

TRƯỜNG THCS ĐẶNG TRẦN CÔN  
TỔ: TIN HỌC – CÔNG NGHỆ

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

**KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**  
**MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC TIN HỌC, KHỐI LỚP 6, 7, 8, 9**  
Năm học 2022 – 2023

**I. Đặc điểm tình hình**

**1. Số lớp: 35; Số học sinh: 1755 ; Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có):**

**2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 04; Trình độ đào tạo: Cao đẳng: 01; Đại học: 03; Trên đại học: 00**

**Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên <sup>1</sup>: Tốt: 04; Khá: 0 ; Đạt: 0; Chưa đạt: 0.**

**3. Thiết bị dạy học: (Trình bày cụ thể các thiết bị dạy học có thể sử dụng để tổ chức dạy học môn học/hoạt động giáo dục)**

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	98	<b>KHỐI 6:</b> Chủ đề B: Bài 4 Thực hành về mạng máy tính Chủ đề C: Bài 4 Thực hành sử dụng thư điện tử Chủ đề E: Ứng dụng tin học Chủ đề D: Đạo đức, Pháp luật và văn hóa trong môi trường số	
2	Phần mềm hỗ trợ quản lý và dạy học	1		
			<b>KHỐI 7:</b> Chủ đề A. Bài 3. Thực hành với các thiết bị vào – ra Chủ đề A. Bài 5. Thực hành khám phá trình quản lí hệ thống tệp	

<sup>1</sup> Theo Thông tư số 20/2018/TT-BGDĐT ngày 22/8/2018 ban hành quy định chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông.

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
			Chủ đề A. Bài 6: Thực hành thao tác với tệp và thư mục Chủ đề C. Bài 2. Thực hành sử dụng mạng xã hội Chủ đề E. Bài 6. Thực hành lập sổ theo dõi thu chi cá nhân. Chủ đề E. Bài 10. Thực hành tổng hợp. Chủ đề E. Bài 11. Luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính. Chủ đề E. Bài 13. Thực hành định dạng trang chiếu. Chủ đề E. Bài 15. Thực hành tổng hợp tạo bài trình chiếu Chủ đề F. Bài 5. Thực hành mô phỏng các thuật toán tìm kiếm sắp xếp.	
			<b>KHỐI 8:</b> Bài thực hành 1: Làm quen với Scratch Bài thực hành 2: Thay đổi ngoại hình, giọng nói nhân vật, sân khấu. Bài thực hành 3: Lập trình cho nhân vật chuyển động Bài thực hành 4: Vẽ hình các hình đơn giản Bài thực hành 5: Biến nhớ Bài thực hành 6: Giao tiếp hội thoại người – máy đơn giản Bài thực hành 7: Mô hình cảm biến trong Scratch Bài thực hành 8: Thực hiện 1 vài bài toán xử lí số đơn giản	
			<b>KHỐI 9:</b> Bài thực hành 1: Sử dụng trình duyệt để truy cập Web Bài thực hành 2: Tìm kiếm thông tin trên Internet Bài thực hành 3: Sử dụng thư điện tử Bài thực hành 4: Sao lưu dự phòng và quét virus Bài thực hành 5: Bài trình chiếu đầu tiên của em Bài thực hành 6: Thêm màu sắc cho trình chiếu Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh Bài thực hành 8: Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động Bài thực hành 9: Thực hành tổng hợp. Bài thực hành: Tạo video ngắn bằng Movie Maker Bài thực hành: Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	

**4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập** (Trình bày cụ thể các phòng thí nghiệm/phòng bộ môn/phòng đa năng/sân chơi/bãi tập có thể sử dụng để tổ chức dạy học môn học/hoạt động giáo dục)

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng máy tính	2	Đạy lý thuyết và thực hành	

**II. Kế hoạch dạy học<sup>2</sup>**

**A. KHỐI 6:**

**1. Phân phối chương trình:**

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
1	Bài 1: Thông Tin – Thu nhận và xử lý thông tin	1	- Biết Thông tin là gì. - Biết được thế nào là thu nhận và xử lý thông tin. - Phân biệt được thông tin và vật mang tin.	
2	Bài 2: Lưu trữ và trao đổi thông tin	1	- Biết được thế nào là lưu trữ và trao đổi thông tin. - Biết được dữ liệu là gì. - Nêu được VD minh họa mối quan hệ giữa dữ liệu và thông tin. - Biết được tầm quan trọng của thông tin và trao đổi thông tin trong cuộc sống hằng ngày.	
3	Bài 3: Máy tính trong hoạt động thông tin	1	- Biết được một vài thiết bị số thông dụng. - Giải thích được máy tính và các thiết bị số là công cụ hiệu quả để thu nhận, xử lý và truyền thông tin. - Biết được máy tính quan trọng như thế nào trong cuộc sống chúng ta.	
4	Bài 4: Biểu diễn văn bản, hình ảnh, âm thanh trong máy tính	1	- Biết được bit là gì. - Biết được mỗi ký tự, mỗi văn bản được biểu diễn như thế nào trong máy tính. - Biết được thế nào là số hóa dữ liệu.	
5	Bài 5: Dữ liệu trong máy tính	1	- Biết máy tính dùng dây bit biểu diễn các số trong tính toán. - Biết được trong máy tính có những dây dữ liệu gì. - Nêu được các bước cơ bản trong xử lý thông tin của máy tính. - Biết quy đổi được gần đúng các đơn vị đo lường dữ liệu.	

