

CHỦ ĐỀ 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC**TIẾT 8****BÀI 5: SỬ DỤNG BẢNG TÍNH GIẢI QUYẾT BÀI TOÁN THỰC TẾ****I. MỤC TIÊU****1. Kiến thức:**

- Giải thích được sự thay đổi của địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.

- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.

2. Năng lực:**2.1. Năng lực chung:**

- Tự chủ và tự học: Chủ động phát hiện sự thay đổi của địa chỉ ô khi sao chép. Biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

- Giao tiếp và hợp tác: có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.

- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

2.2. Năng lực Tin học

- Biết cách thay đổi địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối. Ứng dụng các chức năng của phần mềm bảng tính để giải quyết vấn đề. (NLc)

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nâng cao hiệu suất lao động.

- Có trách nhiệm trong việc xác định tính chính xác của số liệu trong bảng tính.

***Đối với HSKT: Biết quan sát, chú ý thực hiện hoạt động nhóm**

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**1. Đối với giáo viên:** Sách giáo khoa Tin học 8.

- Máy tính, máy chiếu.

- Phiếu học tập.

2. Đối với học sinh: Sách giáo khoa Tin học 8, vở ghi.**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động Khởi động (5 phút)**

a. Mục tiêu: HS nhận thấy vấn đề cần phải giải quyết bằng cách sử dụng bảng tính.

b. Nội dung: Phần Khởi động trang 21 SGK

c. Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS đọc phần Khởi động trang 21 SGK. Các HS khác chú ý lắng nghe.
- GV chiếu hình 5.1 và hỏi HS: Theo em, bảng tính bạn Khoa tạo ra ở hình 5.1 có cần bổ sung thông tin gì không?

	A	B	C	D	E
1	DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG				
2					
3	TT	Sản phẩm	Đơn giá (đồng)	Số lượt mua	Doanh thu
4	1	Quản lý thời gian	39,999	50,000	
5	2	Trò chơi sáng tạo	109,000	50,000	
6	3	Thiết kế đồ họa	211,000	10,000	
7	4	Từ điển	0	20,000	
8	5	Quản lý bán hàng cá nhân	177,000	5,000	
9	6	Sổ sức khoẻ điện tử	0	10,000,000	

Hình 5.1. Danh sách phần mềm của công ti

- HS trả lời, GV dẫn dắt vào bài mới.

2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới (30 phút)

Hoạt động 1: Địa chỉ tương đối (15 phút)

- a. **Mục tiêu:** HS giải thích được sự thay đổi của địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.

- b. **Nội dung:** Sự thay đổi của địa chỉ tương đối.

- c. **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

- d. **Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV yêu cầu HS lên bảng viết công thức để tính Doanh thu của phần mềm Quản lý thời gian dựa trên Đơn giá và Số lượt mua. - GV hỏi thêm HS: Thao tác nào giúp em tính toán doanh thu cho các phần mềm còn lại mà không cần gõ công thức và từng ô? Khi thực hiện thao tác đó, địa chỉ ô trong công thức sẽ thay đổi như thế nào? Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ, vận dụng kiến thức về công thức và hàm trong Excel để trả lời câu hỏi Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS lên bảng viết công thức Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV nhấn mạnh về sự thay đổi của địa chỉ ô trong công thức.	1. Địa chỉ tương đối - Công thức tại ô E4: =C4*D4 - Sử dụng thao tác sao chép công thức. Khi thực hiện sao chép thì địa chỉ ô trong công thức sẽ bị thay đổi theo từng dòng tương ứng. - Địa chỉ tương đối tự động thay đổi khi sao chép công thức - Đáp án:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV đưa ra câu hỏi củng cố: Nếu sao chép công thức từ ô E4 đến các ô E6, E7, E8, E9 (hình 5.2) thì công thức trong các ô E6, E7, E8, E9 là gì?	+ Công thức trong ô E6: $=C6*D6$ + Công thức trong ô E7: $=C7*D7$ + Công thức trong ô E8: $=C8*D8$ + Công thức trong ô E9: $=C9*D9$

Hoạt động 2: Địa chỉ tuyệt đối (15 phút)

a. Mục tiêu: Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối có một ô tính. Biết cách thay đổi địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối.

