chữ cái của ngôn ngữ lập trình bao gồm các chữ cái tiếng Anh và một số kí hiệu khác, dấu đóng mở ngoặc, dấu nháy.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p>	<p>2. Ngôn ngữ lập trình gồm những gì?</p> <p>Ngôn ngữ lập trình là tập hợp các kí hiệu và quy tắc viết các lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.</p> <p>(-bảng chữ cái - Các quy tắc)</p>
<p>+ Hoạt động 3: <i>Tìm hiểu từ khoá và tên của chương trình.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Các từ như: Program, Uses, Begin gọi là các từ khoá. - Từ khoá là từ dành riêng của ngôn ngữ lập trình. - Ngoài từ khoá, chương trình còn có tên của chương trình. - Đặt tên chương trình phải tuân theo những quy tắc nào? 	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>+ Học sinh nghiên cứu sách giáo khoa và trả lời câu hỏi của giáo viên.</p> <p>* Khi đặt tên cho chương trình cần phải tuân theo những quy tắc sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau. 	<p>2. Từ khoá và tên:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Từ khoá là từ dành riêng của ngôn ngữ lập trình.

IV. Củng cố:

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

Làm bài tập 2/14/sgk.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Trả lời các câu hỏi 1,3/14/ SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài 2. LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết tên trong ngôn ngữ lập trình là do người lập trình đặt ra.
- Biết cấu trúc của chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng nhận biết cấu trúc của một chương trình.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, máy chiếu.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định tổ chức:****2. Kiểm tra bài cũ: (5 phút)**

? Ngôn ngữ lập trình gồm những gì ?

? Kể tên một số từ khóa và nêu quy tắc đặt tên, cho ví dụ.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu cấu trúc chung của chương trình.</p> <p>GV chiếu một cấu trúc chương trình cho HS quan sát.</p> <p>?Nêu cấu trúc của một chương trình bất kỳ</p> <p>GV chốt lại</p> <p>- Cấu trúc chung của chương trình gồm:</p> <p>* Phần khai báo: gồm các câu lệnh dùng để khai báo tên chương trình và khai báo các thư viện.</p> <p>* Phần thân chương trình:</p>	<p>HS quan sát</p> <p>HS trả lời</p>	<p>3. Cấu trúc chung của chương trình:</p> <p>- Cấu trúc chung của chương trình gồm:</p> <p>* Phần khai báo: gồm các câu lệnh dùng để khai báo tên chương trình và khai báo các thư viện.</p> <p>* Phần thân chương trình: gồm các câu lệnh mà máy tính cần phải thực hiện.</p>

Trang 9

Bài thực hành 1. LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Bước đầu làm quen với môi trường lập trình Free Pascal, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bản chọn và chọn lệnh.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, phòng máy, máy chiếu.

- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định tổ chức: Kiểm diện, phân công vị trí chỗ ngồi.

2. Kiểm tra bài cũ:

? Nêu các quy tắc trong việc đặt tên trong Pascal

? Cấu trúc của một chương trình gồm những gì.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal.</i></p> <p>? Nêu cách để khởi động Free Pascal.</p> <p>- ? Nêu cách để thoát khỏi chương trình Pascal.</p> <p>Ta có thể sử dụng tổ hợp phím Alt + X để thoát khỏi Free Pascal</p>	<p>+ Nháy đúp vào biểu tượng Free Pascal ở trên màn hình nền.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Chọn Menu File => Exit.</p>	<p>1. Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal:</p>
<p>+ Hoạt động 2: <i>Nhận biết các thành phần: thanh bảng chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới màn hình.</i></p>	<p>Để di chuyển qua lại giữa</p>	<p>2. Nhận biết các thành phần: thanh bảng chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Nhấn phím F10 để mở bảng chọn. Để di chuyển qua lại giữa các bảng chọn ta sử dụng phím nào? - Nhấn phím Enter để mở một bảng chọn. - Quan sát các lệnh trong từng bảng chọn. <p>GV cho HS thực hành theo nhóm. GV quan sát giúp đỡ các nhóm.</p>	<p>các bảng chọn, ta sử dụng phím mũi tên sang trái và sang phải.</p> <p>Học sinh thực hiện các thao tác theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>HS thực hành theo nhóm.</p>	màn hình.
--	---	------------------

IV. Củng cố:

- GV gọi đại diện một số nhóm lên thực hành việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal, chỉ rõ các thành phần trong cửa sổ. Gọi các nhóm khác nhận xét, cho điểm bạn. GV nhận xét cho điểm.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Thực hành lại những nội dung đã học.
- Đọc tiếp phần còn lại của bài để chuẩn bị cho tiết thực hành tiếp theo.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Bài thực hành 1. LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Bước đầu làm quen với môi trường lập trình Turbo Pascal, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bản chọn và chọn lệnh.
- Gõ được một chương trình Pascal đơn giản.
- Biết cách dịch, sửa lỗi chương trình, chạy chương trình và xem kết quả.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, phòng máy, máy chiếu.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định tổ chức: Kiểm diện, phân công vị trí chỗ ngồi.

2. Kiểm tra bài cũ:

? Thực hiện việc khởi động Free Pascal và nêu các thành phần trong cửa sổ.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Soạn thảo chương trình đơn giản. Program CT_dau_tien; Uses CRT; Begin Clrscr; Writeln('chao cac ban'); Writeln(' Toi la Free Pascal') - Nhấn phím F2 hoặc lệnh File => Save để lưu chương trình.	Học sinh soạn thảo chương trình trên máy tính theo hướng dẫn của giáo viên.	1. Soạn thảo chương trình đơn giản.
+ Hoạt động 2: Dịch và chạy một chương trình đơn giản. - Yêu cầu học sinh dịch và	- Nhấn phím F9 để dịch	2. Dịch và chạy chương trình đơn giản.

chạy chương trình vừa soạn thảo. + Hoạt động 3: Chỉnh sửa chương trình để in ra dòng chữ theo ý của người sử dụng.	chương trình. - Tiến hành sửa lỗi nếu có. - Nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình	3. Sửa chương trình để in ra lời chào và tên của em.
--	---	---

IV. Củng cố:

- GV chiếu bài làm của một số nhóm cho cả lớp cùng xem. Gọi các nhóm khác nhận xét, cho điểm bạn. GV nhận xét cho điểm.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Thực hành lại những nội dung đã học.
- Ghi nhớ phần tổng kết của bài.
- Đọc trước bài 3: chương trình máy tính và dữ liệu.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 3
Ngày 10 tháng 9 năm 2018

Bài 3. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết khái niệm dữ liệu và kiểu dữ liệu.
- Biết một số phép toán với kiểu dữ liệu số

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ôn định tổ chức:
2. Kiểm tra bài cũ:
3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu dữ liệu và kiểu dữ liệu.</p> <p>- Đề quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành thành các kiểu khác nhau.</p> <p>? Các kiểu dữ liệu thường được xử lí như thế nào.</p> <p>- Các ngôn ngữ lập trình định nghĩa sẵn một số kiểu dữ liệu cơ bản.</p> <p>- Một số kiểu dữ liệu thường dùng:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Số nguyên. * Số thực. * Xâu kí tự <p>Em hãy cho ví dụ ứng với từng kiểu dữ liệu?</p>	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Các kiểu dữ liệu thường được xử lí theo nhiều cách khác nhau.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>Học sinh cho ví dụ theo yêu cầu của giáo viên.</p>	<p>1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu:</p> <p>- Đề quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành thành các kiểu khác nhau.</p> <p>- Một số kiểu dữ liệu thường dùng:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Số nguyên. * Số thực. * Xâu kí tự

<p>+ Hoạt động 2: Tìm hiểu các phép toán với dữ liệu kiểu số.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giới thiệu một số phép toán số học trong Pascal như: cộng, trừ, nhân, chia. * Phép DIV : Phép chia lấy phần dư. * Phép MOD: Phép chia lấy phần nguyên. - Yêu cầu học sinh nghiên cứu sách giáo khoa => Quy tắc tính các biểu thức số học. 	<ul style="list-style-type: none"> - Số nguyên: Số học sinh của một lớp, số sách trong thư viện... - Số thực: Chiều cao của bạn Bình, điểm trung bình môn toán. - Xâu kí tự: “chào các bạn” <p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh nghiên cứu sách giáo khoa => đưa ra quy tắc tính các biểu thức số học:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các phép toán trong ngoặc được thực hiện trước. - Trong dãy các phép toán không có dấu ngoặc, các phép nhân, phép chia, phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư được thực hiện trước. - Phép cộng và phép trừ được thực hiện theo thứ tự từ trái sang phải. 	<p>2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số:</p> <p>Kí hiệu của các phép toán số học trong Pascal:</p> <p>+: phép cộng.</p> <p>- : Phép trừ</p> <p>* : Phép nhân.</p> <p>/ : Phép chia.</p> <p>Div: phép chia lấy phần nguyên.</p> <p>Mod: phép chia lấy phần dư.</p>
--	--	--

IV. Củng cố:

? Hãy nêu một số kiểu dữ liệu thường dùng.

? làm bài tập 1,2,3/24/SGK.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK

- làm bài tập 5,6/25/SGK.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Tuần 4
Tiết 8

Ngày soạn: 10/09/2018
Ngày dạy: 22/09/2018

Bài 3. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Biết được các kí hiệu toán học sử dụng để kí hiệu các phép so sánh.
- Biết được sự giao tiếp giữa người và máy tính.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng kí hiệu của các phép so sánh trong ngôn ngữ Pascal.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, máy chiếu.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ:

? Hãy nêu một số kiểu dữ liệu thường dùng.

? Kể tên các phép toán với dữ liệu kiểu số.

Nêu các kết quả trả về khi thực hiện các phép toán sau: $13 \div 2$; $13 \bmod 2$.

2. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung																												
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu các phép so sánh</i></p> <p>- Ngoài phép toán số học, ta thường so sánh các số.</p> <p>? Hãy nêu kí hiệu của các phép so sánh.</p>	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh trả lời câu hỏi của giáo viên.</p> <table><tr><th>Kí hiệu</th><th>Phép so sánh</th></tr><tr><td>=</td><td>bằng</td></tr><tr><td><</td><td>nhỏ hơn</td></tr><tr><td>></td><td>lớn hơn</td></tr><tr><td>≠</td><td>khác</td></tr><tr><td>≤</td><td>nhỏ hơn hoặc bằng</td></tr><tr><td>≥</td><td>lớn hơn hoặc</td></tr></table>	Kí hiệu	Phép so sánh	=	bằng	<	nhỏ hơn	>	lớn hơn	≠	khác	≤	nhỏ hơn hoặc bằng	≥	lớn hơn hoặc	<p>3. Các phép so sánh:</p> <p>- Ngoài phép toán số học, ta thường so sánh các số.</p> <table><tr><th>Kí hiệu</th><th>Phép so sánh</th></tr><tr><td>=</td><td>Bằng</td></tr><tr><td><</td><td>Nhỏ hơn</td></tr><tr><td>></td><td>Lớn hơn</td></tr><tr><td>≠</td><td>Khác</td></tr><tr><td>≤</td><td>Nhỏ hơn hoặc bằng</td></tr><tr><td>≥</td><td>Lớn hơn hoặc bằng</td></tr></table>	Kí hiệu	Phép so sánh	=	Bằng	<	Nhỏ hơn	>	Lớn hơn	≠	Khác	≤	Nhỏ hơn hoặc bằng	≥	Lớn hơn hoặc bằng
Kí hiệu	Phép so sánh																													
=	bằng																													
<	nhỏ hơn																													
>	lớn hơn																													
≠	khác																													
≤	nhỏ hơn hoặc bằng																													
≥	lớn hơn hoặc																													
Kí hiệu	Phép so sánh																													
=	Bằng																													
<	Nhỏ hơn																													
>	Lớn hơn																													
≠	Khác																													
≤	Nhỏ hơn hoặc bằng																													
≥	Lớn hơn hoặc bằng																													

	bằng.	
<p>Kết quả của phép so sánh chỉ có thể là đúng hoặc sai.</p> <p>+ Giáo viên giới thiệu kí hiệu của các phép so sánh trong ngôn ngữ Pascal.</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu sự giao tiếp giữa người và máy.</i></p> <p>Quá trình trao đổi dữ liệu hai chiều giữa người và máy tính khi chương trình hoạt động thường được gọi là giao tiếp hoặc tương tác người – máy.</p> <p>- Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => nêu một số trường hợp tương tác giữa người và máy.</p> <p>Giáo viên chiếu lên máy chiếu các trường hợp giao tiếp này cho HS quan sát, ghi nhớ.</p>	<p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>+ Một số trường hợp tương tác giữa người và máy:</p> <p>- Thông báo kết quả tính toán: là yêu cầu đầu tiên đối với mọi chương trình.</p> <p>- Nhập dữ liệu: Một trong những sự tương tác thường gặp là chương trình yêu cầu nhập dữ liệu.</p> <p>- Tạm ngừng chương trình</p> <p>- Hộp thoại: hộp thoại được sử dụng như một công cụ cho việc giao tiếp giữa người và máy tính trong khi chạy chương trình</p>	<p>4. Giao tiếp người – máy tính:</p> <p>a) Thông báo kết quả tính toán lệnh: write hoặc writeln</p> <p>b) Nhập dữ liệu lệnh: read (biến) hoặc readln(biến);</p> <p>c) Tạm ngừng chương trình</p> <p>- tạm ngừng trong một khoảng thời gian nhất định: lệnh delay(số phần của giây);</p> <p>- tạm ngừng đến khi người sử dụng nhấn phím trên bàn phím. Lệnh readln;</p> <p>d) Hộp thoại</p>

IV. Củng cố:

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

? làm bài tập 7,8/25/sgk.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK

- Làm bài tập 4/25/SGK.
- Đọc phần tìm hiểu mở rộng và đưa ra nhận xét.
- Đọc trước bài thực hành 2: Viết chương trình để tính toán chuẩn bị cho tiết sau thực hành.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 4
Ngày 17 tháng 9 năm 2018

Bài thực hành 2. VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết cách chuyển biểu thức toán học sang biểu diễn trong Pascal
- Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì được xử lý khác nhau.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, máy chiếu, phòng máy.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định tổ chức****2. Kiểm tra bài cũ:****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: <i>Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal?</i> GV cho HS viết các biểu thức dưới dạng Pascal ra vở. GV gọi 2 HS lên bảng trình bày bài của mình. Gọi HS khác nhận xét. GV nhận xét, cho điểm HS.	HS thực hiện HS nhận xét bài của bạn.	1. Luyện gõ các biểu thức số học trong chương trình Pascal. $a. 15 \times 4 - 30 + 12$ $b. \frac{10 + 5}{3 + 1} - \frac{18}{5 + 1}$ $c. \frac{(10 + 2)^2}{(3 + 1)}$ $d. \frac{(10 + 2)^2 - 24}{(3 + 1)}$
+ Hoạt động 2: <i>Khởi động Free Pascal và gõ chương trình để tính các biểu thức trên.</i> Lưu chương trình với tên CT2+tên lớp.pas	+ Học sinh thực hiện chuyển các biểu thức toán học sang biểu thức trong Pascal ở trên máy tính. Học sinh tiến hành gõ chương trình để tính các biểu thức đã cho ở trên.	

	Chọn Menu File => Save để lưu chương trình	
--	---	--

IV. Củng cố:

- GV chiếu bài làm của một số nhóm cho cả lớp cùng xem. Gọi các nhóm khác nhận xét, cho điểm bạn. GV nhận xét cho điểm.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Thực hành lại nội dung đã học.
- Đọc tiếp phần còn lại của bài: bài 2, bài 3.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Bài thực hành 2. VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Biết sử dụng phép toán DIV và MOD
- Hiểu thêm về các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng phép toán DIV và MOD để giải một số bài toán.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, máy chiếu, phòng máy.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định tổ chức

2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng các câu lệnh tạm ngừng chương trình.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mở tệp mới và gõ chương trình ở sách giáo khoa trang 27 - Dịch và chạy chương trình. Quan sát kết quả nhận được và cho nhận xét về các kết quả đó. - Thêm các câu lệnh delay(5000) vào sau mỗi câu lệnh writeln trong chương trình trên. Dịch và chạy chương trình. Quan sát chương trình tạm dừng 	<ul style="list-style-type: none"> + Học sinh thực hiện gõ chương trình theo sự hướng dẫn của giáo viên. + Nhấn F9 để dịch và sửa lỗi chương trình (nếu có). Nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình và đưa ra nhận xét về kết quả. <p>Học sinh độc lập thực hiện theo yêu cầu của giáo viên</p>	<p>2./ Tìm hiểu các phép chia lấy phần nguyên và phép chia lấy phần dư với số nguyên. Sử dụng câu lệnh tạm ngừng chương trình.</p> <p>* bài 2/26/sgk</p>

<p>5 giây sau khi in từng kết quả ra màn hình.</p> <p>- Thêm câu lệnh Readln vào chương trình (Trước từ khoá end). Dịch và chạy chương trình. Quan sát kết quả hoạt động của chương trình. Nhấn phím Enter để tiếp tục</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Mở lại tệp chương trình CT2+ tên lớp.pas và sửa ba câu lệnh cuối ở trong sách giáo khoa trước từ khoá End. Dịch và chạy chương trình sau đó quan sát kết quả.</i></p>	<p>Học sinh thực hiện thêm câu lệnh Readln trước từ khoá End, dịch và chạy chương trình sau đó quan sát kết quả.</p> <p>Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên.</p>	<p>3. Tìm hiểu thêm về cách ghi dữ liệu ra màn hình.</p> <p>Sửa ba lệnh cuối trong bài tập 1.</p> <pre>Writeln((10+5)/(3+1)-18/ (5+1):4:2); Writeln((10+2)*(10+2)/(3+1):4:2); Writeln((10+2)*(10+2)-24/ (3+1):4:2);</pre>
--	--	--

IV. CÙNG CỎ:

- GV chiếu bài làm của một số nhóm cho cả lớp cùng xem. Gọi các nhóm khác nhận xét, cho điểm bạn. GV nhận xét cho điểm.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Thực hành lại bài.
- Đọc và ghi nhớ phần tổng kết của bài.
- Xem trước bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 5
Ngày 24 tháng 9 năm 2018

Bài 4. SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẰNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được: biến là gì?
- Biết được cách khai báo biến trong chương trình Pascal.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng khai báo biến trong chương trình

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định tổ chức****2. Kiểm tra bài cũ: không kiểm tra.****3. Bài mới:**

? Trong toán học thì biến số là gì.

Hãy sử dụng biến để đơn giản hóa biểu thức sau:

$$\sqrt{\frac{15 + \sqrt{20-4}}{\sqrt{20-4}}} \cdot \sqrt{\frac{11 + \sqrt{20-4}}{\sqrt{20-4}}} + \sqrt{20-4}$$

GV cho HS lên bảng thực hiện và dẫn dắt vào bài học mới.

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Tìm hiểu biến trong chương trình. Để chương trình luôn biết chính xác dữ liệu cần xử lý được lưu trữ ở vị trí nào trong bộ nhớ, các ngôn ngữ lập trình cung cấp một công cụ lập trình đó là biến nhớ. - Biến là một đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình ? Biến dùng để làm gì.	Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. Biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi	1. Biến là công cụ trong lập trình: Biến là một đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

<p>GV cho HS quan sát ví dụ 1 trong SGK để hiểu hơn về biến.</p> <p>+ Hoạt động 2: Tìm hiểu cách khai báo biến.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tất cả các biến dùng trong chương trình đều phải được khai báo ngay trong phần khai báo của chương trình. - Việc khai báo biến gồm: <ul style="list-style-type: none"> * Khai báo tên biến * Khai báo kiểu dữ liệu của biến. <p>Ví dụ: Var m,n: Integer; S, dientich: real; thongbao: String; Trong đó: Var ? M,n ? S, dientich ? thongbao ?</p> <p>Tuỳ theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau. GV cho HS trao đổi theo nhóm sau đó lên bảng thực hiện việc khai báo một số biến bất kỳ. GV gọi HS nhận xét, GV nhận xét, cho điểm HS.</p>	<p>trong khi thực hiện chương trình.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Var là từ khoá của ngôn ngữ lập trình dùng để khai báo biến. - m,n: là biến có kiểu số nguyên. - S, dientich: là các biến có kiểu số thực. - thongbao: là biến kiểu xâu <p>HS lên bảng thực hiện.</p> <p>HS nhận xét.</p>	<p>2. Khai báo biến</p> <ul style="list-style-type: none"> - Việc khai báo biến gồm: <ul style="list-style-type: none"> * Khai báo tên biến * Khai báo kiểu dữ liệu của biến. <p>Tuỳ theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau. Cú pháp trong Pascal là: var tên biến: kiểu dữ liệu;</p>
---	--	--

IV. Củng cố:

? Hãy nêu cách khai báo biến trong chương trình.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Làm bài tập 1,6/32-33/SGK

- Đọc tiếp phần 3 và 4 của bài.
VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài 4. SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được cách sử dụng biến trong chương trình Pascal
- Biết được khái niệm hằng trong ngôn ngữ lập trình và cách khai báo nó như thế nào.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng biến và hằng trong chương trình

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định tổ chức****2. Kiểm tra bài cũ:**

? Biến là gì? Nêu cách khai báo biến trong chương trình? Lấy ví dụ.

? chữa bài tập 6/33/sgk

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Tìm hiểu cách sử dụng biến trong chương trình. Các thao tác có thể thực hiện với biến là: - Gán giá trị cho biến - Tính toán với giá trị của biến. Câu lệnh gán giá trị trong các ngôn ngữ lập trình thường có dạng như thế nào? Hãy nêu ý nghĩa của các câu lệnh sau: $x:=12;$ $x:=y;$	Học sinh chú ý lắng nghe $\Rightarrow$ ghi nhớ kiến thức. Câu lệnh gán giá trị trong các ngôn ngữ lập trình có dạng: Tên biến $\leftarrow$ Biểu thức cần gán giá trị cho biến - Gán giá trị số 12 vào biến nhớ x - Gán giá trị đã lưu trong biến nhớ Y vào biến nhớ X	3. Sử dụng biến trong chương trình: Các thao tác có thể thực hiện với biến là: - Gán giá trị cho biến - Tính toán với giá trị của biến. Câu lệnh gán: Tên biến:=biểu thức;

$x := (a+b)/2;$ $x := x+1;$ + Hoạt động 2: Tìm hiểu hằng trong chương trình. - Hằng là một đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. - Ví dụ về khai báo hằng: $\text{Const pi} = 3.14;$ $\text{Bankinh} = 2;$ Trong đó: - Const ? - pi, bankinh ?	- Thực hiện phép toán tính trung bình cộng hai giá trị nằm trong hai biến nhớ a và b. Kết quả gán vào biến nhớ X. - Tăng giá trị của biến nhớ X lên một đơn vị. Kết quả gán trở lại vào biến X. Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. - Const: là từ khoá để khai báo hằng - pi, bankinh: là các hằng được gán giá trị tương ứng là 3.14 và 2.	4. Hằng: - Hằng là một đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Cú pháp khai báo: Const tên hằng=giá trị;
---	---	--

IV. Củng cố:

? Nêu các thao tác có thể thực hiện với biến.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Làm bài tập 5, 6/33/SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 6
 Ngày 01 tháng 10 năm 2018

Bài thực hành 3. KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến.
- Kết hợp được giữa lệnh Write, Writeln với Read, Readln để thực hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
- Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: số nguyên, số thực.
- Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng kết hợp giữa câu lệnh Write, Writeln với Read, Readln.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, phòng máy, máy chiếu.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định tổ chức****2. Kiểm tra bài cũ:**

? Nêu cách khai báo biến và khai báo hằng trong chương trình. Lấy ví dụ.

