

Phụ lục I

KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC – PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ - PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG CHUYỂN ĐỔI MÔN HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Kèm theo Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18 tháng 12 năm 2020 của Bộ GDĐT)

(Kèm theo Công văn số 3456/BGDĐT-GDTrH ngày 27 tháng 6 năm 2025 của Bộ GDĐT)

TRƯỜNG: THCS NGUYỄN HỮU THỌ
TỔ: CÔNG NGHỆ - TIN HỌC

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: 8
(Năm học 2025 - 2026)

I. Đặc điểm tình hình

1. Tổng số lớp: 54 ; Tổng số học sinh khoảng: 2490 ; Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): 00

	KHỐI 6	KHỐI 7	KHỐI 8	KHỐI 9	TỔNG CỘNG
SỐ LỚP/ KHỐI	11	11	18	14	54
SỐ HS/ KHỐI	441	501	889	659	2490

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 02; Trình độ đào tạo: Cao đẳng: 0; Đại học: 02 ; Trên đại học: 00
Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên [1]: Tốt: 02 ; Khá: 00 ; Đạt: 00.; Chưa đạt: 00

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 vi tính có kết nối internet	83 máy	Bài lý thuyết, thực hành	Ở 2 phòng thực hành VT
2	Máy chiếu, Tivi		Bài lý thuyết, ôn tập	Ở các lớp học
3	Sách giáo khoa Tin học 8 CD	1	Bài lý thuyết, thực hành	
4	Sách giáo viên 8 CD	1	Bài lý thuyết, 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 máy vi tính	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng vi tính 1	35	Dùng để giảng dạy và dành cho HS 4 khối học tập	Máy cũ
2	Phòng vi tính 2	48	Dùng để giảng dạy và dành cho HS 4 khối học tập	
...				

II. Kế hoạch dạy học¹

1. Phân phối chương trình

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Yêu cầu cần đạt (4)	Phát triển Năng Lực Số (5)	Phát triển Kỹ Năng Chuyển Đổi (6)	Dạy học trực tuyến (7)
HỌC KỲ 1							
CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG							
SƠ LƯỢC VỀ LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN MÁY TÍNH							
1	Bài 1. Vài nét lịch sử phát triển máy tính	1	Tuần 1 Tiết 1 (LT)	- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.	Yêu cầu: Học sinh tìm kiếm thông tin sâu hơn về một thế hệ máy tính cụ thể hoặc một nhà phát minh (ví dụ: John von Neumann). Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet	Tư duy phản biện: Học sinh không chỉ liệt kê các thế hệ máy tính mà còn phải phân tích và đánh giá tác động của từng giai đoạn phát triển đối với xã hội. Ví dụ, các em có thể thảo luận câu hỏi: "Việc phát minh ra vi mạch tích hợp (IC) đã thay đổi cuộc sống của chúng ta như thế nào?".	Bài giảng PowerPoint
2	Bài 2. Vài nét lịch sử phát triển máy tính (tt)	1	Tuần 2 Tiết 2 (LT)	- 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.	Miền 1: Thông tin & Dữ liệu Sử dụng các máy tìm kiếm và bách khoa toàn thư trực tuyến để thu thập thông tin, hình ảnh. Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Dùng PowerPoint hoặc Canva để tạo một bài trình bày ngắn hoặc một infographic (đồ họa thông tin) về dòng thời gian phát triển của máy tính.	Giải quyết vấn đề: "Vấn đề" ở đây là làm thế nào để trình bày một chủ đề lịch sử khô khan trở nên hấp dẫn và dễ hiểu. Học sinh phải lựa chọn thông tin cốt lõi và phương tiện trình bày hiệu quả nhất.	Bài giảng PowerPoint