<sup>2</sup> Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
6	Bài 1: Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính	1	- Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. - Giới thiệu tóm tắt được các đặc điểm và lợi ích chính của Internet.	
7	Bài 2: Các thành phần của mạng máy tính	1	- Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính và tên của một vài thiết bị mạng cơ bản như máy tính, cáp mạng, Switch, Router....	
8	Bài 3: Mạng có dây và mạng không dây	1	- Biết Access point là thiết bị cơ bản của mạng không dây. - Biết được cáp mạng và Switch, Router là thiết bị cơ bản của mạng có dây. - Nêu được ví dụ cụ thể về trường hợp mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây.	
9	Bài 4: Thực hành về mạng máy tính	1	- Nhận biết được môi trường truyền (có dây, không dây) của một vài thiết bị mạng sử dụng. - Được trải nghiệm việc thực hiện thao tác với cáp xoắn. - Hiểu rõ hơn về lợi ích của mạng máy tính thông qua việc chia sẻ được một số tài nguyên mạng cụ thể. - Hiểu rõ hơn về mạng không dây thông qua việc sử dụng được một số thiết bị mạng không dây với sự hướng dẫn của giáo viên.	
<b>10</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (giữa HKI)</b>	1	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: Máy tính và cộng đồng; Mạng máy tính và Internet.	
11	Bài 1: Thông tin trên web	1	- Trình bày được sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ webste. - Xem và nêu được những TT chính trên trang web cho trước.	
12	Bài 2: Truy cập thông tin trên Internet	1	- Trình bày được sơ lược về khái niệm WWW, trình duyệt. - Khai thác được thông tin trên một số trang web thông dụng như tra từ điển, xem thời tiết, tin thời sự, .....	
13	Bài 3: Giới thiệu máy tìm kiếm	1	- Nêu được công dụng của máy tìm kiếm (Google, Bing,...) - Xác định được từ khóa tìm kiếm ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước.	
14	Bài 4: Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	1	- Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin trên internet dựa vào từ khóa.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
15	Bài 5: Giới thiệu thư điện tử	1	- Nêu được những ưu, nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác. - Biết các chức năng chính của dịch vụ thư điện tử cung cấp. - Biết cách đặt tên đăng nhập trong địa chỉ Email khi đăng ký tài khoản thư điện tử.	
16	Bài 6: Thực hành sử dụng thư điện tử	1	- Thực hiện được các thao tác sử dụng Email cơ bản: Tạo tài khoản email, đăng nhập, soạn thư, gửi thư, nhận thư, trả lời thư, chuyển tiếp thư và đăng xuất hộp thư.	
17	Bài 1: Mặt trái của Internet	1	- Giới thiệu được sơ lược về một số tác hại và nguy cơ bị hại khi tham gia Internet. - Nêu được một số biện pháp phòng ngừa cơ bản.	
18	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	1	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề A: Máy tính và cộng đồng mạng, chủ đề B: Mạng máy tính và mạng Internet, chủ đề C: Tổ chức lưu trữ và trao đổi thông tin.	
19	Bài 2: Sự an toàn và hợp pháp khi sử dụng Internet	1	- Trình bày được tầm quan trọng của sự an toàn và hợp pháp của thông tin cá nhân và tập thể, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được một vài cách thông dụng để bảo vệ thông tin và tài khoản cá nhân. - Nêu được một vài cách thông dụng để chia sẻ thông tin của bản thân và tập thể sao cho an toàn và hợp pháp.	
20	Bài 3: Thực hành phòng vệ trước ảnh hưởng xấu từ Internet	1	- Phòng ngừa được một số tác hại khi tham gia Internet. - Bảo vệ được thông tin và tài khoản cá nhân. - Nhận diện được một số thông điệp lừa đảo hoặc mang ND xấu.	
21	Bài 1: Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo văn bản	1	- Trình bày được tác dụng của công cụ Tìm kiếm và Thay thế. - Biết được cách sử dụng công cụ Tìm kiếm và Thay thế.	
22	Bài 2: Trình bày trang, định dạng và in văn bản	1	- Trình bày được tác dụng của công cụ định dạng, căn lề và in ấn. - Biết được cách thực hiện định dạng văn bản, định dạng trang và in văn bản.	
23	Bài 3: Thực hành tìm kiếm, thay thế và định dạng văn bản	1	- Thực hiện được việc định dạng phong, định dạng đoạn, căn lề trang và in văn bản. - Sử dụng được công cụ Tìm kiếm và Thay thế.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
24	Bài 4: Trình bày thông tin ở dạng bảng	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được ý nghĩa, tác dụng của việc trình bày thông tin dưới dạng bảng.</li> <li>- Biết cách chèn được bảng, nhập được nội dung cho bảng.</li> <li>- Biết cách thay đổi kích thước hàng và cột của bảng.</li> <li>- Thực hiện được các thao tác chèn, xóa hàng và cột của bảng.</li> </ul>	
25	Bài 5: Thực hành tổng hợp về soạn thảo văn bản	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hằng ngày.</li> <li>- Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản.</li> </ul>	
26	Bài 6: Sơ đồ tư duy	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết sơ đồ tư duy là gì.</li> <li>- Tạo lập được sơ đồ tư duy đơn giản.</li> <li>- Nhận thấy được lợi ích của việc sử dụng sơ đồ tư duy trong học tập và ưa thích sử dụng sơ đồ tư duy.</li> </ul>	
27	Bài 7: Thực hành khám phá phần mềm sơ đồ tư duy	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tạo được sơ đồ tư duy đơn giản bằng phần mềm và ưa thích sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin.</li> <li>- Biết những chức năng cơ bản chung của các phần mềm sơ đồ tư duy.</li> <li>- Nhận thấy có thể tự tìm hiểu để sử dụng được phần mềm sơ đồ tư duy.</li> </ul>	
<b>28</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (Giữa HKII)</b>	1	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số; ứng dụng tin học.	
29	Bài 8: Dự án nhỏ lợi ích của sơ đồ tư duy	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi ý tưởng.</li> <li>- Sử dụng được các chức năng cơ bản của một phần mềm sơ đồ tư duy.</li> </ul>	
30	Bài 1: Khái niệm thuật toán	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được thuật toán rất thông dụng, có nhiều việc thường ngày ta vẫn thực hiện theo thuật toán.</li> <li>- Diễn tả được sơ lược thuật toán là gì? Nêu được ví dụ minh họa khái niệm thuật toán.</li> </ul>	
31	Bài 2: Mô tả thuật toán cấu trúc tuần tự trong thuật toán	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được chương trình máy tính là gì và quan hệ của chương trình máy tính với thuật toán.</li> <li>- Hiểu được tại sao cần mô tả thuật toán cho tốt.</li> <li>- Biết và mô tả được cấu trúc tuần tự trong thuật toán.</li> </ul>	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
32	Bài 3: Cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán	1	- Biết được cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán là gì và khi nào trong thuật toán có cấu trúc rẽ nhánh. - Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh.	
33	Bài 4: Cấu trúc lặp trong thuật toán	1	- Biết được cấu trúc lặp trong thuật toán là gì và khi nào trong thuật toán có cấu trúc lặp. - Thể hiện được cấu trúc lặp khi biết và khi không biết trước số lần lặp cần làm.	
34	Bài 5: Thực hành về mô tả thuật toán	1	- Biết được các hình vẽ trong sơ đồ khối và quy ước sử dụng. - Thể hiện được cấu trúc tuần tự, cấu trúc rẽ nhánh, cấu trúc lặp trong cách mô tả liệt kê hoặc trong sơ đồ khối. - Mô tả được thuật toán đơn giản bằng cách liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối.	
35	<b>Kiểm tra cuối học kỳ II</b>	1	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề D: Đạo đức pháp luật và văn hóa trong môi trường số; chủ đề E: Ứng dụng tin học; Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.	