? Nêu các cách để gán giá trị cho biến, lấy ví dụ.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: GV Phổ biến nội dung yêu cầu chung trong tiết thực hành là khai báo và sử dụng biến, hằng. GV Yêu cầu HS đọc bài toán trong SGK ? Chương trình này cần khai báo những biến nào? HS: ... GV Gợi ý công thức cần tính: Tiền thanh toán =	HS lắng nghe HS Đọc bài toán trong SGK và nghiên cứu.	1. Viết chương trình Pascal có khai báo và sử dụng biến Bài tập 1. a, Viết chương trình

<p>Đơn giá * Số lượng + Phí dịch vụ</p> <p>GV Yêu cầu HS khởi động Pascal và gõ chương trình rồi tìm hiểu ý nghĩa của từng dòng lệnh trong chương trình.</p> <p>GV Đi các máy kiểm tra và hướng dẫn, uốn nắn HS cách soạn thảo chương trình.</p> <p>? Giải thích sơ bộ từng phần trong chương trình.</p> <p>GV nhận xét và giải thích cụ thể</p> <p>GV yêu cầu HS Lưu chương trình với tên TINHTIEN+tên lớp.PAS. Dịch và chỉnh sửa các lỗi gõ, nếu có.</p> <p>? Chạy chương trình với các bộ số và kiểm tra tính đúng của các kết quả in ra.</p> <p>? Chạy chương trình với bộ dữ liệu (1, 35000). Quan sát kết quả nhận được. Hãy thử đoán lí do tại sao chương trình cho kết quả sai.</p> <p>GV chốt lại nguyên nhân là do số lượng được khai báo kiểu số nguyên mà giá trị nhập vào lại là</p>	<p>- Khởi động Pascal và gõ chương trình.</p> <p>HS giải thích theo ý hiểu.</p> <p>HS lắng nghe.</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu</p> <p>HS thực hiện và trả lời nguyên nhân chương trình chạy sai</p> <p>HS lắng nghe ghi nhớ.</p>	<pre> program Tinh_tien; uses crt; var soluong: integer; dongia, thanh tien: real; thongbao: string; const phi=10000; begin clrscr; thongbao:='Tong so tien phai thanh toan : '; {Nhap don gia va so luong hang} write('Don gia = '); readln(dongia); write('So luong='); readln(so luong); thanh tien:= soluong*dongia+phi; (*In ra so tien phai tra*) writeln(thongbao, thanh tien:10:2); readln end. </pre> <p>b) Lưu chương trình với tên TINHTIEN.PAS.</p> <p>c) Chạy chương trình với các bộ dữ liệu (đơn giá và số lượng) như sau (1000, 20), (3500, 200), (18500, 123).</p> <p>d) Chạy chương trình với bộ dữ liệu (1, 35000).</p>
---	--	---

35000 lớn hơn kiểu số nguyên (32767) nên chương trình báo lỗi. GV chấm điểm bài thực hành của một vài HS		
---	--	--

IV. Củng cố:

- GV chiếu bài làm của một số nhóm cho cả lớp cùng xem. Gọi các nhóm khác nhận xét, cho điểm bạn. GV nhận xét cho điểm.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài và thực hành lại trên máy nếu có điều kiện.
- Đọc tiếp bài 2/35 để tiết sau tiếp tục bài thực hành.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Bài thực hành 3. KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến.
- Kết hợp được giữa lệnh Write, Writeln với Read, Readln để thực hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
- Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: số nguyên, số thực.
- Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng kết hợp giữa câu lệnh Write, Writeln với Read, Readln.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới:

- Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Giáo án, SGK, phòng máy, máy chiếu.
- Học sinh: Dụng cụ học tập, sách, vở, xem trước bài mới.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định tổ chức
2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành
3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: GV hướng dẫn HS viết chương trình theo yêu cầu bài tập. GV cho HS nêu yêu cầu của bài tập 2. ? trong bài này ta cần khai báo những biến nào và kiểu của chúng là kiểu gì. ? Nêu cú pháp khai báo. Để in ra màn hình dòng chữ 'x=' và 'y=' ta sử dụng lệnh nào. ?Để nhập vào từ bàn phím giá trị của x và giá trị của y ta viết câu lệnh nào. ? Gọi một HS lên bảng viết câu lệnh gán giá trị của x cho z. Tương tự như vậy HS nêu các phép gán còn lại. GV cho HS tham khảo chương trình trong sgk. ?Có điểm nào chưa cụ thể hợp lý trong chương trình này.</p> <p>GV chốt lại những lưu ý trong bài toán và cho HS thực hiện viết chương trình ra vở.</p> <p>+ Hoạt động 2: - Khởi động Pascal. Gõ chương trình đã viết. Chạy chương trình và kiểm tra kết quả.</p> <p>+Hoạt động 3: Kiểm tra bài làm các nhóm GV chiếu bài làm của một số nhóm lên màn hình và gọi các nhóm khác nhận xét và cho điểm bạn. GV nhận xét chốt lại và cho điểm nhóm học sinh. GV chiếu lên máy chiếu một chương trình đầy đủ cho HS tham khảo.</p>	<p>uigeli.xyz</p> <p>HS nêu yêu cầu.</p> <p>HS suy nghĩ trả lời: biến x,y,z.; kiểu số nguyên</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lên bảng viết.</p> <p>HS tham khảo chương trình. HS: không hiện ra các câu lệnh để chỉ dẫn người sử dụng nhập vào giá trị của x và y. Học sinh thực hiện viết chương trình theo nhóm.</p> <p>- Khởi động Pascal và gõ chương trình. Chạy chương trình và kiểm tra kết quả.</p> <p>HS nhận xét và cho điểm</p> <p>HS tham khảo</p>	<p>2. Thực hành việc viết một chương trình cụ thể. Bài 2: Viết chương trình nhập các số nguyên x và y, in giá trị của x và y ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của x và y rồi in ra màn hình giá trị của x và y.</p> <p>Program hoan_doi; Var x,y,z: Integer;</p> <p>Begin Read(x,y); Writeln(x,' ',y); z:=x; x:=y; y:=z;</p> <p> Writeln(x,' ',y); Readln;</p> <p>End.</p> <p>Kiểm tra bài làm các nhóm</p> <p>Chương trình tham khảo đầy đủ: Program hoan_doi; Uses crt;</p>

IV. Củng cố:

- Cho HS đọc phần tổng kết.
- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. Hướng dẫn về nhà:

- Học bài và thực hành lại nếu có điều kiện.
- Ghi nhớ những nội dung chính của phần tổng kết bài.
- Xem trước bài 10: làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm anatomy.

VI. Rút kinh nghiệm:

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

KÝ DUYỆT TUẦN 7
Ngày 08 tháng 10 năm 2018

**BÀI 10. LÀM QUEN VỚI GIẢI PHẪU CƠ THỂ NGƯỜI
BẰNG PHẦN MỀM ANATOMY (tiết 1)****I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Học sinh hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động.
- Thông qua phần mềm học sinh hiểu và khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể người.

2. Kỹ năng:

- Quan sát kĩ các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ một cách chi tiết.
- Vận dụng kiến thức đã biết để kiểm tra kiến thức của phần mềm.

3. Thái độ:

- Cẩn thận, nghiêm túc quan sát từng chi tiết các bộ phận.
- Phát triển tư duy, mở rộng sự hiểu biết.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

Học sinh có kiến thức tốt về giải phẫu cơ thể người, từ đó giúp các em học tốt ở môn Sinh học 8 hơn nữa.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK và chuẩn bị phòng máy có cài đặt phần mềm Anatomy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ**

- Em hãy nêu các kiểu dữ liệu cơ bản của Ngôn ngữ lập trình Pascal?
- Các phép toán thực hiện trên dữ liệu kiểu số? Cho bài tập HS thực hiện?

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>-Giới thiệu phần mềm thông qua các câu hỏi gợi ý SGK. ? Hãy nêu mục đích sử dụng của phần mềm. + Tìm hiểu cách khởi động và giới thiệu màn hình chính của phần mềm. ? Hãy nêu cách để khởi động phần mềm. GV giới thiệu phần mềm.</p> <p>- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm các thành phần của hệ xương. -GV thực hiện các thao tác mẫu - Màn hình xuất hiện gồm: + Nút quay về màn hình chính. + Nút quay về màn hình LEARN. + Hình mô phỏng + Thanh trượt phóng to, thu nhỏ hình mô phỏng.</p> <p>-GV gợi ý HS tự <i>Tìm hiểu cách sử dụng phần mềm.</i> Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK =>thực hiện thao tác theo yêu cầu.</p>	<p>uigeli.xyz</p> <p>-HS suy nghĩ trả lời các câu hỏi - HS so sánh tính năng của phần mềm với mô hình cụ thể ở môn Sinh học 8.</p> <p>-HS lắng nghe và ghi chép.</p> <p>-Học sinh chú ý quan sát</p> <p>-Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>-HS lên máy thực hiện lại các thao tác.</p> <p>-HS tự thực hành trên máy theo nhóm.</p>	<p>1. Cùng làm quen với phần mềm Anatomy: -Mục đích của phần mềm: +Quan sát các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ, hệ thần kinh,.. +Khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể người. -Phần mềm có hai nút lệnh Learn (học) và Exercises(bài tập) -Tám biểu tượng tương ứng với 8 chủ đề.</p> <p>2. Hệ xương: Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ SKELETAL SYSTEM để tìm hiểu về hệ xương của con người.</p> <p>a) Các thao tác trực tiếp trên mô hình mô phỏng: -Dịch chuyển - Xoay mô hình - Phóng to, thu nhỏ b)Bổ sung thêm các hệ khác vào hình mô phỏng Có thể hiển thị thêm các hệ khác.</p> <p>c) Quan sát chi tiết các hệ giải phẫu cơ thể người. - Nháy chuột vào bộ phận muốn quan sát, bộ phận này sẽ đổi màu. - Muốn hủy nháy đúp chuột bên ngoài khu vực có mô phỏng -Có thể ẩn bộ phận này khỏi mô hình</p> <p>3/ Hệ cơ</p>
	uigeli.xyz	<p>Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ MUSCULAR SYSTEM</p>

IV. CÙNG CỐ:

Công dụng của phần mềm vừa học giúp ích gì cho chúng ta?

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Về nhà xem và thực hành lại trên máy tính (Nếu HS ở nhà có máy).

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 8
Tiết 16

Ngày soạn: 08/10/2018
Ngày dạy: 20/10/2018

**BÀI 10. LÀM QUEN VỚI GIẢI PHẪU CƠ THỂ NGƯỜI
BẰNG PHẦN MỀM ANATOMY (t2)**

I. MỤC TIÊU:**1. Kiến thức:**

- Học sinh hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm.
- Thông qua phần mềm học sinh hiểu và khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể người.

2. Kỹ năng:

- Quan sát kỹ các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ tuần hoàn, hệ hô hấp, hệ tiêu hoá, hệ bài tiết... một cách chi tiết.
- Vận dụng kiến thức đã biết để kiểm tra kiến thức của phần mềm.

3. Thái độ:

- Cẩn thận, nghiêm túc quan sát từng chi tiết các bộ phận.
- Phát triển tư duy, mở rộng sự hiểu biết.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học. Học sinh có kiến thức tốt về giải phẫu cơ thể người, từ đó giúp các em học tốt ở môn Sinh học 8 hơn nữa.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK và chuẩn bị phòng máy có cài đặt phần mềm Anatomy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra bài cũ (không).
3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Ghi bảng
<p>- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm các thành phần của hệ tuần hoàn.</p> <p>-GV gợi ý HS tự <i>Tìm hiểu cách sử dụng phần mềm.</i> Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => thực hiện thao tác theo yêu cầu.</p> <p>- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm để tìm hiểu hệ hô hấp</p> <p>-Nêu chức năng của hệ hô hấp?</p> <p>- Các bộ phận của hệ hô hấp?</p> <p>-Chức năng mô phỏng hoạt động của hệ hô hấp.</p> <p>- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm để tìm hiểu hệ tiêu hoá</p> <p>-Nêu chức năng của hệ tiêu hoá?</p> <p>- Các bộ phận của hệ tiêu hoá?</p> <p>-Chức năng mô phỏng hoạt động của hệ tiêu hoá.</p> <p>- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm để tìm hiểu hệ bài tiết</p>	<p>-Học sinh chú ý quan sát</p> <p>-Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>-HS lên máy tìm hiểu cấu tạo, hoạt động quả tim của người</p> <p>-Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>- HS lên máy tìm hiểu cấu tạo, hoạt động của hệ hô hấp.</p> <p>-Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>- HS lên máy tìm hiểu cấu tạo, hoạt động của hệ hô hấp</p> <p>-Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>- HS lên máy tìm hiểu cấu tạo, hoạt động của hệ bài tiết</p>	<p>4/ Hệ tuần hoàn:</p> <p>- Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ CIRCULATORY SYSTEM để tìm hiểu về hệ xương của con người.</p> <p>- Chức năng giúp lưu thông máu đi khắp cơ thể để nuôi từng tế bào.</p> <p>5/ Hệ hô hấp</p> <p>-Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ RESPIRATORY SYSTEM để tìm hiểu về hệ hô hấp.</p> <p>-Hệ hô hấp có chức năng đặc biệt là làm giàu oxi trong máu thông qua trao đổi chất với bên ngoài, ví dụ hít thở không khí. Thông qua histt thở, hệ hô hấp lấy Oxi đưa vào máu và sau đó lấy CO₂ trong máu để thải ra ngoài.</p> <p>6/ Hệ tiêu hoá</p> <p>-Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ DIGESTIVE SYSTEM để tìm hiểu hệ tiêu hoá.</p> <p>- Chức năng là tiếp quản thức ăn từ miệng và tiêu hoá, hấp thụ, biến thức ăn thành năng lượng đi nuôi cơ thể.</p> <p>7/ Hệ bài tiết</p> <p>-Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ EXCRETOR SYSTEM để tìm hiểu hệ bài tiết.</p> <p>-Chức năng thải các chất độc ra bên ngoài cơ thể.</p>

IV. Củng cố:

Công dụng của phần mềm vừa học giúp ích gì cho chúng ta?

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Học bài kết hợp SGK
- Về nhà xem và thực hành lại trên máy tính (Nếu HS ở nhà có máy).
- Đọc phần tiếp theo của bài.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

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

KÝ DUYỆT TUẦN 8
Ngày 15 tháng 10 năm 2018

BÀI 10. LÀM QUEN VỚI GIẢI PHẪU CƠ THỂ NGƯỜI BẰNG PHẦN MỀM ANATOMY (t3)

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức:

- Thông qua phần mềm học sinh hiểu và khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể người ở hệ thần kinh.
- Chức năng mô phỏng hoạt động của một phần xạ thần kinh không điều kiện

2. Kỹ năng:

- Quan sát kỹ các hệ thần kinh một cách chi tiết.
- Vận dụng kiến thức đã biết để kiểm tra kiến thức của phần mềm.

3. Thái độ:

- Cẩn thận, nghiêm túc quan sát từng chi tiết các bộ phận.
- Phát triển tư duy, mở rộng sự hiểu biết.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học. Học sinh có kiến thức tốt về giải phẫu cơ thể người, từ đó giúp các em học tốt ở môn Sinh học 8 hơn nữa.

II. Chuẩn bị:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK và chuẩn bị phòng máy có cài đặt phần mềm Anatomy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. Hoạt động dạy - học :

1. Ổn định lớp(1')

2. Kiểm tra bài cũ (không).

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Ghi bảng
- Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm các thành phần của hệ thần kinh. -GV gợi ý HS tự <i>Tìm hiểu cách sử dụng phần mềm.</i> Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => thực hiện thao tác theo yêu cầu.	-Học sinh chú ý quan sát -Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. -HS lên máy tìm hiểu cấu tạo, hoạt động mô phỏng của một phần xạ thần kinh không điều kiện.	8/ Hệ thần kinh: -Nháy chuột vào biểu tượng có dòng chữ NERVOUS SYSTEM để tìm hiểu về hệ thần kinh của con người. - Các bộ phận chính của hệ thần kinh
-GV hướng dẫn HS trả lời các câu hỏi trong SGK trang 90 để	-HS suy nghĩ trả lời các câu hỏi dựa vào	Câu 4: Vì sao thức ăn qua đường miệng không bị

<p>HS khắc sâu kiến thức.</p> <p>Câu 1: Trình bày lại hoạt động của các hệ thống:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hệ tuần hoàn - Hệ hô hấp - Hệ tiêu hoá - Hệ bài tiết - Hệ thần kinh <p>Câu 2: Trong hệ xương của con người, xương nào dài nhất, xương nào dài thứ hai?</p> <p>Câu 3: Trong quả tim người có mấy cái van lớn? Các van này nằm ở bộ phận nào trong trái tim? Công dụng của các van này là gì?</p>	<p>phần mềm.</p>	<p>chui vào khí quản?</p> <p>Câu 5: Em hãy tra cứu từ điển để tìm tên tiếng Việt tương ứng cho các bộ phận sau của ruột già: ileum-cecum-ascending colon- transverse colon- descending colon-sigmoid colon-rectum.</p> <p>Câu 6: Thận đóng vai trò gì trong hệ bài tiết? Em hãy giải thích vì sao trong các hình vẽ mô tả chức năng của thận, các động mạch đi vào được tô màu đỏ, tĩnh mạch đi ra màu xanh? Ngược lại với phổi, động mạch đi vào được tô màu xanh, tĩnh mạch đi ra thì tô màu đỏ?</p> <p>Câu 7: Trong cơ thể người, cơ nào khỏe nhất? Cơ nào dài nhất?</p>
--	------------------	--

IV. Củng cố:

Công dụng của phần mềm vừa học giúp ích gì cho chúng ta?
Em thích nhất phần nào trong bài?

V. Hướng dẫn về nhà:

- Học bài kết hợp SGK
- Về nhà xem và thực hành lại trên máy tính (Nếu HS ở nhà có máy).

VI. RÚT KINH NGHIỆM

.....

.....

.....

BÀI 10. LÀM QUEN VỚI GIẢI PHẪU CƠ THỂ NGƯỜI BẰNG PHẦN MỀM ANATOMY (t4)

I. Mục tiêu:

1. Kiến thức:

- Thông qua phần mềm học sinh hiểu về các hệ trong giải phẫu người để làm bài tập kiểm tra kiến thức qua ba dạng bài: Find, Quiz và Test.

2. Kỹ năng:

- Vận dụng kiến thức đã biết để hoàn thành tốt phần kiểm tra kiến thức của phần mềm.

3. Thái độ:

- Cẩn thận, nghiêm túc từng câu hỏi
- Phát triển tư duy, mở rộng sự hiểu biết.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học. Học sinh có kiến thức tốt về giải phẫu cơ thể người, từ đó giúp các em học tốt ở môn Sinh học 8 hơn nữa.

II. Chuẩn bị:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK và chuẩn bị phòng máy có cài đặt phần mềm Anatomy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. Hoạt động dạy - học :

1. Ổn định lớp(1')

2. Kiểm tra bài cũ (không).

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Ghi bảng
<ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu HS đọc SGK - <i>Tìm hiểu các dạng câu hỏi kiểm tra của phần mềm.</i> <p>Yêu cầu học sinh nghiên cứu => thực hiện thao tác theo yêu cầu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -HS nháy chuột chọn một trong các biểu tượng trong màn hình kiểm tra. + Lựa chọn chủ đề + Chọn thời gian làm bài. + Chọn số câu hỏi (mặc định là 5 câu) - Học sinh chú ý quan sát đọc kĩ câu hỏi - 	<p>1/ Dạng câu hỏi Find_ Tìm bộ phận theo tên: - Có dạng Look for <tên bộ phận>.</p> <p>2/ Dạng câu hỏi Quiz_ Tìm bộ phận theo chức năng: Đây là câu hỏi ngắn, yêu cầu người dùng tìm một bộ phận theo một tính năng nào đó.</p> <p>3/ Dạng câu hỏi Test: nhận dạng bộ phận đã đánh dấu trên màn hình. Trên màn hình xuất hiện một hình ảnh, trong đó có một bộ phận đã được đánh dấu, có 4 đáp án, chọn một</p>

		đáp án đúng.
GV tuyên dương- nhận xét- rút kinh nghiệm cho HS	HS tự nhận xét- đánh giá qua lại lẫn nhau	

IV.Củng cố:

Công dụng của phần mềm vừa học giúp ích gì cho chúng ta?
Em thấy thích nhất phần nào trong bài?

V.Hướng dẫn về nhà:

- Học bài kết hợp SGK
- Về nhà xem và thực hành lại trên máy tính (Nếu HS ở nhà có máy).

