

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 13/1/2026

Thời gian thực hiện: tuần học 22

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

CHỦ ĐỀ 5: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 24: XÂU KÍ TỰ

Môn học: Tin học - lớp: 10

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Hiểu được chuỗi ký tự là kiểu dữ liệu cơ bản của Python.
- Biết và thực hiện được lệnh for để xử lý chuỗi ký tự.

2. Năng lực:

2.1 Năng lực chung:

- 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 các câu hỏi của giáo viên.
- Năng lực hợp tác và giao tiếp: Học sinh thảo luận nhóm để hoàn thành phiếu học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm ví dụ về chuỗi. Thực hiện được lệnh for trên chuỗi.

2.2 Năng lực chuyên môn:

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

2.3 Phát triển các năng lực số cốt lõi:

- 3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.

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, máy chiếu (tivi).

2. Học liệu:

Học sinh: SGK tin học 10, SBT tin học 10.

Giáo viên:

- SGK tin học, SGV tin học, SBT tin học.
- 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 (5 phút)

a. Mục tiêu:

- Ôn lại một số lệnh làm việc với danh sách, duyệt danh sách với toán tử in.
- Nhận biết sâu.

b. Nội dung:

- Ôn lại bài cũ thông qua các câu hỏi trắc nghiệm sau đó đoán họ tên hình ẩn bên dưới các câu hỏi trắc nghiệm.

c. Sản phẩm:

- Kết quả của các câu hỏi trắc nghiệm(phụ lục)và nhận biết được sâu kí tự.

d. Tổ chức thực hiện:

❖ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra các câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu học sinh trả lời và đoán họ và tên nhân vật trong hình ẩn dưới câu hỏi trắc nghiệm.

Câu hỏi như sau:

Câu 1. Cho biết kết quả của câu lệnh sau:

```
>>>A=[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
```

```
>>>3 in A
```

A. True

B. False

Câu 2. Cho biết kết quả của câu lệnh sau:

```
>>>B=[3, 'tin', 7, 5, 8, 9, 4, 'học']
```

```
>>>B.remove(5)
```

A. [3, 'tin', 7, 8, 9, 4]

B. [3, 'tin', 8, 9, 4, 'học']

C. [3, 'tin', 7, 8, 9, 4, 'học']

D. ['tin', 7, 8, 9, 4, 'học']

Câu 3. Cho biết kết quả của câu lệnh sau:

```
>>>C=['hành',3,1,6,8,'thực',10]
```

```
>>>C.clear()
```

A. ['hành', 6, 8, 'thực', 10]

B. []

C. ['hành',3,1,'thực',10]

D. ['hành',3,1,6,8]

Câu 4. Cho biết kết quả của câu lệnh sau:

```
>>>D=[2, 'lớp', 10, 3, 5, 1, 6, 9, 8, 7]
```

```
>>>D.insert(1,4)
```

A. [4, 1, 'lớp', 10, 3, 5, 1, 6, 9, 8, 7]

B. [2, 'lớp', 4, 10, 3, 5, 1, 6, 9, 8, 7]

C. [4, 'lớp', 10, 3, 5, 1, 6, 9, 8, 7]

D. [2, 4, 'lớp', 10, 3, 5, 1, 6, 9, 8, 7]

Thực hiện nhiệm vụ:

- HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

❖ **Báo cáo, thảo luận:**

- Cả lớp cùng nhau trả lời câu hỏi bằng ngôn ngữ hình thể và đoán họ tên nhân vật bí ẩn.

❖ **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. Xâu là một dãy các kí tự (15 phút)

a. Mục tiêu:

- Hiểu được xâu kí tự và lệnh tính độ dài của xâu.
- Cách thức truy cập đến từng kí tự của xâu.

- Phân biệt được sự khác nhau giữa xâu và danh sách.
- 3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau: HS tự thao tác được bằng các hướng dẫn (sử dụng kiểu dữ liệu xâu) để máy tính xử lý dữ liệu văn bản.

b. Nội dung:

- HS tìm hiểu tính độ dài của xâu, cách truy cập đến từng kí tự của xâu, phân biệt sự khác nhau giữa xâu và danh sách thông qua trò chơi DOMINO.

c. Sản phẩm:

Kết quả làm việc của các nhóm thông qua trò chơi DOMINO(phụ lục)

d. Tổ chức thực hiện:

❖ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm gồm 2 bàn(4 học sinh).
- GV hướng dẫn và phát mảnh ghép của trò chơi DOMINO cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành trò chơi trong thời gian là 5 phút.