## 2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ:

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 10	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: A - Máy tính và cộng đồng; chủ đề B - Mạng máy tính và Internet; chủ đề C - Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin.	Thi lí thuyết trên máy tính
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: A - Máy tính và cộng đồng; chủ đề B- Mạng máy tính và Internet; chủ đề C - Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; chủ đề D - Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số, chủ đề E - Ứng dụng tin học.	Thi lí thuyết trên máy tính
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	Nội dung thực hành đáp ứng được chủ đề: E - Ứng dụng tin học.	Thi thực hành trên máy tính
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: E - Ứng dụng tin học; Chủ đề F - Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.	Thi lí thuyết trên máy tính

## B. KHỐI 7:

### 1. Phân phối chương trình

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
1	Bài 1. Thiết bị vào – ra cơ bản cho máy tính cá nhân	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nhận biết được các thiết bị vào – ra cơ bản và thông dụng nhất.</li><li>- Biết được nhiều loại máy tính cá nhân với các kiểu thiết bị vào – ra khác nhau.</li><li>- Biết được một số thiết bị vừa là đầu vào vừa là đầu ra.</li></ul>	
2	Bài 2. Các thiết bị vào – ra Bài 3. Thực hành với các thiết bị vào - ra	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết được thiết bị vào - ra là gì.</li><li>- Biết được một số thiết bị vào – ra qua ví dụ minh họa.</li><li>- Kết nối được màn hình, bàn phím chuột với máy tính để sử dụng.</li><li>- Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây lỗi cho các thiết bị và hệ thống xử lý thông tin.</li></ul>	
3	Bài 4. Một số chức năng của hệ điều hành	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết được hệ điều hành là một phần mềm đặc biệt, làm những việc khác với phần mềm ứng dụng.</li><li>- Phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.</li><li>- Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng.</li><li>- Biết được các biện pháp cơ bản cần thực hiện để bảo vệ an toàn dữ liệu.</li></ul>	
4	Bài 5. Thực hành khám phá trình quản lý hệ thống tệp	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết được trình quản lý hệ thống tệp là gì và những chức năng chính của nó.</li><li>- Hiểu được ý nghĩa quan trọng của phần mở rộng trong tên tệp.</li><li>- Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, được lưu trữ trong máy tính như những tệp khác.</li><li>- Thao tác được trong cửa sổ làm việc của trình QL hệ thống tệp.</li></ul>	
5	Bài 6: Thực hành thao tác với tệp và thư mục	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết và sử dụng một số nút lệnh thường dùng của trình quản lý hệ thống tệp File Explorer.</li><li>- Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: sao chép, di chuyển, đổi tên, xóa tệp và thư mục.</li></ul>	
6	Bài 1. Giới thiệu mạng xã hội Bài 2. Thực hành sử dụng mạng xã hội	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó</li><li>- Nêu được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội.</li></ul>	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin.</li> <li>- Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</li> <li>- Tạo được tài khoản và hồ sơ cá nhân, chia sẻ thông tin trên mạng xã hội.</li> </ul>	
7	Bài 3. Trao đổi thông tin trên mạng xã hội	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thực hành giao lưu, trao đổi thông tin trên mạng xã hội Facebook</li> <li>- Biết được lợi ích của mạng xã hội, đồng thời nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</li> </ul>	
8	Bài 1. Ứng xử có văn hoá khi giao tiếp qua mạng	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thực hiện được giao tiếp qua mạng (trực tuyến hay không trực tuyến) theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hóa.</li> </ul>	
9	Bài 2. Ứng xử tránh rủi ro trên mạng	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.</li> <li>- Ứng xử hợp lí khi gặp trên mạng hoặc trên các kênh thông tin số những thông tin có nội dung xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi.</li> <li>- Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng.</li> <li>- Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.</li> </ul>	
<b>10</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (giữa HKI)</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hệ thống lại kiến thức đã học</li> </ul>	
11	Bài 1. Làm quen với bảng tính điện tử	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được phần mềm bảng tính điện tử dùng để làm gì và một số tính năng ưu việt của nó.</li> <li>- Biết được một số thành phần cơ bản trong cửa sổ làm việc của Excel và một số nhóm lệnh, nút lệnh tương tự như trong Word.</li> </ul>	