VI. RÚT KINH NGHIỆM

KÝ DUYỆT TUẦN 9
Ngày 22 tháng 10 năm 2018

Bài 5. TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng phân tích và xác định bài toán

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp(1')****2. Kiểm tra bài cũ (không).****3. Bài mới**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu khái niệm bài toán</i></p> <p>? Bài toán là khái niệm quen thuộc ta thường gặp ở những môn học nào?</p> <p>? Em hãy cho những ví dụ về bài toán</p> <p>- Tuy nhiên, hằng ngày ta thường gặp và giải quyết các công việc đa dạng hơn nhiều như lập bảng cửu chương, lập bảng điểm của các bạn trong lớp...</p> <p>- Giáo viên phân tích => yêu cầu học sinh đưa ra khái niệm bài toán.</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu cách xác định bài toán.</i></p> <p>- Để giải quyết được một bài toán cụ thể, người ta</p>	<p>+ Bài toán là khái niệm ta thường gặp ở các môn như: toán, vật lý, hoá học...</p> <p>Ví dụ như: tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 100, tính quãng đường ô tô đi được trong 3 giờ với vận tốc 60 km/giờ.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Ta có thể hiểu bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe =></p>	<p>1. Bài toán và xác định bài toán:</p> <p>a) Bài toán:</p> <p>- Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần giải quyết</p> <p>b) Xác định bài toán:</p>

<p>cần xác định bài toán, tức là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả thu được.</p> <p>Ví dụ 1: Để tính diện tích tam giác ta cần xác định:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Điều kiện cho trước: một cạnh và đường cao tương ứng của cạnh đó. - Kết quả thu được: Diện tích hình tam giác. <p>Ví dụ 2: Bài toán tìm đường đi tránh các điểm tắc nghẽn giao thông.</p> <p>? Em hãy xác định bài toán đó.</p> <p>Ví dụ 3: Đối với bài toán nấu một món ăn</p>	<p>ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Điều kiện cho trước: Vị trí nghẽn giao thông và các con đường có thể đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới. - Kết quả thu được: Đường đi từ vị trí hiện tại tới vị trí cần tới mà không qua điểm nghẽn giao thông. - Điều kiện cho trước: Các thực phẩm hiện có (trứng, mỡ, mắm, muối, rau...) - Kết quả thu được: một món ăn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Để giải quyết được một bài toán cụ thể, người ta cần xác định bài toán, tức là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả thu được.
---	---	---

IV. Củng cố: (5phút)

? Hãy nêu khái niệm bài toán, để giải quyết được một bài toán cụ thể ta phải làm gì

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Bài 5. TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được các bước giải một bài toán trên máy tính, thế nào là thuật toán?

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng lập các bước giải một bài toán đơn giản.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

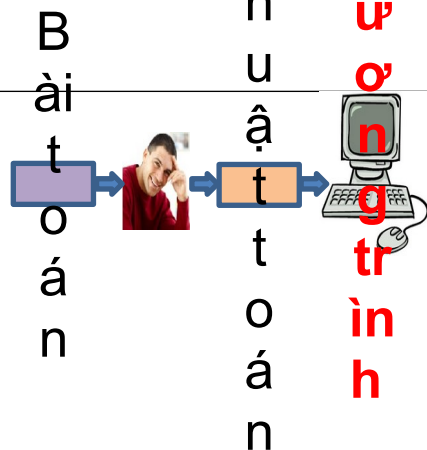
+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp(1')**

2. Kiểm tra bài cũ(5p) ? Hãy nêu khái niệm bài toán, để giải quyết được một bài toán cụ thể ta phải làm gì.

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu khái niệm thuật toán</p> <p>- Việc dùng máy tính giải một bài toán nào đó chính là đưa cho máy tính dãy hữu hạn các thao tác đơn giản mà nó có thể thực hiện được để từ các điều kiện cho trước ta nhận được kết quả cần thu được => đưa ra khái niệm thuật toán.</p>	<p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến</p>	<p>2</p> <p>Quá trình giải bài toán trên máy tính.</p> <p>a)</p>

<p>Bài toán</p> 	<p>Thuật toán</p> <p>Chương trình</p>	<p>thức .</p> <p>+ Dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán được gọi là thuật toán .</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>+ Quá</p> <p>Khái niệm thuật toán : Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán .</p> <p>b) Quá trình giải bài toán trên</p>
<p>- Nói cách khác, thuật toán là các bước để giải một bài toán, còn chương trình chỉ là thể hiện của thuật toán trong một ngôn ngữ lập trình cụ thể.</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu quá trình giải bài toán trên máy tính.</i></p> <p>- Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => quá trình giải bài toán trên máy tính.</p> <p>- Viết chương trình là thể hiện thuật toán bằng một ngôn ngữ lập trình sao cho máy tính có thể hiểu và thực hiện.</p>		

	<p>trình giải bài toán trên máy tính gồm các bướ c sau: -</p> <p><i>Xác định bài toán</i> :</p> <p>Từ phát biểu của bài toán , ta xác định đâu là thôn g tin đã cho và đâu là thôn g tin cần tìm.</p> <p>-</p> <p><i>Mô tả thuậ t toán</i> :</p>	<p>máy tính : +</p> <p>Quá trìn h</p> <p>giải bài toán trên máy tính gồm :</p> <p>-</p> <p>Xác định bài toán</p> <p>-</p> <p>Mô tả thuậ t toán .</p> <p>-</p> <p>Viết chư ơng trìn h</p>
--	--	--

	<p>Tìm cách giải bài toán và diễn tả bản g các lệnh cần phải thực hiện .</p> <p>- <i>Viết chương trình h:</i></p> <p>Dựa vào mô tả thuật toán ở trên, ta viết chương trình bản g một ngôn n ngữ lập trình mà ta</p>	
--	--	--

	biết. Học sinh chú ý lắng ngh e.	
--	---	--

IV. CỬNG CỐ: (5phút)

? Hãy nêu khái niệm thuật toán và quá trình giải bài toán trên máy tính.
? phần nào trong chương trình làm em thấy thích nhất.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 10
Ngày 29 tháng 10 năm 2018

Bài 5. TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng mô tả thuật toán.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp(1')**

2. Kiểm tra bài cũ(5p) ? Hãy nêu khái niệm thuật toán và quá trình giải bài toán trên máy tính.

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu khái niệm thuật toán ? Em hãy nêu lại khái niệm thuật toán.</p> <p>+ Hoạt động 2: Tìm hiểu cách mô tả thuật toán. ? Nêu những bước phải làm để nấu cơm. - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => quá trình giải bài toán trên máy tính.</p> <p>- Cách liệt kê các bước như trên là một phương pháp thường dùng để mô tả thuật toán</p>	<p>+ Thuật toán là dãy các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.</p> <p>B1: vo gạo B2: cho gạo vào nồi B3: Cho nồi vào nấu B4: Cho cơm vào bát</p>	<p>2. Thuật toán và mô tả thuật toán: + Thuật toán là dãy các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.</p> <p>+ Ví dụ 1: Mô tả thuật toán để liệt kê các bước pha trà mời khách.</p>

<p>? Em hãy mô tả thuật toán để liệt kê các bước pha trà mời khách.</p> <p>- Nếu không có mô tả gì khác trong thuật toán, các bước của thuật toán được thực hiện một cách tuần tự theo trình tự như đã được chỉ ra.</p> <p>- Ví dụ: Hãy nêu thuật toán để làm món trứng tráng.</p>	<p>- INPUT: Trà, nước sôi, ấm và chén.</p> <p>- OUTPUT: Chén trà đã pha để mời khách.</p> <p>- Bước 1. Tráng ấm, chén bằng nước sôi.</p> <p>- Bước 2. Cho trà vào ấm.</p> <p>- Bước 3. Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 đến 4 phút.</p> <p>- Bước 4. Rót trà ra chén để mời khách.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>- INPUT: Trứng, dầu ăn, muối và hành.</p> <p>- OUTPUT: Trứng tráng.</p> <p>- Bước 1. Đập trứng, tách vỏ và cho trứng vào bát.</p> <p>- Bước 2. Cho một chút muối và hành tươi thái nhỏ vào bát trứng. Dùng đũa khuấy mạnh cho đến khi đều.</p> <p>- Bước 3. Cho một thìa dầu ăn vào chảo, đun nóng đều rồi đổ trứng vào đun tiếp trong 3 phút.</p> <p>- Bước 4. Lật mặt trên của miếng trứng úp xuống dưới. Đun tiếp trong khoảng 1 phút.</p> <p>- Bước 5. Lấy trứng ra đĩa.</p>	<p>+ Nêu thuật toán để làm món trứng tráng.</p>
--	--	---

IV. Củng cố:

? Hãy cho một ví dụ về công việc trong cuộc sống và hãy mô tả thuật toán để thực hiện công việc đó.

? Em thích nhất phần nào trong bài.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà học bài, kết hợp SGK.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài 5. TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Tìm hiểu một số ví dụ về thuật toán.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

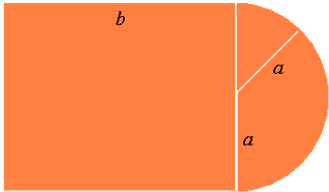
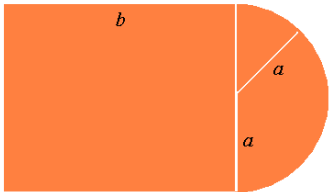
+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ:**

? Hãy cho một ví dụ về công việc trong cuộc sống và hãy mô tả thuật toán để thực hiện công việc đó.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu ví dụ 1.</i></p> <p>- Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng $2a$, chiều dài b và một hình bán nguyệt bán kính a như hình dưới đây:</p>  <p>? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A</p>	<p>+ Học sinh lắng nghe, xác định yêu cầu của bài toán.</p> <p>+ Thuật toán để tìm diện tích của hình A gồm các bước sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Input: Số a là $\frac{1}{2}$ chiều rộng của hình chữ nhật và là bán kính của hình bán nguyệt, b là chiều dài của hình chữ nhật. - Output: Diện tích của hình A. 	<p>4. Một số ví dụ về thuật toán</p> <p>- Ví dụ 1: Một hình A được ghép từ một hình chữ nhật với chiều rộng $2a$, chiều dài b và một hình bán nguyệt bán kính a như hình dưới đây:</p>  <p>? Em hãy nêu thuật toán để tính diện tích của hình A</p>

<p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu ví dụ 2.</i></p> <p>- Tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên.</p> <p>Dùng biến SUM để lưu giá trị của tổng. Đầu tiên gán cho SUM có giá trị = 0. Tiếp theo lần lượt thêm các giá trị 1,2,3,...100 vào SUM.</p> <p>? Nêu thuật toán</p> <p>- Thuật toán trên vẫn đúng nhưng quá dài dòng. Ta có thể mô tả thuật toán ngắn gọn hơn như sau:</p> <p>Bước 1. $SUM \leftarrow 0$; $i \leftarrow 0$.</p> <p>Bước 2. $i \leftarrow i + 1$.</p> <p>Bước 3. Nếu $i \leq 100$, thì $SUM \leftarrow SUM + i$ và quay lại bước 2.</p> <p>Bước 4. Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán.</p>	<p>Bước 1. Tính $S_1 = 2a \times b$ {Tính diện tích hình chữ nhật}</p> <p>Bước 2. Tính $S_2 = \pi a^2/2$ {Tính diện tích hình bán nguyệt}</p> <p>Bước 3. Tính kết quả $S = S_1 + S_2$. và kết thúc</p> <p>- Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Bước 1. $SUM \leftarrow 0$.</p> <p>Bước 2. $SUM \leftarrow SUM + 1$..</p> <p>...</p> <p>Bước 101. $SUM \leftarrow SUM + 100$.</p>	<p>Ví dụ 2: Viết thuật toán tính tổng 100 số tự nhiên đầu tiên.</p>
--	--	---

IV. Củng cố:

? Cho hai số thực a và b. Hãy cho biết kết quả so sánh hai số đó dưới dạng “a lớn hơn b”, “a nhỏ hơn b” hoặc “a bằng b”. Hãy viết thuật toán để thực hiện bài toán đó.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà học bài, kết hợp SGK.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 11
Ngày 05 tháng 11 năm 2018

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- HS nghiêm túc trong học tập và nghiên cứu bài học, giáo dục học sinh tính sáng tạo, tích cực trong học tập, lòng yêu thích bộ môn.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ: trong tiết học****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Củng cố lại một số kiến thức đã học ? Trong Pascal có những kiểu dữ liệu cơ bản nào.</p>	<p>* Kiểu dữ liệu cơ bản :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integer : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự 	<p>1. Củng cố lại một số kiến thức đã học. * Kiểu dữ liệu cơ bản :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integer : Số nguyên - Real : Số thực - Char : Kí tự - String : Xâu kí tự
<p>? Hãy nêu các phép toán cơ bản.</p>	<p>* Các phép toán cơ bản :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod. 	<p>* Các phép toán cơ bản :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cộng : + - Trừ : - - Nhân : * - Chia : / - Chia lấy phần nguyên, phần dư : Div, mod.
<p>+ Hoạt động 2: Vận dụng để làm một số bài tập. - Bài 1: Dãy số 2010 có thể là dữ liệu kiểu nào?</p>	<p>Dãy chữ số 2010 có thể là dữ liệu kiểu dữ liệu số nguyên, số thực hoặc kiểu xâu kí tự.</p>	<p>2. Vận dụng để làm một số bài tập. - Bài 1: Dãy số 2010 có thể là dữ liệu kiểu nào?</p>

<p>Bài 2. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.</p> <p>a) $\frac{a}{b} + \frac{c}{d}$;</p> <p>b) $ax^2 + bx + c$; $ax^2 + bx + c$;</p> <p>c) $\frac{1}{x} - \frac{a}{5}(b+2)$;</p> <p>d) $(a^2 + b)(1+c)^3$</p>	<p>Tuy nhiên, để chương trình dịch Turbo Pascal hiểu 2010 là dữ liệu kiểu xâu, chúng ta phải viết dãy số này trong cặp dấu nháy đơn (').</p> <pre>var a: real; b: integer; c: string; begin writeln('2010'); writeln(2010); a:=2010; b:=2010; c:='2010' end.</pre> <p>a) $a/b+c/d$;</p> <p>b) $a*x*x+b*x+c$; $a*x*x+b*x+c$</p> <p>c) $1/x-a/5*(b+2)$;</p> <p>d) $(a*a+b)*(1+c)*(1+c)*(1+c)$</p>	<p>Bài 2. Viết các biểu thức toán học sau đây dưới dạng biểu thức trong Pascal.</p> <p>a) $\frac{a}{b} + \frac{c}{d}$;</p> <p>b) $ax^2 + bx + c$; $ax^2 + bx + c$;</p> <p>c) $\frac{1}{x} - \frac{a}{5}(b+2)$;</p> <p>d) $(a^2 + b)(1+c)^3$</p>
---	--	---

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà ôn lại tất cả các kiến thức đã học, tiết sau kiểm tra 1 tiết

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

.....

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ: trong tiết học****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Củng cố lại một số kiến thức đã học ?thế nào là tên hợp lệ trong pascal, nêu ví dụ ?Cấu trúc chung của một chương trình Pascal gồm mấy phần. ? Nêu cú pháp khai báo biến và hằng ?Có những cách nào để đưa giá trị vào cho biến	HS: Không bắt đầu bằng số, không chứa ký tự trống, không trùng với các từ khóa HS: Gồm có 2 phần: phần khai báo và phần thân. HS: var tên biến kiểu dữ liệu; const tên hằng = giá trị; HS: gán bằng câu lệnh gán và cách 2 là nhập giá trị vào từ bàn phím.	1. Củng cố lại một số kiến thức đã học. - Tên hợp lệ trong chương trình Pascal. - cấu trúc chung của chương trình. - Cách sử dụng biến trong chương trình
+ Hoạt động 2: Vận dụng để làm một số bài tập. GV cho HS hoạt động nhóm làm bài 1. GV gọi các nhóm khác nhận xét bài làm của bạn.	HS hoạt động nhóm để tìm ra lỗi. Các nhóm trình bày kết quả. HS nhận xét bài làm	2. Vận dụng để làm một số bài tập. Bài 1: Hãy chỉ ra lỗi và sửa lỗi trong chương trình sau : Const pi:=3.1416; Var cv,dt:integer R:real;

<p>GV nhận xét, cho điểm một số nhóm làm bài tốt.</p> <p>GV cho HS ngồi cùng một máy thảo luận cùng làm bài và viết chương trình vào máy để kiểm tra kết quả.</p> <p>Sau một thời gian GV kiểm tra bài làm của các nhóm bằng cách chiếu lên màn chiếu để cả lớp cùng theo dõi và nhận xét. GV nhận xét và đưa ra bài mẫu</p> <pre> Program tinhtoan; Var a,h : interger; S : real; Begin Clrscr; Write('Nhap canh day và chieu cao : '); Readln (a,h); S:=(a*h)/2; Writeln(' Dien tich hinh tam giac la : ',S:5:1); Readln; End. </pre>	<p>HS làm việc theo nhóm của mình.</p> <p>HS nhận xét.</p> <p>HS sửa lỗi có trong chương trình và chạy lại bài, ghi vở</p>	<pre> Begin Clrscr; R=5.5 Cv=2*pi*r; Dt=pi*r*r; Writeln('Chu vi la:= cv'); Writeln('Dien tich la:=dt'); Readln End. </pre> <p>Bài 2: Viết chương trình tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h (a và h là các số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím).</p>
---	--	---

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Ôn lại các bài đã học để tiết sau kiểm tra một tiết.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

.....

KÝ DUYỆT TUẦN 12

Ngày 12 tháng 11 năm 2018

KIỂM TRA MỘT TIẾT

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh
3. Phát đề kiểm tra
4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.
5. thu bài kiểm tra, nhận xét giờ kiểm tra.

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Xem lại nội dung bài kiểm tra.
- Đọc trước bài 6: Câu lệnh điều kiện

V. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Bài 6. CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức:*

- Biết một số hoạt động phụ thuộc vào điều kiện, tính đúng hoặc sai của các điều kiện, điều kiện và các phép so sánh.

2. *Kỹ năng:*

- Rèn luyện kỹ năng bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong Pascal.

3. *Thái độ:*

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

4. *Năng lực hướng tới:* - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra bài cũ:

? Cho hai số thực a và b . Hãy cho biết kết quả so sánh hai số đó dưới dạng “ a lớn hơn b ”, “ a nhỏ hơn b ” hoặc “ a bằng b ”. Hãy viết thuật toán để thực hiện bài toán đó.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu những hoạt động phụ thuộc vào điều kiện.</i></p> <p>? Cho ví dụ về một hoạt động phụ thuộc điều kiện ?</p> <p>- Từ “nếu” trong các câu trên được dùng để chỉ một “điều kiện” và các hoạt động tiếp theo sau sẽ phụ thuộc vào điều kiện đó</p> <p>? Nêu các điều kiện và các hoạt động phụ thuộc điều kiện trong các ví dụ trên .</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu điều kiện và phép so sánh</i></p> <p>- Mỗi điều kiện nói trên được mô tả dưới dạng một phát biểu . Hoạt động tiếp theo phụ thuộc vào kết quả kiểm tra phát biểu đó đúng hay sai . Vậy kết quả kiểm tra có thể là gì ?</p> <p>? Cho ví dụ.</p> <p>+ Hoạt động 3: <i>Tìm hiểu điều kiện và phép so sánh.</i></p> <p>- Các phép so sánh có vai trò rất quan trọng trong việc mô tả thuật toán và lập trình.</p> <p>? Ta thường sử dụng các kí hiệu toán học nào để so sánh.</p> <p>- Ví dụ : Nếu $a > b$, phép so sánh đúng thì in giá trị của a ra màn hình ; ngược lại in giá trị của b ra màn hình (có nghĩa là phép so sánh cho kết quả sai).</p>	<p>+ Nếu chiều nay trời không mưa, em sẽ đi chơi bóng.</p> <p>+ Nếu em bị ốm, em sẽ nghỉ học</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Các điều kiện : chiều nay trời không mưa, em bị ốm.</p> <p>+ Các hoạt động phụ thuộc điều kiện : em sẽ đi chơi bóng, em sẽ nghỉ học.</p> <p>- Khi đưa ra câu điều kiện , kết quả kiểm tra là đúng, ta nói điều kiện được thoả mãn, còn khi kết quả kiểm tra là sai, ta nói điều kiện không thoả mãn.</p> <p>+ Ví dụ :</p> <p>- Nếu nháy nút “x” ở góc trên, bên phải cửa sổ, (thì) cửa sổ sẽ được đóng lại.</p> <p>- Nếu $X > 5$, (thì hãy) in giá trị X ra màn hình.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Để so sánh ta thường sử dụng các kí hiệu toán học như: $<$, $>$, $=$, $<>$, $<=$, $>=$.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe</p>	<p>1. Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện:</p> <p>Có những hoạt động chỉ được thực hiện khi một điều kiện cụ thể được xảy ra.</p> <p>2. Điều kiện và phép so sánh:</p> <p>+ Để so sánh ta thường sử dụng các kí hiệu toán học như: $<$, $>$, $=$, $<>$, $<=$, $>=$.</p>

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 13
Ngày 21 tháng 11 năm 2018

Ví dụ 3: Trong ví dụ 2, chúng ta biết rằng nếu tổng số tiền không nhỏ hơn 100 nghìn đồng, khách hàng sẽ được giảm 30% tổng số tiền phải thanh toán. Giả sử thêm vào đó, cửa hàng giảm 10% cho những khách chỉ mua với tổng số tiền không đến 100 nghìn đồng.

? Em hãy mô tả hoạt động trên.

- Cách thể hiện hoạt động phụ thuộc vào điều kiện như trong ví dụ 2 được gọi cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu còn trong ví dụ 3 gọi là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

+ **Hoạt động 2:** *Tìm hiểu câu lệnh điều kiện.*

- ? Câu lệnh điều kiện có mấy dạng.

* Dạng thiếu.

- Cú pháp:

**IF <điều kiện> then
 <câu lệnh>;**

- Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó bị bỏ qua.

+ Mô tả hoạt động tính tiền cho khách:

- **B1.** Tính tổng số tiền T khách hàng đã mua sách.

- **B2.** Nếu $T \geq 100000$, số tiền phải thanh toán là $70\% \times T$; ngược lại, số tiền phải thanh toán là $90\% \times T$

- **B3.** In hoá đơn.

+ Học sinh chú ý lắng nghe
=> ghi nhớ kiến thức.

+ Câu lệnh điều kiện có 2 dạng là dạng thiếu và dạng đủ.

+ Học sinh chú ý lắng nghe
=> ghi nhớ kiến thức.

Hình 1.33b SGK/48
Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

Cấu trúc rẽ nhánh cho phép thay đổi thứ tự thực hiện tuần tự các bước trong thuật toán. Cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng: dạng thiếu và dạng đủ.

