

Tuần: 1

Tiết: 1

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

BÀI 1: LƯỢC SỬ CÔNG CỤ TÍNH TOÁN

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Trình bày được 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.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Tự chủ và tự học: biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- Giao tiếp và hợp tác: có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

2.2. Năng lực Tin học

- Nuôi dưỡng trí tưởng tượng, tiếp thu những ý tưởng sáng tạo qua những phát minh công nghệ. (NL_a)
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý vào trao đổi thông tin để tìm hiểu về lịch sử phát triển của các tiến bộ trong công nghệ tính toán. (NL_d)

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng 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:

- Máy tính, máy chiếu.
- Một số hình ảnh hoặc video về sự phát triển của công cụ tính toán qua các thời kì.
- Phiếu học tập.

* HS: Sách giáo khoa Tin học 8, vở ghi.

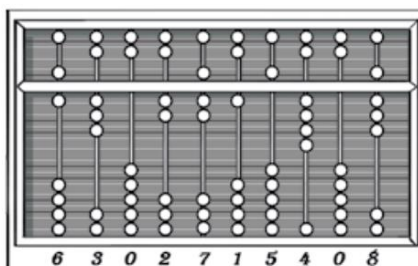
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động

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.



Hình 1.1. Bàn tính hiển thị số 6 302 715 408

c) Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh

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: Em có biết đây là gì và thường được sử dụng trong lĩnh vực nào không?

* **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 Hình thành kiến thức:

2.1. Hoạt động 1: Máy tính cơ học

a. **Mục Tiêu:** Thông qua hoạt động, HS tiếp cận lược sử hình thành công cụ tính toán qua những câu chuyện.

b. **Nội dung:** Lược sử hình thành công cụ tính toán

c. **Sản phẩm:** câu trả lời của HS

+ Chiếc máy tính cơ khí đầu tiên có tên Pascaline.

+ Thực hiện cả bốn phép tính số học.

+ Pascal muốn giúp cha trong việc tính toán thuế.

d. **Tổ chức thực hiện:**

* **Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV yêu cầu HS quan sát Hình 1.2, đọc thông tin mục 1 – SGK tr.6, 7, thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi:

1. Tên của một trong những chiếc máy tính đầu tiên là gì?

2. Chiếc máy đó có thể làm được những gì?

3. Ý tưởng nào đã thúc đẩy sự phát minh ra máy tính?

* Thực hiện nhiệm vụ:

- HS suy nghĩ, tham khảo SGK trả lời câu hỏi
- GV quan sát và trợ giúp các nhóm

* Báo cáo, thảo luận:

- HS cử đại diện nhóm báo cáo kết quả.
- Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

* Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức.
- Yêu cầu HS đọc ghi nhớ.

* Ghi nhớ:

- Năm 1642, nhà bác học người Pháp Blaise Pascal đã có ý tưởng cơ giới hóa việc tính toán và chế tạo ra dụng cụ cơ khí thực hiện các phép tính số học thay cho trí óc của con người.
- Năm 1833, nhà toán học, kỹ sư người Anh Charle Babbage đã thiết kế và xây dựng mô hình máy tính đa năng, tính toán tự động tương tự như máy tính ngày nay.

2.2. Hoạt động 2: Máy tính điện tử

a) Mục tiêu

- HS biết được nguyên lý 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 hệ máy tính

c) Sản phẩm

Phiếu bài tập của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện

* Thực hiện nhiệm vụ:

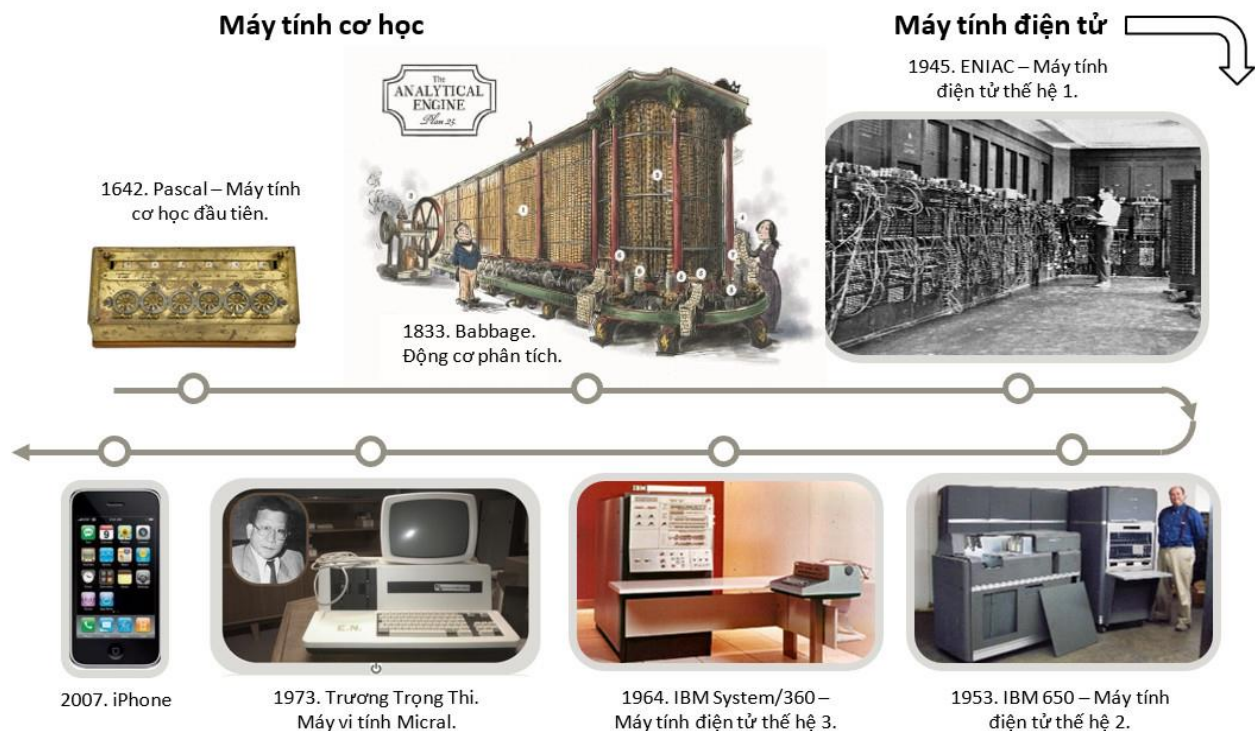
- Các nhóm có thể đọc nội dung SGK hoặc có thể tìm kiếm thông tin trên mạng Internet để hoàn thiện phiếu bài tập về đường thời gian của các thế hệ máy tính
- Em hãy liên hệ mỗi giai đoạn phát triển của máy tính điện tử với lịch sử Việt Nam.
- Sự tiến bộ của máy tính điện tử qua các thế hệ nhờ vào việc 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.



- 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.

2.3. Hoạt động 3. Máy tính đã thay đổi thế giới như thế nào

a) Mục tiêu: Hiểu được máy tính đã thay đổi thế giới như thế nào

b) Nội dung: Sự biến đổi của thế giới nhờ sự phát triển của công nghệ máy tính

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

- Các lĩnh vực:

- + Lĩnh vực y tế
- + Lĩnh vực giáo dục.
- + Lĩnh vực kinh tế
- + Lĩnh vực quốc phòng
- + Lĩnh vực an toàn xã hội

- Trong lĩnh vực giáo dục, internet là kho thông tin khổng lồ, giúp con người có thể học mọi nơi mọi lúc, giúp các giáo viên hỗ trợ học sinh từ xa, giúp các nhà khoa học, các chuyên gia, các nhà giáo dục phổ biến kiến thức, kỹ năng,... một cách hiệu quả.

d) Tổ chức thực hiện

* **Chuyển giao nhiệm vụ:** - GV chiếu cho học sinh xem một video về phát minh vĩ đại của nhân loại - chiếc máy tính

<https://www.youtube.com/watch?v=K51Hgc7LZLM>

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi:

- + Máy tính điện tử đã thay đổi các hoạt động trong các lĩnh vực nào?
- + Trong lĩnh vực giáo dục, máy tính đã thay đổi các hoạt động như thế nào?

*** 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



3. Hoạt động 4. Luyện tập

- Mục tiêu: củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.
- Nội dung: HS làm bài tập phần Luyện tập
- Sản phẩm: Bài làm của HS
- 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.

4. Hoạt động 5: Vận dụng

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

Gv đưa câu hỏi về nhà: Em hãy đưa ra một dự báo về ứng dụng của máy tính trong tương lai. Hãy giải thích cơ sở của dự báo đó.

Tuần: 2, 3

Tiết: 2, 3

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 2- THÔNG TIN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. 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 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 (NLT).

- 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).

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 kỹ 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.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Máy chiếu, máy vi tính cài phần mềm Microsoft Powerpoint 2010 trở lên, phiếu học tập, bảng nhóm
- HS: Đồ dùng học tập, chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

1.1. Hoạt động 1. Ảnh in và ảnh số

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

Trong tập ảnh cũ, Khoa thấy bức ảnh ruộng bậc thang. Để chia sẻ ảnh với An mà không cần phải đến nhà bạn, Khoa đã dùng điện thoại thông minh chụp lại bức ảnh và gửi cho An qua thư điện tử. Em hãy cho biết:

1. An có thể nhận được ảnh bằng cách nào?
2. Sau khi An nhận được ảnh, Khoa có bị mất ảnh gốc không?
3. An có thể lưu ảnh vào những thiết bị nào?



- Tổ chức hoạt động đọc mục a) thông tin số - SGK T10,11

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

* Ghi nhớ:

Thông số có những đặc điểm chính sau:

- Thông tin số dễ dàng được nhân bản và lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn.
- Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu người quản lý thông tin đó cho phép.

2. Hoạt động 2: Thông tin số

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

Khoa gửi cho An bức ảnh ruộng bậc thang qua thư điện tử. Nhận được, An chỉnh sửa lại ảnh cho đẹp hơn và sử dụng nó làm nền cho ảnh của mình rồi đưa lên trang cá nhân trên mạng xã hội. Em hãy cho biết:

1. Máy chủ của dịch vụ thư điện tử có lưu ảnh Khoa gửi không?
2. Những ai có thể xem được bức ảnh An đưa lên mạng xã hội?

3. An có thể gửi ảnh sau khi chỉnh sửa cho Khoa hoặc các bạn khác được không?



Hình 2.2. Bức ảnh được sử dụng làm nền

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 của 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.

*** Ghi nhớ:**

Đặc điểm của thông tin trong môi trường số:

- Thông tin số đa dạng, được thu thập nhanh, được lưu trữ với dung lượng rất lớn bởi nhiều tổ chức cá nhân.
- Có nhiều công cụ hỗ trợ tìm kiếm, truy cập, lưu trữ, xử lý và chia sẻ thông tin số.
- Quyền tác giả của thông tin số được pháp luật bảo hộ.
- Thông tin số có mức độ tin cậy khác nhau.
- Thông tin số cần được quản lý, khai thác an toàn và có trách nhiệm.

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.

3. Hoạt động 3: Thông tin đáng tin cậy

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 luận 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 tra chứng cứ của kết luận;
 - Đánh giá tính thời sự của thông tin.

4. Hoạt động 4. Luyện tập và vận dụng

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

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

Tuần: 4, 5

Tiết: 4, 5

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 3 – THỰC HÀNH: KHAI THÁC THÔNG TIN SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

IV. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa.
- 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 họa.

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.

V. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - Máy tính, máy chiếu, các thiết bị nhớ thông dụng như đĩa cứng, USB...

- Máy tính có kết nối mạng LAN, mạng Internet
 - 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.

VI. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

5. Hoạt động 1: Khởi động:

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 lượng tái tạo

2. Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu về chủ đề năng lượng tái tạo

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 tạo 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 thứ 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.

3. Hoạt động 3: Nhiệm vụ 2 – Tìm kiếm và đánh giá thông tin

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 giúp 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 của báo 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.

4. Hoạt động 4. Nhiệm vụ 3 – Xử lý và trao đổi thông tin

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 lý 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 lý 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 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

5. Hoạt động 5: Luyện tập và vận dụng

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

Tuần: 6

Tiết: 6

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 4 – ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KỸ THUẬT SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

VII. 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 kỹ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền,...
- 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.

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 kỹ thuật số (NLb)

3. Phẩm chất:

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

VIII. 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 kỹ 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 Máy chiếu, máy vi tính cài phần mềm Microsoft Powerpoint 2010 trở lên, có kết nối mạng LAN, mạng Internet, phiếu học tập, bảng nhóm
- 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.

IX. Tiến trình dạy học

6. Hoạt động khởi động:

a) Mục tiêu: HS biết về sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số và những khả năng mà công nghệ kỹ 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 kỹ thuật số và những khả năng mà công nghệ kỹ 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 kỹ 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 thân
- **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 kỹ thuật số.

Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số

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 kỹ 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 hoá khi sử dụng công nghệ kỹ 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 kỹ thuật số, chúng ta cần lưu ý điều gì?
 - + Đại diện 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:**

* Ghi nhớ:

Ba điều lưu ý để tránh các vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số:

- Tìm hiểu thông tin, trang bị cho mình những kiến thức cần thiết.
- Chỉ sử dụng những sản phẩm số khi có sự cho phép của tác giả hoặc có bản quyền sử dụng.
- Hầu hết thông tin trên internet là có bản quyền.

7. Hoạt động 3: Tuân thủ những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số

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 kỹ 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, thể hệ hiện tại và tương lai của xã hội số.

8. Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng

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:

- **Chuyên 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

Tuần: 7, 10

Tiết: 7, 10

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

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

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.
- Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.

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.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu
- 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.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

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.

2. Hoạt động 2: Địa chỉ tương đối

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: HS thực hiện trên máy tính để hoàn thành phiếu bài tập.

- 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
- Dựa vào thông tin mà bạn Khoa đã lưu trữ trong bảng tính ở hình 5.1 em hãy thực hiện:
1. Viết công thức để tính Doanh thu của phần mềm Quản lí thời gian dựa trên Đơn giá và Số lượt mua (đơn giá bằng 0 là phần mềm miễn phí)
 2. Thao tác nào giúp em tính toán doanh thu cho các phần mềm còn lại mà không cần gõ công thức vào từng ô? Khi thực hiện thao tác đó, địa chỉ ô trong công thức sẽ thay đổi như thế nào?
- + 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

3. Hoạt động 3: Địa chỉ tuyệt đối

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

	A	B	C	D	E	F
1		DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG				
2				Tỉ lệ doanh thu của công ti		70%
3	TT	Sản phẩm	Đơn giá (đồng)	Số lượt mua	Doanh thu	Doanh thu của công ti
4	1	Quản lí thời gian	39,999	50,000	1,999,950,000	
5	2	Trò chơi sáng tạo	109,000	50,000	5,450,000,000	
6	3	Thiết kế đồ hoạ	211,000	10,000	2,110,000,000	
7	4	Từ điển	0	20,000	0	
8	5	Quản lí bán hàng cá nhân	177,000	5,000	885,000,000	
9	6	Sổ sức khoẻ điện tử	0	10,000,000	0	

Hình 5.3. Tỉ lệ doanh thu của công ti được lưu ở ô F2

1. Em hãy nhập công thức để tính **Doanh thu của công ti** cho phần mềm **Quản lí thời gian** và **Trò chơi sáng tạo** vào ô F4 và F5, biết rằng:

Doanh thu của công ti = Doanh thu * Tỉ lệ (được lưu tại ô F2)

2. Nếu sao chép công thức từ ô F4 vào ô F5 thì công thức nhận được tại ô F5 có đúng yêu cầu không? Vì sao?

- + 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.

