

**KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**

**Môn TIN HỌC**

(Năm học 2025 - 2026)

**I. Đặc điểm tình hình**

**1. Tình hình học sinh**

Số lớp: 30; Số học sinh: 1.395; Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): Không

**2. Tình hình đội ngũ**

Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01; Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên: Tốt: 01

**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)

Môn: Tin học 6

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	50	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	
2	Máy chiếu	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

Môn: Tin học 7

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
-----	------------------	----------	------------------------------	---------

1	Máy tính	50	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	
2	Máy chiếu	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

Môn: Tin học 8

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	50	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	
2	Máy chiếu	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

Môn: Tin học 9

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	50	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	
2	Máy chiếu	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

**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 Vi tính	02	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

## II. KẾ HOẠCH DẠY HỌC

### 1. Phân phối chương trình

Môn: Tin học 6

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung phát triển NLS& kỹ năng chuyển đổi (Chỉ tập trung vào các chủ đề/bài học thực hiện theo tiến trình STEM) (4)	Ghi chú
<b>HKI</b>					
1 (8/9-13/9)	Bài 1. Thông tin thu nhận và xử lý thông tin	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được thông tin là gì</li> <li>- Biết được thế nào là thu nhận và xử lý thông tin</li> <li>- Phân biệt được thông tin với vật mang tin</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
2 (15/9-20/9)	Bài 2. Lưu trữ và trao đổi thông tin	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được thế nào là lưu trữ và trao đổi thông tin</li> <li>- Biết được dữ liệu là gì?</li> <li>- Nêu được ví dụ minh họa mối quan hệ giữa dữ liệu và thông tin</li> <li>- Biết được tầm quan trọng của thông tin và trao đổi thông tin trong cuộc sống hàng ngày.</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
3 (22/9-27/9)	Bài 3. Máy tính trong hoạt động thông tin	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được một vài thiết bị số thông dụng</li> <li>- Giải thích được máy tính và các thiết bị số là công cụ hiệu quả để thu nhận, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin.</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
4 (29/10-04/10)	Bài 4. Biểu diễn văn bản, hình ảnh, âm thanh trong máy tính	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được bit là gì?</li> <li>- Biết được mỗi kí tự, mỗi văn bản được biểu diễn như thế nào trong máy tính</li> <li>- Biết được thế nào là số hóa dữ liệu</li> </ul>	Lồng ghép AI: Giới thiệu cách AI xử lý dữ liệu đa phương tiện (AI nhận diện giọng nói, nhận diện hình ảnh, dịch tự động).	<b>CHỦ ĐỀ A</b>

5 (06/10-11/10)	Bài 5. Dữ liệu trong máy tính	1	- Biết máy tính dùng dãy bit biểu diễn các số trong tính toán - Biết được trong máy tính có những loại 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		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
6 (13/10-18/10)	Bài 1. Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính	1	- Nêu được lợi ích của mạng máy tính- Giới thiệu tóm tắt được các đặc điểm và lợi ích của mạng Internet		<b>CHỦ ĐỀ B</b>
7 (20/10-25/10)	Bài 2. Các thành phần của mạng máy tính	1	- Nêu được các thành phần chủ yếu của một máy tính và tên của một vài thiết bị mạng cơ bản như máy tính, cáp mạng, Switch.		<b>CHỦ ĐỀ B</b>
8 (27/10-01/11)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 7		
9 (03/11-08/11)	Kiểm tra đánh giá giữa học kì I	1	Kiểm tra đánh giá việc lĩnh hội kiến thức của học sinh		

**Môn: Tin học 7**

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung phát triển NLS& kỹ năng chuyển đổi (Chỉ tập trung vào các chủ đề/bài học thực hiện theo tiến trình STEM) (4)	Ghi chú
<b>HKI</b>					
1 (8/9-13/9)	Bài 1. Thiết bị vào - ra cơ bản cho máy tính cá nhân	1	- Nhận biết được thiết bị vào - ra cơ bản và thông dụng nhất		<b>CHỦ ĐỀ A</b>

2 (15/9-20/9)	Bài 2. Các thiết bị vào - ra Bài 3. Thực hành với các thiết bị vào - ra	1	- Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau - Kết nối được màn hình, bàn phím, chuột với máy tính để sử dụng.		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
3 (22/9-27/9)	Bài 4. Một số chức năng của hệ điều hành	1	- Giải thích được sơ lược chức năng điều khiển và quản lí của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
4 (29/10-04/10)	Bài 5. Thực hành khám phá trình quản lí hệ thống tệp	1	- Biết được trong windows trình quản lí tệp là gì và những chức năng chính của nó. - Hiểu được ý nghĩa quan trọng của phần mở rộng trong tên tệp.		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
5 (06/10-11/10)	Bài 6: Thực hành thao tác với tệp và thư mục	1	- Biết và sử dụng được một số nút lệnh thường dùng của trình quản lí hệ thống tệp File Explorer.		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
6 (13/10-18/10)	Bài 1. Giới thiệu mạng xã hội Bài 2. Thực hành sử dụng mạng xã hội	1	- Biết được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin. - Tạo được tài khoản và hồ sơ cá nhân, chia sẻ thông tin trên mạng xã hội.		<b>CHỦ ĐỀ C</b>
7 (20/10-25/10)	Bài 3. Trao đổi thông tin trên mạng xã hội	1	- 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.		<b>CHỦ ĐỀ C</b>
8 (27/10-01/11)	<b>Ôn tập</b>	1	<b>Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 7</b>		
9 (03/11-08/11)	<b>Kiểm tra đánh giá giữa học kỳ I</b>	1	<b>Kiểm tra đánh giá việc lĩnh hội kiến thức của học sinh</b>		

10 (10/11-15/11)	Bài 1. Ứng xử có văn hóa khi giao tiếp qua mạng	1	- 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 hoá.		<b>CHỦ ĐỀ D</b>
11 (17/11-22/11)	Bài 2. Ứng xử tránh rủi ro trên mạng	1	- Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.	Lồng ghép AI: Giới thiệu công cụ AI trong bảo mật (phát hiện gian lận, lọc nội dung độc hại), đồng thời cảnh báo nguy cơ AI bị lợi dụng (deepfake, tin giả). Mức độ: Ứng dụng → HS biết cách nhận diện & phòng tránh rủi ro.	<b>CHỦ ĐỀ D</b>
12 (24/11-29/11)	Bài 1. Tìm kiếm tuần tự	1	- Biết được khi dãy không có thứ tự thì phải tìm kiếm tuần - Biết được có hai loại bài toán tìm kiếm.	Lồng ghép AI: Giúp HS hiểu rằng AI cũng dựa trên các thuật toán cơ bản; từ tìm kiếm đơn giản đến các thuật toán học máy phức tạp. Mức độ: Nhận thức nền tảng → xây cầu nối từ thuật toán truyền thống đến AI.	<b>CHỦ ĐỀ F</b>
13 (01/12-06/12)	Bài 2. Tìm kiếm nhị phân	1	- Thấy được ý nghĩa của việc sắp xếp đối với bài toán tìm kiếm. - Biết được tìm kiếm nhị phân nhanh hơn tìm kiếm tuần tự.		<b>CHỦ ĐỀ F</b>