¹ Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn

<p style="text-align: center;">CHỦ ĐỀ C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN ĐẶC ĐIỂM CỦA THÔNG TIN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ THÔNG TIN VỚI GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ</p>							
3	Bài 1. Dữ liệu số trong thời đại thông tin	1	Tuần 3 Tiết 3 (LT)	<p>- Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lý hiệu quả.</p> <p>- Nêu được ví dụ minh họa sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số.</p>	<p>Miền 1: Thông tin & Dữ liệu Yêu cầu: Học sinh chủ động tìm kiếm, chọn lọc và đánh giá thông tin trên mạng. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet Sử dụng các máy tìm kiếm như Google, Bing và các trang web đáng tin cậy. Lưu trữ thông tin tìm được bằng Google Drive hoặc thư mục trên máy tính.</p> <p>Miền 2: Giao tiếp & Hợp tác Yêu cầu: Các thành viên trong nhóm trao đổi, phân công công việc và cùng nhau xây dựng nội dung báo cáo. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet Dùng các ứng dụng nhắn tin như Zalo, Messenger để giao tiếp. Hợp tác soạn thảo chung trên Google Docs/Slides để mỗi thành viên có thể đóng góp ý kiến và nội dung trực tiếp.</p> <p>Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Yêu cầu: Tổng hợp thông tin đã tìm kiếm và xử lý thành một sản phẩm số hoàn chỉnh để báo cáo. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p>	<p>Tư duy và Học tập: Giải quyết vấn đề: Là một chu trình từ việc xác định yêu cầu đến tìm kiếm giải pháp và trình bày kết quả. Tư duy phản biện: Học sinh phải tự đánh giá độ tin cậy của thông tin tìm được trên Internet, phân biệt đâu là nguồn tin chính xác, đâu là ý kiến cá nhân. Giao tiếp và Hợp tác: Yêu cầu làm việc theo nhóm giúp học sinh rèn luyện kỹ năng phân công, phối hợp, lắng nghe và cùng chịu trách nhiệm về sản phẩm chung. Giao tiếp & Thuyết trình: Trình bày kết quả trước lớp giúp các em rèn luyện khả năng diễn đạt ý tưởng một cách rõ ràng, logic và tự tin.</p>	Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
4	Bài 2. Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội	1	Tuần 4 Tiết 4 (LT)	<p>- Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được ví dụ minh họa.</p> <p>- Nêu được ví dụ cho việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.</p>	<p>Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Yêu cầu: Tổng hợp thông tin đã tìm kiếm và xử lý thành một sản phẩm số hoàn chỉnh để báo cáo. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p>		Bài giảng PowerPoint
5	Bài 3. Bài tập nhóm thông tin với giải quyết vấn đề		Tuần 5 Tiết 5 (LT+T H)	<p>- Biết chủ động thực hiện được tìm kiếm thông tin để hoàn thành một nhiệm vụ. Đánh giá được lợi ích của thông tin trong giải quyết vấn đề và nêu được ví dụ minh họa.</p>			Bài giảng PowerPoint

					Sử dụng phần mềm trình chiếu như PowerPoint, Google Slides hoặc Canva để tạo bài trình bày có nội dung, hình ảnh minh họa sinh động.		
CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC							
E1. XỬ LÝ VÀ TRỰC QUAN HÓA DỮ LIỆU BẰNG BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ							
6	Bài 1. Lọc dữ liệu	1	Tuần 6 Tiết 6 (LT+TH)	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Miền 1: Thông tin & Dữ liệu Yêu cầu: Học sinh thực hành tổ chức, quản lý và xử lý dữ liệu trong một môi trường có cấu trúc để trích xuất thông tin hữu ích.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p>	<p>Tư duy và Học tập: Các mẫu, theme trong bài trình chiếu khuyến khích học sinh thể hiện ý tưởng và tính thẩm mỹ cá nhân để tạo ra sản phẩm độc đáo.</p>	Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
7	Bài 2. Sắp xếp dữ liệu		Tuần 7 Tiết 7 (LT+TH)	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được cách thực hiện sắp xếp dữ liệu trong một bảng dữ liệu. - Trình bày được cách sử dụng hộp thoại sắp xếp để sắp xếp trên nhiều cột của bảng. - Thực hiện được thao tác sắp xếp dữ liệu. Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng sắp xếp dữ liệu của phần mềm bảng tính. 	<p>Miền 4: An toàn kỹ thuật số Yêu cầu: Khi tạo ra các sản phẩm số, học sinh cần nhận thức và thực hành việc tôn trọng bản quyền.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p>	<p>Giải quyết vấn đề: Học sinh phải lựa chọn công cụ và phương pháp phù hợp để giải quyết các yêu cầu cụ thể, ví dụ như chọn loại biểu đồ nào để minh họa dữ liệu tốt nhất</p> <p>Giao tiếp và Hợp tác: Việc tạo một bài trình chiếu đòi hỏi học sinh phải sắp xếp thông tin, dễ hiểu để truyền tải thông điệp đến người xem.</p>	Bài giảng PowerPoint
8	Kiểm tra giữa HK 1		Tuần 8 Tiết 8 (LT hoặc TH)	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra lại kiến thức đã học từ tiết 1 đến tiết 7. - Hình thành và phát triển các loại tư duy cho học sinh: tư duy logic, tư duy sáng tạo, tư duy hệ thống, tư duy tự học . . . - Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học. 	<p>Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng các bộ lọc tìm kiếm của Google Images để tìm hình ảnh được phép tái sử dụng, hoặc truy cập các kho ảnh miễn phí bản quyền như Unsplash, Pexels khi làm bài trình chiếu về di sản văn hóa hay các dự án thiết kế ảnh.</p> <p>Miền 3: Sáng tạo Nội dung số</p>	<p>Cá nhân và Quản lý bản thân: Khi thực hiện các dự án như "Tạo văn bản về kế hoạch đi dã ngoại" hay "Lập sổ chi tiêu", học sinh học cách lên kế hoạch, quản lý thời gian và tổ chức công việc để hoàn thành mục tiêu.</p>	Câu hỏi ôn tập

