

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 19/1/2026

Thời gian thực hiện: tuần học 23

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

BÀI 25: MỘT SỐ LỆNH LÀM VIỆC VỚI XÂU KÍ TỰ

Môn: Tin học; Lớp: 10 - Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức: Học xong bài này, HS đạt các yêu cầu sau:

- Biết được một số phương thức làm việc với chuỗi ký tự.

2. Năng lực

2.1 Năng lực chung:

- Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.

- Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.

2.2 Năng lực riêng:

- Thực hiện được một số phương thức làm việc với chuỗi ký tự.

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

- Hình thành ý thức trách nhiệm, tính cẩn thận khi làm việc nhóm, phẩm chất làm việc chăm chỉ, chuyên cần để hoàn thành một nhiệm vụ.

- Nghiêm túc, tập trung, tích cực và chủ động.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- SGK, tài liệu giảng dạy, giáo án PPT.
- Các phiếu học tập, ô chữ in sẵn.
- Thẻ plicker cho học sinh quét trắc nghiệm.
- Phiếu đánh giá hoạt động các nhóm.
- Máy tính, máy chiếu.

2. Đối với HS:

- SGK, vở ghi.
- Bút lông các nhóm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

- a) **Mục tiêu:** Gợi ý cho HS đến bài toán tìm vị trí một râu con trong râu kí tự.
- b) **Nội dung:** HS dựa vào hiểu biết của bản thân 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:**

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:

- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi nhỏ “Đoán mặt khâu”.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:

- HS quan sát, dựa vào gợi ý tìm các ký tự còn thiếu trong dãy ký tự của mặt khâu.

Bước 3: Báo cáo kết quả học tập, thảo luận:

- GV gọi vài HS xung phong nêu kết quả của mình.
- GV chiếu đáp án, trao thưởng.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện: Dựa trên câu trả lời đó, GV dẫn dắt HS vào bài học mới - *Bài 25. Một số lệnh làm việc với râu kí tự.*

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

1.1 Râu con và lệnh tìm vị trí râu con

a. Mục tiêu:

- HS biết và thực hiện được lệnh kiểm tra, tìm vị trí râu con trong râu kí tự.
- 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 (các lệnh với râu) để máy tính thực hiện các nhiệm vụ trên dữ liệu văn bản.

b. Nội dung: GV hướng dẫn HS tìm hiểu một số lệnh tìm kiếm râu con trong râu kí tự.

c. Sản phẩm: HS thực hiện Hoạt động 1, câu hỏi và bài tập củng cố SGK tr.124, hoàn thành tìm hiểu kiến thức.

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:

- GV đặt vấn đề:

+ *Bài toán tìm kiếm râu con trong một râu là một trong những bài toán tin học được ứng dụng nhiều trong thực tế. Công cụ tìm kiếm thông tin trên Internet hay lệnh tìm kiếm trong soạn thảo văn bản, tìm tên trong danh bạ điện thoại,.... được xây dựng trên cơ sở bài toán tìm râu con.*

+ *Chiếu đoạn video về các bài toán tìm kiếm râu con trong thực tế: Công cụ tìm kiếm thông tin trên Internet, tìm tên trong danh bạ điện thoại,....*

- HS chú ý lắng nghe.

- GV yêu cầu HS đọc và hoạt động nhóm thực hiện Hoạt động 1 SGK tr.123: Quan sát các ví dụ sau để tìm hiểu cách kiểm tra chuỗi con và tìm kiếm vị trí chuỗi con trong chuỗi ký tự:
- + Ví dụ 1: Dùng toán tử in để kiểm tra một chuỗi có là chuỗi con của chuỗi khác không.

```
>>> "abc" in "123abc"
True
>>> "010" in "1101"
False
```

- + Ví dụ 2: Lệnh find() tìm vị trí xuất hiện của một chuỗi trong chuỗi khác.

```
>>> s = "ab bc cd 123 456 00"
>>> s.find("b")
1
>>> s.find("12")
9
>>> s.find("AB")
-1
```

- + Ví dụ 3:

```
>>> sub = "Đà Nẵng"
>>> s = "Hà Nội - Đà Nẵng - Hồ Chí Minh"
>>> s.find(sub)
9
>>> s.find(sub,10)
-1
```

- GV tổ chức HS chơi trò chơi ô chữ “Mắt tinh-Trí nhanh”, yêu cầu hoàn thành phiếu HT số 1.

