

Tuần: 1
Tiết: 01

Ngày soạn: 17 /08 /2013
Ngày dạy: 19 /08 /2013

Bài 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH(t1)

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 thực hiện thông qua các lệnh

2. Kỹ năng

- ❖ Nhận biết được các lệnh trong một chương trình, áp dụng các lệnh để điều khiển máy tính.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Kết hợp phương pháp như thuyết trình, vấn đáp, sử dụng phương tiện trực quan.
- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2.Kiểm tra bài cũ :

3.Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (5 phút)

Giới thiệu tổng quát của môn tin học 8

Em thấy rằng máy tính như một cục sắt, hay robot hoạt động được, đi lại được và làm việc nhà được vì sao vậy? Chúng ta sẽ tìm hiểu ở bài học hôm nay.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào? (18 phút)	
Yêu cầu HS tự đọc thông tin trong SGK ? Khi muốn mở một phần mềm trong máy tính em thực hiện như thế nào?	HS: Thực hiện HS: trả lời HS: Nhận xét. TL: - Dùng chuột chọn biểu tượng trên màn hình.

<p>? Muốn đưa một kí tự a,b,... vào máy tính ta thực hiện thế nào?</p> <p>✓ Vậy muốn máy tính thực hiện một công việc nào đó theo ý muốn của mình thì ta phải làm thế nào để máy tính hiểu và thực hiện?</p> <p>VD: khi tìm kiếm một cụm từ và cần thay thế cụm từ đó trong máy tính thì ta thực hiện như thế nào?</p> <p>NX: ta thấy máy tính sẽ thực hiện lệnh nào trước?</p> <p>? Để chỉ dẫn một công việc nào đó cho máy tính thì máy tính sẽ thực hiện như thế nào?</p> <p>? Vậy con người chỉ dẫn cho máy thực hiện công việc như thế nào?</p>	<p>- dùng chuột vào start → Programs chọn chương trình cần thực hiện. HS: trả lời HS: Nhận xét Ta gõ phím đó tương ứng từ bàn phím. HS: trả lời. ✓ TL: Để máy tính thực hiện một công việc theo ý muốn của con người thì ta phải đưa ra chỉ dẫn thích hợp cho máy tính. HS: Trả lời. HS: Nhận xét. TL: Chọn Edit → find trong Replace find what: cụm từ → Replace with: cụm từ cần thay thế Replace. HS: Trả lời TL: Máy tính sẽ thực hiện việc tìm kiếm trước sau đó sẽ thay thế.(Máy tính sẽ lưu cụm từ vào bộ nhớ, tìm đến vị trí mới và thay thế lại). HS: Trả lời. ✓ TL: Khi con người đưa cho máy tính một hoặc nhiều lệnh. Máy tính sẽ lần lượt thực hiện các lệnh này theo đúng thứ tự nhận được. HS: Trả lời. HS: Nhận xét. ✓ TL: Con người chỉ dẫn máy tính thực hiện thông qua các lệnh.</p>
<p>Hoạt động 2: Rôbốt nhặt rác (18 phút)</p>	
<p>? Em hãy nêu một số người máy mà em biết?</p> <p>Yêu cầu HS đọc thông tin</p> <p>? Thông qua các ví dụ trên em hiểu thế nào là người máy?</p>	<p>HS: Trả lời. - Asimô. - Cuộc thi rôbôcon. HS: Thực hiện. HS: Trả lời. HS: Bổ sung. ✓ Robôt(Người máy) là một loại máy có thể thực hiện những công việc một cách tự động thông qua sự điều</p>

<p>Tìm hiểu ví dụ về người máy nhặt rác. Yêu cầu HS tìm hiểu trong SGK. ? Từ vị trí của robot có thể thực hiện lệnh nào để nhặt rác được chính xác?</p>	<p>khiến của con người. HS: Thực hiện. HS: Trả lời. HS: Nhận xét. TL: Trình bày quá trình thực hiện công việc thông qua máy lệnh: 1. Tiến 2 bước. 2. Quay trái, tiến 1 bước. 3. Nhặt rác. 4. Quay phải, tiến 3 bước. 5. Quay trái, tiến 2 bước. 6. Bỏ rác vào thùng.</p>
---	--

4. Củng cố: (2 phút)

- Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào?
- Lấy ví dụ?

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài
- Soạn trước phần tiếp theo.

Tuần: 1

Tiết: 02

Ngày soạn: 17 /08 /2013

Ngày dạy: 21 /08 /2013

Bài 1: MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH(tt)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết rằng viết chương trình là viết các lệnh để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.
- ❖ Biết ngôn ngữ dùng để viết chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình
- ❖ Biết vai trò của chương trình dịch.

2. Kỹ năng

- ❖ Nhận biết các lệnh trong một chương trình

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Kết hợp phương pháp như thuyết trình, vấn đáp, sử dụng phương tiện trực quan.
- ❖ Hoạt động theo nhóm

❖ Đặt và giải quyết vấn đề

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIỀN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ôn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

? Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào ? Nhắc lại phần mềm là gì ? Chương trình là gì ? Lý do con người viết chương trình để điều khiển máy tính ?

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (1 phút)

Con người làm thế nào để các máy tính có thể hoạt động được và cơ chế nó như thế nào?

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Viết chương trình ra lệnh cho máy tính làm việc: (17 phút)	
<p>Yêu cầu HS đọc thông tin trong SGK Từ ví dụ điều khiển robot nhặt rác ta có thể hiểu cách viết CT là gì?</p> <p>VD: khi sao chép một khối văn bản thì ta thực hiện các thao tác gì?</p> <p>Em hiểu chương trình máy tính là gì?</p> <p>Vậy khi viết một chương trình cho máy tính để điều khiển máy tính thực hiện một công việc thì máy tính có hiểu và thực hiện công việc không?</p> <p>VD: Thực hiện viết chương trình của robot nhặt rác.</p>	<p>HS: Thực hiện. HS: Trả lời HS: Nhận xét. TL: Viết chương trình là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể. HS: Trả lời. B1: Sao chép nội dung Văn Bản vào bộ nhớ. B2: Sao chép từ bộ nhớ vào vị trí mới. HS: Trả lời. ✓ TL: Chương trình máy tính là một dãy các lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được. HS: Trả lời ✓ Máy tính thực hiện được và thực hiện lần lượt các lệnh một cách tuần tự theo hướng dẫn. HS: Thực hiện Hãy nhặt rác; Bắt đầu</p>

<p>? Có bao nhiêu lệnh trong chương trình</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tại sao cần viết chương trình? <p>Yêu cầu HS đọc thông tin.</p> <p>Mức độ công việc mà con người muốn máy tính thực hiện như thế nào?</p> <p>Vậy với mức độ đa dạng và phức tạp như thế có cần phải viết chương trình không?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tiến 2 bước. 2. Quay trái, tiến 1 bước. 3. Nhặt rác. 4. Quay phải, tiến 3 bước. 5. Quay trái, tiến 2 bước. 6. Bỏ rác vào thùng <p>Kết thúc.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>TL: Có 6 lệnh.</p> <p>HS: Thực hiện.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>TL: Đa dạng và phức tạp.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Một lệnh đơn giản không đủ để chỉ dẫn cho máy tính. Vì thế người ta cần phải viết nhiều lệnh và tập hợp lại trong một chương trình.</p>
<p>Hoạt động 2: Chương trình và ngôn ngữ lập trình (17 phút)</p>	
<p>Yêu cầu HS đọc thông tin</p> <p>? Khi ra lệnh cho máy tính làm việc thì con người có hiểu được cách máy tính thực hiện công việc không?</p> <p>? Máy tính dùng những chữ số nào để mã hóa thông tin?</p> <p>? Vậy em hiểu thế nào về ngôn ngữ máy?</p> <p>VD: Để máy tính hiểu được chữ a ta phải mã hóa thành:</p> <p>Chữ a trong bảng mã ASCII là: 97 mã hóa thành :1100001.</p> <p>Khi viết một chương trình bằng ngôn ngữ máy thì rất khó khăn và phức tạp ta có cần một ngôn ngữ dễ hiểu hơn khi viết chương trình đó là ngôn ngữ lập trình.</p> <p>? Ngôn ngữ lập trình được hiểu như thế nào?</p>	<p>HS: Thực hiện</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>Hiểu được máy tính thực hiện công việc đó thông qua ngôn ngữ máy tính.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Dùng các số 0,1 để mã hóa thông tin.(bit 0 và bit 1)</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Các dãy bit là cơ sở để tạo ra ngôn ngữ dành cho máy tính, được gọi là ngôn ngữ máy.</p> <p>HS: Trả lời.</p>

<p>✓ VD: Một số ngôn ngữ lập trình phổ biến hiện nay: Pascal, C, C++, Java, ...</p> <p>?Khi viết chương trình trên ngôn ngữ lập trình thì máy tính có hiểu được không?</p> <p>Vậy khi tạo ra một chương trình máy tính ta cần qua mấy bước?</p>	<p>✓ TL: Ngôn ngữ dùng để viết chương trình máy tính thì gọi là Ngôn ngữ lập trình.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Khi viết chương trình trên ngôn ngữ lập trình thì máy tính vẫn không hiểu được mà phải thông qua một trình dịch sang ngôn ngữ máy thì máy tính mới hiểu và thực hiện được công việc</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Gồm 2 bước</p> <ul style="list-style-type: none"> - viết chương trình bằng ngôn ngữ lập trình. - Dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được.
---	--

4.Củng cố: (3 phút)

- Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?
- Tại sao cần viết chương trình?
- Chương trình dịch dùng để làm gì?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 2.
- Chuẩn bị bài tiết sau học.

Tuần: 2
Tiết: 03

Ngày soạn: 24 /08 /2013
Ngày dạy: 26 /08 /2013

Bài 2: LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH(t1)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết ngôn ngữ lập trình gồm các thành phần cơ bản là bảng chữ cái và các qui tắc để viết chương trình.
- ❖ Biết các từ khóa dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định.

2. Kỹ năng

- ❖ Nhận biết một số chương trình đơn giản.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề+thuyết trình.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :(7 phút)

? Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì? Tại sao cần viết chương trình? Chương trình dịch dùng để làm gì?

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Trong bài học trước các em đã được biết đến một số khái niệm về lệnh, chương trình, ngôn ngữ lập trình, ngôn ngữ máy,... Vậy thì một ngôn ngữ lập trình bao gồm những gì? Cấu trúc của nó như thế nào? Bài học hôm nay: “*Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình*” sẽ giúp các em làm quen và hiểu về ngôn ngữ lập trình Pascal và những vấn đề có liên quan.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Ví dụ về chương trình(8 phút)	
Yêu cầu học sinh đọc thông tin trong SGK ✓ Ví dụ: Program CT_Dau_tien;	HS: Thực hiện. HS: Trả lời.

<p>Uses crt ; Begin writeln('Chao Cac Ban'); End.</p> <p>?Trong ví dụ 1 ta thấy chương trình có bao nhiêu dòng lệnh?</p> <p>? Hãy cho biết lệnh khai báo tên chương trình</p> <p>? Lệnh in ra màn hình dòng chữ” Chao Cac Ban”</p> <p>Vậy một chương trình có thể có bao nhiêu dòng lệnh?</p>	<p>HS: Nhận xét.</p> <p>TL: Gồm 5 dòng lệnh.</p> <p>HS: Trả lời TL: Program CT_Dau_tien;</p> <p>HS: Trả lời. TL: writeln('Chao Cac Ban');</p> <p>HS: Trả lời. ✓ TL: Chương trình có thể đến hàng nghìn hoặc hàng triệu dòng lệnh(tùy thuộc vào công việc mà ta cần máy tính thực hiện).</p>
<p>Hoạt động 2: Chương trình và ngôn ngữ lập trình (10 phút)</p>	
<p>GV: yêu cầu HS đọc thông tin. ? Ngôn ngữ lập trình dùng những chữ cái gì để viết chương trình?</p> <p>Vậy về cơ bản ngôn ngữ lập trình là gồm các yếu tố nào?</p>	<p>HS: thực hiện.</p> <p>HS: trả lời. HS: nhận xét. ✓ TL: - Gồm 26 kí tự thường - Gồm 26 kí tự chữ hoa. - Các số thập phân từ 0 đến 9. - Các kí hiệu toán học: +, -, *, / - Các kí tự so sánh logic: >, <, >=, <=,= - Phép <> - Dấu gạch thấp: _</p> <p>Lưu ý: trong Pascal không phân biệt chữ thường và chữ hoa.</p> <p>HS: Trả lời. ✓ TL: là tập hợp các kí hiệu và quy tắc viết các câu lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên</p>

	máy tính.
Hoạt động 2: Từ khóa và tên (14phút)	
<ul style="list-style-type: none"> Từ khóa <p>GV: yêu cầu HS đọc thông tin. Thế nào là từ khóa của ngôn ngữ lập trình?</p> <p>Nêu một số từ khóa.</p>	<p>HS: Thực hiện.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL: Là những từ dành riêng, không được dùng cho bất kì mục đích nào khác ngoài mục đích sử dụng do ngôn ngữ lập trình quy định.</p> <p>TL:</p> <p>✓ Program, Uses, Begin, End.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Tên (Tên định danh) <p>Tên định danh được hiểu như thế nào?</p> <p>Tên được dùng để làm gì?</p> <p>Nêu cách viết một tên?</p>	<p>HS: Trả lời.</p> <p>TL:</p> <p>✓ Là dãy các kí tự được tạo thành từ các chữ cái, chữ số và dấu gạch thấp. Nó được dùng để đặt tên cho các đại lượng trong chương trình: Tên chương trình, Tên hằng, Tên biến, Tên hàm, ...</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>TL: Để phân biệt các đại lượng dùng trong chương trình.</p> <p>HS: Trả lời.</p> <p>✓ TL:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tên Phải được bắt đầu bằng một kí tự (không được bằng chữ số và các kí tự đặc biệt). Không có chứa dấu cách. Độ dài không quá 127 kí tự.
<p>Một số ví dụ:</p> <p>VD1: Bai_Tap_1</p> <p>VD2: a</p> <p>VD3: tinh_gia_tri_bieu_thuc</p>	<p>Bài tập củng cố.</p> <p>Chọn câu đúng trong các câu sau:</p> <p>A. 1_tinh;</p> <p>B. tinh bieu thuc 1;</p> <p>C. tinh_bieu_thuc_1;</p> <p>D. *tinh_bt1;</p> <p>Đáp án: C</p>

4.Củng cố: (2 phút)

- Ngôn ngữ lập trình gồm những gì?
- Như thế nào là từ khóa? Các quy tắc đặt tên?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ

Tuần: 2

Tiết:04

Ngày soạn: 24 /08 /2013

Ngày dạy: 27/08 /2013

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 và phải tuân thủ các qui tắc của ngôn ngữ lập trình.
- ❖ Biết cấu trúc chung của chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân chương trình.

2. Kỹ năng

- ❖ Nhận biết một số chương trình đơn giản.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề+thuyết trình.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2.Kiểm tra bài cũ (7phút)

? Ngôn ngữ lập trình gồm những gì.

?Quy tắc đặt tên.

? Cho một vài tên: 3ha; begin; tinh tong; tinh123; Trong các tên sau tên chương trình nào đúng.

3.Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Ở tiết trước các em đã được làm quen với chương trình, các từ khóa,... Vậy một chương trình có cấu trúc như thế nào? Quá trình viết và dịch chúng ra sao? Chúng ta sẽ tìm hiểu ở tiết học này.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Cấu trúc chung của chương trình (16 phút)	
GV: yêu cầu HS đọc thông tin Một chương trình gồm những thành phần nào?	HS: Thực hiện. HS: Trả lời.