4. Câu lệnh điều kiện:

a) Dạng thiếu:

- Cú pháp:

**IF <điều kiện> then
 <câu lệnh>;**

- Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó

<p>- Ví dụ: giả sử cần in số a ra màn hình giá trị của a. Nếu $a > b$ thì in ra màn hình nếu $a > b$. * Dạng đủ: - Cú pháp: If <điều kiện> then <câu lệnh 1> Else <câu lệnh 2>; - Hoạt động?</p>	<p>+ Thể hiện dạng thiếu trong Pascal. If $a > b$ then Writeln(a);</p> <p>+ Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh 2 sẽ được thực hiện.</p>	<p>bị bỏ qua.</p> <p>b) Dạng đủ: - Cú pháp: If <điều kiện> then <câu lệnh 1> Else <câu lệnh 2>; - Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh 2 sẽ được thực hiện.</p>
--	---	--

IV. Củng cố: (5 phút)

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

Làm các bài tập 5, 6/sgk/51

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK.
- làm bài tập 7/51/sgk

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 14
Tiết 28

Ngày soạn: 21/11/2018
Ngày dạy: 28/11/2018

Bài thực hành 4. SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. **Năng lực hướng tới:** - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra bài cũ:

Trong khi thực hành

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Ôn lại câu lệnh điều kiện</p> <p>? Nêu cú pháp và hoạt động của câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ.</p>	<p>a) Dạng thiếu:</p> <p>- Cú pháp:</p> <p>IF <điều kiện> then <câu lệnh>;</p> <p>- Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh đó bị bỏ qua.</p> <p>b) Dạng đủ:</p> <p>- Cú pháp:</p> <p>If <điều kiện> then <câu lệnh 1> Else <câu lệnh 2>;</p> <p>- Hoạt động: Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện được thỏa mãn, chương trình sẽ thực hiện câu lệnh 1 sau từ khoá then, ngược lại câu lệnh 2 sẽ được thực hiện.</p>	<p>I. Ôn tập lý thuyết</p>
<p>+Hoạt động 2: Làm bài tập 1/52</p> <p>- Viết chương trình nhập hai số nguyên a và b khác nhau từ bàn phím và in hai số đó ra màn hình theo thứ tự không giảm</p> <p>- Gõ chương trình sau:</p> <pre>program sapxep ; uses crt ; var a,b : integer ; begin clrscr ; write('Nhập số a : ');</pre>	<p>+ Học sinh chú ý lắng nghe</p> <p>+ Học sinh độc lập gõ chương trình vào máy</p>	<p>II. Thực hành</p>

<pre> readln(a) ; write('Nhap so b : '); readln(b) ; if a < b then write(a, ' ', b) else writeln(b, ' ', a) ; readln ; end. - Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình. - Dịch và chạy chương trình </pre>	<pre> + Học sinh tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình theo yêu cầu của giáo viên. + Nhấn F9 để dịch và nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình. </pre>	
---	--	--

IV. Nhận xét (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Tiết sau thực hành: “ Bài thực hành số 4” (tt)

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 14
Ngày 26 tháng 11 năm 2018

Bài thực hành 4. SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then và câu lệnh if then lồng nhau.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.**II. CHUẨN BỊ:**

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ:**

Trong khi thực hành

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Làm bài tập 2/53 - Yêu cầu học sinh viết và gõ chương trình vào máy.	+ Viết và gõ chương trình vào máy. <pre> Program Ai_cao_hon; Var long, trang: real; Begin Clrscr; Writeln('Nhập chiều cao của Long: '); Readln(long); Writeln('Nhập chiều cao của Trang'); Readln(trang); If long>trang then Writeln('bạn Long cao hơn'); If Long<trang then Writeln('ban Trang cao hơn') </pre>	Làm bài tập 2/53 - Viết chương trình nhập chiều cao của hai bạn Long và Trang, in ra màn kết quả so sánh chiều cao của 2 bạn. a. Gõ chương trình vào máy

<p>GV yêu cầu HS lưu tên chương trình, dịch và sửa lỗi nếu có.</p> <p>?Nêu nhận xét khi các em chạy với các bộ dữ liệu đó</p> <p>GV cho HS tham khảo và tìm hiểu ý nghĩa của đoạn chương trình IF Long>trang then writeln('ban long cao hon') else if long < trang then writeln('ban trang cao hon') else writeln('hai ban cao bang nhau'); GV chốt lại: đây là câu lệnh if then lồng nhau. GV giải thích cho HS hiểu về câu lệnh if ... then lồng nhau.</p>	<p>Else Writeln('hai ban bang nhau'); Readln; End. + Học sinh lưu, sửa lỗi và chạy chương trình theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>HS: với bộ dữ liệu 1 và 3 thì đúng còn với bộ dữ liệu 2 thì chương trình in ra hai thông báo: <i>"bạn long cao hơn"</i> và <i>"hai bạn cao bằng nhau"</i></p> <p>HS tìm hiểu và sửa luôn trong chương trình.</p> <p>HS lắng nghe, ghi nhớ.</p>	<p>b. Lưu chương trình với tên aicaohon+ tên lớp.pas. Dịch và sửa lỗi chương trình nếu có.</p> <p>c. chạy chương trình với các bộ dữ liệu (1.5,1.6) (1.6, 1.5); (1.6, 1.6) quan sát kết quả nhận được và nhận xét. Tìm chỗ chưa đúng trong chương trình.</p> <p>d. Sửa lại chương trình để có kết quả đúng.</p> <p>• Cú pháp Lệnh if.... then lồng nhau: <i>If <điều kiện 1> then <câu lệnh 1> else If <điều kiện 2> then <câu lệnh 2> else <câu lệnh 3></i></p>
--	---	--

Nhận xét (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà xem lại bài, thực hành lại cho thành thạo.
- Chuẩn bị trước bài 3/54/sgk.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

Bài thực hành 4. SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then. và cách sử dụng từ khóa AND để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ:**

Trong khi thực hành

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Làm bài tập 3/54</p> <p>? Để ba số là ba cạnh của một tam giác ta cần điều kiện gì.</p> <p>GV cho HS tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình.</p> <p>GV chốt lại nội dung chính.</p> <p>- Dịch và chạy chương trình.</p>	<p>HS: trả lời</p> <p>HS hoạt động theo nhóm để đưa ra ý nghĩa của các câu lệnh</p> <p>+ Gõ chương trình vào máy. Program ba_canh_tam_giac; Var a,b,c: real; Begin Write('Nhap ba so a, b và c:'); Readln(a,b,c); If (a+b>c) and (b+c>a)</p>	<p>* Làm bài tập 3/54:</p> <p>Nhập ba số dương a, b, c từ bàn phím, kiểm tra và in ra màn hình kết quả kiểm tra ba số đó có thể là độ dài các cạnh của một tam giác hay không.</p> <p>- Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình.</p> <p>- Soạn, dịch và chạy chương trình với các số tùy ý.</p>

<p>GV đưa ra một số bài tập đơn giản để học sinh hiểu cách dùng từ khóa and: ?như nêu điều kiện để một phương trình bậc nhất $bx + c = 0$ là vô nghiệm. ?Điều kiện để một số là số lẻ và dương là gì.</p> <p>GV chốt lại ý nghĩa của việc dùng từ khóa and.</p>	<pre>and (c+a>b) then Writeln('a,b,c là ba cạnh của tam giác') else Writeln('a,b,c không là ba cạnh của tam giác'); Readln; End.</pre> <p>+ Nhấn F9 để dịch và nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình.</p> <p>HS: $b=0$ và $c \neq 0$ thì phương trình vô nghiệm</p> <p>Số đó không chia hết cho 2 và phải lớn hơn 0.</p>	<p>* Ý nghĩa của việc dùng từ khóa AND: từ khóa này dùng để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh. Giá trị của phép so sánh này là đúng khi và chỉ khi tất cả các phép so sánh đơn giản đều có giá trị đúng. Ngược lại chỉ cần một phép so sánh thành phần có giá trị sai thì nó có giá trị sai.</p>
--	---	--

IV. Nhận xét (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà xem lại bài, thực hành lại cho thành thạo.
- GV đưa ra bài tập mới cho HS: viết thuật toán kiểm tra xem số nhập vào từ bàn phím có phải là số dương hoặc số đó nhỏ hơn 10 hay không?

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 15

Ngày 03 tháng 12 năm 2018

Bài thực hành 4. SỬ DỤNG CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then. và cách sử dụng từ khóa OR để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp**

2. Kiểm tra bài cũ: Nêu ý nghĩa của việc sử dụng từ khóa AND và nêu ví dụ về một bài toán có sử dụng từ khóa này.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: GV đưa ra nội dung bài tập. ? Điều kiện cho trước của bài toán là gì và đâu là kết quả nhận được. ? Hãy mô tả thuật toán cần thực hiện. Giáo viên cho HS hoạt động theo nhóm để đưa ra thuật toán. GV gọi các nhóm trình bày thuật toán. GV gọi các nhóm khác nhận xét, bổ sung. GV chốt lại thuật toán. GV yêu cầu các nhóm viết chương trình ra bảng nhóm. Sau một thời gian GV yêu cầu các nhóm trình bày	HS: trả lời HS hoạt động theo nhóm để đưa ra thuật toán. Các nhóm trình bày. Các nhóm nhận xét bổ sung cho bạn.	* Làm bài tập: Hãy viết chương trình nhập vào một số từ bàn phím và kiểm tra xem số đó có là số dương hay nhỏ hơn 10 hay không?

<p>bảng nhóm lên bảng rồi gọi đại diện các nhóm khác nhận xét.</p> <p>GV nhận xét, chốt lại ý nghĩa của từ khóa OR và cho học sinh thực hành trên máy để quan sát kết quả.</p>	<p>HS trình bày bảng nhóm và nhận xét bài làm của nhóm khác.</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu của GV.</p> <p>+ Gõ chương trình vào máy.</p> <pre> Program kiemtraso; Var a: real; Begin Write('Nhap so a='); Readln(a); If (a>0) OR (a<10) then Writeln('so nay thoa man yeu cau') else Writeln('a khong thoa man yeu cau'); Readln; End. </pre> <p>+ Nhấn F9 để dịch và nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình.</p>	<p>* Ý nghĩa của từ khóa OR: Từ khóa OR cũng được sử dụng để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản. Giá trị của phép so sánh này là sai khi tất cả các phép so sánh thành phần đều sai. Ngược lại nó có giá trị đúng.</p>
---	---	--

IV. NHẬN XÉT (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà xem lại bài, thực hành lại cho thành thạo.
- GV đưa ra bài tập mới cho HS:

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Học sinh nắm chắc vai trò của biến, hằng, cách khai báo biến, hằng.
- Biết cách sử dụng biến trong chương trình và cấu trúc của lệnh gán.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng biến trong chương trình.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra bài cũ: trong khi làm bài tập.
3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: <i>Ôn lại một số kiến thức đã học</i> - Biến là đại lượng như thế nào? - Cách khai báo biến như thế nào? - Có thể thực hiện các thao tác nào với biến? - Viết cấu trúc của lệnh gán, lệnh nhập giá trị cho biến, lệnh in giá trị của biến?	- Biến dùng để đặt tên cho một vùng của bộ nhớ máy tính. Biến lưu trữ dữ liệu (giá trị). Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. - Trước khi sử dụng biến phải khai báo theo dạng sau : Var <tên biến> : <kiểu của biến>; - Các thao tác có thể thực hiện với biến là gán giá trị cho biến hoặc nhập giá trị cho biến và tính toán với giá trị của biến. - Lệnh gán có dạng:	1. Ôn lại một số kiến thức đã học:

<p>+ Hoạt động 2: Vận dụng các kiến thức đã học để làm một số bài tập</p> <p>* Bài tập 1:</p> <p>Hãy chỉ ra lỗi và sửa lỗi trong chương trình sau :</p> <pre>Const pi:=3.1416; Var cv,dt:integer R:real; Begin Clrscr; R=5.5 Cv=2*pi*r; Dt=pi*r*r; Writeln('Chu vi la:= cv'); Writeln('Dien tích la:=dt'); Readln End.</pre> <p>* Bài tập 2:</p> <p>Viết chương trình tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h (a và h là các số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím).</p>	<p><Tên biến> := <biểu thức giá trị>;</p> <p>- Lệnh nhập giá trị cho biến:</p> <p>Readln(tên biến);</p> <p>- Lệnh in giá trị cho biến :</p> <p>Write(tên biến); hoặc Writeln(tên biến);</p> <p>+ Học sinh tìm và sửa lỗi của chương trình theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>+ Học sinh viết chương trình:</p> <pre>Program tinhtoan; Var a,h: interger; S : real; Begin Clrscr; Write('Nhap canh day và chieu cao :'); Readln (a,h); S:=(a*h)/2;</pre>	<p>2. Bài tập:</p> <p>* Bài tập 1:</p> <p>Hãy chỉ ra lỗi và sửa lỗi trong chương trình sau :</p> <pre>Const pi:=3.1416; Var cv,dt:integer R:real; Begin Clrscr; R=5.5 Cv=2*pi*r; Dt=pi*r*r; Writeln('Chu vi la:= cv'); Writeln('Dien tích la:=dt'); Readln End.</pre> <p>* Bài tập 2:</p> <p>Viết chương trình tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h (a và h là các số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím).</p>
--	--	--

	Writeln(' Dien tích hình tam giác là :',S:5:1); Readln; End.	
--	---	--

IV. NHẬN XÉT (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

-Xem lại bài, tiết sau làm bài tập (tt)

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

.....

KÝ DUYỆT TUẦN 16
 Ngày 10 tháng 12 năm 2018

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức:*

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

2. *Kỹ năng:*

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

3. *Thái độ:*

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

4. *Năng lực hướng tới:* - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra bài cũ: Trong khi làm bài tập.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Bài tập 1.</p> <p>- Các câu lệnh Pascal sau đây được viết đúng hay sai?</p> <p>a) If x:=7 then a = b; b) IF x > 5; then a:=b; c) IF x > 5 then a:= b; m:=n; d) IF x > 5 then a:=b; else m:=n;</p> <p>+ Hoạt động 2: Bài tập 2.</p> <p>- Sau mỗi câu lệnh sau đây</p> <p>a) IF (45 mod 3) = 0 then X:= X + 1; b) IF x > 10 then X:= X + 1; Giá trị của biến X là bao nhiêu, nếu trước đó giá trị của X bằng 5?</p> <p>+ Hoạt động 3: Bài tập 3</p> <p>- Viết chương trình kiểm tra số nguyên dương A nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ.</p> <p>- Có bao nhiêu biến trong chương trình?</p> <p>- Làm thế nào để biết số nguyên dương A là số chẵn hay số lẻ.</p> <p>- Yêu cầu học sinh viết chương trình.</p>	<p>+ Học sinh làm bài tập theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>a) Giá trị của biến X = 6 b) Giá trị của biến X = 5</p> <p>+ Có 1 biến là biến A có kiểu dữ liệu là Integer. + Để kiểm tra số nguyên dương A là số chẵn hay số lẻ, ta lấy số đó chia cho 2 và lấy phần dư. Nếu phần dư bằng 0 thì A là số chẵn, ngược lại A là số lẻ. + Viết chương trình theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p> <pre> Program Kiem_tra_so_chan_le; Var A: Integer; Begin Writeln('Nhap so A:'); Readln(a); If A mod 2 = 0 then Writeln(A,'la so chan') Else Writeln(A,'la so le'); Readln; End. </pre>	<p>1. Bài tập 1</p> <p>- Các câu lệnh Pascal sau đây được viết đúng hay sai?</p> <p>a) If x:=7 then a = b; b) IF x > 5; then a:=b; c) IF x > 5 then a:= b; m:=n; d) IF x > 5 then a:=b; else m:=n;</p> <p>2. Bài tập 2.</p> <p>- Sau mỗi câu lệnh sau đây</p> <p>a) IF (45 mod 3) = 0 then X:= X + 1; b) IF x > 10 then X:= X + 1; Giá trị của biến X là bao nhiêu, nếu trước đó giá trị của X bằng 5?</p> <p>3. Bài tập 3</p> <p>- Viết chương trình kiểm tra số nguyên dương A nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ.</p>

IV. NHẬN XÉT (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau kiểm tra 1 tiết thực hành

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

KIỂM TRA 1 TIẾT (THỰC HÀNH)

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức*:

- Kiểm tra kiến thức về ngôn ngữ lập trình, cấu trúc của chương trình, sử dụng biến, hằng trong chương trình.

2. *Kỹ năng*:

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

3. *Thái độ*:

- Nghiêm túc, tự giác, trung thực trong kiểm tra.

4. *Năng lực hướng tới*: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: ma trận đề, đề kiểm tra, đáp án, biểu điểm, máy chiếu, phòng máy.

+ Học sinh: đồ dùng học tập, học bài cũ.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh.

3. Chiếu đề bài lên máy chiếu để các học sinh quan sát và làm bài.

4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.

5. Chấm bài làm và nhận xét giờ kiểm tra.

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Xem lại nội dung bài kiểm tra có thể làm lại vào vở bài tập.

- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau ôn tập.

V./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 17

Ngày 17 tháng 12 năm 2018

ÔN TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ:** Trong khi ôn tập.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động : <i>Ôn lại một số kiến thức đã học.</i></p> <p>1. Ngôn ngữ lập trình là gì? Chương trình dịch là gì?</p> <p>2. Từ khoá là gì?</p>	<p>Câu 1: Ngôn ngữ lập trình là tập hợp các kí hiệu và quy tắc viết các lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.</p> <p>+ Chương trình dịch là chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình thành chương trình thực hiện được trên máy tính.</p> <p>Câu 2.</p> <p>+ Từ khoá: đó là các từ vựng để giao tiếp giữa người và máy. Từ khoá của một ngôn ngữ lập trình là những từ dành riêng, không được dùng cho bất kì mục đích nào khác ngoài</p>	<p>1. Ngôn ngữ lập trình là gì? Chương trình dịch là gì?</p> <p>2. Từ khoá là gì?</p> <p>3. Tên trong ngôn ngữ</p>

<p>3. Tên trong ngôn ngữ lập trình là gì? Quy tắc đặt tên?</p>	<p>mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định.</p> <p>Câu 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tên: là 1 dãy các kí tự được dùng để chỉ tên hằng số, tên biến, tên chương trình, ... Tên được tạo thành từ các chữ cái và các chữ số song bắt buộc chữ cái đầu phải là chữ cái. + Tên được dùng để phân biệt các đại lượng trong chương trình và do người lập trình đặt theo quy tắc : + Hai <i>đại lượng khác nhau</i> trong một chương trình phải có <i>tên khác nhau</i>. + Tên <i>không được trùng với các từ khoá</i>. <p>Câu 4.</p> <p>Cấu trúc chung của chương trình gồm có 2 phần:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Phần khai báo thường gồm các câu lệnh dùng để: <ul style="list-style-type: none"> - Khai báo tên chương trình. - Khai báo các thư viện (chứa các lệnh có sẵn có thể sử dụng được trong chương trình) và một số khai báo khác. <p>Phần khai báo có thể có hoặc không nhưng nếu có phần khai báo thì nó phải được đặt trước phần thân chương trình</p> <ul style="list-style-type: none"> + Phần thân của chương trình gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện. Đây là phần bắt buộc phải có. 	<p>lập trình là gì? Quy tắc đặt tên?</p>
<p>4. Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần?</p>		<p>4. Cấu trúc chung của một chương trình gồm mấy phần? Hãy trình bày cụ thể từng phần?</p>

IV. NHẬN XÉT (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết ôn tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

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

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

Tuần 18

Tiết 36

Ngày soạn: 17/12/2018

Ngày dạy: 26/12/2018

ÔN TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra bài cũ: Trong khi ôn tập.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động : Ôn lại một số kiến thức đã học.</p> <p>1. Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Turbo Pascal?</p>	<p>Bảng dưới đây liệt kê một số kiểu dữ liệu cơ bản của ngôn ngữ lập trình Pascal:</p>	<p>1. Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Turbo Pascal?</p>

	<table><tr><th>Tên kiểu</th><th>Phạm vi giá trị</th></tr><tr><td>Byte</td><td>Các số nguyên từ 0 đến 255</td></tr><tr><td>integer</td><td>Số nguyên trong khoảng -32768 đến 32767.</td></tr><tr><td>real</td><td>Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng $1,5 \times 10^{-45}$ đến $3,4 \times 10^{38}$ và số 0.</td></tr><tr><td>char</td><td>Một kí tự trong bảng chữ cái.</td></tr><tr><td>string</td><td>Xâu kí tự, tối đa gồm 255 kí tự.</td></tr></table>	Tên kiểu	Phạm vi giá trị	Byte	Các số nguyên từ 0 đến 255	integer	Số nguyên trong khoảng -32768 đến 32767.	real	Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng $1,5 \times 10^{-45}$ đến $3,4 \times 10^{38}$ và số 0.	char	Một kí tự trong bảng chữ cái.	string	Xâu kí tự, tối đa gồm 255 kí tự.	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>
		Tên kiểu	Phạm vi giá trị											
		Byte	Các số nguyên từ 0 đến 255											
		integer	Số nguyên trong khoảng -32768 đến 32767.											
		real	Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng $1,5 \times 10^{-45}$ đến $3,4 \times 10^{38}$ và số 0.											
		char	Một kí tự trong bảng chữ cái.											
string	Xâu kí tự, tối đa gồm 255 kí tự.													
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													
		<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>												
			<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>											
				<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>										
<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>														
	<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>													
		<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>												
			<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>											
				<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>										
<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>														
	<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>													
		<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>												
			<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>											
				<p>4. Trình bày cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu. Cho ví dụ?</p>										
<p>2. Nêu cách khai báo biến, hằng trong Pascal? Cho VD?</p>														
	<p>3. Bài toán là gì? Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?</p>													

	<p>Cú pháp của câu lệnh điều kiện dạng đủ và câu lệnh điều kiện dạng thiếu.</p> <p>- Dạng thiếu:</p> <p>If < Điều kiện > then <Câu lệnh>;</p> <p>- Dạng đủ:</p> <p>If < Điều kiện > then <Câu lệnh 1></p> <p>Else <Câu lệnh 2>;</p> <p>Cho ví dụ:</p> <p>- Dạng thiếu:</p> <p>If a> b then write (a);</p> <p>- Dạng đủ:</p> <p>If a>b then Max := a</p> <p>Else Max:= b;</p>	
--	---	--

IV. NHẬN XÉT (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết ôn tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà học bài để CHUẨN BỊ cho kiểm tra chất lượng HKI.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 18
Ngày 24 tháng 12 năm 2018

KIỂM TRA HỌC KÌ I (lý thuyết)

I. MỤC TIÊU:

1. **Kiến thức:**

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

2. **Kỹ năng:**

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

3. **Thái độ:**

- Thái độ nghiêm túc.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: ma trận đề, đề kiểm tra, đáp án, biểu điểm, chuẩn bị cho mỗi học sinh một đề kiểm tra.

+ Học sinh: đồ dùng học tập, học bài cũ.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh.

3. Phát đề cho học sinh.

4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.

5. Thu bài làm của học sinh và nhận xét giờ kiểm tra.

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Nhớ lại các nội dung bài kiểm tra.

- Hệ thống lại kiến thức, làm lại các bài tập để tiết sau kiểm tra thực hành.