12	Bài 2. Làm quen với trang tính	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được sổ tính, trang tính là gì</li> <li>- Biết được ô, hàng, cột, tên hàng, tên cột, địa chỉ ô là gì</li> <li>- Thực hiện được các thao tác đơn giản với ô, hàng, cột</li> <li>- Gõ nhập được các thao tác đơn giản với ô, hàng, cột</li> <li>- Gõ nhập được dữ liệu vào đúng ô đích</li> </ul>	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
13	Bài 3. Làm quen với trang tính ( tiếp)	1	- Biết được hộp tên là gì, thanh công thức là gì và mối liên quan đến ô dữ liệu. - Biết được khối ô là gì - Thực hiện được các thao tác sao chép, di chuyển khối ô	
14	Bài 4. Định dạng hiển thị dữ liệu số	1	- Biết được Excel đã làm sẵn nhiều định dạng hiển thị số liệu - Thực hiện được thao tác áp dụng 1 số định dạng số thông dụng	
15	Bài 5. Định dạng số tiền và ngày tháng	1	- Biết được Excel có sẵn các định dạng số tiền và ngày tháng cho nhiều quốc gia. - Thực hiện được thao tác áp dụng định dạng số tiền và ngày tháng kiểu Việt Nam.	
16	Bài 6. Thực hành lập sổ theo dõi thu chi cá nhân	1	- Phác thảo được thiết kế sơ bộ một sổ theo dõi thu chi cá nhân - Thực hiện được việc tạo lập sổ tính Excel theo thiết kế - Nhập được một số ô dữ liệu vào sổ và định dạng phù hợp	
17	Ôn tập	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học	
<b>18</b>	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	1	- Học sinh nắm được kiến thức của học kì 1	
19	Bài 7. Công thức tính toán dùng địa chỉ của các ô dữ liệu	1	- Biết được cách dùng địa chỉ ô trong công thức - Thực hiện được thao tác nhập công thức với một số phép toán thông dụng trong Excel - Tạo được bảng tính đơn giản có các ô là kết quả tính toán theo công thức từ các ô khác - Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu. - Biết được Excel có thể tự động điền công thức theo mẫu	
20	Bài 8. Sử dụng một số hàm có sẵn	1	- Biết được Excel có sẵn nhiều hàm xử lý dữ liệu. - Biết được đầu vào cho một hàm có thể là dữ liệu trực tiếp hay địa chỉ ô, địa chỉ khối ô - Biết cách thức chung để nhập đầu vào, sử dụng hàm số trong công thức - Sử dụng được các hàm SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT	
21	Bài 9. Định dạng trang tính và in	1	- Thực hiện được các thao tác định dạng cơ bản cho trang tính, bao gồm định dạng chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
			- Biết cách in trang tính	
22	Bài 10. Thực hành tổng hợp	1	- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của bảng tính - Tạo được bảng tính để giải quyết một vài công việc cụ thể, đơn giản, thiết thực	
23	Bài 11. Luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính	1	- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của bảng tính - Tạo được bảng tính để giải quyết một vài công việc cụ thể, đơn giản, thiết thực	
24	Bài 12. Tạo bài trình chiếu	1	- Nhận biết được một số lợi ích cơ bản của phần mềm trình chiếu - Biết tạo bài trình chiếu có tiêu đề, theo cấu trúc phân cấp	
25	Bài 13. Thực hành định dạng trang chiếu	1	- Thực hiện được chọn màu nền cho trang chiếu - Thực hiện được định dạng văn bản cho trang chiếu	
26	Bài 14. Thêm hiệu ứng cho trang chiếu	1	- Tạo được hiệu ứng xuất hiện cho các trang chiếu và các đối tượng trên trang chiếu một cách phù hợp.	
27	Bài 15. Thực hành tổng hợp bài trình chiếu	1	- Nêu được các chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu - Tạo được bài trình chiếu phục vụ học tập và công việc trên phần mềm PowerPoint - Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang tệp trình chiếu	
<b>28</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (Giữa HKII)</b>	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học	
29	Bài 1. Tìm kiếm tuần tự	1	- Mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm tuần tự trên một bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ. - Biết được khi dãy không có thứ tự thì phải tìm kiếm tuần tự - Biết được có hai loại bài toán tìm kiếm.	
30	Bài 2. Tìm kiếm nhị phân	1	- Mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân trên một bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ. - Biết được tìm kiếm nhị phân nhanh hơn tìm kiếm tuần tự - Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn	
31	Bài 3. Sắp xếp chọn	1	- Biết được bài toán sắp xếp là gì - Biết được ý tưởng sắp xếp chọn - Mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp chọn bằng các bước thủ công trên một bộ dữ liệu có kích thước nhỏ.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	ND tích hợp lồng ghép (4)
32	Bài 4. Sắp xếp nổi bọt	1	- Biết được thể nào sắp xếp nổi bọt - Mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp nổi bọt cho một dãy đầu vào kích thước nhỏ.	
33	Bài 5. Thực hành mô phỏng các thuật toán tìm kiếm và sắp xếp	1	- Mô phỏng được hoạt động của một số thuật toán tìm kiếm, sắp xếp bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính) trên một bộ dữ liệu có kích thước nhỏ.	
34	Ôn tập	1	- Các em nắm chắc được cấu trúc lặp và rẽ nhánh và hiểu thêm được ý nghĩa - Biết cách thực hành thành thạo trên máy tính	
<b>35</b>	<b>Kiểm tra cuối học kỳ II</b>	1	- Học sinh nắm được kiến thức của học kì 2	