A= "Bùi Thị Tuyết"

D=[3,"tin",7,8,9,4, "học"]

B= "Nguyễn Hồng Sinh"

S="Tin học"

C= "Nguyễn Ngọc Bảo"

C[7]	"y"	B[3]	"B"	16	len(C)
BẮT ĐẦU	len(A)	Câu lệnh đúng	S[2]="N"	A[0]	15
13	len(B)	"N"	D[1]="TIN"	Câu lệnh sai	KẾT THÚC

❖ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành trò chơi DOMINO.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

❖ **Báo cáo, thảo luận:**

- GV mời ngẫu nhiên đại diện các nhóm giải thích câu trả lời trong trò chơi.

❖ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- Nhận định:

Xâu kí tự trong Python là dãy các kí tự Unicode. Xâu có thể được coi là danh sách các kí tự nhưng không thay đổi từng kí tự của xâu. Truy cập từng kí tự của xâu qua chỉ số, chỉ số từ 0 đến độ dài len() – 1.

- Chú ý:

Python không có kiểu dữ liệu kí tự.

Kí tự chính là xâu có độ dài 1.

Xâu rỗng empty=""

2.2. Lệnh duyệt kí tự của xâu (10 phút)

a. Mục tiêu:

- Học sinh biết có 2 cách để duyệt từng kí tự của xâu.
- Sử dụng toán tử **in** khi duyệt xâu.

b. Nội dung:

- Phiếu học tập số 1 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm:

- Kết quả làm việc của các nhóm thông qua phiếu học tập số 1(phụ lục)

d. Tổ chức thực hiện:

❖ Chuyển giao nhiệm vụ:

- Phiếu học tập số 1

Nhómlớp.....

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

s = "Bùi Thị Tuyết" Duyệt từng kí tự của xâu s bằng lệnh for và in ra màn hình. Thực hiện theo 2 cách duyệt. (Điền vào chỗ trống)	
for i in range(.....): print(s[i], end = " ")	➔ Duyệt theo
for ch in: print(ch, end = " ")	➔ Duyệt theo

❖ Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành phiếu học tập số 1.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

❖ Báo cáo, thảo luận:

- Các nhóm hoàn thành phiếu học tập số 1.
- 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 nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV chốt lại nội dung: Có 2 cách duyệt từng kí tự của xâu kí tự tự bằng lệnh for
 - Cách 1: Biến i lần lượt chạy theo chỉ số của xâu kí tự A, từ 0 đến len(A)-1. Kí tự tại chỉ số i là s[i].
 - Cách 2: Duyệt theo từng kí tự của xâu A. Biến ch sẽ được gán lần lượt các kí tự của xâu A từ đầu đến cuối.
- **Từ khoá in**, tùy trường hợp, hoặc là **toán tử logic** dùng để kiểm tra một giá trị có mặt hay không trong một vùng giá trị/danh sách/xâu, hoặc để chọn lần lượt từng phần tử trong một vùng giá trị/danh sách/xâu.

Nhận định:

Có thể duyệt các kí tự của xâu bằng lệnh **for** tương tự như với danh sách.
s₁ in s₂ trả lại giá trị **True** nếu s₁ là xâu con của s₂.

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (10 phút)

a. Mục tiêu:

- Giúp HS củng cố lại các kiến thức đã học.

b. Nội dung:

- Các nhóm tham gia trò chơi mảnh ghép yêu thương(phụ lục)

c. Sản phẩm:

- Kết quả làm việc của các nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