V./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 19

Ngày 02 tháng 01 năm 2019

KIỂM TRA HỌC KÌ I (thực hành)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ nghiêm túc.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: ma trận đề, đề kiểm tra, đáp án, biểu điểm, máy chiếu, phòng máy.
- + Học sinh: đồ dùng học tập, học bài cũ.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp, phân công vị trí chỗ ngồi.
2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh.
3. Chiếu đề lên máy chiếu cho học sinh quan sát làm bài.
4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.
5. Chấm bài làm của học sinh và nhận xét giờ kiểm tra.

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Nhớ lại các nội dung bài kiểm tra và làm lại ra vở bài tập.
- Đọc trước bài mới: **Câu lệnh lặp.**

V./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài 7. CÂU LỆNH LẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng vận dụng câu lệnh lặp

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra bài cũ: không.
3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu các công việc phải thực hiện nhiều lần trong cuộc sống.</i></p> <p>Trong cuộc sống hằng ngày, nhiều hoạt động được thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần. ví dụ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các ngày trong tuần các em đều lặp đi lặp lại hoạt động buổi sáng đến trường và buổi trưa trở về nhà - Các em học bài thì phải đọc đi đọc lại nhiều lần cho đến khi thuộc bài. <p>? Em hãy cho 1 vài ví dụ trong cuộc sống mà ta phải thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần với số lần có thể biết trước và không biết trước.</p>	<p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Số lần lặp biết trước: Các ngày trong tuần các em đều lặp đi lặp lại hoạt động buổi sáng đến trường và buổi trưa trở về nhà.</p>	<p>1. Các công việc phải thực hiện</p> <p>Khi viết chương trình máy tính, trong nhiều trường hợp ta cũng phải viết lặp lại nhiều câu lệnh chỉ để thực hiện 1 phép tính nhất định.</p>

<p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu câu lệnh lặp - một lệnh thay cho nhiều lệnh.</i></p> <p>Ví dụ 1: Giả sử cần vẽ 3 hình vuông có cạnh 1 đơn vị. Mỗi hình vuông là ảnh dịch chuyển của hình bên trái nó một khoảng cách 2 đơn vị. ? Việc vẽ hình có thể thực hiện theo thuật toán nào.</p> <p>Ví dụ 2: Thuật toán tính $S = 1 + 2 + 3 + \dots + 100$ Bước 1: $S \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. Bước 2: $i \leftarrow i + 1$ Bước 3: nếu $i \leq 100$, thì $S \leftarrow S + i$ và quay lại bước 2; ngược lại kết thúc. - Mọi ngôn ngữ lập trình đều có cách để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với một câu lệnh đó là “câu lệnh lặp”</p>	<p>+ Số lần lặp không biết trước: Trong một trận cầu lông các em lặp đi lặp lại công việc đánh cầu cho đến khi kết thúc trận cầu.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>Việc vẽ hình có thể thực hiện theo thuật toán sau: - Bước 1: vẽ hình vuông(vẽ liên tiếp 4 cạnh và trở về đỉnh ban đầu) - Bước 2: Nếu số hình vuông đã được vẽ ít hơn 3 , di chuyển bút vẽ về bên phải 2 đơn vị và trở lại bước 1; ngược lại thì kết thúc thuật toán. Học sinh chú ý lắng nghe, ghi nhớ kiến thức.</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe</p>	<p>2. Câu lệnh lặp - một lệnh thay cho nhiều lệnh: - Cách mô tả các hoạt động trong thuật toán như các ví dụ được gọi là cấu trúc lặp</p> <p>- Mọi ngôn ngữ lập trình đều có cách để chỉ thị cho máy tính thực hiện cấu trúc lặp với một câu lệnh đó là “câu lệnh lặp”</p>
--	---	--

IV. CÙNG CỎ: (5phút)

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2phút)

- Về nhà học bài kết hợp sách giáo khoa.
- Đọc tiếp phần tiếp theo của bài.

VI./ RÚT KINH NGHIÊM:

KÝ DUYỆT TUẦN 20

Ngày 07 tháng 01 năm 2019

Bài 7. CÂU LỆNH LẶP (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được cú pháp và hoạt động của vòng lặp xác định For..do
- Biết sử dụng vòng lặp For..do để viết một số chương trình.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp**

2. Kiểm tra bài cũ: ? Cho một vài ví dụ về hoạt động được thực hiện lặp lại trong cuộc sống hằng ngày.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Ví dụ về câu lệnh lặp</p> <p>- Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;</p> <p>- Học sinh quan sát hoạt động của vòng lặp trên sơ đồ khối => nêu hoạt động của vòng lặp.</p> <p>Ví dụ: Chương trình sau sẽ</p>	<p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Hoạt động của vòng lặp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - B1: biến đếm nhận giá trị đầu - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh. - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2. - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp. 	<p>3. Câu lệnh lặp for ... do</p> <p>- Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;</p>

<p>in ra màn hình thứ tự lần lặp. Program lap; Var i: integer; Begin Clrscr; For i:= 1 to 10 do Writeln('Day la lan lap thu',i); Readln; End.</p> <p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp.</i></p> <p>Ví dụ 5: Chương trình sau đây sẽ tính tổng N số tự nhiên đầu tiên với N nhập từ bàn phím.</p> <pre> Program tinh_tong; Var N,i: Integer; S: longint; Begin Clrscr; Writeln('Nhap N ='); Readln(N); S:=0; For i:=1 to N do S:=S+i; Writeln('tong la:',S); Readln; End. </pre> <p>- Ví dụ 6: Ta kí hiệu N! là tích N số tự nhiên đầu tiên: $N! = 1.2.3...N$ Yêu cầu học sinh viết chương trình theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p>	<p>Học sinh chú ý lắng nghe</p> <p>Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <pre> Program tinh_giai_thua; Var N,i: Integer; P: Longint; Begin Clrscr; Write('Nhap N ='); readln(N); P:=1; For i:=1 to N do P:=P*i; Writeln(N,'!=',P); Readln; End. </pre>	<p>4. Tính tổng và tích bằng câu lệnh lặp: Ví dụ 5: Chương trình sau đây sẽ tính tổng N số tự nhiên đầu tiên với N nhập từ bàn phím.</p> <pre> Program tinh_tong; Var N,i: Integer; S: longint; Begin Clrscr; Writeln('Nhap N ='); Readln(N); S:=0; For i:=1 to N do S:=S+i; Writeln('tong la:',S); Readln; End. </pre> <p>- Ví dụ 6: Ta kí hiệu N! là tích N số tự nhiên đầu tiên: $N! = 1.2.3...N$ Program tinh_giai_thua; Var N,i: Integer; P: Longint; Begin Clrscr; Write('Nhap N ='); readln(N); P:=1; For i:=1 to N do P:=P*i; Writeln(N,'!=',P); Readln; End.</p>
---	--	--

IV. CÙNG CỐ: (5phút)

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2phút)

- Về nhà học bài kết hợp sách giáo khoa.
- Làm bài tập 3/59/sgk.
- Đọc phần tìm hiểu mở rộng và bài thực hành 5: Sử dụng lệnh lặp For..... do.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 21
Tiết 41

Ngày soạn: 07/01/2019
Ngày dạy: 18/01/2019

Bài thực hành 5. SỬ DỤNG LỆNH LẶP FOR ... DO**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành.
3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Ôn lại câu lệnh lặp For..do. ? Hãy nêu cú pháp và chức năng của câu lệnh lặp For..do	- Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;	1. Ôn lại câu lệnh lặp For..do:

<p>+ Hoạt động 2: <i>Viết chương trình in ra màn hình bảng nhân của một số từ 1 đến 9, số nhập được từ bàn phím và dừng màn hình để có thể quan sát kết quả</i></p> <p>- Gõ chương trình sau đây:</p> <pre>uses crt; var N,i:integer; begin clrscr; write('Nhap so N='); readln(N); writeln; writeln('Bang nhan ',N); writeln; for i:=1 to 10 do writeln(N,' x ',i:2,' = ',N*i:3); readln; end.</pre> <p>- Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình, dịch chương trình và sửa lỗi.</p> <p>- Chạy chương trình với các giá trị nhập vào lần lượt là 1, 2,...10. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình.</p>	<p>+ Hoạt động của vòng lặp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - B1: biến đếm nhận giá trị đầu - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh. - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2. - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp. <p>+ Học sinh đọc kĩ đề và phân tích yêu cầu của bài toán</p> <p>+ Gõ chương trình vào máy theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>+ Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p> <p>+ Nhấn phím F9 để sửa lỗi (nếu có).</p> <p>+ Nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình và nhập các giá trị vào, quan sát kết quả trên màn hình theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p>	<p>2. Viết chương trình in ra màn hình bảng nhân của một số từ 1 đến 9, số nhập được từ bàn phím và dừng màn hình để có thể quan sát kết quả</p>
---	---	---

IV. CỬNG CỐ (5 phút)

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Tiết sau thực hành: “ Bài thực hành số 5” (tt)

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 21
Ngày 14 tháng 01 năm 2019

Bài thực hành 5. SỬ DỤNG LỆNH LẬP FOR ... DO (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

- 4. Năng lực hướng tới:** - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành.****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Bài tập 2</p> <p>- Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình.</p> <p>? Kết quả chủ chương trình nhận được trong bài 1 có những nhược điểm nào.</p> <p>? Nên sửa lại bằng cách nào.</p> <p>- Chỉnh sửa câu lệnh lặp của chương trình sau: for i:=1 to 10 do begin</p>	<p>+ Có hai nhược điểm sau đây:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các hàng kết quả quá sát nhau nên khó đọc. - Các hàng kết quả không được cân đối với hàng tiêu đề. <p>+ Nên sửa lại bằng cách chèn thêm một hàng trống giữa các hàng kết quả và đẩy các hàng này sang phải một khoảng cách nào đó.</p> <p>+ Học sinh chỉnh sửa theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p>	<p>1. Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình.</p>

<pre>GotoXY(5,WhereY); writeln(N,' x ',i:2,' = ',N*i:3); writeln ; end; - Dịch và chạy chương trình với các giá trị gõ vào từ bàn phím. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình. + Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu chương trình sau:</i> Program tao_bang; Uses crt; Var i,j: byte; Begin Clrscr; For i:= 0 to 9 do Begin For j:= 0 to 9 do Write(10*i + j:4); Writeln; End; Readln; End. - Gõ và chạy chương trình, quan sát kết quả trên màn hình.</pre>	<p>+ Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>+ Tìm hiểu chương trình theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p> <p>+ Học sinh độc lập gõ chương trình.</p> <p>+ Nhấn F9 để dịch và sửa lỗi chương trình</p> <p>+ Nhấn Ctrl + F9 để chạy chương trình và kiểm tra kết quả.</p>	<p>1. Tìm hiểu chương trình sau: * Bài tập 3/62/sgk (cấu trúc for ...do lồng nhau).</p> <pre>Program tao_bang; Uses crt; Var i,j: byte; Begin Clrscr; For i:= 0 to 9 do Begin For j:= 0 to 9 do Write(10*i + j:4); Writeln; End; Readln; End.</pre>
---	---	--

IV. Củng cố (5 phút)

- GV chiếu bài làm của một số nhóm lên màn hình và gọi đại diện các nhóm khác nhận xét.

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Xem lại nội dung đã thực hành và thực hành lại cho thành thạo.

- Viết thuật toán của bài toán sau để chuẩn bị cho tiết sau thực hành tiếp: viết ra bảng cửu chương 2.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

Bài thực hành 5. SỬ DỤNG LỆNH LẬP FOR ... DO (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành.****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Bài tập 1.</p> <p>- Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến j bằng bao nhiêu ?</p> <pre>j:= 0; For i:= 1 to 5 do j:= j + 2;</pre> <p>+ Hoạt động 2: Bài tập 2.</p> <p>- Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không? Vì sao?</p> <p>a) For i:= 100 to 1 do Writeln('A');</p> <p>b) For i:= 1.5 to 10.5 do Writeln('A');</p> <p>c) For i:= 1 to 10 do Writeln('A');</p> <p>d) For i:= 1 to 10 do; Writeln('A');</p>	<p>+ Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của biến j = 10</p> <p>+ Học sinh đọc đề bài => suy nghĩ và trả lời.</p> <p>a) Câu lệnh này không hợp lệ vì giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối.</p> <p>b) Câu lệnh này không hợp lệ vì giá trị đầu và giá trị cuối không phải là giá trị nguyên.</p> <p>c) Đây là câu lệnh hợp lệ.</p> <p>d) Đây là câu lệnh không hợp lệ vì sau từ khóa do không có dấu chấm phẩy.</p>	<p>1. Bài tập 1</p> <p>- Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến j bằng bao nhiêu ?</p> <pre>j:= 0; For i:= 1 to 5 do j:= j + 2;</pre> <p>2. Bài tập 2.</p> <p>- Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không? Vì sao?</p> <p>a) For i:= 100 to 1 do Writeln('A');</p> <p>b) For i:= 1.5 to 10.5 do Writeln('A');</p> <p>c) For i:= 1 to 10 do Writeln('A');</p> <p>d) For i:= 1 to 10 do; Writeln('A');</p> <p>3. Bài tập 3</p> <p>- Viết chương trình in ra màn hình bảng cửu chương 2.</p>

<p>+ Hoạt động 3: <i>Bài tập 3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Viết chương trình in ra màn hình bảng cửu chương 2. - Yêu cầu học sinh viết chương trình. <ul style="list-style-type: none"> - Nhận xét chương trình của học sinh. - Yêu cầu học sinh dịch, sửa lỗi và chạy chương trình 	<p>+ Học sinh tìm hiểu đề bài.</p> <p>+ Học sinh viết chương trình theo yêu cầu của giáo viên.</p> <pre> Program in_bang_cuu_chuong ; Var i: integer; Begin Clrscr; For i:= 1 to 10 do Writeln(2,' x ',i,' = ',i*2); Readln; End. </pre> <p>+ Thực hiện theo yêu cầu của giáo viên.</p>	
--	---	--

IV. Củng cố (1 phút)

- GV chiếu bài làm của một số nhóm lên màn hình và gọi đại diện các nhóm khác nhận xét.

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (1 phút)

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

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 22
Ngày 21 tháng 01 năm 2019

Bài thực hành 5. SỬ DỤNG LỆNH LẬP FOR ... DO (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ôn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ: trong khi thực hành.****3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Bài tập 1. - Đối với từng đoạn chương trình Pascal sau đây, hãy cho biết lệnh Writeln in ra màn hình giá trị của i, j, k là bao nhiêu? - Đoạn 1: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do j:=j+1; k:=k+1; cach:=' '; writeln(j,cach,k); - Đoạn 2: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do begin j:=j+1; k:=k+1;	+ Học sinh đọc đề bài => suy nghĩ và trả lời. - In ra màn hình: 7 4 - In ra màn hình: 7 8	1.) Bài tập 1: - Đối với từng đoạn chương trình Pascal sau đây, hãy cho biết lệnh Writeln in ra màn hình giá trị của i, j, k là bao nhiêu? - Đoạn 1: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do j:=j+1; k:=k+1; cach:=' '; writeln(j,cach,k); - Đoạn 2: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do begin j:=j+1; k:=k+1;

<pre> end; cach:= ' '; writeln(j,cach,k); - Đoạn 3: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do if i mod 2 = 0 then j:=j+1; k:=k+1; cach:= ' '; writeln(j,cach,k); + Hoạt động 2: Bài tập 2. - Viết chương trình tính tổng: $S=1/1+1/2+...+1/n$ với giá trị n nhập vào từ bàn phím - Yêu cầu học sinh viết chương trình. - Nhận xét chương trình của học sinh. - Yêu cầu học sinh dịch, sửa lỗi và chạy chương trình </pre>	<pre> - In ra màn hình: 4 4 + Học sinh tìm hiểu đề bài. + Học sinh viết chương trình theo yêu cầu của giáo viên. Program Tinh_tong; Var i,n: integer; S: real; Begin Clrscr; Write('Nhap n: '); Readln(n); S:=0; For i:= 1 to n do S:=S+1/i; Writeln('S=',S); Readln; End. + Thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. </pre>	<pre> cach:= ' '; writeln(j,cach,k); - Đoạn 3: j:=2; k:=3; for i:=1 to 5 do if i mod 2 = 0 then j:=j+1; k:=k+1; cach:= ' '; writeln(j,cach,k); 2.) Bài tập 2: - Viết chương trình tính tổng: $S=1/1+1/2+...+1/n$ với giá trị n nhập vào từ bàn phím </pre>
--	---	--

IV. Củng cố (3 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà xem lại bài và viết lại chương trình ra vở.
- Đọc trước bài 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 23
Ngày 28 tháng 01 năm 2019

BÀI 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Học sinh nghe giới thiệu về phần mềm geogebra.
- Nắm được khung hình làm việc chính và tạo một số mô hình làm việc.
- Học sinh nắm được ý nghĩa của một số lệnh cơ bản, khám phá và điều khiển được các hình không gian.

2. Kỹ năng

- Rèn luyện kỹ năng khởi động và tìm hiểu màn hình làm việc chính của phần mềm.
- Có kỹ năng tạo hình nhờ vào các lệnh và điều khiển được các hình học không gian đơn giản mà học sinh vẽ.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra bài cũ:**

Câu hỏi: Màn hình làm việc chính của phần mềm Geogebra bao gồm những gì?

Trả lời: Màn hình làm việc chính của phần mềm Geogebra bao gồm bảng chọn, thanh công cụ và khu vực các đối tượng hình vẽ.

+ Bảng chọn: là hệ thống các lệnh chính của phần mềm. Các lệnh tác động trực tiếp tới đối tượng hình học được thực hiện thông qua các công cụ của phần mềm.

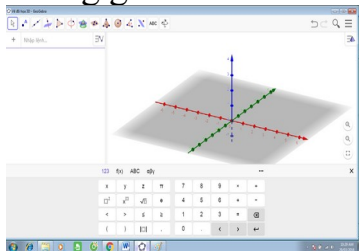
+ Thanh công cụ của phần mềm chứa các công cụ làm việc chính. Đây chính là các công cụ dùng để vẽ, điều chỉnh và làm việc với các đối tượng.

* **Đặt vấn đề:** Trong những tiết trước chúng ta đã tìm hiểu các phần mềm phục vụ cho việc học tập như phần mềm vẽ hình Geogebra, phần mềm tìm hiểu thời gian Anatomy... Và hôm nay chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu phần mềm mới, phần mềm vẽ hình không gian GeoGebra.

3. Bài mới

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
- GV: Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm các thành phần của cửa sổ không gian 3D? + Để quan sát các thành phần của cửa sổ không gian 3D ta cần mở cửa sổ quan sát bằng cách nào?	HS đọc - HS: Đọc, quan sát, trả lời	1. Làm quen với cửa sổ không gian 3D: (15 phút) 1. Làm quen với cửa sổ không gian 3D: - Mở thêm cửa sổ không gian 3D.

- GV: Cho hs quan sát cửa sổ không gian 3D.



- GV: Trong cửa sổ 3D có những thành phần nào?

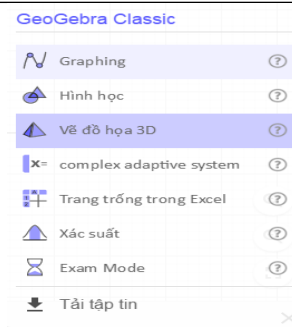
- GV: Lưu ý những thao tác khi làm việc với không gian 3D.

- GV: Chốt lại nội dung.

- HS: Thực hành lại thao tác mở cửa sổ không gian 3D và quan sát.

- HS: Quan sát trả lời.

- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.



- Các thành phần trong cửa sổ không gian 3D:

+ Các công cụ làm việc

+ Hệ trục tọa độ 3D: ba trục x, y, z.

+ Mặt phẳng chuẩn.

* **Lưu ý:** Khi làm việc với không gian 3D phải đóng cửa sổ CAS.



- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác tạo đối tượng điểm?

- GV: Em hãy quan sát và nhận xét điểm A trong cửa sổ danh sách đối tượng? (Hoạt động nhóm 3 phút)

- GV: Quan sát, chốt kiến thức.

- HS: Đọc, thực hành, trả lời.

- HS: Tìm hiểu trả lời câu hỏi.

- HS: Trình bày.

- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.

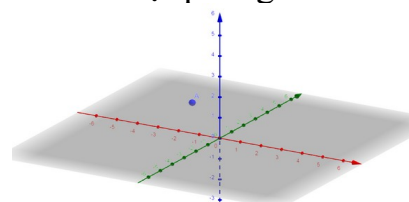
2. Điểm và di chuyển điểm trong không gian:

a. Tạo đối tượng điểm:

- Kích hoạt cửa sổ không gian 3D, chọn công cụ



- Nháy chuột lên vị trí bất kì trên mặt phẳng chuẩn



b. Di chuyển điểm trong không gian:

- Nháy chuột lên điểm A sao cho xuất hiện hình hai mũi tên ngang. Sau đó kéo thả chuột tại điểm này để di chuyển điểm A theo mặt phẳng ngang (x-y).

- GV: Hãy nêu thao tác để di chuyển điểm trong không gian?

- GV: Em hãy quan sát và nhận xét thao tác di chuyển điểm A trong cửa sổ danh sách đối tượng? (Hoạt động nhóm 3 phút)

- HS: Kết hợp SGK, thực hành trả lời câu hỏi.

- HS: Tìm hiểu trả lời câu hỏi.

- HS: Trình bày.

- GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	
---------------------------------	---	--

IV. Củng cố

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp phần 3 và phần 4 của bài: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 24
Tiết 46

Ngày soạn: 28 /01/2019
Ngày dạy: 13 /02/2019

BÀI 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA (tiếp)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Học sinh nghe giới thiệu về phần mềm geogebra.
- Nắm được khung hình làm việc chính và tạo một số mô hình làm việc.
- Học sinh nắm được ý nghĩa của một số lệnh cơ bản, khám phá và điều khiển được các hình không gian.

2. Kỹ năng

- Rèn luyện kỹ năng khởi động và tìm hiểu màn hình làm việc chính của phần mềm.
- Có kỹ năng tạo hình nhờ vào các lệnh và điều khiển được các hình học không gian đơn giản mà học sinh vẽ.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp

2. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Nêu cách khởi động phần mềm vẽ hình không gian với GeoGeBra? Tạo điểm B trong không gian?

