

**PHIẾU HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC**  
**Môn: Tin học - Lớp 8 Tuần: 19**  
**BÀI TH5: SỬ DỤNG LỆNH LẬP FOR ... DO**

## I. MỤC TIÊU CẦN ĐẠT

### 1. Kiến thức:

- Viết chương trình Pascal có câu lệnh lặp For ...do
- Tiếp tục nâng cao kỹ năng đọc và tìm hiểu chương trình.

### 2. Kỹ năng:

#### 2.1. Năng lực chung

- Thực hiện tiết học bài thực hành 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 làm các bài tập.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để giải các bài tập.

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về thực tế đồng thời có thể mở rộng kiến thức để làm các bài tập nâng cao.

#### 2.2. Năng lực Tin học

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

+ **Năng lực A (NL<sub>A</sub>):** Sử dụng và quản lý đúng cách các thiết bị, phần mềm thông dụng phương để phục vụ quá trình học tập cũng như trong cuộc sống.

+ **Năng lực C (NL<sub>C</sub>):** Hiểu được tầm quan trọng của việc sử dụng ngôn ngữ lập trình.

+ **Năng lực D (NL<sub>D</sub>):** Sử dụng được các phần mềm Pascal, Scratch, OnlineGDP để hỗ trợ quá trình học tập.

### 3. Thái độ (phẩm chất):

- Thực hiện bài thực hành 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 học tập.

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

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

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

## II. KIẾN THỨC CƠ BẢN

HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC.	NỘI DUNG NỘI DUNG GHI BÀI, HỌC SINH CHÉP VÀO VỞ.
-------------------------------	---

**Hoạt động 1: Đọc tài liệu và thực hiện các yêu cầu:**

**Bài 1:** Viết chương trình in ra màn hình bản cửu chương của số N trong khoảng từ 1 đến 9, số được nhập từ bàn phím và dùng màn hình để có thể quan sát kết quả.

+ *Gõ chương trình?*

+ *Tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh trong chương trình, dịch chương trình và sửa lỗi cú pháp, nếu có?*

+ *Chạy chương trình với các giá trị nhập vào lần lượt 1,2,...9. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình?*

**Bài 2:** Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình

+ *Chỉnh sửa câu lệnh lặp của chương trình?*

+ *Dịch và chạy chương trình với các giá trị gõ vào từ bàn phím. Quan sát kết quả nhận được trên màn hình?*

**Bài 3:** Cũng như câu lệnh if, có thể dùng câu lệnh for lồng bên trong một câu lệnh for khác khi thực hiện lặp. Sử dụng các câu lệnh for ... do lồng nhau để in ra màn hình các số từ 0 đến 99 theo dạng bảng.

+ *Tìm hiểu chương trình?*

+ *Gõ, dịch và chạy chương trình, quan sát kết quả trên màn hình. Sử dụng thêm các câu lệnh GotoXY(a,b), điều chỉnh bảng kết quả ra giữa màn hình?*

**1. Viết chương trình in ra màn hình bản cửu chương của số N trong khoảng từ 1 đến 9, số được nhập từ bàn phím và dùng màn hình để có thể quan sát kết quả.**

```
program Cuu_chuong;
uses crt;
var N,i:integer;
begin
  clrscr;
  write('Nhap so N:'); readln(N);
  writeln;
  writeln('Bang cuu chuong ',N);
  writeln;
  for i:=1 to 10 do writeln(N,'x ',i:2,' = ',N*i:3);
  readln;
end.
```

**2. Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình**

```
for i:=1 to 10 do
  begin
    GotoXY (5, WhereY);
    writeln(N,' x ',i:2,' = ',N*i:3);
  readln;
end;
```

**3. Cũng như câu lệnh if, có thể dùng câu lệnh for lồng bên trong một câu lệnh for khác khi thực hiện lặp. Sử dụng các câu lệnh for ... do lồng nhau để in ra màn hình các số từ 0 đến 99 theo dạng bảng.**

```
program Cuu_chuong;
uses crt;
var i:byte;
    j:byte;
begin
  clrscr;
  For i:=0 to 9 do
  begin
    For j:=0 to 9 do
      write(10*i+j:4);
    writeln;
  end;
  readln;
end.
```

### III. BÀI GHI:

**Bài 1:** Viết chương trình in ra màn hình bản cửu chương của số N trong khoảng từ 1 đến 9, số được nhập từ bàn phím và dùng màn hình để có thể quan sát kết quả.

```
program Cuu_chuong;  
uses crt;  
var N,i:integer;  
begin  
  clrscr;  
  write('Nhap so N:'); readln(N);  
  writeln;  
  writeln('Bang cuu chuong ',N);  
  writeln;  
  for i:=1 to 10 do writeln(N,'x ',i:2,' = ',N*i:3);  
  readln;  
end.
```

**Bài 2:** Chỉnh sửa chương trình để làm đẹp kết quả trên màn hình

```
for i:=1 to 10 do  
  begin  
    GotoXY (5, WhereY);  
    writeln(N,' x ',i:2,' = ',N*i:3);  
  readln;  
end;
```

**Bài 3:** Cũng như câu lệnh if, có thể dùng câu lệnh for lồng bên trong một câu lệnh for khác khi thực hiện lặp. Sử dụng các câu lệnh for ... do lồng nhau để in ra màn hình các số từ 0 đến 99 theo dạng bảng.

```
program Cuu_chuong;  
uses crt;  
var i:byte;  
    j:byte;  
begin  
  clrscr;  
  For i:=0 to 9 do  
    begin  
      For j:=0 to 9 do  
        write(10*i+j:4);  
      writeln;  
    end;  
  readln;  
end.
```

### IV. LUYỆN TẬP:

**\* Hoạt động luyện tập:**

- Sử dụng câu lệnh lặp để giải các bài tập tương tự.

**\* Hoạt động vận dụng:**

- Tìm hiểu các bài tập mở rộng về câu lệnh điều kiện.