# **TIẾT 34**

# **ÔN TẬP CUỐI HỌC KỲ II**

**I**. **MỤC TIÊU**

**1**. **Kiến thức:**

- Hệ thống lại kiến thức về:

+ Trình chiếu nâng cao: Tạo đầu trang, chân trang, đánh số trang trong văn bản. Các thao tác nâng cao cho bài trình chiếu.

+ Lập trình trực quan: Mối liên hệ giữa thuật toán và chương trình. Các khái niệm hằng, biến, biểu thức

- Luyện tập các thao tác nâng cao với bài trình chiếu.

- Thực hiện lập trình có thể hiện các cấu trúc điều khiển. Biết cách chạy thử, tìm lỗi và sửa được chương trình.

**2**. **Năng lực:**

**2.1. 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.

**2.2. Năng lực Tin học**

- Sử dụng thành thạo máy vi tính, vận dụng kiến thức chủ đề 4,5,6 để làm bài tập. (Nla)

- Biết cách lập trình để giải quyết một vấn đề cụ thể. (Nlc)

**3. Phẩm chất:**

- Giúp học sinh rèn luyện bản thân phát triển các phẩm chất tốt đẹp: yêu nước, chăm chỉ, trách nhiệm.

- Học sinh có ý thức trách nhiệm khi lập trình và tạo bài trình chiếu.

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

**1. Đối với giáo viên:** Sách giáo khoa Tin học 8.

- Máy tính, máy chiếu.

- Sơ đồ tư duy, phần mềm trực tuyến Quizizz.

- Phiếu học tập.

**2. Đối với học sinh:** Sách giáo khoa Tin học 8, vở ghi.

**III**. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. Hoạt động Khởi động (5 phút)**

**a.** **Mục tiêu**: HS nắm được sơ lược về nội dung ôn tập.

**b. Nội dung**: Câu hỏi trắc nghiệm trên Quizizz

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

**d.** **Tổ chức thực hiện**:

- GV cho học sinh trả lời câu hỏi thông qua phần mềm Quizizz.

- Câu hỏi:

Câu 1: Từ đầu học kỳ II, chúng ta đã học qua bao nhiêu bài?

|  |  |
| --- | --- |
| A. 4 | B. 6 |
| **C. 8** | D. 10 |

Câu 2: Phần mềm nào được sử dụng để tạo các chương trình?

|  |  |
| --- | --- |
| A. Word  | B. Excel |
| C. Powerpoint | **D.** Scratch |

Câu 3: Tệp chương trình tạo bằng ngôn ngữ lập trình trực quan có phần mở rộng là gì?

|  |  |
| --- | --- |
| A. .docx | B. .xlsx |
| C**.** .pptx | **D. .sb3** |

- GV giới thiệu: Trong học kỳ II vừa rồi, chúng ta đã được tìm hiểu và luyện tập các thao tác nâng cao đối với văn bản và trang chiếu. Chúng ta cũng được tìm hiểu chuyên sâu về lập trình bằng ngôn ngữ Scratch. Hôm nay chúng ta sẽ ôn tập các nội dung đó.

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

**Hoạt động 1: Ôn tập lý thuyết (20 phút)**

**a. Mục tiêu:** Ôn lại kiến thức về: Tạo đầu trang, chân trang, đánh số trang trong văn bản. Các thao tác nâng cao cho bài trình chiếu. Khái niệm hằng, biến, biểu thức. Các loại lỗi khi lập trình. Ứng dụng của tin học với nghề nghiệp

**b. Nội dung**: Các kiến thức đã học trong học kỳ II.

**c.** **Sản phẩm:** Phiếu học tập

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  **Hoạt động của GV và HS** | **Sản phẩm dự kiến** |
| --- | --- |
| **Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**- GV chia nhóm học sinh và yêu cầu hoàn thiện phiếu học tập (đính kèm ở phần Phụ lục)**Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌ ‌**- ‌ HS phân công nhóm trưởng, người báo cáo- HS thảo luận và viết câu trả lời theo nhóm**‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận:‌ ‌ ‌**- HS trình bày kết quả, nhóm khác nhận xét, bổ sung.‌ ‌ ‌**Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌ ‌‌****-** GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức- Yêu cầu học sinh về nhà học thuộc các nội dung đó. - GV bổ sung thêm các lưu ý cần nhớ trong các bài đã học.- Nhắc nhở học sinh về nhà đọc lại SGK bài 9a,10a,11a,12, 13, 14, 15, 16. |  |

**Hoạt động 3: Ôn tập thực hành (15 phút)**

**a. Mục tiêu:** HS luyện tập lại các thao tác để tạo một bài trình chiếu từ bản mẫu sẵn có. Lập trình và sửa lỗi một chương trình.