	<p>HS: Nhận xét. ✓ TL: gồm các phần sau: Phân khai báo: - Phân khai báo tên chương trình. - Phân khai báo các thư viện. - Phân khai báo các hàm, thủ tục. - Khai báo các kiểu, hằng, biến được sử dụng trong chương trình. Phần thân chương trình: Begin các câu lệnh; End.</p>
<p>Hoạt động 2: Ví dụ về ngôn ngữ lập trình (16 phút)</p>	
<p>HS: Thực hiện. HS: Trả lời. HS: Nhận xét. TL: gồm các phần sau: Phân khai báo: - Phân khai báo tên chương trình. - Phân khai báo các thư viện. - Phân khai báo các hàm, thủ tục. - Khai báo các kiểu, hằng, biến được sử dụng trong chương trình. Phần thân chương trình: Begin các câu lệnh; End.</p>	<p>HS: theo dõi ✓ Chương trình Program gioi_thieu; Uses Crt; Begin Clrscr; Write(' lop 8 xin chao!'); Readln; End. HS: trả lời Gồm các thành phần. + Phân khai báo. + Phần thân chương trình. HS: Trả lời: ✓ - Thực hiện dịch chương trình: Alt + F9. ✓ - Thực hiện chạy chương trình Ctrl + F9.</p>

4.Củng cố: (2 phút)

- Cấu trúc chung của chương trình gồm mấy phần?
- Phần nào là quan trọng? Các bước để chạy chương trình Pascal?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 3.

Tuần: 3
Tiết:05

Ngày soạn: 01/09/2013
Ngày dạy: 03/09/2013

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU :

- 1. Kiến thức:**
 - ❖ Tổng hợp các kiến thức
- 2. Kỹ năng**
 - ❖ Nhận biết một số lỗi của chương trình
- 3. Thái độ**
 - ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề+thuyết trình.

III. CHUẨN BỊ :

- 1. Giáo viên:**
 - SGK, SGV, tài liệu, Giáo án
- 2. Học sinh :**
 - Đọc trước bài
 - SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

- 1. Ôn định tổ chức lớp (1phút)**
 - Kiểm tra sĩ số:
 - Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.
- 2. Kiểm tra bài cũ :**
(kiểm tra trong quá trình làm bài tập)
- 3. Bài mới :**

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Bài tập (40 phút)	
Gv: Làm bài tập trong SGK. Câu 1: Ta có thể viết chương trình có các câu lệnh bằng tiếng Việt, chẳng hạn rẽ nhánh được không?. Tại sao? Câu 2: Cho biết cách đặt tên trong chương trình? Câu 3: Trong các tên sau đây, tên nào là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal? a) a; b) tamgiac; c) 8a; d) Tam giac; e) beginprogram; f) end; g) b1; câu 4: Hãy cho biết các thành phần chính trong câu	Hs: Trả lời Hs: Nhận xét Hs: Làm bài Hs: Nhận xét

trúc của chương trình?
 Câu 5: Các chương trình sau đây có hợp lệ không, tại sao?

a) Chương trình 1

Begin

End.

b) Chương trình 2

Begin

Program ct_thu;

Writeln('chao cac ban');

End.

Câu 6: Bạn Thành viết một chương trình bằng ngôn ngữ Pascal ra giấy với các lệnh như sau:

Start

Program thanh 1

Use crt;

Writeln(minh la thanh)

Stop

Chương trình của thành có một số lỗi. Em hãy chỉ ra những lỗi đó và sửa lại chương trình cho đúng.

Gv: Chốt lại các bài trên

4.Củng cố: (3 phút)

- Chương trình gồm mấy phần?
- Khi đặt tên thì phải lưu ý điều gì?
- Biết nhận ra một số lỗi của chương trình

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Soạn bài TH1.

Tuần: 3
Tiết:06

Ngày soạn: 01/09 /2013
Ngày dạy: 04/09 /2013

Bài THI: LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL(t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Thực hiện được thao tác khởi động / thoát khỏi TP, làm quen với màn hình st TP
- ❖ Thực hiện được các thao tác mở bảng chọn và chọn lệnh
- ❖ Soạn thảo được một chương trình pascal đơn giản

2. Kỹ năng

- ❖ Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả
- ❖ Biết sự cần thiết phải tuân thủ quy định của ngôn ngữ lập trình.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Thao tác mẫu, giải thích cho học sinh.
- ❖ Luyện tập – thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án , phòng máy tính

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2.Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3.Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (3 phút)

Qua các bài học trước các em đã được làm quen với một số khái niệm về: lệnh, chương trình và ngôn ngữ lập trình, các thành phần của ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên, cấu trúc chung của chương trình... Bài thực hành hôm nay sẽ giúp các em làm quen, nâng cao nhận thức về chương trình và ngôn ngữ lập trình Turbo Pascal.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Làm quen vào ra màn hình Turbo Pascal (5 phút)	
Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả	Biết sự cần thiết phải tuân thủ quy định của ngôn ngữ lập trình.

Hoạt động 2: Soạn thảo, dịch chạy chương trình (30 phút)	
<p>Yêu cầu các nhóm máy soạn thảo chương trình của bài tập 2 vào màn hình soạn thảo Turbo Lưu ý HS đọc chú ý SGK để soạn thảo đúng và nhanh tránh mắc lỗi chính tả.</p> <p>Gv: Khi soạn thảo xong ta làm thế nào để lưu chương trình vào bộ nhớ máy tính?</p> <p>Gv: Để dịch chương trình ta thao tác như thế nào? H? Nếu trong quá trình dịch chương trình gặp lỗi thì trên màn hình thông báo và ta phải làm gì để khắc phục?</p> <p>Gv: Nếu trên màn hình thông báo dòng chữ: “Press any key” có nghĩa là gì và ta phải làm gì? - Yêu cầu HS tự thực hiện</p> <p>Để các nhóm máy dịch xong chương trình thì GV yêu cầu HS chạy chương trình và xem kết quả H? Ta sử dụng lệnh nào trong chương trình để màn hình kết quả tự động dừng ?</p>	<p>Soạn thảo trong turbo cũng thao tác tương tự như trong các phần mềm soạn thảo khác.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chọn FILE-> chọn SAVE để lưu - Nhấn tổ hợp Alt + F9 để dịch chương trình - Chạy chương trình bằng tổ hợp phím Ctrl + F9 và Alt + F5 để xem kết quả

4.Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.
- Những lỗi học sinh thường mắc phải trong quá trình thực hành.

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời các câu hỏi trong SGK và soạn bài 2.

Tuần: 4
Tiết:07

Ngày soạn: 07 /09 /2013
Ngày dạy: 09/09 /2013

Bài THI: LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL(tt)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Thực hiện được thao tác khởi động / thoát khỏi TP, làm quen với màn hình st TP
- ❖ Thực hiện được các thao tác mở bảng chọn và chọn lệnh
- ❖ Soạn thảo được một chương trình pascal đơn giản

2. Kỹ năng

- ❖ Biết cách dịch, sửa lỗi, trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả
- ❖ Biết sự cần thiết phải tuân thủ quy định của ngôn ngữ lập trình.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Thao tác mẫu, giải thích cho học sinh.
- ❖ Luyện tập – thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án , phòng máy tính

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2.Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3.Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Sửa lại trong bài tập 2 (20 phút)	
Yêu cầu HS mở lại tệp chứa chương trình bài tập 2 Thay đổi một số câu lệnh : <ul style="list-style-type: none"> - Ví dụ lệnh làm sạch màn hình sau khi đã khai báo thư viện và khi chưa khai báo thư viện - Thay đổi nội dung trong cặp dấu nháy đơn 	HS thực hiện theo chỉ dẫn của GV

Tuần: 4
Tiết: 08

Ngày soạn: 07/09/2013
Ngày dạy: 10/09/2013

Bài 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU(T1)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm kiểu dữ liệu
- ❖ Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu kiểu số
- ❖ Biết khái niệm điều khiển tương tác giữa người với máy tính

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ôn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :(Không kiểm tra)

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (3 phút)

Thông tin rất đa dạng nên dữ liệu trong máy tính cũng rất khác nhau về bản chất. Để dễ dàng quản lí và tăng hiệu quả xử lí, các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành các kiểu dữ liệu khác nhau. Vậy các kiểu dữ liệu đó là gì? Chúng có vai trò như thế nào trong chương trình? Bài học hôm nay: “Chương trình máy tính và dữ liệu” sẽ giúp các em hiểu sâu hơn về vấn đề đã nêu trên.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Dữ liệu và kiểu dữ liệu (16 phút)	
H? Dữ liệu là gì? HS đọc thông tin SGK -> Nghiên cứu bài	✓ Các dữ liệu khác nhau thì máy tính xử lý khác nhau
H? Tại sao người ta lại phân chia ra các kiểu dữ	✓ Có các kiểu dữ liệu sau:

<p>liệu khác nhau GV treo tranh H18 SGK hs quan sát tranh để khẳng định có các kiểu dữ liệu thường dùng là số và kí tự GV: + kiểu dữ liệu số ta chia thành 2 loại đó là kiểu số thực và kiểu số nguyên + Kiểu xâu ta có xâu kí tự và 1 ký tự trong bảng chữ cái H? Các kiểu dữ liệu đó được ký hiệu là gì? Hãy lấy ví dụ.</p>	<p>- Kiểu số nguyên: Interger . Ví dụ: số HS của một lớp, số sách trong thư viện ... - Kiểu số thực : Real. Ví dụ: chiều cao của bạn bình, điểm TB môn... - Kiểu xâu kí tự: String. Ví dụ : “ngày sinh 23/12/1999” Một kí tự trong bảng chữ cái: Char</p>
---	---

Hoạt động 2: Các phép toán với dữ liệu kiểu số (16 phút)

<p>H? Em hãy nhắc lại các phép toán trong số học ? GV Trong tin học các phép toán với dữ liệu kiểu số là Treo tranh Bảng 2 SGK HS quan sát H? Em thấy các phép toán có điểm nào khác biệt trong toán học so với tin học? Có phép toán nào mới trong tin học mà trong toán ta chưa được học không HS trả lời lần lượt để tìm hiểu hết nội dung GV đưa ra ví dụ về 2 phép toán DIV và MOD để H? Hãy nêu quy tắc tính các biểu thức số học trong toán học? GV nêu các quy tắc tính các biểu thức số học trong tin học H? Quy tắc tính các biểu thức số học trong toán học có gì giống và khác trong tin học -> GV nhấn mạnh đây là chú ý cho HS</p>	<p>✓ a/ Các phép toán + : Cộng -: Trừ *: Nhân / : Chia div: chia lấy phần nguyên mod: chia lấy phần dư ✓ b/ quy tắc tính các biểu thức số học (SGK)</p>
---	--

4.Củng cố: (3 phút)

- Dữ liệu là gì? Có những kiểu dữ liệu nào?
- Các phép toán với dữ liệu kiểu số?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời các câu hỏi trong SGK 1,2,3,4,5 và soạn tiếp Bài 3.

Tuần: 5
Tiết: 09

Ngày soạn: 14/09/2013
Ngày dạy: 16/09/2013

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

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm kiểu dữ liệu.
- ❖ Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu kiểu số.
- ❖ Biết khái niệm điều khiển tương tác giữa người với máy tính.

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm.
- ❖ Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ôn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

- Dữ liệu là gì? Có những kiểu dữ liệu nào?
- Các phép toán với dữ liệu kiểu số?

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Trong tiết học hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về các phép so sánh trong ngôn ngữ lập trình Pascal và một số lệnh thường dùng.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Các phép so sánh (14 phút)	
GV treo bảng 3 và bảng 4 yêu cầu HS quan sát và tìm điểm giống và khác trong các phép so sánh ở 2 bảng	=: Bằng; <=: Nhỏ hơn hoặc bằng <>: Khác; >=: Lớn hơn hoặc bằng

<ul style="list-style-type: none"> - HS tìm ra điểm giống và khác - Yêu cầu đọc thông tin SGK - GV nhấn mạnh. 	<p><: Nhỏ hơn; >: Lớn hơn</p>
<p>Hoạt động 2: Giao tiếp người – máy tính (20 phút)</p>	
<p>GV: Có 4 nội dung giao tiếp giữa người với máy tính Yêu cầu HS đọc SGK , kết hợp quan sát H 19. 20. 21. 22. 23 SGK H? Khi trong chương trình sử dụng câu lệnh nào thì màn hình kết quả thông báo kết quả cần tính toán ? -> Nếu HS không trả lời được GV cần gợi ý sát để hs tìm hiểu -Yêu cầu HS lấy thêm các ví dụ -> GV nên khẳng định ví dụ của HS - GV đưa ra các câu lệnh mà khi thực hiện máy thông báo nhập dữ liệu từ bàn phím để HS có cơ hội tiếp cận lệnh . H? Sử dụng những câu lệnh nào để dừng màn hình kết quả? HS đọc thông tin SGK để trả lời câu hỏi.</p>	<p>A/ Thông báo kết quả tính toán - In kết quả ra màn hình.</p> <p>B/ Nhập dữ liệu: Dùng bàn phím hoặc chuột. Xuống dòng nhấn phím Enter.</p> <p>C/ Dừng màn hình kết quả ✓ Sử dụng lệnh : Readln: để dừng màn hình kết quả cho đến khi người sử dụng nhấn phím enter ✓ Lệnh Delay(...): Dừng trong một thời gian quy định</p> <p>D/ Một số hộp thoại lựa chọn(SGK)</p>

4.Củng cố: (3 phút)

- Các phép so sánh?
- Giao tiếp của người và máy như thế nào?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời các câu hỏi trong SGK 6,7 và soạn BTH2.

Tuần: 5
Tiết: 10

Ngày soạn: 16/09/2013
Ngày dạy: 17/09/2013

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:
 - ❖ Tổng hợp kiến thức
2. Kỹ năng
 - ❖ Vận dụng các kiến thức làm bài tập.
3. Thái độ
 - ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:
 - SGK, SGV, tài liệu, Giáo án
2. Học sinh :
 - Đọc trước bài
 - SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)
 - Kiểm tra sĩ số:
 - Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.
2. Kiểm tra bài cũ :
 - Kiểm tra trong quá trình làm bài tập
3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Tổng hợp lại kiến thức	
Các kiểu dữ liệu Các phép toán và các phép so sánh.	Hs: Kiểu số nguyên, số thực, xâu kí tự Hs: Phép cộng, trừ, nhân, chia, div, mod... Hs: phép lớn hơn, nhỏ hơn, bằng, khác, lớn hơn hoặc bằng, nhỏ thua hoặc bằng...
Hoạt động 2: Bài tập	
Câu 1: Hãy cho biết ý nghĩa của các câu lệnh Pascal sau đây:	Hs: Làm các bài tập

Tuần: 6
Tiết:11

Ngày soạn: 21 /09 /2013
Ngày dạy: 23/09 /2013

Bài TH2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Chuyển được biểu thức toán học sang biểu thức trong Pascal
- ❖ Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì xử lý khác nhau
- ❖ Hiểu được phép toán Div, Mod
- ❖ Hiểu thêm các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập-thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3.Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Bài tập 1(SGK) (35 phút)	
H? Trong Pascal kí hiệu nào dùng cho phép nhân và phép chia? H? Để biểu diễn thứ tự ưu tiên của phép toán trong pascal ta chỉ sử dụng cặp dấu nào? - HS trả lời - Yêu cầu HS chuyển đổi các phép toán trong mục a của bài tập 2 sang biểu thức	A/ HS tự chuyển đổi các phép toán toán học sang các phép toán trong pascal (15 phút)

<p>toán học trong Pascal</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện cá nhân - GV kiểm tra , nhận xét cho HS và sửa chữa kịp thời những chỗ còn sai - Yêu cầu HS khởi động pascal để gõ vào chương trình đã chuẩn bị sẵn - GV đi kiểm tra từng nhóm máy thực hiện để kịp thời uốn nắn từng thao tác của HS - Khi HS gõ xong yêu cầu các em lưu với tên bất kì <p>Dịch và chạy chương trình</p> <p>Yêu cầu toàn bộ lớp phải sửa lỗi và chạy được chương trình</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gọi một nhóm máy đứng dậy đọc kết quả-> cả lớp đối chiếu 	<p>B/ Khởi động pascal gõ vào chương trình đã chuẩn bị ở nhà với những câu lệnh như mục b SGK (20 phút)</p>
---	---

4. Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.
- Chỉ ra những lỗi mắc phải khi các nhóm thực hành.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà gõ bài 2,3 chạy thử chương trình.