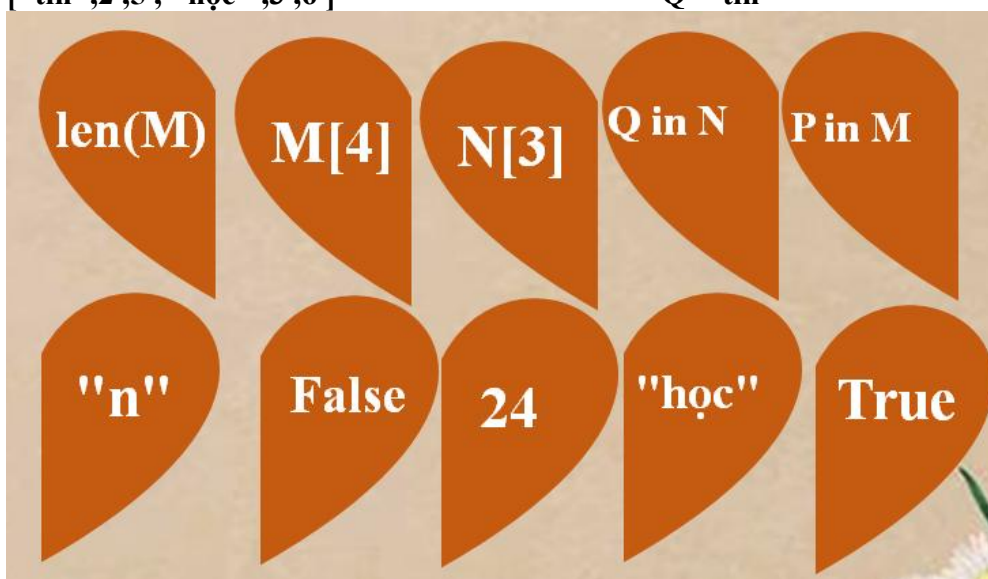
- Từ các mảnh ghép, các nhóm hãy sắp xếp phù hợp theo yêu cầu của giáo viên.

M="Trường THPT Đỗ Đăng Tuyển"

P="học"

N=["tin",2,5, "học" ,3,6]

Q="tin"



❖ 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

- GV gọi ngẫu nhiên đại diện các nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

❖ Kết luận, nhận định

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

4. HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (5 phút)

a. Mục tiêu:

- Học sinh vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn cuộc sống.
- 3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau: HS tự thao tác được bằng các hướng dẫn (sử dụng kiểu dữ liệu xâu) để máy tính xử lý dữ liệu văn bản.

b. Nội dung:

- Giáo viên giao bài tập về nhà cho học sinh thực hiện.
- Bài tập: Viết chương trình nhập số lượng bạn bè của em. Sau đó nhập họ và tên từng người bạn, lưu họ và tên vào danh sách. In danh sách ra màn hình.

c. Sản phẩm:

- Kết quả thực hiện của học sinh.

d. Tổ chức thực hiện:

❖ **Chuyển giao nhiệm vụ:**

- Yêu cầu học sinh về nhà làm bài tập.
- Nộp bài tập qua gmail: buihituyet07spt@gmail.com
Ghi rõ: Họ tên học sinh, lớp, nộp bài tập về nhà bài 24 tin học 10.

❖ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS về nhà làm bài tập GV giao.

❖ **Báo cáo, thảo luận:**

- HS nộp bài tập qua email để GV nhận xét, đánh giá.

❖ **Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá quá trình học tập của HS, kết thúc bài học.

PHỤ LỤC

1. Trắc nghiệm phần khởi động:

1A 2C 3B 4D

2. Trò chơi DOMINO:

A= "Bùi Thị Tuyết"
B= "Nguyễn Hồng Sinh"
C= "Nguyễn Ngọc Bảo"

D=[3,"tin",7,8,9,4, "học"]
S="Tin học"

C[7]	"y"	B[3]	"B"	16	len(C)
BẮT ĐẦU	len(A)	Câu lệnh đúng	S[2]="N"	A[0]	15
13	len(B)	"N"	D[1]="TIN"	Câu lệnh sai	KẾT THÚC

3. Lệnh duyệt của chuỗi

Nhómlớp.....

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

s = "Bùi Thị Tuyết"	
Duyệt từng kí tự của chuỗi s bằng lệnh for và in ra màn hình. Thực hiện theo 2 cách duyệt. (Điền vào chỗ trống)	
for i in range(.....): print(s[i], end = " ")	➔ Duyệt theo

for ch in: print(ch, end = " ")	➔ Duyệt theo
--	-----------------------------

4. Luyện tập:

3. LUYỆN TẬP M="Trường THPT Đỗ Đăng Tuyển" P="học"
N=["tin",2,5, "học",3,6] Q="tin"

len(M)	M[4]	N[3]	Q in N	P in M
"n"	False	24	"học"	True