4. Hoạt động 4: Thực hành – Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế

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 2hs/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.

5. Hoạt động 5: Thực hành – Sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính

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.

6. Hoạt động 6: Luyện tập và vận dụng

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 2HS/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.

Tuần: 8

Tiết: 8

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: ÔN TẬP GIỮA HỌC KÌ I

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

- Biết được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.

- Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung 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, chuyển đổi, truyền và xử lý hiệu quả.
- Tầm quan trọng của việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số.
- Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề.
- 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 kỹ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền,...
- 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.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 1 đến bài 4
- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.
- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số.

- Biết được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số
- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, Ti vi, slide trình chiếu.

2. Học liệu:

Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, câu hỏi ôn tập.

Học sinh: Học bài cũ, tìm hiểu nội dung ôn tập,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

1. Hoạt động 1: Khởi động

a. Mục tiêu: Giúp HS hệ thống kiến thức từ bài 1 đến bài 4

b. Nội dung: Nghiên cứu nội dung bài cũ. Trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: Học sinh trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**

+ GV chiếu câu hỏi. Sau đó, GV cho HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

Câu 1. Máy tính điện tử có mấy thế hệ?

A. Ba thế hệ B. Bốn thế hệ C. Năm thế hệ D. Hai thế hệ

Câu 2. Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?

A. J. Presper Eckert B. Blaise Pascal
C. John Mauchly D. Charles Babbage

Câu 3. Thành phần điện tử chính của máy tính thế hệ thứ mấy là mạch tích hợp?

A. Thế hệ thứ nhất B. Thế hệ thứ hai
C. Thế hệ thứ ba D. Thế hệ thứ tư

Câu 4. Ai được coi là cha đẻ của công nghệ máy tính?

A. Charles Babbage B. John Mauchly
C. Blaise Pascal D. Gottfried Leibniz

Câu 5. Ý tưởng nào đóng vai trò quan trọng trong lịch sử phát triển của máy tính?

A. Cơ giới hóa việc tính toán B. Trí óc hóa việc tính toán
C. Cơ giới hóa việc lao động D. Trí óc hóa việc lao động

Câu 5. Theo em, vì sao chiếc máy tính em dùng lại được gọi là máy tính điện tử?

A. Vì có người đặt tên
B. Vì máy tính hoạt động dựa trên nguồn điện
C. Kiến trúc của máy tính dựa trên nguyên lý Von Neumann

D. Máy tính có những ứng dụng ngoài thuần túy.

Câu 7. Khi tìm kiếm thông tin cần?

- A. Tìm các thông tin trên các trang không uy tín.
- B. Tìm các thông tin không có nguồn gốc rõ ràng.
- C. Tìm kiếm các thông tin được đăng tải từ rất lâu.
- D. Tìm các thông tin có nguồn gốc rõ ràng.

Câu 8. Thông tin nào dưới đây có độ tin cậy thấp?

- A. Thông tin vừa được kiểm chứng.
- B. Thông tin vừa được công bố trên thời sự
- C. Thông tin ở các trang web đã lâu không được cập nhật
- D. Thông tin ở các trang web được cập nhật hàng giờ

Câu 9. Khi em đưa một bức ảnh lên trang cá nhân của mình trên mạng xã hội thì ai có quyền được xem?

- A. Tất cả mọi người
- B. Bạn bè ngoài đời của em
- C. Chỉ có bạn mới được xem.
- D. Những người có trong danh sách bạn bè trên mạng xã hội

Câu 10. Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn,

- A. Được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.
- B. Được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.
- C. Được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.
- D. Được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

Câu 11. Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu

- A. Thông tin ít dữ liệu
- C. Thông tin có khả năng truyền tải xa
- B. Thông tin nhiều dữ liệu
- D. Người quản lý thông tin đó cho phép

Câu 12. Điều gì quyết định thông tin có còn ý nghĩa hay không?

- A. Thời điểm công bố thông tin
- B. Thông tin mang tính thời sự
- C. Sự chính xác của thông tin
- D. Thông tin mang tính sự kiện

- **HS thực hiện nhiệm vụ:** HS lắng nghe, quan sát, các HS trả lời và bổ sung.

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

- **Kết luận, nhận định:**

+ GV quan sát, phân tích, đánh giá kết quả.

+ GV liên hệ kết quả đạt được dẫn dắt vào nội dung tiếp theo.

2. Hoạt động 2: Luyện tập

a. Mục tiêu: Giúp học sinh ôn tập lại các khái niệm: mục đích mạng máy tính, ưu và nhược điểm mạng máy tính, ứng xử có văn hóa trên mạng, tác hại và cách phòng tránh bệnh nghiện internet.

b. Nội dung: Hướng dẫn trả lời câu hỏi

c. Sản phẩm: Các câu trả lời

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:** GV trình chiếu các câu hỏi và yêu cầu HS trả lời

Câu 1. Thông tin số là gì? Thông tin số có những đặc điểm chính nào?

Câu 2. Thông tin đáng tin cậy là gì? Cách nào để xác định thông tin đáng tin cậy?

Câu 3. Em hãy kể một ví dụ về tin đồn (trong cuộc sống hoặc trên mạng)? Tác hại của tin đồn đó là gì? Tin đồn đó xuất hiện từ sự việc nào?

Câu 4. Em có cảnh báo và lời khuyên gì với bạn trong mỗi tình huống sau:

a. Một người bạn sử dụng ảnh em chụp để tham gia một cuộc thi ảnh chưa có sự đồng ý của em.

b. Bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS chọn câu hỏi, suy nghĩ trả lời. GV giải thích thêm những câu hỏi khó.

- **Báo cáo, thảo luận:**

+ GV gọi lần lượt các HS đứng tại chỗ trả lời

+ HS khác nhận xét, đánh giá và rút ra vấn đề.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

Tuần: 9

Tiết: 9

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Củng cố và kiểm tra kiến thức có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi từ bài 1 đến bài 4

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 1 đến bài 4

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thực hiện cá nhân để đưa ra câu trả lời đúng.

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số.

- Biết 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.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia kiểm tra.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Đề kiểm tra.

2. Học liệu:

Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề kiểm tra giữa kỳ I, đáp án, biểu điểm cụ thể.

Học sinh: Kiến thức, đồ dùng học tập.

III. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA:

- Hình thức: TNKQ + Tự luận.

- Học sinh làm bài trên máy tính

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: TIN HỌC LỚP 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 phút

[illegible]

3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số hoá	Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kỹ thuật số	2					1		1	4 điểm 40%
Tổng số câu			8		2	1		1		1	13
Tổng số điểm			4		1	2		2		1	10
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI 45 phút

Chủ đề	Nội dung	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
			Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao

Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	Nhận biết - Người sáng tạo ra máy tính cơ học - Các thế hệ ra đời của máy tính điện tử - Thành phần điện tử chính của máy tính ở các thế hệ - Cha đẻ của công nghệ máy tính Thông hiểu - Hiểu vai trò quan trọng trong lịch sử phát triển của máy tính	2TN Câu 1, 2	1TN Câu 3		
Chủ đề 2. Tổ chức, lưu trữ và tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 2. Thông tin trong môi trường số	Nhận biết - Thông tin đáng tin cậy và không tin cậy - Cách truy cập thông tin số. Thông hiểu - Bản quyền - Khi nào cần đưa thông tin hình ảnh lên trang cá nhân của mình trên mạng xã hội. - Ý nghĩa của thông tin số.	2 TN Câu 4, 5	1TN Câu 6 1 TL Câu 11		
	Bài 3. Thực hành khai thác thông tin số	Nhận biết - Thời gian có độ tin cậy nhất - Các phép tính đầu tiên con người thực hiện. - Nguồn thông tin không nên lựa chọn	2 TN Câu 7, 8			

Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số hoá	Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	Nhận biết - Hành động nào có thể khiến việc sử dụng công nghệ số vi phạm hoặc không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa - Cách tránh các hội nhóm kín trên mạng xã hội Vận dụng - Kể được một ví dụ về tin đồn trong cuộc sống hoặc trên mạng và tác hại, sự việc nào của tin đồn. Vận dụng cao - Nêu được cảnh báo và lời khuyên khi gặp những tình huống xấu	2 TN Câu 9, 10		1 TL Câu 12	1 TL Câu 13
Tổng số câu			8 TN	2 TN 1 TL	1 TL	1 TL
Tổng số điểm			4 đ	3 đ	2 đ	1 đ
Tỉ lệ %			40%	30%	20%	10%

Họ và tên:..... Lớp:	KIỂM TRA GIỮA KÌ I NĂM HỌC 2023-2024 Môn: Tin học, lớp 8 Thời gian : 45 phút <i>(Không kể thời gian giao đề)</i>	Điểm
MÃ ĐỀ A		

I. Phần trắc nghiệm (5 điểm) Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng

Câu 1. Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?

- | | |
|----------------------|--------------------|
| A. J. Presper Eckert | B. Blaise Pascal |
| C. John Mauchly | D. Charles Babbage |

Câu 2. Thành phần điện tử chính của máy tính thế hệ thứ mấy là mạch tích hợp?

- | | |
|--------------------|-------------------|
| A. Thế hệ thứ nhất | B. Thế hệ thứ hai |
| C. Thế hệ thứ ba | D. Thế hệ thứ tư |

Câu 3. Ý tưởng nào đóng vai trò quan trọng trong lịch sử phát triển của máy tính?

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| A. Cơ giới hóa việc tính toán | B. Trí óc hóa việc tính toán |
| C. Cơ giới hóa việc lao động | D. Trí óc hóa việc lao động |

Câu 4. Khi tìm kiếm thông tin cần?

- A. Tìm các thông tin trên các trang không uy tín.
- B. Tìm các thông tin không có nguồn gốc rõ ràng.
- C. Tìm kiếm các thông tin được đăng tải từ rất lâu.
- D. Tìm các thông tin có nguồn gốc rõ ràng.

Câu 5. Thông tin nào dưới đây có độ tin cậy thấp?

- A. Thông tin vừa được kiểm chứng.
- B. Thông tin vừa được công bố trên thời sự
- C. Thông tin ở các trang web đã lâu không được cập nhật
- D. Thông tin ở các trang web được cập nhật hàng giờ

Câu 6. Khi em đưa một bức ảnh lên trang cá nhân của mình trên mạng xã hội thì ai có quyền được xem?

- A. Tất cả mọi người
- B. Bạn bè ngoài đời của em
- C. Chỉ có bạn mới được xem.
- D. Những người có trong danh sách bạn bè trên mạng xã hội

Câu 7. Thông tin xuất hiện trong thời gian nào dưới đây có độ tin cậy nhất?

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| A. 2023 | B. 2022 | C. 2020 | D. 2021 |
|---------|---------|---------|---------|

Câu 8. Nguồn thông tin nào dưới đây em không nên lựa chọn?

- A. Tập đoàn Điện lực Việt Nam
- B. Từ người ẩn danh trên Facebook
- C. Cộng đồng Cơ điện lạnh Việt Nam
- D. Bộ Công Thương

Câu 9. Hành động nào sau đây có thể khiến việc sử dụng công nghệ số vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa?

- A. Truy cập mạng xã hội xem tin tức và viết bình luận
- B. Vẽ biểu đồ cho bài tập toán bằng phần mềm bảng tính
- C. Sử dụng máy tính để soạn thảo đơn xin việc
- D. Mở phần mềm trình chiếu để làm báo cáo

Câu 10. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

- A. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng
- B. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện
- C. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác
- D. Tải bản nhạc từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu 11 (2 điểm). Thông tin đáng tin cậy là gì? Cách nào để xác định thông tin đáng tin cậy?

Câu 12 (2 điểm). Em hãy kể một ví dụ về tin đồn (trong cuộc sống hoặc trên mạng)? Tác hại của tin đồn đó là gì?

Câu 13 (1 điểm). Em có cảnh báo và lời khuyên gì với bạn trong mỗi tình huống sau: Bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội.

----- **Hết** -----

Họ và tên:..... Lớp:	KIỂM TRA GIỮA KÌ I NĂM HỌC 2023-2024 Môn: Tin học, lớp 8 Thời gian : 45 phút <i>(Không kể thời gian giao đề)</i>	Điểm
MÃ ĐỀ B		

I. Phần trắc nghiệm (5 điểm) Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng

Câu 1. Máy tính điện tử có mấy thế hệ?

- | | |
|---------------|---------------|
| A. Ba thế hệ | B. Bốn thế hệ |
| C. Năm thế hệ | D. Hai thế hệ |

Câu 2. Ai được coi là cha đẻ của công nghệ máy tính?

- | | |
|--------------------|----------------------|
| A. Charles Babbage | B. John Mauchly |
| C. Blaise Pascal | D. Gottfried Leibniz |

Câu 3. Theo em, vì sao chiếc máy tính em dùng lại được gọi là máy tính điện tử?

- A. Vì có người đặt tên
B. Vì máy tính hoạt động dựa trên nguồn điện
C. Kiến trúc của máy tính dựa trên nguyên lí Von Neumann
D. Máy tính có những ứng dụng ngoài thuần túy.

Câu 4. Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn,

- A. Được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.
B. Được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.
C. Được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.
D. Được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

Câu 5. Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu

- | | |
|----------------------------|--|
| A. Thông tin ít dữ liệu | C. Thông tin có khả năng truyền tải xa |
| B. Thông tin nhiều dữ liệu | D. Người quản lý thông tin đó cho phép |

Câu 6. Điều gì quyết định thông tin có còn ý nghĩa hay không?

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| A. Thời điểm công bố thông tin | B. Thông tin mang tính thời sự |
| C. Sự chính xác của thông tin | D. Thông tin mang tính sự kiện |

Câu 7. Các phép tính đầu tiên được con người thực hiện bằng cách?

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| A. Sử dụng máy tính để bàn | B. Sử dụng 10 ngón tay |
| C. Sử dụng máy tính cầm tay | D. Sử dụng điện thoại thông minh |

Câu 8. Loại thông tin nào dưới đây em không nên lựa chọn?

- A. Nguồn thông tin không rõ ràng
B. Thông tin đã được kiểm chứng
C. Thông tin phù hợp với nội dung trình bày
D. Thông tin có thời gian gần với thời gian em tìm kiếm thông tin

Câu 9. Các bạn rủ em tham gia vào một nhóm kín trên mạng xã hội thì em sẽ?

- A. Vào nhóm đó mà không cần biết gì
- B. Rủ thêm bạn nữa cùng tham gia.
- C. Chấp nhận lời mời vì có các bạn của mình
- D. Em sẽ hỏi kĩ thông tin về nhóm kín đó rồi mới quyết định có tham gia hay không

Câu 10. Hành động nào dưới đây là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác
- B. Quay và lan truyền video về bạo lực học đường
- C. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc
- D. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu 11 (2 điểm). Thông tin số là gì? Thông tin số có những đặc điểm chính nào?

Câu 12 (2 điểm). Em hãy kể một ví dụ về tin đồn (trong cuộc sống hoặc trên mạng)? Tin đồn đó xuất hiện từ sự việc nào?