Tuần: 6
Tiết:12

Ngày soạn: 21 /09 /2013
Ngày dạy: 24/09 /2013

Bài TH2: VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN(tt)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Chuyển được biểu thức toán học sang biểu thức trong Pascal
- ❖ Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì xử lý khác nhau
- ❖ Hiểu được phép toán Div, Mod
- ❖ Hiểu thêm các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng các kiến thức làm bài tập.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm

❖ Luyện tập-đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIỀN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Bài tập 2(SGK) (20 phút)	
H? Phép chia lấy phần nguyên, phép chia lấy phần dư được kí hiệu như thế nào? H? Những câu lệnh nào được sử dụng để ngừng chương trình? -Yêu cầu HS mở tệp mới và gõ vào chương trình đã chuẩn bị ở nhà của bài 2 mục a -H? Làm thế nào để mở tệp mới trong pascal? - Yêu cầu HS dịch và chạy chương trình - Yêu cầu các em quan sát kết quả và cho nhận xét ➔ Tất cả HS đều chạy được chương trình và có kết quả Yêu cầu HS thêm vào các câu lệnh Delay(5000) vào sau mỗi câu lệnh writeln -> dịch và chạy chương trình -> Quan sát màn hình kết quả H? Lệnh Delay(5000) có ý nghĩa gì? - Yêu cầu HS thêm lệnh Readln vào chương trình trước từ khoá End -> dịch, chạy chương trình , quan sát kết quả	A/ Mở tệp mới -> gõ vào chương trình đã chuẩn bị như các câu lệnh trong mục a SGK B/ Dịch, chạy chương trình, nhận xét kết quả thu được C/ Thêm câu lệnh Delay(5000)và sau mỗi lệnh Writeln D/ Thêm lệnh Readln vào chương trình trước lệnh End.
Hoạt động 2: Bài tập 3(SGK) (15 phút)	
-Yêu cầu hs mở lại tệp của bài tập 1 rồi sửa 3 lệnh cuối (trước từ khoá End.) với nội dung như các câu lệnh ở bài tập 3 SGK	HS sửa lệnh trong bài 1 SGK -> Dịch, chạy chương trình rút ra nhận xét về kết quả thu được

<p>- Dịch, chạy chương trình, quan sát kết quả và rút ra nhận xét. -> Yêu cầu các máy phải có lời nhận xét cho kết quả vừa đạt được Xem tổng kết SGK</p>	<p>HS: Thực hiện</p>
---	----------------------

4. Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành
- Cho điểm các nhóm thực hành
- Rút ra phân tổng kết: `delay(x);readln; writeln(<giá trị thực>;n:m)`

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Soạn bài Finger break out.

Tuần: 7
Tiết:13

Ngày soạn: 28/09 /2013
Ngày dạy: 30/09 /2013

LUYỆN GỠ PHÍM NHANH VỚI FINGER BREAK OUT (t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Hs hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động, tự mở các bài và chơi, ôn luyện gõ bàn phím.

2. Kỹ năng

- ❖ Thông qua các trò chơi HS hiểu và rèn luyện được kỹ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập- thực hành.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án ,máy chiếu

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Ở lớp 6 các em cũng đã được làm quen với phần mềm luyện gõ phím Mario và lớp 7 là phần mềm luyện gõ phím Typing test, có rất nhiều phần mềm giúp chúng ta luyện gõ phím và bài học hôm nay các em sẽ được làm quen với một phần mềm mới đó là Finger Break Out sẽ giúp các em rèn luyện kỹ năng gõ bàn phím nhanh.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Màn hình chính của phần mềm (15 phút)	
Yêu cầu học sinh đọc thông tin SGK ? Nêu tác dụng của phần mềm	Hs: Thực hiện HS: Trả lời Dùng luyện nhanh, chính xác kí tự

<p>GV: giới thiệu ? Nêu cách chọn phần mềm</p> <p>GV: Hướng dẫn ? Nêu cách thực hiện vào chương trình ? Các thành phần chính của phần mềm (hoạt động nhóm)</p> <p>Cách thực hiện đặt tay lên các phím được tô màu?</p> <p>Khung trống phía trên được dùng để làm gì? - khung bên trên - khung bên phải</p> <p>GV: Hướng dẫn ? Muốn thoát khỏi phần mềm ta thực hiện ntn?</p>	<p>và số</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cách vào phần mềm <p>HS: Theo dõi HS: Trả lời Nháy đúp chuột vào phần mềm 10 finger Break Out.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Màn hình chính <p>HS: Theo dõi HS: Trả lời Nhấn nút Enter hoặc OK để chuyển sang màn hình của phần mềm</p> <p>HS: Trả lời Hình bàn phím ở vị trí trung tâm với các phím. Các phím được tô màu ứng với các ngón tay gõ phím.</p> <p>HS: Trả lời + Ngón út: Xanh da Trời + Ngón áp út: Vàng nhạt + Ngón giữa: Cam nhạt + Ngón trỏ: Xanh lá cây + Ngón cái: Tím nhạt</p> <p>Hs: Trả lời Khung trống phía trên bàn phím là khu vực chơi Khung bên phải chứa các lệnh và thông tin của lượt chơi(lựa chọn mức độ chơi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cách thoát khỏi phần mềm <p>HS: theo dõi. HS: Trả lời. Chọn nút stop ở khung bên phải or chọn dấu X màu đỏ góc phải màn hình or Alt + F4</p>
<p>Hoạt động 2: Thực hành (18 phút)</p>	
<p>Yêu cầu học sinh thực hiện: + Khởi động phần mềm + Thực hiện quan sát màn hình + Thực hành đặt tay Trên các phím được tô màu ứng với các ngón tay.</p>	<p>HS: hoạt động (Theo nhóm) (cá nhân) (cá nhân)</p>

+ Thực hiện thao tác thoát khỏi chương trình.	(cá nhân)
---	------------

4.Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Soạn tiếp bài Finger Break Out.

Tuần: 7

Tiết:14

Ngày soạn: 28 /09 /2013

Ngày dạy: 01/10 /2013

LUYỆN GỠ PHÍM NHANH VỚI FINGER BREAK OUT (t2)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Hs hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động, tự mở các bài và chơi, ôn luyện gõ bàn phím.

2. Kỹ năng

- ❖ Thông qua các trò chơi HS hiểu và rèn luyện được kỹ năng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập-thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án ,máy chiếu

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Hướng dẫn sử dụng (15 phút)	
<p>Gv: Chiếu lên máy chiếu phần mềm Finger Break Out. Yêu cầu học sinh đọc thông tin SGK ? Để bắt đầu ta thực hiện ntn?</p> <p>Trước mỗi lượt chơi ta thấy xuất hiện chỉ dẫn gì?</p> <p>Ta thấy khu vực chơi được thể hiện ntn? ? Nêu cách di chuyển</p> <p>? Để di chuyển ta thực hiện ntn? Di chuyển sang 2 bên Thực hiện “bắn phá”</p>	<p>Hs: Thực hiện HS: Trả lời</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chọn nút Start tại khung bên phải. - Xuất hiện hộp thoại -> Space để bắt đầu. <p>HS: Trả lời. Trước mỗi lượt chơi hộp thoại giống như : Xuất hiện cho biết các phím(Vùng bàn phím) sẽ được luyện gõ trong lần chơi đó. HS: Trả lời. Khu vực chơi sẽ có các ô có dạng làm thành khối. Nhiệm vụ của người chơi là “ Bắn Phá” làm các ô biến khỏi màn hình bằng cách di chuyển để các quả cầu và vào chúng. Để di chuyển các quả cầu thì cần điều khiển thanh ngang có 3 kí tự. + Phím di chuyển sang Phải, Trái(2 kí tự bên phải, Bên trái) và chữ bị đổi sau mỗi lần gõ. + Gõ kí tự giữa để bắn lên một quả cầu nhỏ.</p>
Hoạt động 2: Thực hành (20 phút)	
<p>Gv: Chiếu phần mềm lên và yêu cầu học sinh thực hiện: Phân theo nhóm để học sinh luyện tập + Chọn thao tác bắt đầu vào trò chơi + Thực hiện quan sát khu vực chơi + Thực hiện di chuyển thanh đỡ</p>	<p>HS: hoạt động (cá nhân) (cá nhân) (cá nhân)</p>

4. Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà luyện tập gõ 10 ngón.

- Soạn bài 4.

Tuần: 8

Tiết:15

Ngày soạn: 05/10/2013

Ngày dạy: 07/10 /2013

Bài 4: SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH(t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm biến, hằng
- ❖ Hiểu cách khai báo, sử dụng biến

2. Kỹ năng

- ❖ Biết cách khai báo biến trong chương trình

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, Máy chiếu.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Trong các bài học trước các em đã được biết đến một số khái niệm về lệnh, chương trình và ngôn ngữ lập trình, các thành phần của ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên, cấu trúc chung của một chương trình, các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình pascal. Mặt khác chúng ta điều biết rằng hoạt động cơ bản của chương trình máy tính là xử lí dữ liệu. Vậy để máy tính xử lí được dữ liệu thì máy tính cần có những thao tác nào? Bài học hôm nay “**Sử dụng biến trong chương trình**” sẽ giúp các em hiểu rõ hơn vấn đề này.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Biến là công cụ lập trình (18 phút)	
- GV đưa ra một số ví dụ - H? Biến nhớ là gì? Tại sao lại phải sử dụng biến nhớ trong ngôn ngữ lập trình	- HS đọc thông tin SGK , kết hợp quan sát H25, 25 SGK

<p>- HS trả lời . Nếu như HS không lý giải được tại sao thì GV phải giải thích để HS hiểu một cách cặn kẽ</p> <p>H? Giá trị biến nhớ là gì? Giá trị của biến nhớ có được thay đổi không trong suốt quá trình chạy chương trình?</p> <p>H? Em hãy lấy một số ví dụ về biến và giá trị của biến.</p>	<p>HS: Tìm hiểu và quan sát</p> <p>HS: Trả lời</p> <p>HS: Nhận xét.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Biến là một công cụ lập trình rất quan trọng để chương trình luôn biết chính xác dữ liệu cần xử lý ✓ Giá trị biến là dữ liệu do biến lưu trữ. Giá trị biến thay đổi được trong khi thực hiện chương trình <p>-Ví dụ : $X = 5$</p> <p>Trong đó: X: là biến 5 : là giá trị của biến</p>
--	---

Hoạt động 2: Khai báo biến (18 phút)

<p>HS nghiên cứu thông tin SGK</p> <p>GV: Tất cả các biến dùng trong chương trình cần phải được khai báo ngay trong phần khai báo của chương trình</p> <p>H? Khi khai báo biến ta phải khai báo những nội dung gì?</p> <p>H? ta phải lưu ý điều gì đối với tên biến?</p> <p>H? Em hãy nhắc lại các kiểu dữ liệu ta đã học</p> <p>HS lần lượt trả lời</p> <p>GV treo H 26 ví dụ về khai báo biến -> HS quan sát</p> <p>GV : Var : là từ khoá khai báo biến</p> <p>H? m,n,s,dientich, thongbao là gì?</p> <p>H? Integer, real, string là gì?</p> <p>GV: Tuỳ theo ngôn ngữ lập trình, cú pháp khai báo biến có thể khác nhau</p>	<p>HS: Tìm hiểu thông tin</p> <p>HS: Trả lời</p> <p>HS: Nhận xét</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Khai báo tên biến(tên biến do người lập trình đặt nhưng phải tuân theo ngôn ngữ lập trình) ✓ Khai báo kiểu dữ liệu của biến ✓ Từ khoá khai báo biến là: Var <p>HS trả lời</p>
--	---

4.Củng cố: (5 phút)

- Biến dùng để làm gì? Cú pháp khai báo biến?

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Trả lời Bt trong SGK và soạn tiếp bài 4.

Tuần: 8
Tiết: 16

Ngày soạn: 05/10 /2013
Ngày dạy: 08/10 /2013

Bài 4: SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH(t2)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm biến, hằng
- ❖ Hiểu cách khai báo, sử dụng biến, hằng
- ❖ Biết vai trò của biến trong lập trình
- ❖ Hiểu lệnh gán

2. Kỹ năng

- ❖ Biết cách khai báo biến trong chương trình

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

- ? Biến dùng để làm gì ? Cú pháp để khai báo biến như thế nào ?
- ? Các khai báo sau đúng hay sai ?

a. var a : 300 ; var a : integer ; var a= integer ; var a : Real ;

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Sử dụng biến trong chương trình (20 phút)	
- GV đưa ra một số ví dụ ? Nêu các thao tác có thể thực hiện với biến? ? Nêu cách thực hiện câu lệnh gán VD: $x \leftarrow -c/b$ $x \leftarrow y$	HS đọc thông tin SGK HS: Tìm hiểu và quan sát HS: Trả lời HS: Nhận xét.

<p>$i \leftarrow i + 2$</p> <p>? Thực hiện câu lệnh gán trong Pascal</p> <p>VD: $x := y;$ $i := i + 2;$</p> <p>Yêu cầu học sinh tìm hiểu ví dụ 4 SGK</p> <p>✓ Lưu ý: Kiểu dữ liệu của giá trị được gán cho biến thường phải trùng với kiểu của biến và khi được gán một giá trị mới, giá trị của biến bị xoá đi. Ta có thể gán giá trị cho biến tại bất kì thời điểm nào.</p>	<p>✓ Gồm có:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gán giá trị cho biến - Tính toán với giá trị của biến <p>HS: Trả lời. HS: Nhận xét</p> <p>✓ Tên biến \leftarrow Biểu thức cần gán giá trị cho biến.</p> <p>HS: Trả lời HS: Nhận xét</p> <p>✓ Trong pascals Sử dụng phép gán :=</p> <p>HS: Thực hiện</p>
<p>Hoạt động 2: Hằng (15 phút)</p>	
<p>HS nghiên cứu thông tin SGK</p> <p>? Em hiểu thế nào là hằng</p> <p>Quan sát Hình 27 cho nhận xét:</p> <p>Từ khoá khai báo hằng</p> <p>Cách khai báo hằng</p> <p>VD: $\pi = 3.14;$ $Ban_kinh = 2;$ $S = \text{“chao ban”}$</p> <p>Nêu sự khác biệt giữa biến và hằng?</p>	<p>HS: Tìm hiểu thông tin</p> <p>HS: Trả lời</p> <p>HS: Nhận xét</p> <p>✓ Hằng là đại lượng không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình.</p> <p>HS: Thực hiện.</p> <p>✓ Từ khoá là const</p> <p>✓ Thực hiện khai báo hằng: Từ khoá Tên hằng = giá trị; (tên hằng là Tên từ)</p> <p>HS: Thực hiện</p>

<p>✓ Lưu ý: Ta phải khai báo hằng ngày đầu chương trình. Không thể dùng câu lệnh để thay đổi giá trị của hằng (như đối với biến)</p>	
--	--

4. Củng cố: (3 phút)

- Biến và hằng phải được khai báo trước khi sử dụng
- Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu.
- Cú pháp khai báo biến và khai báo hằng.
- Gán giá trị cho biến và tính toán với giá trị của các biến.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Làm bài tập trong SGK. Tiết sau có tiết Bài tập.

Tuần: 9
Tiết: 17

Ngày soạn: 12/10/2013
Ngày dạy: 14/10/2013

Bài 4: 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.
- ❖ Học sinh nắm chắc vai trò của biến, hằng, cách khai báo biến, hằng.
- ❖ Học sinh nắm chắc cách sử dụng biến trong chương trình và cấu trúc của lệnh gán.