*** Đặt vấn đề:** Hôm nay chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu phần mềm quan sát hình không gian GeoGebra.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
- GV: Yêu cầu HS đọc SGK và quan sát trên phần mềm nêu cách để xoay hình trong không gian	- HS: Đọc, quan sát, trả lời	3. Xoay hình trong không gian: + Cách 1: Nhấn giữ nút phải

<p>gian 3D?</p> <p>+ Để quan sát các thành phần của cửa sổ không gian 3D ta cần mở cửa sổ quan sát bằng cách nào?</p> <p>- GV: Chốt lại nội dung.</p> <p>- GV: Cho hs thực hành lại thao tác.</p> <p>- GV: Chốt lại nội dung.</p>	<p>- HS: Thực hành lại thao tác.</p> <p>- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p>	<p>chuột và đồng thời rê chuột</p> <p>+ Cách 2: Chuyển về chế độ chọn, kéo thả chuột trên màn hình.</p> <p>+ Cách 3: Chọn công cụ  rồi kéo thả trên màn hình.</p>
<p>- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình hộp chữ nhật (đáy nằm trên mặt phẳng chuẩn)? Và vẽ hình lập phương với hai điểm tự do.</p> <p>(GV chia lớp làm 2 nhóm lớn hoạt động làm hai nhiệm vụ tìm hiểu và vẽ hai hình nêu trên. Sau 15 phút sẽ chuyển giao nhiệm vụ. HS lẻ ở mỗi máy của 2 nhóm sẽ di chuyển vị trí cho nhau để hoàn thành mảnh ghép). (thời gian 30 phút)</p> <p>- GV: Quan sát , hỗ trợ hs khi hoạt động.</p> <p>- GV: Quan sát, chốt kiến thức.</p>	<p>- HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình.</p> <p>- HS: Trình bày.</p> <p>- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p>	<p>4. Vẽ hình hộp chữ nhật, hình lập phương:</p> <p>a. Vẽ hình hộp chữ nhật (đáy nằm trên mặt phẳng chuẩn):</p> <p>b. Vẽ hình lập phương với hai điểm tự do:</p>

IV. Củng cố

Giáo viên kiểm tra bài làm của một số nhóm, cho điểm, nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp phần 5 và phần 6 của bài: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 24
Ngày 11 tháng 02 năm 2019

lại thao tác. - GV: Lưu ý cho hs cách di chuyển hình lăng trụ xiên? - GV: Chốt lại nội dung.	- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	
- GV: Yêu cầu HS đọc SGK hoạt động nhóm theo máy và quan sát trên phần mềm nêu cách vẽ hình chóp trong không gian 3D? - GV: Chốt lại nội dung. - GV: Cho hs thực hành lại thao tác. - GV: Chốt lại nội dung.	- HS: Đọc, quan sát, trả lời - HS: Thực hành lại thao tác. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	6. Vẽ hình chóp: a. Sử dụng công cụ hình chóp b. Sử dụng công cụ trái hình chóp c. Sử dụng công cụ vẽ hình chóp tam giác đều

IV. Củng cố

Giáo viên kiểm tra bài làm của một số nhóm, cho điểm, nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại toàn bộ bài: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 25
Tiết 48

Ngày soạn: 11 /01/2019
Ngày dạy: 20 /02/2019

BÀI 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA (tiếp)

I. MỤC TIÊU: Sau khi học xong bài này, học sinh có khả năng:

1. Kiến thức

- Học sinh nghe giới thiệu về phần mềm geogebra.
- Nắm được khung hình làm việc chính và tạo một số mô hình làm việc.
- Học sinh nắm được ý nghĩa của một số lệnh cơ bản, khám phá và điều khiển được các hình không gian.

2. Kỹ năng

- Rèn luyện kỹ năng khởi động và tìm hiểu màn hình làm việc chính của phần mềm.
- Có kỹ năng tạo hình nhờ vào các lệnh và điều khiển được các hình học không gian đơn giản mà học sinh vẽ.

3. Thái độ

- Học sinh phải có thái độ học tập đúng, nghiêm túc, tác phong làm việc khoa học, chính xác...
- Bảo vệ của công, yêu thích môn học.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

- Kiểm tra sĩ số, vệ sinh lớp.
- Lắp máy để trình chiếu.

2. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Nêu và thực hành thao tác để quan sát hình lăng trụ xiên trong không gian?

*** Đặt vấn đề:** Hôm nay chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu phần mềm quan sát hình không gian GeoGebra.

3. Luyện tập:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<ul style="list-style-type: none"> - GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình chóp đa giác đều? (GV chia lớp làm 2 nhóm lớn hoạt động làm hai nhiệm vụ tìm hiểu và vẽ hình chóp đa giác đều. Nhóm 01 vẽ hình 2.66.1; Nhóm 2 vẽ hình 2.66.2. Sau 9 phút sẽ chuyển giao nhiệm vụ. HS lẻ ở mỗi máy của 2 nhóm sẽ di chuyển vị trí cho nhau để hoàn thành mảnh ghép). (thời gian 17 phút) - GV: Quan sát, hỗ trợ hs khi hoạt động. - GV: Quan sát, chốt kiến thức. - GV: Tương tự các nhóm vẽ nốt hình 2.66.3 trong 05 phút và rút ra kết luận. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình. - HS: Trình bày. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. 	1. Bài 1:
<ul style="list-style-type: none"> - GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để trả lời câu hỏi bài tập 2? - GV: Quan sát, chốt kiến 	<ul style="list-style-type: none"> - HS: Đọc, thực hành, trả lời. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi 	2. Bài 2:

thức.	nhớ kiến thức.	
<p>- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình lăng trụ đa giác đều? (GV chia lớp làm 2 nhóm lớn hoạt động làm hai nhiệm vụ tìm hiểu và vẽ hình lăng trụ đa giác đều. Nhóm 01 vẽ hình 2.67.1; Nhóm 2 vẽ hình 2.67.2. Sau 9 phút sẽ chuyển giao nhiệm vụ. HS lẻ ở mỗi máy của 2 nhóm sẽ di chuyển vị trí cho nhau để hoàn thành mảnh ghép). (thời gian 17 phút)</p> <p>- GV: Quan sát , hỗ trợ hs khi hoạt động.</p> <p>- GV: Quan sát, chốt kiến thức.</p> <p>- GV: Tương tự các nhóm vẽ nốt hình 2.67.3 trong 05 phút và rút ra kết luận.</p>	<p>- HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình.</p> <p>- HS: Trình bày.</p> <p>- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p>	3. Bài 3:

IV. Củng cố

Giáo viên kiểm tra bài làm của một số nhóm, cho điểm, nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại toàn bộ bài: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 25
Ngày 18 tháng 02 năm 2019

BÀI 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA (tiếp)

I. MỤC TIÊU: Sau khi học xong bài này, học sinh có khả năng:

1. Kiến thức

- Học sinh nghe giới thiệu về phần mềm geogebra.
- Nắm được khung hình làm việc chính và tạo một số mô hình làm việc.
- Học sinh nắm được ý nghĩa của một số lệnh cơ bản, khám phá và điều khiển được các hình không gian.

2. Kỹ năng

- Rèn luyện kỹ năng khởi động và tìm hiểu màn hình làm việc chính của phần mềm.
- Có kỹ năng tạo hình nhờ vào các lệnh và điều khiển được các hình học không gian đơn giản mà học sinh vẽ.

3. Thái độ

- Học sinh phải có thái độ học tập đúng, nghiêm túc, tác phong làm việc khoa học, chính xác...
- Bảo vệ của công, yêu thích môn học.

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: một HS lên thực hiện cách vẽ hình chóp tam giác đều?

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình 2.68? (Hoạt động nhóm theo máy) - GV: Quan sát, hỗ trợ hs khi hoạt động. - GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình. - HS: Trình bày. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	4. Bài 4:
- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để trả lời	- HS: Đọc, thực hành, trả lời.	5. Bài 5:

câu hỏi bài tập 5? - GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	
- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình 2.70? (Hoạt động nhóm theo máy) - GV: Quan sát, hỗ trợ hs khi hoạt động. - GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình. - HS: Trình bày. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	6. Bài 7:

IV. Củng cố

Giáo viên kiểm tra bài làm của một số nhóm, cho điểm, nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại toàn bộ bài: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

BÀI 12: VẼ HÌNH KHÔNG GIAN VỚI GEOGEBRA (tiếp)

I. MỤC TIÊU: Sau khi học xong bài này, học sinh có khả năng:

1. Kiến thức

- Học sinh nghe giới thiệu về phần mềm geogebra.
- Nắm được khung hình làm việc chính và tạo một số mô hình làm việc.
- Học sinh nắm được ý nghĩa của một số lệnh cơ bản, khám phá và điều khiển được các hình không gian.

2. Kỹ năng

- Rèn luyện kỹ năng khởi động và tìm hiểu màn hình làm việc chính của phần mềm.
- Có kỹ năng tạo hình nhờ vào các lệnh và điều khiển được các hình học không gian đơn giản mà học sinh vẽ.

3. Thái độ

- Học sinh phải có thái độ học tập đúng, nghiêm túc, tác phong làm việc khoa học, chính xác...
- Bảo vệ của công, yêu thích môn học.

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ:

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<ul style="list-style-type: none"> - GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để trả lời câu hỏi bài tập 6? - GV: Quan sát, chốt kiến thức. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS: Đọc, thực hành, trả lời. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. 	7. Bài 6:
<ul style="list-style-type: none"> - GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để trả lời câu hỏi bài tập 8? - GV: Quan sát, chốt kiến thức. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS: Đọc, thực hành, trả lời. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. 	8. Bài 8:
<ul style="list-style-type: none"> - GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành 	<ul style="list-style-type: none"> - HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình. 	9. Bài 9:

trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình 2.71? (Hoạt động nhóm theo máy) - GV: Quan sát , hỗ trợ hs khi hoạt động. - GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Trình bày. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	
- GV: Yêu cầu HS kết hợp SGK và thực hành trên phần mềm để tìm hiểu thao tác vẽ hình 2.72? (Hoạt động nhóm theo máy) - GV: Quan sát , hỗ trợ hs khi hoạt động. - GV: Quan sát, chốt kiến thức.	- HS: Đọc, thực hành, trả lời, vẽ hình. - HS: Trình bày. - HS: Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	10. Bài 10:

IV. Củng cố

Giáo viên kiểm tra bài làm của một số nhóm, cho điểm, nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Về nhà xem lại bài và thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc trước bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 26
 Ngày 25 tháng 02 năm 2019

Bài 8. LẬP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Hiểu nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong ngôn ngữ lập trình;
- Hiểu ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc đến khi một điều kiện nào đó được thoả mãn.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

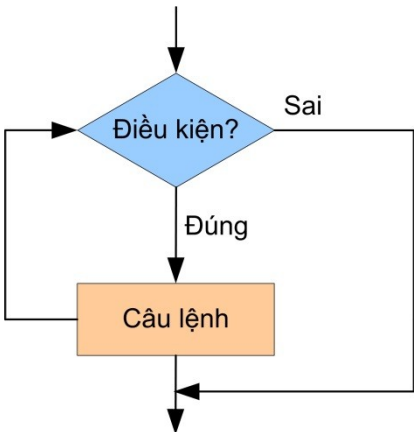
- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** không kiểm tra**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu ví dụ 1.</i> - Một ngày chủ nhật Long gọi điện cho Trang. Không có ai nhắc máy. Long quyết định gọi lại thêm 1 lần nữa. Như vậy Long đã biết trước là mình sẽ lặp lại gọi điện thêm 2 lần. Một ngày khác, Long quyết định cứ 10 phút gọi điện một lần cho Trang cho đến khi có người bắt máy. ? Lần này Long sẽ lặp lại việc gọi điện mấy lần. ? Điều kiện để kết thúc hoạt động lặp đó là gì?	+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức. + Chưa thể biết trước được, có thể một lần, có thể hai lần hoặc nhiều hơn nữa. + Điều kiện để kết thúc hoạt động lặp đó là có người nhắc máy.	1. Lệnh lặp với số lần chưa biết trước. + Ví dụ 1:

<p>+ Hoạt động 2: <i>Tìm hiểu ví dụ 2.</i></p> <p>- Nếu cộng lần lượt n số tự nhiên đầu tiên ($n = 1, 2, 3, \dots$), Cần cộng bao nhiêu số tự nhiên đầu tiên để ta nhận được tổng T_n nhỏ nhất lớn hơn 1000?</p> <p>? Tìm hiểu các bước của thuật toán trong ví dụ này.</p> <p>- Yêu cầu học sinh gõ chương trình vào máy. - Dịch và chạy chương trình? - Ta có sơ đồ khối</p>  <p>Nhận xét?</p>	<p>+ Đọc kĩ đề bài</p> <p>+ Kí hiệu S là tổng cần tìm và ta có thuật toán như sau:</p> <p>- <i>Bước 1.</i> $S \leftarrow 0, n \leftarrow 0$.</p> <p>- <i>Bước 2.</i> Nếu $S \leq 1000, n \leftarrow n + 1$; ngược lại chuyển tới bước 4.</p> <p>- <i>Bước 3.</i> $S \leftarrow S + n$ và quay lại bước 2.</p> <p>- <i>Bước 4.</i> In kết quả : S và n là số tự nhiên nhỏ nhất sao cho $S > 1000$. Kết thúc thuật toán.</p>	<p>+ Ví dụ 2:</p> <p>- Nếu cộng lần lượt n số tự nhiên đầu tiên ($n = 1, 2, 3, \dots$), Cần cộng bao nhiêu số tự nhiên đầu tiên để ta nhận được tổng T_n nhỏ nhất lớn hơn 1000?</p>
--	--	--

* Nhận xét : Để viết chương trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các hoạt động lặp như trong các ví dụ trên, ta có thể sử dụng câu

lệnh có dạng <i>lặp</i> với số lần chưa biết trước
--

IV. Củng cố (2 phút)

- Hãy nêu một số ví dụ trong cuộc sống mà các công việc lặp lại với số lần không biết trước.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ (5 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 27

Tiết 52

Ngày soạn: 25 /02/2019

Ngày dạy: 06/03/2019

Bài 8. LẶP VỚI SỐ LẦN CHƯA BIẾT TRƯỚC (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Biết được cú pháp và hoạt động của câu lệnh lặp với số lần không biết trước.
- Biết được một số lỗi lập trình cần tránh.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:**

2. Kiểm tra bài cũ: nêu một vài ví dụ trong thực tế về việc lặp với số lần chưa biết trước

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: <i>Tìm hiểu ví dụ về lệnh lặp với số lần không biết trước.</i> - Câu lệnh lặp không biết trước trong Pascal có dạng: * Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>;	+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.	2. Ví dụ về lần lặp với số lần chưa biết trước. + Cú pháp: While <điều kiện> do <câu lệnh>;

<p>- Trong đó: Điều kiện?</p> <p>Câu lệnh?</p> <p>? Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK => hoạt động của câu lệnh</p> <p>- Ví dụ. Chương trình Pascal dưới đây thực hiện thuật toán tính tổng n.</p> <p>- Yêu cầu học sinh tìm hiểu chương trình ở SGK. ? Hãy cho biết kết quả nhận được sau khi chạy chương trình.</p> <p>+ Hoạt động 2: Tìm hiểu lặp vô hạn và những lỗi lặp trình cần tránh.</p> <p>- Khi viết chương trình sử dụng cấu trúc lặp cần chú ý tránh tạo nên vòng lặp không bao giờ kết thúc.</p> <p>- Chẳng hạn, chương trình dưới đây sẽ lặp lại vô tận:</p> <pre>var a:integer; begin a:=5; while a<6 do writeln('A'); end.</pre>	<p>+ Điều kiện: thường là một phép so sánh</p> <p>+ Câu lệnh: có thể là câu lệnh đơn giản hay câu lệnh ghép.</p> <p>+ Học sinh nghiên cứu SGK => hoạt động:</p> <p>- B1. Kiểm tra điều kiện.</p> <p>- B2. Nếu điều kiện sai, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện câu lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại B1</p> <p>+ Nghiên cứu chương trình ở SGK theo yêu cầu của giáo viên.</p> <p>+ Kết quả nhận được sau khi chạy chương trình là $n = 45$ và tổng tiền lớn hơn 1000 là 1034.</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p>	<p>+ Hoạt động:</p> <p>- B1. Kiểm tra điều kiện.</p> <p>- B2. Nếu điều kiện sai, câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện câu lệnh lặp kết thúc. Nếu điều kiện đúng, thực hiện câu lệnh và quay lại B1</p> <p>3. Lặp vô hạn – Lỗi lặp trình cần tránh.</p> <p>- Khi viết chương trình sử dụng cấu trúc lặp cần chú ý tránh tạo nên vòng lặp không bao giờ kết thúc.</p>
--	---	---

IV. Củng cố (2 phút)

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ (5 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

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

KÝ DUYỆT TUẦN 27
Ngày 04 tháng 03 năm 2019

Bài thực hành 6. SỬ DỤNG LỆNH LẬP WHILE...DO**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng của các câu lệnh.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** viết cú pháp của lệnh While do và vẽ mô hình của lệnh.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Làm bài tập 1</p> <p>- Ý tưởng?</p> <p>- Mô tả thuật toán của chương trình, các biến dự định sẽ sử dụng và kiểu của chúng</p> <p>- Gõ chương trình sau đây: Program tinh_trung_binh; Var n, dem: integer; X, tb: real; Begin Clrscr; Dem:=0; tb:=0; Writeln('Nhập các số cần tính n =');</p>	<p>+ Sử dụng một biến đếm và lệnh lặp While...do để nhập và cộng dần các số vào một biến kiểu số thực cho đến khi nhập đủ n số.</p> <p>+ Chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Học sinh đọc lập gõ chương trình vào máy.</p>	<p>Bài 1: . Viết chương trình sử dụng lệnh lặp While ... do để tính n số thực $x_1, x_2, x_3 \dots x_n$. Các số n và $x_1, x_2, x_3 \dots, x_n$ được nhập từ bàn phím.</p>

<pre> Readln(n); While dem < n do Begin Dem:= dem + 1; Writeln('Nhap so thu', dem, '='); Readln(x); Tb:= tb + x; End; Tb:=tb/n; Writeln('Trung binh của',n,'so là =', tb:10:3); Readln; End. - Lưu chương trình với tên tinh_tb. </pre>	<pre> + Học sinh lưu chương trình theo yêu cầu của giáo viên. + Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. </pre>	
--	--	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp phần còn lại của bài thực hành 6.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 28
Tiết 54

Ngày soạn: 04 /03/2019
Ngày dạy: 13/03/2019

Bài thực hành 6. SỬ DỤNG LỆNH LẶP WHILE...DO

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng của các câu lệnh.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** Mô tả lại thuật toán của bài 1?**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Làm tiếp bài tập 1</p> <p>GV chiếu lên màn hình các câu lệnh đã viết trong chương trình và yêu cầu HS nêu ý nghĩa của từng câu lệnh.</p> <p>? Nêu lại cách dịch chương trình.</p> <p>GV cho HS thực hiện việc dịch chương trình và sửa lỗi nếu có.</p> <p>GV quan sát và sửa lỗi cho HS nếu các em không thực hiện được.</p> <p>GV gọi một HS nêu cách chạy chương trình.</p> <p>GV để các em tự chạy với các bộ dữ liệu tùy ý và kiểm tra lại kết quả bằng máy tính cầm tay.</p> <p>GV cho HS trao đổi nhóm để tìm ra câu trả lời: Để thay Câu lệnh While....do bằng câu lệnh Fordo em cần thay đổi ở những câu lệnh nào.</p> <p>GV gọi các nhóm khác nhận xét, bổ sung, cho điểm nhóm bạn.</p> <p>GV cho điểm nhóm làm đúng và nhanh nhất.</p> <p>GV chốt lại các câu lệnh đúng và cho HS viết lại chương trình với câu lệnh For ... do.</p>	<p>HS kết hợp với SGK và các kiến thức đã học để trả lời</p> <p>HS: nhấn tổ hợp phím Alt+F9</p> <p>HS dịch chương trình và sửa lỗi.</p> <p>HS: nhấn tổ hợp phím Ctrl+F9</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu của GV.</p> <p>HS trao đổi nhóm và trả lời</p> <p>HS nhận xét, bổ sung và cho điểm nhóm bạn.</p> <p>HS thực hành.</p>	<p>Bài 1: thực hành tiếp bài tập 1.</p> <p>c. Đọc và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh. Dịch chương trình và sửa lỗi nếu có.</p> <p>Chạy chương trình với các bộ dữ liệu được gõ vào từ bàn phím và kiểm tra kết quả nhận được.</p> <p>d. Viết lại chương trình bằng cách sử dụng câu lệnh For ...do hay cho câu lệnh While Do.</p>

IV. CỬNG CỔ (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp phần còn lại của bài thực hành 6.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....
.....

