**BÀI 1: LƯỢC SỬ CÔNG CỤ TÍNH TOÁN**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức**

Sự tiến bộ của công nghệ điện tử tạo nên máy tính điện tử có kích thước nhỏ, tốc độ xử lí cao, có khả năng kết nối toàn cầu, tiêu thụ ít năng lượng và được trang bị nhiều ứng dụng thân thiện với con người.

**2. Về năng lực**

- Trình bày sơ lược lịch sử phát triển máy tính

- Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.

**3. Về phẩm chất**

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nhằm nâng cao hiệu suất lao động.

- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm công dân qua mối liên hệ sự phát triển Khoa học - Công nghệ trên thế giới với sự phát triển Tin học của đất nước.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- GV: Một số hình ảnh hoặc video về sự phát triển của công cụ tính toán qua các thời kì. Câu chuyện về các nhà khoa học - công nghệ, phát minh và ý tưởng của họ. Tư liệu, chuyện kể về các nhà phát minh máy tính cơ khí như Blaise Pascal, Gottfried Wilhelm Leibniz, Charle Babbage, Ada Lovelace, Herman Hollerith,… Phiếu học tập và hình đường thời gian để HS gắn phiếu học tập lên mốc thời gian.

- HS: Đồ dùng học tập, chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**1. Hoạt động khởi động (5 phút)**

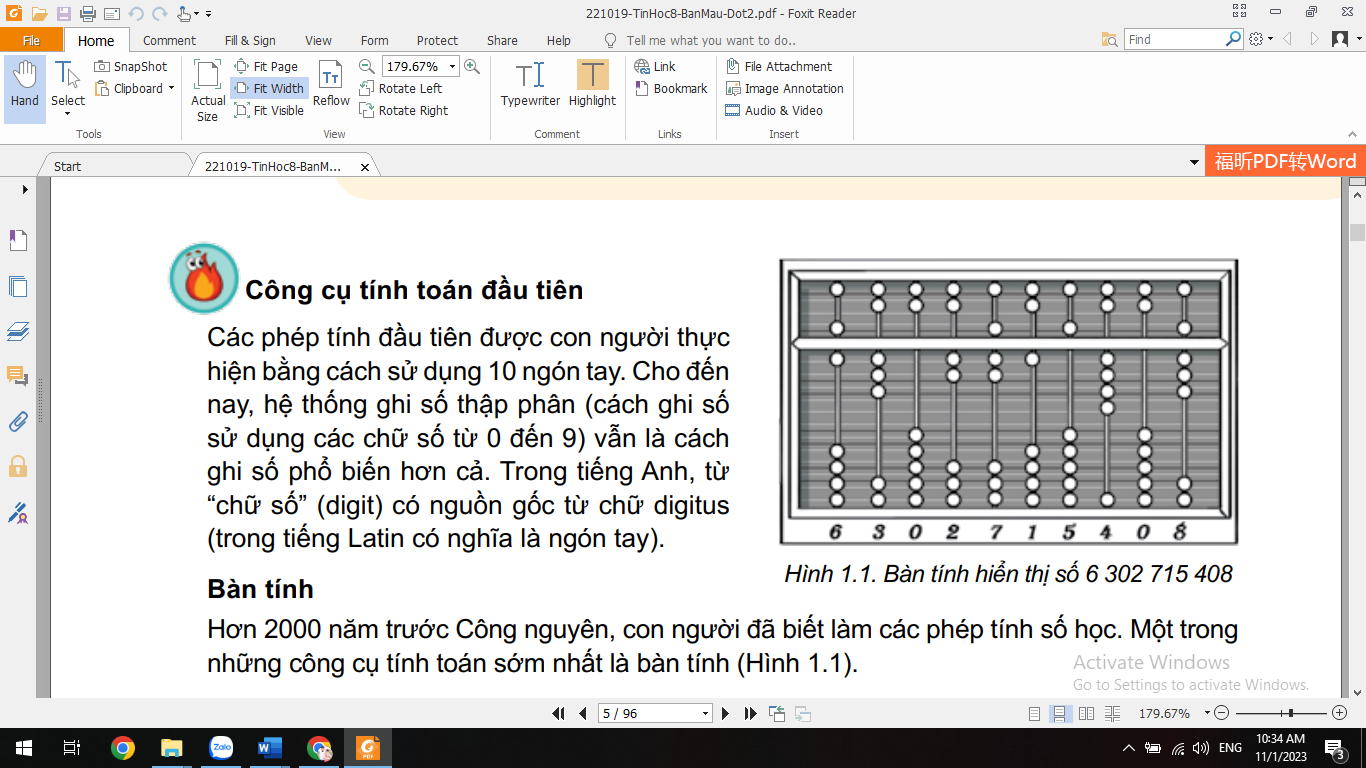
a) Mục tiêu

- HS thấy nhu cầu tính toán của con người đã có từ lâu và họ sử dụng những công cụ tự nhiên để thực hiện việc tính toán đó.

- Nhu cầu tính toán ngày càng phức tạp và con người sáng tạo ra nhiều công cụ khác tính toán khác, còn được dùng cho tới cuối thế kỉ trước như bảng số, thước logarit,…

b) Nội dung

Cho hs quan sát bàn tính số và yêu cầu nêu hiểu biết của mình về bàn tính số, sự ra đời của bàn tính số.



c) Sản phẩm: Hs thấy được nhu cầu tính toán phức tạp của con người và mục tiêu của bài học.

d) Tổ chức thực hiện

\* Chuyển giao nhiệm vụ

GV chia nhóm - 2hs/nhóm. GV chiếu hình ảnh bàn tính số, yêu cầu học sinh tìm hiểu và trả lời câu hỏi: “Hãy nêu hiểu biết của em về bàn tính số, sự ra đời của bàn tính số”. Để thực hiện tính toán thì con người đã sử dụng các công cụ tính toán nào? Em hãy nêu các công cụ tính toán mà em biết.

\* Thực hiện nhiệm vụ

Hs thảo luận và trả lời câu hỏi

\* Báo cáo, thảo luận

GV gọi HS trong nhóm trả lời, HS nhóm khác nhận xét, bổ sung.

\* Kết luận, nhận định

GV nhận xét kết quả của HS, từ đó GV đưa ra mục tiêu của bài học

**2. Hoạt động 1: Sự ra đời của máy tính (10 - 15 phút)**

a) Mục tiêu

- Hs tiếp cận lược sử hình thành công cụ tính toán qua những câu chuyện.

- Hs biết được nguyên lí thiết kế máy tính của Babbage

b) Nội dung

GV yêu cầu Hs đọc và tìm hiểu nội dung trong SGK và hoàn thiện phiếu bài tập, bài tập củng cố

c) Sản phẩm

Phiếu bài tập của học sinh

d) Tổ chức thực hiện

\* Chuyển giao nhiệm vụ

- Hoạt động nhóm chia từ 2hs/nhóm. Phát phiếu học tập cho học sinh và yêu cầu học hoàn thiện phiếu bài tập

HS điền thông tin ngắn gọn về một phát minh theo đường thời gian trong phiếu bài tập (năm, tên tác giả, sản phẩm, ý tưởng)

- Bài tập củng cố:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

\* Thực hiện nhiệm vụ

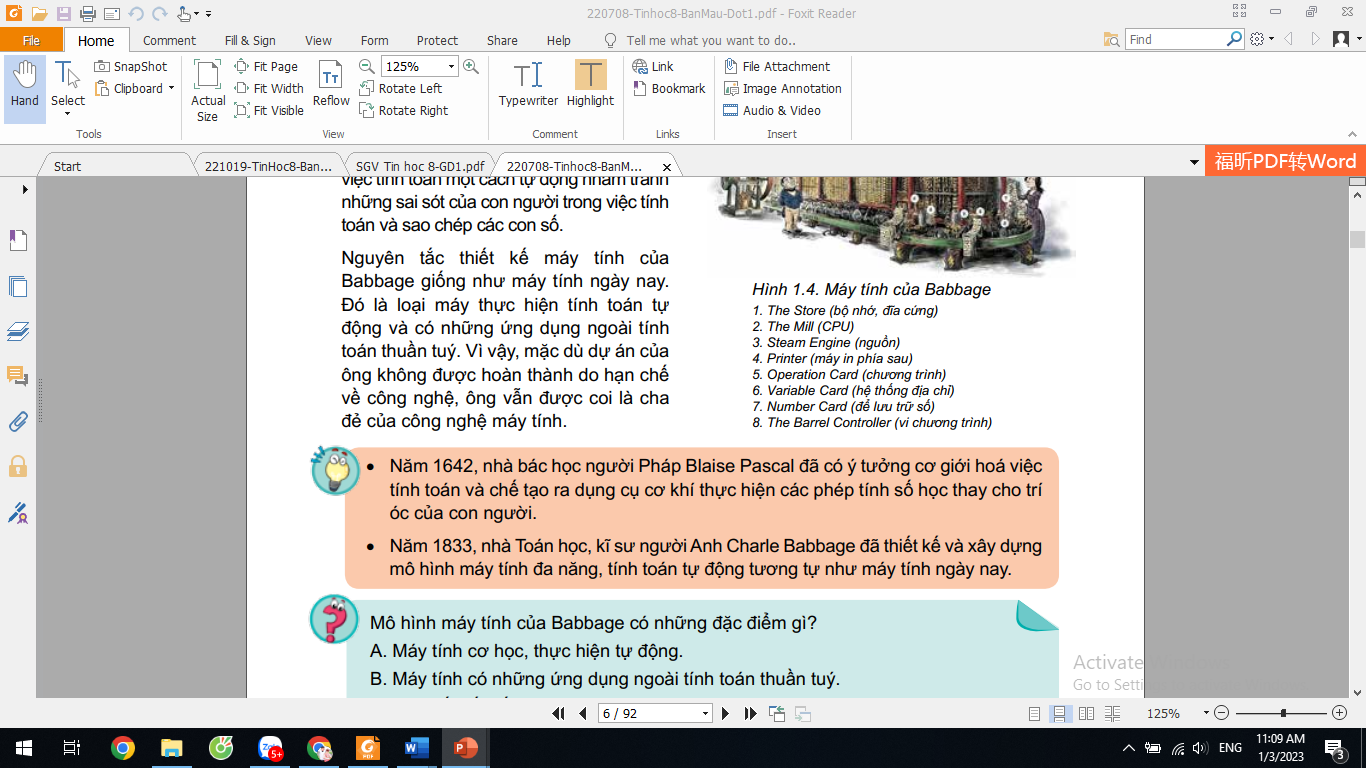
Các nhóm thảo luận và thực hiện theo yêu cầu.

\* Báo cáo, thảo luận

Mỗi nhóm cử đại diện lên bảng ghi Đường thời gian thông tin. Các nhóm còn lại sẽ nhận xét, đánh giá và bổ sung (nếu có). GV nhận xét chung và chốt kiến thức cho HS

\* Kết luận và nhận định

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |



**3. Hoạt động 2: Máy tính điện tử (10 - 15 phút)**

a) Mục tiêu

- Hs biết được nguyên lí hoạt động của máy tính, sơ đồ cấu trúc của máy tính

- Hs biết được năm thế hệ của máy tính điện tử.

- Hs biết được sự tiến bộ của công nghệ trải qua các thế hệ của máy tính.

b) Nội dung

HS hoàn thiện phiếu bài tập đường thời gian của các thế thệ máy tính

c) Sản phẩm

Phiếu bài tập của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện

\* Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm có thể đọc nội dung SGK hoặc có thể tìm kiếm thông tin trên mạng Internet để hoàn thiện phiếu bài tập về đường thời giann của các thế hệ máy tính

- Em hãy liên hệ mỗi giai đoạn phát triển của máy tính điện tử với lịch sử Việt Nam.

- Sự tiến bộ của máy tính điện tử qua các thế hệ nhờ vào việc thu nhỏ các linh kiện điện tử, tích hợp chúng vào những thiết bị có những đặc điểm gì?

\* Báo cáo, thảo luận

HS trình bày sản phẩm và trả lời các câu hỏi. GV nhận xét chung.

\* Kết luận và nhận định

GV nhấn mạnh và chốt kiến thức cho hs.

Diagram

Description automatically generated

- Liên hệ mỗi giai đoạn phát triển của máy tính điện tử với lịch sử Việt Nam. Điều này đem lại hai lợi ích:

+ Giúp HS tái hiện những bối cảnh khác nhau trong quá khứ, tạo ra bức tranh lịch sử trong mối liên hệ giữa các sự kiện.

+ Giúp HS nhận ra những ưu điểm của người Việt trong học tập và sáng tạo, qua đó tự tin trong học tập, củng cố lòng tự tôn dân tộc.

+ Đoạn mô tả đặc điểm máy tính thế hệ thứ tư có thể được liên hệ với câu hỏi trong Hoạt động 2 để đưa ra đáp án, qua đó động viên những HS đưa ra kết quả gần với đáp án.

+ Máy vi tính là máy tính điện tử, trong đó bộ xử lí trung tâm là một mạch tích hợp cỡ lớn, chứa hàng chục triệu linh kiện bán dẫn trở lên, còn được gọi là bộ vi xử lí.

+ Máy tính cá nhân là cách gọi máy vi tính được cải tiến theo hướng giảm kích thước và giá sản xuất để có thể được sở hữu bởi mỗi cá nhân.

+ Sự tiến bộ của máy tính điện tử qua các thế hệ nhờ vào việc thu nhỏ  
các linh kiện điện tử, tích hợp chúng vào những thiết bị có những đặc điểm sau:

Kích thước nhỏ.

Tốc độ xử lí cao.

Có khả năng kết nối toàn cầu.

Tiêu thụ ít năng lượng.

Được trang bị nhiều ứng dụng thân thiện với con người.

**4. Hoạt động 3. Sự thay đổi (10 phút)**

a) Mục tiêu

- HS nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi cho xã hội loài người.

- HS nhận thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi  
lớn lao cho xã hội loài người theo một vòng tròn tiến hoá.

b) Nội dung

Yêu cầu HS nêu ba ví dụ cho thấy máy tính làm thay đổi sâu sắc cuộc sống của con người. Thông qua các ví dụ, HS nhận thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người theo một vòng tròn tiến hóa.

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện

\* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2 - 3 hs/nhóm

- HS nêu nêu ba ví dụ cho thất máy tính làm thay đổi sâu sắc cuộc sống của con người.

- Hoạt động đọc: Thông qua ví dụ, HS thấy máy tính đã ảnh hưởng như thế nào đến các mối quan hệ xã hội?

\* Thực hiện nhiệm vụ

Các nhóm thực hiện theo yêu cầu.

\* Báo cáo, thảo luận

Đại diện 1 nhóm HS lên trình bày, các nhóm khác nhận xét, bổ sung.

\* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

- Các câu trả lời được ghi lên bảng để khái quát hoá, đưa đến kết luận: Những thay đổi đó là “lớn lao” do ảnh hưởng sâu sắc, làm thay đổi hành vi của con người.

- HS có thể nhận thấy máy tính đã ảnh hưởng đến các mối quan hệ xã hội ở nhiều mức độ và đó là những thay đổi lớn lao.