Câu 13 (1 điểm). Em có cảnh báo và lời khuyên gì với bạn trong mỗi tình huống sau: Một người bạn sử dụng ảnh em chụp để tham gia một cuộc thi ảnh chưa có sự đồng ý của em.

----- **Hết** -----

MÃ ĐỀ A

I. Phần trắc nghiệm (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	B	C	A	D	C	D	A	B	A	C

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11 (2đ)	- Thông tin đáng tin cậy là: thông tin trung thực, được kiểm chứng, có nguồn gốc - Cách xác định thông tin đáng tin cậy: + Kiểm tra nguồn thông tin; phân biệt ý kiến với sự kiện; + Kiểm tra chứng cứ của kết luận; + Đánh giá tính thời sự của thông tin.	1đ 0,5đ 0,25đ 0,25đ
12 (2đ)	- Nêu được một số ví dụ - Nêu được tin đồn đó xuất hiện từ sự việc	1đ 1đ
13 (1đ)	Cảnh báo cho bạn biết: quay video có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội là vi phạm nghiêm trọng quy định của pháp luật. Bạn nên xóa bài đăng.	1đ

MÃ ĐỀ B

I. Phần trắc nghiệm (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	C	A	C	B	D	A	B	A	D	B

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11 (2đ)	- Thông tin số là: thông tin được mã hóa chuyển thành dãy bit, được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,... để có thể lan truyền, trao đổi trong môi trường kỹ thuật số. - Những đặc điểm chính của thông tin số: + Thông tin số dễ dàng được nhân bản và lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn. + Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu người quản lý thông tin đó cho phép.	1 đ 0,5đ 0,5đ
12 (2đ)	- Nêu được một số ví dụ - Nêu được tin đồn đó xuất hiện từ sự việc	1 đ 1 đ
13 (1đ)	Cảnh báo cho bạn biết rằng bạn đã vi phạm bản quyền. Bạn nên sử dụng hình ảnh của chính bạn, vừa trung thực lại không vi phạm bản quyền.	1đ

Tuần: 11, 12

Tiết: 11, 12

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 6 – SẮP XẾP VÀ LỌC DỮ LIỆU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. 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 chức năng lọc và sắp xếp dữ liệu.
- Thực hiện được các thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu.
- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó 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.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu

2. 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.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

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 lý 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.

2. Hoạt động 1: Sử dụng phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế

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 sung 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.

3. Hoạt động 2: Thực hành sắp xếp dữ liệu

- 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:**
 - a. 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 thứ tự bảng chữ cái
 - b. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
 - c. 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:**
 - d. GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lệnh sắp xếp dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

4. Hoạt động 3: Thực hành – Lọc dữ liệu

- 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**:

e. 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.

f. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.

g. 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**:

h. GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lọc dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

5. Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng

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

i. Trả lời câu hỏi phần luyện tập

j. 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

Tuần: 13, 14

Tiết: 13, 14

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 7. TRỰC QUAN HOÁ DỮ LIỆU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

X. 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.

XI. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy chiếu, máy tính cài phần mềm phần mềm bảng tính, phiếu học tập, bảng nhóm

2. 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.

XII. Tiến trình dạy học

9. Hoạt động khởi động:

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.

10. Hoạt động 1: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ

- 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.
- 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
- Sản phẩm:* Câu trả lời của học sinh.
- 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:**

* Ghi nhớ:

- Biểu đồ là cách minh họa dữ liệu trực quan. Nhờ biểu đồ, em dễ dàng so sánh, nhận định xu hướng của dữ liệu.
- Cần sử dụng loại biểu đồ phù hợp với mục đích của việc biểu diễn và thể hiện dữ liệu.

11. Hoạt động 2: Thực hành tạo biểu đồ

- 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**:

Tích hợp dạy học Stem: Sử dụng số liệu đã thu thập để tạo biểu đồ theo bảng sau

<i>STT</i>	<i>Nội dung tin học</i>	<i>Số học sinh quan tâm</i>
<i>1</i>	<i>Ngôn ngữ lập trình</i>	
<i>2</i>	<i>Mạng máy tính</i>	
<i>3</i>	<i>Đồ họa máy tính</i>	
<i>4</i>	<i>Bảng tính điện tử</i>	
<i>5</i>	<i>Soạn thảo văn bản</i>	
<i>6</i>	<i>Phần mềm trình chiếu</i>	

a. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính

✓ 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 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.

b. 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**:

c. 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

12. Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng

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
 - a. Thực hành các yêu cầu phân luyện tập
 - b. Làm bài tập phần vận dụng.
- **Thực hiện nhiệm vụ:** Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phân 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 lý thông tin để giải quyết bài toán thực tế đáp ứng nhu cầu của chính các em.

Tuần: 15, 18

Tiết: 15, 18

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

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

XIII. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê.

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.

XIV. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Thiết bị dạy học:** Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,...

phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu

2. Học liệu:

– GV:

- Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng danh sách dạng liệt kê, hình ảnh, hình đồ họa minh họa 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 phân 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

XV. Tiến trình dạy học

13. Hoạt động khởi động:

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.

14. Hoạt động 1: Tác dụng của danh sách liệt kê

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 lý 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:**

*** Ghi nhớ:**

- + Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp hai kiểu danh sách dạng liệt kê: danh sách dấu đầu dòng, danh sách có thứ tự
- + Dấu đầu dòng và thứ tự trong danh sách dạng liệt kê được tự động tạo và cập nhật mỗi khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản mới.
- + Danh sách dạng liệt kê giúp trình bày văn bản rõ ràng và có tính thẩm mỹ.

15. Hoạt động 2: Làm việc với hình ảnh minh họa và vẽ hình đồ họa

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 họa 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 họa.

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**:

- 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
- 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.
- GV gọi một số nhóm lên trả lời báo cáo kết quả thảo luận của nhóm.
- 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:

- Tờ rơi ở Hình 8a.5 trong SGK chỉ có thông tin dạng văn bản.
- Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK gồm thông tin dạng văn bản, dạng hình ảnh và dạng hình đồ họa.
- Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK có hình ảnh minh họa nên ấn tượng hơn.
- Có thể tạo được tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK bằng phần mềm soạn thảo văn bản.

- **Kết luận và nhận định**:

*** Ghi nhớ:**

- + Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp nhiều công cụ nâng cao để làm việc với hình ảnh và hình đồ họa.
- + Sử dụng các chức năng cao em có thể tạo được các sản phẩm có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.

- 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 họa trong văn bản.

16. Hoạt động 3: Thực hành – Tạo sản phẩm là văn bản phục vụ nhu cầu thực tế

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**:

a. 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.

b. HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.

Lưu ý:

c. 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.

d. 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**:

e. GV nhấn mạnh lại thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

17. Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng

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 và 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
 - a. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
 - b. 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 và các đối tượng đồ họa.

Tuần: 16

Tiết: 16

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: ÔN TẬP HỌC KÌ I

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

- Biết được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.
- Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung 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, chuyển đổi, truyền và xử lý hiệu quả.
- Tầm quan trọng của việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số.
- Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề.
- 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 kỹ thuật số. Ví dụ: thu

âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền,...

- 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.
- Nhận biết địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.
- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.
- Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.
- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ, lọc và sắp xếp dữ liệu. Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó của phần mềm bảng tính.
- Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 1 đến bài 8a

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số.

- Biết 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.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số
- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, Ti vi, slide trình chiếu.

2. Học liệu:

Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, câu hỏi ôn tập.

Học sinh: Học bài cũ, tìm hiểu nội dung ôn tập,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

1. Hoạt động 1: Khởi động

a. Mục tiêu: Giúp HS hệ thống kiến thức từ bài 1 đến bài 8a

b. Nội dung: Nghiên cứu nội dung bài cũ. Trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: Học sinh trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**

+ GV chiếu câu hỏi. Sau đó, GV cho HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

Câu 1. Đặc điểm của thông tin số là gì?

- A. Hoàn toàn đảm bảo độ tin cậy. B. Hạn chế ở một số lĩnh vực
C. Đa dạng, dung lượng không lồ. D. Không có các công cụ để xử lý, chuyển đổi.

Câu 2. Trong đợt dịch Covid vừa qua, thiết bị nào giúp chúng ta có thể liên kết giao tiếp, học tập trực tuyến với thầy cô và bạn bè mà không cần tới trường lớp?

- A. Webcam B. Ô tô C. Máy tính D. Xe máy

Câu 3. Em thấy một thông báo trên mạng xã hội có nội dung: “*Vì lý do khẩn cấp, các trường trung học cơ sở toàn tỉnh Quảng Nam được nghỉ 2 ngày, vui lòng chia sẻ!*”. Em sẽ hành động như thế nào?

- A. Chia sẻ vì nó có vẻ nghiêm túc.
B. Chia sẻ ngay lập tức để thể hiện tinh thần hợp tác.
C. Đợi người khác chia sẻ sau đó em sẽ chia sẻ.

D. Không chia sẻ vì em không chắc đó là sự thật.

Câu 4. Ba đặc điểm của thông tin số là gì?

A. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn

B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn

C. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn

D. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn

Câu 5. Trong các công cụ sau, công cụ nào dùng để tìm kiếm thông tin:

A. Mạng máy tính.

B. Máy tìm kiếm.

C. Trình duyệt.

D. Phần mềm bảng tính.

Câu 6. Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

Câu 7. Để tìm hiểu thông tin về một sự kiện đang được lan truyền trên các trang mạng xã hội, trang thông tin nào dưới đây được xem là đáng tin cậy nhất?

A. Trang thông tin có nội dung gây xúc động lòng người

B. Trang thông tin có địa chỉ kết thúc bằng .gov.vn

C. Trang thông tin không thiên vị mà kể toàn bộ câu chuyện

D. Trang thông tin có nội dung giống những gì em đang nghĩ

Câu 8. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

A. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.

B. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

C. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra.

D. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.

Câu 9. Đâu là hành vi “không” có đạo đức, văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số?

A. Luôn cố gắng trả lời tin nhắn sớm nhất có thể.

B. Nên nói xin phép, xin lỗi khi phải dừng trao đổi với bạn để nghe điện thoại.

C. Sử dụng tai nghe khi nghe ca nhạc, xem phim, chơi trò chơi điện tử ở nơi có nhiều người.

D. Chúng ta có thể tùy ý sử dụng bất kì hình ảnh, âm thanh nào để làm màn hình nền, nhạc chờ, nhạc chuông cho điện thoại của bản mình.

Câu 10. Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Không cần phải kiểm tra lại thông tin từ các trang Web tin tức.

B. Chỉ có hai loại thông tin: hoàn toàn đáng tin cậy hoặc hoàn toàn bịa đặt.

C. Bất cứ ai cũng có thể xuất bản thông tin trên Internet

D. Bạn không cần chọn lọc các thông tin khi bạn đọc trực tuyến.

Câu 11. Em có thể sử dụng các thông tin nào sau đây

A. Video tự xây dựng

B. Thông tin không chính

thông

C. Tin tức có bản quyền

D. Thông tin từ một người

lạ

Câu 12. Để tìm hiểu cách sử dụng một chiếc tivi mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

A. Hướng dẫn của người lớn.

B. Hướng dẫn của nhà sản xuất

C. Hướng dẫn của người sửa chữa tivi

D. Hướng dẫn từ một số diễn đàn về thiết bị điện tử.

Câu 13. Địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và trước tên hàng?

A. %

B. \$

C. &

D. #

- **HS thực hiện nhiệm vụ:** HS lắng nghe, quan sát, các HS trả lời và bổ sung.

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

- **Kết luận, nhận định:**

+ GV quan sát, phân tích, đánh giá kết quả.

+ GV liên hệ kết quả đạt được dẫn dắt vào nội dung tiếp theo.

2. Hoạt động 2: Luyện tập

a. Mục tiêu: Giúp học sinh ôn tập lại cách tạo bảng tính, sử dụng lệnh để sắp xếp Sắp xếp, lọc dữ liệu, tạo biểu đồ để so sánh. Sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo.

b. Nội dung: HS thực hành trên máy tính

c. Sản phẩm: Bảng tính hoàn thiện

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ 1:** GV trình chiếu bảng tính và yêu cầu HS thực hành theo mẫu.

- **Giáo viên giao nhiệm vụ 2:** GV yêu cầu HS sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành trên máy tính. GV giải thích thêm những câu hỏi khó.

- **Báo cáo, thảo luận:**

+ GV gọi lần lượt các HS đứng tại chỗ trả lời

+ HS khác nhận xét, đánh giá và rút ra vấn đề.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

Tuần: 17

Tiết: 17

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: KIỂM TRA HỌC KÌ I

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Củng cố và kiểm tra kiến thức có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi từ bài 1 đến bài 8a

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 1 đến bài 8a

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thực hiện cá nhân để đưa ra câu trả lời đúng.

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số.

- Biết 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.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia kiểm tra.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Đề kiểm tra.

2. Học liệu:

Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề kiểm tra kỳ I, đáp án, biểu điểm cụ thể.

Học sinh: Kiến thức, đồ dùng học tập.

III. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA:

- Hình thức: TNKQ + Tự luận.

- Học sinh làm bài trên máy tính.

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: TIN HỌC LỚP 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 phút

TT	Chương/chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề A Máy tính và cộng đồng	Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính	2								10% 1 đ
2	Chủ đề C Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đặc điểm của thông tin trong môi trường số	1								5% 0.5 đ
		Thông tin với giải quyết vấn đề			1						5% 0.5 đ
3	Chủ đề D Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số			1						5% 0.5 đ

4	Chủ đề E Ứng dụng tin học	Xử lí và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử	1	2/4	4			2/4			65% 6.5 đ
		Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao								1	10% 1 đ
Tổng			4	2/4	6			2/4		1	12
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI 45 phút

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính	Nhận biết – Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.	2TN			
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đặc điểm của thông tin trong môi trường số	Nhận biết – Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung 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, chuyển đổi, truyền và xử lí hiệu quả.	1TN			
		Thông tin với giải quyết vấn đề	Thông hiểu – Xác định được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh họa.		1TN		
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật	Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ	Thông hiểu – Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp		1TN		

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
	và văn hoá trong môi trường số	kỹ thuật số	luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền, ...				
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	Xử lý và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử	Nhận biết – Nhận biết địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính. Thông hiểu – Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính. – Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức. Vận dụng – Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ, lọc và sắp xếp dữ liệu. Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó của phần	1TN 2/4TH	4TN	2/4TH	

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			mềm bảng tính. – Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.				
		Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Vận dụng cao + Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. + Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.				1TH
Tổng				4TN+2/4TH	6TN	2/4TH	1TH
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

Câu 9. Nếu sao chép công thức E4 là =C4*D4 đến ô E9 thì công thức trong ô E9 là:

- A. =C4*D4 B. C4+D4 C. C9*D9 D. =C9*D9

Câu 10. Công thức nào sau đây sẽ không thay đổi giá trị dòng khi thực hiện sao chép?

- A. =SUM(A\$1:A\$4) B. =SUM(\$A1:\$A4)
C. =SUM(A1:\$A4) D. =SUM(\$A1:A4)

Họ và tên:.....	KIỂM TRA CUỐI KÌ I NĂM HỌC 2023-2024	Điểm
Lớp: MÃ ĐỀ B	Môn: Tin học, lớp 8	
	Thời gian : 45 phút (Không kể thời gian giao đề)	

(* Lưu ý: Học sinh làm bài trên máy tính)

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (5 điểm) Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng

Câu 1. Chiếc máy tính thế hệ thứ hai được đưa vào nước ta năm nào?

