**KẾ HOẠCH BÀI DẠY TIN HỌC 8 HỌC KỲ II**

***(Quyển 2)***

Ngày soạn: 1 / 1 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: /1 /2025. Lớp 8B dạy ngày: /1 /2025

Lớp 8C dạy ngày: /1 /2025. Lớp 8D dạy ngày: /1 /2025

Lớp 8E dạy ngày: /1 /2025

**CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC**

**E2. SOẠN THẢO VĂN BẢN VÀ PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU NÂNG CAO**

Tuần 19

**Tiết 19:** **BÀI 5: THỰC HÀNH TỔNG HỢP**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**  Tạo được một vài sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.

**2.Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** HS biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và giáo viên. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm, cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

**2.2. Năng lực Tin học:**

**– Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Word phục vụ cuộc sống và học tập.

**-Năng lực D (NLd):** Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Word.

**3.Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:** SGK, SGV Tin học 8, máy tính, máy chiếu, phòng máy, phiếu đánh giá

**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, tệp ảnh về địa điểm tham quan, bản kế hoạch trên giấy

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu** ( 5 phút)

**a) Mục tiêu:** Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

**b) Nội dung:** GV cho HS trả lời câu hỏi trong Phiếu học tập 1

**PHIẾU HỌC TẬP 1**

**Câu 1: Để chèn ảnh vào trong văn bản ta thực hiện**

1. Insert/Pictures/chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
2. Insert/Shapes/ chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
3. Home/Shapes/ chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
4. File/Pictures/chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản

**Câu 2: Để tạo danh sách liệt kê ta sử dụng lệnh**

1. Insert/Bullets
2. Home/Bullets
3. Insert/ Numbering
4. Home/Bullets, Numbering

**Câu 3: Để chọn mẫu tiêu đề đầu trang, chân trang, số trang ta sử dụng lệnh**

1. Insert/Header, Footer,Page Number
2. Insert/ Footer, Header, Page Number
3. Home/Header, Footer,Page Number
4. Insert/Header,Page Number, Footer

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS trên phiếu học tập

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS trao đổi cặp đôi hoàn thành phiếu học tập 1 trong 2 phút  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: lắng nghe, thực hiện nhiệm vụ  - GV: Quan sát HS hoạt động, hỗ trợ nếu cần  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Gọi đại diện 1 cặp đôi báo cáo  - GV yêu cầu cặp đôi khác nhận xét, bổ sung (nếu có)  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên chốt đáp án, nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động của HS.  - GV: ở tiết học trước các em đã biết chèn ảnh vào văn bản, tạo danh sách liệt kê, tạo tiêu đề đầu trang, chân trang, đánh số trang. Hôm nay chúng ta cùng thực hành tổng hợp tạo văn bản có tính thẩm mĩ. | Đáp án:   |  |  | | --- | --- | | **Câu** | **Đáp án** | | **1** | **A** | | **2** | **D** | | **3** | **A** | |

**2. Hoạt động Luyện tập (30 phút)**

**Hoạt động : Thực hành tạo văn bản về kế hoạch đi dã ngoại (30 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- HS biết trình bày phần nội dung ba mục theo yêu cầu và sắp xếp ảnh vào bài trình chiếu.

- Hs biết tạo tiêu đề đầu trang có thể là câu slogan(phương châm) của lớp bên trái, ảnh logo trường góc bên phải.

**b) Nội dung:**

- HS đưa nội dung ba mục theo yêu cầu và sắp xếp ảnh vào văn bản.

- HS tạo tiêu đề đầu trang có thể là câu slogan của lớp bên trái, ảnh logo trường góc bên phải.

**c) Sản phẩm:**Kế hoạch: “CHƯƠNG TRÌNH VUI CHƠI DÃ NGOẠI LỚP 8A”

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành  - GV yêu cầu HS tìm hiểu các yêu cầu trong SGK sau đó trong nhóm thực hành tổng hợp và bổ sung thêm nội dung để hoàn thành một văn bản về kế hoạch đi dã ngoại.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS tiến hành làm việc theo nhóm máy, thực hiện các nhiệm vụ đã được giao  - Trong quá trình HS thực hiện nhiệm vụ, GV theo dõi hoạt động của các nhóm, phát hiện những nhóm hoặc cá nhân chưa tích cực tham gia các hoạt động học tập hoặc gặp khó khăn, GV cần hỗ trợ, gợi ý và hướng dẫn cho HS, giải đáp các thắc mắc và dạy các kĩ năng thực hiện nhiệm vụ khi cần thiết.  **\* Báo cáo, thảo luận**  GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm.  Đại diện nhóm máy kiểm tra chéo theo sơ đồ(1-2-3-…), đánh giá theo phiếu đánh giá.  *Lưu ý: Một bạn ở lại, một bạn đi kiểm tra.*  HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.  **\* Kết luận, nhận định**  **-** GV quan sát lựa chọn một số bài ở các mức độ khác nhau để chữa:  -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải  - Đưa ra hướng khắc phục  - Giải đáp những thắc mắc của học sinh  - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành.  GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. | ***a. Tạo các mục cho văn bản***  + Bước 1: Chọn các đoạn cần tạo danh sách liệt kê  + Bước 2: Trên dải lệnh **Home,** nháy chuột vào lệnh **Bullets** hoặc **Numbering**, nháy chọn một kiểu đánh dấu đầu đoạn trong bảng xuất hiện.  ***b. Đánh số trang***  + Bước 1: Chọn dải lệnh **Insert**, chọn lệnh **Page Number** để mở bảng có sẵn các mẫu đánh số trang  + Bước 2: Nháy chuột chọn kiểu mẫu phù hợp.  ***d. Hoàn thiện sản phẩm***  - Kiểm tra lại bố cục, nội dung  - Lưu văn bản |

**Hoạt động Vận dụng (10 phút)**

**a) Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức đã học để tạo văn bản có tính thẩm mĩ, nội dung gắn với thực tiễn

**b) Nội dung:**  [Em hãy tạo một văn bản giới thiệu về trường em. Nội dung văn bản gồm: sơ lược lịch sử ngôi trường, những thành tích nổi bật, hình ảnh khuôn viên trường (có thể có sơ đồ kèm chú thích hoặc ảnh).](https://vietjack.me/em-hay-tao-mot-van-ban-gioi-thieu-ve-truong-em-noi-dung-van-ban-gom-so-141806.html)

**c) Sản phẩm:** Kết quả làm việc theo nhóm

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - Thực hiện [tạo một văn bản giới thiệu về trường em. Nội dung văn bản gồm: sơ lược lịch sử ngôi trường, những thành tích nổi bật, hình ảnh khuôn viên trường (có thể có sơ đồ kèm chú thích hoặc ảnh).](https://vietjack.me/em-hay-tao-mot-van-ban-gioi-thieu-ve-truong-em-noi-dung-van-ban-gom-so-141806.html)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  Các nhóm thảo luận, và trình bày trong buổi học sau.  **\* Báo cáo, thảo luận**  Hs trình bày sản phẩm hoàn thành gửi sản phẩm qua E-mail hay Zalo của giáo viên  Giáo viên chấm kết quả của các nhóm chia sẻ.  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. | Văn bản giới thiệu về trường em. |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ**

**Nhóm máy:……**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Nội dung** | **Mức độ hoàn thành** | | |
| **Tốt(T)** | **Đạt(Đ)** | **Chưa đạt(CĐ)** |
| 1 | Có đầy đủ ba phần thông tin theo yêu cầu |  |  |  |
| 2 | Sử dụng từ hai kiểu định dạng danh sách liệt kê khác nhau |  |  |  |
| 3 | Có từ hai hình ảnh/hình vẽ minh họa |  |  |  |
| 4 | Có tiêu đề đầu trang, chân trang |  |  |  |
| 5 | Có số trang tự động |  |  |  |

**Ký duyệt: 3 /1 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 1 / 1 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / /2025. Lớp 8B dạy ngày: / /2025

Lớp 8C dạy ngày: / /2025. Lớp 8D dạy ngày: / /2025

Lớp 8E dạy ngày: / /2025

Tuần 20

**Tiết 20: BÀI 6. SỬ DỤNG CÁC BẢN MẪU TRONG TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU**

**I. MỤC TIÊU:**

**1. Về kiến thức:**

- Biết được cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới.

- Biết được cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

**2.Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu; áp dụng các bản mẫu định dạng trong phần mềm MS Powerpoint.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu; áp dụng các bản mẫu định dạng trong phần mềm MS Powerpoint.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra trong phần mềm MS Powerpoint.

**2.2. Năng lực Tin học:**

**– Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Powerpoint phục vụ cuộc sống và học tập.

**Năng lực D (NLd):** Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Powerpoint.

**3.Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Giáo viên:**

- Sách kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, giấy Roki.

**2. Học sinh:**

- Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

**III**. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU (5 phút)**

a) **Mục tiêu**: Giúp HS nhận thấy vai trò quan trọng của việc thiết kế các trang trình chiếu. Sử dụng các mẫu được thiết kế sẵn là một cách thuận tiện và dễ dàng để tạo bài trình chiếu đẹp, hấp dẫn.

b) **Nội dung**: HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra. GV dựa trên câu trả lời của HS đặt câu hỏi gợi mở sang những tình huống có vấn đề trong bài học mới.

c) **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

d)**Tổ chức thực hiện**:

**\*‌ ‌Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**

- Để phát động tuần lễ giờ Trái đất. Mỗi nhóm sẽ lên kế hoạch và báo cáo bằng bài trình chiếu Powepoint. Nếu các em là giám khảo trong buổi báo cáo đó các em sẽ căn cứ vào yếu tố nào trong các yếu tố sau để đánh giá bài thuyết trình đó của nhóm bạn ( màu sắc, hình ảnh, hiệu ứng, hay nội dung)

- Với cùng một nội dung, cùng tư liệu hình ảnh, bảng biểu, làm sao để tạo một bài trình chiếu gây ấn tượng, thể hiện sự chuyên nghiệp?

**\*‌ ‌Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌**HS suy nghĩ trả lời

**\*‌ ‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận**: Gọi HS trả lời

**\*‌ ‌Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌**

Để thiết kế được các trang chiếu một cách chuyên nghiệp và gây ấn tượng thì việc sử dụng các mẫu thiết kế sẵn là một cách thuận tiện và dễ dàng để tạo bài trình chiếu đẹp và hấp dẫn. Vậy cách sử dụng các bản mẫu trong bài trình chiếu này như thế nào thì chúng ta cùng tìm hiểu bài ngày hôm nay.

**2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (30 phút)**

***Hoạt động 1:*** Sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu.(*15 phút*)

**- Mục Tiêu:** Giúp HS nhận ra sự hài hòa thống nhất về màu sắc giữa các thành phần trên một trang và giữa các trang trong toàn bài trình chiếu.

**- Nội dung**: Hãy quan sát bốn trang chiếu trong hình 1. Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên các trang chiếu?

-  **Sản phẩm:** Hs hoàn thành tìm hiều kiến thức

**- Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Sản phẩm dự kiến** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - Yêu cầu HS quan sát Hình 1 trang 52 sách giáo khoa thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi:    + Em hãy quan sát Bốn trang chiếu trong Hình 1 ? Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên trang chiếu?  HS trả lời  *GV: Như vậy để tạo được bài trình chiếu từ bản mẫu các em cùng quan sát cô làm mẫu và hoàn thiện các câu hỏi sau trong phiếu học tập.*  **?** Nêu quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu  **?** Cách tạo trang chiếu mới theo bố cục có sẵn.  ? Làm thế nào để thay đổi bố cục trang chiếu.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thảo luận nhóm, quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi.  - HS nghiên cứu SGK, suy nghĩ trả lời cá nhân các câu hỏi.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Đại diện 1 nhóm HS trình bày  - HS nhận xét, đánh giá  - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc, kết quả hoạt động của HS.  **\* Kết luận, nhận định**  Bốn trang trình chiếu trong Hình 1 là bản mẫu có định dạng sẵn chứa bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền và cả nội dung.  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - Yêu cầu HS mở phần mềm Powepoint thực hành tạo bản mẫu trong phần mềm trình chiếu:  - Sau khi thực hành xong em hãy:  + Ghi lại tên mẫu em đã sử dụng  + Liệt kê một số mẫu bố cục có sẵn của bản mẫu  + Liệt kê mẫu bố cục của 2 trang chiếu đầu tiên trong bài trình chiếu.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hành theo yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. | **1. Sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu**  **Hình 1:**  - Các hình ảnh được đặt ở vị trí khác nhau trong mỗi trang.  - Các hộp văn bản chưa thể hiện nội dung cụ thể mà chỉ là minh họa vị trí, định dạng của phần văn bản.  - Quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu gồm ba bước:  + Bước 1: Chọn lệnh lệnh ***File***, nháy chuột vào lệnh ***New***  + Bước 2: Nháy chuột vào bản mẫu (tìm theo từ khóa).  + Bước 3: Nháy chuột vào lệnh ***Create***    ***\* Chú ý:*** Thay đổi bố cục của trang chiếu: chọn lệnh ***Layout*** trên dải lệnh ***Home*** 🡪 nháy chuột vào kiểu bố cục mới |

***Hoạt động 2:*** Áp dụng các mẫu định dạng trong bài trình chiếu. (*15 phút*)

**a) Mục tiêu:** Giúp học sinh nhận ra được cùng một mẫu nhưng có thể hiệu chỉnh thay đổi màu sắc khác nhau.

**b) Nội dung:** HS thực hành theo yêu của bài tập vận dụng.

**c) Sản phẩm:** HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Sản phẩm dự kiến** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - Yêu cầu HS quan sát ba trang chiếu trong Hình 4 trang 53 skg, cho biết những điểm giống và khác nhau của chúng?    **HS:** Thảo luận, trả lời  *GV: Để áp dụng một mẫu và nhiều mẫu định dạng cho toàn bài trình chiếu các em cùng quan sát cô làm mẫu và hoàn thiện các câu hỏi sau trong phiếu học tập.*  ? Tại sao nên sử dụng mẫu định dạng cho các trang trong bài trình chiếu.  ? Làm thế nào để áp dụng một mẫu định dạng và nhiều mẫu định dạng cho toàn bài trình chiếu  ? Cách để hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  + Giống nhau: Ba trang chiếu có cùng mẫu định dạng, bố cục, phông chữ.  + Khác nhau: Ba trang chiếu có cách phối màu khác nhau  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - Yêu cầu HS đọc nội dung trong sgk thực hành theo nhóm máy: Em hãy thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các cặp đôi hoạt động, hỗ trợ các cặp đôi khi gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động. Gọi đại diện các cặp đôi lên báo cáo kết quả hoạt động.  + Nháy chuột vào một kiểu trong nhóm lệnh ***Theme*** trên dải lệnh ***Design***  + Ngoài ra, ta có thể chỉnh màu sắc, phông chữ. Hình nền, kích thước các mẫu định dạng:  \* Nháy chọn dải lệnh ***Design*** 🡪 chọn nhóm lệnh ***Variants*** 🡪 chọn ***Customize***  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. | **2. ÁP DỤNG CÁC MẪU ĐỊNH DẠNG TRONG BÀI TRÌNH CHIẾU**  **-** Trang chiếu thứ nhất là hợp lí về màu sắc, nội dung văn bản và định dạng chữ hợp lí, các trang còn lại đều có những điểm không hợp lí.  - Mỗi mẫu định dạng được coi như một tập hợp định dạng màu sắc, phông chữ và hiệu ứng thống nhất cho tất cả các trang trong bài trình chiếu.  - Để áp dụng một mẫu định dang: Nháy chuột vào một kiểu trong nhóm Themes trên dải lệnh Design.  - Để áp dụng nhiều mấu định dạng: Nháy chuột vào lệnh More ở góc dưới bên phải của nhóm Themes.    - Cách hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng: Trong dải lệnh Design, nhóm Variants và Customizi  **Ghi nhớ:**  - Sử dụng các mẫu định dạng trong khung Themes trên dải lệnh Design giúp định dạng bài trình chiếu hài hòa về màu sắc và thống nhất về phông chữ.  Để thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu trong PowerPoint, làm theo các bước sau:  - Mở bài trình chiếu cần thay đổi mẫu định dạng.  - Chọn tab "Design" trên thanh menu ở phía trên cùng của màn hình.  - Chọn bất kỳ mẫu định dạng nào trong các tùy chọn được cung cấp. Em có thể di chuột qua các mẫu định dạng để xem trước trước khi chọn.  - Nếu em muốn tùy chỉnh mẫu định dạng, em có thể nhấp chuột vào nút "Variant" để thay đổi màu sắc và các chi tiết khác của bố cục.  - Em cũng có thể tùy chỉnh mẫu định dạng bằng cách thêm các hình ảnh, biểu tượng hoặc phông chữ khác. Chọn "Format Background" để thay đổi hình nền của trang chiếu hoặc chọn "Slide Size" để thay đổi kích thước của trang chiếu.  - Lưu các thay đổi bằng cách chọn "Save" hoặc "Save As" nếu em muốn lưu bản sao mới với mẫu định dạng khác.  Lưu ý rằng thay đổi mẫu định dạng của bài trình chiếu có thể ảnh hưởng đến sắp xếp, kích thước và các thành phần trên trang chiếu, vì vậy hãy kiểm tra lại trước khi lưu và trình chiếu bài của em. |

**3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới và cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

**b) Nội dung:** Vận dụng kiến thức đã học để trả lời đúng các câu hỏi.

**c) Sản phẩm:** Đáp án các câu hỏi

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  **\* Câu hỏi: Trong các câu sau những câu nào đúng:**  1) Có thể tìm kiếm và tải từ Internet các bản mẫu theo một mẫu định dạng nhất định.  2) Không thể thay đổi màu sắc và phông chữ của một mẫu định dạng.  3) Không thể thay đổi các hình ảnh trong một bản mẫu.  4) Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dễ đọc nội dung.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS trả lời vào vở  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS trình bày kết quả trả lời câu hỏi  **Đáp án:** 1, 4  **\* Kết luận, nhận định**  - GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận | **- Đáp án:**  1) Có thể tìm kiếm và tải từ Internet các bản mẫu theo một mẫu định dạng nhất định.  4) Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dễ đọc nội dung. |

**4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới và cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

**b) Nội dung:**

2. Em lựa chọn bản mẫu tùy thích để tạo bài trình chiếu có nội dung phát động tuần lễ hoạt động hưởng ứng Giờ Trái Đất.

**c) Sản phẩm:** Thay đổi được mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  GV nêu yêu cầu và gợi ý hướng dẫn HS cách làm bài tập vận dụng theo yêu cầu nội dung  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - Các nhóm thảo luận và trình bày trong buổi học sau.  **\* Báo cáo, thảo luận:** Giáo viên chấm kết quả của bài báo của các nhóm chia sẻ.  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm tại nhà qua nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.  - Chuẩn bị bài mới, đọc và thực hành trước nội dung Bài 7:ID16 2022 TIN7KNTT STT 40 **“Thực hành sử dụng bản mẫu”** | - Tạo trang chiếu theo bố cục có sẵn: Trên dải lệnh Home, nháy chuột vào phía dưới lệnh New Slide, nháy chọn một mẫu bố cục.  - Nếu muốn thay đổi bố cục của trang chiếu, nháy chuột vào lệnh Layout trên dải lệnh Home rồi chọn kiểu bố cục mới.  - Hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng sử dụng nhóm lệnh Variants và Customize trên dải lệnh Design. |

**PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1**

**Câu hỏi 1:**

**?** Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên các trang chiếu?

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

**?** Nêu quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu

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

**?** Cách tạo trang chiếu mới theo bố cục có sẵn.

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

? Làm thế nào để thay đổi bố cục trang chiếu.

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

**Câu hỏi 2: Thực hành** mở phần mềm Powepoint tạo một số bản mẫu trong phần mềm trình chiếu**:** Sau khi thực hành xong em hãy

- Ghi lại tên mẫu em đã sử dụng

- Liệt kê một số mẫu bố cục có sẵn của bản mẫu

- Liệt kê mẫu bố cục của 2 đến 3 trang chiếu đầu tiên trong bài trình chiếu

**PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2: Thực hành**

Em hãy thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác.