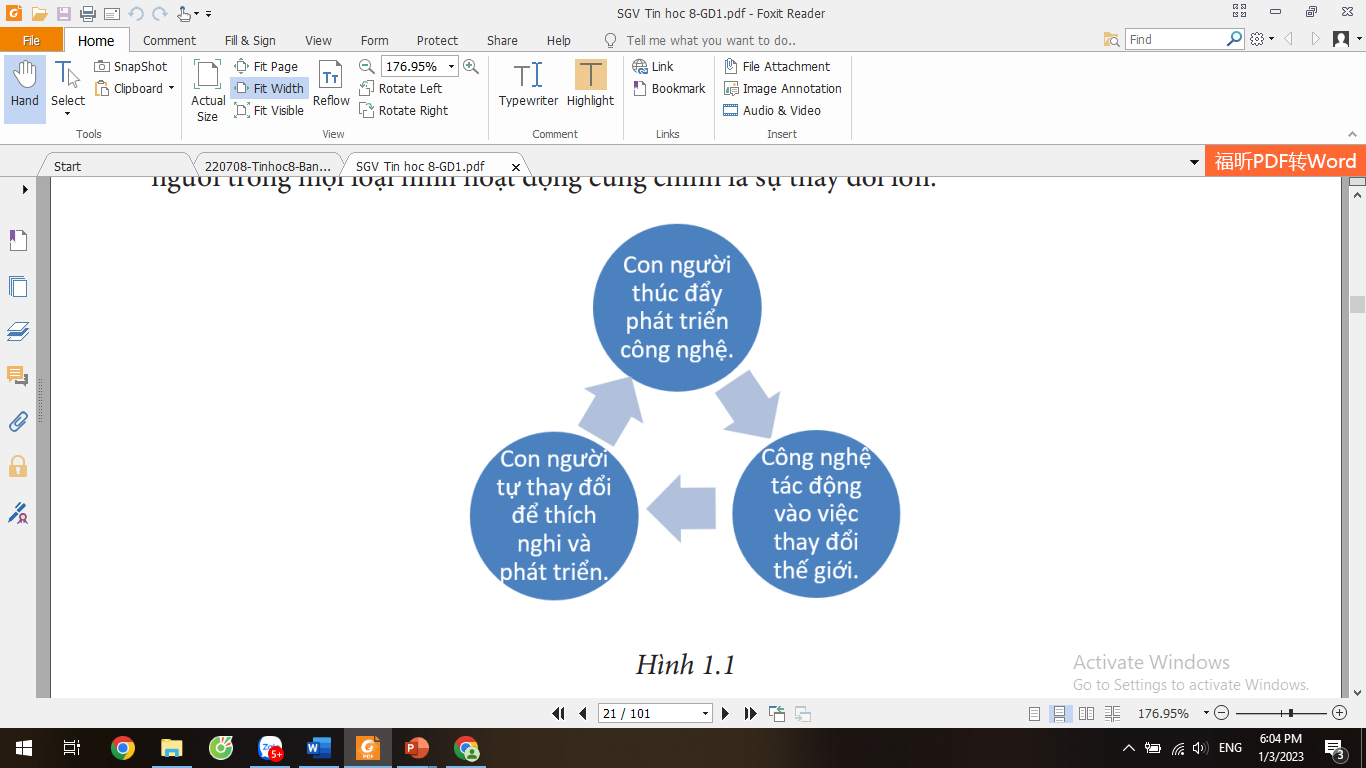
+ Mạng xã hội giúp tăng nhanh tương tác giữa người với người.

+ Xe ô tô tự động làm thay đổi hành vi của cá nhân với xã hội.

+ Thiết bị chiến tranh làm thay đổi quan hệ giữa các quốc gia.

Từ ảnh hưởng mạnh mẽ của máy tính vào đời sống, trong chiều ngược lại, con người phải tự thay đổi mình để thích nghi với môi trường giàu công nghệ. Sự thay đổi của con người trong mọi loại hình hoạt động cũng chính là sự thay đổi lớn.

Thế giới đang biến đổi nhanh chóng và sâu sắc nhờ sự phát triển của công nghệ máy tính.



**6. Hoạt động 5. Hoạt động luyện tập (10 - 15 phút)**

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức cho HS, giúp hs nhận thấy rằng máy tính sẽ thay đổi con người rất nhiều nhưng sự thay đổi đó sẽ chỉ phát huy được tính tích cực khi con người có ý thức tự giác và chủ động tiếp cận nguồn tri thức khổng lồ và được chia sẻ rộng rãi.

b) Nội dung

Hs làm bài tập phần Luyện tập

c) Sản phẩm

Bài làm của HS

d) Tổ chức thực hiện

\* Chuyển giao nhiệm vụ

GV yêu cầu HS làm bài tập phần luyện tập

\* Thực hiện nhiệm vụ

HS làm bài tập

\* Báo cáo, thảo luận

HS trình bày bài làm

\* Kết luận, nhận định

GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận:

So với khi chưa có máy tính, trong điều kiện có các thiết bị công nghệ số hiện nay, hoạt động học tập có những thay đổi sau:

+ Nguồn thông tin dồi dào hơn, do nhiều người tham gia vào xây dựng nguồn thông tin đó.

+ Nguồn thông tin dễ tiếp cận hơn do thiết bị được cá nhân hoá.

+ Nguồn thông tin được chia sẻ rộng rãi nhờ Internet kết nối toàn cầu.

+ Nguồn thông tin có chất lượng cao hơn nhờ công nghệ sản xuất media ngày càng thân thiện.

+ Môi trường giao tiếp trực tuyến giúp giảm chi phí thời gian và năng lượng.

Tuy nhiên, những thay đổi đó sẽ chỉ phát huy được tính tích cực khi con người có ý thức tự giác và chủ động tiếp cận nguồn tri thức khổng lồ và được chia sẻ rộng rãi đó.

**7. Hoạt động 7: Vận dụng (10 - 15 phút)**

a) Mục tiêu

HS vận dụng được kiến thức để giải quyết bài 1,2 SGK phần vận dụng

b) Nội dung

HS làm bài tập phần vận dụng

c) Sản phẩm

Bài làm của HS

d) Tổ chức thực hiện

\* Chuyển giao nhiệm vụ

Hs trả lời 2 câu hỏi trong SGK phần vận dụng

\* Thực hiện nhiệm vụ

HS trả lời vào vở

\* Báo cáo, thảo luận

HS trình bày kết quả.

\* Kết luận, nhận định GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 2- THÔNG TIN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với lưu lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyên đổi truyền và xử lý hiệu quả
* Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được các ví dụ minh họa

**2. Về năng lực:**

***2.1. Năng lực chung***

* Năng lực tự chủ, tự học: thông qua qua việc nghiên cứu đặc điểm của thông tin số và cách tồn tại và khai thác trong xã hội.
* Năng lực giao tiếp và hợp tác: hiểu được mục đích giao tiếp và giao tiếp hiệu quả trong hoạt động nhóm.

***2.2. Năng lực Tin học***

* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông (NLc).
* Bước đầu hình thành năng lực khai thác thông tin số trong học tập và phát triển  
  năng lực tự học (NLd).
* Hợp tác trong môi trường số hiệu quả dựa trên sự hiểu biết về đặc điểm đa dạng và độ tin cậy khác nhau của thông tin trong môi trường số (Nle).

***2.3. Các năng lực khác***

* Năng lực ngôn ngữ, năng lực thẩm mĩ: trình bày bài tập nhóm.

**3. Về phẩm chất:**

* Rèn luyện đức tính trung thực, xác lập thái độ trách nhiệm trong việc khai thác và  
  sử dụng thông tin kĩ thuật số.
* Chăm chỉ: cố gắng vươn lên hoàn thành nhiệm vụ học tập, không ngừng tìm tòi khám phá tri thức thông qua thông tin số.
* Trách nhiệm: phải dần thay đổi hành vi của mình để thích nghi với môi trường số mới. Biết khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy rất quan trọng để từ đó đưa ra quyết định đúng đắn. Phải có trách nhiệm khi chia sẻ công khai các thông tin số đúng sự thật và đáng tin cậy.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV: Giáo án, các đồ dùng dạy học cần thiết, máy tính và máy chiếu
* HS: Đồ dùng học tập, chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: Hoạt động 1. Ảnh in và ảnh số (10-15 phút)**

a) Mục tiêu: Hs nhận ra những đặc điểm của thông tin số qua những ví dụ cụ thể

b) Nội dung:

* Các nhóm Hs nghiên cứu và trả lời các câu hỏi trong tình huống

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

* Tổ chức hoạt động đọc mục a) thông tin số - SGKT10,11

c) Sản phẩm: Câu trả lời sau khi thảo luận nhóm, đặc điểm chính của thông tin số

d) Tổ chức thực hiện

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV chia nhóm – 2hs/nhóm. GV chiếu tình huống và trả lời các câu hỏi theo yêu cầu
* Thực hiện nhiệm vụ: Hs thảo luận và trả lời câu hỏi
* Báo cáo, thảo luận: GV gọi HS trong nhóm trả lời, HS nhóm khác nhận xét, bổ sung.
* Kết luận, nhận định: Câu trả lời hướng tới đặc điểm của thông tin số. Ba câu hỏi gắn với hoạt động thu nhận, nhân bản Và lưu trữ dữ liệu số nhằm đưa đến một số kết luận sau
  + An nhận được bức ảnh số bằng cách truy cập vào mạng xã hội. Thông tin số có thể được truy cập từ xa.
  + An nhận được ảnh nhưng Khoa không bị mất bức ảnh gốc. Việc nhân bản thông tin số không tốn vật liệu và dễ thực hiện.
  + An có thể lưu trữ bức ảnh số vào nhiều thiết bị của mình. Dữ liệu số dễ dàng được nhân bản và lan truyền.
  + HS cần ghi nhớ hai đặc điểm chính của thông tin số

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

1. **Hoạt động 2: Thông tin số (10-15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS nhận ra những đặc điểm xã hội của thông tin qua những ví dụ cụ thể

b) Nội dung: Hs lấy bối cảnh là hành trình của một bức ảnh số

Khoa gửi 🡪 Mạng xã hội 🡪 An nhận 🡪 An chỉnh sửa 🡪 An gửi tiếp cho các bạn khác

* Các nhóm HS nghiên cứu và trả lời các câu hỏi trong tình huống

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Các câu hỏi nhằm làm nổi bật những đặc điểm của thông tin số và những vấn đề sinh khi thông tin số được thu nhận, lưu trữ, tìm kiếm, xử lý, chia sẻ trong xã hội, giữa những cá nhân và tổ chức

* Hoạt động đọc: HS đọc nội dung b) thông tin số trong xã hội để ghi nhớ năm đặc điểm của thông tin trong môi trường số.
* HS làm bài tập củng cố kiến thức

c) Sản phẩm: Câu trả lời sau khi thảo luận nhóm và đặc điểm của thông tin trong môi trường số.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV chia nhóm – 2HS/nhóm.
  + GV chiếu tình huống và trả lời các câu hỏi theo yêu cầu
  + Tổ chức hoạt động đọc nội dung mục b và đưa ra đặc điểm của thông tin trong môi trường số.
  + Làm bài tập củng cố kiến thức
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và chốt kiến thức cho hs
* Kết luận và nhận định:

Câu trả lời được khái quát hóa thành những đặc điểm xã hội của thông tin số như gợi ý sau:

* Không chỉ An mà cả máy chủ của trang mạng xã hội cũng lưu trữ bức ảnh mà Khoa gửi. Đó là ví dụ cho nhận định: Thông tin số đa dạng được thu thập nhanh, được lưu trữ với dung lượng rất lớn bởi nhiều tổ chức và cá nhân.
* Tùy theo cách Khoa gửi cho An, chỉ có những ai được Khoa hoặc An cho phép mới có thể xem được bức ảnh.
  + Nếu bức ảnh không đăng kí bản quyền tác giả thì ai cũng có thể sử dụng bức ảnh theo cách của mình. Quyền tác giả của thông tin số được pháp luật bảo hộ.
  + Nếu Khoa gửi ảnh cho An theo cách công khai thì mọi người đều có thể tìm kiếm, xem và tải bức ảnh về máy của mình. Điều đó minh họa cho nhận xét: có nhiều công cụ hỗ trợ tìm kiếm, truy cập, lưu trữ, xử lý và chia sẻ thông tin số.
* Vì An có thể chỉnh sửa bức ảnh thành một bức ảnh khác và gửi cho người khác. Thông tin số có mức độ tin cậy khác nhau. Ảnh cá nhân cua An trên nền ruộng bậc thang có thể gây nhầm lẫn. Vì vậy, thông tin số cần phải quản lý, khai thác một cách an toàn và có trách nhiệm.
* Sau khi chỉnh sửa ảnh, An có thể gửi ảnh lại cho Khoa và các bạn khác.

Đặc điểm của thông tin trong môi trường số:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

GV nhấn mạnh thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

1. **Hoạt động 3: Thông tin đáng tin cậy (10-15 phút)**

a) Mục tiêu:

* Hs nhận ra những tác hại của việc sử dụng thông tin không đáng tin cậy. Thông tin đáng tin cậy được nhận dạng qua hiện tượng độc lập: tin giả. Tình huống trong hoạt động tiếp nối kết luật từ mục trước về độ tin cậy khác nhau của thông tin số.

b) Nội dung: GV chia nhóm và thảo luận trả lời câu hỏi hình 2.3, phân tích tác hại của việc làm theo những lời khuyên thiếu căn cứ

c) Sản phẩm: Các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + Hs trả lời các câu hỏi:
    - Em hãy kể lại một số nội dung trên mạng mà em biết đó là tin giả.
    - Tin giả đó gây tác hại gì nếu người đọc tin vào điều đó?
    - Làm thế nào để em biết đó là tin giả?
  + Hoạt động đọc: hs đọc nội dung mục 2 và cho biết làm thế nào để xác nhận được thông tin đáng tin cậy hay không?
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi theo yêu cầu.
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày câu trả lời.
* Kết luận và nhận định: GV nhấn mạnh và chốt kiến thức cho hs.
  + Thông tin đáng tin cậy giúp em đưa ra kết luận đúng, quyết định hành động đúng và giải quyết được các vấn đề đã đặt ra.
  + Một số cách xác nhận thông tin có đáng tin cậy hay không:
    - Kiểm tra nguồn thông tin; phân biệt ý kiến với sự kiện;
    - Kiểm ra chứng cứ của kết luật;
    - Đánh giá tính thời sự của thông tin.

1. **Hoạt động 4. Luyện tập và vận dụng (15-20 phút)**

a) Mục tiêu:

* Hs luyện tập tìm kiếm thông tin trên mạng Internet và phân tích mức độ tin cậy của nguồn tin.
* Làm bài tập phần luyện tập và vận dụng trong SGK.

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T13.

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm
  + Trả lời câu hỏi phần luyện tập

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Gợi ý: những ứng dụng thu thập rất nhiều thông tin từ người sử dụng có thể bao gồm ứng dụng gọi điện, nhắn tin, thư điện tử, mạng xã hội…. Yêu cầu HS nêu tên những ứng dụng cụ thể mà không chỉ là phân loại ứng dụng. Chẳng hạn: Facebook, Youtube….