- A. 1965 B. 1966 C. 1967 D. 1968

Câu 2. Máy tính điện tử thế hệ thứ ba có tên là gì?

- A. ENIAC B. IBM C. DELL D. UNIVAC

Câu 3. Ba đặc điểm của thông tin số là gì?

- A. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn
B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn
C. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn
D. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn

Câu 4. Để tìm hiểu thông tin về một sự kiện đang được lan truyền trên các trang mạng xã hội, trang thông tin nào dưới đây được xem là đáng tin cậy nhất?

- A. Trang thông tin có địa chỉ kết thúc bằng .gov.vn
B. Trang thông tin có nội dung giống những gì em đang nghĩ
C. Trang thông tin không thiên vị mà kể toàn bộ câu chuyện
D. Trang thông tin có nội dung gây xúc động lòng người

Câu 5. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

- A. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.
B. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.
C. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra.
D. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.

Câu 6. Địa chỉ tuyệt đối có đặc điểm?

- A. Thay đổi khi sao chép công thức
B. Không thay đổi khi sao chép công thức
C. Thay đổi theo từng phần mềm
D. Dễ dàng được thay đổi

Câu 7. Trong Excel, địa chỉ sau đây là địa chỉ tuyệt đối cột và tương đối hàng?

- A. C\$2:D\$9 B. \$C\$2:\$D\$9 C. \$C2:\$D9 D. C\$2:\$D\$9

Câu 8. Cho công thức tại ô E4 là =\$A\$4+\$D\$4, công thức tại ô E4 chứa địa chỉ?

- A. Tương đối B. Tuyệt đối C. Hỗn hợp D. Vùng

Câu 9. Trong bảng tính Excel, tại ô C1 có công thức =A1*B1. Nếu sao chép công thức đến ô C2 thì sẽ có công thức là gì?

- A. =A1*B1 B. A1*B1 C. A2*B2 D. =A2*B2

Câu 10. Công thức nào sau đây sẽ thay đổi giá trị dòng khi thực hiện sao chép?

- A. =SUM(A\$1:A\$4) B. =SUM(\$A1:\$A4)
C. =SUM(A1:\$A&4) D. =SUM(\$A1:A\$4)

MÃ ĐỀ 01

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8A					
2	TT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Ung Thị Mai	Anh	9	7	8
4	2	Nguyễn Thị Mỹ	Hạnh	7	8	8
5	3	Châu Ngọc	Thìn	6	8	7
6	4	Bùi Yến	Nhi	8	9	8
7	5	Võ Bảo	Châu	10	8	9
8	6	Trương Đăng	Khôi	7	6	7

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bơi Lội của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 02

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8B					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Doãn Hoàng	Thịnh	7	7	7
4	2	Nguyễn Thị Ánh	Hồng	8	9	10
5	3	Doãn Thục	Anh	10	8	10
6	4	Doãn Bá	Anh	10	9	8
7	5	Nguyễn Đức	Thức	5	5	7
8	6	Trần Thị Diễm	My	9	7	8

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bóng chuyền của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 03

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8C					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Đỗ Nguyễn Quang	Thành	9	10	10
4	2	Nguyễn Thị Kim	Thành	9	4	7
5	3	Trương Thị Bích	Phương	5	5	10
6	4	Nguyễn Vũ Thùy	Trâm	5	5	10
7	5	Đỗ Vạn	Phú	9	5	10
8	6	Huỳnh Lưu Anh	Vũ	9	4	10

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bơi Lội của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 04

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8D					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Lưu Thị	Quyên	7	5	9
4	2	Nguyễn Thị Như	Trang	8	7	6
5	3	Châu Ngọc	Chi	5	10	8
6	4	Phạm Thị Như	Chi	8	9	9
7	5	Trương Văn	Vy	9	10	8
8	6	Phạm Đức	Phúc	8	9	10

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bóng chuyền của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 05

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8E					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Phạm Đức	Tú	6	6	8
4	2	Trương Thị Bích	An	7	7	8
5	3	Nguyễn Thị Thùy	An	9	9	7
6	4	Nguyễn Thị Hiền	Chi	10	8	8
7	5	Bùi Thị	Vy	9	7	9
8	6	Đỗ Văn	Dũng	7	9	8

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bơi Lội của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 06

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8F					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Nguyễn Thị Huynh	Nghi	9	10	10
4	2	Phạm Đặng Gia	Đạt	9	4	7
5	3	Huỳnh Văn	An	5	5	10
6	4	Huỳnh Tấn	Hiếu	5	5	10
7	5	Mai Văn	Ý	9	5	10
8	6	Lưu Thị	Trúc	9	4	10

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bóng chuyền của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 07

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8G					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Nguyễn Văn	Đoàn	9	7	9
4	2	Trần Hồ Duy	Linh	10	8	8
5	3	Đỗ Quốc	An	5	5	10
6	4	Nguyễn Tấn	Pháp	6	10	7
7	5	Phan Duy	Điệp	8	7	10
8	6	Châu Thị	Nguyên	9	9	10

a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.

b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.

c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.

Câu 12. (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bơi Lội của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- Hết -----

MÃ ĐỀ 08

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (4 điểm) Tạo bảng tính theo mẫu dưới đây và thực hiện các yêu cầu sau:

	A	B	C	D	E	F
1	Bảng kết quả học tập lớp 8H					
2	STT	Họ đệm	Tên	Toán	Ngữ Văn	Ngoại ngữ
3	1	Bùi Quốc	Thư	8	8	7
4	2	Nguyễn Thị Bảo	Linh	6	8	8
5	3	Nguyễn Tấn	Bảo	5	5	9
6	4	Nguyễn Thành	Vy	6	10	6
7	5	Nguyễn Kỳ	Như	10	7	7
8	6	Phan Thành	Nguyên	7	9	9

- a. Hãy sắp xếp **cột tên** của bảng tính trên.
- b. Hãy lọc danh sách học sinh có điểm **môn toán** là 10 của bảng tính trên.
- c. Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.
- Câu 12.** (1 điểm) Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho CLB Bóng chuyền của trường. Trong tờ rơi có sử dụng hình ảnh minh họa, sử dụng mẫu dấu đầu dòng, mẫu thứ tự.

----- **Hết** -----

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8
Thời gian: 45 phút (không kể thời gian giao đề)

MÃ ĐỀ A

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	C	A	B	B	D	C	A	B	D	A

MÃ ĐỀ B

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	A	B	C	A	D	B	C	B	D	B

II. THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11 (4đ)	- Tạo bảng tính theo mẫu - Sắp xếp cột tên của bảng tính. - Lọc danh sách học sinh có điểm môn toán là 10 - Tạo biểu đồ hình cột để so sánh kết quả học tập lớp 8A.	1đ 1đ 1đ 1đ
12 (1đ)	- Nhập đầy đủ nội dung, có mẫu đầu dòng, mẫu thứ tự - Hình ảnh minh họa	0.5đ 0.5đ

Tuần: 19

Tiết: 19

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY

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

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

XVI. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Thực hiện được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang cho văn bản.

2. Về năng lực:

- Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu (NLà).

3. Phẩm chất:

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

XVII. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị: Máy chiếu, máy vi tính cài phần mềm Microsoft Powerpoint 2010 trở lên, các trình duyệt.

2. Học liệu:

- GV: Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng đầu trang, chân trang, số trang. Tập văn bản CLB Tin học.docx. Một số cuốn sách, truyện,... có đánh số trang, phiếu học tập, bảng nhóm
- HS: Sách, vở, bút,...

XVIII. Tiến trình dạy học

18. Hoạt động khởi động:

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.

b) Nội dung:

HS quan sát Hình GV chiếu 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 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.

2. Hoạt động 2: Đầu trang và chân trang

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 (GV chiếu trên màn hình), 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 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. 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 xóa 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

*** Ghi nhớ:** Đầu trang và chân trang là phần riêng biệt với văn bản chính; thường chứa thông tin ngắn gọn; thường được tự động thêm vào tất cả các trang văn bản sau khi tạo.

** 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.*

3. Hoạt động 3: Đánh số trang

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:**

- a. HS 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?

– **Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện theo yêu cầu

– **Báo cáo, thảo luận:** GV gọi đại diện một số HS lên trả lời, HS 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 Nghị định 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

4. Hoạt động 4: Thực hành – Đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang

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

b) *Nội dung*: Nội dung này HS thực hiện 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**:

b. HS thực hiện ở nhà (nếu có máy tính hoặc có thể thực hiện ở các tiết thực hành khác), thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:

4. Mở tệp CLB Tinh hoc.docx để thực hiện thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang

– **Thực hiện nhiệm vụ**: HS thực hiện theo yêu cầu

– **Báo cáo, thảo luận**: HS báo cáo kết quả sau khi thực hành ở nhà (có thể gửi qua mail của giáo viên)

– **Kết luận và nhận định**:

5. Hoạt động 5: Luyện tập và vận dụng

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

c. Thực hiện các yêu cầu phần Luyện tập

d. 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

Tuần: 20, 21

Tiết: 20, 21

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An
Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:
Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY

BÀI 10a – ĐỊNH DẠNG NÂNG CAO CHO TRANG CHIẾU

Tin học Lớp 8
Thời gian thực hiện: 2 tiết

XIX. 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.

XX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu

2. Học liệu:

- 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

XXI. Tiến trình dạy học

19. Hoạt động khởi động:

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 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.

20. Hoạt động 1: Đặc điểm của văn bản trên trang chiếu

a) *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 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**:
 - + 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:

BÀI 10a – ĐỊNH DẠNG NÂNG CAO CHO TRANG CHIẾU

BÀI 10a – ĐỊNH DẠNG NÂNG CAO CHO TRANG CHIẾU

BÀI 10a – ĐỊNH DẠNG NÂNG CAO CHO 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,
- **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:**

* Ghi nhớ:

- Văn bản trên trang chiếu cần được định dạng sao cho màu sắc, cỡ chữ hài hòa, hợp lý với nội dung.
- Văn bản được định dạng phù hợp giúp đem lại hiệu quả cao trong việc truyền đạt nội dung trình chiếu.

21. Hoạt động 2: Số trang, đầu trang và chân trang

- 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:**

- a. 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?
 - b. 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
 - c. 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
 - d. 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

22. Hoạt động 3: Thực hành – Tạo bài trình chiếu cho lễ ra mắt CLB Tin học

- 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:**
 - a. 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.
 - b. HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
- Lưu ý:
- c. 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.
 - d. 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. Gọi 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:**
 - e. 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.

23. Hoạt động 4: Luyện tập và vận dụng

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 và 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:**
 - a. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
 - b. (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.

Tuần: 22, 23

Tiết: 22, 23

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY

BÀI 11a: SỬ DỤNG BẢN MẪU TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XXII. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Sử dụng được các bản mẫu (template) tạo bài trình chiếu.
- Nhúng được vào trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.
- Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ 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.

XXIII. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu

2. Học liệu:

- GV:
 - SGK, SGV, SBT Tin học 8.
 - Máy tính, máy chiếu.
 - Một số mẫu trang chiếu và tệp trình chiếu sử dụng bản mẫu đẹp để minh họa cho bài dạy.
- HS:
 - SGK, SBT Tin học 8.

XXIV. Tiến trình dạy học

24. Hoạt động khởi động:

a) *Mục tiêu:* HS biết và sử dụng các công cụ nâng cao của phần mềm trình chiếu để tạo ra sản phẩm đẹp hơn.

b) *Nội dung:* GV nêu yêu cầu, HS suy nghĩ, thảo luận nhóm trong thời gian 10 - 15 phút và trình bày trước lớp.

c) *Sản phẩm:* Câu trả lời của HS sau khi thảo luận nhóm, câu trả lời hướng tới việc để HS hiểu rõ ngữ cảnh của bài, không đánh giá đúng sai.

d) *Tổ chức thực hiện*

Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV chia lớp thành các nhóm 3 - 4 HS.

- GV yêu cầu: *Em hãy quan sát hai trang chiếu trong Hình 11a.1, so sánh hai trang chiếu này với trang chiếu số 1 em đã tạo ở phần thực hành Bài 10a và đưa ra nhận xét.*

- GV yêu cầu các nhóm thảo luận và trình bày câu trả lời của mình.

Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm HS đọc các tình huống và tiếp nhận yêu cầu.

- Các nhóm thảo luận.

Báo cáo, thảo luận:

- Các nhóm trình bày câu trả lời của mình: *Hai trang chiếu ở Hình 11a.1 đẹp và chuyên nghiệp hơn so với trang chiếu số 1 em đã tạo ở phần thực hành Bài 10a.*

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

Kết luận, nhận định: - GV đánh giá, nhận xét.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Trong thực tế, cùng một nội dung nhưng có thể trình bày theo các hình thức khác nhau để tạo được các bài trình chiếu đẹp và chuyên nghiệp. Vậy làm thế nào để tạo được bài trình chiếu chuyên nghiệp? Chúng ta cùng đi tìm câu trả lời trong bài học hôm nay – Bài 11a: Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu.*

2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

2.1. Hoạt động 1: Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu

a) *Mục tiêu:* HS biết được khả năng tạo các bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp của phần mềm trình chiếu; có nhu cầu tìm hiểu cách sử dụng bản mẫu (template).

b) *Nội dung:* GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 51 - 52 và thực hiện nhiệm vụ.

c) *Sản phẩm học tập:* Các câu trả lời của HS sau khi thảo luận nhóm.

Câu trả lời dự kiến:

Câu 1. Sử dụng phần mềm trình chiếu có thể tạo được các trang chiếu như Hình 11a.1 trong SGK.

Câu 2. Không cần nhiều thời gian.

Câu 3. Sử dụng các công cụ nâng cao của phần mềm trình chiếu, cụ thể là sử dụng các bản mẫu để tạo.

d) *Tổ chức hoạt động:*

Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV chia lớp thành các nhóm (nhóm đôi hoặc nhóm 5 - 6 HS).

- GV cho các nhóm hoàn thành câu hỏi sau:

Câu 1. Sử dụng phần mềm trình chiếu có tạo được trang chiếu như Hình 11a.1 không?

Câu 2. Đề tạo được các trang chiếu đó có cần nhiều thời gian không?

Câu 3. Làm thế nào để tạo được các trang chiếu đó?

Thực hiện nhiệm vụ:

- HS thảo luận để tìm ra câu trả lời.
- HS trả lời câu hỏi củng cố kiến thức.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Báo cáo, thảo luận:

- GV mời đại diện nhóm chia sẻ kết quả thảo luận.
- Các nhóm trình bày kết quả sau khi thảo luận nhóm.
- HS xung phong trả lời nhanh đáp án câu hỏi củng cố kiến thức.
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Kết luận, nhận định:

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV nhấn mạnh ưu điểm của bản mẫu là cung cấp và gợi ý sẵn các nội dung theo từng chủ đề. Nhờ vậy mà người sử dụng nhanh chóng tạo được các bài trình chiếu rất chuyên nghiệp cả về hình thức và nội dung.

*** Ghi nhớ:**

- + Bản mẫu chứa bố cục, màu sắc, phong chữ, hiệu ứng, kiểu nền, ... và cả nội dung.
- + Bản mẫu giúp bài trình chiếu có giao diện thống nhất, chuyên nghiệp mà không tốn thời gian.
- + Bản mẫu giúp gợi ý các nội dung cần có cho bài trình chiếu.
- + Có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.