14 (08/12- 13/12)	Bài 3. Sắp xếp chọn	1	- Biết được bài toán sắp xếp là gì. - Biết được ý tưởng sắp xếp chọn		<b>CHỦ ĐỀ F</b>
15 (15/12- 20/12)	Bài 4. Sắp xếp nổi bọt	1	- Biết được sắp xếp nổi bọt là thế nào		<b>CHỦ ĐỀ F</b>
16 (22/12- 27/12)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 15		
17 (29/12- 03/01)	Kiểm tra đánh giá cuối kì HKI	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		
18 (05/01- 10/01)	Bài 5. Thực hành mô phỏng các thuật toán tìm kiếm, 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)	Lồng ghép AI: Cho HS thấy tầm quan trọng của dữ liệu đã được sắp xếp/lọc trước khi đưa vào AI; mô phỏng đơn giản cách AI phải xử lý dữ liệu. Mức độ: Ứng dụng → HS thực hành trực tiếp.	<b>CHỦ ĐỀ F</b>
<b>HỌC KỲ II</b>					
19 (19/01- 24/01)	Bài 1. Làm quen với bảng tính điện tử Bài 2. Làm quen với trang tính	1	- Biết được công dụng của phần mềm bảng tính điện tử và một số thành phần cơ bản trong cửa sổ làm việc Excel - Biết được ô, hàng, cột, tên hàng, tên cột, địa chỉ ô là gì. - Thực hiện được các thao tác đơn giản với ô, hàng, cột.		<b>CHỦ ĐỀ E</b>

20 (26/01-31/02)	Bài 3. Làm quen với trang tính (tt)	1	- Biết được hộp tên, thanh công thức, khối ô,...		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
21 (02/02-07/02)	Bài 4. Định dạng hiển thị dữ liệu số Bài 5. Định dạng số tiền và ngày tháng	1	- Thực hiện được thao tác áp dụng một số định dạng số thông dụng		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
22 (09/02-13/02)	Bài 6. Thực hành lập sổ theo dõi thu chi cá nhân	1	- Thực hiện được việc tạo lập sổ tính Excel theo thiết kế. - Thực hiện nhập được một số ô dữ liệu vào sổ và định dạng phù hợp.		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
	Nghỉ Tết Nguyên Đán				<b>CHỦ ĐỀ E</b>
23 (23/02-28/02)	Bài 7. Công thức tính toán dùng địa chỉ các ô dữ liệu	1	- Thực hiện được thao tác nhập công thức		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
24 02/03-07/03)	Bài 8. Sử dụng 1 số hàm có sẵn	1	- Sử dụng được các hàm SUM, AVERAGE, MAX, MIN, COUNT		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
25 (09/03-14/03)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 19 đến tuần 24		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
26 (09/03-14/03)	Kiểm tra đánh giá giữa HKII	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
27 (23/03-28/03)	Bài 9. Định dạng trang tính và in	1	- Thao tác được một số định dạng dữ liệu trong trang tính	- Phát triển NLS: 1. Vận hành phần cứng và phần mềm các thiết bị kỹ thuật số:	<b>CHỦ ĐỀ E</b>

				<p>1.1 .Vận hành thiết bị số:  1.2. Khai thác phần mềm trong thiết bị số:  2. Kỹ năng về thông tin và dữ liệu:  2.1. Duyệt tìm kiếm và lọc dữ liệu thông tin và nội dung số:  2.3. Quản lý dữ liệu thông tin và nội dung số:  3. Giao tiếp và Hợp tác:  3.1. Tương tác thông qua các công nghệ số:  4. Sáng tạo nội dung số:  4.1. Phát triển nội dung số:  4.2. Tích hợp và tinh chỉnh nội dung số: 6. Giải quyết vấn đề:  6.1. Giải quyết các vấn đề kỹ thuật: - Phát triển kỹ năng chuyển đổi  (a) Kỹ năng tự học:  (b) Kỹ năng hợp tác:  (c) Kỹ năng giao tiếp:  (d) Kỹ năng sáng tạo:  (e) Kỹ năng giải quyết vấn đề:</p>
--	--	--	--	--

28 (30/03-04/04)	Bài 10. Thực hành tổng hợp	1	- Biết sử dụng được một số chức năng cơ bản của bảng tính.		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
29(06/04-11/04)	Bài 11. Luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính	1	- HS thực hiện được các thao tác đã học đối với phần mềm bảng tính		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
30 (13/04-18/04)	Bài 12. Tạo bài trình chiếu	1	- Học sinh biết tạo bài trình chiếu có tiêu đề, theo cấu trúc phân cấp	<p>Lồng ghép AI: Lồng ghép AI: Giới thiệu công cụ AI hỗ trợ thiết kế slide, tạo hình minh họa, gợi ý nội dung (ví dụ: Canva AI, Copilot, ChatGPT).  Mức độ: Sáng tạo → HS biết dùng AI để làm sản phẩm học tập đẹp và nhanh hơn.</p> <p>- Phát triển NLS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vận hành phần cứng và phần mềm các thiết bị kĩ thuật số: <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Vận hành thiết bị số</li> <li>1.2. Khai thác phần mềm trong thiết bị số</li> </ol> </li> <li>2. Kỹ năng về thông tin và dữ liệu</li> <li>2.3. Quản lý dữ liệu thông tin và nội dung số</li> </ol>	<b>CHỦ ĐỀ E</b>

				<p>3. Giao tiếp và Hợp tác</p> <p>3.1. Tương tác thông qua các công nghệ số</p> <p>3.2. Chia sẻ thông qua công nghệ số</p> <p>4. Sáng tạo nội dung số</p> <p>4.1. Phát triển nội dung số</p> <p>- Phát triển kỹ năng chuyển đổi</p> <p>(a) Kỹ năng hợp tác:</p> <p>(b) Kỹ năng thuyết trình</p>	
31 (20/04-25/04)	Bài 13. Thực hành định dạng trang chiếu	1	- Định dạng văn bản cho trang chiếu		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
32 (27/04-02/05)	Bài 14. Thêm hiệu ứng cho trang chiếu	1	- Tạo hiệu ứng cho các đối tượng trên trang chiếu - Tạo hiệu ứng chuyển trang chiếu		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
33 (04/05-09/05)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 19 đến tuần 32		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
34 (04/05-09/05)	Kiểm tra đánh giá cuối kì HKII	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
35 (18)/05-23/05	Bài 15. Thực hành tổng hợp tạo bài trình chiếu	1	- Nêu được các chức năng cơ bản phần mềm trình chiếu. - Tạo được một bài trình chiếu phục vụ học tập và công việc trên phần mềm Power point.		<b>CHỦ ĐỀ E</b>