* + Làm bài tập phần vận dụng:
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 3 – THỰC HÀNH: KHAI THÁC THÔNG TIN SỐ**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh hoạ.
* Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể.
* Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh hoạ.  
  **2. Về năng lực:**
* Phát triển năng lực tự học thông qua việc tìm tòi, nghiên cứu và khai thác thông tin.
* Nuôi dưỡng trí tưởng tượng, tiếp thu những ý tưởng sáng tạo qua những phát minh công nghệ.
* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông (NLc).
* Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học (NLd).  
  **3. Phẩm chất:**
* Rèn luyện tinh thần trách nhiệm trong sử dụng và phẩm chất trung thực trong trích dẫn thông tin.
* Nâng cao ý thức trách nhiệm đối với việc bảo vệ môi trường trong sản xuất và tiêu thụ năng lượng.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + GV giao nhiệm vụ nhóm cho HS, các nhóm chủ động phân công công việc cho các thành viên trong nhóm
  + Xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhóm theo từng giai đoạn tạo sản phẩm
  + Một số trang web liên quan đến chủ đề năng lượng tái tạo, được liệt kê nhờ máy tìm kiếm theo những từ khoá như “năng lượng tái tạo”, “năng lượng thay thế”, “năng lượng sạch”,…
  + Phân loại các trang web theo mức độ tin cậy của thông tin, phù hợp  
    với các tiêu chí đánh giá như nguồn gốc, mục đích, chứng cứ, thời gian.
* HS: Đồ dùng học tập, chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) Mục tiêu: HS biết được nhiệm vụ của bài học là tạo bài trình chiếu với chủ đề “Năng lượng tái tạo”

b) Nội dung:

Đoạn hội thoại nhằm nêu bật vai trò của năng lượng tái tạo và đặt vấn đề cần giải quyết. Nhiệm vụ của HS là tạo bài trình chiếu với chủ đề Năng lượng tái tạo để:

* Làm rõ ưu nhược điểm của các nguồn năng lượng và đặc điểm tự nhiên của địa  
  phương.
* Từ đó đề xuất giải pháp phát triển năng lượng tái tạo phù hợp với nơi mình đang  
  sinh sống.

c) Sản phẩm: Nội dung công việc cần thực hiện trong tiết học

d) Tổ chức thực hiện

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV đưa ra tình huống cuộc đối thoại giữa Minh, Khoa, An để nêu bật được vai trò của năng lượng tái tạo
* Thực hiện nhiệm vụ: HS đưa ra các suy nghĩ, hiểu biết của mình về năng lượng tái tạo
* Báo cáo, thảo luận: Những hiểu biết ban đầu của HS về năng lượng tái tạo
* Kết luận, nhận định: HS sẽ tiến hành các nhiệm vụ để tìm hiểu về năng lượn tái tạo

**Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu về chủ đề năng lượng tái tạo (15-20 phút)**

a) Mục tiêu:

* Xây dựng ý tưởng cho bài trình chiếu
* Xây dựng cấu trúc bài trình chiếu

b) Nội dung: GV định hướng nội dung HS cần thực hiện YCCĐ “Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể”. Việc hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu giúp HS cụ thể hoá công việc xây dựng bài trình chiếu, giúp HS định hướng, chủ động trong việc tìm kiếm thông tin, hỗ trợ những nội dung dự kiến

c) Sản phẩm: Ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Nhóm trưởng triển khai và phân công công việc cho từng thành viên trong nhóm: Các nhóm cần thực hiện theo ba bước hướng dẫn thực hiện theo các bước trong SGK.
    - HS hình thành ý tưởng, thông điệp về năng lượng tái tạo: HS đưa ra luận điểm về một khía cạnh của năng lượng tái tạp mà cần thuyết phục người nghe
    - Phát triển ý tưởng thành nội dung theo mạch logic: HS cần phát triển mạch suy luận, dự kiến luận cứ, luận chứng
    - Xác định cấu trúc và những yêu cầu cụ thể: dự kiến cấu trúc, số trang chiếu, phong cách trình bày này phù hợp với điều kiện, người nghe cụ thể

***Gợi ý***: HS có thể trình bày hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu theo *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*

Nhiệm vụ 1 hs hoàn thành cột 1,2,3

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT**  **(Slide)** | **Nội dung**  *(ghi nội dung trọng tâm theo thư tự trình diễn)* | **Tư liệu**  *(tư liệu cần thiết hỗ trợ trình diễn: hình ảnh, âm thanh, video,…)* | **Địa chỉ trang web**  *(Trang web tìm kiếm tư liệu)* | **Nguồn gốc**  *(Nguồn gốc của tư liệu***)** | **Thời gian**  *(thời gian dự kiến để trình bày nội dung)* |
| 1  (trang tiêu đề) |  |  |  |  |  |
| 2  (trang dàn ý) |  |  |  |  |  |
| 3  (Trang nội dung) |  |  |  |  |  |
| …… |  |  |  |  |  |

* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và đánh giá về những luận điểm của các nhóm.
* Kết luận và nhận định: Những HS khác nhau có thể đề xuất những luận điểm khác nhau. Tuy nhiên, việc lập luận cần hợp logic, dựa trên các quy tắc suy diễn.

1. **Hoạt động 3: Nhiệm vụ 2 – Tìm kiếm và đánh giá thông tin (15-20 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS sử dụng được công cụ tìm kiếm, đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề.

b) Nội dung: Các thành viên trong nhóm thực hiện nhiệm vụ nhóm trưởng phân công, tìm kiếm, khai thác tư liệu trong môi trường số và đánh giá lợi ích của thông tin tìm được để giải quyết vấn đề năng lượng tái tạo.

c) Sản phẩm: *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS thực hiện theo nhiệm vụ phân công công việc của nhóm trưởng. Thực hiện ba bước theo hướng dẫn trong SGK và hoàn thiện *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*
  + HS tìm kiếm, khai thác tư liệu trong môi trường số theo luận điểm họ đã nêu ra ở nhiệm vụ 1 về chủ đề Năng lượng tái tạo.
  + HS đánh giá lợi ích của thông tin tìm được để giải thuyết phục người nghe về luận điểm họ đưa ra trong nhiệm vụ 1.
  + Trong nhiệm vụ này, HS cần tìm kiếm, lưu trữ và đánh giá lợi ích của thông tin tìm được, hỗ trợ các lập luận của bài trình chiếu.
  + Trong bước tìm kiếm, từ khoá hợp lí sẽ giúp máy tìm kiếm trả lại những kết quả tốt, phù hợp với yêu cầu tìm kiếm. Ngoài việc lựa chọn từ khoá, những kĩ thuật tìm kiếm nâng cao cũng có thể hỗ trợ HS tìm được kết quả hữu ích. Trong bước lưu trữ, việc ghi chép nguồn gốc, nội dung, địa chỉ và thời gian của dữ liệu tìm được vừa giúp HS đánh giá lợi ích thông tin đối với vấn đề cần giải quyết,vừa gúp họ lập danh mục tài liệu tham khảo của báo cáo.
  + Trong bước đánh giá, nội dung tìm được một mặt cần phải phù hợp với yêu cầu củabáo cáo, mặt khác cần phải có độ tin cậy cao. Độ tin cậy của thông tin được đánh giá dựa trên các tiêu chí như nguồn gốc, mục đích, chứng cứ và thời gian của dữ liệu.
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày nội dung bảng 1
* Kết luận và nhận định: GV đánh giá độ tin cậy thông tin cùng các nhóm.

1. **Hoạt động 4. Nhiệm vụ 3 – Xử lý và trao đổi thông tin (30 – 35 phút)**

a) Mục tiêu:

* Tạo bài trình chiếu theo cấu trúc đã định
* Biên tập nội dung bài trình chiếu
* Chia sẻ bài trình chiếu trong môi trường số.

b) Nội dung: HS sử dụng được công cụ xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số

c) Sản phẩm: Bài trình chiếu chủ đề “Năng lượng tái tạo”

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + Gợi ý: nội dung là tiết 2 nên GV có thể giao nhiệm vụ về nhà cho các nhóm hoàn thiện bài trình chiếu. Nội dung trên lớp có thể trình bày và báo cáo sản phẩm, như vậy GV sẽ đánh giá được kĩ hơn các sản phẩm của các nhóm. Hoặc GV có thể thực hiện theo tiến trình sau:
    - Xử lí thông tin. Trong nhiệm vụ biên tập nội dung bài trình chiếu (một phần của nhiệm vụ 3), GV có thể đặt ra những yêu cầu khác nhau như độ dài văn bản, cách dùng ngôn ngữ, đặc điểm của hình ảnh, bố cục, tỷ lệ,… để HS nâng cao kĩ năng xử lí thông tin bằng máy tính.
    - Trao đổi thông tin: Các nhóm cùng chia sẻ sản phẩm qua mạng Internet (sử dụng 1 page học tập của môn hoặc sử dụng các app học tập…)

Các nhóm đều có thể xem bài của các nhóm khác

* + GV yêu cầu chấm chéo dựa trên tiêu chí đánh giá sản phẩm
  + GV đưa ra tiêu chí đánh giá tính tích cực của hoạt động nhóm cho từng nhóm.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS báo cáo kết quả
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

1. **Hoạt động 5: Luyện tập và vận dụng (10-15 phút)**

a) Mục tiêu:

* Hs luyện tập chủ động tìm kiếm thông tin trên mạng Internet và phân tích đánh giá mức độ tin cậy của nguồn tin.
* Làm bài tập phần luyện tập và vận dụng trong SGK.

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T17

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm
  + Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  + Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 4 – ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG**

**CÔNG NGHỆ KĨ THUẬT SỐ**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

**2. Về năng lực:**

* Bảo đảm được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hoá và không vi phạm pháp luật.
* Hiểu và ứng xử có văn hoá trong thế giới ảo, khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số (NLb)

**3. Phẩm chất:**

* Trung thực và có trách nhiệm khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số và tạo sản phẩm số (không sử dụng các thông tin không có bản quyền khi tạo sản phẩm số,...).

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + GV giao nhiệm vụ nhóm cho HS, các nhóm chủ động phân công công việc cho các thành viên trong nhóm đưa ra những biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. Yêu cầu HS đưa ra những minh chứng và ví dụ cụ thể
  + Xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhóm theo tiêu chí xây dựng
  + Chuẩn bị
* HS: Nhóm trưởng triển khai và phân công công việc cho từng thành viên trong nhóm để chuẩn bị sản phẩm nhóm theo yêu cầu.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) Mục tiêu: HS biết về sự phát triển của công nghệ kĩ thuật số và những khả năng mà công nghệ kĩ thuật số mang lại cho người sử dụng.

b) Nội dung:

Đoạn văn bản mở đầu bài học là để dẫn nhập cho HS biết về sự phát triển của công nghệ kĩ thuật số và những khả năng mà công nghệ kĩ thuật số mang lại cho người sử dụng. Chính vì khả năng cho phép sao chép và tạo ra các sản phẩm số một cách dễ dàng, nhanh chóng nên người sử dụng rất dễ vô tình vi phạm đạo đức và pháp luật, vô tình có các biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. GV đưa ra một câu chuyện thực tế, một hình ảnh hay video liên quan trước khi dẫn dắt HS vào bài học này.

c) Sản phẩm: Nội dung công việc cần thực hiện trong tiết học

d) Tổ chức thực hiện

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV đưa ra tình huống cuộc đối thoại giữa Minh, Khoa, An để nêu bật được hành động không trung thực trong tình huống 1 và hành động nên làm trong tình huống số 2.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS đưa ra các suy nghĩ, hiểu biết của mình về năng lượng tái tạo
* Báo cáo, thảo luận: HS phân tích hai tình huống và nêu quan điểm của bản th
* Kết luận, nhận định: Người sử dụng rất dễ vô tình vi phạm đạo đức và pháp luật, vô tình có các biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

**Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số (15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS nhận biết và nêu được những biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu

văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

b) Nội dung: GV chia lớp thành các nhóm (5-6 HS/nhóm) đưa ra những ví dụ về biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số và chia sẻ với lớp. HS đã được phân công theo nhóm và chuẩn bị bài tập nhóm ở nhà. Đại diện các nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV

c) Sản phẩm: Bài làm của HS

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + GV đặt ra các câu hỏi yêu cầu các nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi:
    - Để tránh các vi phạm khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số, chúng ta cần lưu ý điều gì?
  + Đại điện các nhóm chia sẻ sản phẩm nhóm và trả lời các yêu cầu của GV và các nhóm khác.
  + GV yêu cầu chấm chéo dựa trên tiêu chí đánh giá sản phẩm
  + GV đưa ra tiêu chí đánh giá tính tích cực của hoạt động nhóm cho từng nhóm.
  + Giáo viên cần nhấn mạnh đến hành vi quay video rồi phát tán lên mạng hay phát trực tiếp (livestream) lên mạng các vụ bạo lực học đường, đưa thông tin cá nhân của người khác lên mạng khi chưa được phép đều là các hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật, thiếu văn hoá. Đó là các hành vi mà các em HS rất dễ vô tình mắc phải.
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và đánh giá về những luận điểm của các nhóm.
* Kết luận và nhận định:

.Graphical user interface, application

Description automatically generated

1. **Hoạt động 3: Tuân thủ những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số (10 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS xác định được sản phẩm số tuân theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật hay không.

b) Nội dung: Các nhóm sẽ tự đánh giá sản phẩm nhóm của mình ở trên có phải là sản phẩm số hay không, có tuân thủ tuân theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật hay không? Và HS hiểu được vì sao cần đảm bảo tính văn hóa, tính đạo đức và tuân thủ theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + GV yêu cầu HS đánh giá sản phẩm trên của nhóm mình và trả lời các câu hỏi sau:
    - Sản phẩm của nhóm có phải là sản phẩm công nghệ kĩ thuật số hay không?
    - Sản phẩm có đủ chuẩn mực về văn hóa, đạo đức xã hội, có vi phạm pháp luật hay không?
    - Vì sao cần đảm bảo tính văn hóa, tính đạo đức và tuân thủ theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số.
  + GV sẽ lựa chọn ra 1-2 sản phẩm nhóm đặc trưng để cả lớp cùng đánh giá, nhận xét. GV nhấn mạnh những chuẩn mực văn hóa đạo đức, tuân thủ pháp luật khi tạo ra sản phẩm số và những điều cần tránh khi đăng tải những sản phẩm số trên mạng xã hội
  + Ngoài sản phẩm số trên, chúng ta có thể tạo ra những sản phẩm số dạng nào nữa? GV khuyến khích HS tạo các sản phẩm số không vi phạm đạo đức văn hóa và tuân thủ pháp luật.
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS báo cáo
* Kết luận và nhận định: Mục đích “tạo ra xã hội số lành mạnh và hợp pháp” là mục đích vĩ mô, tuy nhiên, để đạt được điều đó thì phụ thuộc rất nhiều vào các hành động cụ thể của chính các em HS, thế hệ hiện tại và tương lai của xã hội số.

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng (15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS ghi nhớ nội dung bài học
* HS tạo ra sản phẩm số có sáng tạo không vi phạm đạo đức văn hóa và tuân thủ pháp luật.

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T20

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 5-6hs/nhóm
  + Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  + Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 5 – SỬ DỤNG BẢNG TÍNH GIẢI QUYẾT BÀI TOÁN THỰC TẾ**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức. Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.
* Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.
* Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.

**2. Về năng lực:**

* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông: Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế (NLc).
* Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học. sử dụng Internet để tìm kiếm thông tin (NLd).

**3. Phẩm chất:**

* Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì trong học và tự học.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + Hình ảnh giao diện một số chợ ứng dụng trên mạng như: Google Play, Apps Store, Microsoft Store,…
* HS:
  + HS nhập dữ liệu các trang tính ở Hình 5.1, 5.2, 5.3; bảng dữ liệu 5.2 trên phần mềm soạn thảo văn bản hoặc phần mềm trình chiếu.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) Mục tiêu: Hoạt động này đặt HS vào ngữ cảnh thực tế để dẫn đến việc tạo bảng tính lưu trữ và tính toán số liệu. Hoạt động này cũng kết nối với kiến thức về chương trình bảng tính đã học ở lớp 7 sang kiến thức mới của chương trình bảng tính ở lớp 8.

b) Nội dung:

HS đọc thông tin phần khởi động để hiểu bài toán và trả lời câu hỏi.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV chia nhóm 2HS/nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời về những thông tin cần bổ sung ở Hình 5.1.
* Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
* Kết luận, nhận định: Câu hỏi của phần khởi động là câu hỏi mở, mục tiêu là để HS hiểu rõ ngữ cảnh của bài toán thực tế, không đánh giá đúng sai.