2.2. Hoạt động 2: Thực hành: Tạo sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

a) *Mục tiêu:* Sử dụng được phần mềm trình chiếu để thực hiện bài thực hành.

b) *Nội dung:* GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 52 - 55 và thực hiện nhiệm vụ.

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

d) *Tổ chức hoạt động:*

– Chuyển giao nhiệm vụ:

- a. 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 một bản mẫu có sẵn cho bài trình chiếu
 2. Nhiệm vụ 2: Chỉnh sửa bản mẫu để phù hợp với nội dung
 3. Nhiệm vụ 3: Đưa vào trang tiêu đề đường dẫn đến một video

4. Nhiệm vụ 4: Lưu tệp.

b. 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.
- **Kết luận và nhận định:**

c. GV nhận mạnh lại thao tác chỉnh sửa bản mẫu, đưa vào trang tiêu đề đường dẫn đến một video và nhận xét những ưu và nhược điểm của tiết thực hành.

2.3. Hoạt động 3: Luyện tập và vận dụng

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 bản mẫu, tạo sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

b) *Nội dung:* HS làm bài tập luyện tập và hướng dẫn về nhà làm bài tập vận dụng trong SGK T55 (BTVN)

c) *Sản phẩm:* Bài làm của HS

d) Tổ chức thực hiện:

- **Chuyển giao nhiệm vụ:**

d. Trả lời câu hỏi phần luyện tập

e. (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.

Tuần: 24, 25

Tiết: 24, 25

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY

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:

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

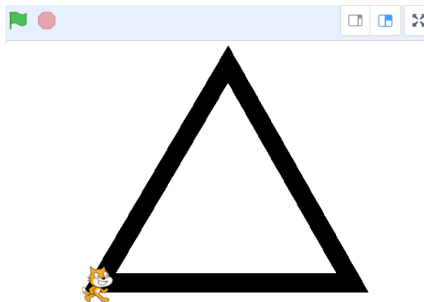
a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (điều khiển nhân vật đi theo hình)

b) Nội dung: GV nêu yêu cầu, HS suy nghĩ trong thời gian 5 - 10 phút và trình bày trước lớp.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS sau khi suy nghĩ.

d) 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.



- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS đọc 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

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) *Nội dung:* GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 73 - 74 và thực hiện nhiệm vụ.

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

Câu trả lời dự kiến:

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.

d) *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.

* **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 $\leftarrow 1$.

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:

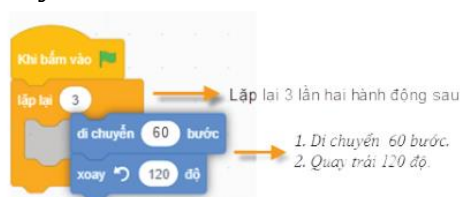
Em hãy ghép mỗi lệnh của chương trình ở Hình 12.3 với một bước tương ứng trong bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên ở Hoạt động 1 sao cho phù hợp

- **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:



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) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 74 và thực hiện nhiệm vụ.

c) Sản phẩm học tập: Bài thực hành của HS.

d) Tổ chức hoạt động:

*** 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

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) Nội dung: Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T75

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

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

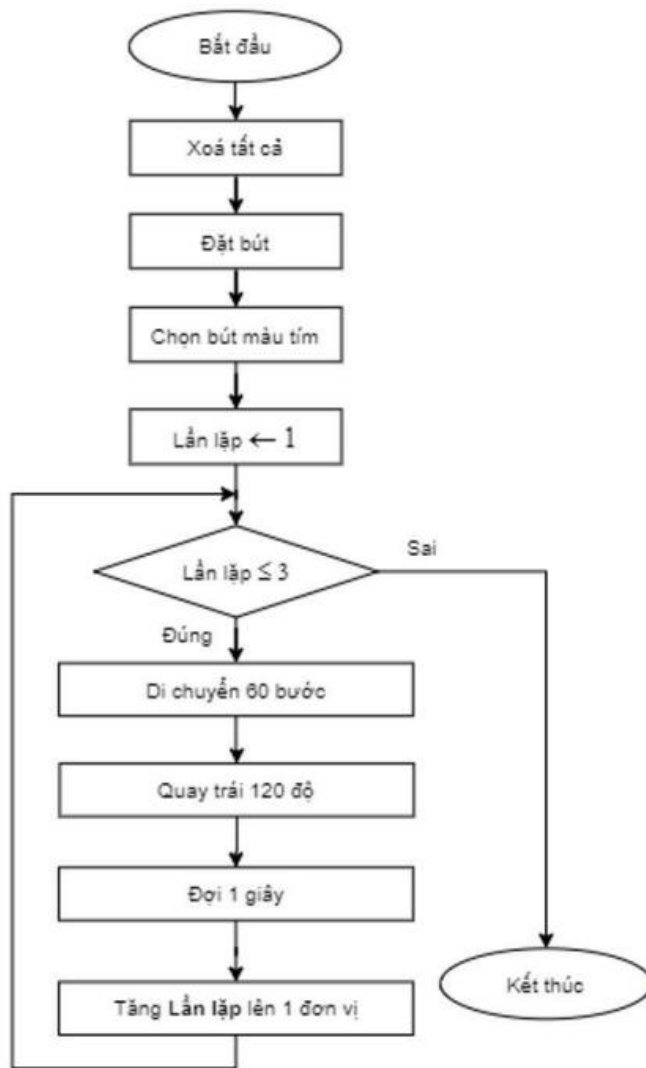
- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và làm bài.

- **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:



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.

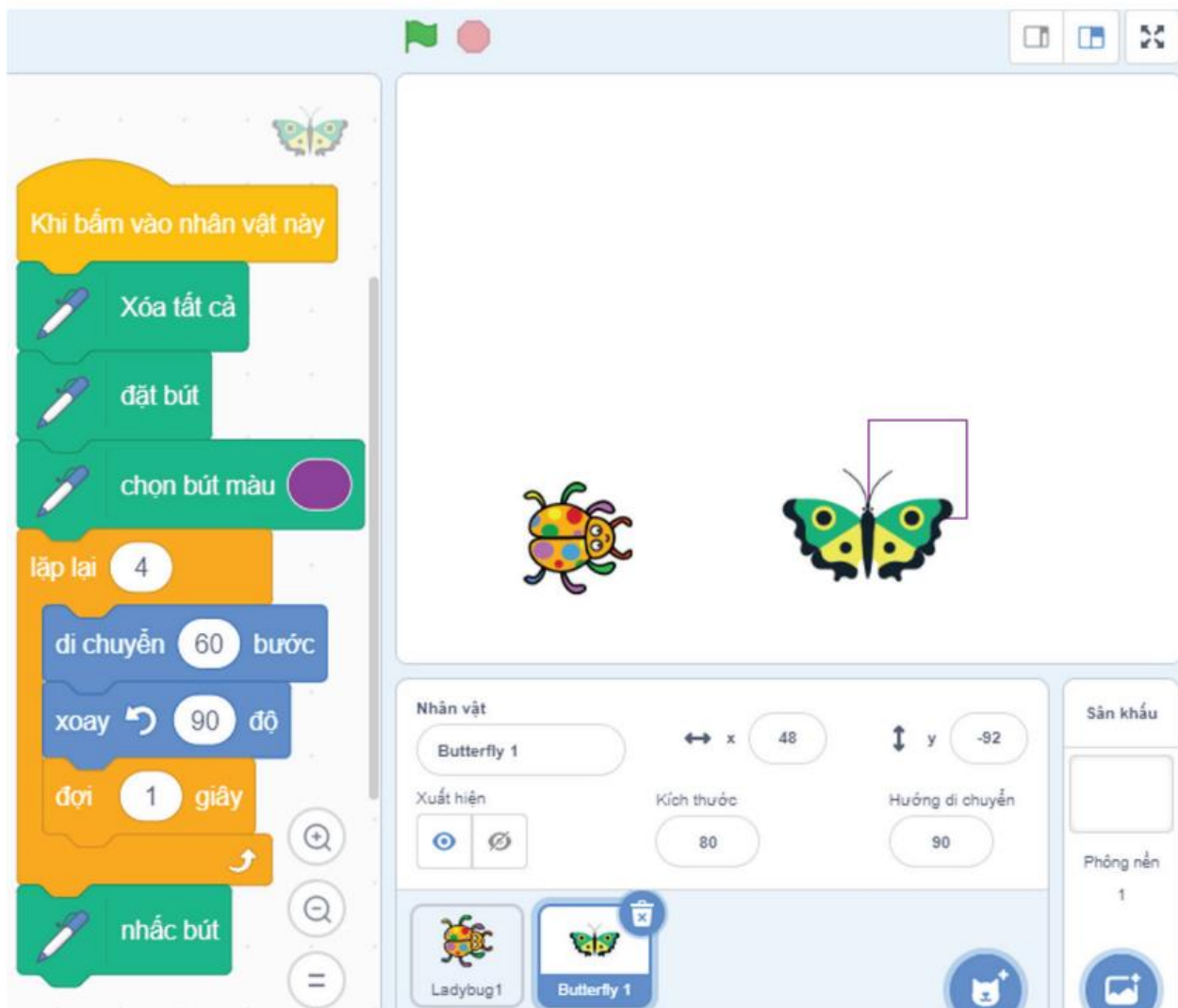
Bài 3:

- Bổ sung thêm nhân vật Butterfly1.

– Sao chép lệnh của nhân vật Ladybug1 sang cho nhân vật Butterfly1.

– Chỉnh sửa chương trình của nhân vật Butterfly1 như minh hoạ trong hình dưới đây.

Chạy chương trình để kiểm tra kết quả.



4. Hoạt động 4: Vận dụng

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) Nội dung: Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T75

c) Sản phẩm: Bài làm của hs

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ:

+ GV chiếu nội dung bài vận dụng:

Trong bài học trên, đường đi của nhân vật là hình tam giác đều. Đường đi có thể là hình vuông, lục giác đều... Khi đó các con số nào trong chương trình ở hình 12.3 cần phải thay đổi? Liệu có thể khái quát bài toán để đường đi của rô-bốt là một hình tam giác đều (n cạnh, n góc bằng nhau) không?

+ 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: tùy thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là $360/\text{số cạnh}$.
- 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: tùy thuộc vào hình mà góc quay có giá trị khác nhau, công thức tính góc quay là $360/n$.

Tuần: 26

Tiết: 26

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: ÔN TẬP GIỮA HỌC KÌ II

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.
- Nêu chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
- Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
- Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.
- Sử dụng được các bản mẫu (template).
- Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.
- Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 8a, 9a, 10a, 11a, 12
- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.
- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

- Thao tác thành thạo việc chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.
- Nêu chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học

- Sử dụng môi trường mạng máy tính để tìm kiếm hình ảnh cho bài trình chiếu.

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số
- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. **Thiết bị dạy học:** Máy tính, Ti vi, slide trình chiếu.

2. **Học liệu:**

Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, câu hỏi ôn tập.

Học sinh: Học bài cũ, tìm hiểu nội dung ôn tập,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

1. Hoạt động 1: Khởi động

- a. Mục tiêu:** Giúp HS hệ thống kiến thức từ bài 8a đến bài 12
- b. Nội dung:** Nghiên cứu nội dung bài cũ. Trả lời câu hỏi.
- c. Sản phẩm:** Học sinh trả lời câu hỏi trắc nghiệm.
- d. Tổ chức thực hiện:**
- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**
- + GV chiếu câu hỏi. Sau đó, GV cho HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

Câu 1. Không thể lựa chọn đặt số trang ở vị trí nào sau đây của văn bản?

- A. Bên trong lề trái
B. Cuối trang, bên trái
C. Cuối trang, bên phải
D. Đầu trang, giữa

Câu 2. Đầu trang và chân trang không thể chứa nội dung gì dưới đây?

- A. Tên tác giả B. Hình ảnh tác giả C. Video về tác giả D. Số trang

Câu 3. Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Footer B. Comment C. Header D. Textbox

Câu 4. Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Textbox B. Header C. Comment D. Footer

Câu 5. Nên chọn màu văn bản có độ tương phản như thế nào với màu nền?

- A. bằng B. thấp C. cao D. xấp xỉ

Câu 6. Nên kết hợp màu lạnh như xanh dương, xanh lục với màu nào?

- A. Màu xám B. Màu đỏ C. Màu cam D. Màu vàng

Câu 7. Các bài trình chiếu về chủ đề giáo dục, học tập nên sử dụng gam màu nào?

- A. Màu lạnh B. Màu trung tính C. Màu nóng D. Màu nhạt

Câu 8. Chọn để chèn số trang là vào ô?

- A. Update automatically
B. Slide number
C. Don't show on title slide
D. Footer

Câu 9. Các bài trình chiếu về chủ đề lễ hội, giải trí nên sử dụng gam màu gì?

- A. Màu nóng B. Màu nhạt C. Màu trung tính D. Màu lạnh

Câu 10. Chọn tự động cập nhật ngày trình bày là vào ô?

- A. Slide number
B. Update automatically
C. Footer
D. Don't show on title slide

- **HS thực hiện nhiệm vụ:** HS lắng nghe, quan sát, các HS trả lời và bổ sung.
- **Báo cáo, thảo luận:** HS trình bày kết quả.
- **Kết luận, nhận định:**
 - + GV quan sát, phân tích, đánh giá kết quả.
 - + GV liên hệ kết quả đạt được dẫn dắt vào nội dung tiếp theo.

2. Hoạt động 2: Luyện tập

a. **Mục tiêu:** Giúp học sinh ôn tập lại các: định dạng, chèn hình ảnh, tạo hiệu ứng cho đối tượng, ... cho bài trình chiếu

b. **Nội dung:** Hướng dẫn trả lời câu hỏi

c. **Sản phẩm:** Các câu trả lời

d. **Tổ chức thực hiện:**

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:** GV trình chiếu “trò chơi Bắt Bướm” gồm các câu hỏi và yêu cầu HS trả lời



Câu 1. Chọn thêm thông tin về ngày trình bày chọn?

A. Footer B. Slide number C. Date and time D. Update automatically

Câu 2. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút?



Câu 3. Chờ một thời gian nhất định để nhân vật thực hiện công việc, em nháy chuột vào nút?



Câu 4. Chọn để không thêm chân trang vào trang tiêu đề là vào ô ?

A. Footer B. Slide number
C. Update automatically D. Don't show on title slide

Câu 5. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một tam giác đều thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

A. 360 độ B. 180 độ C. 120 độ D. 90 độ

Câu 6. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một hình vuông thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 90 độ B. 120 độ C. 180 độ D. 360 độ

Câu 7. Một công việc hay một nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là gì?

- A. Thuật toán B. Chương trình C. Bài toán D. Điều kiện cho trước

Câu 8. Các bước của thuật toán thực hiện tuần tự như thế nào?

- A. Từ dưới lên B. Từ trên xuống
C. Do người viết quy định D. Từ trái qua phải

Câu 9. Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần?

- A. Viết chương trình B. Điều khiển máy tính
C. Mô tả thuật toán D. Giải mẫu cho máy tính

Câu 10. Chương trình là gì?

- A. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán
B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán
C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán
D. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS chọn câu hỏi, suy nghĩ trả lời. GV giải thích thêm những câu hỏi khó.