**Ký duyệt: 24 / 1 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 2 / 2 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 2 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 2 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 2 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 2 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 2 /2025

Tuần 21

**Tiết 21: BÀI 7. THỰC HÀNH SỬ DỤNG BẢN MẪU**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**

- Sử dụng được một bản mẫu tùy ý để tạo bài trình chiếu.

- Hiệu chỉnh được màu sắc, phông chữ, hình nền cho bản mẫu trình chiếu.

**2. Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với hướng dẫn của giáo viên tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác sử dụng bản mẫu phù hợp để tạo bài trình chiếu, chọn màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và hài hòa trong toàn bài.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

**2.2. Năng lực Tin học:**

**- Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng các bản mẫu của phần mềm

**- Năng lực D (NLd):** HS sử dụng được phần mềm học tập MS PowerPoint

**3. Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:**

Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, phòng máy tính.

**2. Học sinh:**

Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu** (5 phút)

**a) Mục tiêu:**

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

**b) Nội dung:** GV tổ chức trò chơi “**Ai nhanh hơn**”

- Luật chơi: GV chia lớp thành 2 đội chơi. Sau khi quản trò đọc câu hỏi, các đội chơi suy nghĩ và giơ tay trả lời trong vòng 15 giây. Nếu trả lời đúng và nhanh nhất, đội chơi giành 10 điểm, trả lời sai, đội bạn được quyền trả lời. Nếu trả lời đúng được 5 điểm. Đội có tổng số điểm cao hơn là đội giành chiến thắng.

- Nội dung câu hỏi trò chơi **: “Ai nhanh hơn”**

**Câu 1:** Để sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu ta thực hiện

A. File/New/chọn bản mẫu/create. B. File/Save/chọn bản mẫu/create.

C. Home/New/chọn bản mẫu/create. D. Insert/New/chọn bản mẫu/create.

**Câu 2:** Khung nào trên giải lệnh Design giúp định dạng bài trình chiếu hài hòa về màu sắc và thống nhất về phông chữ

A. Themes. B. Document Formatting.

C. Page Backgroud. D. Paragraph.

**Câu 3:** Trong các phát biểu sau phát biểu nào đúng

1. Không thể thay đổi các ảnh trong bản mẫu.
2. Không thể thay đổi màu sắc của một mẫu định dạng.
3. Không thể thay đổi phông chữ của một mẫu định dạng.
4. Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dể đọc nội dung.

**Câu 4:** Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về tạo tiêu đề trang?

1. Cần nhập nội dung tiêu đề ở tất cả các trang.
2. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề ở trang đầu tiên.
3. Cần nhập nội dung tiêu đề ở trang chính giữa.
4. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề trang ở 1 trang bất kì.

**Câu 5:** Để thay đổi bố cục trang chiếu, ta chọn lệnh nào sau đây?

A. Lệnh **New Slide** trên dải lệnh **Home.** B. Lệnh **Layout** trên dải lệnh **Home.**

C. Lệnh **Themes** trên dải lệnh **Design** D. Lệnh **More** trên dải lệnh **Design.**

**Câu 6:** Sắp xếp các bước theo đúng thứ tự để hiệu chỉnh màu sắc cho tổng thể một bản mẫu theo một bảng màu có sẵn.

1. Di chuyển chuột vào lệnh Colors để mở bảng lựa chọn các bảng màu.
2. Trên dải lệnh Design, nháy chuột vào nút lệnh More trong khung Variants.
3. Nháy chọn bảng màu theo ý thích.
4. 2- 3-1. B. 3-1-2. C. 2-1-3. D. 1-2-3.

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV tổ chức trò chơi **: “Ai nhanh hơn”**  + Chia đội  + Phổ biến Luật chơi  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: chia đội, lắng nghe luật chơi và tham gia trò chơi  **\* Báo cáo, thảo luận**  **- HS:** Các đội chơi đọc, suy nghĩ và trả lời câu hỏi  **- GV:** công bố đáp án, tính điểm cho các đội chơi.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét, đánh giá hoạt động trò chơi, công bố đội chiến thắng.  - GV: ở tiết học trước các em đã biết sử dụng các bản mẫu trong tạo bài trình chiếu, hôm nay chúng ta cùng thực hành sử dụng bản mẫu để tạo bài trình chiếu. | Đáp án:   |  |  | | --- | --- | | **Câu** | **Đáp án** | | **1** | **A** | | **2** | **A** | | **3** | **D** | | **4** | **D** | | **5** | **B** | | **6** | **C** | |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức, luyện tập (35 phút)**

**Hoạt động: Thực hành tạo bài trình chiếu tổng kết thi đua (35 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- Biết sử dụng bản mẫu để tạo bài trình chiếu tổng kết thi đua.

- Nhập được nội dung vào từng trang chiếu

- Sử dụng bảng và hình ảnh trong trang chiếu

**b) Nội dung:** HS thực hành trên máy tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em. Yêu cầu cần đạt như sau:

**Nhiệm vụ:** Em hãy tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em. Yêu cầu cần đạt như sau:

1) Sử dụng một bản mẫu phù hợp để tạo bài trình chiếu có từ 4 đến 6 trang.

2) Yêu cầu về bố cục: trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide**, các trang còn lại sử dụng từ hai bố cục khác nhau trở lên.

3) Định dạng màu: màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và hài hòa trong toàn bài.

4) Định dạng phông chữ, cỡ chữ: tiêu đề có phông chữ Arial, cỡ chữ từ 30 đến 40 nội dung có phông chữ Times New Roman, cỡ chữ từ 22 đến 28.

5) Có ảnh và bảng trong bài trình chiếu.

6) Thiết lập hiệu ứng trình chiếu tùy ý.

**c) Sản phẩm:** Bài thực hành của HS

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập.**  - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau:  + Khởi động phần mềm MS Powerpoint  + Thực hành bài tập **thực hành** Trang 55, 56 SGK theo nhóm 4hs/máy trong 25 phút  -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (4hs/1 máy)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS tiến hành làm việc theo nhóm, thực  hiện các nhiệm vụ đã được giao: lập kế | - Sử dụng từ khóa "Education" để tìm kiếm bản mẫu phù hợp tạo bài trình chiếu. Tạo số lượng trang chiếu theo yêu cầu.  - Chọn bố cục phù hợp và nhập nội dung cho từng trang. Ví dụ trong Hình 1: trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide**; trang 3 có bố cục **Picture with Caption**; trang 4 có bố cục **Comparison**.  - Thiết lập bộ phông chữ cho phần tiêu đề và nội dung của bản mẫu hoặc mẫu định dạng theo yêu cầu như hướng dẫn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| hoạch làm việc, thỏa thuận về quy tắc làm việc, tiến hành giải quyết nhiệm vụ, chuẩn bị báo cáo kết quả trước lớp, xác định nội dung và cách trình bày kết quả.  - Trong quá trình HS thực hiện nhiệm vụ, GV theo dõi hoạt động của các nhóm, phát hiện những nhóm hoặc cá nhân chưa tích cực tham gia các hoạt động học tập hoặc gặp khó khăn, GV cần hỗ trợ, gợi ý và hướng dẫn cho HS, giải đáp các thắc mắc và dạy các kĩ năng thực hiện nhiệm vụ khi cần thiết.  **\* Báo cáo, thảo luận**  GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo theo Bảng kiểm đánh giá sản phẩm của HS  HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.  **\* Kết luận, nhận định**  GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm.  -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải  - Đưa ra hướng khắc phục  - Giải đáp những thắc mắc của học sinh  - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành.  HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV | trong Hình 2.  Xem hình minh họa dưới đây    Hình 1. Minh họa bốn trang của báo cáo tổng kết thi đua tháng    Hình 2. Thiết lập bộ phông chữ mới cho bản mẫu hoặc mẫu định dạng |
| **BẢNG KIỂM ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM CỦA HỌC SINH**  **NHÓM........**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **STT** | **Nội dung** | **Điểm** | | 1 | Bài trình chiếu có đủ từ 4 đến 6 trang | 1,5 điểm | | 2 | Có sử dụng bản mẫu | 1,5 điểm | | 3 | Trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide** | 1 điểm | | 4 | Các trang còn lại sử dụng từ hai bố cục khác nhau trở lên. | 1 điểm | | 5 | Màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và dễ đọc nội dung | 1 điểm | | 6 | Màu sắc hài hòa, thống nhất trong toàn bộ bài trình chiếu | 1 điểm | | 7 | Định dạng phông chữ trên các trang chiếu theo đúng yêu cầu | 1 điểm | | 8 | Có hình ảnh và có bảng biểu trong bài trình chiếu | 1 điểm | | 9 | Có hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng cho các đối tượng | 1 điểm | | **Tổng** | |  |   **Nhóm đánh giá** | |

**3. Hoạt động Vận dụng** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Rèn luyện kỹ năng thay đổi hình nền của toàn bài chiếu

**b) Nội dung:** HS thực hành thay đổi hình nền toàn bài trình chiếu đã tạo ở trên bằng một hình ảnh tùy ý

**c) Sản phẩm:** Bài trình chiếu của HS đã được thay hình nền bằng ảnh tùy ý

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - Thực hiện nội dung vận dụng theo nhóm  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  Các nhóm thảo luận, và trình bày trong buổi học sau.  **\* Báo cáo, thảo luận**  Hs trình bày sản phẩm hoàn thành gửi sản phẩm qua E-mail hay Zalo của giáo viên  Giáo viên chấm kết quả của các nhóm chia sẻ.  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.  - Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 8:ID16 2022 TIN7KNTT STT 40 **“Kết nối đa phương tiện và hoàn thiện trang chiếu”** | Thực hiện theo các bước sau:  - B1:Chọn Format Background  - B2:Đánh dấu lựa chọn ảnh làm nền  - B3: Chọn ảnh từ file trong thư mục trên máy tính  - B4: Có thể hiệu chỉnh độ trong suốt của ảnh  - B5: Click Apply to all để áp dụng ảnh nền cho toàn bộ bài trình chiếu |

**Ký duyệt: 7 /2 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 3 / 2 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 2 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 2 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 2 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 2 /2025

Lớp 8E dạy ngày: /2 /2025

Tuần 22

**Tiết 22: BÀI 8. KẾT NỐI ĐA PHƯƠNG TIỆN VÀ HOÀN THIỆN TRANG CHIẾU**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**

- Biết được cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc một trang khác trong bài.

- Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

**2. Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về tạo siêu liên kết, cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác như tạo tạo siêu liên kết, cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

**2.2. Năng lực Tin học:**

**- Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS PowerPoint phục vụ cuộc sống và học tập.

**- Năng lực D (NLd):** Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS PowerPoint.

**3. Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:** Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, phòng máy

**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh đi vào tìm hiểu bài mới.

**b) Nội dung:** Tổ chức cho HS tham gia trò chơi “LẬT MẢNH GHÉP”.



**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\*GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV phổ biến luật chơi: Mỗi HS chọn cặp từ tiếng anh và tiếng việt cho phù hợp. HS nào đoán đúng hình ảnh phía sau mảnh ghép là người chiến thắng  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Nghiên cứu chọn đáp án phù hợp (Có thể đoán hình ảnh bất kì lúc nào).  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Gọi ngẫu nhiên HS trả lời.  - HS được chọn đứng dậy trả lời  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét, đánh giá hoạt động trò chơi, công bố người chiến thắng => bài mới  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  GV: Trong bài thuyết trình PowerPoint chúng ta có thể đều dùng các siêu liên kết (hyperlink) để mở các tài liệu liên quan hoặc chuyển đến một trang web khác. Cachs thực hiện các siêu lên kết như thế nào chúng ta cùng tìm hiểu bài học ngày hôm nay. | Hình ảnh sau mảnh ghép: |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức (30 phút)**

**Hoạt động 2.1: Tạo siêu liên kết (15 phút)**

**a) Mục tiêu:** Biết được cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc một trang khác trong bài.

**b) Nội dung:** Khám phá cách tạo siêu liên kết

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV: Y/c HS thảo luận nhóm 4 HS/ nhóm trong vòng 5 phút trả lời các câu hỏi sau:  + Em hãy cho biết vai trò của siêu liên kết?  + Làm thế nào để gắn các siêu liên kết?  + Cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu PDF?  + Có thể tạo siêu liên kết đến những tình huống nào?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thảo luận nhóm, quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi.  - HS nghiên cứu SGK, suy nghĩ trả lời cá nhân các câu hỏi.  **\* Báo cáo, thảo luận**  **-** GV chọn ngẫu nhiên HS đại diện nhóm trình bày  - HS được chọn đại diện nhóm HS trình bày  **\* Kết luận, nhận định**  - HS nhận xét, đánh giá  - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc, kết quả hoạt động của HS.  - GV chốt nội dung cần ghi nhớ:  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - Yêu cầu HS hoạt động cặp đôi thực hành tạo 1 siêu liên kết đến 1 bản PDF (GV chuẩn bị sẵn). Sau đó nhấp chuột phải vào đối tượng vừa gắn siêu liên kết chọn Open Hyperlink quan sát và cho nhận xét về kết quả thực hiện thao tác trên?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các cặp đôi gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động cặp đôi. Gọi đại diện các cặp lên báo cáo kết quả hoạt động.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  GV chiếu cho hs quan sát bài PowerPoint có tiêu đề đầu trang chân trang, đánh số trang, để thêm tiêu đề đầu trang, chân trang và số trang vào trang chiếu em cần thực hiện như thế nào? | **1. Tạo siêu liên kết**  - Vai trò của siêu liên kết: Giúp người đọc nhanh chóng mở một tài liệu hoặc chuyển đến một trang web khác  - Có thể gắn siêu liên kết cho một cụm từ, hình ảnh, hình vẽ trong một trang trình chiếu.  - Cách tạo siêu liên kết  Bước 1: Nháy chuột phải vào đối tượng cần đặt liên kết  Bước 2: Chọn Hyperlink  Bước 3: Chọn Existing File or Web Page.  Bước 4: Chọn thư mục  Bước 5: Chọn tệp hoặc trang web được liên kết đến.  Bước 6: Chọn Ok |

**Hoạt động 2.2: Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu (15 phút)**

**a) Mục tiêu:** Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

**b) Nội dung:** Khám phá cách cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - Yêu cầu HS đọc nội dung trong sgk và thảo luận nhóm trả lời các câu hỏi sau:  + Tiêu đề chân trang cung cấp những thông tin gì?  + Cách thêm thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in?  + Tìm hiểu thẻ Notes and Handouts?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  - Đại diện nhóm trình bày kết quả hoạt động nhóm.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  - GV chốt kiến thức về cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu | **2. Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu**  - Tiêu đề chân trang cung cấp thông tin ngắn gọn như tên tác giả, chủ đề bài trình chiếu.  **-** Cách Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu:  + Chọn **Insert/header & Fooder** xuất hiện hộp thoại **header & Fooder** lựa chọn và đưa nội dung vào các mục có sẵn    Thẻ Notes and Handouts tương tự như thẻ slide |

**3. Hoạt động Luyện tập** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Vận dụng kiến thức đã học để thực hành đánh số trang, chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu

**b) Nội dung:** HS thực hiện trên máy tính nội dung sau:

Hãy đánh số trang tự động và chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu đã thực hiện ở bài thực hành sử dụng bản mẫu. Hai thông tin này không hiển thị ở trang tiêu đề.

**c) Sản phẩm:** Bài trình chiếu của HS đã được đánh số trang và chèn tiêu đề chân trang.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thực hiện trên máy tính nội dung sau: Đánh số trang tự động và chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu đã thực hiện ở bài thực hành sử dụng bản mẫu. Hai thông tin này không hiển thị ở trang tiêu đề.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện trên máy của nhóm mình.  - GV quan sát hỗ trợ nếu cần.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. GV chiếu bài của các nhóm đã làm để HS cả lớp cùng quan sát.  **\* Kết luận, nhận định**  **-** HS nhận xét bài làm của nhóm bạn.  - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS | Chọn **Insert\Header & Footer**, trong hộp thoại **Header and Footer** lựa chọn và đưa nội dung vào các mục có sẵn như sau |

**4. Hoạt động Vận dụng** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Học sinh sử dụng các kiến thức đã học để tạo liên kết cho bài trình chiếu.

**b) Nội dung:** HS thực hành tạo bài trình chiếu có nội dung hưởng ứng Giờ Trái Đất, trông đó có liên kết đến một trang web và một video có nội dung liên quan.

**c) Sản phẩm:** Bài trình chiếu có sử dụng siêu liên kết của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV Yêu cầu HS hoạt động cặp đôi thực hiện trên máy nội dung sau:  + Tạo bài trình chiếu có nội dung hưởng ứng Giờ Trái Đất, trông đó có liên kết đến một trang web và một video có nội dung liên quan.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS hoạt động cặp đôi thực hiện tạo bài trình chiếu theo yêu cầu của GV. (Nếu không đủ thời gian giao về nhà thực hiện)  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV chấm kết quả của bài báo của các nhóm chia sẻ.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm tại nhà qua nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.  - Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 9:ID16 2022 TIN7KNTT STT 40 **“Thực hành tổng hợp”** | - Để thêm liên kết đến một trang web vào một đối tượng trong PowerPoint, làm theo các bước sau:  + Chọn đối tượng mà bạn muốn gắn liên kết.  + Nhấn chuột phải vào đối tượng và chọn "Hyperlink" hoặc "Liên kết" trong menu xuất hiện.  + Trong hộp thoại "Insert Hyperlink", chọn "Web Page" hoặc "Existing File" trong menu bên trái.  + Nhập URL của trang web vào ô "Address" hoặc chọn thư mục, tệp được liên kế đến  + Nhấn "OK" để hoàn tất. |

**Ký duyệt: 14 / 2/ 2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 10 / 2 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / /2025. Lớp 8B dạy ngày: / /2025

Lớp 8C dạy ngày: / /2025. Lớp 8D dạy ngày: / /2025

Lớp 8E dạy ngày: / /2025

Tuần 23

**Tiết 23: BÀI 9. THỰC HÀNH TỔNG HỢP**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**

- Sử dụng được và biết cách hiệu chỉnh bản mẫu.

- Tạo được bài trình chiếu có sử dụng chữ, hình ảnh phù hợp và có tính thẩm mĩ.

- Tạo được sản phẩm là bài trình chiếu phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

**2.Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về tạo một bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa phần mềm MS Powerpoint.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác tạo một bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa trong phần mềm MS Powerpoint.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

**2.2. Năng lực Tin học:**

**- Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Powerpoint phục vụ cuộc sống và học tập.

**- Năng lực D (NLd):** Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Powerpoint.

**- Năng lực E (NLe):** Học sinh lựa chọn và sử dụng được các công cụ, các dịch vụ ICT thông dụng để chia sẻ, trao đổi thông tin và hợp tác một cách an toàn.

**3.Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Thiết bị dạy học:** Máy tính, máy chiếu.

**2. Học liệu:**

**\* Giáo viên:** Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, sách giáo viên.

**\* Học sinh:** Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

**b) Nội dung:** HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra (Phiếu học tập số 1). GV dựa trên câu trả lời của HS đặt câu hỏi gợi mở sang những tình huống có vấn đề trong bài học mới.