**Hoạt động 2: Địa chỉ tương đối (20 phút)**

a) Mục tiêu:

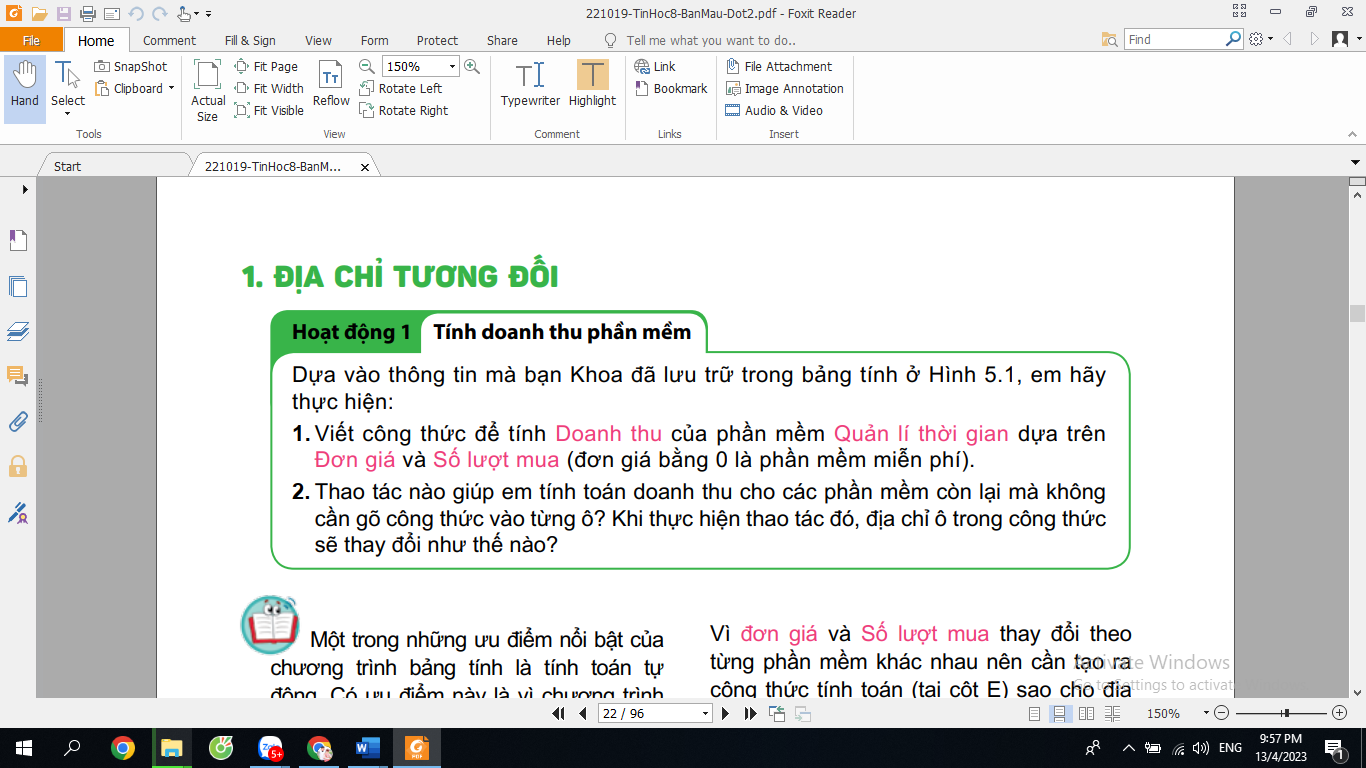
Hoạt động này là sự kết nối với kiến thức cũ, để từ đó dẫn dắt đến khái niệm mới: địa chỉ tương đối.

b) Nội dung: GV chia lớp thành các nhóm (2 HS/nhóm) thảo luận trả lời câu hỏi theo yêu cầu. Gọi đại diện một số nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV. GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS sau khi trả lời hoạt động nhóm và hoàn thiện tính doanh thu của từng sản phẩm ở Hình 5.2

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Các nhóm thực hiện trên máy tính và đưa ra câu trả lời. Hs hoàn thiện phiếu bài tập trả lời câu hỏi



* + GV bao quát các hoạt động của các nhóm. Gọi đại diện một số nhóm có ý kiến khác nhau lên trình bày kết quả thảo luận của nhóm.
  + Dựa vào kiến thức của lớp 7, HS có thể đưa ra 2 cách thực hiện công thức tính doanh thu:
    - C1: Sử dụng địa chỉ của ô
    - C2: Sử dụng giá trị của ô
* GV củng cố lại kiến thức lớp 7 cho HS, phân tích và dẫn dắt HS trả lời câu hỏi để tính toán doanh thu các sản phẩm còn lại, em có cần gõ công thức của từng ô hay không? Khi thực hiện thao tác đó, địa chỉ của ô trong công thức sẽ thay đổi như thế nào?
* HS thực hiện thao tác trên máy tính và nhận xét về sự thay đổi trong công thức
  + GV tổ chức hoạt động đọc: HS đọc và so sánh câu trả lời ở Hoạt động trên.

Những địa chỉ nào trong công thức trên là địa chỉ tương đối?

* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS trình bày kết quả của nhóm. GV lưu ý trọng tâm của phần kiến thức này là nhấn mạnh yêu cầu của bài toán tính doanh thu. Doanh thu thay đổi theo từng phần mềm khác nhau. Do đó, cần tạo ra công thức tính toán cho cột E mà các địa chỉ ô thay đổi theo từng dòng tương ứng với mỗi phần mềm khác nhau. Yêu cầu này dẫn đến dùng địa chỉ tương đối trong công thức.
* Kết luận và nhận định: Địa chỉ tương đối tự động thay đổi khi sao chép công thức nhưng vẫn giữ nguyên vị trí tương đối giữa ô chứa công thức và ô có địa chỉ trong công thức

.

1. **Hoạt động 3: Địa chỉ tuyệt đối (20 phút)**

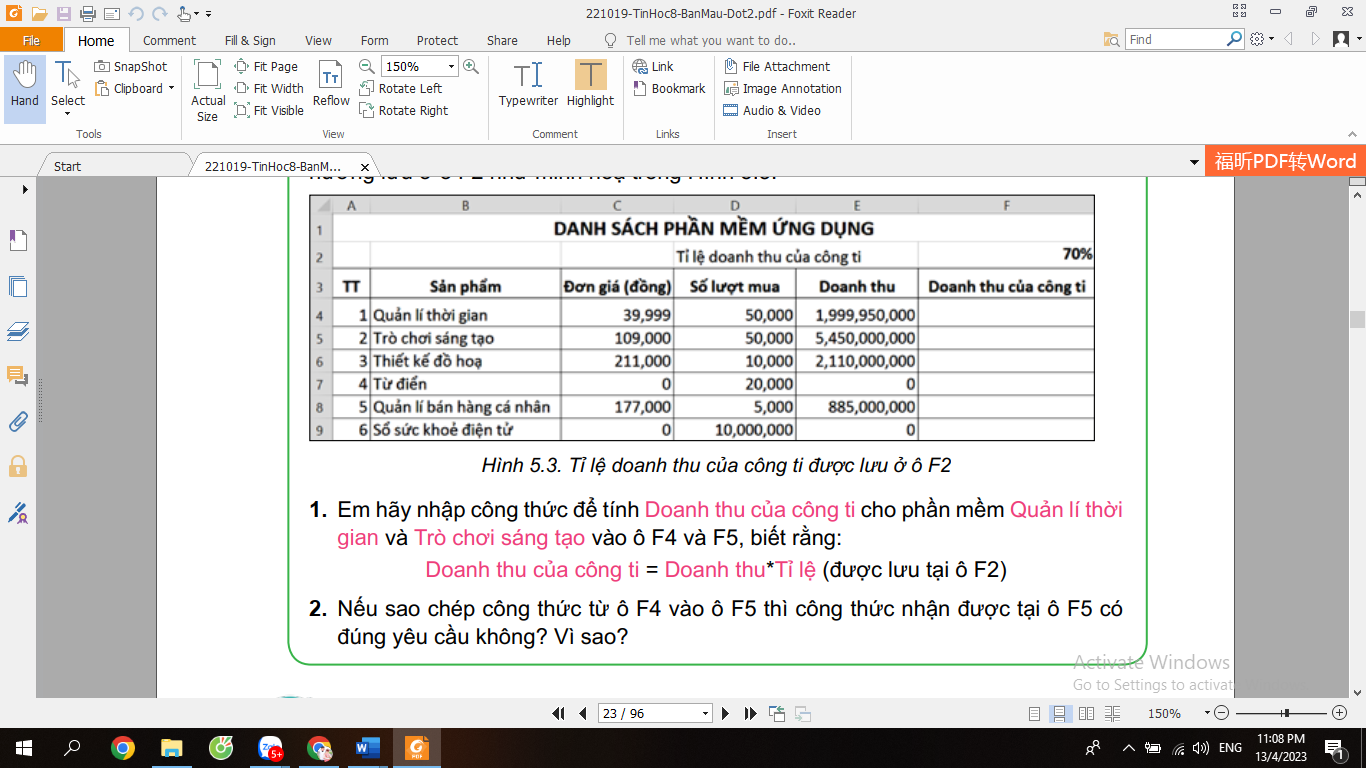
a) Mục tiêu:

* Hoạt động này đưa đến khái niệm mới “địa chỉ tuyệt đối” thông qua bài toán thực tiễn.

b) Nội dung: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thảo luận và trả lời các câu hỏi ở Hình 5.3 và đưa ra khái niệm địa chỉ tuyệt đối.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + GV yêu cầu HS thực hiện trên máy tính và trả lời câu hỏi ở Hình 5.3



* + HS thực hiện tính toán trên máy tính. Khi sao chép công thức từ ô F4 và ô F5, F6,F7,F8,F9 thì kết quả nhận được có đúng không? Vì sao?
  + Đại diện các nhóm đưa ra các kết quả nhận định khác nhau.
  + GV tổ chức hoạt động đọc và yêu cầu HS đưa ra câu trả lời nhận định và cách sửa công thức đúng khi sao chép công thức và HS trả lời câu hỏi địa chỉ tuyệt đối là gì? Hãy chỉ ra các địa chỉ tuyệt đối trong công thức trên
  + GV yêu cầu HS trả lời các câu hỏi trong phần hoạt động củng cố kiến thức
* Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* Báo cáo, thảo luận: HS báo cáo
* Kết luận và nhận định:
  + Trọng tâm của phần kiến thức này là nhấn mạnh yêu cầu của bài toán tính doanh thu của tác giả, trong đó tỉ lệ doanh thu là cố định đối với mọi phần mềm. Chương trình bảng tính quy ước địa chỉ tuyệt đối cho những ô chứa giá trị không thay đổi trong các công thức tính toán.
  + Địa chỉ tương đối không thay đổi khi sao chép công thức.
  + Địa chỉ tuyệt đối có dấu $ trước tên cột và trước tên hàng.

1. **Hoạt động 4: Thực hành – Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế (15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS ghi nhớ nội dung bài học
* HS lập công thức sử dụng địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối để giải quyết bài toán tính doanh thu mỗi phần mềm ở Hình 5.5

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập theo yêu cầu của bài thực hành.

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm và thực hiện lần lượt các yêu cầu
  + Tạo bảng dữ liệu trong chương trình bảng tính
  + Tính doanh thu của mỗi phần mềm
  + Tính doanh thu của công ty
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thực hiện trên máy tính theo yêu cầu. GV bao quát lớp học, giám sát quá trình học sinh làm bài tập
* Báo cáo, thảo luận: GV yêu cầu một số nhóm lên thực hiện thao tác. Các nhóm khác nhận xét đánh giá kết quả thực hiện.
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận, rút kinh nghiệm những lỗi sai thường mắc phải của HS.

1. **Hoạt động 5: Thực hành – Sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính (15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS ghi nhớ nội dung bài học
* HS thực hiện sao chép bảng dữ liệu 5.1 sang phần mềm bảng tính

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập theo yêu cầu của bài thực hành.

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm và thực hiện lần lượt theo hướng dẫn
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thực hiện trên máy tính theo yêu cầu. GV bao quát lớp học, giám sát quá trình học sinh làm bài tập
* Báo cáo, thảo luận: GV yêu cầu một số nhóm lên thực hiện thao tác. Các nhóm khác nhận xét đánh giá kết quả thực hiện.
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận, rút kinh nghiệm những lỗi sai thường mắc phải của HS.

1. **Hoạt động 6: Luyện tập và vận dụng (15 phút)**

a) Mục tiêu:

* HS ghi nhớ nội dung bài học
* HS lập công thức sử dụng địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối để giải quyết bài toán thực tế

b) Nội dung:

* Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T20

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
  + Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  + Làm bài tập phần vận dụng.
  + HS tạo bảng dữ liệu của riêng mình về phần mềm ứng dụng mà HS quan tâm. GV khuyến khích HS chủ động bổ sung vào bảng tính những dữ liệu và công thức tính toán để có được thông tin mà HS muốn biết.
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 6 – SẮP XẾP VÀ LỌC DỮ LIỆU**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.
* Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu.
* Thực hiện được các thao tác lọc, sắp xếp dữ liệu của phần mềm bảng tính.

**2. Về năng lực:**

* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông: Thực hiện được thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu để giải quyết bài toán thực tế (NLc).

**3. Phẩm chất:**

* Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì thông qua hoạt động luyện tập, thực hành sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu của chương trình bảng tính để giải quyết yêu cầu.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + Bài giảng điện tử, phòng máy tính sẵn sàng để HS thực hành.
  + GV chia nhóm HS và hướng dẫn HS nhiệm vụ chuẩn bị bài: điều tra khảo sát (theo mẫu Hình 6.1) và yêu cầu HS nhập dữ liệu kết quả khảo sát theo *Hình 6.2. Bảng kết quả khảo sát.*
* HS:
  + HS phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm để chuẩn bị theo hướng dẫn của GV.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS vào tình huống thực tiễn cần tạo bảng tính lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán.

b) *Nội dung*:

GV đưa ra hoạt động thực tiễn là hoạt động đã giao về nhà cho học sinh. Từ dữ liệu phiếu khảo sát thu được sẽ tiến hành xử lí dữ liệu (sắp xếp danh sách, lọc ra các bạn học sinh cùng muốn tìm hiểu mỗi nội dung tin học…). Để thực hiện được điều đó, chúng ta cần phải làm thế nào? GV dẫn dắt đến nội dung bài học

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS

d) *Tổ chức thực hiện*

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV cho HS ngồi theo nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
* Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
* Kết luận, nhận định: tạo bảng tính lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán.

1. **Hoạt động 1: Sử dụng phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế (20 phút)**

a) *Mục tiêu*:

* HS xác định được những dữ liệu cần lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó

sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán thực tế.

b) *Nội dung*: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, thảo luận hoạt động phiếu khảo sát. GV gọi đại diện một số nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV. HS nhập dữ liệu phiếu điều tra theo mẫu bảng Hình 6.2. GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động

c) *Sản phẩm*: Thông tin trong phiếu khảo sát và nội dung bảng kết quả khảo sát.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Các nhóm thảo luận mục đích của khảo sát là thu thập thông tin để quyết định CLB Tin học sẽ tổ chức như thế nào? Để dễ dàng trong việc quản lý như tìm kiếm học sinh, muốn thống kê những học sinh có cùng một nội dung tìm hiểu, tìm ra nội dung nào có nhiều học sinh đăng kí tham gia nhất thì chúng ta cần làm như thế nào?....
  + HS tiến hành nhập kết quả phiếu điều tra vào bảng excel, tổ chức dữ liệu sao cho phù hợp để dễ dàng cho việc quản lý (gợi ý mẫu bảng dữ liệu Hình 6.2).
  + HS và GV có thể bổ dung những yêu cầu thông tin khác.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: HS trình bày kết quả của nhóm.
* *Kết luận và nhận định*: Chúng ta có thể sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu để giải quyết những yêu cầu của bài toán thực tế.

.

1. **Hoạt động 2: Thực hành sắp xếp dữ liệu (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác sắp xếp dữ liệu theo một và nhiều tiêu chí

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các thao tác sắp xếp dữ liệu

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành 2 nhiệm vụ sau trên bảng dữ liệu *Bảng kết quả khảo sát*
     + Nhiệm vụ 1: Sắp xếp cột “Tên” theo thứ tự bảng chữ cái.
     + Nhiệm vụ 2: Sắp xếp cột “Tên” theo thứ tự bảng chữ cái. Tuy nhiên, nếu học sinh cùng tên thì sắp xếp cột “Họ đệm” theo thữ tự bảng chữ cái
  2. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
  3. Hoạt động củng cố: HS trong nhóm thảo luận trả lời câu hỏi và thực hiện thao tác trên máy tính.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác sắp xếp và tiến hành đánh giá
* *Kết luận và nhận định:* 
  1. GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lệnh sắp xếp dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

1. **Hoạt động 3: Thực hành – Lọc dữ liệu (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác lọc dữ liệu theo một và nhiều tiêu chí

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các thao tác lọc dữ liệu

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ sau trên bảng dữ liệu *Bảng kết quả khảo sát*
     + 1. Lọc danh sách học sinh theo từng nội dung Tin học mà học sinh lựa chọn
       2. Lọc danh sách học sinh của Tổ 1 muốn tìm hiểu nội dung Đồ họa máy tính.
  2. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
  3. Hoạt động củng cố: HS trong nhóm thảo luận trả lời câu hỏi và thực hiện thao tác trên máy tính.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác lọc và tiến hành đánh giá
* *Kết luận và nhận định:* 
  1. GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lọc dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng (25 phút)**

a) *Mục tiêu:*

* HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu để giải quyết bài toán thực tế

b) *Nội dung*:Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T31

c) *Sản phẩm*: Bài làm của hs

d) *Tổ chức thực hiện*:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
  1. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  2. Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác lọc theo điều kiện

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 7 – TRÌNH BÀY DỮ LIỆU BẰNG BIỂU ĐỒ**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ.
* Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

**2. Về năng lực:**

* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông: Sử dụng được chức năng tạo biểu đồ của chương trình bảng tính để giải quyết một số tình huống thực tế (NLc).