- **Báo cáo, thảo luận:**

- + GV gọi lần lượt các HS đứng tại chỗ trả lời
- + HS khác nhận xét, đánh giá và rút ra vấn đề.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

3. Hoạt động 3: Vận dụng

a. Mục tiêu: HS thực hành tạo bài trình chiếu

b. Nội dung: Học sinh nắm được cách tạo bài trình chiếu, tạo hiệu ứng cho đối tượng, hiệu ứng cho trang chiếu.

c. Sản phẩm: Câu trả lời của các nhóm

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**

Câu 1. Khởi động phần mềm **Microsoft Powerpoint** và tìm một bản mẫu phù hợp rồi sử dụng để tạo bài trình chiếu (từ 5-7 trang) tuyên truyền về cách **phòng tránh bạo lực mạng**.

a. Thực hiện đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.

b. Chèn thêm đường dẫn đến tệp video hoặc tệp tài liệu liên quan để hỗ trợ cho việc trình chiếu nội dung.

Câu 2. Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ hình vuông với cạnh 90 bước, màu vẽ là màu xanh.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành trên máy tính

- **Báo cáo, thảo luận:**

Đại diện nhóm trình bày vấn đề xử lý tình huống. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá bổ sung và rút ra nội dung bài học.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

Tuần: 27

Tiết: 27

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

- củng cố và kiểm tra kiến thức có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi từ bài 8a, 9a, 10a, 11a, 12

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 8a, 9a, 10a, 11a, 12

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

- Thao tác thành tạo việc chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.
- Nêu chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học

- Sử dụng môi trường mạng máy tính để tìm kiếm hình ảnh cho bài trình chiếu.

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số
- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Đề kiểm tra.

2. Học liệu:

Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề kiểm tra giữa kỳ II, đáp án, biểu điểm cụ thể.

Học sinh: Kiến thức, đồ dùng học tập.

III. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA:

- Hình thức: TNKQ + Tự luận.
- Học sinh làm bài trên máy tính.

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: TIN LỚP 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 phút

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	1. Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	4	1			2	1		1	6 điểm 60%
2	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	2		2	1					4 điểm 40%

<i>Tổng</i>	6	1	2	1	2	1		1	14
Tổng điểm	4		3		2		1		10
Tỉ lệ chung	40%		30%		20%		10%		100%

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI 45 phút

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề E: Ứng dụng tin học.	Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Nhận biết + Các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. + Màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. Vận dụng - Sử dụng được phần mềm soạn thảo: + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. - Sử dụng được phần mềm trình chiếu:	4TN (C1,2, 3,4) 1TH (C11)		2TN (C5,6) 1TH	

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			+ Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu. + Sử dụng được các bản mẫu (template). Vận dụng cao + Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác. + Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. + Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.			(C12)	1TH (C13)
2	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự	Lập trình trực quan	Nhận biết - Nhận biết được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan. - Nhận biết chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.	2TN (C7,8)			

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
	trợ giúp của máy tính		Thông hiểu - Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. - Xác định được cấu trúc tuần tự. Vận dụng - Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan. - Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. - Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan. Vận dụng cao - Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.		2TN (C9, 10) 1TH (C14)		

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
							1TH
Tổng				6TN 1TH	2TN 1TH	2TN 1TH	1TH
Tổng điểm				4	3	2	1
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%

Họ và tên:.....	KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II NĂM HỌC 2023-2024 Môn: Tin học, lớp 8 Thời gian : 45 phút (Không kể thời gian giao đề)	Điểm
Lớp: MÃ ĐỀ A		

(* Lưu ý: Học sinh làm bài trên máy tính)

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (5 điểm) Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng

Câu 1. Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Footer B. Header C. Comment D. Textbox

Câu 2. Không thể lựa chọn đặt số trang ở vị trí nào sau đây của văn bản?

- A. Đầu trang, giữa B. Cuối trang, bên phải
C. Cuối trang, bên trái D. Bên trong lề trái

Câu 3. Nên kết hợp màu lạnh như xanh dương, xanh lục với màu nào?

- A. Màu xám B. Màu đỏ C. Màu cam D. Màu vàng

Câu 4. Các bài trình chiếu về chủ đề lễ hội, giải trí nên sử dụng gam màu gì?

- A. Màu lạnh B. Màu trung tính C. Màu nóng D. Màu nhạt

Câu 5. Chọn tự động cập nhật ngày trình bày là vào ô?

- A. Slide number B. Update automatically
C. Footer D. Don't show on title slide

Câu 6. Chọn thêm thông tin về ngày trình bày chọn?

- A. Footer B. Slide number C. Date and time D. Update automatically

Câu 7. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 8. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một hình vuông thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 90 độ B. 120 độ C. 180 độ D. 360 độ

Câu 9. Các bước của thuật toán thực hiện tuần tự như thế nào?

- A. Từ trái qua phải B. Từ dưới lên

C. Do người viết quy định

D. Từ trên xuống

Câu 10. Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần?

A. Điều khiển máy tính

B. Giải mẫu cho máy tính

C. Viết chương trình

D. Mô tả thuật toán

Họ và tên:.....	KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II	Điểm
Lớp: MÃ ĐỀ B	NĂM HỌC 2023-2024	
	Môn: Tin học, lớp 8	
	Thời gian : 45 phút (Không kể thời gian giao đề)	

(* Lưu ý: Học sinh làm bài trên máy tính)

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (5 điểm) Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng

Câu 1. Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

A. Footer

B. Header

C. Comment

D. Textbox

Câu 2. Đầu trang và chân trang không thể chứa nội dung gì dưới đây?

A. Tên tác giả

B. Hình ảnh tác giả

C. Video về tác giả

D. Số trang

Câu 3. Nên chọn màu văn bản có độ tương phản như thế nào với màu nền?

A. thấp

B. bằng

C. xấp xỉ

D. cao

Câu 4. Các bài trình chiếu về chủ đề giáo dục, học tập nên sử dụng gam màu nào?

A. Màu lạnh

B. Màu trung tính

C. Màu nóng

D. Màu nhạt

Câu 5. Chọn để chèn số trang là vào ô?

A. Slide number

B. Update automatically

C. Footer

D. Don't show on title slide

Câu 6. Chọn để không thêm chân trang vào trang tiêu đề là vào ô ?

A. Footer

B. Slide number

C. Update automatically

D. Don't show on title slide

Câu 7. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút?



A



B



C



D

Câu 8. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một tam giác đều thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 90 độ B. 120 độ C. 180 độ D. 360 độ

Câu 9. Một công việc hay một nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là gì?

- A. Thuật toán B. Chương trình C. Bài toán D. Điều kiện cho trước

Câu 10. Chương trình là gì?

- A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán
B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán
C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán
D. Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán

ĐỀ 1

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (1 điểm) Em hãy tìm một bản mẫu phù hợp rồi sử dụng để tạo bài trình chiếu (từ 5-7 trang) tuyên truyền về cách ***phòng tránh bạo lực mạng***.

Câu 12. (1 điểm) Thực hiện đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.

Câu 13. (1 điểm) Chèn thêm đường dẫn đến tệp video hoặc tệp tài liệu liên quan để hỗ trợ cho việc trình chiếu nội dung.

Câu 14. (2 điểm) Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ hình vuông với cạnh 90 bước, màu vẽ là màu xanh.

*** Lưu ý:** Khởi động máy tính vào ổ đĩa D Tạo thư mục có tên là:

+ **HOVATEN-LOP(VD: NGUYENANHKIET81)**

(với HOVATEN và LOP là tên và lớp của thí sinh).

+ Được sử dụng Internet để tìm thông tin, hình ảnh, video.

----- Hết -----

ĐỀ 2

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (1 điểm) Em hãy tìm một bản mẫu phù hợp rồi sử dụng để tạo bài trình chiếu (từ 5-7 trang) tuyên truyền về cách ***phòng tránh nạn nghiện internet***.

Câu 12. (1 điểm) Thực hiện đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.

Câu 13. (1 điểm) Chèn thêm đường dẫn đến tệp video hoặc tệp tài liệu liên quan để hỗ trợ cho việc trình chiếu nội dung.

Câu 14. (2 điểm) Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ tam giác đều với cạnh 80 bước, màu vẽ là màu đỏ.

*** Lưu ý:** Khởi động máy tính vào ổ đĩa D Tạo thư mục có tên là:

+ **HOVATEN-LOP(VD: NGUYENANHKIET81)**

(với HOVATEN và LOP là tên và lớp của thí sinh).

+ Được sử dụng Internet để tìm thông tin, hình ảnh, video.

----- Hết -----

ĐỀ 3

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (1 điểm) Em hãy tìm một bản mẫu phù hợp rồi sử dụng để tạo bài trình chiếu (từ 5-7 trang) tuyên truyền về cách ***phòng tránh đuối nước ở học sinh***.

Câu 12. (1 điểm) Thực hiện đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.

Câu 13. (1 điểm) Chèn thêm đường dẫn đến tệp video hoặc tệp tài liệu liên quan để hỗ trợ cho việc trình chiếu nội dung.

Câu 14. (2 điểm) Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ tam giác đều với cạnh 100 bước, màu vẽ là màu hồng.

* **Lưu ý:** Khởi động máy tính vào ổ đĩa D Tạo thư mục có tên là:

+ **HOVATEN-LOP(VD: NGUYENANHKIET81)**

(với HOVATEN và LOP là tên và lớp của thí sinh).

+ Được sử dụng Internet để tìm thông tin, hình ảnh, video.

----- **Hết** -----

ĐỀ 4

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5 điểm)

Câu 11. (1 điểm) Em hãy tìm một bản mẫu phù hợp rồi sử dụng để tạo bài trình chiếu (từ 5-7 trang) tuyên truyền về cách ***phòng tránh nghiện game ở trẻ em***.

Câu 12. (1 điểm) Thực hiện đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.

Câu 13. (1 điểm) Chèn thêm đường dẫn đến tệp video hoặc tệp tài liệu liên quan để hỗ trợ cho việc trình chiếu nội dung.

Câu 14. (2 điểm) Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ hình vuông với cạnh 120 bước, màu vẽ là màu vàng.

* **Lưu ý:** Khởi động máy tính vào ổ đĩa D Tạo thư mục có tên là:

+ **HOVATEN-LOP(VD: NGUYENANHKIET81)**

(với HOVATEN và LOP là tên và lớp của thí sinh).

+ Được sử dụng Internet để tìm thông tin, hình ảnh, video.

----- **Hết** -----

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8
Thời gian: 45 phút (không kể thời gian giao đề)

MÃ ĐỀ A

I. Phần trắc nghiệm: (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	B	D	A	C	B	C	B	A	D	C

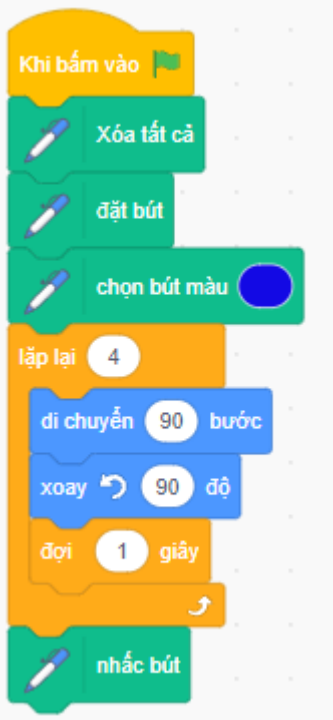
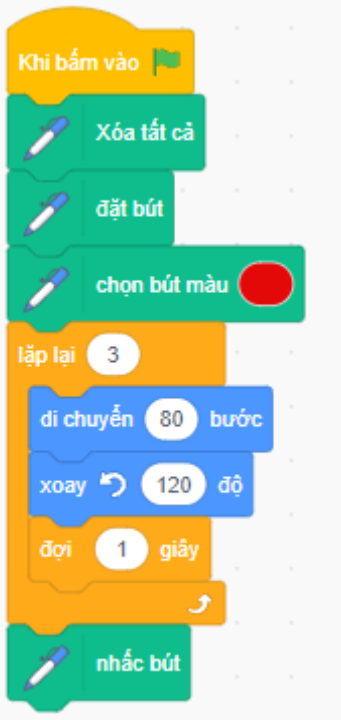
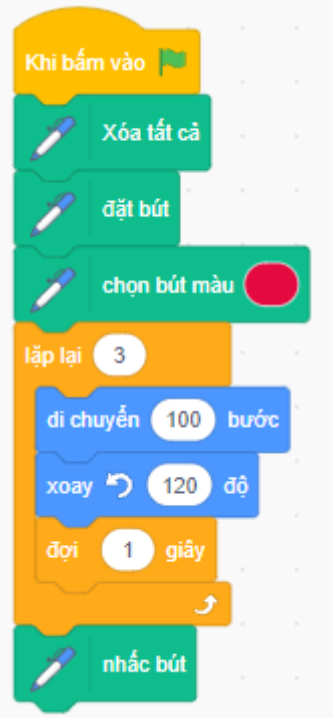
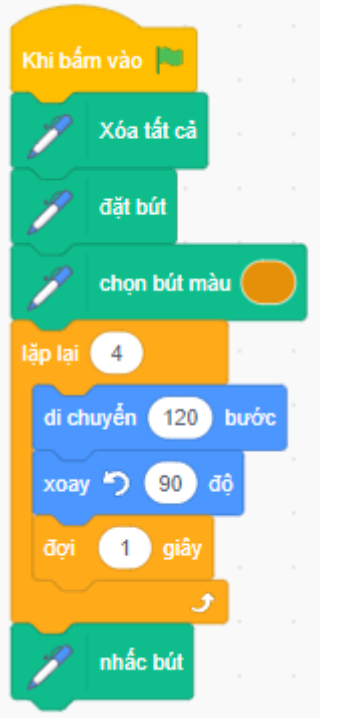
MÃ ĐỀ B

I. Phần trắc nghiệm : (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	A	C	D	B	A	D	C	B	C	D

II. Phần thực hành (5 điểm cho cả 4 đề)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11	Tạo bài trình chiếu đúng theo yêu cầu	1 đ
12	- Thực hiện đánh số thứ tự - Chèn tiêu đề trang chiếu.	0,5 đ 0,5 đ

13	- Sử dụng hình ảnh,video minh họa.	1 đ
14	- Viết hoàn chỉnh và điều khiển được nhân vật thực hiện được công việc trong thuật toán.	2đ
Đề 1 		Đề 2 
Đề 3 		Đề 4 

Tuần: 28, 29

Tiết: 28, 29

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY

BÀI 13: BIỂU DIỄN DỮ LIỆU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.

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) Nội dung: GV nêu yêu cầu, HS suy nghĩ trong thời gian 5 - 10 phút và trình bày trước lớp.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS sau khi suy nghĩ.

d) Tổ chức thực hiện

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

Trong chương trình Tin học 7, em đã được học về các kiểu dữ liệu trong phần mềm bảng tính. Em hãy cho biết đó là những kiểu dữ liệu nào?

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS đọc 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 logic

b) *Nội dung:* GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 76 và thực hiện nhiệm vụ.

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

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.

d) *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.

Hoạt động 1 Kiểu dữ liệu

- Em hãy ghép mỗi dòng ở cột **Dữ liệu** với một dòng phù hợp ở cột **Kiểu dữ liệu** trong Hình 13.1.
- Em hãy nhập dữ liệu và công thức theo mẫu trong Hình 13.2 vào phần mềm bảng tính và cho biết kết quả được hiển thị ở các ô tính C1, C2 và C3.

Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
Tin học	Số
3.141592	Văn bản

Hình 13.1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu

	A	B	C
1	3	5	=A1+B1
2			=A1&B1
3			=A1<B1

Hình 13.2. Các phép toán

- **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.

* **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?

+ Ngôn 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 chuỗi kí tự, các điều kiện hay các phép so sánh được phân loại thành kiểu logic,...

- Ngôn ngữ lập trình Scratch có ba kiểu dữ liệu là kiểu số (số nguyên, số thập phân), kiểu chuỗi kí tự (kí tự hoặc chuỗi kí tự) và kiểu logic (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, chia lấy dư, làm tròn số,....

+ Kiểu chuỗi 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:

 Em hãy ghép mỗi phép toán với một kiểu dữ liệu của kết quả phép toán cho phù hợp.

Phép toán	Kiểu dữ liệu
 Diện tích hình tròn là: 	Số
 chia lấy dư  	Chuỗi kí tự
   	Logic

- **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:

Phép toán	Kiểu dữ liệu
kết hợp Diện tích hình tròn là: $\pi \cdot r^2$	Số
chia lấy dư $10 : 2 = 5$	Xâu kí tự
làm tròn $3.141592 \approx 3.14$	Lôgic

Hoạt động 2.2: Hằng, Biến, Biểu thức.

- a) Mục tiêu: HS trình bày được khái niệm hằng, biến, biểu thức.
b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK trang 78 và thực hiện nhiệm vụ.
c) Sản phẩm: Các câu trả lời của HS sau khi thảo luận nhóm.

d) Tổ chức thực hiện:

* Chuyển giao nhiệm vụ 1: GV chiếu câu hỏi

Trong bài 12, em đã tạo ra chương trình để chú Bộ rùa di chuyển theo đường đi là một tam giác đều. Làm thế nào để tổng quát bài toán với đường đi của nhân vật là một hình đa giác đều có số cạnh bất kì được nhập vào từ bàn phím?

- **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: điền 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 logic,...).

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 nhận 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 chuỗi ký 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, hằng, 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 logic vì với $r = 5$, biểu thức logic $5 > 0$ 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



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.

Em hãy viết chương trình Scratch của riêng mình để giải quyết một bài toán cụ thể trong một môn học như Khoa học tự nhiên, Toán,... trong đó có sử dụng hằng, biến và biểu thức để thực hiện thuật toán.

- **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

Tuần: 30, 33

Tiết: 30, 33

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An
Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:
Nguyễn Thị Kiều Diễm

BÀI 14: CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

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

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 kỹ 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) *Nội dung*: GV nêu yêu cầu.
- c) *Sản phẩm*: HS trả lời câu hỏi sau quan sát đoạn hội thoại.
- d) 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**: HS đóng 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

- a) *Mục tiêu*: - HS mô tả được kịch bản của một trò chơi trên máy tính dưới dạng một thuật toán.
 - b) *Nội dung*: GV nêu câu hỏi.
 - c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS.
- 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

d) Tổ chức thực hiện:

*** Chuyển giao nhiệm vụ 1** : GV chiếu yêu cầu hoạt động 1 (SGK/80)

- **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.

*** 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:



a) Cấu trúc rẽ nhánh khuyết



b) Cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ

*** 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 lại 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.

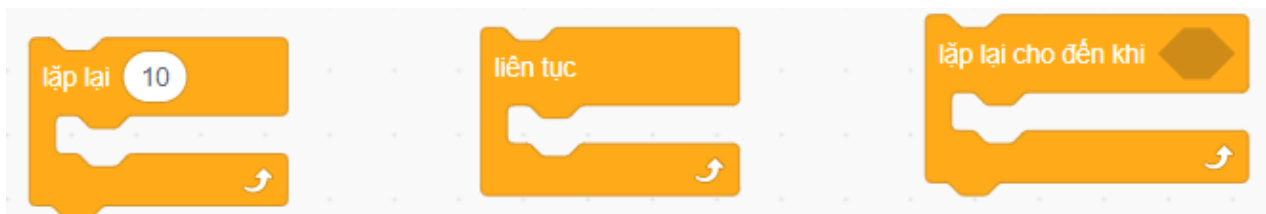
- **Báo cáo, thảo luận 3:** HS thảo luận và trình bày kết quả theo nhóm trước lớp.

- **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 trình trực quan



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) *Nội dung*: GV nêu yêu cầu.
 c) *Sản phẩm*: kết quả của các bài thực hành trên máy tính.

d) 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.
 b) *Nội dung*: GV nêu yêu cầu.
 c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS.

Gợi ý đáp án

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

d) 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

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) *Nội dung*: GV nêu yêu cầu.
 c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

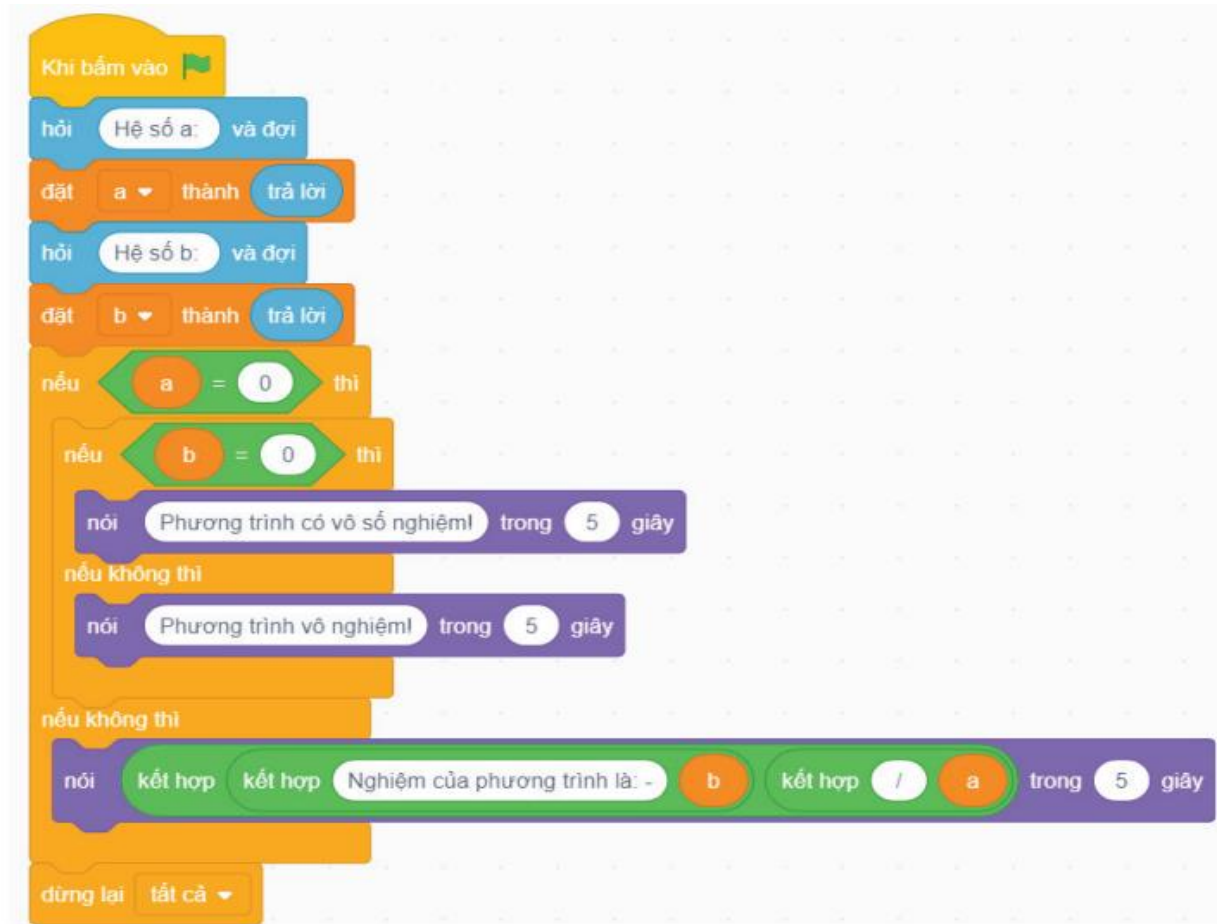
* **Chuyển giao nhiệm vụ**: GV chiếu nội dung bài vận dụng và yêu cầu hs thực hiện.

- **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:



Tuần: 31 (32 KHGD)

Tiết: 31

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Họ và tên giáo viên:

Tổ: Tự nhiên

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ II

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

- Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
- Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.
- Sử dụng được các bản mẫu (template).
- Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.

- Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.
- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.
- Nêu chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
- Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 8a, 9a, 10a, 11a, 12, 13, 14
- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.
- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

- Thao tác thành thạo việc chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.
- Nêu chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học

- Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.
- Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số
- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, Ti vi, slide trình chiếu.

2. Học liệu:

Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, câu hỏi ôn tập.

Học sinh: Học bài cũ, tìm hiểu nội dung ôn tập,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

1. Hoạt động 1: Khởi động

a. Mục tiêu: Giúp HS hệ thống kiến thức từ bài 8a đến bài 14

b. Nội dung: Nghiên cứu nội dung bài cũ. Trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: Học sinh trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**

+ GV chiếu câu hỏi. Sau đó, GV cho HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

Câu 1. Màu xanh dương thuộc nhóm màu nào?

A. Nóng. B. Lạnh. C. Trung tính. D. Ấm.

Câu 2. Để tạo hiệu ứng cho các trang chiếu, chọn lệnh

A. animations. B. design. C. transitions. D. slide Show.

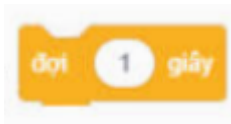
Câu 3. Các thao tác có thể thực hiện với bản mẫu là gì?

A. Chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng. B. Chỉnh sửa, chia sẻ, tạo mới.
C. Chia sẻ, tái sử dụng, tạo mới. D. Tạo mới, chỉnh sửa, tái sử dụng.

Câu 4. Có mấy cách mô tả thuật toán?

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

Câu 5. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút?

A.  B.  C.  D. 

Câu 6. Trong bảng sau thì 3.141592 thuộc kiểu dữ liệu?

Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
Tin học	Số
3.141592	Văn bản

A. Số. B. Kí tự. C. Văn bản. D. Hình ảnh.

Câu 7. Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc tuần tự được thể hiện

- A. khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic.
- B. khối lệnh " lặp cho đến khi".
- C. đúng trình tự của các hoạt động từ dưới lên trên.
- D. đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới.

Câu 8. Điều kiện kết thúc vòng lặp là gì?

- A. Người chơi đoán đúng. B. Người chơi đoán sai.
- C. Khi không còn thời gian. D. Người chơi đoán gần đúng.

Câu 9. Thuật toán so sánh hai giá trị có thể được mô tả dưới dạng nào?

- A. Cấu trúc lặp. B. Cấu trúc tuần tự.
- C. Cấu trúc dữ liệu. D. Cấu trúc rẽ nhánh.

Câu 10. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một tam giác đều thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 90 độ. B. 120 độ. C. 180 độ. D. 360 độ.

- **HS thực hiện nhiệm vụ:** HS lắng nghe, quan sát, các HS trả lời và bổ sung.
- **Báo cáo, thảo luận:** HS trình bày kết quả.
- **Kết luận, nhận định:**
 - + GV quan sát, phân tích, đánh giá kết quả.
 - + GV liên hệ kết quả đạt được dẫn dắt vào nội dung tiếp theo.

2. Hoạt động 2: Luyện tập

a. Mục tiêu: Giúp học sinh ôn tập lại các: định dạng, chèn hình ảnh, tạo hiệu ứng cho đối tượng, ... cho bài trình chiếu

b. Nội dung: Hướng dẫn trả lời câu hỏi

c. Sản phẩm: Các câu trả lời

d. Tổ chức thực hiện:

Câu 9. Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc rẽ nhánh được thể hiện

- A. khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic.
- B. đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới.
- C. khối lệnh " lặp cho đến khi".
- D. đúng trình tự của các hoạt động từ dưới lên trên.

Câu 10. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một hình vuông thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 90 độ.
- B. 120 độ.
- C. 180 độ.
- D. 360 độ.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS chọn câu hỏi, suy nghĩ trả lời. GV giải thích thêm những câu hỏi khó.

- **Báo cáo, thảo luận:**

- + GV gọi lần lượt các HS đứng tại chỗ trả lời
- + HS khác nhận xét, đánh giá và rút ra vấn đề.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

3. Hoạt động 3: Vận dụng

a. **Mục tiêu:** HS thực hành giải bài toán trên phần mềm scratch

b. **Nội dung:** Học sinh nắm được cách tạo bài toán trên phần mềm scratch

c. **Sản phẩm:** Câu trả lời của các nhóm

d. **Tổ chức thực hiện:**

- **Giáo viên giao nhiệm vụ học tập:**

Câu 1. Sử dụng chương trình Scratch để viết chương trình tính tổng 2 số a và b (a, b được nhập từ bàn phím).

Câu 2. Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ hình 5 cạnh với cạnh 120 bước.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hành trên máy tính

- **Báo cáo, thảo luận:**

Đại diện nhóm trình bày vấn đề xử lý tình huống. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá bổ sung và rút ra nội dung bài học.

- **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá và kết luận vấn đề.

Tuần: 32 (33 KHGD)

Tiết: 32

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY: KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức: Ôn tập các kiến thức về:

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi từ bài 8a, 9a, 10a, 11a, 12, 13, 14

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời và ví dụ

2.2. Năng lực Tin học

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

NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông

- Thao tác thành tạo việc chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông

- Nêu được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan.

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

NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học

- Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.

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

NLe: Hợp tác trong môi trường số

- Hợp tác trong môi trường số

- Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác để tiếp thu kiến thức và hoàn thành các yêu cầu giáo viên.

3. Về phẩm chất:

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

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

Trung thực: Truyền đạt các thông tin chính xác, khách quan.

Kỷ luật: Tuân thủ các quy tắc khi tham gia mạng lưới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Thiết bị dạy học: Đề kiểm tra.

2. Học liệu:

Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề kiểm tra kỳ II, đáp án, biểu điểm cụ thể.

Học sinh: Kiến thức, đồ dùng học tập.

III. TIẾN TRÌNH KIỂM TRA:

- Hình thức: TNKQ + Tự luận.
- Học sinh làm bài trên giấy.

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: TIN LỚP 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 phút

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	1. Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	2 1đ		1 0,5đ						1.5 đ 15%
2	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	2 1đ	1 2đ	5 2,5đ				1 2đ	1 1đ	8.5 đ 85%

<i>Tổng</i>	4	1	6			1		1	13
Tổng điểm	4		3		2		1		10
Tỉ lệ chung	40%		30%		20%		10%		100%

UBND HUYỆN NÚI THÀNH
TRƯỜNG THCS CHU VĂN AN

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN TIN HỌC 8 – THỜI GIAN LÀM BÀI 45 phút

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học.	Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Nhận biết + Các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. + Màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. Thông hiểu + Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu. + Sử dụng được các bản mẫu (template).	2TN (C1,2) 1đ	1TN (C3) 0,5đ		
2	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	Nhận biết - Nhận biết được biểu tượng phần mềm lập trình trực quan. - Nhận biết chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. Thông hiểu - Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.	2TN (C4,5) 1đ 1TL (C11) 2đ	5TN (C6,7, 8,9,10) 2,5đ	1TL (C12) 2đ	1TL (C13) 1đ

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			- Xác định được cấu trúc tuần tự. Vận dụng - Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan. - Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan. Vận dụng cao - Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.				