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  - GV trình chiếu phiếu học tập số 1. Yêu cầu học sinh hoạt động nhóm cặp đôi thảo luận đưa ra đáp án vào phiếu học tập.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ:**  - HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào phiếu học tập, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.  **\* Báo cáo, thảo luận:**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  - GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá.  - HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.  **\* Kết luận, nhận định:**  - Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động của HS. Từ đó hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. | **Câu 1:** Sắp xếp các thao tác sau theo **thứ tự đúng** để chèn hình ảnh vào trang chiếu?  1. Chọn thư mục lưu tệp hình ảnh.  2. Chọn lệnh Insert → Picture → From File.  3. Chọn trang chiếu cần chèn hình ảnh vào.  4. Chọn tệp đồ họa cần thiết và nháy Insert.  A. (3) - (2) - (1) - (4). B. (1) - (2) - (3) - (4).  C. (4) - (1) - (2) - (3). **D.** (4) - (2) - (1) - (3).  **Câu 2:** Em **có thể** thực hiện thao tác nào dưới đây với các hình ảnh đã được chèn vào trang chiếu?  A. Thay đổi màu sắc của hình ảnh B. Thay đổi mẫu của hình ảnh.,g  C. Thay đổi kích thước của hình ảnh. **D.** Tất cả đều sai.  **Câu 3:** Ghép nối địa chỉ ô tính ở cột bên trái với đặc điểm tương ứng ở cột bên phải khi sao chép công thức.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Lệnh** | **Chức năng** | **Kết quả** | | 1. Home → Layout. | a. Để tạo ra các hình vẽ mong muốn như hình thoi, hình chữ nhật, hình tròn, ... | 1 - | | 2. Design → Themes. | b. Áp dụng mẫu định dạng trong bài trình chiếu. | 2 - | | 3. Insert → Pictures.. | c. Thay đổi mẫu bố cục của trang chiếu. | 3 - | | 4. Insert **→** Shapes. | d. Chèn hình ảnh vào trang chiếu. | 4 - |   **Đáp án:**  **Câu 1:** A.  **Câu 2:** C  **Câu 3:** Ghép nối:  1 – c; 2 – b; 3 – d; 4 – a. |

**2. Hoạt động 2: Thực hành** (25 phút)

**Hoạt động 2.1: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản thế giới**

**a) Mục tiêu:**

- Biết xây dựng các trang chiếu cho bài thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích.

- Sử dụng được bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn được phông chữ, hình ảnh, siêu liên kết, biết cách hiệu chỉnh bản mẫu.

**b) Nội dung:** HS được yêu cầu:

xây dựng các trang chiếu cho bài thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích.

**c) Sản phẩm:** Bài thực hành của HS được lưu vào máy tính.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  - Yêu cầu HS hoạt động cá nhân, tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa:  Đất nước ta có vốn di sản văn hóa phi vật thể hết sức phong phú như Hát Xoan, Dân ca quan họ, nghệ thuật dù kê, Hát ví dặm, Nghi lễ cấp sắc, Nhã nhạc cung đình Huế, … Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích hoặc hiểu rõ hơn cả.  Bài trình chiếu cần đáp ứng các yêu cầu sau:  - Bài thuyết trình gồm có 5 trang.  - Sử dụng bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn phông chữ Arial cho cả tiêu đề và nội dung. Chèn hình ảnh logo phù hợp ở các góc bên phải của mỗi trang.  - Nội dung một số trang:  + Trang 1: Nêu được tên của di sản muốn giới thiệu và thông tin của học sinh.  + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản.  + Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu.  + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay.  + Trang 5: Lời cảm ơn.  - Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung là tên di sản đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ:**  - HS: Thực hiện các yêu cầu của bài thực hành trên máy tính.  - GV: Quan sát quá trình thực hành của HS, hỗ trợ những HS gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận:**  - GV yêu cầu một vài HS chia sẻ bài thực hành của mình cho các lớp quan sát và nhận xét.  - HS cả lớp chú ý theo dõi và nhận xét bài làm của bạn.  **\* Kết luận, nhận định:**  - GV chốt lại một số lưu ý của bài thực hành. Nhận xét thái độ thực hành của HS cả lớp. | **Bài 1:** Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa:  \* Yêu cầu: Đất nước ta có vốn di sản văn hóa phi vật thể hết sức phong phú như Hát Xoan, Dân ca quan họ, nghệ thuật dù kê, Hát ví dặm, Nghi lễ cấp sắc, Nhã nhạc cung đình Huế, … Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích hoặc hiểu rõ hơn cả.  **\* Lưu ý:** Bài trình chiếu cần đáp ứng các yêu cầu sau:  - Bài thuyết trình gồm có 5 trang.  - Sử dụng bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn phông chữ Arial cho cả tiêu đề và nội dung. Chèn hình ảnh logo phù hợp ở các góc bên phải của mỗi trang.  - Nội dung một số trang:  + Trang 1: Nêu được tên của di sản muốn giới thiệu và thông tin của học sinh.  + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản.  + Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu.  + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay.  + Trang 5: Lời cảm ơn.  - Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung là tên di sản đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên. |

**3. Hoạt động Luyện tập** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** Biết sử dụng được các tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết bài toán thực tế.

**b) Nội dung: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa ở quê hương em.**

**c) Sản phẩm:** Kết quả bài thực hành của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  - GV yêu cầu HS thực hành nội dung thực hành như phần nội dung.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ:**  - HS: Thực hiện các yêu cầu của bài thực hành trên máy tính.  - GV: Quan sát quá trình thực hành của HS, hỗ trợ những HS gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận:**  - GV yêu cầu một vài HS chia sẻ bài thực hành của mình cho các lớp quan sát và nhận xét.  - HS cả lớp chú ý theo dõi và nhận xét bài làm của bạn.  **\* Kết luận, nhận định:**  - GV chốt lại một số lưu ý của bài thực hành. Nhận xét thái độ thực hành của HS cả lớp. | **\* Yêu cầu: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa ở quê hương em.**  **\* Gợi ý:**  - Bài thuyết trình gồm có 5 trang.  - Nội dung một số trang:  + Trang 1: Nêu được tên của di sản ở địa phương HS mà HS muốn giới thiệu và thông tin của học sinh.  + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản.  + Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu.  + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay.  + Trang 5: Lời cảm ơn. |

**4. Hoạt động Vận dụng** (3 phút)

**a) Mục tiêu:**  Rèn luyện lại cho HS việc sử dụng một số tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết một số vấn đề thực tế.

**b) Nội dung:** HS được yêu cầu thực hành ở nhà: hãy xây dựng một bài trình chiếu giới thiệu về một hoạt động của trường hoặc lớp mà em yêu thích.

**c) Sản phẩm:** Kết quả thực hành tại nhà của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**\* GV giao nhiệm vụ học tập:**

- GV yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ như phần Nội dung ở nhà.

- Gửi kết quả thực hành qua mail của GV để chấm và lấy điểm thường xuyên.

**\* HS thực hiện nhiệm vụ:**

- HS thực hiện nhiệm vụ về nhà theo hướng dẫn của GV và nộp bài vào địa chỉ mail GV đã gửi.

**\* Báo cáo, thảo luận:**

- GV sẽ yêu cầu một số HS báo cáo kết quả thực hành cho cả lớp theo dõi và nhận xét.

**\* Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét bài thực hành của HS và chốt lại một số lưu ý khi vận dụng vào bài trình chiếu để giải quyết một số vấn đề thực tế.

**Hướng dẫn tự học ở nhà** (2 phút)

- Rèn luyện thêm việc sử dụng các tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết các vấn đề thực tế.

- Chuẩn bị trước bài 1: Làm quen với phần mềm GIMP.

**Phiếu học tập số 1:**

**Câu 1:** Sắp xếp các thao tác sau theo **thứ tự đúng** để chèn hình ảnh vào trang chiếu?

1. Chọn thư mục lưu tệp hình ảnh.

2. Chọn lệnh Insert → Picture → From File.

3. Chọn trang chiếu cần chèn hình ảnh vào.

4. Chọn tệp đồ họa cần thiết và nháy Insert.

**A.** (3) - (2) - (1) - (4). **B.** (1) - (2) - (3) - (4).

**C.** (4) - (1) - (2) - (3). **D.** (4) - (2) - (1) - (3).

**Câu 2:** Em **có thể** thực hiện thao tác nào dưới đây với các hình ảnh đã được chèn vào trang chiếu?

**A.** Thay đổi màu sắc của hình ảnh **B.** Thay đổi mẫu của hình ảnh.,g

**C.** Thay đổi kích thước của hình ảnh. **D.** Tất cả đều sai.

**Câu 3:** Ghép nối địa chỉ ô tính ở cột bên trái với đặc điểm tương ứng ở cột bên phải khi sao chép công thức.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lệnh** | **Chức năng** | **Kết quả** |
| 1. Home → Layout. | a. Để tạo ra các hình vẽ mong muốn như hình thoi, hình chữ nhật, hình tròn, ... | 1 - |
| 2. Design → Themes. | b. Áp dụng mẫu định dạng trong bài trình chiếu. | 2 - |
| 3. Insert → Pictures.. | c. Thay đổi mẫu bố cục của trang chiếu. | 3 - |
| 4. Insert **→** Shapes. | d. Chèn hình ảnh vào trang chiếu. | 4 - |

**Ký duyệt: 21 / 2 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 24 /2 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 3 /2025

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH  
LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

Tuần 24

**Tiết 24: BÀI 1. THỂ HIỆN CẤU TRÚC TUẦN TỰ TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**

- Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

- Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.

**2. Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực chung của học sinh như sau:

- Năng lực tự học: HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS phân công được nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ trong cuộc sống hằng ngày.

**2.2. Năng lực Tin học:**

- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.

**3.Về phẩm chất:**

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẳn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm.

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: Thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Thiết bị dạy học:**

- Máy tính, máy chiếu/bảng thông minh

- Bảng nhóm, bút dạ

**2. Học liệu:**

- GV: SGK, SBT, phiếu học tập, tài liệu tham khảo

- HS: SGK.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu (8 phút)**

**a) Mục tiêu:** Tạo hứng thú cho HS để HS từng bước làm quen với bài học

**b) Nội dung:** HS quan sát video hướng dẫn các bước tạo 1 đoạn trò chơi cơ bản

**c) Sản phẩm:** Ý tưởng của học sinh

**d) Tổ chức thực hiện:**

https://www.youtube.com/watch?v=NTJHf5egGAQ&t=227s

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV cho HSquan sát video để có được một số hiểu biết trong việc tạo 1 trò chơi đơn giản .  - GV yêu cầu HS hoàn thành bài tập khởi động SGK (Phiếu học tập số 1)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS trả lời câu hỏi  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS thảo luận trong nhóm bàn  **\* Kết luận, nhận định**  - GV tổng hợp một số ý tưởng và giới thiệu vào nội dung bài mới. | - HS có những hiểu biết nhất định trong việc tạo 1 đoạn trò chơi đơn giản  - Bài tập khởi động của HS |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức** (24 phút)

**Hoạt động 2.1: Tuần tự trong kịch bản và tuần tự trong thuật toán (12 phút)**

**a) Mục tiêu:** Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

**b) Nội dung:** HS hoàn thành HĐ1 và hoàn thành phiếu học tập

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập có điền câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV phát phiếu học tập số 1 theo nhóm bàn  - GV quy định thời gian thực hiện: 5’  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm bàn thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu học tập  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập của nhóm mình.  - Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập cho nhóm tiếp theo (hoán đổi vòng tròn) để nhóm bạn nhận xét, nếu sai nhóm bạn có thể chữa luôn và phiếu để các nhóm rút kinh nghiệm.  - Với từng câu hỏi trong phiếu học tập, GV mời các nhóm khác nhận xét (đúng/sai hoặc giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt kết quả, thông báo số nhóm đã làm đúng.  - GV yêu cầu các nhóm kiểm tra lại phiếu học tập ban đầu để rút ra được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. | - HS rút ra được kết luận: Kịch bản điều khiển một nhân vật có thể được mô tả dưới dạng thuật toán. Nếu thay đổi thứ tự các bước trong mô tả thuật toán thì ta sẽ nhận được một kịch bản khác. |

**Hoạt động 2.2: Thể hiện thuật toán bằng chương trình (12 phút)**

**a) Mục tiêu:** Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.

**b) Nội dung:** HS hoàn thành phiếu học tập

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập có điền câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS đọc VD2 – SGK  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS đọc hoạt động VD 2 - SGK để nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.  **\* Báo cáo, thảo luận:** GV yêu cầu HS thảo luận nhóm để tổng hợp các kiến thức  **\* Kết luận, nhận định:** GV chốt kiến thức. | - HS rút ra được kết luận: Mỗi chương trình máy tính là một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. Các bước của thuật toán được mô tả theo thứ tự như thế nào thì các lệnh thể hiện các bước đó cũng phải tuần tự kế tiếp nhau như vậy. |

**4. Hoạt động Vận dụng** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** HS dựa vào năng lực giải quyết vấn đề và tư duy để mô tả được thuật toán của nhân vật.

**b) Nội dung:** HS giải quyết vấn đề đặt ra trong phần luyện tập và vận dụng

**c) Sản phẩm:** Các thao tác thực hành của HS để mô tả được thuật toán của nhân vật.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - HS hoàn thành bài tập trong phần luyện tập và vận dụng.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thao tác thực hành theo nhóm  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS trong nhóm bàn thảo luận để hoàn thành yêu cầu của bài.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV rút ra nhận xét, chốt kết quả của các nhóm, khen ngợi các nhóm có kết quả tốt.  - GV lưu ý: Trong Scratch, em có thể tùy chỉnh thời gian của các khối bằng cách thay đổi số giây trong khối. Em cũng có thể thêm các hoạt cảnh, âm thanh, hình ảnh và các hiệu ứng khác để tăng tính tương tác và thú vị cho câu chuyện. | - HS chốt được kết quả của bài luyện tập  1) Mô tả thuật toán điều khiển nhân vật Mèo  Bước 1. Nhân vật Mèo nói: “Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì” trong 2 giây  Bước 2. Nhân vật Mèo hỏi: “Sao lại vậy?” trong 1,5 giây.  Bước 3. Nhân vật Mèo cười trong 2,5 giây.  2) Mô tả thuật toán điều khiển nhân vật Hươu cao cổ  Bước 1. Nhân vật Hươu cao cổ suy nghĩ trong 1,5 giây.  Bước 2. Nhân vật Hươu cao cổ đáp: “Là uống trà nóng, Mèo ạ!” trong 2 giây  Bước 3. Nhân vật Hươu cao cổ trả lời: “Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!” trong 2 giây.  Bước 4. Nhân vật Hươu cao cổ cười trong 2,5 giây.  - HS chốt được kết quả của bài vận dụng  Bước 1. Nhân vật Mèo nói: “Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì” trong 2 giây  Bước 2. Nhân vật Hươu cao cổ suy nghĩ trong 1,5 giây.  Bước 3. Nhân vật Hươu cao cổ đáp: “Là uống trà nóng, Mèo ạ!” trong 2 giây  Bước 4. Nhân vật Mèo hỏi: “Sao lại vậy?” trong 1,5 giây.  Bước 5. Nhân vật Hươu cao cổ trả lời: “Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!” trong 2 giây.  Bước 6. Cả 2 nhân vật cùng cười trong 2,5 giây.  2) Tạo chương trình thể hiện câu chuyện trên như sau  Các bước thực hiện  Bước 1:  - Thêm nhân vật Mèo vào sân khấu  - Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" và thời gian là 2 giây  Bước 2:  - Thêm nhân vật Hươu cao cổ vào sân khấu  - Thêm khối "chờ trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với thời gian là 1.5 giây  Bước 3: Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với nội dung "Là uống trà nóng, Mèo ạ!" và thời gian là 2 giây  Bước 4: Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Sao lại vậy?" và thời gian là 1.5 giây  Bước 5: Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với nội dung "Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!" và thời gian là 2 giây  Bước 6: Thêm khối "cười trong ... giây" vào script của cả Mèo và Hươu cao cổ với thời gian là 2.5 giây |

**Ký duyệt: 28 / 2 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 24 / 2 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 3 /2025

Tuần 25

**Tiết 25: Bài 2. SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I**. **MỤC TIÊU**

***1****.* ***Kiến thức:***

- Nêu được khái niệm về biến và hằng, sử dụng được biến trong chương trình Scratch đơn giản.

- Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch.

***2****.* ***Năng lực:***

***a) Năng lực chung:***

- Năng lực tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận đưa ra ví dụ về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.

***b) Năng lực riêng:***Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực Tin học của học sinh như sau:

**Năng lực A (NLa):**  Phát triển năng lực sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

**Năng lực D (NLd):**  Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

**Năng lực E (NLe):** Năng lực hợp tác trong môi trường số.

***3****.* ***Phẩm chất:*** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

**II**. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Giáo viên:** Chuẩn bị bài giảng, máy chiếu.

**2. Học sinh**

- Sách giáo khoa, vở ghi

- Kiến thức đã học.

**III**. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU** (5 phút)

a. **Mục tiêu**: Tạo hứng thú học tập cho học sinh

b. **Nội dung**: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

c. **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

d. **Tổ chức thực hiện**:

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\*Bước 1: GV giao nhiệm vụ học tập**  - Em hãy chạy thử chương trình Scratch ở hình 1 và giải thích ý nghĩa của mỗi lệnh:  **\*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, thực hành và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.  **\*Bước 3: Báo cáo, thảo luận**  - GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện  **\*Bước 4 Kết luận, nhận định**  - Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.  - GV hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  - Giáo viên nhận xét đánh giá câu trả lời của học sinh, hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới. | Ý nghĩa của mỗi lệnh: , , |

**2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC** (20 phút)

***Hoạt động 2.1:*** Biến và hằng trong chương trình

**a. Mục Tiêu:** Nắm được cách sử dụng biến và hằng trong chương trình

**b**. **Nội dung**: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

**c.** **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\*‌ ‌Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**  **GV:** Tổ chức các hoạt động  Xét bài toán: Một vận động viên chạy hết quãng đường dài *s* km, trong thời gian *t* giây gồm cả *n* giây nghỉ giữa đường chạy. Hãy tính tôc độ chạy của vận động viên đó.  Em hãy cho biết:   1. Có những dữ liệu nào đã cho và những dữ liệu nào cần tính? 2. Nếu dùng Scratch để giải bài toán trên, em làm thế nào để lưu các giá trị đã cho và kết quả lời giải?   **HS:** Thảo luận, trả lời  **\*‌ ‌Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌ ‌**   ‌+‌ ‌HS:‌ ‌Suy‌ ‌nghĩ,‌ ‌tham‌ ‌khảo‌ ‌sgk‌ ‌trả‌ ‌lời‌ ‌câu‌ ‌hỏi‌ ‌  +‌ ‌GV:‌ ‌quan‌ ‌sát‌ ‌và‌ ‌trợ‌ ‌giúp‌ ‌các‌ ‌cặp.‌ ‌ ‌  **\*‌ ‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận:‌ ‌ ‌**  +‌ ‌HS:‌ ‌Lắng‌ ‌nghe,‌ ‌ghi‌ ‌chú,‌ ‌một‌ ‌HS‌ ‌phát‌ biểu‌ ‌lại‌ ‌khái niệm biến và hằng.‌ ‌ ‌  +‌ ‌Các‌ ‌nhóm‌ ‌nhận‌ ‌xét,‌ ‌bổ‌ ‌sung‌ ‌cho‌ ‌nhau.‌ ‌ ‌  **\*‌ ‌Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌ ‌‌**GV‌ ‌chính‌ ‌xác‌ ‌hóa‌ ‌và‌ ‌gọi‌ ‌1‌ ‌học‌ ‌sinh‌ ‌nhắc‌ ‌lại‌ ‌kiến‌ ‌thức‌**‌** | **1. Biến và hằng trong chương trình**  - Những dữ liệu đã cho là: quãng đường dài *s* km, trong thời gian*t* giây gồm cả *n* giây nghỉ giữa đường chạy.  - Những dữ liệu cần tính là: tốc độ chạy của vận động viên.    - Biến (Đầy đủ là biến nhớ) là tên một vùng bộ nhớ, nơi lưu trữ các dữ liệu trong chương trình.  + Giá trị biến được xác định và có thể thay đổi khi chạy chương trình.    - Hằng để chỉ một đại lượng được đặt tên.  - Giá trị của hằng không thay đổi trong khi chạy chương trình. |

***Hoạt động 2.2:*** Tìm hiểu ***các kiểu dữ liệu trong Scratch***

**a. Mục tiêu:** Nắm được một số kiểu dữ liệu trong chương trình Scratch

**b**. **Nội dung**: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

**c.** **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **\*‌ ‌Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**  **GV:** tổ chức các hoạt động  Câu 1: Em hãy nêu các kiểu dữ liệu trong Scratch?  Câu 2: Em hãy nêu miền giá trị của các kiểu dữ liệu?  **HS:** Thảo luận, trả lời  **HS:** Lấy các ví dụ trong thực tế.  **\*‌ ‌Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌ ‌**  ‌+‌ ‌HS:‌ ‌Suy‌ ‌nghĩ,‌ ‌tham‌ ‌khảo‌ ‌sgk‌ ‌trả‌ ‌lời‌ ‌câu‌ ‌hỏi‌ ‌  +‌ ‌GV:‌ ‌quan‌ ‌sát‌ ‌và‌ ‌trợ‌ ‌giúp‌ ‌các‌ ‌cặp.‌ ‌ ‌  **\*‌ ‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận:‌ ‌ ‌**  +‌ ‌HS:‌ ‌Lắng‌ ‌nghe,‌ ‌ghi‌ ‌chú,‌ ‌một‌ ‌HS‌ ‌phát‌ ‌biểu‌ ‌lại‌ ‌các‌ ‌kiểu dữ liệu và miền giá trị.‌ ‌ ‌  +‌ ‌Các‌ ‌nhóm‌ ‌nhận‌ ‌xét,‌ ‌bổ‌ ‌sung‌ ‌cho‌ ‌nhau.‌ ‌ ‌  **\*‌ ‌Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌ ‌‌**GV‌ ‌chính‌ ‌xác‌ ‌hóa‌ ‌và‌ ‌gọi‌ ‌1‌ ‌học‌ ‌sinh‌ ‌nhắc‌ ‌lại‌ ‌kiến‌ ‌thức‌ | **2. Các kiểu dữ liệu trong Scratch**  - Các kiểu dữ liệu: Số, Logic, Xâu kí tự.  - Miền giá trị  + Số: Bao gồm số nguyên và số thập phân.  + Logic: Bao gồm hai giá trị True (đúng) và False (sai).  + Xâu kí tự: Bao gồm kí tự và dãy kí tự |

**3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** (10 phút)

**a. Mục tiêu:** Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

**b. Nội dung:** tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán nêu ở mục hoạt động.

**c. Sản phẩm:** Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

**d. Tổ chức thực hiện:**

LUYỆN TẬP

Em hãy tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán nêu ở mục hoạt động?