## 2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ:

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 9	Nội dung lý thuyết đáp ứng được: chủ đề A - Máy tính và cộng đồng; chủ đề C - Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; chủ đề D – Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số.	Thi lý thuyết trên máy tính
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Nội dung lý thuyết đáp ứng được: chủ đề A - Máy tính và cộng đồng; chủ đề C - Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin; chủ đề D - Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số, chủ đề E - Ứng dụng tin học.	Thi lý thuyết trên máy tính
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	Nội dung thực hành đáp ứng được chủ đề: E - Ứng dụng tin học.	Thi thực hành trên máy tính
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Nội dung lý thuyết đáp ứng được chủ đề: E - Ứng dụng tin học; Chủ đề F - Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.	Thi lý thuyết trên máy tính

## C. KHỐI 8: Phân phối chương trình

### 1. Phân phối chương trình:

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
1	Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- HS hiểu được một số khái niệm thuật ngữ đơn giản về chương trình máy tính.</li><li>- Hiểu được: để giải quyết một vấn đề, máy tính sẽ “tư duy” và “suy nghĩ” như thế nào?</li><li>- Biết được để giải quyết một bài toán trên máy tính, cần thực hiện như thế nào?</li><li>- HS Biết áp dụng các lệnh quen thuộc vào bài toán cụ thể.</li></ul>	
2	Bài 2: Scratch – Công cụ lập trình kéo thả	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Làm quen và biết 1 môi trường ứng dụng mới: Lập trình kéo thả.</li><li>- Hiểu được lập trình tức là điều khiển máy tính hoạt động theo các bước, các lệnh tuần tự.</li><li>- Hiểu được qui trình hoạt động cơ bản của 1 chương trình trong môi trường Scratch.</li></ul>	
3	Bài TH1: Làm quen với Scratch	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết vận dụng một số lệnh cơ bản để thiết lập chương trình cho các nhân vật theo yêu cầu.</li></ul>	
4	Bài 3: Thay đổi ngoại hình, giọng nói nhân vật, sân khấu	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết được các lệnh thay đổi ngoại hình.</li><li>- Các lệnh thay đổi hiệu ứng đồ họa và nền sân khấu.</li><li>- Các lệnh liên quan đến âm thanh.</li></ul>	
5	Bài Thực hành 2	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Biết vận dụng các lệnh đã được học về thay đổi ngoại hình, giọng nói nhân vật, thay đổi sân khấu để viết các chương trình theo yêu cầu.</li></ul>	
6	Bài 4: Các nhóm lệnh chính	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Motion: Các lệnh mô tả chuyển động.</li><li>- Looks: Các lệnh giao tiếp, thay đổi thể hiện.</li><li>- Sound: Các lệnh điều khiển âm thanh.</li><li>- Pen: Các lệnh liên quan đến đồ họa.</li><li>- Event: Các lệnh điều khiển sự kiện.</li><li>- Control: Các lệnh điều khiển.</li><li>- Sensing: Các lệnh cảm biến.</li><li>- Operators: Biểu thức logic và toán học.</li></ul>	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
			- Variables: Các biến số. - My blocks: Tạo khối.	
7	Bài 5: Các cấu trúc điều khiển	2	- Biết và hiểu được ý nghĩa của các lệnh trong cấu trúc điều khiển (Control).	
8	Bài 6: Chuyển động	2	- Điều khiển nhân vật di chuyển trên màn hình (sân khấu) bằng các dãy lệnh. - Một số ví dụ về chuyển động.	
9	Bài thực hành 3	2	- Một số ví dụ về di chuyển, điều khiển nhân vật. Thay đổi trang phục.	
<b>10</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (giữa HKI)</b>	2	- Ôn tập, kiểm tra các kiến thức học sinh đã được học.	
11	Bài 7: Vẽ hình	2	- Sử dụng khái niệm bút vẽ để điều khiển nhân vật vẽ các đường, hình đơn giản trên màn hình. - Thay đổi màu sắc, độ rộng, kiểu của nét vẽ. - Một số ví dụ về vẽ hình.	