**Môn: Tin học 8**

<b>STT</b>	<b>Bài học (1)</b>	<b>Số tiết (2)</b>	<b>Yêu cầu cần đạt (3)</b>	<b>Nội dung phát triển NLS&amp; kỹ năng chuyên đổi (Chỉ tập trung vào các chủ đề/bài học thực hiện theo tiến trình STEM) (4)</b>	<b>Ghi chú</b>
<b>HKI</b>					
1 (8/9-13/9)	Bài 1: Vài nét về lịch sử phát triển máy tính	1	- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.	Lồng ghép AI: Giới thiệu mốc phát triển AI trong tiến trình máy tính (từ máy tính cổ điển → AI hiện đại: Machine Learning, Deep Learning).	<b>CHỦ ĐỀ A</b>
2 (15/9-20/9)	Bài 2: Vài nét về lịch sử phát triển máy tính (tt)	1	- Nêu được một số thành tựu phát triển của giao tiếp người – máy tính. - Nêu được ví dụ về sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.		<b>CHỦ ĐỀ A</b>
3 (22/9-27/9)	Bài 1: Dữ liệu số trong thời đại thông tin	1	- Nêu được các đặc điểm của thông tin số - Nêu được ví dụ minh họa sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số.	Lồng ghép AI: AI phụ thuộc dữ liệu → minh họa cách dữ liệu trở thành "nhiên liệu" của AI.	<b>CHỦ ĐỀ C</b>
4 (29/10-04/10)	Bài 2: Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội	1	- Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được ví dụ cho việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.	Lồng ghép AI: Liên hệ ứng dụng AI trong thương mại điện tử, y tế, giao thông, tài chính.	<b>CHỦ ĐỀ C</b>
5 (06/10-11/10)	Bài 3: Bài tập nhóm: Thông tin với giải quyết vấn đề	1	- Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề và nêu được ví dụ minh họa. - Biết chủ động thực hiện được tìm kiếm thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể.	Lồng ghép AI: Cho HS thảo luận AI giúp giải quyết vấn đề thực tế (chatbot, dự báo thời tiết, gợi ý phim).	<b>CHỦ ĐỀ C</b>

6 (13/10-18/10)	Bài: Sử dụng công nghệ số có đạo đức và văn hóa	1	- Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức, pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền, ... - Bảo đảm được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hoá và không vi phạm pháp luật.	Lồng ghép AI: Tích hợp đạo đức AI: quyền riêng tư, tránh thiên lệch, không lạm dụng deepfake.	<b>CHỦ ĐỀ D</b>
7 (20/10-25/10)	Bài 1: Lọc dữ liệu	1	- Nêu được cách thiết lập tính năng lọc và sắp xếp dữ liệu cho 1 bảng dữ liệu. - Biết cách thực hiện lọc được dữ liệu trong bảng theo giá trị hoặc theo điều kiện.		<b>CHỦ ĐỀ E</b>
8 (27/10-01/11)	<b>Ôn tập</b>	1	<b>Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 7</b>		
9 (03/11-08/11)	<b>Kiểm tra đánh giá giữa HKI</b>	1	<b>Kiểm tra đánh giá việc lĩnh hội kiến thức của học sinh</b>		

**Môn: Tin học 9**

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung phát triển NLS& kỹ năng chuyên đổi (Chỉ tập trung vào các chủ đề/bài học thực hiện theo tiến trình STEM) (4)	Ghi chú
<b>HKI</b>					

1 (8/9-13/9)	Bài 1. Bộ xử lí thông tin ở quanh ta	1	- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học..), nêu được ví dụ minh họa.		<b>CHỦ ĐỀ A.</b>
2 (15/9-20/9)	Bài 2. Khả năng và ứng dụng thực tế của máy tính	1	- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống. - Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.	Lồng ghép AI: Minh họa các ứng dụng AI trong đời sống hằng ngày.	<b>CHỦ ĐỀ A.</b>
3 (22/9-27/9)	Bài 1. Một số đặc điểm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề	1	- Giải thích được tính chính xác, tính mới, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin và nêu được ví dụ minh họa.		<b>CHỦ ĐỀ C.</b>
4 (29/10-04/10)	Bài 2. Chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin	1	- Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.	Lồng ghép AI: Đánh giá thông tin do AI tạo ra, độ tin cậy, sai lệch.	<b>CHỦ ĐỀ C.</b>
5 (06/10-11/10)	Bài 1. Một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số	1	- Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội. Nêu được ví dụ minh họa.	Lồng ghép AI: Lồng ghép đạo đức AI, bảo mật dữ liệu, quyền riêng tư.	<b>CHỦ ĐỀ D.</b>

6 (13/10-18/10)	Bài 2. Khía cạnh pháp lí, đạo đức, văn hóa của việc trao đổi thông tin qua mạng.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí của việc sở hữu sử dụng và trao đổi thông tin.</li> <li>- Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hóa khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Liên hệ trách nhiệm khi dùng AI, đạo đức số.	<b>CHỦ ĐỀ D.</b>
7 (20/10-25/10)	Bài 1. Phần mềm mô phỏng và ứng dụng	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.</li> <li>- Nhận biết được sự mô phỏng thế giới nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Giới thiệu AI trong mô phỏng (mô hình dự báo, game, VR...).	<b>CHỦ ĐỀ E. E1</b>
8 (27/10-01/11)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 7		
9 (03/11-08/11)	Kiểm tra đánh giá giữa HK1	1	Kiểm tra đánh giá việc lĩnh hội kiến thức của học sinh		
10 (10/11-15/11)	Bài 2. Thực hành sử dụng phần mềm mô phỏng	1	- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng cụ thể.		<b>CHỦ ĐỀ E. E1</b>

11 (17/11-22/11)	Bài 1. Sử dụng bài trình chiếu trong trao đổi thông tin	1	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lí trong bài trình chiếu.	<p>Lồng ghép AI: Dùng AI hỗ trợ thiết kế slide, tạo hình ảnh minh họa.</p> <p>Lồng ghép công cụ AI tạo video, hình ảnh, giọng nói.</p> <p>Phát triển NLS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sử dụng các thiết bị kỹ thuật số. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1.1. Sử dụng thiết bị phần cứng thiết bị số: Theo nhu cầu bản thân, giải quyết các vấn đề được xác định rõ và không quen thuộc, tôi có thể:</li> <li>- 1.2. Sử dụng phần mềm của thiết bị số:</li> </ul> </li> <li>2. Kỹ năng về thông tin và dữ liệu <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2.3. Quản lý dữ liệu, thông tin và nội dung số</li> </ul> </li> <li>3. Giao tiếp và hợp tác <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3.2. Chia sẻ thông qua công nghệ số:</li> <li>- 3.4. Hợp tác thông qua công nghệ số: Theo nhu cầu bản thân, giải quyết các vấn đề được xác định rõ và không quen thuộc, tôi có thể:</li> </ul> </li> <li>4. Tạo nội dung số <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4.1. Phát triển nội dung số</li> </ul> </li> <li>6. Giải quyết vấn đề</li> </ol>	<b>CHỦ ĐỀ E. E2</b>
---------------------	---	---	--	--	---------------------