- GV chiếu đáp án, công bố kết quả, chấm điểm, giải đáp những lỗi sai của các nhóm.

- GV chốt lại kiến thức phần này bao gồm 2 ý:

+ Muốn kiểm tra <chuỗi 1> có nằm trong <chuỗi 2> hay không có thể dùng toán tử in: <chuỗi 1> nằm trong <chuỗi 2> khi và chỉ khi biểu thức <chuỗi 1> in <chuỗi 2> là True.

+ Dùng phương thức find() để kiểm tra vị trí <chuỗi con> trong chuỗi <chuỗi mẹ> như sau:

- Nếu = k ($k \geq 0$) thì <chuỗi con> nằm trong <chuỗi mẹ> tại vị trí k (vị trí đầu tiên của <chuỗi con> trong <chuỗi mẹ>).
- Nếu = -1 thì không tìm thấy.
- Cú pháp mở rộng của lệnh find() như sau:

<chuỗi mẹ>.find(<chuỗi con>, k) sẽ trả lại vị trí đầu tiên của <chuỗi con> trong <chuỗi mẹ> tính từ vị trí k trở đi, nếu không tìm thấy trả lại giá trị -1.

- GV cho HS đọc và ghi nhớ khung kiến thức trọng tâm.

- GV yêu cầu ngẫu nhiên HS trả lời nhanh các câu TN đúng-sai trong trò chơi “Nhanh như chớp”

CÂU		ĐÚNG	SAI
a.	"hoc" in "Tin hoc" = True		
b.	"sinh học" in "học sinh" = True		
c.	a.find(b)=0 nghĩa là chuỗi b không nằm trong chuỗi a.		
d.	a.find(b)=1 nghĩa là chuỗi b nằm trong chuỗi a tại vị trí 1.		
e.	Lệnh tìm vị trí chuỗi x trong chuỗi y từ vị trí 2: x.find(y,2)		

Đúng: a, d - Sai: b, c, e

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:

- HS hoạt động nhóm đọc hiểu ví dụ trong SGK.
- HS chú ý lắng nghe GV hướng dẫn luật chơi.
- HS cả nhóm cùng hoàn thành trò chơi + phiếu HT số 1.
- HS ghi nhớ khung kiến thức trọng tâm.
- HS hoàn thành bài tập.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận:

- Các nhóm trình bày sản phẩm.
- HS trả lời câu hỏi.
- Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện:

- GV nêu nhận xét, tổng quát lại kiến thức.

1. Xâu con và lệnh tìm vị trí xâu con

- Để tìm một xâu trong xâu khác có thể dùng toán tử **in** hoặc lệnh **find()**. Lệnh **find()** trả về vị trí của xâu con trong xâu mẹ.

Ô chữ “Mắt tinh-Trí nhanh”:

H	A	H	T	G	X	H	Y
Y	Z	B	B	O	J	G	I
S	Ố	N	G	U	Y	Ê	N
X	V	I	T	R	Í	B	H
E	L	O	G	I	C	I	A
C	W	E	V	V	U	N	A
R	O	E	M	R	C	A	Y
F	C	N	G	J	L	A	E

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

1. Biểu thức kiểm tra xâu B có là xâu con của xâu A là: B in A
2. Kết quả trả về của toán tử **in** là kiểu: logic.
3. Lệnh **find()** tìm vị trí xuất hiện của 1 xâu trong xâu khác.
4. Lệnh **X.find(Y)** thì Y đóng vai trò là xâu con
5. Kết quả của lệnh **find()** là kiểu: số nguyên.
6. Với lệnh **X.find(Y, 3)** thì 3 là vị trí bắt đầu tìm tính trong xâu X