12	Bài thực hành 4	2	- Viết chương trình để thực hiện vẽ các hình theo yêu cầu.	
13	Bài tập	2	- Ôn tập và củng cố lại các kiến thức về lập trình, công cụ lập trình Scratch và các thao tác trong môi trường lập trình Scratch như: kết nối âm thanh với nhân vật; điều khiển nhân vật; lập trình cho nhân vật chuyển động.	
14	Bài 8: Biến nhớ	2	- Biến nhớ là gì? - Lệnh, biểu thức, hàm có giá trị dùng như biến nhớ. - Biến nhớ và hàm số. - Các thao tác làm việc với biến nhớ. - Kiểu dữ liệu trong Scratch.	
15	Bài thực hành 5	2	- Một số ví dụ sử dụng biến nhớ và hàm số. - Tạo nút cho phép nhập điều chỉnh biến nhớ trên màn hình.	
16	Bài tập	2	- Các bài tập về biến nhớ.	
17	Ôn tập HK1	2	- Ôn tập các kiến thức đã học đã học về lập trình Scratch.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
18	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	2	Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kỳ I, môn Tin học 8 với mục đích đánh giá tầm hiểu biết của học sinh về lập trình Scratch.	
19	Bài 9: Hội thoại	2	- Bắt đầu một chương trình hội thoại đơn giản. - Hội thoại với sân khấu.	
20	Bài 10: Hội thoại và truyền thông	2	- Gửi và nhận thông điệp. - Thông điệp của nền sân khấu. - Phân biệt 2 lệnh truyền thông điệp. - Lập trình theo sự kiện hay theo thông điệp truyền thông. - Vai trò truyền thông của thông điệp.	
21	Bài thực hành 6	2	- Bài toán hội thoại có điều khiển giữa 3 nhân vật.	
22	Bài 11. Cảm biến	2	- Các câu lệnh cảm biến trong Scratch. - Cảm biến màu sắc. - Cảm biến khoảng cách, va chạm. - Cảm biến chuột và bàn phím. - Cảm biến thời gian. - Cảm biến âm thanh.	
23	Bài thực hành 7	2	- Các dạng bài tập liên quan đến cảm biến.	
24	Bài 12. Xử lý số	2	- Kiểu dữ liệu logic. - Biểu diễn biểu thức logic. - Các lệnh điều khiển có sử dụng biểu thức logic.	
25	Bài TH8	2	- Bài toán kiểm tra số nguyên tố. - Bài toán tính 100! - Bài toán tìm UCLN của hai số tự nhiên.	
26	Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra	2	- Các phép tính trên đa thức. - Các phép tính trên phân thức đại số. - Giải phương trình và bất phương trình bậc nhất một ẩn. - Quan hệ toán học và các công cụ tạo QH toán học trong Geogebra. - Các công cụ biến đổi hình học trong Geogebra. - Công cụ đường tròn và cách vẽ một số hình đặc biệt.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
27	Vẽ hình không gian với Geogebra	2	- Làm quen với cửa sổ không gian 3D. - Điểm và di chuyển điểm trong không gian. - Xoay hình trong không gian. - Vẽ hình hộp chữ nhật, hình lập phương. - Vẽ hình lăng trụ đứng. - Vẽ hình chóp.	
<b>28</b>	<b>Kiểm tra định kỳ (Giữa HKII)</b>	2	- Vận dụng các lệnh đã học để viết các chương trình theo yêu cầu.	
29	Thực hành tổng hợp	2	- Vận dụng các lệnh đã học để viết các chương trình theo yêu cầu.	
30	Thực hành tổng hợp	2	- Vận dụng các lệnh đã học để viết các chương trình theo yêu cầu.	
31	Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng PM Anatomy	2	- Quan sát các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ, hệ thần kinh, ... - Khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể.	
32	Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng PM Anatomy	2	- Quan sát các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ, hệ thần kinh, ... - Khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể.	
33	Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng PM Anatomy	2	- Quan sát các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ, hệ thần kinh, ... - Khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể.	
34	Ôn tập HK2	2	- Ôn tập các kiến thức đã học đã học trong chương trình Tin học 8.	
<b>35</b>	<b>Kiểm tra cuối học kỳ II</b>	2	Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kì II, môn Tin học 8 với mục đích đánh giá tầm hiểu biết của học sinh về lập trình Scratch.	