**3. Phẩm chất:**

* Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì thông qua hoạt động luyện tập, thực hành tạo biểu đồ trong chương trình bảng tính.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + Bài giảng điện tử, phòng máy tính sẵn sàng để HS thực hành.
* HS:
  + Tìm hiểu trước nội dung của bài học.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS hình thành nội dung bài học.

b) *Nội dung*:

HS nhận xét về hai cách trình bày Hình 7.1 và Hình 7.2.

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS

d) *Tổ chức thực hiện*

* Chuyển giao nhiệm vụ: HS ngồi theo nhóm (2-3HS/nhóm). HS quan sát và nhận xét về hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.1 và Hình 7.2
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
* Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
* Kết luận, nhận định: Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận, GV dẫn dắt vào hoạt động 1 của nội dung hình thành kiến thức bài học.

1. **Hoạt động 1: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ (20 phút)**

a) *Mục tiêu*:

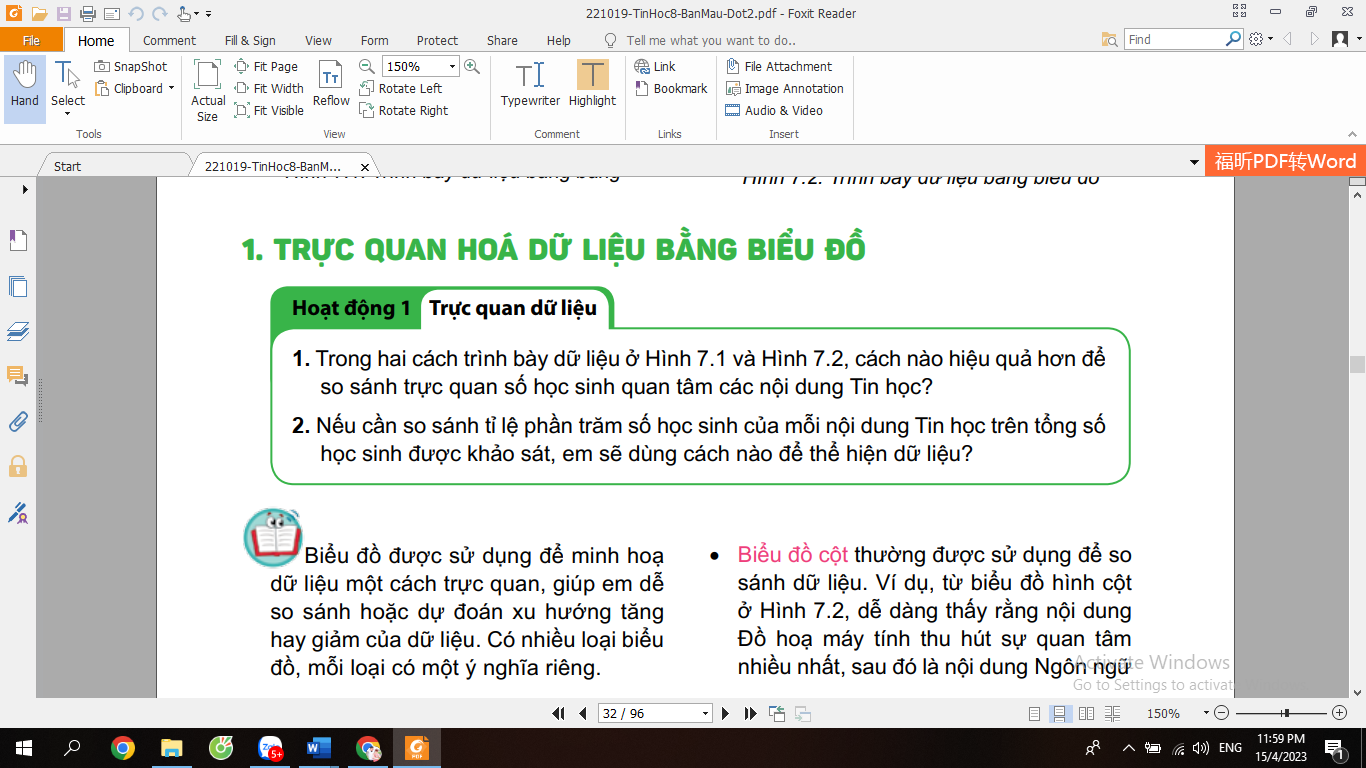
HS thấy được ưu điểm của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ trong những tình huống yêu cầu so sánh hoặc chỉ ra xu hướng của dữ liệu.

b) *Nội dung*: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, thảo luận và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1. GV gọi đại diện một số nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV. GV tổ chức hoạt động đọc để thấy được ý nghĩa của trình bày dữ liệu bằng biểu đồ, hiểu được ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ để sử dụng từng loại biểu đồ trong những tình huống cụ thể của bài toán thực tiễn. GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động

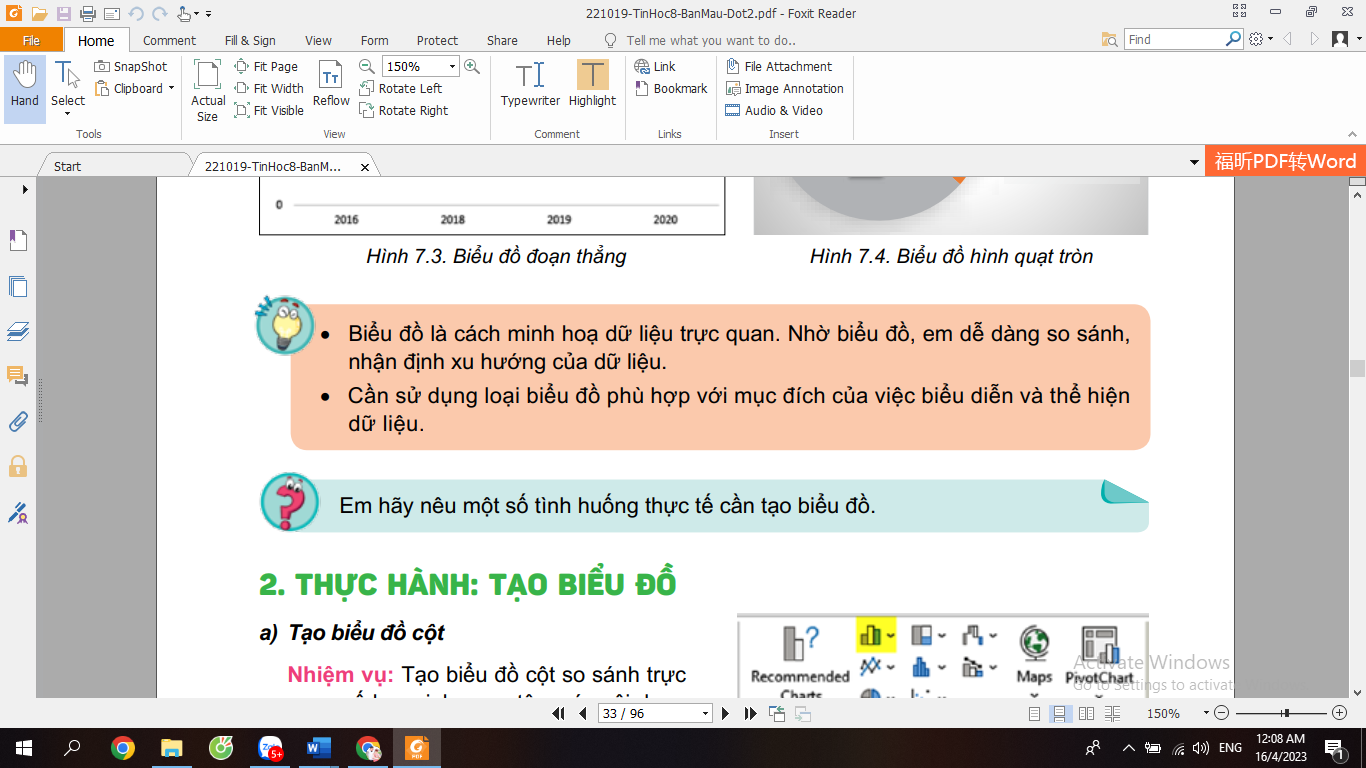
c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi phần hoạt động 1:



* + HS đọc và so sánh với câu trả lời ở Hoạt động 1 để hiểu được ý nghĩa của trình bày dữ liệu bằng biểu đồ, đồng thời hiểu được ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ để sử dụng từng loại biểu đồ trong những tình huống cụ thể của bài toán thực tiễn.
  + HS thảo luận để trả lời câu hỏi phần củng cố kiến thức
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tiến hành đánh giá.
* *Kết luận và nhận định*:



1. **Hoạt động 2: Thực hành sắp xếp dữ liệu (40 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác tạo biểu đồ cột, biểu đồ hình quạt tròn

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các thao tác tạo biểu đồ cột, biểu đồ hình quạt tròn.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành 2 nhiệm vụ sau trên bảng dữ liệu *7.1*
     + Nhiệm vụ 1: Tạo biểu đồ cột so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung Tin học
     + Nhiệm vụ 2: Tạo biểu đồ hình quạt như hình 7.4 để so sánh trực quan tỉ lệ phần trăm số học sinh của mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh khảo sát.
  2. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác tạo biểu đồ, đưa ra các thao tác tạo biểu đồ và tiến hành đánh giá chéo kết quả của các nhóm
* *Kết luận và nhận định:* 
  1. GV chốt lại thao tác thực hiện tạo biểu đồ cột và biểu đồ hình quạt tròn. GV đưa ra câu hỏi gợi mở về các biểu đồ khác

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng (25 phút)**

a) *Mục tiêu:*

* HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác tạo biểu đồ để giải quyết bài toán thực tế

b) *Nội dung*:Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T35

c) *Sản phẩm*: Bài làm của hs

d) *Tổ chức thực hiện*:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
  1. Thực hành các yêu cầu phần luyện tập
  2. Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác tạo biểu đồ. GV nên khuyến khích HS chủ động đề xuất những yêu cầu về tạo biểu đồ để so sánh và nhận xét về xu hướng của dữ liệu, tức là cho biết ý nghĩa của dữ liệu.

GV nên tạo cơ hội để HS chia sẻ với các bạn và cả lớp về những yêu cầu tạo biểu đồ trên bảng dữ liệu tìm hiểu phần mềm mà các em quan tâm. Qua đó, HS được rèn luyện và phát triển năng lực xử lí thông tin để giải quyết bài toán thực tế đáp ứng nhu cầu của chính các em.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 8a – LÀM VIỆC VỚI DANH SÁCH DẠNG LIỆT KÊ**

**VÀ HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Thực hiện được các thao tác: tạo danh sách dạng liệt kê; chèn thêm, xoá bỏ, co dãn hình ảnh; vẽ hình đồ hoạ trong văn bản,...
* Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.

**2. Về năng lực:**

* Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng (NLa).

**3. Phẩm chất:**

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

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV:
  + Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng danh sách dạng liệt kê, hình ảnh, hình đồ hoạ minh hoạ cho nội dung văn bản.
  + Một số tờ rơi quảng cáo sản phẩm hoặc sự kiện.
  + Các tệp văn bản soạn sẵn nội dung của Phiếu khảo sát, tờ rơi quảng cáo cho CLB Tin học, các tệp hình ảnh sử dụng để tạo tờ rơi.
  + Hướng dẫn phần chuẩn bị về nhà cho học sinh, xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhiệm vụ 1, 2 trong phần thực hành tạo sản phẩm là văn bản phục vụ nhu cầu thực tế.
* HS:
  + HS chuẩn bị các tệp văn bản soạn sẵn nội dung của Phiếu khảo sát, tờ rơi quảng cáo cho CLB Tin học, các tệp hình ảnh sử dụng để tạo tờ rơi.
  + Đọc trước và chuẩn bị tốt phần thực hành

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS bước đầu hiểu được rằng có thể sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo ra các sản phẩm số phục vụ nhu cầu thực tế.

b) *Nội dung*:

GV đưa ra tình huống nhiệm vụ thiết kế “Phiếu khảo sát” của bạn An, HS đọc tình huống và trả lời các câu hỏi

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS

d) *Tổ chức thực hiện*

* Chuyển giao nhiệm vụ: GV cho HS ngồi theo nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
* Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
* Kết luận, nhận định: có thể sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo ra các sản phẩm số phục vụ nhu cầu thực tế và dẫn dắt học sinh đến nội dung của bài học.

1. **Hoạt động 1: Tác dụng của danh sách liệt kê (10-15 phút)**

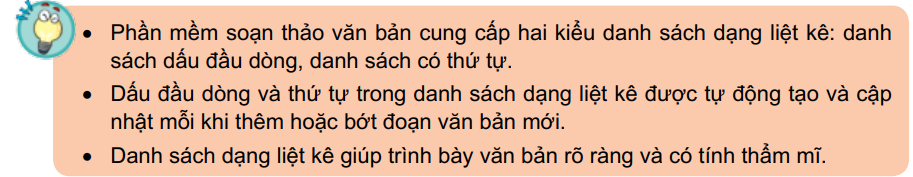
a) *Mục tiêu*:

* HS nhận ra được sử dụng danh sách liệt kê giúp người đọc dễ quan sát, dễ hiểu nội dung văn bản, tạo ấn tượng rõ ràng cho người đọc. Từ đó, nhận ra tầm quan trọng của việc trình bày văn bản. Cùng một nội dung nhưng nếu văn bản được trình bày hợp lí sẽ có tác dụng rất lớn trong việc truyền đạt nội dung

b) Nội dung: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, quan sát Hình 8a.2 và Hình 8a.3 và thảo luận cho nhận xét về hai cách trình bày nội dung. Từ đó, HS nêu được các kiểu danh sách dạng liệt kê, ưu điểm của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê và điền vào phiếu bài tập.

c) *Sản phẩm*: Phiếu bài tập của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Quan sát Hình 8a.2 và Hình 8a.3 và thảo luận cho nhận xét về hai cách trình bày nội dung
  + Qua ví dụ, HS nêu các kiểu danh sách dạng liệt kê, ưu điểm của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê và điền vào phiếu bài tập.
  + GV hướng dẫn thêm cho HS hình dung ra cách phân tích và tổ chức thực hiện một dự án: xác định, liệt kê các việc cần làm, chia nhỏ, phân loại công việc….
  + HS làm bài tập hoạt động củng cố kiến thức. Riêng bài 2, GV cho HS thực hành trên máy tính để trả lời câu hỏi theo yêu cầu. Cho HS nhấn Enter thêm một dòng, xóa một dòng ở giữa . GV nhấn mạnh hỏi HS: Danh sách dạng liệt kê có được tự động tạo và cập nhật mỗi khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản hay không?
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: HS trình bày kết quả của nhóm.
* *Kết luận và nhận định*:

1. **Hoạt động 2: Làm việc với hình ảnh minh họa và vẽ hình đồ họa (10-15 phút)**

a) *Mục tiêu*:

* HS nhận biết được các dạng thông tin trong một văn bản;
* HS biết được hiệu quả của việc sử dụng hình ảnh minh hoạ trong văn bản;
* HS biết phần mềm soạn thảo văn bản có các công cụ giúp người sử dụng làm việc với hình
* ảnh và hình đồ hoạ.

