

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 14/11/2025

Thời gian thực hiện: tuần học 15

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

Chủ đề 5:

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 18: CÁC LỆNH VÀO RA ĐƠN GIẢN (Tiết 1: LT)

Môn: Tin học – Lớp: 10

Thời gian thực hiện: 1LT + 1TH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết và thực hiện được một số lệnh vào ra đơn giản
- Thực hiện được một số chuyển đổi dữ liệu giữa các kiểu dữ liệu cơ bản

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: HS trả lời các câu hỏi của GV và bổ sung, đưa ra một số ví dụ minh chứng liên quan đến nội dung bài học.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực tính toán.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.
- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.
- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.

- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (10 phút)

a. *Mục tiêu:* Tạo hứng thú học tập cho học sinh.

b. *Nội dung:* HS dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi.

c. *Sản phẩm:* Từ yêu cầu HS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

? Để tương tác với người sử dụng trong khi thực hiện chương trình, các ngôn ngữ lập trình có các câu lệnh để đưa dữ liệu ra màn hình hay nhập dữ liệu vào từ bàn phím. Em đã biết Python có lệnh `print()` dùng để đưa dữ liệu ra màn hình. Để nhập dữ liệu từ bàn phím khi thực hiện chương trình, Python sử dụng câu lệnh `input()`.

Em dự đoán lệnh nhập dữ liệu `input()` có cú pháp và chức năng như thế nào?



♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, nghiên cứu SGK, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (25 phút)

2.1. Các lệnh vào ra đơn giản (35 phút)

a. *Mục tiêu:* Hiểu được ý nghĩa của câu lệnh vào ra đơn giản và biết cách sử dụng nó.

b. *Nội dung:* HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. *Sản phẩm:* HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

- GV đặt câu hỏi: ? Quan sát lệnh sau và trả lời các câu hỏi : Lệnh input() cho phép nhập dữ liệu từ đâu ? Giá trị được nhập sẽ là số hay chuỗi ?

```
>>> input("Nhập một số: ")
Nhập một số: 12
'12'
>>>
```

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi
- GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- HS lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại các tính chất.
- Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức.

- Lệnh **print()** có chức năng đưa dữ liệu ra thiết bị chuẩn, thường là màn hình. Thông tin cần đưa ra có thể bao gồm một hay nhiều dữ liệu với kiểu khác nhau, cho phép cả biểu thức tính toán.

- Lệnh **input()** có chức năng nhập dữ liệu từ thiết bị vào chuẩn (thường là bàn phím). Nội dung nhập có thể là số, biểu thức hay chuỗi và cho kết quả là một chuỗi ký tự.

Cú pháp:

<biến> = **input**(<Dòng thông báo>)

Ví dụ:

```
1 name = input("Nhập họ tên em: ")
2 print("Xin chào",name)
```

Nhập họ tên em: Hoàng Thị Thanh Tâm
Xin chào Hoàng Thị Thanh Tâm

Ghi nhớ: Các lệnh vào ra đơn giản của Python bao gồm lệnh **input()** và lệnh **print()**

2.2. Chuyển đổi kiểu dữ liệu cơ bản của Python (10 phút)

a. *Mục tiêu:* Biết chuyển đổi kiểu dữ liệu
b. *Nội dung:* HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c. *Sản phẩm:* HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ Giao nhiệm vụ:

- GV: Chúng ta đã biết một số kiểu dữ liệu cơ bản như số nguyên, số thực và chuỗi ký tự. Trong Python có cách nào để nhận biết được kiểu dữ liệu của biến không?

- HS: Thảo luận, trả lời, lấy các ví dụ trong thực tế.

♦ Thực hiện nhiệm vụ:

- HS tham khảo SGK trả lời yêu cầu của GV đưa ra.

- GV quan sát, theo dõi và hỗ trợ khi cần thiết.

♦ Báo cáo, thảo luận:

- HS lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu.

- Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

♦ Kết luận, nhận định:

- GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức.

- GV nhắc lại nội dung kiến thức bài học:

2.2.1. Nhận biết kiểu dữ liệu của biến

```
>>> n,x,s = 10,1.8,"Hoàng Thị Thanh Tâm"
>>> n
10
>>> type(n)
<class 'int'>
>>> type(x)
<class 'float'>
>>> type(s)
<class 'str'>
```

← Gán n = 10, x = 1.8, s = "Hoàng Thị Thanh Tâm"

← Biến n thuộc kiểu int – số nguyên

← Biến x thuộc kiểu float – số thực

← Biến s thuộc kiểu str – chuỗi ký tự

- Kiểu dữ liệu logic cũng là kiểu dữ liệu cơ bản và dữ liệu kiểu này chỉ có hai giá trị là True (đúng) và False (sai).

* Ghi nhớ:

- Một số kiểu dữ liệu cơ bản của Python bao gồm: int (số nguyên), float (số thực), str (chuỗi ký tự), bool (logic).
- Lệnh type () dùng để nhận biết kiểu dữ liệu của biến trong Python.