**4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG** (10 phút)

**a. Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

**b. Nội dung:** tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán.

**c. Sản phẩm:** Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

**d. Tổ chức thực hiện:** Gv đưa câu hỏi về nhà: Em hãy tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán sau đây:

R là hợp chất của S (sulfur) và O (Oxygen), khối lượng phân tử của R là 64 amu. Biết khối lượng nguyên tử của S là 32 amu, khối lượng nguyên tử của O là 16 amu, phần trăm khối lượng của O trong R là 50%. Hãy xác định số lượng nguyên tử trong hợp chất.

**Hướng dẫn tự học ở nhà:**

- Cần lưu ý:

+ Biến dùng để lưu trữ dữ liệu được xử lí trong thuật toán cũng như trong chương trình.

+ Trong Scratch có 3 kiểu dữ liệu: Kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự

***-*** Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:Về nhà chuẩn bị bài “Sử dụng biểu thức trong chương trình”

**Ký duyệt: 7 /3 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 2 / 3 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 3 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 3 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 3 /2025

Tuần 26

**Tiết 26: BÀI 3. SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu: SP Tin 6 Anh Nguyet + Pham Huy**

**1. Về kiến thức:**

- Nêu khái niệm biểu thức số, biểu thức logic, biểu thức xâu kí tự và sử dụng được các loại biểu thức đó trong chương trình Scratch đơn giản.

- Rèn luyện thêm việc sử dụng biểu thức trong một chương trình Scratch.

**2. Về năng lực:**

- Phát triển NL tin học: NLa, NLc, NLd. Biểu hiện cụ thể là: Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự, một số phép toán thông dụng tạo ra mỗi loại biểu thức đó; rèn luyện thêm việc sử dụng biểu thức trong một chương trình Scratch.

- Phát triển năng lực chung: Tự chủ và tự học, Giải quyết vấn đề và sáng tạo. Biểu hiện cụ thể là:

+ Đọc sách giáo khoa, quan sát, trả lời câu hỏi, điền phiếu học tập để khám phá kiến thức.

+ Tự động khai thác được tài nguyên phục vụ học tập.

**3. Về phẩm chất:** Rèn luyện tính chăm chỉ, kiên nhẫn, cẩn thận và có trách nhiệm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

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

- HS: SGK, vở.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động khởi động** (5 phút)

**a. Mục tiêu**: Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học; giúp HS liên hệ lại kiến thức thuật toán ở các lớp trước và nhớ lại những gì đã thực hiện được với ngôn ngữ Scratch ở tiểu học.

**b. Nội dung:** HĐ khởi động (SGK).

**c. Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV nêu câu hỏi hoặc yêu cầu HS đọc câu hỏi trong SGK (mục khởi động).  **Câu hỏi.** Em đã từng tính toán giá trị của một số biểu thức toán học. Nếu em đã từng tạo ra chương trình Scratch có chứa biểu thức toán học thì hãy nêu tình huống sử dụng biểu thức đó  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, quan sát và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.  **\* Báo cáo, thảo luận**  GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện  **\* Kết luận, nhận định**  - Biểu thức là một toán hạng hoặc nhiều toán hạng được kết nối với nhau bởi các phép toán.  - Trong Scratch, giá trị của biểu thức chỉ có thể thuộc một trong ba kiểu dữ liệu: số, logic, xâu kí tự. | Câu trả lời của HS:  Trong lập trình, có khi ta không gắn một giá trị cụ thể cho biến mà gán một biểu thức cho biến. Với trường hợp như vậy, máy tính tính toán biểu thức để có kết quả là một giá trị cụ thể, rồi gán giá trị đó cho biến. Biểu thức là một toán hạng hoặc nhiều toán hạng được kết nối với nhau bởi các phép toán. Trong Scratch. giả trị của biểu thức chỉ có thể thuộc môi trong ba kiểu dữ liệu: số, logic, xâu kí tự. |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới** (30 phút)

**Hoạt động 2.1: BIỂU THỨC KIỂU SỐ.** (10 phút)

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số.

- Có thể tạo một biểu thức mới từ các biểu thức đã có nhờ các phép toán: +, -, x, /, mod đối với biểu thức số.

**b) Nội dung**: HS đọc sách giáo khoa mục 1 và hoàn thành phiếu học tập.

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập HS hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học.  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo.  - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Hình 1*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu số. | **1.** **Biểu thức kiểu số**  Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành |

**Hoạt động 2.2: BIỂU THỨC KIỂU LOGIC** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** HS nhận biết được phép toán có kiểu logic, biểu thức kiểu logic.

**b) Nội dung:**

- Phép toán kiểu logic.

- Biểu thức kiểu logic.

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học.  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo.  - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Bảng 2*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu logic. | Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành. |

**Hoạt động 2.3: BIỂU THỨC KIỂU XÂU KÍ TỰ** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** HS nhận biết được kiểu dữ liệu xâu kí tự trong Scratch

**b) Nội dung:**  Biểu thức kiểu xâu kí tự.

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học.  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo.  - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Hình 1*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu xâu kí tự. | Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành. |

**3. Hoạt động Luyện tập** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự, một số phép toán thông dụng tạo ra mỗi loại biểu thức đó.

**b) Nội dung:** Biểu diễn các biểu thức trong Scratch và nhận biết biểu thức thuộc kiểu dữ liệu nào.

**c) Sản phẩm:** Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* Giao nhiệm vụ học tập**  Thực hiện bài luyện tập trong SGK.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  HS hoạt động cá nhan làm Bài tập 1; thực thành Bài tập 2 theo nhóm đôi  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV gọi 2 nhóm báo cáo kết quả và nêu cách thực hiện.  **\* Kết luận, nhận định**  GV đưa ra các nhận xét về kết quả và cách làm của các nhóm báo cáo. | Bài tập của học sinh đã hoàn thành.  Bài thực hành của học sinh |

**4. Hoạt động Vận dụng** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** HS vận dụng biểu thức trong Scratch vào chương trình theo yêu cầu ở bài tập phần Vận dụng

**b) Nội dung:** Bài tập trong phần vận dụng của SGK/90.

**c) Sản phẩm:** Bài thực hành của học sinh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  Thực hiện bài tập vận dụng trong SGK trong 4 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  Mỗi HS thực hiện trên văn bản đã chuẩn bị sẵn.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn…  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV đưa ra các nhận xét về kết quả bài tập vận dụng của cả lớp.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét về tiết học.  - GV chính xác hoá các câu trả lời của HS.  - GV chốt kiến thức. | Bài thực hành của học sinh.  VD: Nếu X là "3 678 giây” thì kết quả cần thông báo ra mán hình là 1 giờ 1 phút 18 giây". |

**Hướng dẫn học ở nhà:**

- Trả lời câu hỏi tự kiểm tra SGK/91.

- Đọc kỹ phần ghi nhớ cuối SGK/91.

- Tìm hiểu trước Bài 4 “Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình”

**Ký duyệt:14 / 3/2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 10 / 3 /2025

Ngày kiểm tra: Lớp 8A kiểm tra ngày: / /2025. Lớp 8B kiểm tra ngày: / /2025

Lớp 8C kiểm tra ngày: / /2025. Lớp 8D kiểm tra ngày: / /2025

Lớp 8E kiểm tra ngày: / /2025

Tuần 27 **(LẤY ĐỀ CỦA DUY TIÊN)**

**Tiết 27: KIỂM TRA GIỮA KỲ II**

**I. Mục tiêu:**

***1.******Kiến thức:***

- Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức của chủ đề E,F.

- Kiểm tra mức độ nhận thức của học sinh sau khi học xong nửa học kì II năm học **2024- 2025** để từ đó có phương pháp uốn nắn kịp thời ở cuối học kì II của năm học. Cụ thể, kiểm tra về:

+ **Chủ đề E:** Ứng dụng tin học

+ **Chủ đề F:** Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.

***2.Năng lực:*** Giúp HS hình thành và phát triển

- Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng tự giác, tích cực, tự mình hoàn thành nội dung bài kiểm tra để trả lời câu hỏi trắc nghiệm và tự luận

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh vận dụng linh hoạt kiến thức đã học để làm đề.

- Năng lựcsử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông; Ứng xử phù hợp trong môi trường số **(Nla và NLb)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| - Năng lựchệ thống lại kiến thức đã học; Giải quyết *Tỉ lệ %* | 40% | 30% | 20% | 10% | 100% |

***II. Xây dựng đề kiểm tra:***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II- TIN HỌC 8**  (Thời gian làm bài 45’)   |  |  | | --- | --- | |  |  | | | | | | | | | | | | | | |
| TT | **Nội dung kiến thức** | **Đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức (điểm số)** | | | | | | | | **Tổng** | | **% Tổng điểm** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **VD cao** | | **Số CH** | |
| **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** |
| **1** | Chủ đề E2. Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | - Định dạng danh sách liệt kê & tiêu đề trang | 3  0,75đ |  | 4  1đ |  | 1  0,25đ |  |  |  |  |  | 8  2đ |
| - Sử dụng các bản mẫu trong tạo bài trình chiếu | 3  0,75đ |  | 3  0,75đ |  | 1  0,25đ |  |  |  |  |  | 7  1,75đ |
| - Kết nối đa phương tiện và hoàn thành trang chiếu | 1  0,25 đ | 1  1đ | 2  0,5đ |  |  |  |  |  |  |  | 4  1,75đ |
| **2** | Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Lập trình trực quan: - Thể hiện cấu trúc tuần tự | 2  0,5đ |  |  |  |  | 1  1đ |  |  |  |  | 3  1,5đ |
| - Sử dụng biến trong chương trình | 3  0,75đ |  | 3  0,75đ |  | 2  0,5đ |  |  | 1  1đ |  |  | 9  3đ |
|  | **Tổng** |  | 3 |  | 3.0 |  | 1 | 1 |  | 1 | 28 | 3 | 100**%** |
|  | **Tỉ lệ %** |  | 40% | | 30% | | 20% | | 10% | |  |  | 100% |
|  | Tỉ lệ chung % |  | 70% | | | | 30% | | | |  |  |  |

**MA TRẬN ĐẶC TẢ CHI TIẾT - KIỂM TRA GIỮA KÌ II- TIN HỌC 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TT | Chủ đề | Đơn vị kiến thức | Mức độ đánh giá | MỨC ĐỘ NHẬN THỨC | | | | | | | |
| Nhận biết | | Thông hiểu | | Vận dụng | | Vận dụng cao | |
| TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL |
| 1 | Chủ đề E2. Soạn thảo văn bản và | Định dạng danh sách liệt kê & tiêu đề | **Nhận biết:** văn bản cần định dạng kiểu danh sách liệt kê, các nút lệnh cho định dạng danh sách và tiêu đề trang  **Câu 1-3: TN**  **Thông hiểu**: các bước thực hiện định dạng danh sách liệt |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | phần mềm trình chiếu nâng cao | trang | kê, chèn tiêu đề trang trong soạn thảo văn bản và trong trình chiếu  **Câu 9-12: TN**  **Vận dụng** – Sử dụng được phần mềm soạn thảo: tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.  **Câu 13: TN** | 3 |  | 4 |  | 1 |  |  |  |
|  | Sử dụng các bản mẫu trong tạo bài trình chiếu | **Nhận biết:** các bản mẫu phù hợp cho loại văn bản trình chiếu **Câu 4-6: TN**  **Thông hiểu**: Hiểu các bản mẫu sử dụng cho từng loại văn bản khi trình chiếu  **Câu 7,13,14: TN**  **Vận dụng** – Sử dụng được phần mềm trình chiếu: định dạng nội dung hài hòa; Sử dụng được các bản mẫu  **Câu 16: TN** | 3 |  | 3 |  | 1 |  |  |  |
|  | Kết nối đa phương tiện và hoàn thành trang chiếu | **Nhận biết:**các nút lệnh cho định dạng danh sách và tiêu đề trang; các bản mẫu phù hợp cho loại văn bản trình chiếu  **Câu 8: TN, Câu 29: TL**  **Thông hiểu**: các bước thực hiện định dạng danh sách liệt kê, chèn tiêu đề trang trong soạn thảo văn bản và trong trình chiếu; Hiểu các bản mẫu sử dụng cho từng loại văn bản khi trình chiếu và kết nối đa phương tiện  **Câu 17,18: TN** | 1 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Lập trình trực quan: - Thể hiện cấu trúc tuần tự | **Nhận biết** –Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán **Câu 19,20: TN, Câu 31: TL** | 2 |  |  |  |  | 1 |  |  |
|  | Lập trình trực quan:  - Sử dụng biến trong chương trình | **Nhận biết** – Nêu được khái niệm biến, kiểu dữ liệu, biểu thức  **Câu 21-23: TN**  **Thông hiểu** – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. **Câu 24-26: TN;**  **Vận dụng** – Sử dụng được các khái niệm biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan. – Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.  – Thể hiện được cấu trúc tuần tự,sử dụng biến để tính toán ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.  **Câu 27-28: TN;**  **Vận dụng cao** –Tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.  **Câu 30: TL** | 3 |  | 3 |  | 2 |  |  | 1 |
| **Tổng** | | | | **12** | **1** | **12** |  | **4** | **1** |  | **1** |
| **Tỉ lệ %** | | | | **40%** |  | **30%** |  |  | **20%** |  | **10%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | | | **30%** | | | |

II. Đề bài kiểm tra

**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II MÔN TIN HỌC 8**

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM**

**Câu 1**: Khi trình bày nội dung dưới dạng liệt kê bằng các đoạn văn bản liên tiếp thì đầu mỗi đoạn văn ta có thể dùng?

A. Chữ số B. Chữ cái C. Kí tự D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 2:** Khi muốn tạo danh sách liệt kê dạng số thì ta chọn lệnh?

A. Bullets B. Numbering

C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

**Câu 3:** Dạng thông tin giống nhau xuất hiện ở đầu trang hoặc chân các trang được xem như là? A. Số trang B. Kí hiệu riêng của trang

C. Tiêu đề ở đầu trang, chân trang D. Đáp án khác

**Câu 4:** Mẫu định dạng được coi như là một tập hợp có?

A. Màu sắc B. Phông chữ

C. Hiệu ứng thống nhất D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 5:**  Để thêm chân trang ta chọn lệnh?

A. Footer B. Page Number C. Header D. Đáp án khác

**Câu 6:** Khi xem một bài trình chiếu, yếu tố nào thường tạo ấn tượng tốt nhất cho em?

A. Màu sắc, hình ảnh B. Hiệu ứng

C. Nội dung D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 7:** Để thay đổi bố cục của trang chiếu thì ta chọn lệnh?

A. Create

B. New

C. Layout

D. Đáp án khác

**Câu 8:** Siêu liên kết giúp người đọc?

A. Nhanh chóng mở một tài liệu liên quan B. Chuyển đến một trang web khác

C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

**Câu 9.** Khi trình bày nội dung dưới dạng liệt kê bằng các đoạn văn bản liên tiếp thì mỗi đoạn văn sẽ?

A. Giống nhau

B. Diễn đạt lặp ý

C. Diễn đạt một ý

D. Cả ba đáp án trên đều sai

**Câu 10**: Tình huống nào dưới đây ta cần trình bày thông tin dưới dạng liệt kê?

A. Trình bày nội quy lớp học B. Trình bày các vi phạm của lớp trong năm

C. Trình bày danh sách thành viên có thành tích xuất sắc nhất

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 11:** Em có thể cố định một số thông tin cần xuyên suốt cả văn bản bằng cách?

A. Sử dụng đầu trang và chân trang

B. Đính kèm tệp

C. Sử dụng hình ảnh

D. Đáp án khác

**Câu 12:**  Nhóm lệnh Header & Footer nằm trong thẻ?

A. Home

B. Data

C. Insert

D. Đáp án khác

**Câu 13:** Một bản mẫu bài trình chiếu thường bao gồm?

A. Một hiệu ứng được thiết kế sẵn theo một mục đích cụ thể

B. Một số hình ảnh được thiết kế sẵn theo một mục đích cụ thể

C. Một số trang chiếu đã được thiết kế sẵn theo một mục đích cụ thể

D. Một số nội dung được thiết kế sẵn theo một mục đích cụ thể

**Câu 14**: Em có thể làm gì trên phần mềm trình chiếu?

A. Sử dụng các bản mẫu có sẵn

B. Có thể tạo các bản mẫu tùy chỉnh của riêng mình

C. Lưu trữ, tái sử dụng và chia sẻ chúng với những người khác

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 15:** Ta có thể thay đổi điều gì của danh sách liệt kê?

A. Chuyển từ kiểu liệt kê có thứ tự sang kiểu không có thứ tự

B. Chuyển từ kiểu liệt kê không có thứ tự sang có thứ tự

C. Hủy bỏ định dạng danh sách liệt kê thành các đoạn văn bản bình thường

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 16:** Sử dụng các mẫu định dạng trong khung Themes trên dải lệnh Design giúp?

A. Định dạng bài trình chiếu hài hòa về màu sắc B. Thống nhất về phông chữ

C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

**Câu 17:** Sử dụng lệnh Hyperlink trên dải lệnh nào để gắn siêu liên kết?

A. Home

B. Page Layout

C. Insert

D. View

**Câu 18:** Trong các câu sau, câu nào sai?

A. Siêu liên kết được gắn cho một cụm từ, ảnh hoặc hình vẽ

B. Siêu liên kết được đặt trong trang chiếu để dẫn đến video hay tài liệu khác

C. Trong hộp thoại Header and Footer, tiêu đề trang chỉ có trong thẻ Notes and Hanouts

D. Khi chèn tiêu đề chân trang, số thứ tự trang sẽ tự động xuất hiện ở chân trang

**Câu 19:** Chúng ta có thể mô tả một quá trình?

1. Với tất cả các bước cùng một lúc
2. Với các bước đầu tiên
3. Với các bước lần lượt diễn ra
4. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 20**: Khi kịch bản điều khiển một nhân vật bị thay đổi thứ tự các bước trong thuật toán thì?

A.Ta sẽ nhận được một kịch bản như cũ B.Ta sẽ nhận được 1 kịch bản gần giống cũ

C.Ta sẽ nhận được một kịch bản khác D.Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 21**: Biến là?

A. Một con số

B. Một hằng số

C. Tên một vùng bộ nhớ

D. Cả ba đáp án trên đều sai

**Câu 22.** Giá trị biến có đặc điểm?

A.Được xác định B.Có thể thay đổi khi chạy chương trình

C.Cả hai đáp án trên đều đúng D.Cả hai đáp án trên đều sai

**Câu 23.**  Biến chung của các nhân vật thì ta tích vào ô?

1. Make a Variable
2. For this sprite only
3. For all sprites
4. Đáp án khác

**Câu 24.** Em có thể tạo chương trình nào từ câu sau đây: Nhân vật Mèo nói: “Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì” trong 2 giây?