2. Kỹ năng

- ❖ Rèn kỹ năng sử dụng biến trong chương trình
- ❖ Rèn luyện kỹ năng sử dụng các phép toán trong ngôn ngữ Pascal.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề-Luyện tập.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình làm bài tập.

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Chốt lại trọng tâm để làm bài tập (5 phút)	
Cú pháp khai báo biến: Var <tên biến> : <kiểu dữ liệu> Cú pháp khai báo hằng: Const <tên hằng> = <giá trị>	Hs: đưa ra các cú pháp khai báo biến và khai báo hằng.

<p>Phép gán: X:=10; x:= x+1;</p>	
<p>Hoạt động 2: Bài tập SGK (35 phút)</p>	
<p>Bài 1: Giả sử A được khai báo là biến với dữ liệu số thực. X là biến với kiểu dữ liệu xâu. Các phép gán sau đây có hợp lệ không? a) A:=4; b) x:=3242; c) X:='3242' d) A:='Ha Noi';</p> <p>Bài 2: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng? a) var tb: real; b) var 4hs: interger; c) const x: real; d) var r=30;</p> <p>Bài 3: Hãy liệt kê các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng. Var a,b:= integer; Const c:=3; Begin A:=200 B:= a/c; Write(b); Readln End.</p> <p>Câu 4: Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây: a) 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 từ bàn phím) b) Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy</p>	<p>Hs: Lên bảng làm bài Hs: Làm vào nháp Hs: Nhận xét bài làm trên bảng. a) Đ b) Sai c) Đ d) Sai.</p> <p>a) Đ b) S c) S d) S</p> <p>Sai var a,b: integer; Const c =3;</p> <p>Thiếu ;</p> <p>a) var a,h: integer; s: Real; b) var a,b,c,d: Integer;</p>

phần dư của hai số nguyên a và b.	
-----------------------------------	--

4. Củng cố: (3 phút)

- Nhận xét tổng quát bài tập. Nhắc lại những lỗi sai hay mắc phải.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ
- Soạn bài Th3.

Tuần: 9

Tiết: 18

Ngày soạn: 12/10 /2013

Ngày dạy: 15/10 /2013

Bài TH3: KHAI BÁO SỬ DỤNG BIẾN(T1)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: kiểu số nguyên, kiểu số thực
- ❖ Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng

2. Kỹ năng

- ❖ Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
- ❖ Kết hợp được giữa lệnh Write và Writeln với Read và Readln để thực hiện nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
- ❖ Sử dụng được lệnh gán giá trị cho biến.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.
- ❖ Luyện tập – thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy, máy chiếu

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Kiến thức vận dụng trong bài (10 phút)	
<p>H? Em đã được làm quen với các kiểu dữ liệu nào trong pascal? H? Hãy trình bày cú pháp khai báo biến? Nêu ví dụ? Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi gv nêu ra GV treo bảng phụ bảng phạm vi giá trị của các kiểu dữ liệu để HS nhớ lại GV hệ thống lại kiến thức đáng nhớ để HS nắm bài.</p>	<p>HS: Trả lời. HS: Nhận xét. Tên kiểu : Byte, Integer, Read, Char, String. Cú pháp khai báo biến: Var(danh sách biến): (kiểu dữ liệu):</p>
Hoạt động 2: Bài tập (25 phút)	
<p>A/ Yêu cầu HS khởi động Turbo gõ chương trình SGK và tìm hiểu ý nghĩa từng câu lệnh trong chương trình. H? program, ues, var, const, begin, end được gọi là gì ? Nêu ý nghĩa? H? var Soluong:integer; Dongia, thanhtien: redl; Thongbao:string; Có ý nghĩa gì đối với chương trình? H? const phi=1000; có ý nghĩa gì? H? lệnh clrscr; có ý nghĩa gì? khi nào thì mới sử dụng được lệnh này? H? Thongbao:= ‘tong so tien phai thanh toan.’; có ý nghĩa gì? H? Write(‘don gia =’); readln(dongia); có ý nghĩa gì? H? thanhtien:= soluong*dongia+phi;có ý nghĩa gì? H? writeln(thongbao, thanhtien:10:2); có ý nghĩa gì? H?Readln; có ý nghĩa gì? - Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi để hiểu chương trình dùng để làm gì B/ Yêu cầu hs lưu chương trình với tên tính</p>	<p>Bài toán: Một cửa hàng cung cấp dịch vụ bán hàng thanh toán tại nhà. Khách hàng chỉ cần đăng ký số lượng mặt hàng cần mua, nhân viên cửa hàng sẽ trả hàng và nhận tiền thanh toán tại nhà khách hàng. Ngoài giá trị hàng hoá, khách hàng còn phải trả thêm phí dịch vụ. Hãy viết chương trình pascal để tính tiền thanh toán trong trường hợp khách hàng chỉ mua một mặt hàng duy nhất Gọi ý : công thức cần tính: Tiền thanh toán = Đơn giá * Số lượng + Phí dịch vụ HS: Trả lời. HS: Nhận xét HS: Thực hiện (Theo nhóm) HS: Thực hiện. - Nhập (1,35000) - KTKq: Sai vì số lượng >32767(số nguyên)</p>

<p>tiền, dịch và chỉnh sửa lỗi nếu có</p> <p>C/ Chạy chương trình với các bộ dữ liệu như SGK</p> <p>D/ Chạy chương trình với bộ dữ liệu (1, 35000). Hãy quan sát kết quả nhận được H? Hãy đoán lý do tại sao kết quả lại sai? để khắc phục lỗi sai này ta sửa lệnh gì trong chương trình?</p> <p>HS tìm ra lí do sai . Nếu HS không giải thích được thì gv giải thích hộ HS</p>	
---	--

4. Củng cố: (5 phút)

- Nắm được nhập dữ liệu dùng lệnh: `readln`(danh sách biến);
- Cú pháp khai báo biến và khai báo hằng.
- { } chú thích trong Pascal.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Soạn bài TH3(tt).

Tuần: 10
Tiết: 19

Ngày soạn: 19/10/2013
Ngày dạy: 21/10/2013

Bài TH3: KHAI BÁO SỬ DỤNG BIẾN(T2)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: kiểu số nguyên, kiểu số thực
- ❖ Hiểu cách khai báo và sử dụng hằng

2. Kỹ năng

- ❖ Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
- ❖ Kết hợp được giữa lệnh Write và Writeln với Read và Readln để thực hiện nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.
- ❖ Sử dụng được lệnh gán giá trị cho biến.

3. Thái độ

- ❖ Hình thành hoạt động theo nhóm, có ý thức tự chủ trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề. Luyện tập – thực hành.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy, máy chiếu

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (4 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

Kiểm tra trong quá trình thực hành.

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu các kiểu dữ liệu trong Pascal và cách khai báo biến (5 phút)	
H? Em đã được làm quen với các kiểu dữ liệu nào trong pascal? H? Hãy trình bày cú pháp khai báo biến? Nêu ví dụ ?	Tên kiểu : Byte, Integer, Read, Char, String. Cú pháp khai báo biến: Var(danh sách biến): (kiểu dữ liệu):

<p>Gọi lần lượt HS trả lời các câu hỏi Gv nêu ra GV treo bảng phụ bảng phạm vi giá trị của các kiểu dữ liệu đề HS nhớ lại GV hệ thống lại kiến thức đáng nhớ để HS nắm bài.</p>	
<p>Hoạt động 2: Bài tập 2 (30 phút)</p>	
<p>Gv: Yêu cầu hs đưa ra các cách để hoán đổi 2 bạn ngồi 2 chỗ khác nhau? Gv: Khi hoán đổi 2 vị trí giá trị của 2 biến x và y em làm như thế nào? Yêu cầu HS khởi động phần mềm turbo và gõ vào chương trình đã viết ở nhà với nội dung nhập các số nguyên x và y, in giá trị của x và y ra màn hình sau đó hoán đổi các giá trị x và y rồi in lại ra màn hình giá trị của x và y</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS gõ xong chương trình -> GV yêu cầu HS lưu vào bộ nhớ máy tính - Yêu cầu các nhóm máy dịch và chạy chương trình - Gọi một vài HS đứng dậy trình bày kết quả sau khi đã chạy chương trình 	<p>Hs : Trả lời Hs : Trả lời Program hoandoi; Uses crt; Var x,y,z: integer; Begin Write('gia tri cua x:'); readln(x); Write (' gia tri cua y:'); readln(y); Writeln(x, ' ',y); Z:=x; x:=y; y:=z; Writeln(x, ' ',y);readln; End.</p>

4. Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét bài thực hành.
- Đưa ra cách giải quyết 2 bài toán trên.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ.
- Soạn bài 5

Tuần: 10
Tiết: 20

Ngày soạn: 21/10 /2013
Ngày dạy: 22/10 /2013

Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH(T1)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm bài toán, thuật toán
- ❖ Biết các bước giải bài toán trên máy tính

2. Kỹ năng

- ❖ Xác định bài toán, mô tả thuật toán

3. Thái độ

- ❖ Nghiêm túc trong học tập, có tinh thần ý thức cao.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ôn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (4 phút)

*** Câu hỏi:**

Để viết một chương trình TP đơn giản cần phải làm gì?

*** Trả lời:**

- Để viết được một chương trình TP đơn giản cần phải:
 - + Đọc kỹ nội dung.
 - + Lập công thức tính.
 - + Lập các biến có trong công thức tính.
 - + Xem biến đó có kiểu dữ liệu gì cần lưu ý.

3. Bài mới :

Đặt vấn đề và triển khai bài: (2 phút)

Bài toán là khái niệm quen thuộc trong các môn học như Toán, Vật lí,... Chẳng hạn tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến 100, tính quãng đường ô tô đi được trong 3 giờ,... Tuy nhiên hằng ngày ta thường gặp và giải quyết các công việc đa dạng hơn nhiều, ví dụ như lập bảng cửu chương,

lập bảng điểm, so sánh chiều cao của hai bạn. Và để giải quyết một bài toán cụ thể đó như thế nào trong ngôn ngữ lập trình, ta sang một nội dung mới.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Bài toán và xác định bài toán (15 phút)	
<p>Gv: Yêu cầu Hs đưa ra 1 số bài toán.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nêu sơ qua về khái niệm bài toán. - Xét vd: Tính diện tích hình tròn. <p>-? Tìm giả thiết và kết luận của bài toán này.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận xét. - Trong toán học, trước khi bắt đầu giải một bài toán, ta thường tìm GT và KL. - Trong tin học, phần giả thiết là điều kiện cho trước (input), phần KL là kết quả thu được (output). -> đó là cách xác định một bài toán trong tin học, chính dùng để cho ta viết một CT giải toán trên máy tính. 	<p>Hs: Trả lời</p> <p>* Khái niệm bài toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bài toán là một công việc hay một nhiệm vụ cần phải giải quyết. ✓ ĐK cho trước: chu vi và bán kính. ✓ KQ thu được: Diện tích hình tròn. <ul style="list-style-type: none"> - Giả thiết: chu vi và bán kính. - KL: Tính diện tích. - Lắng nghe. ✓ Xác định bài toán là việc xác định các điều kiện ban đầu (thông tin vào – input) và kết quả cần thu được (thông tin ra – output).
Hoạt động 2: Quá trình giải toán trên máy tính (17 phút)	
<p>Máy tính có tự nhiên hiểu được bài toán không?</p> <p>Ai đã làm cho máy tính có thể giải các bài toán?</p> <p>Con người đã làm thế nào để có thể chỉ dẫn cho máy tính thực hiện?</p> <p>? Máy tính có tự giải toán không?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận xét. Là do con người nghĩ ra, máy tính chỉ thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn của con người. - Như vậy-> KL. 	<p>Hs: Trả lời</p> <p>Hs: Con người</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Để máy tính có thể “giải” được bài toán con người phải chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thông qua các câu lệnh cụ thể, chi tiết. - Thảo luận, trả lời. - Lắng nghe, ghi nhớ nội dung. ✓ Quá trình giải toán trên máy tính gồm các bước sau: <ul style="list-style-type: none"> + Xác định bài toán. + Mô tả thuật toán. + Viết chương trình

4.Củng cố: (5 phút)

- Bài toán là gì? Để giải quyết một bài toán thì em phải làm gì?
- Quá trình giải một bài toán trên máy tính gồm các bước nào?
- Hướng dẫn giải bài tập 1 SGK.

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài cũ , giải bài tập 1 SGK.

- Xem trước tiếp bài 5.

Tuần: 11

Tiết: 21

Ngày soạn: 27 /10 /2013

Ngày dạy: 28/10 /2013

Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH(T2)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Xác định được input, output của một bài toán đơn giản
- ❖ Biết chương trình là thể hiện của thuật toán trên một ngôn ngữ cụ thể;
- ❖ Biết mô tả thuật toán bằng phương pháp liệt kê các bước

2. Kỹ năng

- ❖ Liệt kê các bước để giải một bài toán cụ thể.

3. Thái độ

- ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

Để giải quyết một bài toán cụ thể, bước đầu tiên em phải làm gì ? Quá trình giải một bài toán cụ thể trên máy tính gồm các bước nào ?

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Thuật toán (15 phút)	
- Để máy tính có thể “giải“ được bài toán con người đã làm gì? - Việc viết chương trình điều khiển máy tính là do con người nghĩ ra, máy tính chỉ thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn của con người.	Hs: Con người viết các câu lệnh chỉ dẫn cho máy tính thực hiện.

<p>- Như vậy, con người tìm ra cách thức, chỉ ra các thao tác và trình tự thực hiện các thao tác để giải quyết công việc, máy tính chỉ biết và thực hiện những thao tác theo chỉ dẫn. => Tập hợp các bước để điều khiển máy tính thực hiện các thao tác chính là một thuật toán.</p>	<p>Hs: Ghi bài * Khái niệm thuật toán: ✓ Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.</p>
<p>Hoạt động 2: Mô tả thuật toán (20 phút)</p>	
<p>- Xét vd, mô tả thuật toán pha trà mời khách. -? Xác định input và output.</p> <p>Nhận xét. Hướng dẫn hs sơ qua về cách mô tả thuật toán từ các điều kiện đã cho. -? Xác định Input và Output của phương trình.</p> <p>- Nhận xét. - Hướng dẫn xây dựng thuật toán.</p>	<p>- Lắng nghe.</p> <p>- Trả lời: + Input: Trà, nước sôi, ấm và chén. + Output: Chén trà đã pha để mời khách. - B1: Tráng ấm, chén bằng nước sôi. - B2: Cho trà vào ấm. - B3: Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 – 4 phút. - B4: Rót trà ra chén để mời khách.</p> <p>- Lắng nghe, ghi nhớ nội dung. - Phát biểu: + Input: các số b,c + Output: Nghiệm của phương trình bậc nhất * Giải phương trình bậc nhất dạng tổng quát. - Input: các số b,c - Output: Nghiệm của phương trình bậc nhất. - B1: Nếu $b = 0$, pt vô nghiệm.(Chuyển tới b3) - B2: Nếu $b \neq 0$, tính nghiệm pt $x = -c/b$ và kết thúc.(chuyển tới b4). - B3: Nếu $c \neq 0$, thông báo pt vô nghiệm, ngược lại ($c=0$), thông báo pt vô số nghiệm. - B4: Kết thúc.</p>

4. Củng cố: (3 phút)

- Thuật toán là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự nhất định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

- Liệt kê các bước.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà làm bài tập 2,3 SGK.

- Xem bài 5(phần tiếp theo).

Tuần: 11

Tiết:22

Ngày soạn: 27 /10 /2013

Ngày dạy: 29/10 /2013

Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH(3)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

❖ Hiểu thuật toán tính tổng của N số tự nhiên đầu tiên.

2. Kỹ năng

❖ Liệt kê các bước để giải bài toán tính tổng N số tự nhiên đầu tiên.