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm). Yêu cầu học sinh quan sát Hình 8a.5 và Hình 8a.6 và trả lời các câu hỏi phần hoạt động 2. GV tổ chức tiến hành báo cáo và nhận xét đánh giá.

c) *Sản phẩm*: Nội dung trả lời các câu hỏi.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm được phân công. Thực hiện quan sát Hình 8a.5 và Hình 8a.6 và trả lời các câu hỏi phần hoạt động 2
  2. Tổ chức hoạt động đọc cho HS và yêu cầu HS so sánh, bổ sung để câu trả lời phần hoạt động đọc được hoàn thiện hơn.
  3. GV gọi một số nhóm lên trả lời báo cáo kết quả thảo luận của nhóm.
  4. Yêu cầu HS làm bài tập phần hoạt động củng cố
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: GV gọi đại diện một số nhóm lên trả lời, các nhóm khác nhận xét và bổ sung

Câu trả lời dự kiến:

* 1. Tờ rơi ở Hình 8a.5 trong SGK chỉ có thông tin dạng văn bản.
  2. Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK gồm thông tin dạng văn bản, dạng hình ảnh và dạng hình đồ hoạ.
  3. Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK có hình ảnh minh hoạ nên ấn tượng hơn.
  4. Có thể tạo được tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK bằng phần mềm soạn thảo văn bản.
* *Kết luận và nhận định:*

Graphical user interface, application

Description automatically generated

* 1. Kiến thức mới trong hoạt động đọc được nêu lại ngắn gọn, rõ ràng để HS một lần nữa đọc và ghi nhớ. Ở hoạt động này, GV có thể nhắc lại và giải thích một lần nữa để HS biết sự khác nhau giữa khái niệm hình ảnh và hình đồ hoạ trong văn bản.

1. **Hoạt động 3: Thực hành – Tạo sản phẩm là văn bản phục vụ nhu cầu thực tế (30-40 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, chèn hình ảnh và các thao tác xử lý hình ảnh để tạo tờ rơi quảng cáo.

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn trong SGK để tạo Phiếu khảo sát và tờ rơi quảng cáo.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:
     + 1. Nhiệm vụ 1: Sử dụng phần mềm soạn thảo tạo Phiếu khảo sát theo mẫu hình như Hình 8a.1
       2. Nhiệm vụ 2: Sử dụng phần mềm soạn thảo tạo tờ rơi quảng cáo và tuyển thành viên cho CLB Tin học của trường.
  2. HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.

Lưu ý:

* 1. GV nên khuyến khích HS sáng tạo và sử dụng ngữ điệu riêng của các em để tạo sản phẩm. HS dựa trên tiêu chí đánh giá đã xây dựng để tạo sản phẩm.
  2. Có nhiều cách khác nhau để tạo ra tờ rơi, không nhất thiết phải theo đúng các bước hướng dẫn SGK. Gợi mở cho HS tìm ra các cách khác nhau. Cùng nhau chia sẻ các cách, tìm ra ưu và nhược điểm của các cách để cuối cùng đưa ra phương pháp tối ưu nhất mà không phụ thuộc máy móc vào SGK
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác và tiến hành đánh giá dựa trên tiêu chí đánh giá.
* *Kết luận và nhận định:* 
  1. GV nhấn mạnh lại thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh va các đối tượng đồ họa.

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng ( 5 phút)**

a) *Mục tiêu:*

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

b) *Nội dung*:Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T31 (BTVN)

c) *Sản phẩm*: Bài làm của hs

d) *Tổ chức thực hiện*:

* Chuyển giao nhiệm vụ: (Hướng dẫn về nhà) Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
  1. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  2. Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Về nhà nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung vào tiết học sau.
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh va các đối tượng đồ họa.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 8b – PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

* Chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh.

**2. Về năng lực:**

* Thực hiện được các thao tác: mở tệp ảnh; đọc thông tin ảnh; phóng to, thu nhỏ, dịch chuyển ảnh; lưu tệp ảnh.
* Phát triển năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông (NLa).
* Khả năng ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học (NLd), năng lực hợp tác trong môi trường số (NLe)

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

* GV: SGK, KHDH, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
* HS: SGK, vở, một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5’)**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (lỗi về ảnh, chưa đúng ý khi chụp ảnh)

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**:

+ GV giao nhiệm vụ HS quan sát hình ảnh phần khởi động phát hiện các lỗi trong ảnh.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs quan sát hình, đọc thông tin phần khởi động

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs phát hiện lỗi, nhận xét tình huống

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

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

**Hoạt động 2.1: Phần mềm chỉnh sửa ảnh**

a) Mục tiêu:

- Hs nêu được một vài chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh.

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ** : GV đưa ra hình ảnh ban đầu và hình ảnh sau khi đã chỉnh sửa cho HS quan sát và yêu cầu HS so sánh điểm khác biệt của ảnh sau khi chỉnh sửa với ảnh trước khi chỉnh sửa.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Chia lớp thành các nhóm trả lời 2 câu hỏi trong Hoạt động 1

**- Báo cáo, thảo luận:** Các nhóm đọc nội dung phần kiến thức mới và thảo luận trả lời câu hỏi và chia sẻ với lớp (nhóm đại diện) các nhóm khác nhận xét và bổ sung.

**- Kết luận, nhận định**- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Ghi nhớ:

- Chỉnh sửa ảnh là thay đổi hình ảnh ban đầu để tạo ra hình ảnh mới.

- Phần mềm chỉnh sauwr ảnh là công cụ hỗ trợ tạo ra hoặc thay đổi một ảnh gốc để có được ảnh mới theo yêu cầu.

**Hoạt động 2.2: Đọc thông tin ảnh**

a) Mục tiêu:

- Hs đọc được thông tin kích thước hình ảnh.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1**: GV yêu cầu hs đọc nội dung kiến thức và trả lời câu hỏi

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS đọc nội dung, suy nghĩ và trả lời cá nhân

**- Báo cáo, thảo luận:**

+ GV gọi HS trả lời.

+ GV chiếu cho HS ví dụ cho thấy một hình ảnh có một phần được phóng to để có thể dễ dàng nhìn thấy các pixel riêng lẻ, được hiển thị dưới dạng hình vuông nhỏ.

+ GV chiếu một số thông tin hình ảnh và yêu cầu HS đọc kích thước, định dạng ảnh.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức.

Ghi nhớ:

Kích thước của ảnh có thể tính theo đơn vị độ dài (inch) hoặc pixel và được biểu diễn dưới dạng tích số của chiều rộng và chiều cao.

**Hoạt động 2.3: Thực hành – Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh**

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

* Mở/ lưu tệp ảnh
* Phóng to/ thu nhỏ ảnh
* Di chuyển ảnh

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục a,b,c,d,e trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

- Mở tệp ảnh: File /open

- Phóng to/ thu nhỏ: Zoom in/ Zoom out

- Di chuyển ảnh: Move

- Lưu: File/save

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10’)**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài luyện tập:

Text

Description automatically generated

+ Gv yêu cầu học sinh luyện tập theo yêu cầu

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành.

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5’)**

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tải ảnh về một chủ đề các em yêu thích. Thực hành các thao tác sử dụng phần mềm GIMP đã học.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng:

Text

Description automatically generated

+ Gv yêu cầu học sinh thực hành theo yêu cầu.

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành thep nhóm

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 9a – TẠO ĐẦU TRANG, CHÂN TRANG CHO VĂN BẢN**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

* Thực hiện được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
* Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.

**2. Về năng lực:**

* Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng (NLa).

**3. Phẩm chất:**

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

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

* GV: Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng đầu trang, chân trang, số trang. Tệp văn bản CLBTinhoc.docx. Một số cuốn sách, truyện,... có đánh số trang.
* HS: Tệp văn bản CLBTinhoc.docx tự tạo.

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS phát hiện ra trong văn bản, ngoài phần văn bản chính còn có thêm các phần khác, từ đó HS muốn tìm hiểu về các phần văn bản này. Ngoài ra, Hình 9a.1 và Hình 9a.2 còn cung cấp cho HS cái nhìn tổng quát về các trang văn bản.

b) *Nội dung*:

HS quan sát Hình 9a.1 và Hình 9a.2 để phát hiện ra thành phần khác trong văn bản, yêu cầu HS tác dụng của chúng là gì? GV tổng hợp ý kiến của HS và dẫn dắt HS đến nội dung của tiết học.

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS

d) *Tổ chức thực hiện*

* Chuyển giao nhiệm vụ: Yêu cầu HS quan sát Hình 9a.1, Hình 9a.2 và tìm ra những khác nhau trong hai trang văn bản. Trong các cuốn sách, truyện em đã đọc có các thành phần văn bản đó không? Tác dụng của chúng là gì?
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
* Báo cáo, thảo luận: GV một số học sinh đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
* Kết luận, nhận định: Nội dung của bài học.

**Hoạt động 1: Đầu trang và chân trang (20 phút)**

a) *Mục tiêu*:

* HS biết được trong văn bản, ngoài phần văn bản chính còn có phần đầu trang và chân trang.
* Phần đầu trang và chân trang thường cung cấp các thông tin ngắn gọn về văn bản.

b) Nội dung: HS quan sát trang văn bản Hình 9a.2, một số tệp văn bản có chứa đầu trang và chân trang. Yêu cầu học sinh trả lời các câu hỏi từ đó rút ra vị trí, đặc điểm, tác dụng của đầu trang và chân trang vào phiếu bài tập

c) *Sản phẩm*: Phiếu bài tập của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
  + Quan sát hình 9a.2 và các tệp văn bản có chứa đầu trang và chân trang mà GV đã chuẩn bị và trả lời các câu hỏi sau:
    - 1. Vị trí của đầu trang và chân trang?
      2. Đầu trang và chân trang chứa những gì?
      3. Đầu trang và chân trang có xuất hiện ở tất cả các trang trong tệp văn bản hay không?
      4. Hình 9a.2, phần văn bản màu cam ở đầu trang và chân trang cho em biết điều gì? Tác dụng của đầu trang và chân trang?
      5. HS sưu tầm các tệp văn bản hoặc các cuốn sách, cuốn truyện có chứa đầu trang và chân trang. Nêu tác dụng cụ thể của đầu trang và chân trang trong mỗi ví dụ.
      6. Sau khi chèn đầu trang và chân trang, muốn xoá bỏ thì làm thế nào?
  + HS làm bài tập phần hoạt động củng cố kiến thức.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: HS trình bày kết quả của nhóm.
* *Kết luận và nhận định*: GV nhấn mạnh kiến thức cho HS

A picture containing text

Description automatically generated

GV nhấn mạnh nội dung đặt trong phần đầu trang và chân trang mặc dù cần thiết nhưng cũng không nên lạm dụng. Nội dung trong phần đầu trang và chân trang nên chọn lọc, cô đọng và thực sự cần thiết.

1. **Hoạt động 2: Đánh số trang (20 phút)**

a) *Mục tiêu*:

* HS nhớ lại các cuốn sách, tài liệu, truyện mà mình đã từng đọc đều được đánh số trang.
* HS biết được số trang trong các cuốn sách, truyện có thể được đặt ở nhiều vị trí.
* HS biết được quy định đánh số trang theo Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư.

b) *Nội dung*: GV cho HS quan sát những tệp văn bản mẫu ở trên và yêu cầu học sinh đánh số trang ở vị trí nào? Quy định đánh số trang theo Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư.

c) *Sản phẩm*: Nội dung trả lời các câu hỏi.

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm được phân công. Thực hiện quan sát các tệp văn bản mẫu của GV và bằng sự hiểu biết của mình, HS trả lời các câu hỏi sau:
     + 1. Nêu các vị trí của số trang trong tệp văn bản.
       2. Tác dụng của việc đánh số trang trong văn bản.
       3. Em hãy tìm hiểu Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư có yêu cầu như thế nào về đánh số trang trong văn bản?
     + HS làm bài tập phần hoạt động củng cố kiến thức.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: GV gọi đại diện một số nhóm lên trả lời, các nhóm khác nhận xét và bổ sung.
* *Kết luận và nhận định:* Số trang trong văn bản được đánh tự động và đặt ở đầu trang và chân trang.
  + Bổ sung kiến thức cho HS về Nghịđịnh 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư có yêu cầu về đánh số trang trong văn bản:

Số trang văn bản được đặt canh giữa theo chiều ngang trong phần lề trên của văn bản, được đánh từ số 1, bằng chữ số Ả-rập, cỡ chữ 13 đến 14, kiểu chữ đứng và không hiển thị số trang thứ nhất

1. **Hoạt động 3: Thực hành – Đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang (30 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang theo Nghị định 30.

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), Yêu cầu HS bổ sung thêm nội dung của tệp văn bản – ít nhất là 3 trang (Nội dung này HS đã yêu cầu chuẩn bị ở nhà). HS thực hiện các theo các bước hướng dẫn SGK và yêu cầu đánh số trang theo Nghị định 30

d) *Tổ chức thực hiện:*

* *Chuyển giao nhiệm vụ*:
  1. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:
     + 1. Mở tệp CLBTinhoc.docx để thực hiện thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang
       2. GV yêu cầu HS nhắc lại quy định về đánh số trang theo Nghị Định 30: Số trang văn bản được đặt canh giữa theo chiều ngang trong phần lề trên của văn bản, được đánh từ số 1, bằng chữ số Ả-rập, cỡ chữ 13 đến 14, kiểu chữ đứng và không hiển thị số trang thứ nhất
  2. HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác và tiến hành đánh giá dựa trên tiêu chí đánh giá.
* *Kết luận và nhận định:* 
  + - 1. GV nhấn mạnh lại thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang.
      2. Thao tác đánh số trang, không hiển thị số trang thứ nhất:

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

*HS nhấn chọn mục Different First Page*

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng ( 15 phút)**

a) *Mục tiêu:*

* Hướng dẫn HS làm bài tập luyện tập và vận dụng, giúp HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang

b) *Nội dung*:Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T45

c) *Sản phẩm*: Bài làm của hs

d) *Tổ chức thực hiện*:

* Chuyển giao nhiệm vụ: Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
  1. Thực hiện các yêu cầu phần Luyện tập
  2. Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác tạo thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 9b – THAY ĐỔI KHUNG HÌNH, KÍCH THƯỚC ẢNH**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

* Công cụ cắt, xoay, thay đổi kíc thước hình ảnh.

**2. Về năng lực:**

* Thực hiện được các thao tác: cắt, xoay, thay đổi kíc thước hình ảnh.
* Phát triển năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông (NLa).
* Khả năng ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học (NLd), năng lực hợp tác trong môi trường số (NLe)

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

* GV: SGK, KHDH, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
* HS: SGK, vở, một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5’)**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (bố cục, dung lượng)

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**:

+ GV yêu cầu HS đọc tình huống trong SGK và phát hiện các vấn đề, cách khắc phục

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HSđọc nội dung, thảo luận đưa ra các ý kiến cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs phát hiện vấn đề và đưa ra cách giải quyết

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

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

**Hoạt động 2.1: Công cụ cắt, xoay, thay đổi kích thước ảnh.**

a) Mục tiêu:

* Hs nêu được các công cụ cắt, xoay, thay đổi kíc thước hình ảnh.

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV chiếu hình ảnh ban đầu và hình ảnh sau khi đã chỉnh sửa hình 9b.1, 9b.2 cho HS quan sát và yêu cầu HS nhận xét về ảnh kết quả. Yêu cầu HS trả lời công cụ nào giúp tạo ra ảnh mới đó?

**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** Chia lớp thành các nhóm trả lời 4 câu hỏi:

+ Nhận xét về ảnh kết quả?

+ Công cụ nào giúp tạo ra ảnh mới đó?

+ Làm thế nào để đọc thông tin về kích thước ảnh?

+ Dung lượng của tệp có liên quan như thế nào đến kích thước ảnh?

**- Báo cáo, thảo luận 1:** Các nhóm đọc nội dung phần kiến thức mới và thảo luận trả lời câu hỏi và chia sẻ với lớp (nhóm đại diện) các nhóm khác nhận xét và bổ sung.

**- Kết luận, nhận định 1**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Ghi nhớ:

1. Một số trường hợp cần cắt ảnh: có chi tiết thừa, theo nhu cầu cắt bỏ một phần ảnh. 2. Công cụ cắt ảnh(Crop) , thay đổi kích thước ảnh (Resize), xoay ảnh (Rotate).

3. Ảnh có kích thước lớn thì dung lượng ảnh lớn và ngược lại.

**- Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi

Timeline

Description automatically generated

**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** Hs suy nghĩ và làm việc cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** Gv gọi Hs trả lời, các hs khác nhận xét và bổ sung.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV đánh giá kết quả hoạt động

Đáp án:

9b.4: Crop. 9b.5\_Resize. 9b.6\_Rotate.

