

**Hoạt động trải nghiệm sáng tạo TIN 8**  
**CHỦ ĐỀ: HỌC MÀ CHƠI; CHƠI MÀ HỌC THUẬT TOÁN**

**I. Mục đích yêu cầu:**

**1. Kiến thức:**

- HS sử dụng ngôn ngữ lập trình pascal để giải bài toán liên quan đến hai trò chơi sắp xếp và bài toán tìm x.

**2. Kỹ năng:**

- Biết xây dựng được bản trình bày trên PowerPoint về các bài toán và thuật toán và thuật toán thông qua việc chơi hai trò chơi sắp xếp và bài toán tìm x.

**3. Thái độ:**

Rèn tư duy suy luận, sáng tạo, tính cẩn thận.

**II. CHUẨN BỊ:**

- GV: SGK; Bìa; Kéo; Bút dạ; phấn; giấy A4.

- HS: Sắp xếp theo nhóm từ 3-5 học sinh;

**III. TIẾN TRÌNH BÀI DẠY:**

**1. Hoạt động 1: Trò chơi thứ nhất" trò chơi sắp xếp".**

**Bước 1:** Từng cá nhân đọc nội dung trò chơi thứ nhất( trang 59);

**Bước 2:** Cắt các tấm bìa rồi ghi các số vào các tấm bìa như hình dưới đây.

Dãy thứ nhất:

3	1	7	9	5
---	---	---	---	---

Dãy thứ hai:

10	2	8	9	6	5
----	---	---	---	---	---

**Bước 3:** Cả nhóm thảo luận cử ra nhóm trưởng; Nhóm trưởng cử ra các thành viên tham gia đội chơi.

**Bước 4:** Cá nhân chú ý lắng nghe nhóm trưởng đọc nội dung; thể lệ cách chơi trò chơi sắp xếp.

**Bước 5:** Các thành viên thảo luận cách chơi trong vòng 2 phút;

**Bước 6:** Khi một thành viên lên chơi; các thành viên còn lại cổ vũ; Nhóm trưởng tính thời gian; Thành viên nào chơi đúng luật và nhanh nhất sẽ chiến thắng;

**Hoạt động 2: Chơi trò chơi thứ 2" trò chơi tìm MaX"**

**Bước 1:** Cá nhân đọc nội dung trò chơi thứ 2( trang 59);

**Bước 2:** Nhóm vẽ sẵn sơ đồ thực hiện thuật toán tìm **MaX** của một dãy số theo sơ đồ thuật toán đã nêu ở trò chơi tìm **MaX** trên sân chơi ngoài trời;

**Bước 3:** Cả nhóm thảo luận cử ra nhóm trưởng;

**Bước 4:** Cá nhân chú ý lắng nghe nhóm trưởng đọc nội dung; thể lệ cách chơi trò chơi tìm MaX.

**Bước 5:** Các thành viên thảo luận cách chơi trong vòng 2 phút;

**Bước 6:** Khi một thành viên lên chơi; các thành viên còn lại cổ vũ; Nhóm trưởng tính thời gian; Thành viên nào chơi đúng luật và nhanh nhất sẽ chiến thắng;