2.2 Một số lệnh thường dùng với xâu kí tự

a) Mục tiêu:

- HS biết và sử dụng được một số phương thức phổ biến của kiểu dữ liệu xâu kí tự.
- 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 (các lệnh với xâu) để máy tính thực hiện các nhiệm vụ trên dữ liệu văn bản.

b) Nội dung: GV hướng dẫn HS tìm hiểu một số lệnh thường dùng với xâu kí tự.

c) Sản phẩm: HS thực hiện Hoạt động 2, Câu hỏi và bài tập củng cố SGK tr.125, hoàn thành tìm hiểu kiến thức.

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:

- GV yêu cầu HS đọc và thực hiện Hoạt động 2 SGK trang 124: *Quan sát các ví dụ sau để biết cách sử dụng một số lệnh thường dùng với xâu kí tự như: split(), join().*

+ *Ví dụ 1: Lệnh split() tách một xâu thành danh sách các từ*
(Sgk trang 124)

+ *Ví dụ 2: Lệnh join() nối danh sách gồm các từ thành một xâu*
(Sgk trang 125)

- GV cho HS đọc khung kiến thức trọng tâm để ghi nhớ.

- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân, hoàn thành Câu hỏi và bài tập củng cố SGK tr.125: *Cho xâu kí tự: "gà,vịt,chó,lợn,ngựa,cá". Em hãy trình bày cách làm để xóa các dấu ",", và thay thế bằng dấu " " trong xâu này.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:

- HS đọc SGK, lắng nghe GV hướng dẫn.

- HS hđ cặp đôi suy nghĩ, hoàn thành câu hỏi và bài tập.

- GV quan sát và trợ giúp HS.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận:

- HS được gọi ngẫu nhiên trình bày kết quả.

- Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện:

GV tổng quát lưu ý lại kiến thức và yêu cầu HS ghi chép đầy đủ vào vở.

Python có các lệnh đặc biệt để xử lí xâu là split() dùng để tách xâu thành danh sách và lệnh join() dùng để nối danh sách thành các xâu thành một xâu.

Cách làm như sau:

```
A = s.split(",")
```

```
s = " ".join(A)
```

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: HS củng cố lại kiến thức về một số lệnh làm việc với xâu kí tự.

b. Nội dung: HS vận dụng các kiến thức đã học để giải bài tập trong phần **Luyện tập** (SGK - tr126), trả lời một số câu hỏi trắc nghiệm.

c. Sản phẩm học tập: Bài làm của học sinh, kĩ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:

- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trắc nghiệm trên pickers.:

Câu 1: Biểu thức sau trả lại giá trị gì? `>>> "1" in "10/4"`

A. True

B. False

C. Báo lỗi

D. true

Câu 2: Lệnh sau trả lại giá trị gì? `>>> "abba".find("ab")`

A. 2

B. 0

C. 1

D. Báo lỗi

Câu 3: Lệnh sau trả lại giá trị gì? `>>> s= "12345" >>> s.find("123", 3)`

A. 2

B. 0

C. -1

D. Báo lỗi

Câu 4: Kết quả của s là gì? `>>> s="Phố cổ Hội_An".split(" ")`

A. ['Phố', 'cổ', 'Hội_An']

B. ['Phố', 'cổ', 'Hội', 'An']

C. ['Phố', 'cổ', 'Hội_An']

D. ['Phố cổ', 'Hội_An']

Câu 5: Lệnh sau trả lại giá trị gì? `>>> ", ".join(['chăm', 'ngoan', 'học', 'giỏi'])`

A. 'chăm,ngoan,học,giỏi'

B. 'chăm.ngoan.học.giỏi'

C. chăm ngoan học giỏi

D. 'chăm ngoan học giỏi'

Câu khóa:

<pre>>>>S= "Cô Tuyết là giáo viên dạy Tin. Tôi thích bộ môn Tin học" >>>A= "Tuyết" >>>B= "tin"</pre>			
Câu	Câu lệnh	Kết quả	Điểm
1	<code>>>>A in S</code>	True	
2	<code>>>>B in S</code>	False	

3	>>>S.find("dạy")	21	
4	>>>S.find("yêu")	-1	
5	>>>S.find("Tin",4)	25	

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm nêu cách giải quyết bài luyện tập 2, sgk trang 126.
- GV tổ chức HS chơi trò chơi “Tiếp sức” để hoàn thành chương trình theo nhóm.
- GV đánh giá, cho điểm.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:

- HS giơ thẻ Plicker hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.
- HS chơi “Tiếp sức”.
- GV quan sát và hỗ trợ, hướng dẫn.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận:

- Mỗi BT HS giơ thẻ Plicker chọn đáp án.
- HS dán các câu lệnh vào khung chương trình để hoàn thành luyện tập 2.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện:

- GV hiện đáp án và kết quả của các em.
- GV chấm điểm PHT2 của các nhóm, tuyên dương nhóm làm nhanh và chính xác.
- GV tổng kết điểm 4 nhóm.

Kết quả:

Luyện tập 1: Kết quả như sau:

Đáp án trắc nghiệm:

Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4	Câu 5
A	B	C	C	A

Luyện tập 2: Chương trình như sau:

```

hoten=input("Nhập họ tên 1 người: ")
ds=hoten.split()
ten=ds[len(ds)-1]
print("Tên là:", ten)
del ds[len(ds)-1]
hodem= " ".join(ds)
print("Họ đệm là:", hodem)

```

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG : GV hướng dẫn HS về nhà hoàn thành.

* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ

- Ghi nhớ kiến thức trong bài. Hoàn thành bài tập vận dụng trong SGK.
- Chuẩn bị bài thực hành.

PHỤ LỤC MẮT TINH - TRÍ NHANH

MA TRẬN CHỮ

Hãy tìm và tô màu các từ khóa trên ma trận chữ sau đó dùng từ khóa điền vào các chỗ trống trong phiếu HT

H	A	H	T	Q	X	H	Y
Y	Z	B	B	O	J	Q	I
S	O	N	Q	U	Y	Ê	N
X	V	I	T	R	I	B	H
E	L	O	Q	I	C	I	A
C	W	E	V	V	U	N	A
R	O	E	M	R	C	A	Y
F	C	N	Q	J	L	A	E

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

1. Biểu thức kiểm tra xâu B có là xâu con của xâu A là:
2. Kết quả trả về của toán tử **in** là kiểu:
3. Lệnh **find()** tìm xuất hiện của 1 xâu trong xâu khác.
4. Lệnh **X.find(Y)** thì Y đóng vai trò là xâu
5. Kết quả của lệnh **find()** là kiểu:
6. Với lệnh **X.find(Y, 3)** thì 3 là vị trí bắt đầu tìm tính trong xâu.....

2:00

NHANH NHƯ CHÓP

CÂU		ĐÚNG	SAI
a.	"hoc" in "Tin hoc" = True		
b.	"sinh học" in "học sinh" = True		
c.	a.find(b)=0 nghĩa là xâu b không nằm trong xâu a.		
d.	a.find(b)=1 nghĩa là xâu b nằm trong xâu a tại vị trí 1.		
e	Lệnh tìm vị trí xâu x trong xâu y từ vị trí 2: x.find(y,2)		

Câu khóa

>>>S= "Cô Tuyết là giáo viên dạy Tin. Tôi thích bộ môn Tin học" >>>A= "Tuyết" >>>B= "tin"			
Câu	Câu lệnh	Kết quả	Điểm
1	>>>A in S		
2	>>>B in S		
3	>>>S.find("dạy")		

4	>>>S.find("yêu")		
5	>>>S.find("Tin",4)		