3. Thái độ

❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy

II. PHƯƠNG PHÁP

❖ Hoạt động theo nhóm

❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài

- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

? Thuật toán là gì? Mô tả thuật toán của một bài toán bất kì?

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
-------------------------	------------------------

Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán (34 phút)

Gv: Yêu cầu Hs đọc vdụ 2/SGK
 Gv: Yêu cầu Hs nêu lại quá trình giải bài toán trên máy tính

Gv: Yêu cầu hs xác định input và output.
 - Xác định input và output.

- S của hình A này gồm những hình nào?
 - Công thức tính S hai hình này?
 - Nhận xét, bổ sung.

=> Công thức chung:

$$S = S_{HCN} + S_{HBN}$$

- Hướng dẫn hs viết thuật toán

Gv: Yêu cầu hs đọc Ví dụ 3/SGK.

Gv: Xác định Input, output?

Gv: Mô tả thuật toán.

Gv: Em nào có thể đưa ý tưởng để giải bài toán này?

Tuy nhiên nếu tính tổng tới 100 thì chúng ta phải làm đến 99 lần, vậy nếu tính tổng đến hàng ngàn tỉ thì như thế nào?

Gv: để giải quyết vấn đề trên người ta đã đưa ra biến i chạy từ 1 đến 100 và biến Sum để lưu giá trị tính tổng cho từng biến i khi i tăng lên 1.

Gv: Giải thích trên bảng

Gv: Cho hs thảo luận nhóm và đưa ra được thuật toán của chương trình.

Hs: Đọc bài

Hs:

B1: Xác định bài toán

B2: Mô tả thuật toán

B3: Viết chương trình.

- Input: Số a là 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: S của hình A.

- S hình chữ nhật và hình bán nguyệt.

$$- S_{HCN} = CD \times CR$$

$$- S_{HBN} = \frac{\pi a^2}{2}$$

- Lắng nghe.

- Chú ý theo dõi, ghi nhớ nội dung.

Hs: Đọc ví dụ

+Input: Dãy số từ 1...100;

+Output: tính Tổng 1+2+3...+50;

Hs: Nêu cách giải(có 2 cách)

Hs: Sẽ rất tốn nhiều thời gian.

Hs: Thảo luận nhóm.

Thuật toán:

B1: s=0;i=0;

B2: i=i+1;

B3: Nếu i<=50;s=s+i; và quay lại B2

B4: Thông báo kết quả để tính toán.

Gv: Nhận xét và đánh giá	
--------------------------	--

4. Củng cố: (4 phút)

- Thuật toán tính tổng N số đầu tiên
- Liệt kê các bước để tính tổng N số đầu tiên.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà làm bài tập 5 SGK.
- Xem bài 5(phần tiếp theo).

Tuần: 12
Tiết: 23

Ngày soạn: 03 /11 /2013
Ngày dạy: 04/11 /2013

Bài 5: TỪ BÀI TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH (4)

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu thuật toán hoán đổi giá trị của 2 biến x và y
- ❖ Hiểu thuật toán tìm giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

2. Kỹ năng

- ❖ Liệt kê các bước để tìm giá trị lớn nhất trong 1 dãy số.

3. Thái độ

- ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (5 phút)

? Mô tả thuật toán của bài toán tính tổng của 100 số tự nhiên đầu tiên.

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Một số ví dụ về thuật toán(tt) (34 phút)	
Gv: Yêu cầu Hs đọc vđụ 4/SGK	Hs: Đọc bài
Gv: Yêu cầu Hs nêu lại quá trình giải bài toán trên máy tính	Hs: B1: Xác định bài toán B2: Mô tả thuật toán B3: Viết chương trình.
Gv: Yêu cầu hs xác định input và output. - Xác định input và output.	Input: cho x=5; y=7 Output: x=7; y=5;
Gv: Đưa ra cách để đổi giá trị của 2 biến trên	Hs: Đưa ra thuật toán

<p>Gv: vẽ ra mô hình để học sinh dễ hình dung và đưa ra các bước để hoán đổi giá trị của 2 biến x,y.</p> <p>Vd5: Học sinh đọc Vd5. Yêu cầu hs xác định bài toán</p> <p>Gv: Đưa ra thuật toán</p> <p>Gv: Hãy thử với a=9 và b=7</p> <p>Gv: vậy nếu đúng ở bước 1 thì phải dừng lại.</p> <p>Vd6: Đọc Vd6 Gv: Cho ví dụ về dãy số: 1 5 7 6 4 8 9 2 5 10 17 8 Gv: Tìm giá trị lớn nhất trong dãy này? Gv: Em hãy đưa ra cách để tìm người cao nhất lớp mình? Gv: Vậy để tìm giá trị lớn nhất trong dãy này chúng ta cũng làm tương tự. Gv: Xác định bài toán trên?</p> <p>Gv: Yêu cầu học sinh mô tả các bước để tìm ra số lớn nhất?</p> <p>Gv: Cho Hs thảo luận nhóm và đưa ra thuật toán và mô tả thuật toán bằng các bước:</p> <p>Gv: Vẽ 4 vòng tròn to nhỏ trên bảng.</p>	<p>Hs: Chú ý B1: Z:=x; B2: X:=y; B3: Y:=z;</p> <p>Input: Cho 2 số thực a và b Output: kết quả so sánh B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b” B2: nếu a<b, kết quả “ a nhỏ hơn b” ngược lại “ Kết quả a=b” Hs: Thảo luận nhóm Đứng lên trình bày nếu a=9 và b=7 thì sẽ có hai kết quả a lớn hơn b và a=b. B1: nếu a>b, kết quả “a lớn hơn b” chuyển đến b3. B2: nếu a<b, kết quả “ a nhỏ hơn b” ngược lại “ Kết quả a=b” B3: Kết thúc.</p> <p>Hs: Trả lời Hs: Trả lời</p> <p>Input: Dãy số a1,a2,...an Output: Giá trị lớn nhất trong dãy số Hs: Ta cho Max=1; So sánh Max với 5 nếu max<5 thì 5 là max, tiếp tục lấy max so sánh hết dãy số. và cuối cùng tìm được số lớn nhất.</p> <p>Hs: Thảo luận nhóm(4 nhóm) B1: Max←a1; i← 1; B2: i←i+1 B3: Nếu i>n, chuyển đến b5 B4: Nếu a_i >Max, Max←a_i. Quay lại B2. B5: Kết thúc thuật toán.</p>
---	--

Mô tả từng bước của thuật toán này.					
Giả sử: Max =1					
1	6	4	9	i	n
Max				2	F
	Max			3	F
	Max			4	F
			Max	5	T

4. Củng cố: (4 phút)

- Thuật toán tìm số lớn nhất trong dãy số
- Thuật toán hoán đổi giá trị của hai biến x và biến y.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học và làm bài tập 5/SGK.
- Tiết sau có tiết bài tập chuẩn bị ôn bài theo sơ đồ hình cây

Tuần: 12
Tiết: 24

Ngày soạn: 04/11/2013
Ngày dạy: 06/11/2013

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU :

- 1. Kiến thức:**
 - ❖ Ôn tập các bài trong các bài vừa qua
- 2. Kỹ năng**
 - ❖ Các bước để giải bài tập.
- 3. Thái độ**
 - ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

- 1. Giáo viên:**
 - SGK, SGV, tài liệu, Giáo án
- 2. Học sinh :**
 - Đọc trước bài
 - SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

- 1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)**
 - Kiểm tra sĩ số:
 - Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.
- 2. Kiểm tra bài cũ :**

Kiểm tra trong quá trình làm bài tập
- 3. Bài mới :**

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Tổng hợp (15 phút)	
Chiếu sơ đồ hình cây của 5 bài đã học. Gv: Đặt câu hỏi để học sinh ôn lại Câu 1: Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào? Tại sao cần viết chương trình?	Hs: Đã chuẩn bị ở nhà Hs: Con người ra lệnh cho máy tính thực hiện thông qua các câu lệnh. Vì viết chương trình hướng dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác theo một trình tự nhất định để giải quyết công việc nào đó.
Câu 2: Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì? Câu 3: Ngôn ngữ lập trình gồm những gì? Cách	Hs: Ngôn ngữ lập trình dùng để viết

<p>đặt tên? Cấu trúc của ngôn ngữ lập trình gồm mấy phần? Câu 4: Dữ liệu là gì? Có mấy kiểu dữ liệu cơ bản ? Câu 5 : Nêu các phép toán của dữ liệu kiểu số ?</p> <p>Câu 6 : Biến dùng để làm gì ? Nêu cú pháp khai báo biến và khai báo hằng ?</p> <p>Câu 7 :Để giải quyết 1 bài toán trước tiên em phải làm gì ? Quá trình giải một bài toán trên máy tính ?</p>	<p>chương trình. Hs: Trả lời</p> <p>Hs: Nhắc lại các phép toán và giải thích phép toán Mod và Div</p> <p>Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu. Cú pháp: Var < danh sách biến>: <kiểu dữ liệu>. Cú pháp: Const<tên hằng>=<giá trị></p> <p>Hs: Để giải quyết một bài toán trước hết phải xác định bài toán(Input và Output). Quá trình giải 1 bài toán trên máy tính: B1: Xác định bài toán B2: Mô tả thuật toán B3: Viết chương trình.</p>
<p>Hoạt động 2: Bài tập (25 phút)</p>	
<p>Bài 1/SGK trang 45</p> <p>Bài 2/SGK trang 45 Gv: đưa ra 1 con số cụ thể và yêu cầu hs ráp vào bài. X=6 Y=2</p> <p>Bài 3/SGK trang 45 Điều kiện cần và đủ để thỏa mãn là một tam giác?</p> <p>Bài 6/SGK trang 45.</p>	<p>Input: Họ tên Output: Tổng số HS mang họ Trần Input: 0+1+2....+n Output: S Input: Cho dãy số có n số Output: Min</p> <p>Kq: X= 2 Y=6;</p> <p>Đk: $a+b>c$; $b+c>a$; $c+a>b$; Input: Cho 3 cạnh a,b,c Output: thỏa mãn 1 tam giác.</p> <p>B1: Nếu $a+b>c$ hoặc $b+c>a$ hoặc $c+a>b$ thì “ là 1 tam giác” ngược lại “ không phải là tam giác” Hs: Xác định bài toán Input: cho dãy số dương bất kỳ</p>

Gv: Gợi ý để học sinh viết thuật toán	Output: Tổng của dãy số B1: S=0; i=0; B2: $i \leftarrow i+1$ B3: Nếu $i < n$ $s \leftarrow s+a[i]$ quay lại bước 2 ngược lại quay về b4 B4: Kết thúc.
---------------------------------------	--

4.Củng cố: (3 phút)

-Hệ thống lại kiến thức

5.Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học ôn tập tiết sau kiểm tra 1 tiết.

Tuần: 13

Tiết: 25

Ngày soạn: 10 /11 /2013

Ngày dạy: 11/11 /2013

KIỂM TRA 1 TIẾT

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

❖ Ôn tập các bài trong các bài vừa qua.

2. Kỹ năng

❖ Vận dụng để làm bài kiểm tra.

3. Thái độ

❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- Trắc nghiệm và tự luận

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên: - Đề kiểm tra

2. Học sinh : - Ôn tập.

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1.Ôn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ôn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết kiểm tra.

2. Phát đề kiểm tra:

*** MA TRẬN**

TÊN BÀI HỌC	CÁC MỨC ĐỘ NHẬN THỨC						Tổng
	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		
	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
Máy tính và chương trình máy tính	Câu 3						0,5 điểm
	0,5đ						

Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình	Câu 2 0,5đ						0,5 điểm
Chương trình máy tính và dữ liệu	Câu 6 0,5đ		Câu 1 0,5	Câu 1 1đ			2 điểm
Sử dụng biến trong chương trình			Câu 4,5 1đ			Câu 3 3đ	4 điểm
Từ bài toán đến chương trình						Câu 2 3đ	3 điểm
Tổng	1,5 điểm		1,5 điểm	1 điểm		6 điểm	10 điểm

*** ĐỀ THI**

I/ TRẮC NGHIỆM: (3điểm)

(Khoanh tròn vào 1 chữ cái đứng đầu mỗi ý mà em cho là đúng nhất)

Câu 1: Cho biểu thức toán học sau: $ax^3 + bx^2 + c$. Viết biểu thức toán học trên bằng các kí hiệu trong Pascal.

A. $a.x^3+b.x^2+c$.

B. $a.x.x.x+b.x.x+c$.

C. $a*x^3+b*x^2+c$.

D. $a*x*x*x+b*x*x+c$.

Câu 2: Để chạy chương trình sau khi đã biên dịch xong người ta dùng tổ hợp phím nào?

A. Ctrl+F8.

B. Ctrl+F9.

C. Ctrl+F10.

D. Alt+F9.

Câu 3: Chương trình dịch dùng để làm gì?

A. Dịch từ ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ lập trình

B. Dịch từ ngôn ngữ lập trình qua ngôn ngữ máy

C. Dịch từ ngôn ngữ tự nhiên qua ngôn ngữ máy

D. Dịch từ ngôn ngữ tự nhiên sang ngôn ngữ lập trình

Câu 4: Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng?

A. Var tb: Real;

B. Var 4hs:Interger;

C. Const x: Real;

D. Var R=30;

Câu 5: Để tăng biến X lên 1 đơn vị, ta thực hiện lệnh:

A. X=X+1;

B. X=X+1;

C. X:=X+1;

D. X:=Y+1;

Câu 6: ‘43508’ thuộc dữ liệu kiểu nào dưới đây?

A. Số nguyên.

B. Số thực.

C. Kí tự.

D. Xâu kí tự.

II/ PHẦN TỰ LUẬN (7 điểm)

Câu 1 (1đ): Hãy liệt kê và giải thích các lỗi nếu có trong chương trình dưới đây.

Var X,Y : interger;

Const Z = 60;

Begin

 X:=5;

 Y:= 20,5;

```
Z:=X/Y;
Writeln(Z);
```

End.

Câu 2 (3đ): Tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy số $A=\{a_1, a_2, a_3, \dots, a_n\}$

- a) Xác định bài toán
- b) Mô tả thuật toán.

Câu 3 (3đ): Viết chương trình Pascal tính tổng của hai số a và b.
(Biết a và b là hai số tự nhiên bất kỳ được nhập từ bàn phím)

III. ĐÁP ÁN

I/ Trắc nghiệm (4 điểm)

Câu	Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4	Câu 5	Câu 6
Đáp án	D	B	B	A	C	D

II. Tự luận

Câu 1: (1 đ)

```
Var X,Y : integer;
```

```
Const Z= 60;
```

```
Begin
```

```
  X:=5;
```

```
  Y:= 20,5; // sai vì 20,5 là số thực mà Y được khai báo kiểu nguyên.
```

```
  Z:=X/Y; //sai vì Z là hằng mà giá trị của hằng thì không được thay đổi.
```

```
  Writeln(Z);
```

```
End.
```

Câu 2: (3 điểm)

1. Xác định bài toán

Input: Dãy số a_1, a_2, \dots, a_n .

Output: Giá trị nhỏ nhất trong dãy số.

2. Mô tả thuật toán

B1: $Min \leftarrow a_1; i \leftarrow 1;$

B2: $i \leftarrow i+1;$

B3: Nếu $i > n$ thì chuyển đến B5;

B4: Nếu $a_i < Min$, $Min \leftarrow a_i$. Quay lại B2.

B5: Kết thúc thuật toán.

Câu 3: (3 điểm)

```
Program tong2so;
```

```
uses crt;
```

```
var s, a, b : integer;
```

```

Begin
  Clrscr;
  Write('nhap gia tri cho a = '); readln(a);
  Write('nhap gia tri cho b = '); readln(b);
  s:=a+b;
  Writeln('tong 2 so a va b la ', s);
End.
    
```

Tuần: 13
Tiết: 26

Ngày soạn: 13 /11 /2013
Ngày dạy: 15/11 /2013

Bài 6: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN (t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- Biết sự cần thiết của câu trúc rẽ nhánh trong lập trình .
- Biết cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác phụ thuộc vào điều kiện.