1. Thêm nhân vật Hươu cao cổ vào sân khấu. Thêm khối "chờ trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với thời gian là 1.5 giây
2. Thêm nhân vật Mèo vào sân khấu. Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" và thời gian là 2 giây
3. Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với nội dung "Là uống trà nóng, Mèo ạ!" và thời gian là 2 giây
4. Đáp án khác

**Câu 25**. Lệnh set.... to.... dùng để ?

1. Tăng giá trị của biến
2. Giảm giá trị của biến
3. Gán một giá trị cho biến
4. Đáp án khác

**Câu 26**. Em có thể tạo chương trình nào từ câu sau đây:  Cả 2 nhân vật cùng cười trong 2,5 giây?

1. Thêm nhân vật Hươu cao cổ vào sân khấu. Thêm khối "chờ trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với thời gian là 1.5 giây
2. Thêm nhân vật Mèo vào sân khấu. Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" và thời gian là 2 giây
3. Thêm khối "cười trong ... giây" vào script của cả Mèo và Hươu cao cổ với thời gian là 2.5 giây
4. Thêm nhân vật Hươu cao cổ vào sân khấu. Thêm khối "chờ trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với thời gian là 1.5 giây

**Câu 27**. Thứ tự các bước trong một thuật toán quy định?

A.Số lượng các chương trình

B.Số lượng lệnh

C.Thứ tự các lệnh (hay khối lệnh) trong chương trình thể hiện thuật toán đó

D.Cả ba đáp án trên đều sai

**Câu 28**. Lệnh change.... by.... dùng để ?

A.Tăng giá trị của biến

B.Giảm giá trị của biến

C.Cả hai đáp án trên đều đúng

D.Cả hai đáp án trên đều sai

**B. PHẦN TỰ LUẬN**

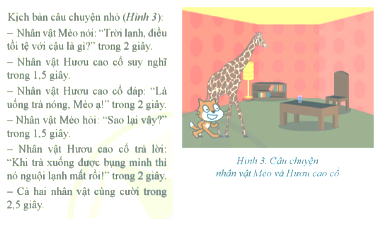
**Câu 29 (1 điểm)**:

|  |  |
| --- | --- |
| Em hãy quan sát Hình 1 ở bên, hãy cho biết bài trình chiếu đó sử dụng những định dạng đã học nào? | *Hình 1* |

**Câu 30 (1điểm):**

|  |  |
| --- | --- |
| Cho chương trình như trong Hình 2 sau. Em hãy liệt kê các bước được thực hiện trong chương trình? | *Hình 2* |

**Câu 31 (1điểm):** Em hãy viết mô tả thuật toán điều khiển nhân vật mèo và hươu cao cổ



**-------- HẾT--------**

**3.HƯỚNG DẪN CHẤM**

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm): Mỗi câu trả lời đúng 0.25 điểm**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu 1** | **Câu 2** | **Câu 3** | **Câu 4** | **Câu 5** | **Câu 6** | **Câu 7** | **Câu 8** | **Câu 9** | **Câu 10** | **Câu 11** | **Câu 12** | **Câu 13** | **Câu 14** |
| D | B | C | D | A | D | C | A | C | D | A | C | C | D |
| **Câu 15** | **Câu 16** | **Câu 17** | **Câu 18** | **Câu 19** | **Câu 20** | **Câu 21** | **Câu 22** | **Câu 23** | **Câu 24** | **Câu 25** | **Câu 26** | **Câu 27** | **Câu 28** |
| C | C | C | C | C | C | C | C | C | B | C | C | C | C |

**B. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)**

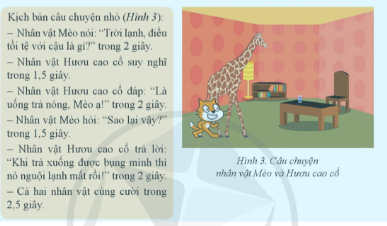
**Câu 29. (1 điểm)**

|  |  |
| --- | --- |
| Cho một số hình ảnh bên, bài trình chiếu bên sử dụng những định dạng đã học là  Định dạng màu chữ, cỡ chứ, tạo hình nền… |  |

**Câu 30 (1điểm):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tạo biến: 0.25 điểm**  **Tính chu vi và diện tích: 0.25 điểm**  **Hiển thị kết quả: 0.25 điểm**  **Lưu bài đúng yêu cầu: 0.25** |  |

**Câu 31. (1 điểm)**



**Nêu được bước thứ nhất cho 0,25 đ.**

**Nêu được bước thứ hai cho 0,25 đ.**

**Nêu được bước thứ ba cho 0,25 đ.**

**Nêu được bước thứ tư và thứ năm cho 0,25 đ.**

**Ký duyệt: 21 /3 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 24 / 3 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8E dạy ngày: /4 /2025

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

Tuần 28

**Tiết 28: BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu: SP Tin 6 Anh Nguyet + Pham Huy**

**1. Về kiến thức:** Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình Scratch.

**2. Về năng lực:**

- Phát triển NL tin học: NLa, NLd. Biểu hiện cụ thể là:

- Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề bằng cách chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính, qua đó phát triển trí tưởng tượng và óc sáng tạo.

- Rèn luyện năng lực triển khai cách giải quyết vấn đề dưới dạng thuật toán thành lời giải cụ thể dưới dạng chương trình máy tính.

- Phát triển năng lực chung: Tự chủ và tự học, Giải quyết vấn đề và sáng tạo. Biểu hiện cụ thể là:

+ Đọc sách giáo khoa, quan sát, trả lời câu hỏi, điền phiếu học tập để khám phá kiến thức.

+ Tự động khai thác được tài nguyên phục vụ học tập.

**3. Về phẩm chất:** Rèn luyện tính chăm chỉ, kiên nhẫn, cẩn thận và có trách nhiệm.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

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

- HS: SGK, vở.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động mở đầu** (5 phút)

**a. Mục tiêu**: Mục đích của hoạt động này là để HS triệu hồi (nhớ và thể hiện) lại những hiểu biết về cấu trúc rẽ nhánh trong mô tả thuật toán.

**b. Nội dung:** HĐ khởi động (SGK).

**c. Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV nêu câu hỏi hoặc yêu cầu HS đọc câu hỏi trong SGK (mục khởi động).  **Câu hỏi.** Em hãy mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất ax + b = 0 (bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, quan sát và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt câu trả lời đúng. | Câu trả lời của HS:  Bước 1. Nhập hệ số a, b.  Bước 2. Nếu (a ≠ 0): Thông báo nghiệm duy nhất là -b/a  Trái lại: Nếu b = 0: Thông báo vô số nghiệm  Trái lại: Thông báo phương trình vô nghiệm  Hết nhánh  Hết nhánh |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới** (30 phút)

**Hoạt động 2.1: THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG SCRATCH.** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** HS thể hiện được thuật toán bằng cấu trúc rẽ nhánh.

**b) Nội dung**: HS đọc sách giáo khoa mục 1 và hoàn thành phiếu học tập.

**c) Sản phẩm:** Phiếu học tập HS hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học.  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo.  - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên chốt kiến thức về cấu trúc rẽ nhánh:  + Ngôn ngữ Scratch có hai khối lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán: rẽ nhánh dạng đầy đủ và rẽ nhánh dạng khuyết.  + Cần có biểu thức logic thể hiện điều kiện rẽ nhánh.  + Chia nhỏ công việc cũng sẽ giúp chúng ta dễ dàng quản lý và kiểm tra công việc. | **1. Biểu thức kiểu số**  Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành |

**Hoạt động 2.2: THỰC HÀNH** (15 phút)

**a) Mục tiêu:**

- Một là rèn luyện cho HS tư duy chia một bài toán lớn thành những bài toán nhỏ hơn để dễ giải quyết, dễ quản lí quá trình giải quyết vấn đề;

- Hai là xác định được nhiệm vụ (nhỏ hơn bài toán Trò chơi mê cung) cần làm trong bài thực hành này phù hợp với việc sử dụng cấu trúc rẽ nhánh..

**b) Nội dung:**

- Tìm hiểu trò chơi mê cung.

- Xác định và thực hiện nhiệm vụ cần làm cho bài thực hành phù hợp với cấu trúc rẽ nhánh.

**c) Sản phẩm:** Bài thực hành của học sinh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học.  - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo.  - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích).  **\* Kết luận, nhận định**  - Mô tả như vậy có phù hợp với yêu cầu của trò chơi không.  − Có thể thể hiện trong Scratch không, cần kế thừa gì ở khối lệnh Ngọc đã viết vì khối lệnh của Tuấn kế tiếp đoạn chương trình của Ngọc (chú ý các biến Ngọc đã dùng).  − Gợi ý cụ thể về lệnh dừng trò chơi. | Bài thực hành của học sinh. |

**3. Hoạt động Luyện tập** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Giúp HS nhận biết cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ, rẽ nhánh khuyết, điều kiện rẽ nhánh.

**b) Nội dung:** Cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ, rẽ nhánh khuyết, điều kiện rẽ nhánh cần phải thể hiện bằng một biểu thức logic.

**c) Sản phẩm:** Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* Giao nhiệm vụ học tập**  Thực hiện câu hỏi tự kiểm tra trong SGK/94.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  HS hoạt động nhóm đôi làm Câu hỏi tự kiểm tra trong SGK/94;  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV gọi 2 nhóm báo cáo kết quả và nêu cách thực hiện.  **\* Kết luận, nhận định**  GV đưa ra các nhận xét về kết quả và cách làm của các nhóm báo cáo. | Bài tập của học sinh đã hoàn thành.  Bài thực hành của học sinh |

**4. Hoạt động Vận dụng** (10 phút)

**a) Mục tiêu:** HS vận dụng biểu thức trong Scratch vào chương trình theo yêu cầu ở bài tập phần Vận dụng (SGK/94).

**b) Nội dung:** Bài tập trong phần vận dụng của SGK/94.

**c) Sản phẩm:** Bài thực hành của học sinh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  Thực hiện bài tập vận dụng trong SGK trong 10 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  Mỗi HS thực hiện trên văn bản đã chuẩn bị sẵn.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn…  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV đưa ra các nhận xét về kết quả bài tập vận dụng của cả lớp.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét về tiết học.  - GV chính xác hoá các câu trả lời của HS.  - GV chốt kiến thức. | Bài thực hành của học sinh.  VD: Nếu X là "3 678 giây” thì kết quả cần thông báo ra mán hình là 1 giờ 1 phút 18 giây". |

**Hướng dẫn học ở nhà:**

- Trả lời câu hỏi tự kiểm tra SGK/91.

- Đọc kỹ phần ghi nhớ cuối SGK/91.

- Tìm hiểu trước Bài 5 “Thể hiện cấu trúc lặp trong chương trình”.

**Ký duyệt: 28 /3 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 24 /3 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8E dạy ngày: /4 /2025

Tuần 29

**Tiết 29: BÀI 5: THỂ HIỆN CẤU TRÚC LẶP TRONG CHƯƠNG TRÌNH**

**I. Mục tiêu:**

**1. Về kiến thức:**

- Thể hiện được trong chương trình Scratch có hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước.

**2. Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung:**

**- Năng lực tự chủ và tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp.

**- Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh có khả năng hoạt động nhóm để hoàn thành các nhiệm vụ học tập.

**- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra thêm một số ví dụ về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong chương trình Scratch.

**– Năng lực A (NLa):** HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập Scratch phục vụ cho việc lập trình.

**- Năng lực C (NLc):** Bước đầu có tư duy về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong chương trình Scratch.

**Năng lực D (NLd):** Học sinh sử dụng được phần mềm Scratch

**3. Về phẩm chất:**

**- Chăm chỉ:** Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

**- Trách nhiệm:** Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:** Kế hoạch bài dạy, máy tính, máy chiếu

**2. Học sinh:** SGK, bảng phụ, bút lông

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động Mở đầu** (5 phút)

**a) Mục tiêu:** Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh đi vào tìm hiểu bài mới.

**b) Nội dung:** HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra.

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\*GV giao nhiệm vụ học tập:**  GV yêu cầu HS thảo luận cặp đôi trong vòng 3 phút trả lời câu hỏi sau:  Khi nào trong mô tả thuật toán cần dùng cấu trúc lặp ?  Nếu em đã từng tạo chương trình Scratch có thể hiện cấu trúc lặp thì đó là tình huống nào?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các cặp đôi hoạt động, hỗ trợ các cặp đôi khi gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động. Gọi đại diện 1 vài cặp đôi báo cáo kết quả hoạt động, các nhóm còn lại theo dõi nhận xét.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. | + Trong mô tả thuật toán ta cần dùng cấu trúc lặp khi thể hiện một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần có thể biết trước hoặc không biết trước.  + Tình huống: Tính tổng các số từ 1 đến 10. |

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức** (30 phút)

**Hoạt động 2.1: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần** lặp (15 phút)

**a) Mục tiêu:** Biết thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp.

**b) Nội dung:** Khám phá cách thể hiện cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp trong Scratch.

**c) Sản phẩm:** Câu trả lời của HS nêu được các thao tác thể hiện cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp trong Scratch.

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - Yêu cầu HS quan sát Hình 1a và Hình 1b (sgk, trang 96).  - Yêu cầu HS trả lời các câu hỏi sau:  ?1. Khối lệnh thể hiện cấu trúc lặp nằm trong nhóm lệnh nào của Scratch?  ?2. Ở Hình 1b, số lần lặp bao nhiêu? Lặp đi lặp lại những thao tác nào?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS làm việc cá nhân: Quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - 1 HS trả lời câu hỏi.  - HS khác nhận xét, bổ sung.  - GV nhận xét, đánh giá kết quả của HS.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt kiến thức: Để thể hiện việc một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần lặp đã xác định trước, ta chọn khối lệnh trong nhóm Control của Scratch.  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - Yêu cầu HS quan sát Hình 2 (sgk, trang 96) và thảo luận nhóm cặp đôi trong 3 phút trả lời câu hỏi sau:  ? Ở Hình 2 cho biết chương trình thực hiện nhiệm vụ gì?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có).  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  - GV chốt kiến thức: Chương trình ở Hình 2 thực hiện tính tổng các số từ 1 đến 30. | **1. Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp**  + Khối lệnh lặp trong Scratch (trong nhóm Control):  **OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0=**  → Thực hiện lặp đi lặp lại 10 lần 3 thao tác:  + Nhân vật thay đổi trang phục  + Chờ 1 giây  + Nhân vật dịch chuyển 5 đơn vị (theo trục x)  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0=  Chương trình thực hiện tính tổng các số từ 1 đến 30 |

**Hoạt động 2.2: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp** (15 phút)

**a) Mục tiêu**: Biết thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp.

**b) Nội dung**: Khám phá cách thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong Scratch.

**c) Sản phẩm**: Câu trả lời của HS nêu lên được các thao tác thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong Scratch.

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| **Hoạt động nhóm**  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1:**  - Yêu cầu HS n/c nội dung trong sgk, quan sát Hình 3a, Hình 3b, Hình 4a, Hình 4b và thảo luận nhóm trong 4 phút trả lời các câu hỏi sau:  ?1. Trong hình 3a và 4a có mấy khối lệnh thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp? Là khối lệnh nào?  ?2. Ở Hình 3b, điều kiện dừng lặp là gì?  ?3. Số lần lặp ở Hình 4b?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra, trao đổi hỗ trợ nhau.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện nhóm nhanh nhất lên báo cáo kết quả hoạt động.  - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.  - GV nhận xét chung và chốt kiến thức:  + Scratch cung cấp 2 khối lệnh khác nhau để thể hiện các cấu trúc lặp với số lần không biết trước. Lặp cho đến khi điều kiện dừng lặp được thõa mãn và lặp vô hạn.  + Điều kiện dừng lặp phải được thể hiện bằng một biểu thức logic. Khi biểu thức này nhận giá trị đúng thì việc lặp lại sẽ dừng.  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2:**  - GV trình chiếu phiếu học tập yêu cầu HS thực hiện theo nhóm bàn ngồi học nối mỗi *mô tả thuật toán* ở cột bên trái (cột A) với một đoạn *chương trình Scratch* tương ứng ở cột bên phải (cột B) trong 4 phút.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  **\* Báo cáo, thảo luận:** GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của nhóm HS.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. | + Trong hình 3a và 4a có hai khối lệnh lặp với số lần không biết trước là repeat until và forever  + Ở hình 3b điều kiện dừng lặp là nhập đúng mật khẩu “ Tinhoc8” thì dừng  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0=  + Số lần lặp ở hình 4b là lặp vô hạn lần. Khối lệnh trong khung lặp mãi mãi, muốn dùng vòng lặp này phải dùng lệnh **stop this script** trong nhóm **Control**.  **Đáp án:**  1-c; 2-d; 3-d; 4-b. |

**3. Hoạt động Luyện tập** (9 phút)

**a) Mục tiêu:** Củng cố kiến thức về hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần lặp biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước thông qua các bài tập.

**b) Nội dung:** Vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập 1, 2 SGK T 97-98.

**c) Sản phẩm:** Bài làm của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | **Dự kiến sản phẩm** |
| --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - Yêu cầu HS nghiên cứu làm bài tập 1 (sgk, trang 97).  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Làm việc nhóm bàn trong 3 phút và thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - HS đã thực hiện được thì tổ chức để hướng dẫn cho HS khác.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  -HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có).  **\*Kết luận, nhận định:** GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng.  **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - Yêu cầu HS làm bài tập 2 (sgk, trang 98). Dựa vào gợi ý SGK  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS: Làm việc nhóm bàn trong 3 phút và thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.  - HS đã thực hiện được thì tổ chức để hướng dẫn cho HS khác.  - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có).  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng. | **Bài 1.** SGK T97  + Các câu lệnh:  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0=  **Bài 2.** SGK T98  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= |

**4. Hoạt động Vận dụng** (3 phút)

**a) Mục tiêu:** Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về về hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần lặp biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước làm bài tập vận dụng.

**b) Nội dung:** HS thực hành theo yêu của bài tập vận dụng.

**c) Sản phẩm:** Bài làm của các nhóm HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

| **Hoạt động của GV và HS** | | **Dự kiến sản phẩm** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  Theo một mẫu mô tà cầu trúc lặp đã học ở lớp 6, bạn Quân mô tả một thuật toán như ở Hình 7. Em hãy thể hiện thuật toán này bằng một chương trình Scratch.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện niệm vụ tại nhà và nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Các nhóm thảo luận và trình bày trong buổi học sau.  **\* Kết luận, nhận định**  - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm ở nhà đã nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. | | Chương trình:  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= | | |
| **Hướng dẫn học ở nhà:**  1- Làm phần câu hỏi tự kiểm tra và bài tập trong sách bài tập  2- Chuẩn bị bài mới, nghiên cứu trước nội dung Bài 6:ID16 2022 TIN7KNTT STT 40 **“Thực hành tìm và sửa lỗi”**    **PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1** | | | | |
| **Mô tả thuật toán** | | | **Đoạn chương trình Scratch** | |
| 1) Lặp cho đến khi chạm vào con trỏ chuột  - Di chuyển 10 bước.  - Xoay nhân vật 90o ngược chiều kim đồng hồ. | | | **a)**  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= | |
| 2) Lặp lại cho đến khi chú mèo chạm vào cạnh của sân khấu.  - Chú mèo di chuyển 10 bước và kêu "meo".  - Hiển thị kết quả trong 1 giây. | | b)  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= | | |
| 3) Lặp 5 lần  - Chú mèo di chuyển 10 bước  - Chú mèo kêu "meo".  - Hiển thị kết quả trong 1 giây. | | c)  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= | | |
| 4) Lặp 10 lần  - Nhập một số từ bàn phím.  - Nếu là số chia hết cho 2 thì Đếm = Đếm + 1  - Thông báo số lượng số chia hết cho 2. | | d)  OPL20U25GSXzBJYl68kk8uQGfFKzs7yb1M4KJWUiLk6ZEvGF+qCIPSnY57AbBFCvTW2023.11.11+K4lPs7H94VUqPe2XwIsfPRnrXQE//QTEXxb8/8N4CNc6FpgZahzpTjFhMzSA7T/nHJa11DE8Ng2TP3iAmRczFlmslSuUNOgUeb6yRvs0= | | |

**PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2**

****

**Ký duyệt: 4 /4 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 30 / 3 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8C dạy ngày: /4 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 4 /2025

Tuần 30

**Tiết 30: BÀI 6. THỰC HÀNH TÌM VÀ SỬA LỔI**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**: *Sau hoạt động này, HS sẽ:*

- Nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình.