				<p>- 6.5. Tư duy máy tính Kỹ năng chuyển đổi:</p> <p>(a) Kỹ năng tự học: HS tự xem các video hướng dẫn kỹ năng định dạng văn bản, trình bày thông tin ở dạng bảng.</p> <p>(b) Kỹ năng giao tiếp và hợp tác trong thực hiện sản phẩm: HS thực hiện thảo luận nhóm để động não hình thành ý tưởng trên phần mềm Whiteboard. Thực hiện hợp tác làm sản phẩm trên ứng dụng Google Docs</p> <p>(c) Kỹ năng hợp tác trong đánh giá: Các nhóm thực hiện tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau trên ứng dụng Google Sheets</p> <p>(d) Kỹ năng giao tiếp trong trưng bày sản phẩm trên Padlet chung của lớp: Các nhóm bình chọn, bình luận góp ý cho sản phẩm của nhóm bạn.</p> <p>(e) Kỹ năng thuyết trình và hợp tác: HS tạo sản phẩm video hoặc poster bằng phần mềm Canva để báo cáo kết quả với cả lớp</p> <p>(f) Kỹ năng giải quyết vấn đề</p>	
--	--	--	--	--	--

				và sáng tạo: HS giải quyết vấn đề được đặt ra, sáng tạo trong các hình thức chia sẻ sản phẩm qua các kênh thông tin khác nhau như Padlet, mạng xã hội FaceBook, TikTok,...	
12 (24/11-29/11)	Bài 2. Sử dụng sơ đồ tư duy trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	1	- Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy. - Sử dụng được sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.		<b>CHỦ ĐỀ E. E2</b>
13 (01/12-06/12)	Bài 3. Thực hành trình bày thông tin đa phương tiện trong trao đổi và hợp tác	1	- Thực hiện thành thạo các thao tác đính kèm tệp (văn bản, ảnh, âm thanh, video, trang tính) vào bài trình chiếu và sơ đồ tư duy để trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác.		<b>CHỦ ĐỀ E. E2</b>
14 (08/12-13/12)	Bài 1. Giới thiệu phần mềm làm video	1	- Nêu được một số ứng dụng phổ biến của video. - Nêu được một số cách tạo video, các chức năng cơ bản của phần mềm làm video.		<b>CHỦ ĐỀ E. E4</b>
15 (15/12-20/12)	Bài 2. Thực hành làm quen với phần mềm Video Editor	1	- Nhận biết được các thành phần trong giao diện của phần mềm Video Editor. - Bước đầu thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm Video Editor: tạo dự án, thêm tư liệu vào dự án, xem và xuất video.	Lồng ghép AI: Thực hành AI trong chỉnh sửa hình ảnh, video.	<b>CHỦ ĐỀ E. E4</b>

16 (22/12-27/12)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 1 đến tuần 15		
17 (29/12-03/01)	Kiểm tra đánh giá cuối kì HKI	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		
18 (05/01-10/01)	Bài 3. Biên tập hình ảnh	1	- Hiệu chỉnh được phân hình ảnh của video: thêm, xóa bớt hình ảnh, thay đổi thứ tự, hiệu chỉnh kích thước và thời gian xuất hiện.	Lồng ghép AI: Lồng ghép AI trong sáng tạo nội dung số (deepfake, AI chỉnh ảnh, AI giọng nói).	<b>CHỦ ĐỀ E E4</b>
<b>HỌC KỲ II</b>					
19 (19/01-24/01)	Bài 4. Biên tập âm thanh	1	- Thêm được nhạc nền cho video - Điều chỉnh được âm thanh trong video	Lồng ghép AI: Lồng ghép AI trong sáng tạo nội dung số (deepfake, AI chỉnh ảnh, AI giọng nói).	<b>CHỦ ĐỀ E E4</b>
20 (26/01-31/02)	Bài 5. Biên tập đoạn video trong bảng phân cảnh	1	- Cắt và xóa được một phần video trong bảng phân cảnh. - Điều chỉnh được âm lượng và tốc độ phát video trong bảng phân cảnh.	Lồng ghép AI: Lồng ghép AI trong sáng tạo nội dung số (deepfake, AI chỉnh ảnh, AI giọng nói).	<b>CHỦ ĐỀ E E4</b>
21 (02/02-07/02)	Bài 6. Thực hành biên tập video	1	- Tạo và biên tập được một video đơn giản.	Lồng ghép AI: AI hỗ trợ hiệu ứng, phụ đề tự động, dịch tự động. Ứng dụng AI vào sản phẩm đa phương tiện hoàn chỉnh. Phát triển năng lực số: 1. Sử dụng các thiết bị kỹ thuật số. - 1.1. Sử dụng thiết bị phần cứng thiết bị số: - 1.2. Sử dụng phần mềm của	<b>CHỦ ĐỀ E E4</b>

				<p>thiết bị số:</p> <p>2. Kỹ năng về thông tin và dữ liệu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2.1. Duyệt, tìm kiếm và lọc dữ liệu, thông tin và nội dung số</li> <li>- 2.3. Quản lý dữ liệu, thông tin và nội dung số</li> </ul> <p>3. Giao tiếp và hợp tác</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3.2. Chia sẻ thông qua công nghệ số:</li> <li>- 3.4. Hợp tác thông qua công nghệ số:</li> </ul> <p>4. Tạo nội dung số</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4.1. Phát triển nội dung số</li> </ul> <p>6. Giải quyết vấn đề</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6.5. Tư duy máy tính</li> </ul> <p>Kỹ năng chuyên đổi:</p> <p>(a) Kỹ năng tự học: HS tự tìm kiếm thông tin trên Internet phục vụ cho làm sản phẩm.</p> <p>thực hiện tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau trên ứng dụng Google Sheets</p> <p>(d) Kỹ năng giao tiếp trong trưng bày sản phẩm trên Padlet chung của lớp:</p> <p>Các nhóm bình chọn, bình luận góp ý cho sản phẩm của nhóm bạn.</p>	
--	--	--	--	--	--