9	Bài 3. Biểu đồ trong phần mềm bảng tính	1	Tuần 9 Tiết 9 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được ý nghĩa của việc biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ. - Nêu được một số dạng biểu đồ thông dụng. - Nêu được các thành phần chủ yếu trong biểu đồ. 	<p>Yêu cầu: Học sinh phát triển, tích hợp và chỉnh sửa nội dung số ở nhiều định dạng khác nhau như văn bản, bảng tính, trình chiếu hình ảnh.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p>	Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning	
10	Bài 4: Thực hành tạo biểu đồ	1	Tuần 10 Tiết 10 (TH)	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ. Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ. - Tạo được một biểu đồ và thay đổi được hình dạng của biểu đồ từ bảng dữ liệu đã có. - Thêm bớt và thay đổi được định dạng các thành phần của một biểu đồ. 		<p>Excel: Tạo bảng tính và biểu đồ để trực quan hóa dữ liệu.</p> <p>PowerPoint: Thiết kế bài trình chiếu bằng cách sử dụng các bản mẫu có sẵn, chèn đa phương tiện và tạo siêu liên kết.</p>	Bài giảng PowerPoint
11	Bài 5 Các kiểu địa chỉ trong Excel	1	Tuần 11 Tiết 11 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức. - Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối, địa chỉ hỗn hợp và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính. - Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ. - Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang chiếu sang trang tính. - Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. 			Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning

12	Bài 6. Thực hành tổng hợp của chủ đề E1	1	Tuần 12 Tiết 12 (TH)	- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ - Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang chiếu sang trang tính. - Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải - quyết bài toán thực tế			Bài giảng PowerPoint
13	Ôn tập HK1	1	Tuần 13 Tiết 13 (LT)	- Ôn tập lại kiến thức của các em đã học ở học kì 1.			Câu hỏi ôn tập
14	Kiểm tra cuối HK I	1	Tuần 14 Tiết 14(LT hoặc TH)	- Kiểm tra lại kiến thức đã học ở học kì 1. - Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra .			
15	KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 TẬP TRUNG CÁC MÔN						
CHỦ ĐỀ D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KỸ THUẬT SỐ							
16	Bài học. Sử dụng công nghệ kỹ thuật số có đạo đức và văn hóa	1	Tuần 16 Tiết 16 (LT)	- 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 kỹ thuật số. <i>Ví dụ:</i> 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.	Miền 4: An toàn kĩ thuật số Yêu cầu: Học sinh thực hành bảo vệ dữ liệu cá nhân và quyền riêng tư của bản thân và người khác. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet Khi sử dụng Điện thoại thông minh , học sinh hiểu không được lén lút quay phim, chụp ảnh hay ghi âm người khác khi chưa có sự đồng ý. Khi sử dụng các tài khoản trực tuyến (email, mạng xã hội), học sinh có ý thức bảo vệ mật khẩu	Kỹ năng Xã hội và Công dân: Chủ đề này trực tiếp xây dựng nền tảng cho một công dân số có trách nhiệm , giúp học sinh hiểu rằng dù trong thế giới ảo cũng phải tuân thủ pháp luật và các chuẩn mực đạo đức, văn hoá của xã hội. Kỹ năng Cá nhân và Quản lý bản thân: Học sinh rèn luyện tính kỷ luật và trách nhiệm thông qua việc tự điều chỉnh hành vi của mình. Các em học cách ứng xử trung thực, lịch sự,	Bài giảng PowerPoint