- Thực hiện được chia nhỏ công việc để tìm lỗi.

- Tìm và sửa lỗi được một vài chương trình Scratch.

**2. Năng lực**:

***Năng lực chung***:

- Tự chủ và tự học: chủ động, tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập và trong cuộc sống; vận dụng một cách linh hoạt những kiến thức, kĩ năng đã học về Scratch để giải quyết những vấn đề trong tình huống mới;

- Giao tiếp và hợp tác: biết trình bày ý tưởng, thảo luận những vẫn đề của bài học, thực hiện có trách nhiệm các phân việc của cá nhân và phối hợp tốt với các thành viên trong nhóm.

***Năng lực riêng***:

- Năng lực giải quyết vấn đề: tìm và sửa lỗi chương trình.

- Tổ chức và trình bày thông tin: thực hiện được 1 chương trình scratch hoàn chỉnh

**3. Phẩm chất**

* Nhân ái: HS biết yêu thương quý trọng bạn bè, thầy cô
* Trung thực: HS thể hiện đúng cảm xúc của bản thân khi tìm hiểu về bài học
* Trách nhiệm: HS có ý thức trong các hoạt động nhóm.. Có trách nhiệm giữ gìn, bồi đắp tình cảm yêu mến bạn bè, kính trọng thầy cô yêu quý trường lớp.
* Chăm chỉ: có ý thức về nhiệm vụ học tập và việc vận đụng kiến thức, kĩ năng đã học về scratch vào thực hiện tìm và sửa lỗi chương trình.

**II.THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với GV:**

* Giáo án, SGK, SGV
* Hình ảnh liên quan đến chủ đề bài học
* Máy tính, máy chiếu hoặc tivi (nếu có)
* Trò chơi “ Hái hoa dân chủ”.
* Phiếu học tập:

**Phiếu học tập 1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Câu hỏi | Trả lời |
| 1.Quan sát hình 1.a cho biết: Chương trình bạn Ngọc đã viết nhằm thực hiện các khối công việc nào? |  |
| 2. Khi chạy thử chương trình em thấy nhân vật Mèo thực hiện được đến những bước nào? Lệnh đó có được thực hiện đúng như mong muốn không? |  |
| 3.Bắt đầu từ khối lệnh nào. chương trình gặp phải sự cố không mong muốn? |  |
| 4.Quan sát biến T trong màn hình khi gặp lỗi và biến n chạy tới giá trị âm, em nghĩ tới lỗi có thể xảy ra ở đâu? |  |

**Phiếu học tập 2:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Các khối lệnh trong bài** | **Lỗi** | **Cách sửa** |
| Khối lệnh giới thiệu phép toán |  |  |
| Khối lệnh thực hiện tính toán |  |  |
| Khối lệnh đưa ra kết quả |  |  |

**2. Đối với HS:**

* SGK, SBT tin học 8 cánh diều.
* Tìm hiểu nội dung trước khi đến lớp.

**III. TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG**

**1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU** (5 phút)

**a. Mục tiêu**: GV tạo không khí hào hứng, sôi động cho HS trước khi bước vào bài học.

**b. Nội dung**: GV tổ chức cho HS chơi trò chơi.

**c. Sản phẩm**: câu trả lời của học sinh

**d. Tổ chức thực hiện**:

**Bước 1. GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- Gv tổ chức cuộc thi “ Ai nhanh trí hơn?”.

Luật chơi: HS trả lời đúng, hs đó sẽ được nhận quà.

- Gv chiếu câu hỏi:

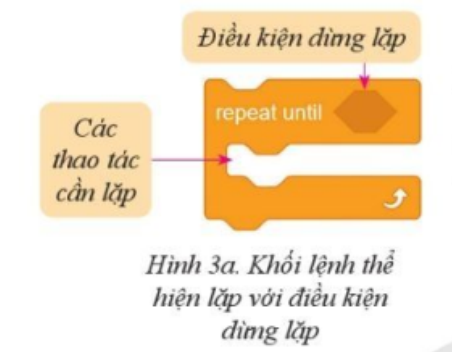
*Câu 1:* Để thể hiện việc một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần lặp đã xác định trước, ta chọn khối lệnh nào?

*Đáp án*: Repeat trong nhóm Control.



Câu 2: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp, ta chọn khối lệnh nào?

*Đáp án:* Repeat Until trong nhóm Control.



**Bước 2. HS thực hiện nhiệm vụ học tập**: HS thực hiện trò chơi

**Bước 3. Báo cáo, đánh giá kết quả hoạt động, thảo luận:** Hs trả lời câu hỏi

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV nhận xét và dẫn dắt HS vào nội dung bài mới: Khi viết xong các chương trình, thường có lỗi xảy ra làm cho chương trình không chạy? Vậy nếu xảy ra lỗi chúng ta sẽ làm gì? => Bài 6: Thực hành tìm và sửa lỗi.

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC** (20 phút).

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về lý do tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi**

**a. Mục tiêu**: Hs biết được tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi chương trình

**b. Nội dung**: GV tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ:

- Hoạt động nhóm đôi trả lời câu hỏi:

Câu 1: Vì sao cần phải gỡ lỗi?

Câu 2: Nêu một số cách gỡ lỗi?

**c. Sản phẩm**: câu trả lời, kiến thức của học sinh, kết quả thảo luận nhóm.

**d. Tổ chức thực hiện**:

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  Gv yêu cầu hs tìm hiểu thông tin SGK.  - Hoạt động nhóm đôi trả lời câu hỏi:  Câu 1: Kể các lỗi thường gặp khi lập trình Scratch  Câu 2: Vì sao cần phải gỡ lỗi? Nêu một số cách gỡ lỗi?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS thảo luận  - GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  **-** Gv mời đại diện nhóm trả lời và nhận xét  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV kết luận:  ***Câu 1:***  + Lỗi không hiển thị kết quả như mong muốn.  + Điều kiện kết thúc vòng lặp sai  …  ***Câu 2:***  • Chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug).  • Một số cách gỡ lỗi:  - Đọc và kiểm tra chương trình  - Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì?  - Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn. | **1.Tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi**   * Chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug). * Một số cách gỡ lỗi:   - Đọc và kiểm tra chương trình  - Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì?  - Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn. |

**Hoạt động 2. Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình giá trị biểu thức**

**a. Mục tiêu**:

- HS nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình

- Tìm và sửa lỗi được một vài chương trình Scratch

**b. Nội dung**: GV tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ: Thảo luận thực hiện yêu cầu.

**c. Sản phẩm**: HS tiếp nhận và hoàn thành nhiệm vụ, rút ra được một số kết luận về việc tìm và sửa lỗi chương trình

**d. Tổ chức thực hiện**:

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| ***\*Nhiệm vụ 1. Chạy chương trình và quan sát thử***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:** Gv giao nhiệm vụ cho học sinh thực hiện yêu cầu hoạt động nhóm đôi :   * Gõ chương trình vào máy * Hoàn thành phiếu học tập số 1     **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS suy nghỉ  - GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  **-** Gv mời các nhóm nộp phiếu học tập và báo cáo.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV kết luận: Gv tổng hợp kết quả các phiếu học tập và nhận xét  ***\*Nhiệm vụ 2: Thực hiện thêm các khối lệnh kèm độ trễ đưa ra kết quả của từng bước lặp để xác định bước nào gây lỗi.***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  Gv yêu cầu hs thực hiện theo nhóm theo máy: Em cũng có thể thêm các khối lệnh kèm độ trễ đưa ra kết quả của từng bước lặp để xác định bước nào gây lỗi:    **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**: Hs thực hành trên máy và tìm lỗi  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận:**  GV mời một số đại diện các nhóm trả lời.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV tổng hợp và chốt kiến thức  ***\* Nhiệm vụ 3. Thực hành xác định lỗi***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  Gv: Yêu cầu hs thực hiện nhóm đôi thảo luận thực hiện các nhiệm vụ sau hoàn thành phiếu học tập số 2:  Nhằm xác định lỗi một cách dễ dàng hơn, hãy thực hiện: tách ba khối lệnh tương ứng với ba công việc nói trên như ở hình 2a, 2b, 2c. Chạy thử 3 khối.        **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**: Hs thảo luận theo nhóm  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận:** GV mời một số đại diện các nhóm trả lời theo phiếu học tập  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  GV tổng hợp và chốt kiến thức trên phiếu học tập số 2  ***\* Nhiệm vụ 4. Thực hành sửa lỗi***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:**  Gv yêu cầu hs thực hiện sửa lỗi theo phiếu học tập số 2  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**: Hs thực hành trên máy  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận:**  GV mời một số đại diện các nhóm giới thiệu sản phẩm  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV tổng hợp và chốt kiến thức | * 1. **Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình trình giá trị biểu thức**   *Nhiệm vụ: Bạn Ngọc tạo chương trình như ở hình 1a (được lưu trong tệp bai6\_Thuchanh1.sb3) để giúp nhân vật Mèo thực hiện phép tính và đưa ra kết quả của biểu thức sau:*    *Tuy nhiên khi chạy chương trình, nhân vật mèo không chạy thông báo nào. Em hãy giúp bạn Ngọc:*  *- Xác định nguyên nhân gây lỗi*  *- Chỉnh sửa chương trình (hình 1) nhân vật Mèo đưa ra kết quả* |

**Kết quả phiếu học tập 1:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu hỏi** | **Trả lời** |
| 1. Quan sát hình 1.a cho biết: Chương trình bạn Ngọc đã viết nhằm thực hiện các khối công việc nào? | 1. Giới thiệu phép toán  2. Thực hiện tính toán  3. Đưa ra kết quả |
| 1. Khi chạy thử chương trình em thấy nhân vật Mèo thực hiện được đến những bước nào? Lệnh đó có được thực hiện đúng như mong muốn không? | Bước cuối cùng |
| 1. Bắt đầu từ khối lệnh nào. chương trình gặp phải sự cố không mong muốn? | Khối lệnh thứ 2, thực hiện tính toán. |
| 1. Quan sát biến T trong màn hình khi gặp lỗi và biến n chạy tới giá trị âm, em nghĩ tới lỗi có thể xảy ra ở đâu? | T = infinity lỗi chia cho 0  Do lệnh giảm n được thực hiện trước |

**Kết quả phiếu học tập 2:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Các khối lệnh trong bài | Lỗi | Cách sửa |
| Khối lệnh giới thiệu phép toán | Không lỗi |  |
| Khối lệnh thực hiện tính toán | Lỗi:  T=infinity (vô cùng, lỗi thực hiện phép chia cho 0)  Lệnh n giảm thực hiện trước sẽ thiếu mất số hạng | Đổi lệnh cộng thêm T lên trước lệnh giảm n  Điều kiện: n<2 |
| Khối lệnh đưa ra kết quả | Chỉ thấy kết quả ở lệnh cuối cùng | Thêm thời gian chờ để nhìn thấy kết quả hiển thị ở các lệnh phía trên |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** (10 phút).

**a. Mục tiêu:**HS cũng cố kiến thức đã tìm hiểu.

**b. Nội dung:**HS chơi trò chơi “Hái hoa dân chủ”



**c. Sản phẩm học tập:**Câu trả lời của HS.

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| - Giáo viên phụ trách cho học sinh thực hiện trò chơi.  - Hs tham gia đầy đủ.  Câu 1: Tại sao phải tìm và sửa lỗi chương trình Scratch?  Câu 2: Gỡ lỗi (Debug) là gì?  Câu 3: Biểu thức đúng khi nào?  Câu 4: Sau khi gỡ lỗi xong chúng ta cần lưu lại bài. Đúng hay sai?  Câu 5: Một số cách gỡ lỗi là:  A. Đọc và kiểm tra chương trình  B. Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì?  C. Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn.  D. tất cả đúng | Câu 1: Vì chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Nên phải tìm nguyên nhân lỗi và sửa lỗi  Câu 2: Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug).  Câu 3: Biểu thức chỉ đúng khi a có giá trị a nhỏ hơn 9 và lớn hơn 1  Câu 4: Đúng  Câu 5: D. tất cả đúng |

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG** (10 phút).

**a. Mục tiêu:** Giúp học sinh vận dụng kiến thức đã học thực hiện các yêu cầu

**b. Nội dung:**HS thực hiện gỡ lỗi chương trình ở nhà

**c. Sản phẩm học tập:**kết quả bài tập của học sinh

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1. GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:**GV: yêu cầu hs thực hiện viết chương trình tính tổng các số T=1+2+3+…+100  **Bước 2. HS thực hiện nhiệm vụ học tập:**  HS thực hiện nhiệm vụ đã giao ở nhà  **Bước 3. Báo cáo, đánh giá kết quả hoạt động, thảo luận:**  Báo cáo kết quả vào tiết học tiếp theo |  |

**HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Thực hiện phần vận dụng.
* Chuẩn bị nội dung bài 7

**Ký duyệt: 11 / 4/2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 7 / 4 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 4 /2025

Tuần 31

**Tiết 31: BÀI 7. THỰC HÀNH TỔNG HỢP.**

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

- Học sinh tạo được trò chơi mê cung ở mức đơn giản.

- Sử dụng được cấu trúc lặp, rẽ nhánh, biến, biểu thức trong chương trình Scratch.

**2.Về năng lực:**

***a) Năng lực chung:***

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận trong nhóm để thực hiện các nhiệm vụ học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực hành, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong bài thực hành nhóm.

***b) Năng lực riêng:***

- Hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề.

- Tổ chức và trình bày thông tin.

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

- GV: Tạo sẵn mê cung.

- HS: Bài tập điều khiển Robot di chuyển và xử lí khi chạm tường mê cung ở bài 5.

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động Mở đầu** ( 5 phút).

a) Mục tiêu:HS xác định được nhiệm vụ của mỗi nhóm là tạo chương trình điều khiển trò chơi con bọ, điều khiển nhân vật con bọ. tờ đã được chỉnh sửa từ các tiết học trước.

b) Nội dung: Học sinh đưa ra được các phương án điều khiển con bọ

c) Sản phẩm: Kết quả của nhóm

d) Tổ chứcthực hiện:

**-** GV giao nhiệm vụ cho các nhóm từ sản phẩm đã chỉnh sửa được tạo ra bởi các bài học trước.

**-** H S đọc tiêu chí đánh giá sản phẩm.

**-** Hs thảo luận đưa ra cách giải quyết đường đi của con bọ, vị trí bánh và đường đi của Robot.

**-** GV nhận xét và góp ý

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức** (21 phút).

**a) Mục tiêu:**

Hs sử dụng kết quả bài học hôm trước của trò chơi mê cung để thao tác nhóm thực hiện nhiệm vụ.

**b) Nội dung:**

Hs thực hành Trò chơi mê cung

**c) Sản phẩm:**

Kết quả thực hành của học sinh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

- HS hoạt động theo nhóm 4hs thực hành tạo một sản phẩm.

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

- GV tổng hợp kết quả của các nhóm.

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

**3.Hoạt động 3,4: Luyện tập - Vận dụng:** (19 phút).

Thực hiện lồng ghép trong hoạt động 2.

**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM TRÒ CHƠI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Tốt** | **Khá** | **Trung bình** | **Yếu** |
| **NỘI DUNG** | - Mê cung hoàn chỉnh, robot di chuyển không xuyên tường . Nếu chạm tường robot về vị trí xuất phát.  - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất  - Có con bọ cản đường.  - Nháy chuột vào vị trí bất kì robot vẫn có thể đi qua. | - Mê cung hoàn chỉnh, robot di chuyển không xuyên tường . Nếu chạm tường robot về vị trí xuất phát.  - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất  - Có con bọ cản đường. | - Có mê cung, robot di chuyển.  - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất  . | - Có mê cung, robot không di chuyển.  - Bánh không ở vị trí trung tâm mê cung. |

**Ký duyệt: 18 / 4/2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 13 / 4 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 4 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 4 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 4 /2025

**CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC**

**TIN HỌC VÀ NGÀNH NGHỀ**

Tuần 32

**Tiết 32: BÀI 1. TIN HỌC VÀ ỨNG DỤNG**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:** *Học xong bài này, HS sẽ:*

- Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.

- Nêu được tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.

**2. Về năng lực:**

***Năng lực chung:***

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

***-*** *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

***Năng lực riêng:***

- Phát triển năng lực tự học, tự tìm hiểu thông tin về vai trò và ứng dụng của tin học trong đời sống hằng ngày

- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.

- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

**3. Về phẩm chất:**

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo

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

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- GV: SGK, SGV. Hình ảnh, video, thiết bị số liên quan tới ứng dụng của tin học với các linh nghề nghiệp khác nhau.

- HS: Tìm hiểu trước về nghề nghiệp họ đang làm và một số ngành nghề thuộc lĩnh vực Tin học, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. Hoạt động Mở đầu** (6 phút).

a) Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.

c) Sản phẩm học tập: HS trả lời được câu hỏi

d) Tổ chức thực hiện:

*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập*

GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh, video về vai trò, một số ứng dụng và ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học sau và trả lời câu hỏi: Theo em, tại sao cần học môn Tin học?

*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập*

- HS trả lời câu hỏi

- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi:

- Hỗ trợ trong học tập và nghiên cứu: Khi học môn Tin học, bạn sẽ học được cách sử dụng các công cụ và phần mềm để tìm kiếm và phân tích thông tin. Điều này sẽ giúp bạn tìm kiếm và tìm hiểu các kiến thức cần thiết cho học tập và nghiên cứu.

- Tạo điều kiện cho việc làm và sự nghiệp: Hiện nay, các công ty và tổ chức đang chuyển sang sử dụng công nghệ kỹ thuật số để quản lý và phát triển. Khi bạn có kiến thức về Tin học, bạn có thể tạo điều kiện thuận lợi cho việc xin việc và phát triển sự nghiệp trong các lĩnh vực liên quan đến công nghệ.

- Tăng khả năng giải quyết vấn đề: Khi học Tin học, bạn sẽ học cách giải quyết các vấn đề và tìm kiếm thông tin một cách nhanh chóng và hiệu quả.

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

*Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập*

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: Vậy các em có biết vai trò của môn Tin học và ứng dụng tin học để làm những việc gì không? chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Bài 1: Tin học và ứng dụng**

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức** (20 phút).

**Hoạt động 2.1: Tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin**

**a) Mục tiêu:**

- Nhận biết được tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin

- Hướng HS tới nhu cầu học môn Tin học để hỗ trợ học tập và định hướng nghề nghiệp sau này.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/105 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS nêu và ghi được vào vở về vai trò của môn Tin học

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.105 thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau:  Câu 1: Em hãy kể tên một vài thiết bị số và phần mềm thông dụng?  Câu 2: Em hãy kể tên một số lĩnh vực, nghề nghiệp, dịch vụ thuộc lĩnh vực tin học?  Câu 3: **Em hãy nêu tên một nghề cần dùng đến máy tính và nói rõ dùng máy tính để làm gì**  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.105 và trả lời câu hỏi.  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận:  - GV chuyển sang nội dung mới. | **1. Tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin**  \*KL: Học môn Tin học các em được phát triển năng lực tin học để thích ứng với xã hội hiện đại, được chuẩn bị những khả năng cho học tập và làm việc trong tương lai.  \* **Hoạt động:**  - Một trong những nghề cần dùng đến máy tính phổ biến hiện nay là nghề lập trình viên.  - Lập trình viên là người thiết kế và phát triển các ứng dụng, phần mềm, trang web và các sản phẩm kỹ thuật số khác sử dụng máy tính. Để thực hiện công việc này, lập trình viên sử dụng các ngôn ngữ lập trình và các công cụ phần mềm để tạo ra sản phẩm kỹ thuật số.  - Máy tính là công cụ cần thiết để lập trình viên thực hiện công việc của họ. Nó được sử dụng để viết, thử nghiệm, kiểm tra và triển khai mã lập trình, quản lý dữ liệu và tương tác với các thành phần khác trong quá trình phát triển sản phẩm kỹ thuật số. Máy tính cũng giúp lập trình viên tối ưu hóa quy trình làm việc và tăng hiệu quả công việc của họ. |

**Hoạt động 2.2. Ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả**

**a) Mục tiêu:**

- HS hiểu được ứng dụng tin học để tăng năng suất lao động, hỗ trợ sáng tạo, nâng cao chất lượng cuộc sống.