**b. Nội dung**: Tạo bài trình chiếu và lập trình

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

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  **Hoạt động của GV và HS** | **Sản phẩm dự kiến** |
| --- | --- |
| **\*Nhiệm vụ 1:****Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**- GV yêu cầu HS chọn một bản mẫu phù hợp để tạo một bài trình chiếu với chủ đề “Giới thiệu về trường học của em”**Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌ ‌**- ‌ HS thực hành trên máy tính cá nhân. GV quan sát và hỗ trợ.**‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận:‌ ‌ ‌**- HS trình bày kết quả thực hành. HS làm được đến đâu báo cáo đến đó. ‌ ‌ ‌**Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌ ‌‌****-** GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức**\*Nhiệm vụ 2:****Bước‌ ‌1:‌ ‌Chuyển‌ ‌giao‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌**- GV yêu cầu HS lập trình trên Scratch đoạn chương trình thực hiện: Nhập điểm kiểm tra miệng (hệ số 1), kiểm tra 15 phút (hệ số 1), kiểm tra giữa kỳ (hệ số 2), kiểm tra cuối kỳ (hệ số 3) của môn Tin học. Sau đó đưa ra điểm trung bình môn. Nếu điểm trung bình lớn hơn hoặc bằng 5,0 thì thông báo là “ĐẠT”, nếu không, thông báo “CHƯA ĐẠT”**Bước‌ ‌2:‌ ‌Thực‌ ‌hiện‌ ‌nhiệm‌ ‌vụ:‌ ‌ ‌**- ‌ HS thực hành trên máy tính cá nhân. GV quan sát và hỗ trợ.**‌Bước‌ ‌3:‌ ‌Báo‌ ‌cáo,‌ ‌thảo‌ ‌luận:‌ ‌ ‌**- HS trình bày kết quả thực hành. HS làm được đến đâu báo cáo đến đó. ‌ ‌ ‌**Bước‌ ‌4:‌ ‌Kết‌ ‌luận,‌ ‌nhận‌ ‌định:‌ ‌‌****-** GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức |  |

**3. Hoạt động luyện tập (3 phút)**

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

**b. Nội dung:** Hoàn thiện bài thực hành.

**c. Sản phẩm:** Bài làm của học sinh, kĩ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.

**d. Tổ chức thực hiện:**

- GV yêu cầu HS tiếp tục hoàn thiện hai bài thực hành ở hoạt động trên. Lưu lại bài dưới tên truonghoccuaem.pptx và trungbinhmonTin.sb3

**4. Hoạt động Vận dụng (2 phút)**

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

**b. Nội dung:** Đánh số trang, đầu trang và chân trang trên trang chiếu.

**c. Sản phẩm:** HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

**d. Tổ chức thực hiện:**

GV yêu cầu HS chia sẻ bài trình chiếu đang làm ở phần Ôn tập thực hành vào mail cá nhân của các em. Sau đó về nhà thực hành bổ sung số trang, đầu trang và chân trang vào trang chiếu.

**IV. PHỤ LỤC**

**PHIẾU HỌC TẬP**

|  |
| --- |
| Câu 1:Tên tiếng Anh của đầu trang và chân trang là gì?……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 2: Văn bản trên trang chiếu nên được định dạng như thế nào?……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 3: Nêu tác dụng của bản mẫu trong phần mềm trình chiếu?……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 4: Chương trình là gì? ……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 5: Nêu khái niệm hằng, biến và biểu thức ……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 6: Trình bày các loại lỗi khi lập trình? ……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 7: Nêu cách xử lý lỗi lôgic khi lập trình trực quan……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..Câu 8: Ứng dụng tin học tăng hiệu quả các ngành nghề như thế nào? ……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………..…………………………………………………………………………………….. |