2.2.2. Tìm hiểu cách chuyển đổi giữa các kiểu dữ liệu

GV:

1. Có chuyển đổi dữ liệu kiểu này sang kiểu khác được không?
2. Giả sử có biến s với giá trị "123". Nếu muốn biến s có giá trị là số nguyên 123 chứ không phải là xâu "123" thì em phải làm gì?

- Lệnh `int ( )` có chức năng chuyển đổi số thực hoặc xâu chứa số nguyên thành số nguyên. Quan sát các lệnh sau:

```
>>> int(12.6)
```

```
12
```

```
>>> int("123")
```

```
123
```

```
>>> int("10.35") # Lệnh in không chuyển đổi được xâu chứa số thực
```

- Lệnh `float ( )` dùng để chuyển đổi số nguyên và xâu kí tự thành số thực.

```
>>> float(8)
```

```
8.0
```

```
>>> float("10.23")
```

```
10.23
```

- Lệnh `str ( )` dùng để chuyển đổi các kiểu dữ liệu khác thành xâu kí tự.

```
>>> str(12+34)
```

```
'46'
```

```
>>> str(12.567)
```

```
'12.567'
```

```
>>> str(2>3)
```

```
'False'
```

Chú ý: Các lệnh `int ( )`, `float ( )` chỉ có thể chuyển đổi các xâu ghi giá trị số trực tiếp, không chuyển đổi xâu có công thức, ví dụ:

```
>>> int("12+45")
```

* Ghi nhớ

- Các lệnh `int ( )`, `float ( )`, `str ( )` có chức năng chuyển đổi dữ liệu từ các kiểu khác tương ứng về kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự.
- Các lệnh `int ( )`, `float ( )` không thực hiện xâu là biểu thức toán.

2.2.3. Nhập dữ liệu kiểu số nguyên hoặc số thực từ bàn phím

Dữ liệu nhập từ bàn phím bằng lệnh `input ( )` luôn là xâu kí tự nên muốn nhập dữ liệu đầu vào là số nguyên hay số thực thì phải làm thế nào?

Dùng lệnh `x = input("Nhập số x: ")` để nhập số cho biến x là đúng hay sai?

- Cách nhập số nguyên, số thực:

```
<biến> = int(input( ))
```

```
<biến> = float(input( ))
```

Ví dụ:

```
>>> n = int( input( "Nhập số tự nhiên: "))
```

```
Nhập số tự nhiên: 13
```

```
>>> x = float( input("Nhập số thực x: "))
```

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (6 phút)

- a. *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, ôn tập lại các kiến thức đã học trong Bài 18.
- b. *Nội dung:* HS đọc SGK làm các bài tập.
- c. *Sản phẩm:* Bài làm của học sinh, kỹ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.
- d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ Giao nhiệm vụ:

THỰC HÀNH. Nhập dữ liệu bàn phím từ lệnh input().

Nhiệm vụ 1. Viết chương trình cần nhập lần lượt ba số tự nhiên m, n, p, sau đó in ra tổng của ba số này.

Hướng dẫn. Cần thực hiện ba lệnh nhập lần lượt các số m, n, p. Chú ý cách nhập số nguyên cần dùng lệnh int() để chuyển đổi dữ liệu nhập từ bàn phím. Chương trình có thể viết như sau

```
m = int(input("Nhập số nguyên m: "))
n = int(input("Nhập số nguyên n: "))
p = int(input("Nhập số nguyên p: "))
print("Tổng ba số đã nhập là", m+n+p)
```

Nhiệm vụ 2. Viết chương trình nhập họ tên, sau đó nhập tuổi học sinh. Chương trình đưa ra thông báo, ví dụ: Bạn Nguyễn Hoà Bình 15 tuổi.

Hướng dẫn. Cần thực hiện hai lệnh nhập dữ liệu, một lệnh nhập tên học sinh, lệnh thứ hai nhập tuổi, sau đó thông báo ra màn hình. Chú ý khi nhập tuổi cần chuyển đổi dữ liệu.

```
ten = input("Nhập tên học sinh: ")
tuoi = int(input("Nhập tuổi : "))
print("Bạn", ten, tuoi, "tuổi")
```

LUYỆN TẬP

1. Những lệnh nào trong những lệnh sau sẽ bị báo lỗi?

- a) `int("12+45")` b) `float(123.56)` c) `float("123,5.5")`

2. Vì sao khi nhập một số thực cần viết lệnh `float(input( ))`?

- ♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS thảo luận, thực hành trên máy đưa ra kết quả.
- ♦ **Báo cáo, thảo luận:** Sau khi HS thực hiện xong GV kiểm tra, đánh giá.
- ♦ **Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của HS.

4. Hoạt động 4: VẬN DỤNG (4 phút)

a. *Mục tiêu:* HS vận dụng được những kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. *Nội dung:*

- GV giao bài tập về nhà cho HS thực hiện.
- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS trong suốt quá trình học

Bài 18.

- c. *Sản phẩm:* Kết quả làm bài tập về nhà trong vở của HS.
- d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra bài tập về nhà cho HS:

Bài 1: Viết chương trình nhập giá trị ss là số giây nhập từ bàn phím. Thông báo ra màn hình thời gian ss giây này sau khi đổi thành thời gian tính bằng ngày, giờ, phút, giây.