- HS nêu được tên một số nghề có ứng dụng tin học và một số thiết bị số hỗ trợ nâng cao chất lượng cuộc sống.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/106;107 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS nêu và ghi được vào vở tên một số ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 2 – SGK tr.106;107 và thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau:  Câu hỏi: Hãy kể tên một số ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả, ví dụ:  - Ứng dụng tin học tăng năng suất lao động?  - Ứng dụng tin học để hỗ trợ sáng tạo?  - Ứng dụng tin học để hỗ trợ mọi người nâng cao chất lượng cuộc sống?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.106;107 và trả lời câu hỏi.  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận:  - GV chuyển sang nội dung mới. | **2. Ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả**  - Ứng dụng tin học tăng năng suất lao động: sử dụng máy tính như công cụ lao động để làm việc nhanh hơn, dễ hơn  - Ứng dụng tin học để hỗ trợ sáng tạo  - Ứng dụng tin học để hỗ trợ mọi người nâng cao chất lượng cuộc sống |

**Hoạt động 2.3. Một số nghề ứng dụng tin học**

**a) Mục tiêu:**

- Nhận biết được một số ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao. Một số ngành nghề thu hút nhiều nhân lựcliên quan đến tin học, nghề có ứng dụng tin học để sáng tạo

- Hướng HS tới một số công việc đặc thù của mỗi ngành nghề (thông qua những ví dụ về ứng dụng tin học).

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS đọc thông tin SGK/107 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao, nghề yêu cầu sử dụng phần mềm chuyên dụng, nghề có ứng dụng tin học để sáng tạo

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin SGK/107 và trả lời các câu:  Câu hỏi: Em hãy nêu những ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao, những công việc nào cần phải sử dụng phần mềm chuyên dụng?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.107 và đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về một số nghề ứng dụng tin học  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận:  - GV chuyển sang nội dung Luyện tập. | **3. Một số nghề ứng dụng tin học**  \*KL: Có rất nhiều nghề thuộc hầu hết các lĩnh vực đều liên quan đến ứng dụng tin học như: Hành chính văn phòng, Kế toán, Giáo viên, Kĩ thuật xây dựng, Thiết kế công nghiệp, … |

**3. Hoạt động Luyện tập** (13 phút).

**a) Mục tiêu:** củng cố kiến thức về ứng dụng tin học và một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS trả lời hai câu hỏi phần luyện tập SGK/107. Nêu lại kiến thức trọng tâm của bài học

**c) Sản phẩm học tập:** HS đưa ra câu trả lời của mình.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin bài tập phần luyện tập SGK/107 và hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau:  *Câu 1:* **Em hãy nêu một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc**  *Câu 2:* **Em hãy kể tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học**  Câu 3: Nêu kiến thức trọng tâm của bài học này  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV gọi HS trình bày.  - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận  - GV chuyển sang nội dung Vận dụng. | **4. Luyện tập**  **Câu 1: Em hãy nêu một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc**  - Kế toán: Ứng dụng phần mềm kế toán và các công cụ khác sẽ giúp kế toán viên tổ chức và phân tích dữ liệu tài chính một cách nhanh chóng và chính xác hơn.  - Quản lý dự án: Sử dụng phần mềm quản lý dự án để lập kế hoạch, phân công và giám sát tiến độ sẽ giúp các nhà quản lý dự án đạt được các mục tiêu và thành công trong công việc của họ.  - Marketing: Sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu và quản lý khách hàng giúp các nhà tiếp thị nắm bắt được thông tin về khách hàng và tăng hiệu quả trong việc tạo ra các chiến dịch quảng cáo và tiếp thị.  - Thiết kế đồ họa: Sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa sẽ giúp các nhà thiết kế tạo ra các sản phẩm đồ họa chất lượng cao một cách nhanh chóng và dễ dàng.  - Y tế: Sử dụng hồ sơ bệnh nhân điện tử và các công nghệ y tế khác giúp các chuyên gia y tế quản lý thông tin về bệnh nhân và chẩn đoán bệnh nhanh chóng hơn.  **Câu 2: Em hãy kể tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học**  Một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học là Hành chính văn phòng, Kế toán, Kĩ thuật sửa chữa và lắp ráp máy tính, đồ họa, thiết kế kiến trúc, … |

**4. Hoạt động Vận dụng** (6 phút).

**a) Mục tiêu:** HS vận dụng các kiến thức bài học nếu quan điểm cá nhân về sự cần thiết phải học môn Tin học và ứng dụng tin học trong các nghề nghiệp

**b) Nội dung:** bài tập phần vận dụng SGK/T.107.

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

**d) Tổ chức thực hiện:**

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

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

**Ký duyệt: 25 / 4 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: 21 / 4 /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / /2025. Lớp 8B dạy ngày: / /2025

Lớp 8C dạy ngày: / /2025. Lớp 8D dạy ngày: / /2025

Lớp 8E dạy ngày: / /2025

Tuần 33

**Tiết 33: BÀI 2. TIN HỌC VÀ CÁC NGÀNH NGHỀ**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học.

- Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.

**2. Về năng lực:**

***Năng lực chung:***

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

***-*** *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

***Năng lực riêng:***

- Phát triển năng lực tự học, tự tìm hiểu thông tin về một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh hoạ.

- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.

- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

**3. Về phẩm chất:**

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo

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

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- GV: SGK, SGV. Hình ảnh, video liên quan tới ứng dụng của tin học với các nghề nghiệp khác nhau.

- HS: Tìm hiểu trước (ví dụ hỏi bố mẹ) về nghề nghiệp họ đang làm và một số ngành nghề thuộc lĩnh vực Tin học, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. Hoạt động Mở đầu** (5 phút).

**a) Mục tiêu:** Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời được câu hỏi

**d) Tổ chức thực hiện:**

*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập*

- GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh, video về một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học sau và trả lời câu hỏi: Em hãy nêu những nghề thuộc lĩnh vực tin học mà em biết?

*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập*

- HS trả lời câu hỏi

- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: Phân tích hệ thống, Lập trình máy tính, Quản trị hệ thống, Quản trị mạng, Xử lí dữ liệu,…

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

*Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập*

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: Vậy các em có biết Tin học và các ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học là những ngành nào không? chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – Bài 2: Tin học và các ngành nghề

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức** (20 phút).

**Hoạt động 2.1: Ngành nghề và trình độ chuyên môn nghiệp vụ**

**a) Mục tiêu:**

- Giải thích ý nghĩa một số cụm từ thường gặp trong hoạt động hướng nghiệp hay tuyển sinh.

- Nhận biết được một số ngành nghề được đào tạo. Một số ngành nghề liên quan đến tin học

- Hướng HS tới một số công việc đặc thù của mỗi ngành nghề (thông qua những ví dụ về ứng dụng tin học).

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/108 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS nêu và ghi được vào vở về các ngành, nhóm ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.108 thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau:  Câu 1: Em hãy giải thích ý nghĩa một số cụm từ “ngành nghề đào tạo” ; “trình độ chuyên môn nghề nghiệp” và “giáo dục hướng nghiệp”?  Câu 2: Em hãy kể tên một số ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.108 và trả lời câu hỏi.  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận:  - GV chuyển sang nội dung mới. | 1. **Ngành nghề và trình độ chuyên môn nghề nghiệp**  - Một trường cao đẳng, đại học có thể đào tạo một số ngành nhất định mà Bộ GD và ĐT công bố, có liên quan với nhau. Người ta gọi đó là các ngành nghề đào tạo khi được tuyển dụng lao động.  - Chọn ngành nghề đào tạo có tác động rất lớn đến việc làm nghề gì, đạt trình độ chuyên môn nào trong tương lai.  - Giáo dục hướng nghiệp nhằm hướng dẫn HS chọn nghề phù hợp nhất với mình sau này.  \*KL: Có nhiều ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học như: Máy tính và công nghệ thông tin, Công nghệ kĩ thuật điện tử - viễn thông, Kĩ thuật điện tử - viễn thông,… |

**Hoạt động 2.2. Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học**

**a) Mục tiêu:**

- HS hiểu được một số nghề thuộc lĩnh vực tin học ở đâp chỉ đề cập đến hai nhóm lớn là: các nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm và các nghề vận hành hệ thống công nghệ thông tin.

- HS nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học. Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/108;109 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS nêu và ghi được vào vở tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học. Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 2 – SGK tr.108;109 và thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau:  Câu hỏi: Hãy kể tên một số nghề chuyên môn trong lĩnh vực tin học, ví dụ:  a) Một số nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm?  b) Một số nghề thuộc lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin?  c) Nêu các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.108;109 và trả lời câu hỏi.  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận:  - GV chuyển sang nội dung mới. | **2. Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học**  a) Một số nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm  -Lĩnh vực phát triển phần mềm cần nguồn nhân lực thuộc các nghề như: Phân tích hệ thống, Lập trình máy tính,…Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này là: Kiến trúc sư phần mềm, Kĩ sư phần mềm, kiểm thử viên, lập trình viên,…  b) Một số nghề thuộc lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin  - Lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin cần nguồn nhân lực thuộc các nghề như: Quản trị hệ thống, quản trị mạng,…Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này là: quản lí công nghệ thông tin, kĩ sư an toàn thông tin, kĩ sư quản trị mạng, kĩ thuật viên,… |

**Hoạt động 2.3. Bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học**

**a) Mục tiêu:**

- HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học.

- HS hiểu được bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học, dù nam hay nữ đều có thể chọn các nghề tin học.

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS thực hiện câu hỏi hoạt động trong SGK/109; HS đọc thông tin SGK/109 và trả lời câu hỏi của GV.

**c) Sản phẩm học tập:** HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin câu hỏi hoạt động SGK/109 và thảo luận nhóm 6HS trả lời các câu hỏi hoạt động:  Câu hỏi: Em có đồng ý với lập luận: “Phải giỏi môn Toán và là con trai thì mới nên chọn môn Tin học” hay không?  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS đọc thông tin SGK/ T.109 và đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học.  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV mời đại diện HS trình bày.  - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận: Các nghề ở lĩnh vực tin học thuộc nhóm lao động trí óc, không phải lao động chân tay nên nữ giới không là phái bị yếu thế, thậm trí tính kiên trì, chăm chỉ, cẩn thận của nữ giới có thể là điểm ưu việt hơn. Một tấm gương đó là Bà *Ada Lovelace*, một phụ nữ thường được nhắc tên khi nói về giai đoạn đầu của lịch sử phát triển máy tính.  - GV chuyển sang nội dung Luyện tập. | **3. Bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học**  \*KL: Dù nam hay nữ đều cần học và có thể học môn tin học, đều có thể chọn sẽ làm việc trong lĩnh vực tin học |

**3. Hoạt động Luyện tập** (14 phút).

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

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS trả lời hai câu hỏi tự kiểm tra SGK/110. Nêu lại kiến thức trọng tâm của bài học

**c) Sản phẩm học tập:** HS đưa ra câu trả lời của mình.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  ***-*** GV yêu cầu HS đọc thông tin câu hỏi tự kiểm tra SGK/110 và hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau:  Câu 1: Lập trình viên là một nghề thuộc lĩnh vực nào của tin học?  Câu 2: Quản trị mạng có phải là một nghề tin học trong cùng lĩnh vực với nghề lập trình viên hay không?  Câu 3: Nêu kiến thức trọng tâm của bài học này  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV gọi HS trình bày.  - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận  - GV chuyển sang nội dung Vận dụng. | **4. Luyện tập**  Câu 1: Lập trình viên là một nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm.  Câu 2: Quản trị mạng là một nghề tin học nhưng không trong cùng lĩnh vực với nghề lập trình viên |

**4. Hoạt động Vận dụng** (7 phút).

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

**b) Nội dung:** bài tập phần vận dụng SGK/T.110.

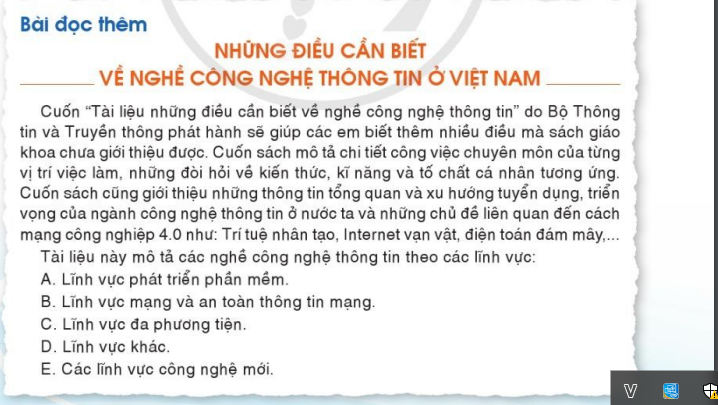
**c) Sản phẩm:** Bài thuyết trình của học, câu trả lời của học sinh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

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

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

- Yêu cầu HS đọc bài đọc thêm trong SGK/110



**Ký duyệt: / /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: / /2025

Ngày dạy: Lớp 8A dạy ngày: / 5 /2025. Lớp 8B dạy ngày: / 5 /2025

Lớp 8C dạy ngày: / 5 /2025. Lớp 8D dạy ngày: / 5 /2025

Lớp 8E dạy ngày: / 5 /2025

Tuần 34 **(TỰ SOẠN, DỰA VÀO ĐỀ CỦA DUY TIÊN)**

**Tiết 34: ÔN TẬP**

**I. Xác định mục tiêu:**

***1.******Kiến thức:***

- Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức của chủ đề F, G.

- Ôn lại các kiến thức của học kì II của năm học. Cụ thể, ôn tập về:

+ Chủ đề F. Giải quyết vấn đê với sự trợ giúp của máy tinh. Lập trình trực quan

+ Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học. Tin học và ngành nghề.

***2.Năng lực:*** Giúp HS hình thành và phát triển.

- Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng tự giác, tích cực, tự mình hoàn thành nội dung bài kiểm tra để trả lời câu hỏi trắc nghiệm và tự luận.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh vận dụng linh hoạt kiến thức đã học để làm đề.

- Năng lựcsử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông; Ứng xử phù hợp trong môi trường số **(Nla và NLb)**

**3. Về phẩm chất:**

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo

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

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- GV: SGK, SGV. Hệ thống lại các kiến thức đã học ở chủ đề F, G.

- HS: Ôn lại các kiến thức đã học ở chủ đề F, G.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. Hoạt động Mở đầu** (6 phút)

a) Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS nghiên cứu và trả lời câu hỏi của GV.

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

d) Tổ chức thực hiện:

*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập*

- GV yêu cầu HS giải phương trình bậc nhất ax + b = 0 ( a khác 0)

*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập*

- HS trả lời câu hỏi

- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất

ax + b = 0 (bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối).

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

*Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập*

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: Trong Toán học, ngoài giải theo cách thông thường, ta còn có thể lập thuật toán để giải, hôm nay ta ôn tập lại thuật toán đó và các kiến thức đã học ở chủ đề F và G.

**2. Hoạt động Hình thành kiến thức**

**3. Hoạt động Luyện tập** (33 phút)

**Hoạt động 3.1:** Bài tập trắc nghiệm:

**a)Mục tiêu:** Hệ thống lại kiến thức của chủ đề F, G thông qua làm các bài tập trắc nghiệm

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS nghiên cứu và trả lời câu hỏi của GV.

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

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:** GV yêu cầu HS nghiên cứu các câu hỏi trắc nghiệm và hoạt động cặp đôi trả lời câu hỏi sau:  **I.TRẮC NGIỆM**  **1.** Chúng ta có thể mô tả một quá trình  A.Với tất cả các bước cùng một lúc  B. Với các bước đầu tiên  C. Với các bước lần lượt diễn ra  D. Cả ba đáp án trên đều đúng.  **2.**  Khi nào có thể sử dụng mô tả dưới dạng thuật toán?  A. Đặc điểm của máy tính B. Các sự việc xảy ra khi động đất C. Kịch bản điều khiển một nhân vật D.Hình ảnh đẹp **3.**  Kịch bản điều khiển một nhân vật có thể được mô tả dưới dạng nào?  A. Chữ B. Video  C. Hình ảnh D. Thuật toán  **4.** Khi nhận được kịch bản được mô tả ở dạng một thuật toán thì người ta sử dụng gì để tạo được chương trình thể hiện kịch bản này?  A. Insert B. Zoom  C. Move D. Scratch  **5.** Chương trình máy tính là  A.Một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện 1 thuật toán.  B.Là các hình ảnh.  C.Là các chữ viết  D.Là các phép toán.  **6.** Các bước của thuật toán thực hiện tuần tự như thế nào? A. Từ trên xuống B. Từ dưới lênC. Do người viết quy địnhD. Từ trái sang phải **7.**  Biến là  A. tên một vùng bộ nhớ, nơi lưu trữ các dự liệu trong chương trình  B. tên của nhiều bộ nhớ, nơi lưu trữ các dự liệu trong chương trình  C. tên chương trình.  D. tệp văn bản.  **8.** Khi chạy chương trình, giá trị của biến  A.Thay đổi B. Xác định  C Thêm giá trị D. Cả A và B đều sai  **9.** Lệnh gán một giá trị là  A. To…by B. Set….change  C. Change…by… D. Set…to….  **10.**  Các phép toán “ +, - , x /, mod” trong kiểu dữ liệu:  A. Biểu thức logic B. Biểu thức số  C. Biểu thức xâu kí tự D.Biểu thức chữ.  **11.**  Phép toán lấy phần dư của phép chia là: A. round B. zoom C. Abs D. mod  **12.**  Điều kiện dừng lặp phải được thể hiện bằng  A. biểu thị hình ảnh B. biểu thức văn bản  C. biểu thức toán học D.biểu thức logic  **13.** Một mẫu mô tả cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ bao gồm: A. Trái lại – nếu – hết nhánh  B. Nếu – trái lại – hết nhánh  C. Hết nhánh – trái lại – nếu  D.Nếu – Hết nhánh- trái lại.  **14.** Cấu trúc rẽ nhánh có:  A. 1 loại B. 2 loại C. 3 loại D. 4 loại  **15.**  Các lệnh kế tiếp nhau trong chương trình điều khiển máy tính thực hiện các bước trong thuật toán là:  A. Trên xuống B. Xen kẽ  C. Lộn xộn D. Tuần tự  **16.** Miền giá trị bao gồm hai giá trị True ( đúng) và False (sai) có kiểu dữ liệu  A. xâu kí tự B. chuỗi kí tự C. số D. logic  **17.** Khi xử lí trong thuật toán cũng như chương trình, biến dùng để  A. lưu trữ B. sao chép  C. thêm bớt D. xóa.  **18.** Có mấy khối lệnh để thể hiện cấu trúc lặp trong thuật toán? A. Ba khối lệnh.B.Bốn khối lệnh C. Hai khối lệnh D. Một khối lệnh **19.**  Một cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp khi  A. Biểu thức nhận giá trị sai  B. Biểu thức nhận giá trị đúng  C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai  **20.** Trong mô tả thuật toán, <điều kiện> rẽ nhánh phải là  A. Một biểu thức số học  B. Một biểu thức nhận giá trị logic 0 hoặc 1  C. Một biểu thức so sánh  D. Một biểu thức nhận giá trị logic True hoặc False  **21.** Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ? A. A + B             B. A > B  C.N mod 100         D. “A nho hon B”  **22.** Trong Thuật toán giải phương trình  ax + b = 0 , để kiểm tra trường hợp nghiệm x=0 ta sử dụng bộ test?  A. a = 0, b = 1 B. a = 0,b = 0  C. a = 3, b = 6 D. a = 5, b = 0  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV gọi HS trình bày.  - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**  - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.  - GV kết luận  - GV chuyển sang nội dung Vận dụng. | **Đáp án:**  I.TRẮC NGIỆM  1.C  2.C  3.D  4.D  5.A  6.A  7.A  8.A  9.D  10.B  11.D  12.D  13.B  14.B  15.D  16.D  17.A  18.A  19.A  20.D  21.B  22.B |

**Hoạt động 3.2:** Bài tập tự luận:

**a)Mục tiêu:** Hệ thống lại kiến thức của chủ đề F, G thông qua làm 1 số bài tập tự luận

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS nghiên cứu và trả lời câu hỏi của GV.