KÝ DUYỆT TUẦN 28
Ngày 11 tháng 03 năm 2019

Bài thực hành 6. SỬ DỤNG LỆNH LẬP WHILE...DO (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng của các câu lệnh.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi thực hành.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Làm bài tập 2 ở SGK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gọi học sinh đọc đề bài ở sách giáo khoa. - Giáo viên đưa ra ý tưởng để học sinh tìm hiểu. <p>Ý tưởng: Kiểm tra lần lượt N có chia hết cho các số tự nhiên $2 \leq i \leq N-1$ hay không. Kiểm tra tính chia hết bằng phép chia lấy phần dư (mod).</p> <p>? Đọc và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình sau đây:</p> <pre>Uses Crt; Var n,i:integer; Begin clrscr; write('Nhập vào một số</pre>	<p>HS đọc đề bài.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Học sinh tìm hiểu ý tưởng theo sự hướng dẫn của giáo viên. <p>+ Học sinh đọc chương trình và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p>	<p>Bài 2. Tìm hiểu chương trình nhận biết một số tự nhiên N được nhập vào từ bàn phím có phải là số nguyên tố hay không.</p>

<pre> nguyen: '); readln(n); If n<=1 then writeln('N khong la so nguyen to') else begin i:=2; while (n mod i<>0) do i:=i+1; if i=n then writeln(n,' la so nguyen to!') else writeln(n,' khong phai la so nguyen to!'); end; readln; end. + Hoạt động 2: Gõ chương trình vào máy, chạy chương trình và kiểm tra kết quả. </pre>	<pre> + Học sinh độc lập gõ chương trình vào máy. + Nhấn Ctrl + F9 để chạy và kiểm tra độ chính xác của chương trình. </pre>	
--	--	--

IV. Củng cố (5 phút)

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp phần đọc thêm để tiết sau thực hành.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

Bài thực hành 6. SỬ DỤNG LỆNH LẬP WHILE...DO (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng của các câu lệnh.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi thực hành.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu thuật toán tính gần đúng số π với độ chính xác cho trước.</p> <p>- Gọi học sinh đọc đề bài ở sách giáo khoa.</p> <p>- Giáo viên đưa ra một số hàm chuẩn và ý nghĩa, cách dùng của nó cho HS hiểu và vận dụng.</p>	<p>HS đọc đề bài.</p> <p>Người ta đã tìm ra công thức:</p> $\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \dots + \frac{1}{2n-1} - \frac{1}{2n+1} + \dots$ <p>Để tính gần đúng số π với n số hạng cho trước. Sử dụng lệnh while ... do, ta còn có thể viết chương trình để tính gần đúng số π với độ chính xác theo yêu cầu (được nhập từ bàn phím).</p> <p>- HS nghe, ghi chép</p>	<p>Bài 3: Tính gần đúng số π với độ chính xác cho trước.</p> <p>• Một số hàm chuẩn trong Pascal:</p> <p>- hàm Abs(x): cho kết quả là giá trị tuyệt đối của một số.</p>

<p>GV cho HS đọc và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình sau đây:</p> <pre> Uses Crt; Var SoPi, saiso, Epsilon:real; n,i,dau:integer; Begin clrscr; write('hay cho sai so de tinh gan dung so pi='); readln(saiso); soPi:=0; Epsilon:=3; i:=0; dau:=-1; while Epsilon?=?saiso do begin dau:=dau*(-1); sopi:=sopi+dau*1/(2*i+1); Epsilon:=Abs(4*sopi-pi); i:=i+1 end; {Pi la ham chuan} writeln('so Pi gan bang',soPi*4); readln; end. </pre> <p>+ Hoạt động 2: Gõ chương trình vào máy, chạy chương trình và kiểm tra kết quả.</p>	<p>+ Học sinh đọc chương trình và tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh theo sự hướng dẫn của giáo viên.</p> <p>+ Học sinh làm việc theo nhóm gõ chương trình vào máy. + Nhấn Ctrl + F9 để chạy và kiểm tra độ chính xác của chương trình với một số dữ liệu tùy ý.</p>	<p>nếu $x \geq 0$ thì cho giá trị x, ngược lại Abs cho kết quả -x.</p>
--	--	---

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại các bài để chuẩn bị cho tiết bài tập.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

KÝ DUYỆT TUẦN 29
Ngày 18 tháng 03 năm 2019

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết hợp các câu lệnh.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi làm bài tập.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
+ Hoạt động 1: Ôn tập câu lệnh lặp xác định For..do. ? Nêu cú pháp của vòng lặp xác định. ? Nêu hoạt động của vòng lặp.	+ Cú pháp: For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; + Hoạt động của vòng lặp: - B1: biến đếm nhận giá trị đầu - B2: Chương trình kiểm tra biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh. - B3: Biến đếm tự động tăng lên 1 đơn vị và quay lại B2. - B4: Nếu biểu thức điều kiện nhận giá trị sai thì thoát ra khỏi vòng lặp.	
+ Hoạt động 2: Bài tập. 1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?	+ Trừ câu d), tất cả các câu lệnh đều không hợp lệ: a) Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá	1. Các câu lệnh Pascal sau có hợp lệ không, vì sao?

<p>a) for i:=100 to 1 do writeln('A');</p> <p>b) for i:=1.5 to 10.5 do writeln('A');</p> <p>c) for i=1 to 10 do writeln('A');</p> <p>d) for i:=1 to 10 do; writeln('A');</p> <p>e) var x: real; begin for x:=1 to 10 do writeln('A');</p> <p>end.</p> <p>2. Hãy mô tả thuật toán để tính tổng sau đây:</p> <p>i. $A = \frac{1}{1.3} + \frac{1}{2.4} + \frac{1}{3.5} + \dots + \frac{1}{n(n+1)}$.</p>	<p>trị cuối;</p> <p>b) Các giá trị đầu và giá trị cuối phải là số nguyên;</p> <p>c) Thiếu dấu hai chấm khi gán giá trị đầu;</p> <p>d) Thừa dấu chấm phẩy thứ nhất, nếu như ta muốn lặp lại câu lệnh <i>writeln('A')</i> mười lần, ngược lại câu lệnh là hợp lệ;</p> <p>e) Biến <i>x</i> đã được khai báo như là biến có dữ liệu kiểu số thực và vì thế không thể dùng để xác định giá trị đầu và giá trị cuối trong câu lệnh lặp.</p> <p>* Thuật toán tính tổng:</p> <p>$A = \frac{1}{1.3} + \frac{1}{2.4} + \frac{1}{3.5} + \dots + \frac{1}{n(n+1)}$</p> <p>Bước 1. Gán $A \leftarrow 0$, $i \leftarrow 1$.</p> <p>Bước 2. $A \leftarrow \frac{1}{i(i+2)}$.</p> <p>Bước 3. $i \leftarrow i + 1$.</p> <p>Bước 4. Nếu $i \leq n$, quay lại bước 2.</p> <p>Bước 5. Ghi kết quả A và kết thúc thuật toán.</p>	<p>a) for i:=100 to 1 do writeln('A');</p> <p>b) for i:=1.5 to 10.5 do writeln('A');</p> <p>c) for i=1 to 10 do writeln('A');</p> <p>d) for i:=1 to 10 do; writeln('A');</p> <p>e) var x: real; begin for x:=1 to 10 do writeln('A');</p> <p>end.</p> <p>2. Hãy mô tả thuật toán để tính tổng sau đây:</p> <p>ii. $A = \frac{1}{1.3} + \frac{1}{2.4} + \frac{1}{3.5} + \dots + \frac{1}{n(n+1)}$.</p>
---	---	---

IV. Củng cố (5 phút)

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Về nhà học bài kết hợp sách giáo khoa, tiết sau học bài làm bài tập (tt)

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết hợp các câu lệnh.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi làm bài tập.**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>? Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh lặp xác định và câu lệnh lặp không xác định.</p> <p>GV cho HS hoạt động theo nhóm và ghi tóm tắt kết quả vào bảng nhóm.</p> <p>Sau thời gian cho phép các nhóm trình bày kết quả lên bảng. GV gọi các nhóm khác nhận xét, bổ sung và cho điểm bài làm của nhóm bạn</p>	<p>HS làm việc theo nhóm</p> <p>HS trình bày bảng nhóm</p> <p>HS nhận xét, bổ sung, cho điểm nhóm bạn.</p> <p>Sự khác biệt:</p> <p>a) Câu lệnh lặp với số lần lặp cho trước chỉ thị cho máy tính thực hiện một lệnh hoặc một nhóm lệnh với số lần đã được xác định từ trước, còn với câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước thì số lần</p>	<p>+ Hoạt động 1: <i>Nêu sự khác biệt giữa câu lệnh lặp xác định và câu lệnh lặp không xác định.</i></p>

<p>- GV bổ sung, chốt lại các ý chính và cho điểm nhóm HS.</p> <p>? Hãy tìm hiểu các thuật toán sau đây và cho biết khi thực hiện thuật toán, máy tính sẽ thực hiện bao nhiêu vòng lặp? Khi kết thúc, giá trị của S bằng bao nhiêu? Viết chương trình Pascal thể hiện các thuật toán đó.</p> <p>a) Thuật toán 1</p> <p>Bước 1. $S \leftarrow 10, x \leftarrow 0.5$.</p> <p>Bước 2. Nếu $S \leq 5.2$, chuyển tới bước 4.</p> <p>Bước 3. $S \leftarrow S - x$ và quay lại bước 2.</p> <p>Bước 4. Thông báo S và kết thúc thuật toán.</p> <p>b) Thuật toán 2</p> <p>Bước 1. $S \leftarrow 10, n \leftarrow 0$.</p> <p>Bước 2. Nếu $S \geq 10$, chuyển tới bước 4.</p> <p>Bước 3. $n \leftarrow n + 3, S \leftarrow S - n$ quay lại bước 2.</p>	<p>lập chưa được xác định trước.</p> <p>b) Lệnh lặp với số lần cho trước, điều kiện là giá trị của một biến đếm có giá trị nguyên đã đạt được giá trị lớn nhất hay chưa, còn trong câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước, điều kiện tổng quát hơn nhiều, có thể là kiểm tra một giá trị của một số thực</p> <p>c) Lệnh lặp với số lần cho trước, <i>câu lệnh</i> được thực hiện ít nhất một lần, sau đó kiểm tra điều kiện. Lệnh lặp với số lần chưa xác định trước, trước hết điều kiện được kiểm tra. Nếu điều kiện được thoả mãn, <i>câu lệnh</i> mới được thực hiện.</p> <p>- Hs lắng nghe.</p> <p>a) Thuật toán 1: 10 vòng lặp được thực hiện. Khi kết thúc thuật toán $S = 5.0$. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:</p> <pre> S:=10; x:=0.5; while S>5.2 do S:=S-x; writeln(S); </pre> <p>b) Thuật toán 2: Không vòng lặp nào được thực hiện vì ngay từ đầu điều kiện đã không được thoả mãn nên các bước 2 và 3 bị bỏ qua. $S = 10$ khi kết thúc thuật toán. Đoạn chương trình Pascal tương ứng:</p> <pre> S:=10; n:=0; while S<10 do </pre>	<p>+ Hoạt động 2: <i>Bài tập.</i></p>
---	--	--

Bước 4. Thông báo S và kết thúc thuật toán.	begin n:=n+3; S:=S-n end; writeln(S);	
---	--	--

IV. CỬNG CỐ (5 phút)

- Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết học.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

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

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 30
 Ngày 25 tháng 03 năm 2019

KIỂM TRA 1 TIẾT (LT)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ nghiêm túc.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: ma trận đề, đề kiểm tra, đáp án, biểu điểm, chuẩn bị cho mỗi học sinh một đề kiểm tra.

+ Học sinh: đồ dùng học tập, học bài cũ.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:**1. Ổn định lớp****2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh.****3. Phát đề cho học sinh.****4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.****5. Thu bài làm của học sinh và nhận xét giờ kiểm tra.****IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)**

- Xem lại các nội dung bài kiểm tra.
- Đọc trước bài 9: Làm việc với dãy số

V. RÚT KINH NGHIỆM:**Bài 9. LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ****I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.
- Tìm hiểu một số ví dụ về biến mảng.

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ: không kiểm tra

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>? Để giải quyết bài toán đó người ta thực hiện các bước nào.</p> <p>GV cho HS tìm hiểu tác dụng của các câu lệnh trong đoạn chương trình và rút ra nhận xét.</p> <p>+ Hoạt động 1: Tìm hiểu dãy số và biến mảng</p> <p>- Yêu cầu HS đọc lại nội dung của bài toán phần khởi động</p> <p>- Ví dụ như trong Pascal ta cần nhiều câu lệnh khai báo và nhập dữ liệu dạng sau đây, mỗi câu lệnh tương ứng với mức thu nhập của một hộ gia đình. ? Dữ liệu mảng là gì.</p>	<p>HS nghiên cứu SGK và trả lời.</p> <p>HS tìm hiểu và trả lời về ý nghĩa của từng câu lệnh, tác dụng của chúng.</p> <p>HS đọc lại</p> <p>Dữ liệu kiểu mảng là một tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử. Việc sắp thứ tự được thực hiện bằng cách gán cho mỗi phần tử một chỉ số:</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Giá trị của biến mảng là một mảng, tức một dãy số (số nguyên, hoặc số thực) có thứ tự, mỗi số là giá trị của biến thành phần tương</p>	<p>* Khởi động: Tìm hiểu bài toán về khảo sát mức độ phân hóa giàu nghèo của một địa phương.</p> <p>Đoạn chương trình: sgk/71</p> <p>1. Dãy số và biến mảng:</p> <p>Dữ liệu kiểu mảng là một tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử.</p>

	ứng. + Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức	
--	--	--

IV. Củng cố (2 phút)

- Dữ liệu kiểu mảng có các tác dụng như thế nào khi các biến cần khai báo là rất nhiều.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ (5 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 31
 Ngày 01 tháng 04 năm 2019

<p>? GV yêu cầu HS làm bài tập 3/76/sbk GV gọi HS chữa bài tập. Gọi HS khác nhận xét, cho điểm bạn. GV chốt lại và cho điểm HS.</p> <p>+Hoạt động 2: tìm hiểu cách truy cập tới các phần tử của mảng. ? Ta thực hiện những công việc gì đối với một biến thông thường</p> <p>GV: với biến mảng ta cũng thực hiện các công việc tương tự như vậy. Việc truy cập tới phần tử bất kỳ của mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó trong mảng. Vd: A[i] là phần tử thứ i của mảng A. A[1]:=5; câu lệnh này sẽ gán giá trị 5 cho phần tử thứ 1 của mảng A. For i:=1 to 5 do readln(A[i]); câu lệnh này sẽ nhập dữ liệu vào 5 phần tử từ 1 đến 5 của mảng A.</p> <p>GV cho HS làm bài tập 5/76/sbk theo nhóm. Sau khoảng thời gian là 5 phút GV cho HS treo bảng nhóm lên bảng để các nhóm khác nhận xét, bổ sung, cho điểm nhóm bạn.</p>	<p>quả tiết kiệm rất nhiều thời gian và công sức viết chương trình. HS làm bài tập</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu của GV</p> <p>HS: gán giá trị, đọc giá trị và thực hiện các tính toán với các giá trị đó.</p> <p>HS chú ý theo dõi, ghi nhớ.</p> <p>HS hoạt động nhóm.</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu của GV.</p>	<p>• làm bài tập 3/76/sbk Cách khai báo biến mảng sau đây trong Pascal là đúng hay sai? a. var X: array[10,13] of integer; b. var X: array[5..10,5] of real; c. var X: array[3.4..4.8] of integer; d. var X: array[4..10] of integer; Ví dụ 2:</p> <p>Việc truy cập tới phần tử bất kỳ của mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó trong mảng.</p> <p>• Bài tập 5/76/sbk Viết chương trình sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy cũng được nhập từ bàn phím.</p>
---	---	--

GV nhận xét, cho điểm các nhóm		
--------------------------------	--	--

IV. Củng cố (2 phút)

- Hãy nêu cách khai báo biến mảng, cho một vài ví dụ về khai báo biến mảng.
- Lợi ích của việc khai báo biến mảng là gì và cách truy cập vào các phần tử.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ (5 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK
- Đọc phần tiếp theo của bài.

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 32
Tiết 62

Ngày soạn: 01 /04/2019
Ngày dạy: 10/04/2019

Bài 9. LÀM VIỆC VỚI DÃY SỐ (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức:*

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.
- Biết cách tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số

2. *Kỹ năng:*

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

3. *Thái độ:*

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

4. *Năng lực hình thành*

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

- ##### 2. Kiểm tra bài cũ: ?
- Hãy nêu các lợi ích của việc sử dụng biến mảng trong chương trình.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>+ Hoạt động : <i>Tìm hiểu cách tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số.</i></p> <p>- Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình</p> <p>Trước hết ta khai báo biến N để nhập số các số nguyên sẽ được nhập vào. Sau đó khai báo N biến lưu các số được nhập vào như là các phần tử của một biến mảng A. Ngoài ra, cần khai báo một biến i làm biến đếm cho các lệnh lặp và biến Max để lưu số lớn nhất, Min để lưu số nhỏ nhất.</p> <p>- Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình</p>	<p>+ Học sinh đọc và tìm hiểu yêu cầu của bài toán.</p> <p>- Học sinh chú ý lắng nghe => ghi nhớ kiến thức.</p> <p>+ Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên.</p> <pre> program MaxMin; uses crt; Var i, n, Max, Min: integer; A: array[1..100] of integer; Phần thân chương trình sẽ tương tự dưới đây: Begin clrscr; write('Hay nhap do dai cua day so, = '); readln(n); writeln('Nhap cac phan tu cua day so:'); For i:=1 to n do Begin write('a['i,']='); readln(a[i]); End; Max:=a[1]; </pre>	<p>3. Tìm giá trị lớn nhất và giá trị nhỏ nhất của dãy số</p> <p>Ví dụ 3. Viết chương trình nhập N số nguyên từ bàn phím và in ra màn hình số nhỏ nhất và số lớn nhất. N cũng được nhập từ bàn phím</p>

<p>- Trong chương trình này, chúng ta hãy lưu ý một số điểm sau: Số tối đa các phần tử của mảng phải được khai báo bằng một số cụ thể (Ở đây là 100)</p>	<pre> Min:=a[1]; For i:=2 to n do Begin if Max<a[i] then Max:=a[i]; if Min>a[i] then Min:=a[i] End; write('So lon nhat la Max = ',Max); write('; So nho nhat la Min = ',Min); readln; End. + Học sinh chú ý lắng nghe. </pre>	
--	---	--

IV. Củng cố (2 phút)

- “Có thể xem biến mảng là một biến được tạo từ nhiều biến có cùng kiểu nhưng chỉ dưới một tên duy nhất”. Phát biểu đó đúng hay sai.
- làm bài tập 4/76/sgk.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ (5 phút)

- Về nhà học bài, kết hợp SGK, tiết sau thực hành.

VI/ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 32
Ngày 08 tháng 04 năm 2019

Bài thực hành 7. XỬ LÝ DỮ SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng biến mảng.
- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for..do

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi thực hành**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>? Nêu cách khai báo biến mảng.</p> <p>? Nêu các biến dự định sẽ sử dụng trong chương trình.</p> <p>GV cho HS tìm hiểu phần khai báo mẫu và nêu tác dụng của từng biến.</p> <p>GV cho HS gõ phần khai báo vào máy tính và lưu tệp với tên Phanloai+tên lớp.pas</p>	<p>HS trả lời</p> <p>HS suy nghĩ trả lời.</p> <p>HS nêu tác dụng</p> <p>HS gõ vào máy tính</p>	<p>Bài 1: Viết chương trình nhập điểm của các bạn trong lớp. Sau đó in ra màn hình số bạn đạt kết quả học tập loại giỏi, khá, TB và kém.</p> <p>Tiêu chuẩn:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Loại giỏi: 8.0 trở lên - Loại khá: 6.5 đến 7.9 - Loại TB: 5.0 đến 6.4 - Loại kém: dưới 5.0 <p>* Phần khai báo:</p> <pre> Program phanloai; Uses crt; Var i, n, gioi, kha, trung, kem: integer; A:array[1..100] of real; </pre>

<p>- cho HS tìm hiểu các câu lệnh trong phần thân chương trình: HS làm việc theo nhóm, ghi ý nghĩa tác dụng của các lệnh ra bảng nhóm.</p> <p>Hết thời gian Gv cho HS trình bày bảng nhóm lên bảng, gọi đại diện nhóm trình bày bài làm của nhóm mình, gọi đại diện các nhóm khác nhận xét, cho điểm nhóm bạn.</p> <p>GV nhận xét, cho điểm các nhóm.</p>	<p>HS làm việc theo nhóm.</p> <p>HS trình bày bài của nhóm mình, nhận xét và cho điểm nhóm bạn.</p>	<p>* Phần thân chương trình:</p> <pre> Begin clrscr; write('Nhap so HS trong lop, n= '); readln(n); writeln('Nhap diem :'); For i:=1 to n do Begin write('Diem cua hoc sinh thu ', i, ' ='); readln(a[i]); End; Gioi:=0; Kha:= 0; Trungbinh:= 0; Kem:= 0; for i:=1 to n do Begin if a[i] >= 8.0 then Gioi:= Gioi + 1; if (a[i] <8.0) and (a[i] >=6.5) then Kha:= Kha + 1; if (a[i] >= 5.0) and (a[i] < 6.5) then Trungbinh:= Trungbinh + 1; if a[i]<5.0 then kem:=Kem+1; end; End; writeln(' Ket qua hoc tap: '); writeln(Gioi, ' ban hoc gioi '); writeln(Kha, ' ban hoc kha '); writeln(Trungbinh, ' ban hoc trung binh'); writeln(Kem, ' ban hoc kem'); readln; End. </pre>
---	---	---

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc phần tiếp theo của bài

VI./ RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 33
Tiết 64

Ngày soạn: 08 /04/2019
Ngày dạy: 17 /04/2019

Bài thực hành 7. XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức:*

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng biến mảng.
- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for..do

2. *Kỹ năng:*

- củng cố các kỹ năng đọc hiểu và chỉnh sửa chương trình.

3. *Thái độ:*

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. *Năng lực hình thành*

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. *Ôn định lớp:*

2. *Kiểm tra bài cũ:* kiểm tra trong khi thực hành

3. *Bài mới:*

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
GV cho HS gõ vào máy tính, dịch và chạy thử chương trình.	HS làm việc theo nhóm đã được phân công.	Bài 1: d. Gõ tiếp phần chương trình vào máy tính sau phần khai báo. Dịch và chạy thử chương trình.
GV quan sát các nhóm thực hành, sửa lỗi chương trình nếu HS không thực hiện được.		Bài 2: Chương trình tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số nguyên P_Min ?
GV cho HS thực hành theo nhóm tự viết chương trình và kiểm tra kết quả đúng sai. Sau một thời gian, giáo	HS thực hành theo nhóm	

<p>viên chiếu bài làm của một số nhóm lên bảng chạy thử chương trình và gọi các nhóm khác nhận xét.</p> <p>GV nhận xét, cho điểm nhóm.</p> <p>GV sửa sai nếu có để tạo nên một bài làm mẫu cho HS cả lớp theo dõi, ghi chép, sửa sai ở bài làm của mình.</p>	<p>HS nhận xét bài làm của nhóm bạn.</p> <p>HS chú ý theo dõi, sửa sai bài làm của mình.</p>	<pre> Program P_Min; Uses crt; Var i, n, Min : integer; A: array[1..100] of integer; Begin Clrscr; write('Hay nhap do dai cua day so, N='); readln(n); writeln('Nhap cac phan tu cua day so:'); For i:=1 to n do Begin write('a[',i,']='); readln(a[i]); End; Min:=a[1]; for i:=2 to n do if Min>a[i] then Min:=a[i]; write('So nho nhat la Min =',Min); readln; End. </pre>
--	--	---

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Đọc tiếp bài tập 2 và trình bày cách làm ra vở nháp để tiết sau thực hành tiếp.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 33
Ngày 16 tháng 04 năm 2019

Bài thực hành 7. XỬ LÝ DỮ SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tt)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng biến mảng.
- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for..do

2. Kỹ năng:

- củng cố các kỹ năng đọc hiểu và chỉnh sửa chương trình.