b. Nội dung: Địa chỉ tuyệt đối

c. Sản phẩm: Phiếu học tập, câu trả lời của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV yêu cầu HS nghiên cứu Hoạt động 2 trang 23 SGK, thảo luận nhóm và viết vào phiếu học tập kết quả trả lời câu hỏi: 1. Em hãy nhập công thức để tính Doanh thu của công ti cho phần mềm Quản lí thời gian và Trò chơi sáng tạo vào ô F4 và F5, biết rằng: Doanh thu của công ti = Doanh thu * Tỷ lệ (được lưu tại ô F2) 2. Nếu sao chép công thức từ ô F4 vào F5 thì công thức nhận được tại ô F5 có đúng yêu cầu không? Vì sao? Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ, tham khảo SGK trả lời câu hỏi . - GV quan sát và trợ giúp các nhóm Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS cử đại diện nhóm báo cáo kết quả. - Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV thực hiện sao chép công thức từ ô F4 vào ô F5 vào giải thích về sự cần thiết phải đặt địa chỉ tuyệt đối. - GV hướng dẫn HS cách để chuyển địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối.	2. Địa chỉ tuyệt đối - Công thức tại ô F4: $=E4*F2$. Công thức tại ô F5: $=E5*F2$ - Nếu sao chép thì công thức nhận được không đúng yêu cầu. Vì địa chỉ tương đối trong công thức sẽ thay đổi.

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV đưa ra câu hỏi củng cố (trang 24 SGK). Yêu cầu HS trả lời cá nhân.	- Câu 1: B - Câu 2: D

3. Hoạt động luyện tập (5 phút)

a. Mục tiêu: Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

b. Nội dung: Bài tập phần Luyện tập trang 26 SGK.

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

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS làm bài tập 1 trong phần Luyện tập trang 26 SGK.

- HS suy nghĩ, làm bài tập và báo cáo kết quả

Luyện tập

Bài 1: Em hãy chọn phương án đúng.

Công thức tại ô C1 (Hình 5.6) là $=A1*B1$. Sao chép công thức trong ô C1 vào ô E2 thì công thức tại ô E2 sau khi sao chép là:

A. $=C1*D2$

B. $=C2*D1$

C. $=C2*D2$

D. $=B2*C2$

	A	B	C	D	E
1	5	7	35		
2					

Hình 5.6. Sao chép công thức vào ô E2

4. Hoạt động Vận dụng (5 phút)

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học giải quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Nội dung: Tạo bảng tính và lập công thức.

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

GV đưa câu hỏi về nhà: Em hãy truy cập vào một số chợ ứng dụng để tìm thông tin về 5 phần mềm ứng dụng mà em quan tâm (đơn giá, số lượt mua,...) và tạo bảng tính lưu lại các thông tin đó theo mẫu ở hình 5.5. Hãy lập công thức để tính Doanh thu và Doanh thu của công ty sản xuất phần mềm cho 5 phần mềm ứng dụng đó (giả sử số tiền mà công ty sản xuất phần mềm nhận được là 75% Doanh thu)

Tuần 9

Ngày soạn: 26/10/2025

Ngày dạy: 03-07 /11 /2025

CHỦ ĐỀ 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC**TIẾT 09****BÀI 5: SỬ DỤNG BẢNG TÍNH GIẢI QUYẾT BÀI TOÁN THỰC TẾ
(Tiếp)****I. MỤC TIÊU****1. Kiến thức:**

- Sử dụng được phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán thực tế.
- Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính

2. Năng lực:**2.1. Năng lực chung:**

- Tự chủ và tự học: Có ý thức tự nghiên cứu SGK và thực hành trên máy tính cá nhân. Biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- Giao tiếp và hợp tác: có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng được phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán thực tế.

2.2. Năng lực Tin học

- Sử dụng, quản lý tốt máy tính của phòng Tin học. (NLa)
- Thông qua việc thực hành với bảng tính, HS học cách sử dụng phần mềm bảng tính để giải quyết vấn đề thực tế. (NLc)

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nâng cao hiệu suất lao động.
- Có trách nhiệm trong việc xác định tính chính xác của số liệu trong bảng tính.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**1. Đối với giáo viên:** Sách giáo khoa Tin học 8.