**Hoạt động 2.2: Thực hành – sử dụng một số cộng cụ chỉnh sửa ảnh.**

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

* Cắt ảnh
* Xoay ảnh
* Thay đổi kích thước ảnh

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục Nhiệm vụ 1,2,3 trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

+ Công cụ cắt ảnh (Crop)

+ Thay đổi kích thước ảnh (Scale)

+ Xoay ảnh (Rotate)

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10’)**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài luyện tập:



+ Gv yêu cầu học sinh luyện tập theo yêu cầu

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành.

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5’)**

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tải ảnh về một chủ đề yêu thích. Thực hành các thao tác cắt, xoay, thay đổi kích thước hình ảnh sử dụng phần mềm GIMP

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng:

Text

Description automatically generated

+ Gv yêu cầu học sinh thực hành theo yêu cầu.

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành thep nhóm

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 10a – ĐỊNH DẠNG NÂNG CAO CHO TRANG CHIẾU**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

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

**2. Về năng lực:**

* Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng (NLa).

**3. Phẩm chất:**

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

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

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

1. **Tiến trình dạy học**
2. **Hoạt động khởi động: (5 phút)**

*a) Mục tiêu:*

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

b) *Nội dung*:

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

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS

d) *Tổ chức thực hiện*

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

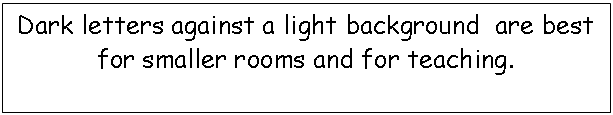
1. **Hoạt động 1: Đặc điểm của văn bản trên trang chiếu (10-15 phút)**
2. *Mục tiêu*: HS biết được đặc điểm của văn bản trong trang chiếu: nội dung ngắn gọn, không cần chi tiết, hình thức thu hút, cỡ chữ to.

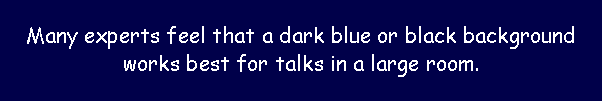
b) Nội dung: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, quan sát Hình 10a.1 và Hình 10a.2 và thảo luận trả lời câu hỏi trong phần hoạt động 1. Từ đó, HS nêu được đặc điểm của văn bản trong trang chiếu.

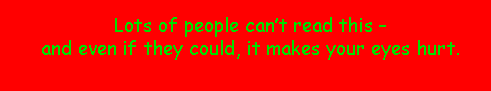
c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

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







* + Tổ chức hoạt động đọc cho HS. Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:
* Vai trò của màu sắc trên trang chiếu?
* Khi tạo bài trình chiếu, em hãy nêu một vài điểm chú ý khi lựa chọn màu sắc trên trang chiếu, sự phối hợp về màu nền và màu chữ,
  + HS làm bài tập hoạt động củng cố kiến thức.
* *Thực hiện nhiệm vụ*: Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
* *Báo cáo, thảo luận*: HS trình bày kết quả của nhóm.
* *Kết luận và nhận định*:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

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

a) *Mục tiêu*:

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

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

c) *Sản phẩm*: Nội dung trả lời các câu hỏi.

d) *Tổ chức thực hiện:*

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

1. **Hoạt động 3: Thực hành – Tạo bài trình chiếu cho lễ ra mắt CLB Tin học (30-40 phút)**

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

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

d) *Tổ chức thực hiện:*

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

Lưu ý:

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

1. **Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng ( 15 phút)**

a) *Mục tiêu:*

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

b) *Nội dung*:Hs làm bài tập luyện tập và hướng dẫn về nhà bài tập vận dụng trong SGK T50 (BTVN)

c) *Sản phẩm*: Bài làm của hs

d) *Tổ chức thực hiện*:

* Chuyển giao nhiệm vụ:
  1. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
  2. (Hướng dẫn về nhà) Làm bài tập phần vận dụng.
* Thực hiện nhiệm vụ: Về nhà nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và lập kế hoạch, phân công nhiệm vụ bài vận dụng
* Báo cáo, thảo luận: HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung vào tiết học sau.
* Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

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

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

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

**2. Về năng lực:**

* Thực hiện được các thao tác: thêm văn bản, điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, làm mờ, sắc nét ảnh.
* Phát triển năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông (NLa).
* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ (NLc); Khả năng ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học (NLd), năng lực hợp tác trong môi trường số (NLe).

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

* GV: SGK, KHDH, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
* HS: SGK, vở, một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5’)**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (đưa ra được ý tưởng thay đổi các bức ảnh)

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**: GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm. Với mỗi nhóm cụ thể GV cung cấp các hình ảnh khác nhau và yêu cầu HS đưa ra mong muốn chỉnh sửa cho bức ảnh nhóm nhận được.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HSđọc nội dung, thảo luận đưa ra các ý kiến cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV tổ chức cho cá nhân hoặc nhóm nhận xét các câu trả lời

**- Kết luận, nhận định:** Mỗi nhóm HS sẽ đưa ra được ý tưởng thay đổi bức ảnh khác nhau. GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

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

**Hoạt động 2.1: Thêm văn bản.**

a) Mục tiêu: Hs chỉ ra được tác dụng, công cụ của việc chèn văn bản vào ảnh.

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV yêu cầu HS thảo luận và trả lời 2 câu hỏi trong hoạt động 1.

**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm 4hs.

**- Báo cáo, thảo luận 1:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 1**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

1. Tác dụng của chèn thêm văn bản có thể đọc trong phần nội dung mới bài học.

2. Công cụ việc chèn văn bản vào ảnh: Text

**Hoạt động 2.2: Tạo hiệu ứng cho ảnh.**

a) Mục tiêu: HS chỉ ra một bức ảnh có thể điều chỉnh về độ sáng, độ tương phản, độ mờ, độ sắc nét.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV yêu câu Hs nghiên cứu mục 2. Tạo hiệu ứng cho ảnh. Sau đó trả lời các câu hỏi sau:

1. Điều chỉnh độ sáng của ảnh là gì?
2. Thế nào là tăng độ tương phản của ảnh?
3. Có thể làm mờ, sắc nét hình ảnh bằng cách nào?
4. Cho các hình ảnh trước và sau khi chỉnh sửa sau. Em hãy chỉ ra công cụ nào sau đây (độ sáng; độ tương phản,;độ mờ, độ sắc nét) được sử dụng để biến đổi hình ảnh.

|  |  |
| --- | --- |
| Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H1.1 | Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H1.2 |
| Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H2.1 | Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H2.2 |
| Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H3.1 | Hoa sen chống lão hóa, đẹp da, mượt tóc  H3.2 |

**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** HS thảo luận và trả lời theo nhóm vào phiếu học tập.

**- Báo cáo, thảo luận 1:** Gv cho Hs thảo luận và trình bày trước lớp..

**- Kết luận, nhận định 1:** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

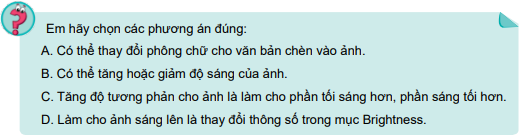
Gợi ý câu trả lời:

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

H2.1 và H2.2: Tăng độ tương phản.

H3.1 và H3.2: Làm sắc nét hình ảnh.

**- Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi



**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** Hs suy nghĩ và làm việc cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** Gv gọi Hs trả lời, các hs khác nhận xét và bổ sung.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV đánh giá kết quả hoạt động

Đáp án: A, B, D.

**Hoạt động 2.3: Thực hành – Chỉnh sửa ảnh.**

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

* Thêm văn bản vào hình ảnh.
* Điều chỉnh độ sáng, độ tương phản hình ảnh.
* Làm mờ nền xung quanh, làm sắc nét ảnh.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục Nhiệm vụ 1,2,3 trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

+ Thêm văn bản (Text )

+ Chỉnh sửa độ sáng (Color/Brightness)

+ Độ tương phản (Color/Contrast)

+ Làm mờ/sắc nét ảnh (Brush)

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10’)**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài luyện tập: Em hãy sử dụng phần mềm GIMP để mở các tệp ảnh trong thư mục HINHANH đã lưu ở Bài 9b. Sử dụng các công cụ tạo hiệu ứng cho ảnh để điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, làm mờ,... bổ sung văn bản vào ảnh (nếu cần) để có được những bức ảnh đẹp giới thiệu về ngôi trường của em.

+ Gv yêu cầu học sinh luyện tập theo yêu cầu

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành.

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5’)**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng:

Text

Description automatically generated

+ Gv yêu cầu học sinh thực hành theo yêu cầu.

**- Thực hiện nhiệm vụ:**

**+** Hs lắng nghe và thực hành thep nhóm

+ Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thực hành trên máy tính.

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 12: TỪ THUẬT TOÁN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

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

**2. Về năng lực:**

* Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.
* Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông (NLc):
  + Chuyển được kịch bản điều khiển nhân vật trong môi trường lập trình trực quan sang mô tả thuật toán và tạo được chương trình thực hiện một thuật toán.
  + Bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

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

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5’)**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (điều khiển nhân vật đi theo hình)

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**: GV yêu cầu HS lên điều khiển chú mèo bằng cách sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím để giúp chú mèo đi theo đường hình tam giác đã vẽ sẵn.

Shape

Description automatically generated

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HSđọc nội dung, suy nghĩ và điều khiển nhân vật.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV tổ chức cho cá nhân nhận xét các câu trả lời

**- Kết luận, nhận định:** Mỗi HS sẽ điều khiển nhân vật theo hướng khác nhau. GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

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

**Hoạt động 2.1: Từ thuật toán đến chương trình.**

a) Mục tiêu:

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

- Nhận biết hành động lặp trong kịch bản và mô tả được cấu trúc lặp bằng phương pháp liệt kê và sơ đồ khối.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV chia nhóm HS, giao nhiệm vụ thảo luận.

Nghiên cứu mục 1 sgk và trả lời các câu hỏi sau. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một tam giác đều, em hãy:

1. Xác định góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh.

2. Liệt kê lần lượt các bước của thuật toán điều khiển nhân vật (bằng ngôn ngữ tự nhiên)

**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 1:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 1**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

Đầu vào: Số bước di chuyển (ví dụ 60 bước), số đo góc quay: +120 độ (quay trái).

Đầu ra: Nhân vật di chuyển theo đường đi là tam giác đều.

Lặp lại 3 lần hai hành động sau:

Di chuyển 60 bước.

Quay trái 120 độ.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV cho hs quan sát hình 12.3/sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

+ Giá trị khởi đầu của lần lặp là bao nhiêu?

+ Điều kiện kết thúc vòng lặp là gì?

+ Các khối lệnh được thực hiện trong mỗi bước lặp là gì?

**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** GV chiếu hình ảnh, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời: ba thành phần của một vòng lặp bao gồm:

1) Giá trị khởi đầu: Lần lặp ← 1.

2) Điều kiện tiếp tục vòng lặp là Lần lặp ≤ 3. Điều kiện này được kiểm tra trước mỗi bước lặp.

3) Khối lệnh được thực hiện trong mỗi bước lặp gồm ba lệnh: 1. Di chuyển 60 bước, 2. Quay trái 120 độ và 3. Tăng lần lặp lên 1 đơn vị.

GV chỉ ra cho hs thấy mỗi câu lệnh của ngôn ngữ lập trình trực quan tương ứng với lệnh trong sơ đồ khối

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 3** : GV yêu cầu hs trả lời câu hỏi:

Em hãy ghép mỗi lệnh của chương trình ở Hình 12.3 với một bước tương ứng trong bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên ở Hoạt động 1 sao cho phù hợp

**- Thực hiện nhiệm vụ 3:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận 3:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 3**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

Graphical user interface

Description automatically generated with medium confidence

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

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục Nhiệm vụ 1,2 trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10’)**

a) Mục tiêu: HS mô tả được thuật toán bằng sơ đồ khối và viết được chương trình bằng ngôn ngữ lập trình trực quan theo thuật toán đã mô tả.

b) Tổ chức thực hiện:

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS làm các bài 1,2,3/Sgk-T73 phần luyện tập

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và làm bài.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Gợi ý đáp án

Bài 1:

Diagram

Description automatically generated

Bài 2: Hình vuông có 4 cạnh bằng nhau, 4 góc bằng nhau và bằng 90 độ.

Đầu vào: Số bước di chuyển (ví dụ 60 bước), số đo góc quay: 90 độ (quay trái).

Đầu ra: Nhân vật di chuyển theo đường đi là hình vuông.

Lặp lại 4 lần hai hành động sau:

a. Di chuyển 60 bước.

b. Quay trái 90 độ.

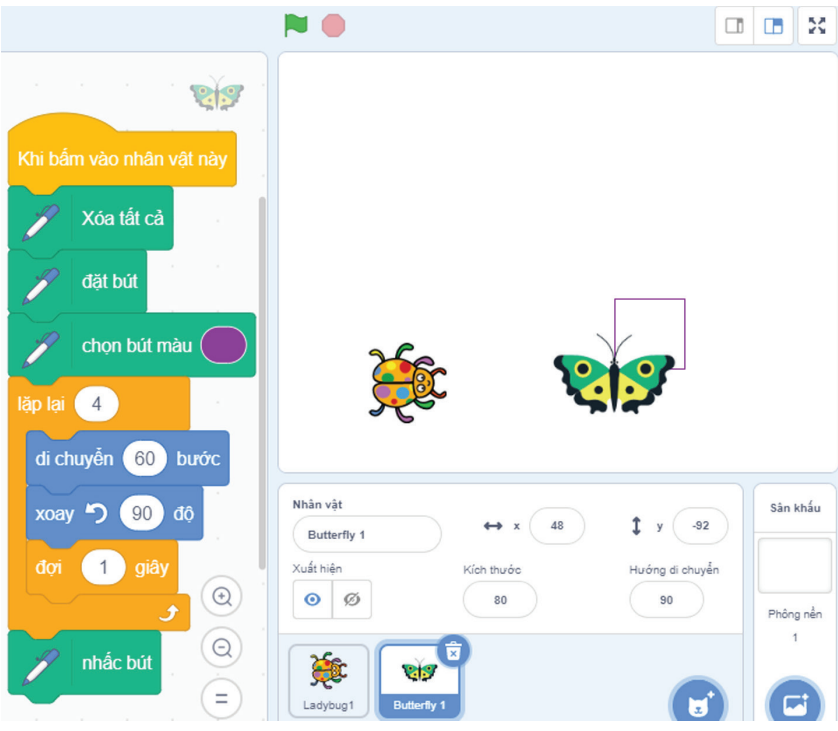
Bài 3:

- Bổ sung thêm nhân vật Buterfly1.

– Sao chép lệnh của nhân vật Ladybug1 sang cho nhân vật Buterfly1.

– Chỉnh sửa chương trình của nhân vật Buterfly1 như minh hoạ trong hình dưới đây.

Chạy chương trình để kiểm tra kết quả.



**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5’)**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng:

Text

Description automatically generated

+ Gv yêu cầu học sinh suy nghĩ và trả lời câu hỏi.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs suy nghĩ tìm ra lời giải.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs trả lời cá nhân, hs khác nhận xét và bổ sung

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chốt kiến thức.

Gợi ý câu trả lời:

- Trong bài học trên, đường đi của nhân vật là tam giác đều. Đường đi đó có thể là hình vuông, lục giác đều,… Khi đó cần thay đổi các con số sau:

• Số bước lặp trong câu lệnh lặp: thay đổi theo số cạnh của hình.

• Số bước di chuyển cần thay đổi để đảm bảo hình vẽ đường đi không vượt ra ngoài sân khấu.

• Góc quay: tuỳ thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là 360/số cạnh.

- Có thể khái quát bài toán để đường đi của rô-bốt là một hình có n cạnh đều (n cạnh bằng nhau). Khi đó:

• Số bước lặp của câu lệnh lặp là n.

• Dựa trên kích thước sân khấu, có thể lấy số bước di chuyển để đảm bảo hình vẽ đường đi không vượt ra ngoài sân khấu là 900/n.

• Góc quay: tuỳ thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là 360/n.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 13: BIỂU DIỄN DỮ LIỆU**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

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

**2. Về năng lực:**

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

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

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

- HS: SGK, vở.