T T	Chương / Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
Tổng				4TN 1TL	6TN	1TL	1TL
Tổng điểm				4	3	2	1
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%

[illegible]

Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
Tin học	Số
3.141592	Văn bản

A. Số. B. Văn bản. C. Kí tự. D. Hình ảnh.

Câu 7. Việc lặp lại các câu hỏi trong cấu trúc lặp được thực hiện khi?

A. Người chơi đoán đúng. B. Khi còn thời gian.
C. Người chơi đoán sai. D. Khi hết thời gian.

Câu 8. Trong các ngôn ngữ lập trình thì cái gì được phân loại thành kiểu logic?

A. Kí tự. B. Văn bản. C. Số. D. Các điều kiện hay các phép so sánh.

Câu 9. Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc rẽ nhánh được thể hiện

A. khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic.
B. đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới.
C. khối lệnh " lặp cho đến khi".
D. đúng trình tự của các hoạt động từ dưới lên trên.

Câu 10. Với trường hợp nhân vật di chuyển theo đường đi là một hình vuông thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

A. 90 độ. B. 120 độ. C. 180 độ. D. 360 độ.

II. TỰ LUẬN: (5 điểm)

Câu 11. (2 điểm)

a) Trong lập trình, biến được dùng để làm gì?
b) Em hãy nêu các phép toán logic trong ngôn ngữ lập trình Scratch.

Câu 12. (2 điểm) Sử dụng chương trình Scratch để viết chương trình tính tổng 2 số a và b (a, b được nhập từ bàn phím).

Câu 13. (1 điểm) Em hãy viết chương trình Scratch để vẽ hình 5 cạnh với cạnh 120 bước.

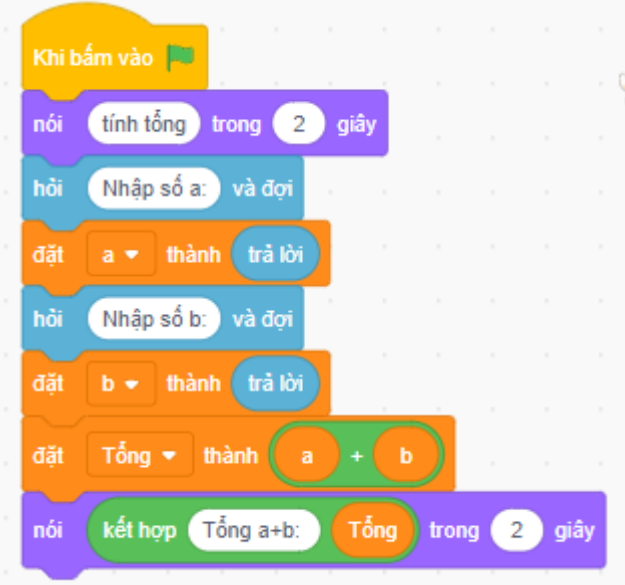
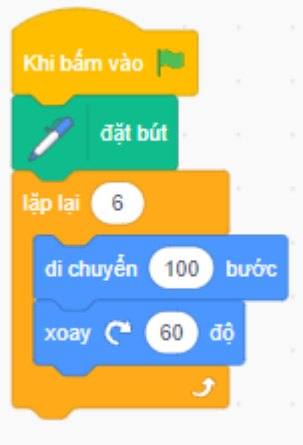
BÀI LÀM

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

I. Phần trắc nghiệm: (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	B	C	A	C	B	A	D	A	D	B

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11	- Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định. - Các phép toán kiểu số: cộng, trừ, nhân, chia, chia lấy dư, làm tròn số,... - Các phép toán kiểu chuỗi ký tự: phép toán kết hợp (join) nối các chuỗi ký tự để tạo ra chuỗi ký tự mới.	1 đ 0,5 đ 0,5 đ
12		0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ
13		0,5 đ 0,5 đ

Thời gian: 45 phút (không kể thời gian giao đề)

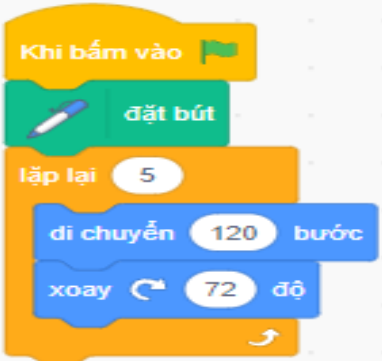
MÃ ĐỀ B

I. Phần trắc nghiệm : (5 điểm) mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	D	A	B	D	C	B	C	D	A	A

II. Phần tự luận: (5 điểm)

Câu	Đáp án, hướng dẫn chấm	Điểm
11	- 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. - Phép toán logic là: + và (and): Kết quả của phép toán “và” chỉ đúng khi hai biểu thức thành phần đều đúng. + hoặc (or): Kết quả của phép toán “hoặc” chỉ sai khi hai biểu thức thành phần đều sai. + không phải (not): Kết quả của phép toán “không phải” là đúng khi biểu thức sai và ngược lại.	1 đ 1 đ
12		0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ

13		0,5 đ 0,5 đ
----	---	----------------

Tuần: 34

Tiết: 34

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY:

BÀI 15: GỠ LỖI.

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 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 (NLt)

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) Nội dung: HS đọc và tìm hiểu nội dung, trả lời câu hỏi dẫn vào nội dung của chủ đề.

c) Sản phẩm: Ý kiến cá nhân học sinh.

d) 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:** HS đóng 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) Nội dung: Tìm hiểu về “Kiểm thử và phân loại lỗi”. Học sinh nghiên cứu SGK hoặc quan sát, theo dõi bài giảng và hoàn thiện hoạt động 1, 2, 3. Bài tập củng cố.

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

d) 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 không 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 logic 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 logic và tìm phương án sửa lỗi đó.

b) Nội dung: Tìm hiểu về “Phát hiện lỗi và sửa lỗi Logic.”. Học sinh nghiên cứu SGK hoặc quan sát, theo dõi bài giảng và hoàn thiện hoạt động 3.

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

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 (đ đoán). Nhưng không có lệnh nào như thế sau khối lệnh (4)

d) 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.

*** Ghi nhớ:**

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

- Tập trung vào những khối lệnh trực tiếp gây ra lỗi và những khối lệnh liên quan logic 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

Hoạt động 2.3: Thực hành gỡ lỗi.

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

b) Nội dung: Tìm hiểu về “Thực hành: Gỡ lỗi.” và “Thực hành: Gỡ lỗi.”. Học sinh nghiên cứu SGK hoặc quan sát, theo dõi bài giảng và hoàn thiện phiếu học tập, bài tập thực hành phiếu số 8. Thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các yêu cầu thực hành.

c) Sản phẩm: Bài làm của HS: tệp chương trình lưu trên máy tính.

d) 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 chương trình.

b) Nội dung: Học sinh nghiên cứu SGK hoặc quan sát, theo dõi bài giảng, hướng dẫn và hoàn thiện phần luyện tập /Sgk-T90.

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

Gợi ý đáp án

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

d) 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

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) Nội dung: Học sinh nghiên cứu SGK hoặc quan sát, theo dõi bài giảng, hướng dẫn và hoàn thiện phần vận dụng.

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

d) Tổ chức thực hiện:

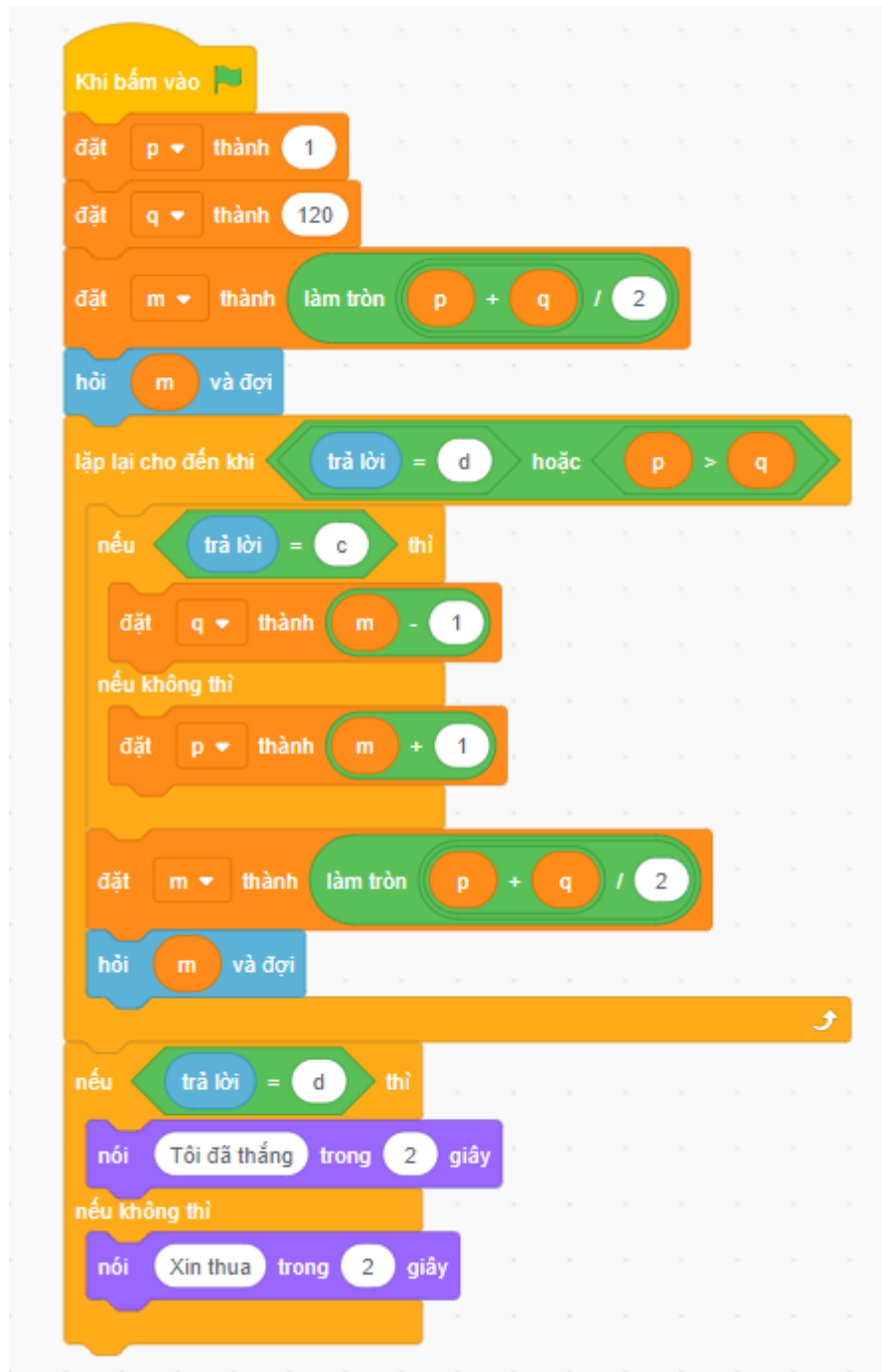
- **Chuyển giao nhiệm vụ**: GV chiếu nội dung bài vận dụng và yêu cầu hs thực hiện.

- **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:



Tuần: 35

Tiết: 35

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Trường: THCS Chu Văn An

Tổ: Tự nhiên

Họ và tên giáo viên:

Nguyễn Thị Kiều Diễm

TÊN BÀI DẠY:

BÀI 16: TIN HỌC VỚI NGHỀ NGHIỆP

Môn: Tin học lớp: 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.
- Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.

2. Về năng lực:

- Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.
- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.
- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

3. Về phẩm chất:

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

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Hình ảnh, video liên quan tới ứng dụng của tin học với các nghề nghiệp khác nhau.
- HS: Tìm hiểu trước (ví dụ phỏng vấn bố mẹ) về nghề nghiệp họ đang làm, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khởi động

- Mục tiêu: hướng HS quan tâm tới vấn đề ứng dụng tin học giúp tăng hiệu quả công việc trong các nghề nghiệp.
- Nội dung: 2 hs đóng vai là An và Khoa, đọc đoạn hội thoại sgk. Sau đó cho hs trả lời câu hỏi cuối đoạn hội thoại
- Sản phẩm: Câu trả lời của HS
- Tổ chức thực hiện:

- **Chuyển giao nhiệm vụ** : GV gọi 2 HS đọc hội thoại SGK/T91

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

- **Báo cáo, thảo luận**: Hs lắng nghe hội thoại, suy nghĩ trả lời câu hỏi.

- **Kết luận, nhận định**: GV dẫn dắt HS vào bài học mới thông qua video giới thiệu về các nghề nghiệp trong tương lai sẽ bị thay thế ra sao và nghề nghiệp mới phát sinh.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

Hoạt động 2.1: Tin học giúp nâng cao hiệu quả trong công việc

- Mục tiêu:

- Nhận biết được những ứng dụng của tin học trong một số những ngành nghề nổi bật, gần gũi với hiểu biết của HS.

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

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Câu hỏi hoạt động 1/SGK/T91.

- Nhiệm vụ 2: Câu hỏi SGK/T93

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Câu trả lời các nhóm học sinh.

- Nhiệm vụ 2: 1-d, 2-e, 3-a, 4-c, 5-b.

d) Tổ chức thực hiện:

*** Nhiệm vụ 1:**

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

- **Thực hiện nhiệm vụ:** Chia lớp thành các nhóm. Các nhóm có thể chọn hai đến ba nghề nghiệp hoặc GV chỉ định.

- **Báo cáo, thảo luận:**

+ Các nhóm thảo luận và ghi kết quả có thể dưới dạng bảng, sơ đồ tư duy, bảng biểu,...

+ Các nhóm trình bày trước lớp

- **Kết luận, nhận định:**

+ GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

+ GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T93.

*** Nhiệm vụ 2:**

- **Chuyển giao nhiệm vụ:** GV chiếu câu hỏi

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

- **Báo cáo, thảo luận:** GV gọi HS trả lời, các HS khác nhận xét, bổ sung.

- **Kết luận, nhận định:** GV chốt đáp án.

Hoạt động 2.2: Bình đẳng giới trong sử dụng máy tính và ứng dụng tin học.

a) Mục tiêu: HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong sử dụng máy tính và ứng dụng tin học.

b) Nội dung:

- Nhiệm vụ 1: Câu hỏi hoạt động 2/SGK/T93.

c) Sản phẩm:

- Nhiệm vụ 1: Câu trả lời của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

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

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ và trả lời.

- **Báo cáo, thảo luận:** 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.

- GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK/T94.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

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

b) Nội dung: bài tập phần luyện tập /Sgk-T94

c) Sản phẩm:

d) Tổ chức thực hiện:

- **Chuyển giao nhiệm vụ:** GV giao nhiệm vụ HS làm

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

- **Báo cáo, thảo luận:** HS trả lời các câu hỏi, các HS khác nhận xét, bổ sung.

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

4. Hoạt động 4: Vận dụng

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

b) Nội dung: bài tập phần vận dụng /Sgk-T94

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

d) Tổ chức thực hiện:

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

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

- **Báo cáo, thảo luận:** HS gửi bài làm.

- **Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả làm bài của HS qua các kênh HS gửi.