				(e) Kỹ năng thuyết trình và hợp tác: HS tạo sản phẩm video trên Video Editor để báo cáo kết quả với cả lớp (f) Kỹ năng giải quyết vấn đề và sáng tạo: HS giải quyết vấn đề được đặt ra, sáng tạo trong các hình thức chia sẻ sản phẩm qua các kênh thông tin khác nhau như Padlet, mạng xã hội FaceBook, TikTok,...	
22 (09/02-13/02)	Bài 7. Thực hành thêm hiệu ứng cho video	1	- Thêm được hiệu ứng cho các hình ảnh/video, bộ lọc màu.		<b>CHỦ ĐỀ E E13</b>
	Nghỉ Tết Nguyên Đán				
23 (23/02-28/02)	Bài 8. Thêm tiêu đề, phụ đề cho video	1	- Thêm tiêu đề, phụ đề cho video		<b>CHỦ ĐỀ E E15</b>
24 02/03-07/03)	Bài 9. Thực hành tổng hợp	1	- Sử dụng phần mềm Video Editor để tạo được video hoàn chỉnh đáp ứng nhu cầu cuộc sống của cá nhân, gia đình, trường học, địa phương.		<b>CHỦ ĐỀ E E16</b>
25 (09/03-14/03)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 19 đến tuần 24		

26 (09/03-14/03)	Kiểm tra đánh giá giữa HKII	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		
27 (23/03-28/03)	Bài 1. Các bước giải bài toán bằng máy tính	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.</li> <li>- Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.</li> <li>- Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Liên hệ thuật toán học máy, AI học từ dữ liệu.	<b>CHỦ ĐỀ F</b>
28 (30/03-04/04)	Bài 2. Thực hành xác định bài toán và tìm thuật toán	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được khái niệm biến, hằng, kiểu dữ liệu và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản.</li> <li>- Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch.</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ F</b>
29 (06/04-11/04)	Bài 3. Thực hành tạo và chạy thử chương trình	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.</li> <li>- Chạy thử được chương trình và có thể sửa lỗi hoặc điều chỉnh để có được chương trình tốt hơn.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Lồng ghép AI lập trình cơ bản (chatbot đơn giản, phân loại dữ liệu).	<b>CHỦ ĐỀ F</b>
30 (13/04-18/04)	Bài 4. Dùng máy tính để giải quyết bài toán	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.</li> <li>- Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Liên hệ AI tối ưu hóa, dự đoán.	<b>CHỦ ĐỀ F</b>

31 (20/04-25/04)	Bài 1. Nhóm nghề phân tích và phát triển phần mềm và các ứng dụng	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nghề Phát triển phần mềm.</li> <li>- Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc định hướng Khoa học máy tính.</li> <li>- Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề Phát triển phần mềm.</li> </ul>	Lồng ghép AI: Lồng ghép xu hướng nghề nghiệp AI: phát triển phần mềm AI, dữ liệu lớn, đa phương tiện thông minh.	<b>CHỦ ĐỀ G</b>
32 (27/04-02/05)	Bài 2. Nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.</li> <li>- Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề Đa phương tiện (thuộc định hướng Tin học ứng dụng) và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin (thuộc định hướng Khoa học máy tính).</li> <li>- Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ G</b>
33 (04/05-09/05)	Ôn tập	1	Ôn tập nội dung kiến thức từ tuần 19 đến tuần 32		
34 (04/05-09/05)	Kiểm tra đánh giá cuối kì HKI	1	Đánh giá kết quả học tập của học sinh		<b>CHỦ ĐỀ G</b>
35 (18)/05-23/05	Bài 3. Thực hành tìm hiểu thông tin về các nhóm nghề	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tìm hiểu được (thông qua Internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ty có sử dụng nhân lực thuộc nhóm nghề Phát triển phần mềm, Đa phương tiện, Vận hành hệ thống thông tin.</li> <li>- Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích</li> </ul>		<b>CHỦ ĐỀ G</b>

			hay không thích,...) về các nhóm nghề kể trên. - Nêu được ví dụ minh họa cho việc cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học.		
--	--	--	---	--	--

## 2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Môn Tin học khối 6, 7, 8, 9

- Bảng số cột kiểm tra đánh giá ở mỗi học kỳ:

Môn	Số cột kiểm tra ở mỗi học kì											
	Khối 6			Khối 7			Khối 8			Khối 9		
	ĐĐG <sub>tx</sub>	ĐĐG <sub>gk</sub>	ĐĐG <sub>ck</sub>	ĐĐG <sub>tx</sub>	ĐĐG <sub>gk</sub>	ĐĐG <sub>ck</sub>	ĐĐG <sub>tx</sub>	ĐĐG <sub>gk</sub>	ĐĐG <sub>ck</sub>	ĐĐG <sub>tx</sub>	ĐĐG <sub>gk</sub>	ĐĐG <sub>ck</sub>
<b>Tin học</b>	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1

- Hình thức kiểm tra đánh giá: đa dạng nhiều hình thức.

+ Kiểm tra thường xuyên: tích hợp linh hoạt các hình thức đánh giá như vấn đáp, viết, thực hành, quan sát, sản phẩm học tập, bài kiểm tra trên giấy hoặc trực tuyến, nhằm phản ánh toàn diện quá trình học tập và kết quả rèn luyện của học sinh. Tăng cường đánh giá thường xuyên trong quá trình học tập thông qua hệ thống câu hỏi, bài tập, hoạt động nhóm, dự án học tập, thuyết trình, hồ sơ học tập,... hoặc làm trắc nghiệm kiểm tra trên lms360, hay trả lời câu hỏi tương tác trong video bài học trên hệ thống lms360 ...

+ Kiểm tra định kỳ: Bài thực hành, bài kiểm tra tổng hợp, sản phẩm sáng tạo, dự án tích hợp, bài trắc nghiệm trên giấy hoặc trực tuyến. Các hoạt động đánh giá cần được thiết kế có mục tiêu rõ ràng, tiêu chí cụ thể, hướng dẫn chấm điểm minh bạch, thông báo trước về yêu cầu và hình thức thực hiện để học sinh chủ động tham gia.