2. Kỹ năng

- Vận dụng được: Câu lệnh điều kiện dạng khuyết và dạng đủ

3. Thái độ

- Cẩn thận, chính xác trong việc xác định điều kiện trong câu lệnh.
- Phát triển tư duy suy luận logic, trí tưởng tượng và tạo được hứng thú trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề - thuyết trình

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập


IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên		Hoạt động của học sinh	
Hoạt động 1: Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện (15 phút)			
<p>1. Hoạt động phụ thuộc vào điều kiện</p> <p>- GV: Cho ví dụ về một hoạt động phụ thuộc điều kiện ?</p> <p>- GV: 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>- GV: Nêu các điều kiện và các hoạt động phụ thuộc điều kiện trong các ví dụ trên .</p> <p>Các điều kiện : chiều nay trời không mưa, em bị ốm.</p> <p>- GV: Các hoạt động phụ thuộc điều kiện : em sẽ đi chơi bóng, em sẽ nghỉ học.</p>		<p>- HS: Nếu chiều nay trời không mưa, em sẽ đi chơi bóng.</p> <p>HS: Nếu em bị ốm, em sẽ nghỉ học .</p> <p>✓ Tóm lại, có những hoạt động chỉ được thực hiện khi một điều kiện cụ thể được xảy ra. Điều kiện thường là một sự kiện được mô tả sau từ "nếu".</p>	
Hoạt động 2: Tính đúng sai của các điều kiện (10 phút)			
<p>- GV: 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>✓ 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  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>Nếu nhấn phím Pause/Break, (thì) chương trình (sẽ bị) ngưng.</p>	
Điều kiện	Kiểm tra	Kết quả	Hoạt động tiếp theo
Trời mưa?	Long nhìn ra ngoài trời và thấy trời mưa.	Đúng	Long ở nhà (không đi đá bóng).
Em bị ốm?	Buổi sáng thức dậy, em thấy mình hoàn toàn khoẻ mạnh.	Sai	Em tập thể dục buổi sáng như thườ

			ng lệ.	
Hoạt động 2: Điều kiện và phép so sánh (15 phút)				
<p>- GV : Hãy cho biết kết quả của các khẳng định (phép so sánh) sau đây :</p> <ul style="list-style-type: none"> * $1235 = 2463$; * $34 \neq 3.4$; * $-x^2 < 0$ (với mọi $x \in \mathbb{R}$); * $-x^2 \leq 0$ (với mọi $x \in \mathbb{R}$); * $x \geq 0$ (với mọi $x \in \mathbb{R}$) * $-5 < 5$; <p>- GV : Để so sánh hai giá trị số hoặc hai biểu thức có giá trị số, chúng ta đã sử dụng các kí hiệu toán học nào ? Các phép so sánh có kết quả như thế nào?.</p> <p>- HS: Trả lời</p> <p>- GV : Trong việc mô tả thuật toán và lập trình, các phép so sánh thường được sử dụng để biểu diễn các điều kiện. Phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thoả mãn; ngược lại, điều kiện không được thoả mãn.</p> <p>- GV lấy ví dụ như sách giáo khoa.</p> <p>- Tương tự, khi giải phương trình bậc nhất dạng tổng quát $bx + c = 0$, để tính nghiệm của phương trình chúng ta cần kiểm tra các điều kiện được cho bằng các phép so sánh $b = 0$ và $c \neq 0$.</p>	<p>✓ Trong việc mô tả thuật toán và lập trình, các phép so sánh thường được sử dụng để biểu diễn các điều kiện. Phép so sánh cho kết quả đúng có nghĩa điều kiện được thoả mãn; ngược lại, điều kiện không được thoả mãn.</p> <p>Ví dụ 1. Ta muốn chương trình in ra màn hình giá trị lớn hơn trong số hai giá trị của các biến a và b. Khi đó giá trị của biến a hoặc b được in ra phụ thuộc vào phép so sánh $a > b$ là đúng hay sai:</p> <p style="padding-left: 40px;">"Nếu $a > b$, in giá trị của biến a ra màn hình;</p> <p style="padding-left: 80px;">ngược lại, in giá trị của biến b ra màn hình."</p>			

4. Củng cố: (3 phút)

- Bài tập 2 SGK trang 50

5. Dặn dò: (1 phút)

- Qua bài học HS cần:

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

- Biết cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác phụ thuộc vào điều kiện.

- Bài tập về nhà: bài 1 trang 50, bài 3, 4 trang 51 + xem bài thực hành 4.

Tuần: 14

Ngày soạn: 16 /11 /2013

Tiết:27

Ngày dạy: 18/11 /2013

Bài 6: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN(t2)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ trong Pascal.
- Biết mọi ngôn ngữ lập trình đều có câu lệnh điều kiện để thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.

2. Kỹ năng

- Vận dụng được: Câu lệnh điều kiện dạng khuyết và dạng đủ
- Vận dụng câu lệnh điều kiện vào việc giải bài toán trong ngôn ngữ lập trình Pascal.

3. Thái độ

- Cẩn thận, chính xác trong việc xác định điều kiện trong câu lệnh.
- Phát triển tư duy suy luận logic, trí tưởng tượng và tạo được hứng thú trong học tập.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Đặt và giải quyết vấn đề.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài
- SGK, Đồ dùng học tập, bảng phụ...

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1phút)

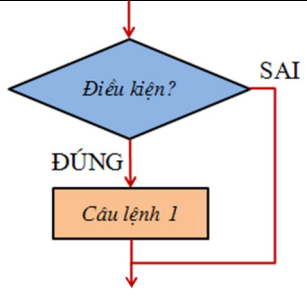
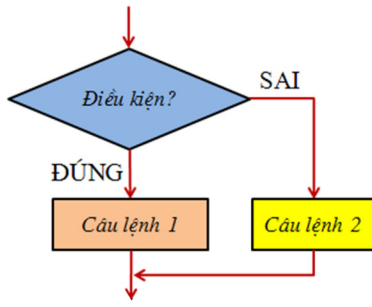
- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (4 phút)

? Nêu một vài ví dụ về câu lệnh điều kiện?

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Cấu trúc rẽ nhánh (15 phút)	
<ul style="list-style-type: none"> - Chiếu hoặc treo ví dụ 2 SGK trang 48 - GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 2 - GV: Minh họa sơ đồ khối 	<ul style="list-style-type: none"> - HS giải ví dụ 2 Ví dụ 2. SGK trang 48 ➢ <i>Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.</i>

<p>- Chiều hoặc treo ví dụ 3 SGK trang 48</p> <p>- GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 3</p> <p>- GV: Minh họa sơ đồ khối</p> <p>- GV: Mọi ngôn ngữ lập trình đều có các câu lệnh để thực hiện các cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và đủ. Cấu trúc rẽ nhánh giúp cho việc lập trình được linh hoạt hơn.</p>	 <p>- HS giải ví dụ 3</p> <p>Ví dụ 3. SGK trang 48</p> <p>➤ Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.</p> 
---	---

Hoạt động 2: Câu lệnh điều kiện (19 phút)

<p>- GV: Từ ví dụ 2</p> <p><i>Nếu</i> $T \geq 100\,000$ <i>thì</i> số tiền phải thanh toán là $70\% * T$;</p> <p>Tương ứng với câu lệnh trong TP</p> <p>If $T \geq 100\,000$ then $70\% * T$;</p> <p>→ If < điều kiện > then < câu lệnh >;</p> <p>- GV: Khi gặp câu lệnh này, chương trình sẽ kiểm tra <i>điều kiện</i>. Nếu <i>điều kiện</i> được thoả mãn, chương trình sẽ thực hiện <i>câu lệnh</i> sau từ khoá <i>then</i>. Ngược lại, câu lệnh đó bị bỏ qua.</p> <p>- Chiều hoặc treo ví dụ 4 SGK trang 49</p> <p>- Chiều hoặc treo ví dụ 5 SGK trang 49</p> <p>- GV: Gọi HS đọc đề và giải ví dụ 5</p> <p>- Chiều hoặc treo ví dụ 6 SGK trang 50</p>	<p>Trong Pascal, câu lệnh điều kiện dạng thiếu được viết với các từ khoá <i>if</i> và <i>then</i> như sau:</p> <p>if <điều kiện> then <câu lệnh>;</p> <p>Ví dụ 4. SGK trang 49</p> <p>if $a > b$ then write(a);</p> <p>Ví dụ 5. SGK trang 49</p> <p>readln(a);</p>
---	--

<p>- GV: Câu lệnh điều kiện if...then...else... mô tả trong ví dụ này là câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ.</p> <p>→ Câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ của Pascal có cú pháp:</p> <p>if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;</p> <p>- GV: Lưu ý HS sau trước từ khóa else không có dấu “;”</p> <p>-GV: Với câu lệnh này, chương trình sẽ kiểm tra <i>điều kiện</i>. Nếu <i>điều kiện</i> được thoả mãn, chương trình sẽ thực hiện <i>câu lệnh 1</i> sau từ khoá <i>then</i>. Trong trường hợp ngược lại, <i>câu lệnh 2</i> sẽ được thực hiện.</p>	<p>if a>5 then write('So da nhap khong hop le.');</p> <p>Ví dụ 6. SGK trang 50</p> <p>Nếu b ≠ 0 thì tính kết quả ngược lại thì thông báo lỗi</p> <p>Dưới đây là câu lệnh Pascal thể hiện cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ nói trên:</p> <p>if b<>0 then x:=a/b</p> <p>else write('Mau so bang 0, khong chia duoc');</p> <p>Câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ của Pascal có cú pháp:</p> <p>if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;</p>
---	---

4. Củng cố: (5 phút)

- Bài tập 5 SGK trang 51
- Bài tập 6 SGK trang 51

5. Dặn dò: (1 phút)

- Hiểu cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng : Dạng thiếu và dạng đủ.
 - Biết mọi ngôn ngữ lập trình có câu lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.
 - Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ trong Pascal.
 - Bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong Pascal.
- Bài tập về nhà: bài 1 trang 50, bài 3, 4 trang 51 + xem bài thực hành 4.

Tuần: 14
Tiết: 28

Ngày soạn: 18 /11 /2013
Ngày dạy: 22/11 /2013

BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Củng cố kiến thức bài 6.

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng vào lý thuyết để làm bài tập.

3. Thái độ

- ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Luyện tập.

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- SGK, Đồ dùng học tập

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

(Kiểm tra trong quá trình làm bài tập)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Nhắc lại kiến thức cũ (5 phút)	
?Câu lệnh điều kiện dạng thiếu: ?Câu lệnh điều kiện dạng đủ:	IF<điều kiện> then <câu lệnh1> IF<điều kiện> then <câu lệnh1> else <câu lệnh 2>
Hoạt động 1: Bài tập (35 phút)	
Bài 2/SGK trang 50 ?123 là số chia hết cho 3 ?Nếu ba cạnh a,b và c của một tam giác thỏa mãn $c^2 = a^2 + b^2$ thì tam giác đó có một góc vuông. ? $15^2 > 200$	HS : Đúng HS : Đúng HS : Đúng Hs : Trả lời

<p>?$x^2 < 1$.</p> <p>Bài 3 : SGK trang 51. Gv : Phân tích bài toán Yêu cầu học sinh đưa ra điều kiện :</p> <p>Bài 4 : SGK trang 51. Phân tích bài toán ? Điều kiện để điều khiển chiếc khay là gì ? ? Hoạt động nào sẽ được thực hiện nếu điều kiện thỏa mãn và điều kiện nào hoạt động nếu điều kiện không được thỏa mãn ?</p> <p>Bài 5/SGK trang 51. Các câu lệnh trong Pascal sau đây được viết đúng hay sai ? ?.a ?.b ?.c ?.d</p> <p>Bài 6/SGK trang 51</p>	<p>Nếu đoán đúng thì cộng 1 điểm ngược lại không được cộng điểm nào.</p> <p>Hs : Bấm phím \rightarrow hoặc \leftarrow Hs : Chiếc khay sẽ dịch chuyển sang phải hoặc sang trái Hs : Nếu hoạt động không thực hiện chiếc khay sẽ đứng yên.</p> <p>a) Sai $x := 7$ b) Sai ; c) $A := b ; m := n ;$ d) Sai ; else a) $x = 6 ;$ b) Vòng lặp vô hạn vì x luôn < 10</p>
--	---

4. Củng cố: (3 phút)

-Nhắc lại câu lệnh điều kiện, tính đúng sai của câu lệnh điều kiện

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài và xem trước bài TH4

Tuần: 15
Tiết: 29

Ngày soạn: 23 /11 /2013
Ngày dạy: 25/11 /2013

Bài TH 4: SỬ DỤNG LỆNH ĐIỀU KIỆN IF...THEN (t1)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Viết được câu lệnh điều kiện if...then trong chương trình.

2. Kỹ năng

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

3. Thái độ

- ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập – thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- Giáo án, SGK, phòng máy

2. Học sinh :

- Đọc trước bài TH4

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (3 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

(Kiểm tra trong quá trình thực hành)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Hướng dẫn chung (10 phút)	
- Có thể sử dụng các câu lệnh <i>if...then</i> lồng nhau. - Sử dụng từ khoá <i>and</i> có thể kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh phức hợp. Giá trị của phép so sánh này là <i>đúng</i> khi và chỉ khi <i>tất cả</i> các phép so sánh đơn giản đều <i>đúng</i> . Ngược lại, nó có giá trị <i>sai</i> . Ví dụ: $(a > 0) \text{ and } (a \leq 5)$ Từ khóa <i>or</i> cũng được sử dụng để kết hợp	

<p>nhiều phép so sánh đơn giản. Giá trị của phép so sánh này chỉ <i>sai</i> khi tất cả các phép so sánh thành phần đều <i>sai</i>. Ngược lại, nó có giá trị <i>đúng</i>.</p> <p>GV đưa nội dung bài tập yêu cầu HS đọc và nêu yêu cầu bài toán. ? Hãy mô tả thuật toán để giải bài toán đã cho. GV chốt lại và đưa ra thuật toán.</p> <p>GV yêu cầu HS quan sát và tìm hiểu ý nghĩa chương trình sắp xếp. GV yêu cầu HS gõ chương trình vào máy. ? Làm thế nào để dịch và chạy chương trình. ? Lưu chương trình như thế nào. GV yêu cầu HS dịch và chạy chương trình. Nhập các bộ dữ liệu để thử chương trình, lưu chương trình với tên Sap_xep.</p>	<p>HS: Trả lời. 1. Bài 1: Bước 1: nhập 2 số a, b từ bàn phím. Bước 2: nếu $a \leq b$ thì hiển thị ra màn hình giá trị biến a trước rồi đến giá trị biến b. Bước 3: nếu $b < a$ thì hiển thị ra màn hình giá trị biến b trước rồi đến giá trị biến a. Bước 4: kết thúc.</p> <p>HS: Trả lời. HS: Trả lời.</p>
<p>Hoạt động 1: Luyện tập (27 phút)</p>	
<p>Gv : Yêu cầu học sinh gõ chương trình vào Pascal</p>	<p>Lưu với tên Sap_sep và chạy chương trình với bộ dữ liệu (12,53),(65,20).</p>

4. Củng cố: (3 phút)

- Cú pháp câu lệnh điều kiện : IF < điều kiện > <câu lệnh 1>
- Cú pháp câu lệnh điều kiện dưới dạng đủ : IF <điều kiện> <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>

5. Dặn dò: (2 phút)

- Về nhà học bài và xem phần tiếp theo bài TH4
- Học sinh kiểm tra lại máy.