- Máy tính, máy chiếu, phòng Tin học.
- Tệp văn bản Word chứa bảng 5.1 SGK. Tệp bảng tính “Danh sách các mặt hàng giảm giá” (Hình 5.7 trang 26 SGK)

2. Đối với học sinh: Sách giáo khoa Tin học 8, vở ghi.***Đối với HSKT: Biết quan sát, chú ý thực hiện hoạt động nhóm****III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động Khởi động (5 phút)**

- Mục tiêu:** HS nhớ lại kiến thức về địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối.
- Nội dung:** Địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối.
- Sản phẩm:** Câu trả lời của học sinh.
- Tổ chức thực hiện:**

- GV đưa ra câu hỏi kiểm tra bài cũ: Nêu đặc điểm của địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối. Địa chỉ tuyệt đối có chứa ký tự gì ở trước tên cột và hàng.
- Đáp án: Địa chỉ tương đối tự động thay đổi khi sao chép công thức, còn địa chỉ tuyệt đối thì không thay đổi khi sao chép công thức. Địa chỉ tuyệt đối có chứa dấu \$ ở trước tên cột và hàng.
- HS trả lời, GV dẫn dắt vào bài mới.

2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới (30 phút)

Hoạt động 1: Thực hành: Sử dụng bảng tính để giải quyết bài toán thực tế (20 phút)

- a. Mục tiêu: HS sử dụng được phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán thực tế.
- b. Nội dung: Bảng tính hình 5.1 SGK.
- c. Sản phẩm: Tập bảng tính của HS.
- d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến																																																												
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV yêu cầu HS thực hành trên máy tính để làm nhiệm vụ sau: tạo bảng tính theo mẫu như hình 5.1. Lập công thức sử dụng địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối để tính doanh thu mỗi phần mềm và doanh thu của công ty. <table border="1"><tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th></tr><tr><td>1</td><td colspan="5">DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG</td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>TT</td><td>Sản phẩm</td><td>Đơn giá (đồng)</td><td>Số lượt mua</td><td>Doanh thu</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>Quản lí thời gian</td><td>39,999</td><td>50,000</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>2</td><td>Trò chơi sáng tạo</td><td>109,000</td><td>50,000</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>3</td><td>Thiết kế đồ họa</td><td>211,000</td><td>10,000</td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>4</td><td>Từ điển</td><td>0</td><td>20,000</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>Quản lí bán hàng cá nhân</td><td>177,000</td><td>5,000</td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>6</td><td>Sổ sức khỏe điện tử</td><td>0</td><td>10,000,000</td><td></td></tr></table> Hình 5.1. Danh sách phần mềm của công ty - GV yêu cầu HS tham khảo hướng dẫn trong SGK để thực hiện nhiệm vụ. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS đọc SGK và thực hành cá nhân trên máy tính để tạo bảng tính. Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - GV sử dụng phần mềm quản lý phòng máy để chiếu sản phẩm của HS. Các HS khác nhận xét. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV lưu ý lại về địa chỉ tương đối và tuyệt đối trong bảng tính. Yêu cầu HS lưu tệp đúng quy định.		A	B	C	D	E	1	DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG					2						3	TT	Sản phẩm	Đơn giá (đồng)	Số lượt mua	Doanh thu	4	1	Quản lí thời gian	39,999	50,000		5	2	Trò chơi sáng tạo	109,000	50,000		6	3	Thiết kế đồ họa	211,000	10,000		7	4	Từ điển	0	20,000		8	5	Quản lí bán hàng cá nhân	177,000	5,000		9	6	Sổ sức khỏe điện tử	0	10,000,000		3. Thực hành: Sử dụng bảng tính để giải quyết bài toán thực tế
	A	B	C	D	E																																																								
1	DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG																																																												
2																																																													
3	TT	Sản phẩm	Đơn giá (đồng)	Số lượt mua	Doanh thu																																																								
4	1	Quản lí thời gian	39,999	50,000																																																									
5	2	Trò chơi sáng tạo	109,000	50,000																																																									
6	3	Thiết kế đồ họa	211,000	10,000																																																									
7	4	Từ điển	0	20,000																																																									
8	5	Quản lí bán hàng cá nhân	177,000	5,000																																																									
9	6	Sổ sức khỏe điện tử	0	10,000,000																																																									

Hoạt động 2: Thực hành: Sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính (10 phút)