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

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:**  GV yêu cầu HS nghiên cứu câu hỏi và hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau:  **Bài 1.** Em hãy cho biết mỗi biểu thức sau thuộc kiểu dữ liệu nào?  a) (m + p): | 8+ 2|  b) Q không chia hết cho 8  c) (x > 15) và (y < 30)  d) "Hãy nhập mật khẩu”  **Bài 2.** Em hãy mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất mx + n = 0 (bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối).  **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**  - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi  - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.  **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**  - GV gọi HS trình bày.  - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** | Đáp án:   |  |  | | --- | --- | | **Bài 1** | a. Biểu thức kiểu số | | b.Biểu thức logic | | c.Biểu thức kiểu logic | | d. Biểu thức kiểu xâu kí tự | | **Bài 2** | 1. Nhập giá trị của m và n từ bàn phím.  2. Nếu m=0:  - Nếu n=0, phương trình vô số nghiệm  - Nếu n <>0, phương trình vô nghiệm.  3. Nếu m khác 0, x = -n/m.  4. Hiển thị giá trị của x trên màn hình. | |

**4. Hoạt động Vận dụng** ( 6 phút)

a) Mục tiêu: HS vận dụng các kiến thức đã học vào làm bài tập thực tế.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS nghiên cứu và trả lời câu hỏi của GV.

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

**d) Tổ chức thực hiện:**

GV cho HS làm bài tập: Em hãy mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất cx - d = 0 (bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối).

- Yêu cầu HS xem các phần TÓM TẮT BÀI HỌC trong SGK.

-Chuẩn bị tiết sau làm bài kiểm tra cuối kỳ II.

**Ký duyệt: / /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

Ngày soạn: / 5 /2025

Ngày kiểm tra:

Lớp 8A kiểm tra ngày: / 5 /2025. Lớp 8B kiểm tra ngày: / 5 /2025

Lớp 8C kiểm tra ngày: / 5 /2025. Lớp 8D kiểm tra ngày: / 5 /2025

Lớp 8E kiểm tra ngày: / 5 /2025

Tuần 35

**Tiết 35: KIỂM TRA CUỐI KỲ II**

**I. Xác định mục tiêu:**

***1.******Kiến thức:***

- Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức của chủ đề F, G.

- Kiểm tra mức độ nhận thức của học sinh sau khi học xong học kì II năm học **2024- 2025** để từ đó có phương pháp uốn nắn kịp thời ở cuối học kì II của năm học. Cụ thể, kiểm tra về:

+ Chủ đề F. Giải quyết vấn đê với sự trợ giúp của máy tinh. Lập trình trực quan

+ Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học. Tin học và ngành nghề.

***2.Năng lực:*** Giúp HS hình thành và phát triển.

- Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng tự giác, tích cực, tự mình hoàn thành nội dung bài kiểm tra để trả lời câu hỏi trắc nghiệm và tự luận.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh vận dụng linh hoạt kiến thức đã học để làm đề.

- Năng lựcsử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông; Ứng xử phù hợp trong môi trường số **(Nla và NLb)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| - Năng lựchệ thống lại kiến thức đã học; Giải quyết *Tỉ lệ %* | 40% | 30% | 20% | 10% | 100% |

***II. Xây dựng đề kiểm tra:***

1.MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ II

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | | | **Tổng** |
| **Nhận biết** | | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | | **Vận dụng cao** | |  |
| **TNKQ** | | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | | **TL** | **TNKQ** | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề E2: soạn thảo văn bản và phàn mềm trình chiếu nâng cao.** | Nội dung 1. Soạn thảo văn bản | 5  (1,25 đ) | |  |  |  |  | | 1  (1đ) |  |  | 6 câu  22,5%  (2,25đ) |
| Nội dung 2. Phần mềm trình chiếu nâng cao | 4  (1,0đ) | |  | 3  (0,75đ) |  |  | |  |  |  | 7 câu  17,5%  (1,75đ) |
| **2** | **Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của Máy tính** | Lập trình trực quan | 5  (1,25đ) | |  | 7  (1,75đ) |  |  | | 1  (1,0 đ) |  |  | 13 câu  40%  (4đ) |
| **3** | **Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học** | Tin học và ngành nghề | 2  (0,5đ) | |  | 2  (0,5đ) |  |  | |  |  | 1  (1,0 đ) | 5câu  20%  (2 đ) |
| **Tổng** | | | | **16**  **(4,0 đ)** | | **12**  **(3,0 đ)** | | **2**  **(2,0 đ)** | | | **1**  **(1,0 đ)** | | **31 câu**  **(10, 0 đ)** |
| **Tỉ lệ %** | | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | | | | **30%** | | | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ II**

**MÔN: TIN HỌC - LỚP: 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **1** | **Chủ đề E2: soạn thảo văn bản và phàn mềm trình chiếu nâng cao.** | Nội dung 1: Soạn thảo văn bản | **Nhận biết**  – Biết được một số thao tác để tạo ra trang văn bản theo yêu cầu của phần mềm soạn thảo văn bản. **(Câu 5,6,7,8,9- TN)**  **Vận dụng**  - Sử dụng được các thao tác tạo tiêu đề đầu trang và chân trang. **(Câu 30-TL)** | 5TN |  | 1TL |  |
| Nội dung 2: Phần mềm trình chiếu nâng cao | **Nhận biết**  – Biết được cách sử dụng các bản mẫu khi tạo bài trình chiếu mới và biết được cách kết nối đa phương tiện và hoàn thiện trang chiếu **(Câu 10,11,12,13-TN)**  **Thông hiểu**  - Hiểu được các thao tác áp dụng các mẫu định dạng cho bài trình chiếu.(**Câu 14,15,16 -TN).** | 4TN | 3TN |  |  |
| **2** | **Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của Máy tính** | Lập trình trực quan | **Nhận biết**  - Nêu được các kiểu dữ liệu trong scratch. Biết được khái niệm biến và hằng, khái niệm biểu thức số, biểu thức logic, biểu thức xâu kí tự **(Câu 17, 18, 19 -TN)**  – Biết được các dạng của cấu trúc lặp, cấu trúc rẽ nhánh **(Câu 20, 21-TN)**  **Thông hiểu**  – Giải thích được một vài kiểu dữ liệu trong scratch, nêu được ví dụ minh họa **(Câu 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 - TN)**  **Vận dụng**  - Mô tả được thuật toán trong ngôn ngữ lập trình scratch. **(Câu 29- TL)** | 5TN | 7N | 1TL |  |
| **3** | **Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học** | Tin học và ngành nghề | **Nhận biết**  - Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc **(Câu 1, 4-TN)**  **Thông hiểu**  – Hiểu được Tin học được ứng dụng trong mọi mặt của đời sống. (**Câu 2-TN)**  - Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học **(Câu 3)**  **Vận dụng cao**  -Nêu lên được ngành nghề bản thân muốn làm trong tương lai và giải thích xem nghề đó có thể làm việc ở những lĩnh vực nào.**( Câu31- TL)** | 2TN | 2TN |  | 1TL |
| **Tổng** | | |  | **16TN** | **12TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***40%*** | ***30%*** | ***20%*** | ***10%*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |

2. Đề bài kiểm tra

**ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II**

**Môn: TIN HỌC - LỚP 8**

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

**Câu 1:** Sự phát triển của tin học đã tạo ra những ngành nghề đa dạng như:

A.Phát triển phần mềm. B.Lập trình ứng dụng.

C.Quản trị mạng. D.Cả ba đáp án trên đều đúng.

**Câu 2:**  Ứng dụng nào của tin học có thể tăng hiệu quả công việc của bác sĩ?

A. Tạo bản vẽ 3D để khách hàng có thể hình dung rõ về căn nhà định xây dựng

B. Nhận hình ảnh tức thì từ sân vận động được chụp bởi một đồng nghiệp khác để biên tập thành một bài báo

C. Tạo một báo cáo tài chính bằng phần mềm bảng tính

D. Theo dõi sức khỏe, quá trình điều trị của bệnh nhân qua hồ sơ sức khỏe điện tử

**Câu 3:** Ai có thể chọn các ngành nghề tin học?

1. Tất cả mọi người
2. Chỉ nam giới
3. Chỉ nữ giới
4. Đáp án khác

**Câu 4:** Sinh viên ngành công nghệ thông tin có thể làm việc ở các vị trí:

1. Lập trình viên
2. Cán bộ nghiên cứu, giảng dạy về công nghệ công tin
3. Kiểm thử viên phần mềm
4. Tất cả các vị trí trên

**Câu 5:** Để mở ra một bảng chọn các hình cơ bản trong phần mềm soạn thảo văn bản thì ta vào dải lệnh nào?

1. Data
2. Fomat
3. Insert
4. Paragraph

**Câu 6:** Khi cần mở một trang web thì nháy chuột vào lựa chọn?

1. Place in This Document
2. Existing File or Web Page
3. Hyperlink
4. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 7:** Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về tạo tiêu đề trang?

1. Cần nhập nội dung tiêu đề ở tất cả các trang.
2. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề ở trang đầu tiên.
3. Cần nhập nội dung tiêu đề ở trang chính giữa.
4. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề trang ở 1 trang bất kì.

**Câu 8**: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về việc xóa tiêu đề trang?

A.Cần xóa tại tiêu đề trang tại tất cả các trang.

B.Chỉ cần xóa tiêu đề tại một trang bất kì.

C.Chỉ cần xóa tại tiêu đề trang của trang cuối cùng.

D.Chỉ cần xóa tại tiêu đề trang của trang chính giữa.

**Câu 9:**Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về việc đánh số trang cho văn bản?

A.Số trang có thể đặt ở tiêu đề đầu trang hoặc tiêu đề chân trang ngoài ra không được thêm nội dung khác.

B.Số trang chỉ được đặt ở tiêu đề chân trang.

C.Tại phần đầu trang hoặc chân trang, nếu đã chèn số trang thì không thể đưa thêm nội dung khác.

D.Tại đầu trang hoặc chân trang, có thể chèn số trang cùng các nội dung khác như hình ảnh, cụm từ…

**Câu 10**: Nội dung nào sau đây phù hợp để đặt vào ô **Footer** trong trang chiếu?

A.Số trang chiếu. B.Ngày tháng soạn bài trình chiếu.

**C.Tên rút gọn của chủ đề bài chiếu.** D.Số Slide trang chiếu.

**Câu 11:** Để thay đổi nội dung tại ô văn bản **Footer** trên các trang trình chiếu của một bài có nhiều trang chiếu, phát biểu nào sau đây là đúng?

A.Cần sửa nội dung tại ô văn bản **Footer** lần lượt từ trang 1 đến hết.

B.Cần sửa nội dung tại ô văn bản **Footer** ở trang 1 và trang cuối cùng.

C.Chỉ cần sửa nội dung tại ô văn bản **Footer** ở trang chính giữa.

**D.Chỉ cần sửa nội dung tại ô văn bản Footer trong hộp thoại Header and Footer và nháy chuột vào nút lệnh Apply to All.**

**Câu 12:**Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về số trang chiếu?

1. Số trang luôn được đặt tại vị trí góc dưới bên phải.
2. Số trang chiếu luôn bắt đầu từ 1 tại trang đầu tiên.
3. Số trang chiếu luôn được hiển thị trên tất cả các trang chiếu.
4. Tất cả các phương án trên.

**Câu 13:** Để thay đổi bố cục trang chiếu, ta chọn lệnh nào sau đây?

A.Lệnh **Layout** trên dải lệnh **Home.** B.Lệnh **New Slide** trên dải lệnh **Home.**

C.Lệnh **Themes** trên dải lệnh **Design** D.Lệnh **More** trên dải lệnh **Design.**

**Câu 14:** Sắp xếp các bước theo đúng thứ tự để hiệu chỉnh màu sắc cho tổng thể một bản mẫu theo một bảng màu có sẵn.

1.Di chuyển chuột vào lệnh **Colors** để mở bảng lựa chọn các bảng màu.

2.Trên dải lệnh **Design**, nháy chuột vào nút lệnh **More** trong khung **Variants.**

3.Nháy chọn bảng màu theo ý thích.

1. 2- 1-3. B. 2-1-3. C. 3-1-2. D. 1-2-3.

**Câu 15:** Sắp xếp các bước sau theo đúng thứ tự để thực hiện lựa chọn một bộ phông chữ cho một mẫu định dạng.

1.Nháy chuột vào nút lệnh **Customize Fonts** để mở hộp thoại **Create New Them Fonts**.

2.Di chuyển chuột vào lệnh **Fonts** để mở bảng lựa chọn các bộ phông chữ.

3.Nháy chuột vào nút lệnh **Save.**

4.Trên dải lệnh **Design**, nháy chuột vào nút lệnh **More** trong khung **Variants**

5.Lựa chọn phông chữ trong hai ô **Heading font** và **Body font**.

A.1-2-3-4-5. B. 4-2-1-5-3 C.1-2-4-5-3 D. 4-1-2-5-3.

**Câu 16:** Sắp xếp các bước theo đúng thứ tự để gắn mũi tên trong trang chiếu tại một siêu liên kết dẫn đến trang chiếu cuối cùng của bài trình chiếu.

1. Trong hộp thoại Insert Hyperlink, tại khung bên trái nháy chuột vào lệnh Place in This Document.
2. Nháy chuột vào trang chiếu cuối cùng trong danh sách các trang chiếu tại khung giữa hộp thoại.
3. Nháy chuột phải vào hình mũi tên và nháy vào lệnh Insert Link.
4. Nháy vào nút lệnh OK.

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

**Câu 17:** Trong các câu sau, câu nào đúng?

A.Biến là một tên gọi đặt cho một giá trị nào đó trong chương trình.

B.Biến là một xâu kí tự.

C.Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D.Chỉ cần tạo biến cho những dữ liệu cần tính.

**Câu 18:** Trong Scratch, câu nào dưới đây đúng?

A.Cần tạo biến và đặt tên cho biến trước khi dùng biến trong chương trình.

B.Tất cả các biến đều dùng chung cho các nhân vật trong chương trình

C.Tất cả các biến có giá trị thuộc kiểu dữ liệu số hoặc kiểu xâu kí tự.

D.Trong một chương trình, giá trị của một biến luôn chỉ thuộc vào một kiểu dữ liệu, không thay đổi kiểu dữ liệu.

**Câu 19:** Trong các câu sau, câu nào **sai**?

A.Điều kiện của câu lệnh rẽ nhánh trong Scratch chỉ có thể là biểu thức logic có được từ sự so sánh hai biểu thức số.

B.Có hai khối lệnh rẽ nhánh tương ứng với rẽ nhánh dạng khuyết và rẽ nhánh dạng đủ.

C.Có thể có một khối lệnh rẽ nhánh trong một nhánh của một khối lệnh rẽ nhánh khác (rẽ nhánh lồng trong rẽ nhánh)

D.Đã thể hiện cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết, có thể dùng khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ (lf... then.... else...) nhưng không kéo thả lệnh nào vào phần else.

**Câu 20:** Cấu trúc lặp có dạng nào dưới đây

A. Lặp với số lần định trước B. Lặp vô hạn

C. Lặp có điều kiện D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 21**. Có mấy loại cấu trúc rẽ nhánh?

A.Một loại B.Hai loại C.Ba loại D.Bốn loại

**Câu 22:** <Điều kiện> trong câu lệnh rẽ nhánh là:

A. Biểu thức tính toán **B.Biểu thức logic**

C.Biểu thức quan hệ D.Các hàm toán học

**Câu 23:** Hãy chọn phương án ghép đúng . Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh>, câu lệnh đứng sau THEN được thực hiện khi

1. Điều kiện được tính toán xong.
2. **Điều kiện được tính toán và cho giá trị đúng.**
3. Điều kiện không tính được.
4. Điều kiện được tính toán và cho giá trị sai.

**Câu 24:** Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ? A. A + B            **B. A > B**C. N mod 100           D. “A nho hon B”

**Câu 25:** Câu lệnh với số lần lặp không biết trước:

A.for **B.while** C.if D.in

**Câu 26:** Cho bài toán tính tổng s=1+2+3+...+n. Để giải bài toán trên ta có thể dùng:

A.Cấu trúc rẽ nhánh **B.Cấu trúc lặp** C.Hàm ceil() D.Hàm toán học sqrt()

**Câu 27:** Cấu trúc lặp nào sau đây không được cho trước trong các nhóm lệnh của Scrath?

1. Lặp một khối lệnh với so lần định trước.
2. **Lặp với điều kiện được kiểm tra trước khi thực hiện khối lệnh.**
3. Lặp một khối lệnh vô hạn lần.
4. Lặp với điều kiện được kiểm tra sau khi thực hiện khối lệnh.

**Câu 28**: Phát biểu nào sau đây là **sai**?

1. Dùng câu lệnh while ta cũng thể hiện được cấu trúc lặp với số lần biết trước
2. **Dùng câu lệnh for ta cũng thể hiện được cấu trúc lặp với số lần không biết trước**
3. Trong Python có 2 dạng lặp: Lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước
4. Câu lệnh thể hiện lặp với số lần không biết trước phải sử dụng một biểu thức logic làm điều kiện lặp

**II. PHẦN TỰ LUẬN: (3,0 điểm)**

**Câu 29: (1 điểm)**

|  |  |
| --- | --- |
| Hãy mô tả thuật toán được cho bởi hình bên? | Làm việc cùng với bạn, thực hiện ghép nổi mỗi mô tả thuật toán ở cột bên trái với đoạn chương trình Scratch tương ứng ở cột bên phải.  Bảng 6. Mô tả thuật toán và đoạn chương trình Scratch tương ứng |

**Câu 30: (1 điểm)** Để tạo tiêu đề trang và chân trang trong soạn thảo văn bản ta thực hiện các thao tác nào?

**Câu 31: (1 điểm)** Sau này em muốn làm nghề gì? Theo em, nghề ấy có thể làm việc ở những lĩnh vực nào trong nền kinh tế xã hội?

3. Hướng dẫn chấm

**A. TRẮC NGHIỆM (7 điểm)** Mỗi câu trắc nghiệm đúng được 0,25 điểm.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. D | 2. D | 3. A | 4. D | 5. C | 6. B | 7. D | 8. B | 9. D | 10. C |
| 11. D | 12. B | 13. A | 14. A | 15.B | 16.B | 17. C | 18. A | 19. A | 20. D |
| 21. B | 22. B | 23. B | 24. B | 25. B | 26. B | 27. B | 28. B |  |  |

**B. TỰ LUẬN: (3 điểm)**

**Câu 29: (1đ)** Lặp cho đến khi chạm vào con trỏ chuột

- Di chuyển 10 bước. *(0,5 đ)*

- Xoay nhân vật 90o ngược chiều kim đồng hồ. *(0,5 đ)*

**Câu 30:(1đ): Các bước để tạo tiêu đề đầu trang hoặc chân trang là:**

B1: Trên dải lệnh Insert chọn Header hoặc Footer. *(0,5 đ)*

B2: Chọn một mẫu tiêu đề trong bảng các mẫu tiêu đề. *(0,25 đ)*

B3: Thực hiện chỉnh sửa nội dung cho tiêu đề*(0,25 đ)*

**Câu 31:(1đ):** HS trả lời theo suy nghĩ của bản thân. Ví dụ:

- Bản thân em sau này thích làm nghề lập trình viên. *(0,5 đ)*

- Lập trình viên là người sử dụng các ngôn ngữ lập trình và công cụ để thiết kế, xây dựng và bảo trì chương trình phần mềm, ứng dụng, hay trang web,… cho [laptop](https://www.thegioididong.com/laptop) và [điện thoại](https://www.thegioididong.com/dtdd). *(0,5 đ)*

**Ký duyệt: / 5 /2025**

**Nguyễn Đăng Định**

**HẾT**