## 2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ:

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 10	Ôn tập, kiểm tra các kiến thức học sinh đã được học.	Thi lý thuyết trên máy tính

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kì I, môn Tin học 8 với mục đích đánh giá tầm hiểu biết của học sinh về lập trình Scratch.	Thi lý thuyết trên máy tính
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	Vận dụng các lệnh đã học để viết các chương trình theo yêu cầu.	Thi thực hành
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kì II, môn Tin học 8 với mục đích đánh giá tầm hiểu biết của học sinh về lập trình Scratch.	Thi lý thuyết trên máy tính

## D. KHỐI 9:

### 1. Phân phối chương trình

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
1	Bài 1: Từ máy tính đến mạng máy tính	2	- Mạng máy tính, các thành phần của mạng. - Lợi ích của mạng máy tính.	
2	Bài 2: Mạng thông tin toàn cầu internet	2	- Mạng Internet là gì? - Một số dịch vụ, ứng dụng trên Internet. - Kết nối Internet như thế nào?	
3	Bài 3: Tổ chức và truy cập thông tin trên internet	2	- Khái niệm siêu văn bản, trang Web, Website. - Tìm kiếm thông tin trên Internet.	
4	Bài thực hành 1: Sử dụng trình duyệt để truy cập Web	2	- Biết truy cập 1 số trang Web để đọc thông tin, duyệt các trang Web bằng các kết nối. - Biết đánh dấu các trang cần thiết. - Biết tìm kiếm thông tin trên Internet nhờ máy tìm kiếm.	
5	Bài thực hành 2: Tìm kiếm thông tin trên Internet	2	- Biết truy cập một số trang web để đọc thông tin, duyệt các trang Web bằng các kết nối. - Biết đánh dấu các trang cần thiết. - Biết tìm kiếm thông tin trên Internet nhờ máy tìm kiếm.	
6	Bài 4: Tìm hiểu thư điện tử	2	- Mở tài khoản thư điện tử. - Soạn, gửi và nhận thư, trả lời thư. - Gửi kèm tệp tin.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
7	Bài thực hành 3: Sử dụng thư điện tử	2	- Quản lý danh bạ Email. - Xuất/Nhập danh bạ sang thiết bị di động.	
8	Bài 5: Tạo phòng học trong Google Meet	2	- Tạo được phòng học, đặt lịch vào học. - Quản lý lớp học. - Sử dụng chức năng chia sẻ để trình bày.	
9	Tạo Google Forms	2	- Biết được các ứng dụng của Google Form. - Vận dụng tạo được 1 số biểu mẫu nhập dữ liệu, khảo sát, mẫu bài KT trắc nghiệm, ...	
<b>10</b>	<b>Kiểm tra giữa học kỳ 1</b>	2	- Đánh giá kiến thức, kỹ năng sử dụng mạng máy tính và Internet.	
11	Bài 6: Bảo vệ thông tin máy tính (hệ thống)	2	- Nhận biết được các dạng virus tấn công hệ thống windows: .sys; .bat; .exe - Biết một số kỹ thuật phòng tránh virus hệ thống.	
12	Bài thực hành 4: Sao lưu dữ phòng và quét virus	2	- Biết cài đặt một phần mềm diệt Virus trên máy tính, thiết bị điện thoại. - Backup hệ thống Windows, sao lưu dữ liệu máy tính, điện thoại lên Google drive, Onedrive.	
13	Bài 7: Tin học và xã hội	2	- Tin học và máy tính là động lực cho sự phát triển xã hội. - Nền kinh tế tri thức và xã hội tin học hóa là gì? - Xu hướng nổi bật của cách mạng công nghiệp lần thứ tư. - Trách nhiệm mỗi người trong xã hội tin học hóa.	
14	Bài 8: Phần mềm trình chiếu	2	- Phần mềm trình chiếu là gì? - Các chức năng của phần mềm. - Làm quen với phần mềm trình chiếu PowerPoint.	
15	Bài 9: Bài trình chiếu	2	- Khởi động, lưu tệp tin, thoát. - Biết được các đối tượng chính trong trang chiếu. - Biết sử dụng một số mẫu bố trí nội dung. - Biết nhập nội dung văn bản (theo dạng các ý chính ngắn gọn). - Biết cách trình chiếu.	
16	Bài trình chiếu đầu tiên của em	2	- Khởi động và kết thúc PowerPoint, nhận biết màn hình làm việc của PowerPoint.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
			- Tạo thêm được trang chiếu mới, nhập nội dung dạng văn bản trên trang chiếu và hiển thị bài trình chiếu trong các chế độ hiển thị khác nhau. - Tạo được bài trình chiếu gồm vài trang chiếu đơn giản.	
17	Ôn tập HK1	2	- Ôn tập: Chương 1 + chương 2.	
18	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	2	- Kiểm tra đánh giá các kiến thức đã học.	
19	Bài trình chiếu đầu tiên của em (tt)		- Khởi động và kết thúc PowerPoint, nhận biết màn hình làm việc của PowerPoint. - Tạo thêm được trang chiếu mới, nhập nội dung dạng văn bản trên trang chiếu và hiển thị bài trình chiếu trong các chế độ hiển thị khác nhau. - Tạo được bài trình chiếu gồm vài trang chiếu đơn giản.	
20	Bài 10: Định dạng trang chiếu	2	- Định dạng văn bản trên trang chiếu. - Tạo màu nền trong trang chiếu. - Sử dụng các mẫu định dạng trang chiếu.	
21	Bài thực hành 6: Thêm màu sắc và định dạng trang chiếu	2	- Tạo được màu nền (hoặc ảnh nền) cho các trang chiếu. - Thực hiện được các thao tác định dạng văn bản trên trang chiếu. - Áp dụng được các mẫu bài trình chiếu được thiết kế sẵn.	
22	Bài 11: Thêm hình ảnh vào trang chiếu	2	- Hình ảnh, âm thanh, đoạn phim trên trang chiếu. - Sao chép, xóa hoặc thay đổi thứ tự các trang chiếu.	
23	Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh	2	- Chèn được hình ảnh vào trang chiếu, sắp xếp lại các trang chiếu.	
24	Bài tập	2	Thực hành tổng hợp vận dụng các thẻ Design, Layout, Insert.	
25	Bài 12: Tạo các hiệu ứng động	2	Một số hiệu ứng động chuyển trang chiếu cơ bản (Slide Transition).	
26	Bài 12: Tạo các hiệu ứng động (tt)	2	Một số hiệu ứng động cho các đối tượng trong slide (Entrance, Exit, Emphasis).	
27	Bài thực hành 9: Thực hành tổng hợp	2	Vận dụng tổng hợp các hiệu ứng động cho các đối tượng trong slide (Entrance, Exit, Emphasis), có thể nâng cao thêm Trigger.	
28	Ôn tập + <b>Kiểm tra GK</b>	2	- Ôn lại và kiểm tra những kiến thức căn bản về phần mềm trình chiếu đã học. - Kiểm tra đánh giá sự tiếp thu của học sinh.	