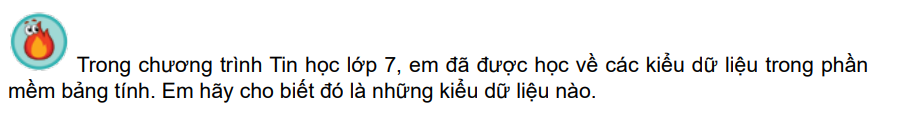
**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**- Chuyển giao nhiệm vụ**: GV chiếu câu hỏi, yêu cầu hs suy nghĩ và trả lời.



**- Thực hiện nhiệm vụ:** HSđọc nội dung, suy nghĩ và tìm câu trả lời.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV tổ chức cho cá nhân nhận xét các câu trả lời

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

Gợi ý đáp án: Dữ liệu trong ô tính có thể thuộc kiểu văn bản, số, ngày tháng và công thức.

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**

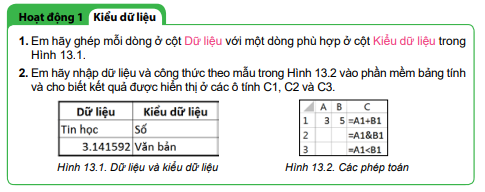
**Hoạt động 2.1: Kiểu dữ liệu**

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết được ba kiểu dữ liệu số, văn bản và lôgic

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV chia nhóm HS, giao nhiệm vụ thảo luận, thực hành trên máy tính và trả lời câu hỏi.



**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** GV tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 1:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 1**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

1. “Tin học”-văn bản, 3.141592-Số.

2. Kết quả ô C1: 8 (số), ô C2: 35 (xâu kí tự), ô C3: TRUE.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV yêu cầu hs đọc nội dung phần 1 sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

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

+ Ngô ngữ lập trình Scratch có những kiểu dữ liệu nào và tập hợp giá trị của từng kiểu dữ liệu đó là gì?

+ Các phép toán tương ứng từng kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình scratch?

**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm.

Gợi ý câu trả lời:

- Trong các ngôn ngữ lập trình, dữ liệu được phân loại thành những kiểu khác nhau Số được phân loại thành kiểu số nguyên hoặc số thực, văn bản được phân loại thành kiểu kí tự hoặc xâu kí tự, các điều kiện hay các phép so sánh được phân loại thành kiểu lôgic,…

- Ngôn ngữ lập trình Scracth có ba kiểu dữ liệu là kiểu số (số nguyên, số thập phân), kiểu xâu kí tự (kí tự hoặc xâu kí tự) và kiểu lôgic (hai giá trị True – đúng và False – sai)

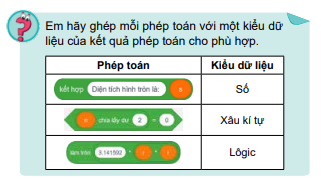
- Các phép toán tương ứng từng kiểu dữ liệu

+ Kiểu số: Phép toán cộng, trừ, nhân, chia, chi lấy dư, làm tròn số,….

+ Kiểu xâu kí tự: Kết hợp

+ Kiểu logic: và (and), hoặc (or), không (not), so sánh =,>, <.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 3** : GV yêu cầu hs trả lời câu hỏi:

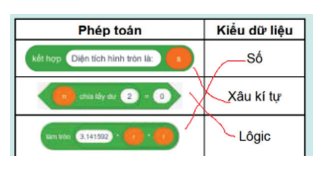


**- Thực hiện nhiệm vụ 3:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận 3:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 3**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

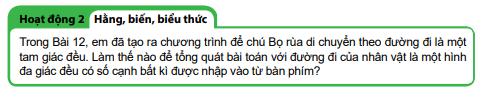


**Hoạt động 2.2: Hằng, Biến, Biều thức.**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1**: GV chiếu câu hỏi



**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** HS suy nghĩ tìm câu trả lời

**- Báo cáo, thảo luận 1:** Hs trả lời cá nhân, các hs khác nhận xét bổ sung.

**- Kết luận, nhận định 1:** GV đánh giá kết quả của HS, đưa ra đáp án

Gợi ý đáp án:

Để tổng quát bài toán, sử dụng biến để lưu số cạnh của hình. Giá trị của biến được nhập từ bàn phím

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV yêu cầu hs đọc nội dung phần 2 sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau: điển từ còn thiếu để hoàn thành các nội dung sau

+ Câu 1: …….. được dùng để …….. giá trị có thể ……… trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua …….. của nó và thuộc một …….. nhất định.

+ Câu 2: ……. là giá trị ……… trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc ……… nhất định (hằng số, hằng kiểu chữ, hằng kiểu lôgic,…).

+ Câu 3: …….. là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để ………….. giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định

.**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm.

Gợi ý câu trả lời:

Câu 1: Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua tên của nó và thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

Câu 2: Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định (hằng số, hằng kiểu chữ, hằng kiểu lôgic,…).

Câu 3: Biểu thức là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 3**: GV yêu cầu hs suy nghĩ và trả lời câu hỏi

Em hãy chỉ ra hằng, biến, biểu thức và kiểu dữ liệu tương ứng được sử dụng trong chương trình ở Hình 13.4

**- Thực hiện nhiệm vụ 3:** HS suy nghĩ và trả lời cá nhân

**- Báo cáo, thảo luận 3:** Hs trả lời cá nhân, các hs khác nahanj xét bổ sung

**- Kết luận, nhận định 3:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Gợi ý đáp án:

Hằng: Các hằng kiểu số là 1 (trong câu lệnh “đợi 1 giây), 900 (trong biểu thức tính số bước) và 360 (trong biểu thức tính góc quay).

Biến: n là biến kiểu số lưu trữ số cạnh của hình.

Biểu thức: Câu lệnh “Nói…” là biểu thức trả lại xâu kí tự “Đường đi là hình có … cạnh bằng nhau”, trong đó vị trí dấu ba chấm là giá trị của biến n. 900/n, 360/n là biểu thức trả lại giá trị số

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

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các bước từ 1- 7 trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

**3. Hoạt động 3: Luyện tập**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS làm các bài 1,2/Sgk-T77 phần luyện tập

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và làm bài.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Gợi ý đáp án

Bài 1:

a) trả lại giá trị là true và là dữ liệu kiểu lôgic vì với r = 5, biểu thức lôgic 5 > 0 là đúng.

b) Với r = 5 thì biểu thức trả lại giá trị 31.4 và là dữ liệu kiểu số.

c) Với r = 5, biểu thức trả lại xâu kí tự “Chu vi hình tròn là 31.4”. 2. Tạo biến r lưu giá trị của bán kính. Tạo biểu thức tính chu vi hình tròn: . Tạo biểu thức tính diện tích hình tròn: .

Bài 2:Tạo chương trình

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

**4. Hoạt động 4: Vận dụng**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng và yêu cầu hs thực hiện.

Graphical user interface, text

Description automatically generated

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs suy nghĩ tìm ra lời giải.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs trả lời cá nhân, hs khác nhận xét và bổ sung

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chốt kiến thức.

Gợi ý một số bài toán, ví dụ:

- Tính một trong các giá trị vận tốc, quãng đường, thời gian khi biết hai giá trị còn lại.

- Giải phương trình bậc nhất ax + b = 0 với a, b nhập vào từ bàn phím.

- Tìm ước chung lớn nhất của hai số nguyên a, b với a, b nhập vào từ bàn phím

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 14: CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

- Cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp.

**2. Về năng lực:**

- Thể hiện được cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

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

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

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

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

- HS: SGK, vở.

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động**

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (nhắc lại các cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh, lặp đã học ở lớp 7)

b) Tổ chức thực hiện:

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

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

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

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

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**

**Hoạt động 2.1: Cấu trúc điều khiển cơ bản**

- HS mô tả được kịch bản của một trò chơi trên máy tính dưới dạng một thuật toán.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV chiếu yêu cầu hoạt động 1

Text

Description automatically generated

**- Thực hiện nhiệm vụ 1:** Hs tham gia trò chơi, suy nghĩ mô tả kịch bản của trò chơi dưới dạng thuật toán theo nhóm (4hs).

**- Báo cáo, thảo luận 1:** HS tham gia trò chơi. Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.

**- Kết luận, nhận định 1**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

Bước 1: Đoán số

Bước 2: Nếu đoán sai, máy tính cho gợi ý và quay lại bước 1.

Bước 3: Kết thúc

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 2** : GV yêu cầu hs đọc nội dung phần a sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

+ Trong trò chơi cần sử dụng các biến số nào?

+ Giá trị khởi đầu các biến là bao nhiêu?

+ Thực hành tạo biến và tạo chương trình như hình 14.1b?

+ Trong ngôn ngữ lập trình trực quan cấu trúc tuần tự được thể hiện như thế nào?

**- Thực hiện nhiệm vụ 2:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 2:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 2**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm.

Gợi ý câu trả lời:

Cần sử dụng hai biến số:

- số thứ nhất do máy tính lấy ngẫu nhiên, được đặt tên là số bí mật

- số thứ hai do người chơi đoán và nhập vào máy tính là trả lời.

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

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 3** : GV yêu cầu hs đọc nội dung phần b sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

+ Trong trò chơi câu trả lời của người chơi được chia ra làm bao nhiêu trường hợp, hoạt động tiếp theo sau từng trường hợp là gì?

+ Cấu trúc rẽ nhánh trong ngôn ngữ lập trình trực quan chia làm mấy loại? Đó là những loại nào?

**- Thực hiện nhiệm vụ 3:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 3:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 3**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm.

Gợi ý câu trả lời:

- Nếu trả lời bằng số bí mật thì thông báo: “HOAN HÔ!”.

- Nếu trả lời nhỏ hơn số bí mật thì thông báo: “Quá thấp”.

- Nếu trả lời lớn hơn số bí mật thì thông báo: “Quá cao”.

- Cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng, dạng khuyết và dạng đầy đủ:

Graphical user interface, diagram, application

Description automatically generated

**\* Chuyển giao nhiệm vụ 4** : GV yêu cầu hs đọc nội dung phần c sgk và yêu cầu hs trả lời các câu hỏi sau

+ Trong trò chơi hoạt động được lặp đi lặp lại là gì? Điều kiện kết thúc hoạt động lặp lài gì?

+ Cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình trực quan được mô tả như thế nào?

**- Thực hiện nhiệm vụ 3:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận 3:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

**- Kết luận, nhận định 3**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của các nhóm.

Gợi ý câu trả lời:

+ Hoạt động lặp: Đoán số. Điều kiện kết thúc hđ lặp: Đoán đúng số.

+ Cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập tình trực quan

Chart

Description automatically generated with medium confidence

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

a) Mục tiêu: HS sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp để tạo được trò chơi đoán số trên phần mềm trực quan.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các bước từ 1- 5 trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

**3. Hoạt động 3: Luyện tập**

a) Mục tiêu: HS nhận ra cấu trúc lặp với số lần định trước với số bước lặp khác nhau, qua đó phân biệt được mỗi khối lệnh với hình mà nó thực hiện. HS ôn luyện được nội dung vẽ hình nhiều cạnh trong Bài 12, Bài 13

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS làm bài phần luyện tập /Sgk-T84

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và làm bài.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Gợi ý đáp án

1-d, 2-b, 3-b, 4-a.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:**

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng và yêu cầu hs thực hiện.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs suy nghĩ tìm ra lời giải.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs trả lời cá nhân, hs khác nhận xét và bổ sung

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chốt kiến thức.

Gợi ý đáp án:

Bài 1: 1 – b, 2 – d, 3 – c, 4 – a

Bài 2:

Text, timeline

Description automatically generated

Trường: Giáo viên:

Tổ:

**BÀI 15: GỠ LỖI.**

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:**

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

**2. Về năng lực:**

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc phát hiện và sửa lỗi trên sản phẩm do mình tạo ra.

- Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (NLc).

- Phát triển năng lực hợp tác, trao đổi kinh nghiệm nhằm hoàn thiện sản phẩm (NLe)

**3. Về phẩm chất:**

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

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

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

- HS: SGK, vở.

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1: Khởi động**

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

b) Tổ chức thực hiện:

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

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

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

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

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**

**Hoạt động 2.1: Kiểm thử và phân loại lỗi**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV chiếu yêu cầu hoạt động 1

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs tham gia trò chơi, thảo luận.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.

**- Kết luận, nhận định**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Gợi ý câu trả lời:

+ Số lần đoán mà máy tính hiển thị luôn kém số lần thực tế mà người chơi đã đoán một đơn vị.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ**: GV chiếu yêu cầu hoạt động 2

**- Thực hiện nhiệm vụ:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời cá nhân.

**- Báo cáo, thảo luận:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của hs.

Gợi ý câu trả lời:

+ Có hoạt động nhưng ko đúng kịch bản

+ Chốt kiến thức:

• Việc chạy thử chương trình để kiểm tra (còn gọi là kiểm thử) nhằm phát hiện những tình huống bất thường (được gọi là lỗi) khi thực hiện chương trình

• Có hai loại lỗi: lỗi cú pháp và lỗi lôgic.

– Lỗi cú pháp là lỗi viết câu lệnh sai quy tắc, làm cho chương trình không hoạt động.

– Lỗi lôgic là lỗi câu lệnh, tuy được viết đúng quy tắc nhưng thực hiện sai so với kịch bản.

**\* Chuyển giao nhiệm vụ**: GV yêu cầu trả lời nhanh câu hỏi sgk/T87

**- Thực hiện nhiệm vụ:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân

**- Báo cáo, thảo luận:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS.

Gợi ý câu trả lời: **D**

**Hoạt động 2.2: Phát hiện lỗi và sửa lỗi logic**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV yêu cầu hs trả lời câu hỏi trong hoạt động 3 theo nhóm

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thảo luận tìm câu trả lời theo nhóm.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs thảo luận và trình bày kết quả trước lớp theo nhóm.

**- Kết luận, nhận định:** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm hs.

Gợi ý câu trả lời:

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

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

Chốt kiến thức:

Hai phương pháp phổ biến để phát hiện lỗi lôgic trong chương trình:

● Tập trung vào những khối lệnh trực tiếp gây ra lỗi và những khối lệnh liên quan lôgic đến nó theo các cấu trúc điều khiển.

● Chạy chương trình từng bước, kết hợp theo dõi sự thay đổi của các biến, các giá trị đầu ra và so sánh với các giá trị tính được theo cách thủ công

**\* Chuyển giao nhiệm vụ**: GV yêu cầu trả lời nhanh câu hỏi sgk/T89

**- Thực hiện nhiệm vụ:** GV chiếu câu hỏi, hs suy nghĩ và trả lời theo cá nhân

**- Báo cáo, thảo luận:** HS thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.

**- Kết luận, nhận định**: GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS.

Gợi ý câu trả lời: Hai câu lệnh nói sai vị trí. Đổi vị trí 2 câu lệnh nói

**Hoạt động 2.3: Thực hành gỡ lỗi.**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV yêu cầu hs thực hành lần lượt theo hướng dẫn trong sgk

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành theo hướng dẫn

**- Báo cáo, thảo luận:** HS nêu ý kiến, thắc mắc cần giải đáp.

**- Kết luận, nhận định:** GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của HS.

**3. Hoạt động 3: Luyện tập**

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

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ** : GV giao nhiệm vụ HS làm bài phần luyện tập /Sgk-T90

**- Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và làm bài.

**- Báo cáo, thảo luận:** GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.

**- Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Gợi ý đáp án

Đặt giá trị khởi đầu của biến số lần đoán là 1.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng**

a) Mục tiêu: kết hợp thuật toán tìm kiếm nhị phân (được học ở lớp 7) với kĩ năng lập trình được học trong cùng chủ đề ở lớp 8 để lập trình sản phẩm.

b) Tổ chức thực hiện:

**\* Chuyển giao nhiệm vụ:** GV chiếu nội dung bài vận dụng và yêu cầu hs thực hiện.

**- Thực hiện nhiệm vụ:** Hs suy nghĩ tìm ra lời giải.

**- Báo cáo, thảo luận:** Hs trả lời cá nhân, hs khác nhận xét và bổ sung

**- Kết luận, nhận định:** Gv nhận xét bài học sinh, chốt kiến thức.

Gợi ý đáp án:

A screenshot of a chat

Description automatically generated with low confidence