				<p>của mình và không tìm cách lấy mật khẩu của người khác.</p> <p>Miền 2: Giao tiếp & Hợp tác Yêu cầu: Học sinh thực hành quy tắc ứng xử có văn hoá, thể hiện trách nhiệm công dân số khi tương tác trên mạng.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p> <p>Khi sử dụng Mạng xã hội, học sinh không đăng tải các cuộc tranh cãi, không cắt ghép hình ảnh bạn bè để trêu đùa, gây cười. Khi sử dụng các sản phẩm số của người khác (văn bản, hình ảnh) trong bài viết của mình, học sinh thực hành việc trích dẫn nguồn hoặc xin phép tác giả, thể hiện sự tôn trọng bản quyền.</p>	<p>tôn trọng danh dự của bản thân và người khác khi tham gia vào môi trường số.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC
E2. SOẠN THẢO VĂN BẢN VÀ PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU NÂNG CAO

17	Bài 1+2. Xử lý đồ họa trong văn bản Thực hành xử lý đồ họa trong văn bản	1	Tuần 17 Tiết 17 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được cách tạo vùng vẽ và thực hiện được các thao tác vẽ hình cơ bản, hiệu chỉnh và xoá bỏ được hình vẽ. - Thực hiện được các thao tác chèn thêm, co giãn (<i>hiệu chỉnh vị trí, kích thước</i>), xoá hình ảnh trong văn bản. - Biết một số thao tác cơ bản chỉnh sửa ảnh kỹ thuật số. - Thực hiện được chọn vùng ảnh, thay đổi độ sáng, màu sắc, độ rực màu, độ sáng của đối tượng. 	<p>Miền 1: Thông tin & Dữ liệu Yêu cầu: Học sinh thực hành tổ chức, quản lý và xử lý dữ liệu trong một môi trường có cấu trúc để trích xuất thông tin hữu ích.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p> <p>Sử dụng phần mềm bảng tính (Excel) để lọc, sắp xếp dữ liệu và tạo biểu đồ trực quan hóa số liệu.</p> <p>Miền 4: An toàn kỹ thuật số Yêu cầu: Khi tạo ra các sản phẩm số, học sinh cần nhận thức</p>	<p>Tư duy và Học tập: Các mẫu, theme trong bài trình chiếu khuyến khích học sinh thể hiện ý tưởng và tính thẩm mỹ cá nhân để tạo ra sản phẩm độc đáo.</p> <p>Giải quyết vấn đề: Học sinh phải lựa chọn công cụ và phương pháp phù hợp để giải quyết các yêu cầu cụ thể, ví dụ như chọn loại biểu đồ nào để minh họa dữ liệu tốt nhất</p> <p>Giao tiếp và Hợp tác: Việc tạo một bài trình chiếu đòi hỏi học</p>	Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
----	--	---	--------------------------	---	--	---	---