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp lồng ghép (4)
29	Bài 12: Thông tin đa phương tiện	2	- Hiểu được thông tin đa phương tiện là gì? - Hiểu được các thành phần của thông tin đa phương tiện. - Biết một số ứng dụng của đa phương tiện.	
30	Bài 14: Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker	2	- Sử dụng phần mềm Movie Maker để thiết kế các đoạn phim đơn giản.	
31	BTH: Tạo video ngắn bằng Movie Maker	2	- Dùng phần mềm Movie Maker để tạo 1 đoạn video ngắn theo chủ đề cho trước	
32	Bài 13: Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity	2	- Làm quen với Audacity. - Các thao tác xử lý âm thanh cơ bản. - Tạo các tệp âm thanh phục vụ cho việc học tập, quảng cáo.	
33	BTH: Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	2	- Tạo được sản phẩm âm thanh đơn giản bằng phần mềm Audacity.	
34	Ôn tập HK2	2	- Ôn tập các kiến thức và thao tác đã học trong chương 3, 4.	
35	<b>Kiểm tra cuối học kỳ II</b>	2	- Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kì II.	

## 2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ:

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 10	Đánh giá kiến thức, kỹ năng sử dụng mạng máy tính và Internet.	Thi lý thuyết trên máy tính
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Kiểm tra đánh giá các kiến thức đã học.	Thi lý thuyết trên máy tính
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	Kiểm tra những kiến thức căn bản về phần mềm trình chiếu đã học. Kiểm tra đánh giá sự tiếp thu của học sinh.	Thi thực hành trên máy tính
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Thu thập thông tin để đánh giá mức độ chuẩn kiến thức, kỹ năng trong chương trình học kì II.	Thi lý thuyết trên máy tính

**\* Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)**

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
1	Chủ đề E. Ứng dụng tin học – Tạo tấm thiệp gửi bạn trong các dịp lễ.	1	- Vận dụng được các chức năng cơ bản, chèn ảnh, Texbox, xử lý các Object của phần mềm soạn thảo để tạo thiệp. - Sản phẩm số (thiệp là tập tin Word).
2	Chủ đề D. Bài 1. Ứng xử có văn hoá khi giao tiếp qua mạng	1	Thực hiện giao tiếp qua mạng (trực tuyến hay không trực tuyến) theo đúng quy tắc và ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hóa.
3	Chuyên đề cấp quận: Hướng dẫn tạo 1 bài giảng E-learning	1	Hướng dẫn đồng nghiệp tạo 1 bài giảng E-learning phục vụ trong giảng dạy và tham gia dự thi giáo viên giỏi.

**III. Các nội dung khác (nếu có):**

- Dạy bồi dưỡng học sinh giỏi khối 8 môn Tin học
- Hướng dẫn học sinh nghiên cứu khoa học, học sinh Tân Phú trải nghiệm sáng tạo.
- Bồi dưỡng học sinh thi KTKT
- Dạy trực tuyến
- Dạy chương trình Tin học Quốc tế IC3

**DUYỆT CỦA BAN GIÁM HIỆU**



*Võ Lại Minh Cường*

Tân Phú, ngày 05 tháng 9 năm 2022

**TỔ TRƯỞNG**

(Ký và ghi rõ họ tên)

**Nguyễn Thái Hòa**