Tuần: 15
Tiết: 30

Ngày soạn: 25 /11 /2013
Ngày dạy: 27/11 /2013

Bài TH 4: SỬ DỤNG LỆNH ĐIỀU KIỆN IF...THEN (tt)

I.MỤC TIÊU :

1. Kiến thức:

- ❖ Viết được câu lệnh điều kiện if...then trong chương trình.

2. Kỹ năng

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

3. Thái độ

- ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Hoạt động theo nhóm
- ❖ Luyện tập – thực hành

III. CHUẨN BỊ :

1. Giáo viên:

- Giáo án, SGK, phòng máy.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài TH4.

IV. TIẾN TRÌNH TIẾT DẠY :

1. Ổn định tổ chức lớp (3 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ :

(Kiểm tra trong quá trình thực hành)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Hướng dẫn chung (10 phút)	
? Nêu yêu cầu bài tập 2. ? Hãy nêu thuật toán. GV đưa ra chương trình của bài 2 và yêu cầu HS tìm hiểu ý nghĩa các câu lệnh trong chương trình. ? Theo em chương trình có lỗi gì không? GV đưa ra nội dung bài tập 3.	1. Bài 2: HS: Trả lời HS: Trả lời.

--	--

4. Củng cố: (3 phút)

- Cú pháp câu lệnh điều kiện : IF < điều kiện > < câu lệnh 1 >
- Cú pháp câu lệnh điều kiện dưới dạng đủ : IF < điều kiện > < câu lệnh 1 > else < câu lệnh 2 >
- Sử dụng and (và), or(hoặc).

5. Dặn dò: (2 phút)

- Về nhà học bài và ôn tập để kiểm tra 1 tiết thực hành.
- Học sinh kiểm tra lại máy.

Tuần: 16

Tiết: 31

Ngày soạn: 01 /12 /2013

Ngày dạy: 02/12 /2013

KIỂM TRA THỰC HÀNH(1 tiết)

I. MỤC TIÊU :

- 1. Kiến thức:**
 - ❖ Viết được chương trình đơn giản.
- 2. Kỹ năng**
 - ❖ Rèn kĩ năng viết chương trình
- 3. Thái độ**
 - ❖ Có ý thức cao trong học tập, sáng tạo và tư duy.

II. PHƯƠNG PHÁP

- ❖ Luyện tập - thực hành.

III. CHUẨN BỊ :

- 1. Giáo viên:**
 - Đề thi, phòng máy.
- 2. Học sinh :**
 - Ôn tập.

IV. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA :

- 1. Ổn định tổ chức lớp:** (1 phút)
 - Kiểm tra sĩ số:
 - Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết kiểm tra.
- 2. Đề kiểm tra:**

Câu 1 : Viết chương trình tính diện tích 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). Kiểm tra xem nếu diện tích của hình tam giác với $S_{HCN}=50 m^2$, nếu $S_{HTG} > S_{HCN}$ thì đưa ra kết quả là diện tích tam giác lớn hơn diện tích hình chữ nhật ngược lại diện tích hình tam giác nhỏ hơn diện tích hình chữ nhật.

3. Đáp án.

Program tamgiac;

Uses crt;

Var a,h, S: real;

Begin

Clrscr;

Write(' nhập a:'); Readln(a);

Write(' nhập h:'); Readln(h);

S:= 1/2*(a*h);

Write('Dien tích hình tam giác có cạnh a và đường cao h là:',S);

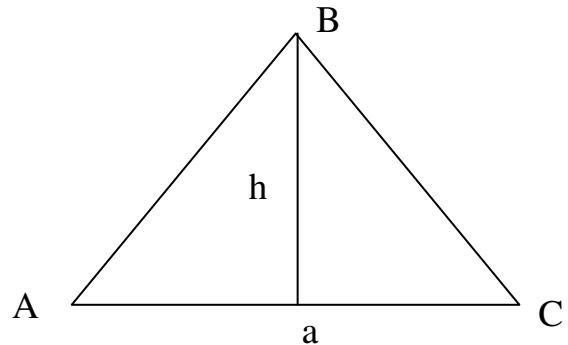
IF S> 50 Then writeln('dien tích tam giác lon hon dien tích hình chur nhât')

else writeln('dien tích hình tam giác be hon dien tích hình chur nhât');

Readln;

End.

4. Thu bài.



Tuần: 16

Tiết: 32

Ngày soạn: 02 /12 /2013

Ngày dạy: 04/12 /2013

TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (t1)

I.Mục tiêu :

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.
- ❖ Học sinh thực hiện được khởi động/thoát khỏi phần mềm. Thực hiện được việc phóng to quan sát các chi tiết một vùng bản đồ; quan sát và nhận biết thời gian ngày, đêm; quan sát và xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm cụ thể.

2. Kỹ năng

- ❖ Quan sát, phân tích dự đoán vấn đề.
- ❖ Học sinh có thể tự thao tác một số chức năng cơ bản của phần mềm.

3. Thái độ

- ❖ Thông qua khai thác phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
- ❖ Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

II. Phương pháp

- Trực quan – gợi mở, quan sát dự đoán.
- Luyện tập.

III. Chuẩn bị:

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy chiếu.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập

IV. Tiến trình tiết dạy :

1. Ổn định tổ chức lớp: (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (Không kiểm tra bài cũ)

3. Bài mới:

Đặt vấn đề: (2 phút)

Năm học lớp 7 chúng ta đã được học phần mềm Earth Explorer hỗ trợ môn học địa lý. Chức năng của phần mềm hỗ trợ xem, dịch chuyển bản đồ, đo khoảng cách giữa hai điểm và tìm kiếm thông tin trên bản đồ. Vậy để biết thời gian ở từng địa điểm cụ thể trên trái đất, thời gian mặt trời mọc, lặn ở mỗi địa điểm cụ thể khác nhau như thế nào,... Ở chương trình tin học 8 sẽ cung cấp cho chúng ta một phần mềm sẽ giúp các em làm việc này một cách nhanh chóng và sinh động, đó chính là phần mềm **Sun Times**. Thầy và các em sẽ cùng tìm hiểu ở bài học hôm nay.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Giới thiệu phần mềm (5 phút)	
GV: cho học sinh đọc SGK. GV: thuyết trình giới thiệu phần mềm. GV: Cho biết Phần mềm Sun Times giúp các em được điều gì trong môn học địa lí? GV: Nhắc lại tính năng của phần mềm Sun Times.	Hs: Phần mềm Sun Times sẽ giúp các em nhìn được toàn cảnh các vị trí, thành phố thủ đô của các nước trên toàn thế giới với rất nhiều thông tin liên quan đến thời gian. Ngoài ra, phần mềm còn cung cấp nhiều chức năng hữu ích khác liên quan đến thời gian Mặt Trời mọc, Mặt Trời lặn, nhật thực, nguyệt thực, ...
Hoạt động 2: Màn hình chính của phần mềm Sun Times (10 phút)	
a) Khởi động phần mềm	

- GV hỏi học sinh cách khởi động một phần mềm bất kỳ mà em biết?
- GV Giới thiệu biểu tượng của phần mềm và nêu cách khởi động phần mềm.



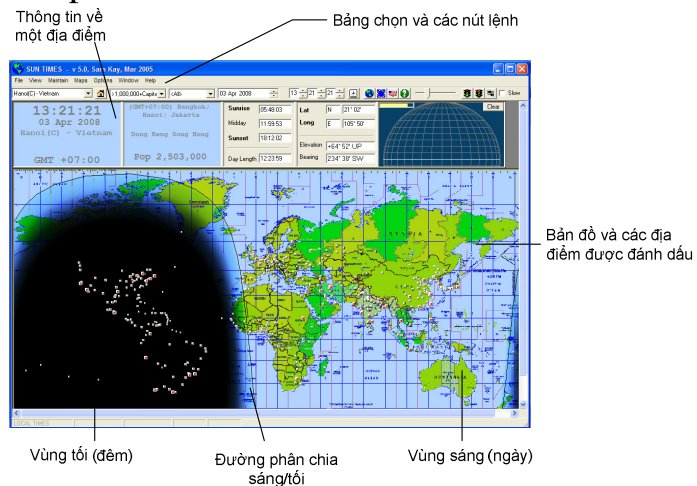
☞ Nháy đúp chuột vào biểu tượng để khởi động phần mềm.

- Có thể mở rộng cách khởi động qua nút start và làm mẫu.

- GV: Sau khi khởi động thì màn hình chính của phần mềm gồm những thành phần gì, chúng ta cùng tìm hiểu ở mục b.

b) Màn hình chính

Gv: Yêu cầu học sinh quan sát màn hình chính của phần mềm.



- GV trình bày và giải thích về các thành phần chính của giao diện phần mềm.
- GV chốt lại các thành phần chính.

☞ Màn hình chính của phần mềm bao gồm các thành phần sau:

- Bảng chọn và các nút lệnh.
- Thông tin về một địa điểm.
- Bảng đồ và các địa điểm được đánh dấu.
- Vùng sáng (ngày).
- Vùng tối (đêm).
- Đường phân chia sáng tối.
- GV: Thông thường muốn thoát khỏi phần

- HS trả lời

- Theo dõi.

Hs: Quan sát và nhận xét trên màn hình chính của phần mềm có những thành phần gì.

- Màn hình chính của phần mềm là bản đồ các nước trên toàn thế giới:
- Bảng chọn và các nút lệnh.
- Thông tin về một địa điểm.
- Vùng sáng (ngày), vùng tối (đêm).
- Đường vạch liền: ranh giới giữa ngày và đêm còn gọi là đường phân chia thời gian sáng tối.
- Nhiều vị trí được đánh dấu: các thành phố – thủ đô các quốc gia.

HS theo dõi ghi bài.

<p>mềm ta thực hiện thao tác gì? c. Thoát khỏi phần mềm: - GV muốn thoát khỏi phần mềm ta thực hiện như thế nào? ☞ Muốn thoát khỏi phần mềm thực hiện lệnh File → Exit hoặc nhấn tổ hợp phím Alt + F4. - GV thực hiện thao tác thoát khỏi phần mềm cho học sinh quan sát. GV để tìm hiểu các chức năng chính của phần mềm ta tìm hiểu ở phần 3.</p>	<p>HS trả lời HS chú ý quan sát</p>
<p>Hoạt động 3: Hướng dẫn sử dụng (21 phút)</p>	
<p>a. Phóng to quan sát một vùng bản đồ chi tiết: ? Các em hãy quan sát thầy thực hiện và để ý xem thầy vừa thực hiện thao tác gì để phóng to một vùng bản đồ. - GV thao tác phóng to một vùng bản đồ (2 lần) ☞ Nhấn giữ nút phải chuột và kéo thả từ một đỉnh đến đỉnh đối diện của hình chữ nhật. - GV gọi học sinh thao tác lại. ? Tìm vị trí nước Việt nam trên bản đồ và phóng to. ? Các em hãy quan sát và cho thầy biết trên bản đồ được phóng to của Việt nam còn thiếu gì.</p>	<p>Hs trả lời Hs: thực hiện phóng to một vùng bản đồ bất kì. Hs thực hiện phóng to vùng bản đồ Việt nam. Hs suy nghĩ trả lời</p>



GV: trên bản đồ trên còn thiếu hai quần đảo Trường xa và Hoàng xa.
GV: giáo dục biển đảo.

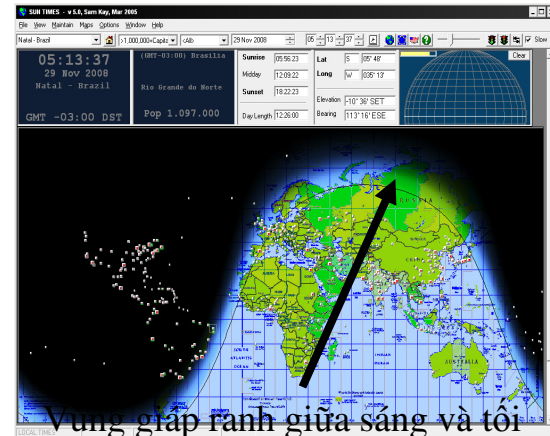
b. Quan sát và nhận biết thời gian: ngày và đêm:

- GV trình chiếu bản đồ.
- GV: Em hãy quan sát và cho biết khu vực nào là ban ngày, khu vực nào là ban đêm?

GV thuyết trình giải thích và chốt lại nội dung.

- ✎ Trên bản đồ có các vùng sáng, tối khác nhau:
 - Vùng sáng cho biết ban ngày.
 - Vùng tối cho biết ban đêm.
 - Tại ranh giới phân chia ngày và đêm, sẽ là thời điểm chuyển giao giữa đêm - ngày (Mặt trời mọc) và ngày - đêm (Mặt trời lặn).

Hs chú ý theo dõi nghe giảng



Hs quan sát trả lời.

- GV giải thích giờ khác nhau theo một đường ngang bất kì trên bản đồ.
- GV để xem thông tin chi tiết tại một địa điểm cụ thể ta làm thế nào, tìm hiểu ở mục c.

c. Quan sát và xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm cụ thể:

- Gv: Mở phần mềm và di chuyển và chọn hai thành phố bất kì và yêu cầu học sinh cho biết thông tin thời gian.

? Nhìn vào khu vực nào nào em có thể biết thông tin đó.

- GV giải thích.

16:23:40 01 Dec 2013 Ho Chi Minh - Vietnam GMT +7:00	(GMT+07:00) Bangkok; Hanoi; Jakarta Dong Nam Bo Pop 5,728,900	Sunrise 05:55:50 Midday 11:42:13 Sunset 17:28:33 Day Length 11:32:42	Lat N 10° 47' Long E 106° 41' Elevation +13' 46' U.P Bearing 244° 07' WSW
---	--	---	--

1. Thời gian chuẩn (GMT) của địa điểm hiện tại
2. Thông tin địa lý của địa điểm hiện thời
3. Thời điểm Mặt trời mọc, lặn
4. Tọa độ của địa điểm

? Cho biết thời gian hiện tại của Hà Nội và Manila của Philippines.

Để xem thông tin chi tiết của một địa điểm cụ thể, em nháy chuột vào vị trí đó và xem thông tin hiển thị trên khung thông tin phía trên bản đồ.

- Các thông tin chi tiết được hiển thị:
 - Thời gian chuẩn của địa điểm hiện tại.
 - Thông tin địa lý của địa điểm hiện thời.
 - Thời gian Mặt trời mọc, lặn.
 - Tọa độ của địa điểm.

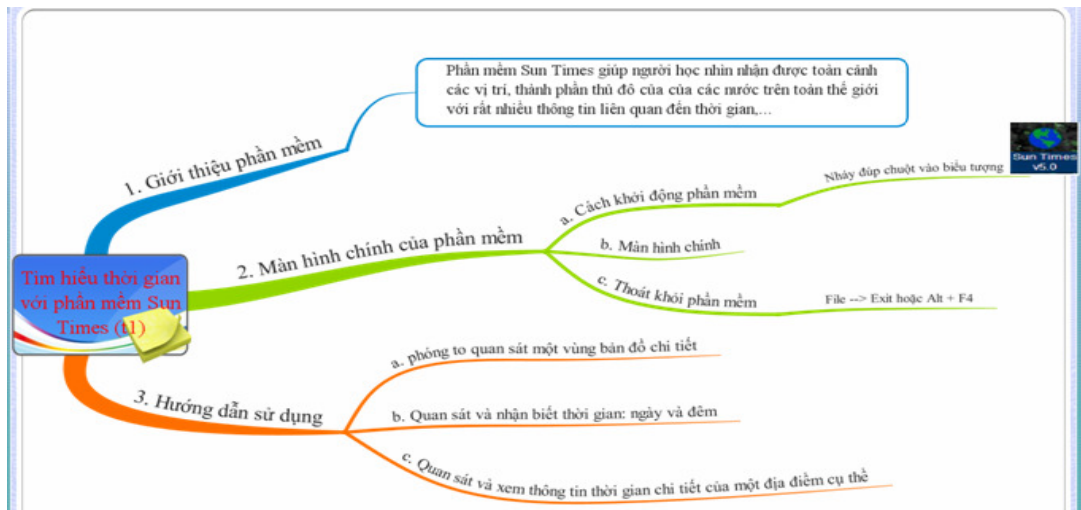
4. Củng cố: (5 phút)

- Giáo viên củng cố bằng sơ đồ sơ duy.