### Tin học 6

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 (03/11 08/11)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Thông tin , vật mang tin, dữ liệu, bit là gì?</li> <li>+ Biết vai trò của máy tính, các thành phần chủ yếu của mạng máy tính, nhận biết được số hóa dữ liệu (số hóa hình ảnh, âm thanh và văn bản)</li> <li>- Thông hiểu:</li> <li>- Các bước trong xử lý thông tin, so sánh được các đơn vị đo dung lượng nhớ, nêu được lợi ích của máy tính, hiểu được dữ liệu số.</li> <li>+ Hiểu được lợi ích do mạng máy tính đem đến cho con người.</li> <li>- Vận dụng:</li> <li>+ Quy đổi gần đúng giá trị đo lường dung lượng lưu trữ.</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 15 (15/12 20/12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Các máy tìm kiếm thông tin, tên gọi các thành phần mạng máy tính cơ bản, lợi ích của mạng Internet</li> <li>- Thông hiểu:</li> <li>+ Các bước trong xử lý thông tin, so sánh được các đơn vị đo dung lượng nhớ, nêu</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>được lợi ích của máy tính, hiểu được dữ liệu số, + Trình bày được sơ lược các khái niệm cơ bản website, địa chỉ website, trình duyệt, nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước</p> <p>+ Trình bày được công dụng của máy tìm kiếm</p> <p>- Vận dụng:</p> <p>+ Nêu từ khóa trong nội dung cần tìm kiếm, quy đổi gần đúng giá trị đo lường dung lượng lưu trữ.</p> <p>+ Phân biệt trường hợp sử dụng mạng có dây, mạng không dây trong tình huống thực tế.</p> <p>- Vận dụng cao: Trình bày được cách tìm kiếm thông tin, lưu hình ảnh, văn bản về máy tính.</p>	
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26 (16/3 - 21/3)	<p>- Nhận biết:</p> <p>+ Nhận biết các biểu tượng định dạng văn bản, trình bày văn bản, tạo bảng tính.</p> <p>- Thông hiểu:</p> <p>+ Hiểu cách căn lề, định dạng, tìm kiếm, thay thế, định dạng và in văn bản và tạo bảng.</p> <p>- Vận dụng: Thực hiện định dạng cho văn</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>bản, trình bày thông tin ở dạng bảng.</p> <p>- Vận dụng cao: Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và cho sinh hoạt hàng ngày.</p>	
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 31 (20/4 - 25/4)	<p>- Nhận biết:</p> <p>+ Biết lợi ích của sơ đồ tư duy, tầm quan trọng của thuật toán, các bước giải bài toán trên máy tính.</p> <p>- Thông hiểu:</p> <p>+ Hiểu cách căn lề, định dạng, tìm kiếm, thay thế, định dạng và in văn bản và tạo bảng.</p> <p>- Vận dụng:</p> <p>+ Trình bày dưới dạng sơ đồ tư duy các khái niệm, ý tưởng, soạn thảo văn bản.</p> <p>- Vận dụng cao: Vẽ được sơ đồ theo yêu cầu của giáo viên áp dụng trong cuộc sống.</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

### Tin học 7

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 (03/11 - 08/11)	<p>- Nhận biết:</p> <p>+ Tên thiết bị, chức năng thiết bị.</p> <p>+ Tên 1 số phần mềm ứng dụng phổ biến và hệ điều hành thông dụng hiện nay.</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Hệ điều hành dành cho máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng.</li> <li>+ Phân biệt đuôi tệp phổ biến của các dạng tập tin.</li> <li>+ Nhận biết một số website mạng xã hội, chức năng cơ bản của mạng xã hội.</li> <li>- Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sao lưu dự phòng, ý nghĩa của đuôi tên tệp.</li> <li>+ Phân biệt, nhận biết các kênh trao đổi thông tin trên mạng Internet.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Tạo thư mục, đổi tên thư mục, xóa thư mục, sao chép, di chuyển thư mục.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng cao: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Phân biệt chức năng hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.</li> <li>+ Hậu quả khi sử dụng mạng xã hội sai trái.</li> </ul> </li> </ul>	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 15 (15/12 - 20/12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Phân biệt đuôi tệp phổ biến của các dạng tập tin.</li> <li>+ Đặc điểm của mạng xã hội.</li> <li>+ Biết được qui tắc giao tiếp trực tiếp và trực</li> </ul> </li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>tuyên.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Nhận biết thiết bị vào, ra. Nhận diện phần mở rộng cơ bản của một số loại tập tin.</li> <li>- Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Chọn loại mạng xã hội phù hợp yêu cầu, ý thức phòng tránh tác hại của mạng Internet.</li> <li>+ Phân biệt trường hợp sử dụng tìm kiếm tuần tự, tìm kiếm nhị phân.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Mô phỏng được thuật toán tìm kiếm tuần tự, tìm kiếm nhị phân.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng cao: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Ứng xử hợp lí khi gặp trên mạng hoặc các kênh truyền thông tin số có nội dung xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi.</li> </ul> </li> </ul>	
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26 (16/3 - 21/3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Các thao tác cơ bản với chương trình Excel.</li> <li>+ Ký hiệu tiền tệ 1 số nước.</li> </ul> </li> <li>- Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Tính được kết quả một số phép toán bằng hàm sum, max, min, average.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng:</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Thực hiện lập bảng tính phục vụ cho hoạt động thường ngày của học sinh.</li> <li>+ Thực hiện được 1 số thao tác đơn giản trong bảng tính: điều chỉnh độ rộng, chèn, xóa hàng (cột).</li> <li>- Vận dụng cao:</li> <li>+ Vận dụng các hàm cơ bản sum, min, max, average tính toán theo yêu cầu.</li> </ul>	
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 31 (20/4 - 25/4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Các thao tác cơ bản khi sử dụng Excel</li> <li>- Thông hiểu:</li> <li>+ Khác biệt sử dụng địa chỉ trong công thức và dữ liệu số trong công thức. Hiểu được sử dụng công thức vào bảng tính là điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.</li> <li>+ Sao chép công thức, sao chép nội dung.</li> <li>+ Định dạng dữ liệu trong ô tính.</li> <li>- Vận dụng:</li> <li>+ Định dạng dữ liệu ngày tháng, tiền tệ.</li> <li>+ Trình bày trang tính hợp lí.</li> <li>- Vận dụng cao:</li> <li>+ Sử dụng phép tính để tính toán bằng công thức, địa chỉ trong công thức trong trang</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			tính.	
--	--	--	-------	--

**Tin học 8**

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 (03/11 - 08/11)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Nhận biết các biểu tượng sử dụng để lọc dữ liệu.</li> <li>+ Nhận biết được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.</li> <li>+ Biết được đặc điểm của thông tin số: đa dạng, thu thập ngày càng nhanh và nhiều, lưu trữ được với dung lượng khổng lồ, có tính bản quyền...</li> <li>- Thông hiểu:</li> <li>+ Bảo đảm các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật.</li> <li>+ Hiểu được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.</li> <li>- Vận dụng:</li> <li>+ Thực hiện lọc dữ liệu trong chương trình bảng tính.</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được</li> <li>- Vận dụng cao:</li> <li>+ Thực hiện lọc dữ liệu nâng cao.</li> </ul>	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 15 (15/12 - 20/12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Nhận biết các biểu tượng để sắp xếp, tạo biểu đồ.</li> <li>+ Nhận biết các loại địa chỉ trong Excel</li> <li>- Thông hiểu</li> <li>+ Nhận biết thay đổi các loại địa chỉ trong công thức khi sao chép trong excel.</li> <li>- Vận dụng:</li> <li>+ Thực hiện được các thao tác với hình ảnh trong văn bản: chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh.</li> <li>+ Thực hiện được tạo biểu đồ, sắp xếp, lọc dữ liệu theo yêu cầu.</li> <li>- Vận dụng cao:</li> <li>+ Sử dụng phần mềm bảng tính để giải bài toán thực tế.</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26 (16/3 - 21/3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết:</li> <li>+ Nhận biết cấu trúc tuần tự.</li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Nhận biết được các biểu tượng để định dạng trong bài trình chiếu, chèn video (hình ảnh...)</li> <li>- Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Tính toán được giá trị của biến trong các phép tính đơn giản.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sử dụng được bản mẫu, các công cụ để định dạng bài trình chiếu.</li> <li>+ Chèn được các video, hình ảnh, audio vào bài trình chiếu.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng cao: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Tạo được sản phẩm phục vụ học tập, trao đổi thông tin.</li> </ul> </li> </ul>	
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 31 (20/4 - 25/4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Nhận biết cấu trúc rẽ nhánh, tuần tự, cấu trúc lặp</li> </ul> </li> <li>- Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Biết được cách hoạt động của cấu trúc lệnh đã học để tính toán giá trị của biến hoặc kết quả sau thực hiện đoạn lệnh.</li> </ul> </li> <li>- Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Kết hợp kí hiệu phép toán và cấu trúc rẽ</li> </ul> </li> </ul>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>nhánh giải bài toán.</p> <p>+ Vận dụng kiến thức về cấu trúc tuần tự, cấu trúc rẽ nhánh, cấu trúc lặp, biến để giải quyết bài toán đơn giản.</p> <p>- Vận dụng cao:</p> <p>+ Chạy, kiểm tra và sửa được lỗi chương trình.</p>	
--	--	--	--	--