- a. Mục tiêu:** HS sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính
- b. Nội dung:** Sao chép dữ liệu từ một tệp văn bản mẫu sang trang tính
- c. Sản phẩm:** Tệp bảng tính của HS.
- d. Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến																				
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV dẫn dắt: Trong thực tế có nhiều tình huống bảng dữ liệu được tạo ra trong phần mềm soạn thảo văn bản hoặc phần mềm trình chiếu. Khi cần tính toán trên các bảng dữ liệu này, em có thể sao chép bảng dữ liệu sang phần mềm bảng tính để giúp công việc được giải quyết nhanh chóng và hiệu quả. - GV yêu cầu HS thực hành trên máy tính để làm nhiệm vụ sau: Giả sử kết quả số học sinh chọn ở mỗi nhóm nghề của lĩnh vực Công nghệ thông tin được lưu trữ trong phần mềm soạn thảo văn bản hoặc phần mềm trình chiếu như bảng 5.1 Bảng 5.1. Số liệu thống kê lựa chọn nghề nghiệp của học sinh <table><tr><th>TT</th><th>Nhóm nghề</th><th>Nghề</th><th>Số lượng HS</th></tr><tr><td>1</td><td>Lĩnh vực phát triển phần mềm</td><td>Lập trình viên, Thiết kế phần mềm, Kiến trúc sư phần mềm, Kiểm thử phần mềm,...</td><td>46</td></tr><tr><td>2</td><td>Lĩnh vực mạng máy tính và an toàn thông tin</td><td>Quản trị mạng, An toàn thông tin,...</td><td>25</td></tr><tr><td>3</td><td>Lĩnh vực đa phương tiện</td><td>Thiết kế đồ họa, truyền thông đa phương tiện</td><td>78</td></tr><tr><td>4</td><td>Lĩnh vực khác của Công nghệ thông tin</td><td>Quản trị website, giảng viên Công nghệ thông tin,...</td><td>42</td></tr></table> Em hãy sao chép bảng số liệu này sang phần mềm bảng tính. - GV yêu cầu HS tham khảo hướng dẫn trong SGK để thực hiện nhiệm vụ. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS đọc SGK và thực hành cá nhân trên máy tính để tạo bảng tính. Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - GV sử dụng phần mềm quản lý phòng máy để chiếu sản phẩm của HS. Các HS khác nhận xét. Bước 4: Kết luận, nhận định:	TT	Nhóm nghề	Nghề	Số lượng HS	1	Lĩnh vực phát triển phần mềm	Lập trình viên, Thiết kế phần mềm, Kiến trúc sư phần mềm, Kiểm thử phần mềm,...	46	2	Lĩnh vực mạng máy tính và an toàn thông tin	Quản trị mạng, An toàn thông tin,...	25	3	Lĩnh vực đa phương tiện	Thiết kế đồ họa, truyền thông đa phương tiện	78	4	Lĩnh vực khác của Công nghệ thông tin	Quản trị website, giảng viên Công nghệ thông tin,...	42	4. Thực hành: Sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính
TT	Nhóm nghề	Nghề	Số lượng HS																		
1	Lĩnh vực phát triển phần mềm	Lập trình viên, Thiết kế phần mềm, Kiến trúc sư phần mềm, Kiểm thử phần mềm,...	46																		
2	Lĩnh vực mạng máy tính và an toàn thông tin	Quản trị mạng, An toàn thông tin,...	25																		
3	Lĩnh vực đa phương tiện	Thiết kế đồ họa, truyền thông đa phương tiện	78																		
4	Lĩnh vực khác của Công nghệ thông tin	Quản trị website, giảng viên Công nghệ thông tin,...	42																		

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV thực hành mẫu lại một lần nữa để HS quan sát.	

3. Hoạt động luyện tập (8 phút)

a. Mục tiêu: củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

b. Nội dung: Bài tập 2 phần Luyện tập trang 26 SGK.

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

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS mở tệp bảng tính “Danh sách các mặt hàng giảm giá” (Hình 5.7 trang 26 SGK), sau đó làm bài tập 2.

- HS suy nghĩ, làm bài tập và báo cáo kết quả qua phần mềm quản lý phòng Tin học.

4. Hoạt động Vận dụng (2 phút)

a. Mục tiêu: Nhắc nhở HS chuẩn bị bài mới

b. Nội dung: Hướng dẫn về nhà.

c. Sản phẩm: Tệp bảng tính của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

GV chuyển tệp bảng tính ở phần Luyện tập vào email HS và yêu cầu HS về nhà hoàn thiện. Đọc trước nội dung bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu

Duyệt của TCM

GVBM

Tổ Phó

Bùi Thị Phương Thảo

Nguyễn Thị Phương Diễm