Hs quan sát

Hs: Trả lời

Hs thao tác trên phần mềm và trả lời.



- Cùng cố bằng các câu hỏi trắc nghiệm lòng ghép giáo dục ý thức bảo vệ môi trường cho học sinh.

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài.
- Thực hành tìm hiểu thời gian với phần mềm nếu có máy ở nhà.
- Xem tiếp bài “Phần mềm Sun Times”.

Tuần: 17
Tiết: 33

Ngày soạn: 07/12 /2013
Ngày dạy: 09/12 /2013

THỰC HÀNH TÌM HIỂU THỜI GIAN VỚI PHẦN MỀM SUN TIMES (tt)

I. Mục tiêu :

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu được các chức năng chính của phần mềm, sử dụng phần mềm để quan sát thời gian địa phương của các vị trí khác nhau trên Trái Đất.

2. Kỹ năng

- ❖ Kỹ năng sử dụng phần mềm

3. Thái độ

- ❖ Thông qua phần mềm, HS có thái độ học tập chăm chỉ, biết vận dụng và sử dụng phần mềm trong việc hỗ trợ học tập và nâng cao kiến thức của mình;
- ❖ Thông qua phần mềm, HS sẽ hiểu biết thêm về thiên nhiên, Trái Đất, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường sống.

II. Phương pháp

- Luyện tập – thực hành.

III. Chuẩn bị :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án, phòng máy tính, máy chiếu.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập

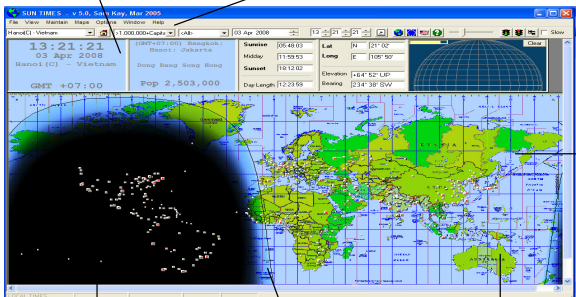

IV. Tiến trình tiết dạy :

1. Ôn định tổ chức lớp: (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

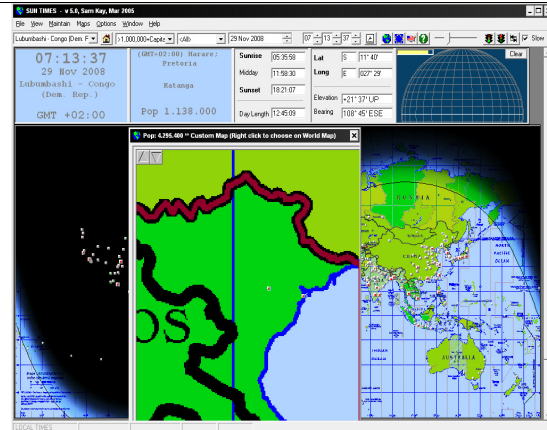
2. Kiểm tra bài cũ : (Không kiểm tra bài cũ)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>Hoạt động 1: Hướng dẫn khởi động và quan sát màn hình chính của PM Sun Times (10 phút)</p>	
<p>Khởi động phần mềm này cũng giống như các phần mềm khác.</p> <p>G: Làm thế nào để khởi động phần mềm sun time?</p> <p>Màn hình sẽ xuất hiện</p> <p>Thông tin về một địa điểm</p>  <p>Bảng chọn và các nút lệnh</p> <p>Bản đồ và các địa điểm được đánh c</p> <p>Vùng tối (đêm)</p> <p>Đường phân chia sáng/tối</p> <p>Vùng sáng (ngày)</p>	<p>H: Nháy đúp vào biểu tượng trên màn hình</p>  <p>H: Quan sát theo hướng dẫn trên bản đồ.</p> <p>H: Theo dõi.</p>
<p>Hoạt động 2: Hướng dẫn sử dụng (27 phút)</p>	

G: Thực hiện các thao tác

- Phóng to quan sát một vùng
- Quan sát và nhận biết thời gian
- Xem thông tin thời gian chi tiết của một địa điểm cụ thể.
- Quan sát vùng đêm giữa ngày và đêm
- Đặt thời gian quan sát



Hs: thực hiện trên máy tính.

Hs: Tự khám phá

Gv : Theo dõi và hướng dẫn học sinh thực hành trên máy tính

4. Củng cố: (5 phút)

- Nhận xét phần thực hành của học sinh
- Cách sử dụng phần mềm.

5. Dặn dò: (2 phút)

- Về nhà học bài

Tuần: 17

Tiết: 34

Ngày soạn: 09/12 /2013

Ngày dạy: 11/12 /2013

ÔN TẬP

I.Mục tiêu :

1. Kiến thức:

- ❖ Tổng hợp kiến thức đã học.

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

3. Thái độ

- ❖ Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

II. Phương pháp

- Thuyết trình – Luyện tập.

III. Chuẩn bị :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án.

2. Học sinh :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập, sơ đồ hình cây của các bài trong chương.

IV. Tiến trình tiết dạy :

1. Ôn định tổ chức lớp: (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:
- Ôn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (Kiểm tra trong quá trình ôn tập)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Tổng hợp kiến thức (25 phút)	
<p>Gv: Yêu cầu học sinh vẽ sơ đồ hình cây lên bảng.</p> <p>Gv: Nhắc lại một số kiến thức cơ bản trong chương lập trình đơn giản.</p> <p>Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào?</p> <p>Tại sao cần viết chương trình?</p> <p>Ngôn ngữ lập trình dùng để làm gì?</p> <p>Hãy nêu một vài từ khóa trong Pascal?</p> <p>Quy tắc đặt tên như thế nào?</p> <p>Cấu trúc chung của chương trình gồm mấy phần?</p> <p>Kê một số kiểu dữ liệu thường dùng và các phép toán với dữ liệu kiểu số?</p> <p>Biến và hằng dùng để làm gì?</p> <p>Để giải 1 bài toán trước hết phải làm gì?</p> <p>Quá trình giải 1 bài toán trên máy tính?</p> <p>Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng đủ và dạng thiếu</p>	<p>Hs: Vẽ sơ đồ hình cây chương 1.</p> <p>Để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một công việc nào đó, con người đưa cho máy tính một hoặc nhiều lệnh, máy tính sẽ lần lượt thực hiện các lệnh đó.</p> <p>Đề ra lệnh cho máy tính làm việc.</p> <p>Dùng để viết chương trình máy tính.</p> <p>Begin, program, end...</p> <p>Hs: trả lời</p> <p>Hs: Gồm 2 phần</p> <p>+ Phần khai báo</p> <p>+ phần thân chương trình</p> <p>Hs: Trả lời.</p> <p>Biến và hằng dùng để lưu trữ dữ liệu.</p> <p>Xác định bài toán (điều kiện cho trước, kết quả nhận được).</p> <p>Có 3 bước:</p> <p>B1: Xác định bài toán</p> <p>B2: Mô tả thuật toán</p> <p>B3: Viết chương trình</p> <p>Hs: Lên bảng viết cú pháp</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> else < câu lệnh 2></p>
Hoạt động 2: Bài tập (15 phút)	
<p>Câu 1: Hãy viết thuật toán tìm số lớn nhất trong 3 số a, b, c. em hãy mô phỏng quá trình</p>	<p>Câu 1:</p> <p>Input: Ba số a, b, c.</p>

thực hiện thuật toán với các bộ dữ liệu (3, 10, 6).

Output: Max ($=\max\{a, b, c\}$, là số lớn nhất trong ba số a, b và c).

Bước 1. Nhập 3 số a, b, c.

Bước 2. Gán $\text{Max} \leftarrow a$.

Bước 3. Nếu $b > \text{Max}$, gán $\text{Max} \leftarrow b$.

Bước 4. Nếu $c > \text{Max}$, gán $\text{Max} \leftarrow c$.

Bước 5. Thông báo kết quả Max và kết thúc thuật toán.

Mô phỏng:

Bước c	a	b	c	Số lớn nhất(Max)
1	3	10	6	
2	3	10	6	3
3	3	10	6	6
4	3	10	6	10
5	3	10	6	10

4. Củng cố: (3 phút)

- Mô tả thuật toán của các bài toán

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài và tiếp tục ôn tập.

Tuần: 18
Tiết: 35

Ngày soạn: 14 /12 /2013
Ngày dạy: 16 /12 /2013

ÔN TẬP (tt)

I. Mục tiêu :

1. Kiến thức:

- ❖ Tổng hợp kiến thức đã học

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

3. Thái độ

- ❖ Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

II. Phương pháp

- Luyện tập – thực hành.

III. Chuẩn bị :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập, sơ đồ hình cây của các bài trong chương.

IV. Tiến trình tiết dạy :

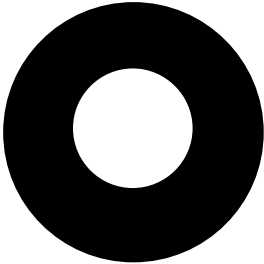
1. Ôn định tổ chức lớp: (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ổn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết học.

2. Kiểm tra bài cũ : (Kiểm tra trong quá trình ôn tập)

3. Bài mới :

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Hoạt động 1: Bài tập (40 phút)	
<p>Bài 1: Hãy viết chương trình tính diện tích của hình phần được tô đậm (bán kính được nhập từ bàn phím).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>? Để tính diện tích phần tô đậm ta làm như thế nào.</p> <p>Gv: Xác định bài toán</p> <p>Gv: Yêu cầu học sinh mô tả thuật toán</p> <p>Gv: Yêu cầu học sinh viết chương trình</p> <p>Gv: Gọi 1 em lên viết phần khai báo</p> <p>Gv: gọi 1 em lên viết phần thân chương trình</p> <ul style="list-style-type: none"> - nhập bán kính r1,r2. - tính diện tích hình tròn bán kính r1 và diện tích hình tròn bán kính r2. - $s = s2 - s1$ <p>- in ra màn hình diện tích phần bôi đen.</p>	<p>Hs: Đưa ra cách giải bài toán</p> <p>Input: r1,r2</p> <p>Output: diện tích phần tô đậm</p> <p>B1: Tính diện tích hình tròn với bán kính r1</p> <p>B2: Tính diện tích hình tròn với bán kính r2</p> <p>B3: $s2 - s1$</p> <p>B4: Kết thúc</p> <p>Program tinh;</p> <p>Uses crt;</p> <p>Var S1, S2, S: real;</p> <p>Const pi =3.14;</p> <p>Begin</p> <p style="padding-left: 20px;">Clrscr;</p> <p style="padding-left: 20px;">Writeln('Nhap ban kinh hinh tron be: ');</p> <p style="padding-left: 20px;">Readln(r1);</p> <p style="padding-left: 20px;">Writeln('Nhap ban kinh hinh tron lon: ');</p> <p style="padding-left: 20px;">Readln(r2);</p> <p style="padding-left: 20px;">S1:= pi*r1*r1;</p> <p style="padding-left: 20px;">S2:= pi*r2*r2;</p> <p style="padding-left: 20px;">S:=S2-S1;</p>

<p>Câu 2: Em hãy xây dựng thuật toán tính tổng sau: $S = 1 + 1/2 + 1/3 + 1/4 + \dots + 1/n$ với n được nhập từ bàn phím.</p>	<pre> Writeln('Dien tich can tinh la:',S); Readln End. Câu 2: * Xác định bài toán: Input: cho tổng dãy số $1 + 1/2 + 1/3 + 1/4 + \dots + 1/n$. Output: Tính tổng S=? * Mô tả thuật toán Bước 1. Nhập số n Bước 2. $S \leftarrow 0; i \leftarrow 0;$ Bước 3: $i \leftarrow i + 1;$ Bước 4. Nếu $i \leq n$ thì $S \leftarrow S + 1/i$, quay lại bước 3. Bước 4: in kết quả và kết thúc. </pre>
---	---

4. Củng cố: (3 phút)

- Mô tả thuật toán của các bài toán

5. Dặn dò: (1 phút)

- Về nhà học bài.
- Ôn tập kiểm tra HKI.

Tuần: 18

Tiết: 36

Ngày soạn: 14 /12 /2013

Ngày dạy: 18 /12 /2013

KIỂM TRA HỌC KÌ I

I. Mục tiêu :

1. Kiến thức:

- ❖ Tổng hợp kiến thức đã học

2. Kỹ năng

- ❖ Vận dụng kiến thức đã học để giải các bài toán.

3. Thái độ

- ❖ Có thái độ nghiêm túc và ham hiểu biết

II. Phương pháp

- Trắc nghiệm khách quan và Tự luận.

III. Chuẩn bị :

1. Giáo viên:

- SGK, SGV, tài liệu, Giáo án

2. Học sinh :

- Đọc trước bài, SGK, Đồ dùng học tập, sơ đồ hình cây của các bài trong chương.

IV. Tiến trình tiết dạy :

1. Ôn định tổ chức lớp: (1 phút)

- Kiểm tra sĩ số:

- Ôn định trật tự, tạo không khí thoải mái để bắt đầu tiết kiểm tra.

2. Phát đề kiểm tra

3. Đề kiểm tra

Ma trận đề

Đề bài

Câu 1 (1 điểm): : Cú pháp câu lệnh điều kiện dạng thiếu và câu lệnh điều kiện dạng đủ được viết như thế nào?

Câu 2 (2 điểm): Cho biết kết quả của X sau mỗi đoạn chương trình dưới đây:

a) a:=3; b:=5;

If a < b then X:= a + b;

b) X:=10;

If X < 7 Then X:= X – 5 Else X:= X + 5;

Câu 3 (7 điểm): Cho số tự nhiên a được nhập từ bàn phím. Kiểm tra a là số chẵn hay số lẻ.

a. Xác định bài toán.

b. Mô tả thuật toán.

TÊN BÀI HỌC	CÁC MỨC ĐỘ NHẬN THỨC						Tổng
	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		
	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
Từ bài toán đến chương trình				Câu 3a,b 4đ			4 điểm
Câu lệnh điều kiện		Câu 1 1đ		Câu 2 2đ		Câu 3c 3đ	6 điểm
Tổng		1 điểm		6 điểm		3 điểm	10 điểm

c. Viết chương trình bằng ngôn ngữ lập trình pascal.

Đáp án

Câu 1: (1 điểm)

Câu lệnh điều kiện dạng thiếu và câu lệnh điều kiện dạng đủ:

+Câu lệnh điều kiện dạng thiếu:

IF <điều kiện> THEN <câu lệnh>;

+Câu lệnh điều kiện dạng đủ:

IF <điều kiện> THEN <câu lệnh 1> ELSE <câu lệnh 2>;

Câu 2: (2 điểm)

Giá trị của biến X trong hai trường hợp là:

a. X=8

b. X=15

Câu 3: (7 điểm)

a. Xác định bài toán: (1 điểm)

Input: Số a.

Output: Kết quả kiểm tra a là số chẵn hay số lẻ..

b. Mô tả thuật toán: (3 điểm)

Bước 1: Nhập a.

Bước 2: Nếu $a \bmod 2 = 0$, thì a là số chẵn, ngược lại a là số lẻ.

Bước 3: Thông báo kết quả kiểm tra và kết thúc thuật toán.

c. Viết chương trình: (3 điểm)

Program kiemtra_chanle;

Uses Crt;

```
Var  a: integer;

Begin

  Clrscr;

  Write('Nhap a = '); Readln(a);

  If a mod 2 = 0 Then

    Writeln(a , 'la so chan')

  Else

    Writeln(a , 'la so le');

  Readln;

End.
```