### Tin học 9

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 9	<p><b>- Nhận biết:</b></p> <p>Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin ở khắp nơi trong đời sống và nêu được ví dụ minh họa.</p> <p>Nêu được khả năng của máy tính và một số ứng dụng thực tế trong khoa học kỹ thuật và đời sống.</p> <p>Nêu được một số nội dung cơ bản liên quan đến luật Công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí về sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.</p> <p>Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá trong môi trường số.</p> <p>Nêu được ví dụ về phần mềm mô phỏng.</p> <p>Nhận biết được sự mô phỏng thế giới nhờ máy tính.</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p><b>- Thông hiểu:</b></p> <p>Giải thích được tác động của công nghệ thông tin đối với giáo dục và xã hội qua ví dụ cụ thể.</p> <p>Giải thích được các tiêu chí chất lượng thông tin (tính chính xác, tính mới, tính đầy đủ, tính sử dụng được) và nêu ví dụ minh họa.</p> <p>Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi.</p> <p>Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, kèm ví dụ minh họa.</p> <p>Hiểu được ý nghĩa của phần mềm mô phỏng trong việc hỗ trợ con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.</p> <p><b>- Vận dụng:</b></p> <p>Phân tích được một tình huống thực tế để chỉ ra vai trò của thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin.</p> <p>Vận dụng được các tiêu chí chất lượng thông tin để đánh giá thông tin trên Internet.</p> <p>Nhận diện và phân tích được một số hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật trong môi trường số qua tình huống cụ thể.</p> <p>Minh họa bằng ví dụ cụ thể việc sử dụng phần mềm mô phỏng trong học tập hoặc nghiên cứu.</p> <p><b>- Vận dụng cao:</b></p> <p>Đề xuất được biện pháp khai thác công nghệ thông tin</p>	
--	--	--	--	--

			<p>hiệu quả và an toàn trong học tập, đời sống.</p> <p>Xây dựng được tình huống minh họa tác động tích cực và tiêu cực của công nghệ thông tin lên xã hội.</p> <p>Vận dụng phần mềm mô phỏng để tạo ra sản phẩm hoặc giải quyết một vấn đề cụ thể trong học tập.</p>	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 17	<p><b>- Nhận biết:</b></p> <p>Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng cụ thể.</p> <p>Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy.</p> <p>Nêu được một số ứng dụng phổ biến của video.</p> <p>Nêu được một số cách tạo video và các chức năng cơ bản của phần mềm làm video.</p> <p>Nhận biết được các thành phần trong giao diện của phần mềm Video Editor.</p> <p><b>- Thông hiểu:</b></p> <p>Hiểu được ý nghĩa của việc sử dụng hình ảnh, biểu đồ, video hợp lý trong bài trình chiếu.</p> <p>Hiểu được vai trò của sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.</p> <p>Hiểu được quy trình cơ bản tạo một video từ phần mềm chỉnh sửa.</p> <p><b>- Vận dụng:</b></p> <p>Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video hợp lý trong bài</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>trình chiếu.</p> <p>Sử dụng được sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.</p> <p>Thực hiện được một số thao tác cơ bản trong phần mềm Video Editor: tạo dự án, thêm tư liệu, xem và xuất video.</p> <p><b>- Vận dụng cao:</b></p> <p>Thực hiện thành thạo các thao tác đính kèm tệp (văn bản, ảnh, âm thanh, video, trang tính) vào bài trình chiếu và sơ đồ tư duy để trình bày thông tin trong trao đổi, hợp tác.</p> <p>Thiết kế và chỉnh sửa được một video có bố cục, nội dung rõ ràng phục vụ cho học tập hoặc chia sẻ thông tin.</p>	
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26	<p><b>- Nhận biết:</b></p> <p>Nêu được các thao tác cơ bản khi biên tập video (thêm, xoá, sắp xếp hình ảnh, thêm nhạc nền, chèn tiêu đề, phụ đề...).</p> <p><b>- Thông hiểu:</b></p> <p>Hiểu được vai trò của hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng trong việc làm tăng chất lượng video.</p> <p>Giải thích được ý nghĩa của việc điều chỉnh thời gian, âm lượng, tốc độ phát trong video.</p> <p><b>- Vận dụng:</b></p> <p>Hiệu chỉnh được phần hình ảnh của video: thêm, xoá bớt hình ảnh, thay đổi thứ tự, chỉnh kích thước và thời gian xuất hiện.</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

			<p>Thêm được nhạc nền cho video và điều chỉnh được âm thanh.</p> <p>Cắt và xoá được một phần video trong bảng phân cảnh.</p> <p>Điều chỉnh được âm lượng và tốc độ phát video trong bảng phân cảnh.</p> <p>Thêm tiêu đề, phụ đề cho video.</p> <p>Thêm được hiệu ứng cho hình ảnh/video, bộ lọc màu.</p> <p>Tạo và biên tập được một video đơn giản.</p> <p><b>- Vận dụng cao:</b></p> <p>Sử dụng phần mềm Video Editor để tạo được video hoàn chỉnh, có bố cục, hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng, tiêu đề, phụ đề phù hợp, phục vụ nhu cầu thực tế của cá nhân, gia đình, trường học hoặc địa phương.</p>	
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 34	<p><b>- Nhận biết:</b></p> <p>Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.</p> <p>Nêu được khái niệm biến, hằng, kiểu dữ liệu.</p> <p>Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch.</p> <p>Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.</p> <p>Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc định hướng Khoa học máy tính.</p> <p>Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.</p>	100% trắc nghiệm trên giấy hoặc trên máy tính.