Bài 2: Viết chương trình nhập ba số thực dương a, b, c ($a, b, c > 0$ và thoả mãn bất đẳng thức tam giác).

Gợi ý: công thức Heron tính diện tích tam giác: $S = \sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$ với p là nửa chu vi tam giác.

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS về nhà làm bài tập GV giao.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** Tiết học sau, HS sẽ nộp vở lại để GV kiểm tra kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS (GV gọi ngẫu nhiên 5 HS).

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của những HS được gọi kiểm tra vở (tiết học sau).

- GV đánh giá, nhận xét chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS.

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 14/11/2025

Thời gian thực hiện: tuần học 15

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

Chủ đề 1:

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 18: CÁC LỆNH VÀO RA ĐƠN GIẢN – THỰC HÀNH (Tiết 2: TH)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết và thực hiện được một số lệnh vào ra đơn giản
- Thực hiện được một số chuyển đổi dữ liệu giữa các kiểu dữ liệu cơ bản

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi và thực hành trên máy tính.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những bài tập của GV trên máy tính

- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: HS trả lời các câu hỏi của GV và bổ sung, đưa ra một số ví dụ minh chứng liên quan đến nội dung bài học.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực tính toán.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.

- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).

- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.

- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.

- a. *Mục tiêu*: Biết thao tác lệnh nhập dữ liệu là số nguyên từ bàn phím
b. *Nội dung*: GV giao nhiệm vụ 1 (SGK/ 100) và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.
c. *Sản phẩm*: Kết quả làm việc của các nhóm (Bài thực hành trên máy tính).

d. Tổ chức thực hiện:

♦ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 8 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng, 1 thư ký).
- GV cho các nhóm đọc nhiệm vụ 1 và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành bài thực hành trên máy trong thời gian là 5 phút.

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm dừng thao tác trên máy
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV đến từng máy của mỗi nhóm nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV thực hiện ba lệnh nhập lần lượt các số m, n, p. Chú ý cách nhập số nguyên cần dùng lệnh `int( )` để chuyển đổi dữ liệu nhập từ bàn phím. Chương trình có thể viết như sau:

```
m = int(input("Nhập số nguyên m: "))
n = int(input("Nhập số nguyên n: "))
p = int(input("Nhập số nguyên p: "))
print("Tổng ba số đã nhập là", m+n+p)
```

2.2. Nhiệm vụ 2. Viết chương trình nhập họ tên, sau đó nhập tuổi học sinh. Chương trình đưa ra thông báo, ví dụ: *Bạn Nguyễn Hoà Bình 15 tuổi.* (12 phút)

- Mục tiêu:* Biết thao tác lệnh nhập các dữ liệu khác nhau từ bàn phím
- Nội dung:* GV giao nhiệm vụ 2 (SGK/ 100) và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.
- Sản phẩm:* Kết quả làm việc của các nhóm (Bài thực hành trên máy tính).
- Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

- GV cho học sinh đọc nhiệm vụ 2 trong sgk và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành bài thực hành trên máy trong thời gian là 5 phút

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm dừng thao tác trên máy tính
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV đến từng máy của mỗi nhóm nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

- GV thực hiện hai lệnh nhập dữ liệu, một lệnh nhập tên học sinh, lệnh thứ hai nhập tuổi, sau đó thông báo ra màn hình. Chú ý khi nhập tuổi cần chuyển đổi dữ liệu.

```
ten = input("Nhập tên học sinh: ")
```

```
tuoi = int(input("Nhập tuổi : "))
```

```
print("Bạn", ten, tuoi, "tuổi")
```

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (10 phút)

a. *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, ôn tập lại các kiến thức đã thực hành.

b. *Nội dung:* Cho học sinh thực hành nhanh bài tập: "Em hãy viết chương trình tính diện tích hình tròn với giá trị bán kính được nhập từ bàn phím"

c. *Sản phẩm:* Các nhóm hoàn thành phiếu học tập và bài thực hành trên máy

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ Giao nhiệm vụ:

GV bắt đầu giao phiếu học tập cho các nhóm thực hiện đưa ra kết quả. Học sinh các nhóm tự phân chia ra 2 nhóm nhỏ để vừa thực hiện bài tập trên phiếu học tập vừa thực hành bài tập trên máy. Nhóm nhanh nhất và đúng nhất +3đ, thứ hai +2đ, thứ ba +1 điểm. Điểm tổng là điểm cộng của phần phiếu bài tập và phần thực hành.

PHIẾU HỌC TẬP

Em hãy viết chương trình tính diện tích hình tròn với giá trị bán kính được nhập từ bàn phím.

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

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** Các nhóm thảo luận đưa ra kết quả đúng trên phiếu học tập và trên máy rồi nhanh chóng nộp cho GV. GV sẽ có phần thưởng cho nhóm có điểm tổng cao nhất.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** Sau khi thực hiện xong phiếu học tập, các nhóm nộp lại cho GV kiểm tra để GV đánh giá.

♦ Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm.

- GV công bố và phát thưởng cho nhóm có điểm tổng cao nhất