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tự quản lý bản thân
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực tin học
- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi thực hành**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
GV cho HS tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong bài theo nhóm và ghi ra giấy. Sau một thời gian giáo viên yêu cầu các nhóm treo bảng nhóm rồi gọi đại diện các nhóm nhận xét, giáo viên nhận xét chốt lại ý nghĩa các câu lệnh.	HS làm theo yêu cầu của GV: Program Xep_loai; uses crt; Var i, n: integer; TBtoan, TBvan: real; diemT, diemV: array[1..100] of real; Begin clrscr; writeln('Diem TB : '); For i:=1 to n do write(i, ' ', (diemT[i] + diemV[i])/2:3:1); TBtoan:=0; TBvan:=0; For i:=1 to n do Begin TBtoan:= TBtoan +	Bài 3: Bổ sung và chỉnh sửa chương trình trong BT1 để nhập 2 loại điểm Toán và Ngữ văn của các bạn. Sau đó in ra màn hình: điểm TB của mỗi bạn trong lớp theo công thức: Điểm TB = (Điểm toán + điểm văn)/2 Và Điểm TB của cả lớp theo từng môn Toán và Ngữ văn a. Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh

<p>GV cho HS làm việc theo nhóm bổ sung các lệnh và chạy chương trình. GV theo dõi, sửa lỗi chương trình cho HS.</p>	<pre> diemT[i] ; TBvan: = TBvan + diemV[i] ; End; TBtoan: = TBtoan /n; TBvan: = TBvan /n; writeln('Diem TB mon Toan : ',TBtoan :3:2); writeln('Diem TB mon Van: ',TBvan :3:2); readln; End. </pre> <p>HS thực hành.</p>	<p>b. bổ sung các câu lệnh trên vào vị trí thích hợp trong chương trình. Thêm các lệnh cần thiết, dịch và chạy chương trình với các số liệu thử.</p>
--	---	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại cách làm việc với dãy số để tiết sau thực hành tiếp.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

Tuần 34
Tiết 66

Ngày soạn: /04/2019
Ngày dạy: /04/2019

Bài thực hành 7. XỬ LÝ DÃY SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Làm quen với việc khai báo và sử dụng biến mảng.
- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for..do

2. Kỹ năng:

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

3. Thái độ:

- Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích viết chương trình để thực hiện một số công việc.

4. Năng lực hình thành

- Năng lực giải quyết vấn đề
- Năng lực tự chủ, tự học
- Năng lực sáng tạo
- Năng lực tin học

- Năng lực tự quản lý bản thân

- Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ: kiểm tra trong khi thực hành

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
<p>? GV: Để làm bài này ta thực hiện những bước nào?</p> <p>? Phép toán nào dùng để kiểm tra xem một số là số lẻ hay số chẵn.</p> <p>GV gợi ý cho HS cách thực hiện bài toán.</p> <p>- Nhập n, nhập giá trị từng phần tử.</p> <p>- $TC:=0$;</p> <p>$TL:=0$;</p> <p>for $i:=1$ to n do if $a[i] \bmod 2 = 0$ then $TC:=TC+a[i]$ else $TL:=TL+a[i]$;</p> <p>- In kết quả, TC, TL.</p> <p>GV cho HS hoạt động nhóm để viết chương trình.</p> <p>Sau một thời gian GV yêu cầu HS treo bảng nhóm mình, gọi các nhóm khác nhận xét, bổ sung, cho điểm nhóm bạn.</p> <p>GV chữa bài để có bài làm đúng nhất.</p> <p>GV cho HS thực hiện việc soạn thảo chương trình, dịch lỗi và chạy chương trình với các dãy số khác nhau.</p> <p>GV theo dõi, sửa các lỗi</p>	<p>HS suy nghĩ, trả lời</p> <ul style="list-style-type: none"> - nhập n, nhập giá trị từng phần tử. - tính tổng các số chẵn, tổng các số lẻ. <p>HS: phép mod.</p> <p>HS lắng nghe, ghi chép</p> <p>HS hoạt động nhóm</p> <p>HS thực hiện theo yêu cầu của GV</p> <p>HS thực hành</p>	<p>Bài 4: Viết chương trình nhập dãy n số và in ra tổng các số chẵn, tổng các số lẻ trong dãy vừa nhập.</p>

sai khi viết chương trình cho HS.		
-----------------------------------	--	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết thực hành.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại các bài để chuẩn bị cho tiết bài tập.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 34
Ngày 16 tháng 04 năm 2019

Tuần 35
Tiết 67

Ngày soạn: /04/2019
Ngày dạy: /04/2019

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU:

- Kiến thức:**
 - Viết chương trình Pascal sử dụng câu lệnh khai báo mảng
- Kỹ năng:**
 - Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết hợp các câu lệnh.
- Thái độ:**
 - Thái độ học tập nghiêm túc, yêu thích môn học.
- Năng lực hình thành**
 - Năng lực giải quyết vấn đề
 - Năng lực sáng tạo
 - Năng lực tự quản lý bản thân
 - Năng lực tự chủ, tự học
 - Năng lực tin học
 - Năng lực giao tiếp, hợp tác

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

- Ôn định lớp:**
- Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi làm bài tập
- Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
GV yêu cầu HS đọc đề bài và suy nghĩ trả lời	HS trả lời theo từng ý	Bài 1: Các khai báo biến mảng sau đây trong Pascal đúng hay sai. Nếu sai hãy

<p>GV nhận xét, và chốt lại ý đúng</p> <p>GV cho HS sửa những lỗi sai vào vở</p> <p>GV nêu câu hỏi để HS suy nghĩ trả lời. GV gọi HS khác nhận xét, GV nhận xét, cho điểm HS.</p> <p>- Giáo viên đưa ra ý tưởng để viết chương trình: Ta cần khai báo mảng A để chứa dãy số, biến N để nhập chiều dài của dãy (số các số sẽ được nhập vào dãy). Khai báo thêm một biến i làm biến đếm cho các lệnh nhập dãy, xuất dãy. - Yêu cầu học sinh tìm hiểu ý nghĩa của từng câu lệnh trong chương trình</p> <pre> Program day_so; Uses crt; Var N,i:integer; A:array[1..100] of integer; Begin Clrscr; Write('Nhập chiều dài day: '); Readln(N); Writeln('Nhập day </pre>	<p>a) Sai vì giữa giá trị đầu là ký hiệu phải là dấu phẩy (,) b) Sai vì giá trị cuối không là số nguyên</p> <p>c) Sai vì giá trị đầu, giá trị cuối không phải là số nguyên</p> <p>d) Sai vì giá trị đầu lớn hơn giá trị cuối e) Đúng</p> <p>HS chữa bài vào vở.</p> <p>HS trả lời: Không thực hiện được vì không biết được giá trị chính xác của N</p> <p>+ Học sinh chú ý lắng nghe.</p> <p>+ Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên.</p>	<p>sửa lại cho đúng.</p> <p>a) var X: Array[10,13] of integer; b) var X: Array[5..10.5] of real;</p> <p>c) var X: Array[3.4..4.8] of integer;</p> <p>d) var X: Array[10..1] of integer; e) var X: Array[4..10] of real;</p> <p>Bài 2: Câu lệnh khai báo biến mảng sau đây máy tính có thực hiện được không? Var N:integer; A: Array[1..N] of real;</p> <p>Bài 3: Viết chương trình Pascal sử dụng biến mảng để nhập từ bàn phím các phần tử của một dãy số. Độ dài của dãy cũng được nhập từ bàn phím. Sau đó in ra dãy vừa nhập.</p>
---	---	---

<pre> so'); For i:=1 to N do Begin Write('A[' ,i,']='); Readln(A[i]); End; Writeln('Day so da nhap la:'); For i:=1 to N do Write(A[i], ' '); Readln; End. </pre>		
--	--	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại các bài để chuẩn bị cho tiết bài tập tiếp theo.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

Tuần 35
Tiết 68

Ngày soạn: /04/2019
Ngày dạy: /04/2019

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết hợp các câu lệnh.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ: kiểm tra trong khi làm bài tập

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
Hoạt động 1: thực hành bài tập 3 ở tiết trước		
GV yêu cầu HS thực hiện việc gõ bài tập 3 vào máy, dịch và chạy chương trình. GV theo dõi, sửa lỗi sai cho HS.	HS thực hành theo nhóm máy.	Gõ bài tập 3 ở tiết trước vào máy tính và lưu tệp với tên baitapdayso.pas , dịch và chạy chương trình.
Hoạt động 2: làm bài tập mới		
GV cho HS thực hành theo nhóm để hoàn thành bài tập	Học sinh viết chương trình Program Trung_binh; Uses crt; Var i, n, Sum: integer; Tb:real; a: array[1..100] of integer; Begin Clrscr; write('Nhap so phan tu cua mang: '); readln(n); writeln('Nhap cac phan tu cua day so:'); For i:=1 to n do Begin write('a[' ,i,']='); readln(a[i]); End; For i:=1 to n do Sum:= Sum + a[i]; Tb:=Sum/n write('Trung binh cac so trong mang la = ',Tb); readln; End.	Viết chương trình sử dụng biến mảng để tính giá trị trung bình của n số nguyên nhập từ bàn phím
Cho HS thực hành trên máy	Học sinh thực hành trên máy dưới sự hướng dẫn và quan	

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Ôn tập lại các bài để chuẩn bị cho tiết bài tập tiếp theo.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 35
Ngày 16 tháng 04 năm 2019

Tuần 36
Tiết 69

Ngày soạn: /04/2019
Ngày dạy: /04/2019

BÀI TẬP**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

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

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng đọc chương trình, tìm hiểu tác dụng và kết hợp các câu lệnh.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:**1. Ổn định lớp:****2. Kiểm tra bài cũ:** kiểm tra trong khi làm bài tập**3. Bài mới:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
GV cho HS thảo luận theo nhóm để tìm ra thuật toán sắp xếp. GV gọi một số HS nêu	HS thảo luận tìm cách giải. HS nêu	Viết chương trình Viết chương trình sử dụng biến mảng để sắp xếp n số nguyên nhập từ bàn phím

uigeli.xyz

Trang 151

GV quan sát, giúp đỡ HS sửa lỗi chương trình.	<pre> If a[j]<a[i] then Begin tam:=a[i]; a[i]:=a[j]; a[j]:=tam; end; writeln('Mang sap tang dan'); For i:=1 to n do write(a[i], ' '); writeln; readln; End. </pre>	
---	---	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau kiểm tra 1 tiết thực hành

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

KIỂM TRA 1 TIẾT (THỰC HÀNH)**I. MỤC TIÊU:****1. Kiến thức:**

- Hệ thống lại một số kiến thức đã học.
- Biết sử dụng biến, câu lệnh lặp để viết chương trình.

2. Kỹ năng:

- Đánh giá kiến thức, kỹ năng của học sinh về cách sử dụng biến, cấu trúc vòng lặp xác định và không xác định

3. Thái độ:

- Nghiêm túc, tự giác, trung thực trong kiểm tra.

4. Năng lực hướng tới: - Hình thành năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giải quyết vấn đề dựa trên tin học, năng lực tự học.

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: ma trận đề, đề kiểm tra, đáp án, biểu điểm, máy chiếu, phòng máy.
- + Học sinh: đồ dùng học tập, học bài cũ.

*** Ma trận đề**

Cấp độ Tên bài	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Cộng
	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
Câu lệnh lặp		Sử dụng được câu lệnh để dịch và chạy chương trình		Biết sử dụng câu lệnh lặp với số lần biết trước để tính tổng các số chẵn.		Sử dụng được phép toán MOD để tìm được số chẵn	
Số câu Số điểm tỉ lệ %							1 5=50%
Lặp với số lần chưa biết trước		Sử dụng được câu lệnh để dịch và chạy chương trình		Biết sử dụng câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước để tính tổng các số chẵn.		Vận dụng được nguyên tắc các số chẵn cách đều nhau 2 đơn vị để tìm được số chẵn.	
Số câu Số điểm tỉ lệ %							1 5=50%

Tổng số câu							
Tổng số điểm tỉ lệ %							10=100%

* nội dung kiểm tra

Đề bài:

Câu 1. Em hãy viết chương trình tính tổng các số chẵn từ 1 đến 100 với câu lệnh lặp với số lần biết trước và câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước. (6đ)

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

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

• **Đáp án và biểu điểm**

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

- Sử dụng vòng lặp không xác định

Program tinh_tong_cac_so_chan;

Uses crt;

Var i, S: Integer;

Begin

Clrscr;

S:= 0;

i:= 2;

While i <= 100 do

Begin

S:= S+ i;

i:= i + 2;

End;

Writeln(' Tong cac so chẵn tu 1 den 100 =', S);

Readln;

End.

- Sử dụng vòng lặp xác định

Program tinh_tong_cac_so_chan;

Uses crt;

Var i, S: Integer;

Begin

Clrscr;

S:= 0;

For i:=1 to 100 do

If i mod 2 = 0 then

S:= S+ i;

Writeln(' Tong cac so chẵn tu 1 den 100 =', S);

Readln;

End.

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

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

III. HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC:

1. Ổn định lớp
2. Kiểm tra sự chuẩn bị của học sinh.
3. Chiếu đề bài lên máy chiếu để các học sinh quan sát và làm bài.
4. GV theo dõi, nhắc nhở học sinh trong khi làm bài.
5. Chấm bài làm và nhận xét giờ kiểm tra.

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Xem lại nội dung bài kiểm tra có thể làm lại vào vở bài tập.
- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau ôn tập.

V./ RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 36
Ngày 16 tháng 04 năm 2019

Tuần 37a
Tiết 71

Ngày soạn: /04/2019
Ngày dạy: /04/2019

ÔN TẬP (tiếp)

I. MỤC TIÊU:

1. *Kiến thức:*

- hệ thống lại kiến thức đã học trong chương trình tin học 8.

2. *Kỹ năng:*

- Rèn luyện khả năng sử dụng các phép toán, các biến, các cách sử dụng biến mảng, vòng lặp.

3. *Thái độ:*

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

4. *Năng lực hình thành*

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

- + Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo, phòng máy.
- + Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ: kiểm tra trong khi làm bài tập

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung
Hoạt động 1: ôn tập lý thuyết		
<p>? Nêu cú pháp của vòng lặp với số lần biết trước? GV giới thiệu thêm câu lệnh For ...downtodo. và giải thích ý nghĩa của câu lệnh, cho học sinh so sánh giữa hai câu lệnh.</p> <p>? Nêu cú pháp của vòng lặp với số lần chưa biết trước. Yêu cầu HS giải thích các thành phần trong các cú pháp đó. ? Nhắc lại cú pháp khai báo biến mảng và giải thích các thành phần trong cú pháp đó. GV nhấn mạnh lại các cú pháp vừa nêu.</p>	<p>HS trả lời</p> <p>HS chú ý lắng nghe, so sánh giữa hai câu lệnh.</p> <p>HS trả lời</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS chú ý lắng nghe, ghi nhớ kiến thức.</p>	<p>Cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước FOR....DO For <biến đếm>:=<giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>; For <biến đếm>:=<giá trị cuối> downto <giá trị đầu> do <câu lệnh>;</p> <p>Cấu trúc lặp với số lần lặp không biết trước While <điều kiện> do <câu lệnh>;</p> <p>Cú pháp khai báo biến mảng: Var <tên biến mảng>:array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of <kiểu dữ liệu>;</p>
Hoạt động 2: bài tập		
<p>GV gợi ý, HS thực hiện GV nhận xét, đưa ra chương trình đúng.</p> <p>GV cho HS làm bài theo nhóm. Sau đó cho HS treo bảng nhóm, gọi các nhóm khác</p>	<p>HS thực hiện viết chương trình.</p> <pre> Program Tinh tong; Uses crt; Var s, m: interger; Begin S:=0; m:=0; While s<=5 do Begin m:=m+1; s:=s+m; end; writeln(s); readln; End. Program mangso; Uses crt; Var i,n, max, min,tong:interger; A:array[1..100] of interger; Begin </pre>	<p>Bài 1: Viết chương trình Pascal thể hiện thuật toán sau. B1: s←0; m←0; B2: S>5 thì chuyển tới bước 4 B3: m←m+1; s←s+m; B4: Thông báo S và kết thúc thuật toán.</p> <p>Bài 2: -Viết chương trình nhập vào độ dài của dãy số. - nhập vào các phần tử của dãy số. - Tìm ra số lớn nhất, số nhỏ nhất, tổng của dãy số. - In ra màn hình số lớn</p>

<p>nhận xét, GV chốt lại bài đúng rồi cho HS thực hành trên máy.</p> <p>GV theo dõi, sửa lỗi sai cho HS.</p>	<pre> Clrscr; write('Hay nhap do dai cua day so: '); readln(n); writeln('Nhap cac phan tu cua day so:'); For i:=1 to n do Begin write('a[' ,i,']='); readln(a[i]); End; Max:=a[1]; Min:=a[1]; Tong:=a[1]; For i:=2 to n do Begin if Max<a[i] then Max:=a[i]; if Min>a[i] then Min:=a[i]; Tong:=tong+a[i]; End; write('So lon nhat la Max = ',Max); write('; So nho nhat la Min = ',Min); write('tong cua day so:',tong); readln; End. </pre> <p>HS thực hành trên máy.</p>	<p>nhất, số nhỏ nhất, tổng của dãy số.</p>
--	--	--

IV. Củng cố (5 phút)

Giáo viên nhận xét và đánh giá tiết bài tập.

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.
- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau ôn tập tiếp.

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

ÔN TẬP

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- hệ thống lại kiến thức đã học trong chương trình tin học 8.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện khả năng sử dụng các phép toán, các biến, các cách sử dụng biến mảng, vòng lặp.

3. Thái độ:

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

4. Năng lực hình thành

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - Năng lực giải quyết vấn đề | - Năng lực tự chủ, tự học |
| - Năng lực sáng tạo | - Năng lực tin học |
| - Năng lực tự quản lý bản thân | - Năng lực giao tiếp, hợp tác |

II. CHUẨN BỊ:

+ Giáo viên: Giáo án, SGK, tài liệu tham khảo.

+ Học sinh: Vở ghi và sách giáo khoa, chuẩn bị bài ở nhà.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

1. Ổn định lớp:

2. Kiểm tra bài cũ: kiểm tra trong khi làm bài tập

3. Bài mới:

Giáo viên đưa ra các bài tập cho HS suy nghĩ, trả lời cá nhân.

Câu 1: Phát biểu nào sau đây là đúng ?

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

Câu 2: Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

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

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

- For i:=100 to 1 do writeln('A');
- For i:=1.5 to 10.5 do writeln('A');
- For i= 1 to 10 do writeln('A');
- For i:= 1 to 10 do writeln('A');**

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

- Biết trước số lần lặp

b) Chưa biết trước số lần lặpc) Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là ≤ 100 d) Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là ≥ 100 **Câu 5:** Câu lệnh lặp while...do có dạng đúng là:

a) While <điều kiện> do; <câu lệnh>;

b) While <điều kiện> <câu lệnh> do;

c) While <câu lệnh> do <điều kiện>;

d) While <điều kiện> do <câu lệnh>;**Câu 6:** Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :**s:=0;****for i:=1 to 5 do****s := s+i;****writeln(s);**

Kết quả in lên màn hình là của s là :

a) 11

b) 55

c) 101

d) 15**Câu 7:** Trong chương trình pascal sau đây:**Var x : integer ;****Begin****x:= 3 ;****If (45 mod 3) =0 then****x:= x +2;****If x > 10 then****x := x +10 ;****End.**

x có giá trị là mấy

a) 3

b) 5

c) 15

d) 10

Câu 8: Trong chương trình pascal sau đây:**program hcn;****var a, b :integer;****s,cv :real ;****begin****a:= 10;****b:= 5;****s:= a*b ;****cv:= (a +b) * 2 ;****writeln('dien tích hcn la:' , s);****writeln('chu vi hcn la : ' , cv) ;****readln;****end.**

Biến s và cv có giá trị là mấy:

a) $s = 10 ; cv = 5 ;$

- b) $s = 30$; $cv = 50$;
 c) $s = 50$; $cv = 40$;
 d) **$s = 50$; $cv = 30$;**

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

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

Câu 10: Để tính tổng $S = 1 + 3 + 5 + \dots + n$; em chọn đoạn lệnh:

- a) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1/i$;
 b) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + i$
 Else $S := S + 1$;
 c) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) $\neq 0$ **then** $S := S + i$;
 d) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + i$;

Câu 11: Để tính tổng $S = 1/2 + 1/4 + 1/6 + \dots + 1/n$; em chọn đoạn lệnh:

- a) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1/i$;
 b) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S - 1/i$
 Else $S := S + 1/i$;
 c) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) $\neq 0$ **then** $S := S + i$;
 d) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1/i$
 Else $S := S - 1/i$;

Câu 12: Để tính tổng $S = 1 + 1/3 + 1/5 + \dots + 1/n$; em chọn đoạn lệnh:

- a) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 1 **then** $S := S + 1/i$;
 b) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1/i$
 Else $S := S + 1$;
 c) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1/i$;
 d) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + i$;

Câu 13: Để đếm có bao nhiêu số lẻ nhỏ hơn hay bằng n ; em chọn đoạn lệnh:

- a) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) $\neq 0$ **then** $S := S + 1$;
 b) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + i$;
 c) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + 1$;
 d) **for** $i := 1$ **to** n **do**
 if ($i \bmod 2$) = 0 **then** $S := S + i$;

Câu 14: Để tính tổng $S = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + \dots + n$; em chọn đoạn lệnh:

- a) $s := 0$; $i := 0$;
 While $i \leq n$ **do**
 $S := S + 1$;
 b) **$s := 0$; $i := 0$;**
 While $i \leq n$ **do**
 begin
 $S := S + i$;
 $I := i + 1$;
 End;
 c) $s := 0$; $i := 0$;
 While $i \leq n$ **do**
 If ($I \bmod 2$) = 1 **Then** $S := S + i$;
 d) $s := 0$; $i := 0$;
 While $i \leq n$ **do**
 begin
 if ($i \bmod 2$) = 1 **Then** $S := S + i$;
 Else $i := i + 1$;
 End;

Câu 15: Câu lệnh nào sau đây lặp vô hạn lần

- a) **$s := 5$; $i := 0$;**
 While $i \leq s$ **do**
 a) $s := 5$; $i := 1$;
 While $i \leq s$ **do**

s:=s + 1;

b) s:=5; i:=1;

While i> s do

i:=i + 1;

i:=i + 1;

d) s:=0; i:=0;

While i<=n do

begin

if (i mod 2)=1 Then S:=S + i;

Else i:=i+1;

End;

Câu 16: Chọn khai báo hợp lệ

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

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

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

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

Câu 17: Chọn khai báo hợp lệ

a) Const n=5;

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

c) Var n: real;

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

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

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

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

Giá trị của t là

a) t=1

b) t=3

c) t=2

d) t=6

IV. Củng cố (5 phút)

- Giáo viên chữa bài, và hệ thống lại các ý chính cần nắm được sau khi học xong chương trình.

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

V. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ: (2 phút)

- Thực hành lại cho thành thạo.

- Về nhà hệ thống lại các kiến thức đã học, tiết sau kiểm tra học kỳ (lý thuyết)

VI. RÚT KINH NGHIỆM:

KÝ DUYỆT TUẦN 37a
Ngày 16 tháng 04 năm 2019