		<p><b>- Thông hiểu:</b></p> <p>Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.</p> <p>Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.</p> <p>Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề Phát triển phần mềm.</p> <p>Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.</p> <p><b>- Vận dụng:</b></p> <p>Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.</p> <p>Sử dụng được biến, hằng, kiểu dữ liệu trong các chương trình đơn giản.</p> <p>Chạy thử được chương trình và có thể sửa lỗi hoặc điều chỉnh để có được chương trình tốt hơn.</p> <p><b>- Vận dụng cao:</b></p> <p>Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nghề Phát triển phần mềm.</p> <p>Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.</p>	
--	--	---	--

### III. Nội dung khác (nếu có)

#### 1. Sinh hoạt chuyên môn

- Sinh hoạt chuyên môn để cụ thể hoá tiêu chí 4 mức độ (nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao) của câu hỏi kiểm tra, đánh giá; hướng dẫn giáo viên sử dụng công cụ biên soạn câu hỏi trên mạng để xây dựng và sử dụng có hiệu quả ngân hàng câu hỏi trực tuyến trong quá trình dạy học.

- Thực hiện sinh hoạt chuyên môn 2 lần / tháng, cụ thể: lần 1 (tuần 1) đánh giá hoạt động chuyên môn trong tháng và triển khai những nội dung trọng tâm trong tháng tiếp theo; Lần 2 (tuần 3) dự giờ, thao giảng, chuyên đề, góp ý tay nghề chuyên môn.

- Đẩy mạnh việc sinh hoạt chuyên môn theo hướng nghiên cứu bài học, trong đó tập trung đánh giá hoạt động học tập của học sinh là chủ yếu.

## **2. Bồi dưỡng học sinh giỏi và các hội thi**

- Bồi dưỡng học sinh giỏi lớp 9 môn Tin học, Bồi dưỡng khéo tay kỹ thuật học sinh lớp 8.

- Tổ chức Câu lạc bộ robot. Câu lạc bộ AI.

- Tin học trẻ.

- Các hội thi khác (nếu có).

- Giáo viên bộ môn căn cứ kết quả đánh giá cuối năm 2024-2025 và sở thích học sinh, định hướng chọn đội tuyển bồi dưỡng học sinh giỏi dự thi cấp Thành Phố. Thời lượng giảng dạy 2 tiết/ tuần. Bắt đầu từ tháng 9/2025.

Thực hiện theo thông tư 29/2024/TT-BGDĐT ngày 30/12/2024 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Quy định về dạy thêm, học thêm.

## **3. Phụ đạo học sinh chưa đạt**

- Trong quá trình giảng dạy, giáo viên theo dõi bám sát những chưa đạt để kịp thời nhắc nhở, động viên giúp các em theo kịp nội dung bài học; giao nhiệm vụ theo từng đối tượng phù hợp với trình độ năng lực cá nhân, tạo điều kiện để các em phát biểu trao đổi ý kiến của bản thân.

- Giáo viên dạy lưu ý các lớp có học sinh hòa nhập, có hướng giảng dạy phù hợp với các em học sinh tiếp thu chậm.

Thực hiện theo thông tư 29/2024/TT-BGDĐT ngày 30/12/2024 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Quy định về dạy thêm, học thêm.

#### **4. Hoạt động trải nghiệm, giáo dục Stem, tiết học ngoài không gian lớp học, tiết học ngoài nhà trường, dạy học dự án**

- Tổ chức các hoạt động giáo dục STEM

Khối 6: Chủ đề E. Ứng dụng Tin học từ tuần 20 (26/01-31/01) đến tuần 24 (02/03-07/03)

Khối 7: Chủ đề E. Ứng dụng Tin học từ tuần 33 04/5 - 09/5 đến tuần 36 (25/05-30/05)

Khối 8. Chủ đề E. Bài 2. Thực hành xử lí đồ họa trong văn bản 18 (05/01-10/01)

Khối 9. Chủ đề E3. Ứng dụng Tin học Bài 5. Thực hành tổng hợp tuần 12 (24/11-29/11)

- Dạy học theo dự án

Sử dụng phần mềm Scratch thiết lập trò chơi dành cho học sinh lớp 8.

- Tích hợp năng lực số

- Tích hợp giảng dạy AI

- Tham gia xây dựng kho học liệu số

- Tham gia đầy đủ các đợt tập huấn, tổ chức bồi dưỡng giáo viên nhằm nâng cao năng lực cho giáo viên về việc biên soạn và xây dựng ngân hàng câu hỏi trực tuyến; ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học và kiểm tra đánh giá theo định hướng phát triển năng lực học sinh.

#### **5. Dạy tin học theo chuẩn quốc tế**

- Giáo viên tham gia đầy đủ các lớp tập huấn cho giáo viên tin học về các Chương trình Quốc tế (IC3 GS6 level 1, level 2, level 3,...) nhằm nâng cao năng lực, kỹ năng và trình độ chuyên môn cho giáo viên.


- Định hướng, khuyến khích học sinh học và thi đạt các chứng chỉ Tin học quốc tế.

- Các Chương trình Tin học theo chuẩn quốc tế: Các chương trình Tin học quốc tế theo chuẩn của Certiport: Tổ chức dạy học chương trình Tin học quốc tế IC3. IC3 GS6 level 1 (lớp 6), IC3 GS6 level 2 (lớp 7), IC3 GS6 level 3 (lớp 8) và sử dụng phần mềm ôn luyện Gmetrix; nhằm giúp học sinh đạt chứng chỉ IC3.

- Thực hiện các Chương trình Tin học theo chuẩn quốc tế trong nhà trường, tạo điều kiện cho học sinh tham gia thi và đạt các Chứng chỉ Tin học quốc tế.

- Thực hiện Chương trình Tin học theo chuẩn quốc tế theo hình thức “học tập kết hợp”: Kết hợp học trực tiếp trên lớp và hình thức học trực tuyến mọi lúc mọi nơi.
- Tuyên truyền vận động phụ huynh cùng tham gia, tạo điều kiện cho học sinh tham gia các kỳ thi chứng chỉ Tin học quốc tế.
- Tham mưu, đề xuất khen thưởng, biểu dương các em học sinh có thành tích cao khi tham dự các cuộc thi Tin học quốc gia, khu vực và quốc tế.

**TỔ TRƯỞNG**

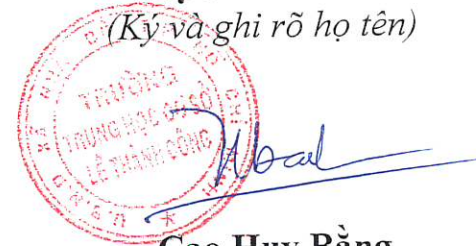


**Nguyễn Thị Hà Vân**

...., ngày tháng năm 2025

**HIỆU TRƯỞNG**

(Ký và ghi rõ họ tên)



**Cao Huy Bằng**