				- Sử dụng được các hình cơ bản và tạo được khung ảnh trong phần mềm soạn thảo văn bản.	và thực hành việc tôn trọng bản quyền. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet	sinh phải sắp xếp thông tin, dễ hiểu để truyền tải thông điệp đến người xem. Cá nhân và Quản lý bản thân:	
18	Bài 3+4. Danh sách liệt kê và tiêu đề trang, Thực hành tạo danh sách liệt kê và tiêu đề trang	1	Tuần 18 Tiết 18 (LT+T H)	- Trình bày và thực hiện được cách tạo danh sách dạng liệt kê. - Nêu và thực hiện được các thao tác tạo tiêu đề đầu trang, tiêu đề chân trang và đánh số trang. - Sử dụng được các bản mẫu (template). - Trình bày được thông tin dạng liệt kê có thứ tự hoặc không có thứ tự. - Tạo được danh sách dạng liệt kê, đánh số trang, thêm tiêu đề đầu trang và chân trang.	Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng các bộ lọc tìm kiếm của Google Images để tìm hình ảnh được phép tái sử dụng, hoặc truy cập các kho ảnh miễn phí bản quyền như Unsplash, Pexels khi làm bài trình chiếu về di sản văn hóa hay các dự án thiết kế ảnh. Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Yêu cầu: Học sinh phát triển, tích hợp và chỉnh sửa nội dung số ở nhiều định dạng khác nhau như văn bản, bảng tính, trình chiếu hình ảnh. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet	Khi thực hiện các dự án như "Tạo văn bản về kế hoạch đi dã ngoại" hay "Lập số chỉ tiêu", học sinh học cách lên kế hoạch, quản lý thời gian và tổ chức công việc để hoàn thành mục tiêu.	Bài giảng PowerPoint
HỌC KỲ 2							
19	Bài 5 . Bài thực hành tổng hợp	1	Tuần 19 Tiết 19 (TH)	- Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.	Excel: Tạo bảng tính và biểu đồ để trực quan hóa dữ liệu. PowerPoint: Thiết kế bài trình chiếu bằng cách sử dụng các bản mẫu có sẵn, chèn đa phương tiện và tạo siêu liên kết.		Bài giảng PowerPoint
20	Bài 6. Sử dụng các bản mẫu trong tạo bài trình chiếu		Tuần 20 Tiết 20 (LT+T H)	- Biết được cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới. - Biết được cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.			Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
21	Bài 7. Thực hành sử		Tuần 21 Tiết 21 (TH)	- Sử dụng được một bản mẫu tùy ý để tạo bài trình chiếu.			Bài giảng PowerPoint

	dụng bản mẫu			- Hiệu chỉnh được màu sắc, phong chữ, hình nền cho bản mẫu trình chiếu.			
22	Bài 8. Kết nối đa phương tiện và hoàn thiện trang chiếu		Tuần 22 Tiết 22 (TH)	- Biết được cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc 1 trang khác trong bài. - Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.			Bài giảng PowerPoint
23	Bài 9. Thực hành tổng hợp của E2	1	Tuần 23 Tiết 23 (TH)	- Sử dụng và biết cách hiệu chỉnh bản mẫu trong phần mềm trình chiếu. - Tạo được bản trình chiếu có sử dụng chữ, hình ảnh, siêu liên kết và có tính thẩm mỹ. - Tạo được sản phẩm là bài trình chiếu phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.			Bài giảng PowerPoint
CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH TRỰC QUAN							
24	Bài 1. Thể hiện cấu trúc tuần tự trong chương trình		Tuần 24 Tiết 24 (LT+T H)	- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. - Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. - Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình. Viết được	Miền 5: Giải quyết vấn đề Yêu cầu: Học sinh phân tích các yêu cầu của một kịch bản hay bài toán (ví dụ: giải phương trình bậc nhất, điều khiển robot trong mê cung), từ đó xác định nhu cầu và lựa chọn giải pháp công nghệ. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet	Tư duy và Học tập: Giải quyết vấn đề & Tư duy hệ thống: Đây là kỹ năng cốt lõi của chủ đề. Học sinh học cách chia một vấn đề lớn thành các bước nhỏ hơn (mô tả thuật toán) rồi dùng các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp để xây dựng thành một hệ thống logic hoàn chỉnh. Tư duy phản biện: Bài 6: Thực hành tìm và sửa lỗi là	Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning

				các chương trình đơn giản trên máy tính.	<p>Sử dụng sáng tạo các khối lệnh trong Scratch để xây dựng một chương trình hoàn chỉnh, giải quyết vấn đề đã đặt ra. Quá trình này bao gồm việc thử nghiệm, tìm và sửa lỗi .</p> <p>Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Yêu cầu : Học sinh phát triển một sản phẩm số mới hoàn toàn là chương trình máy tính, thay vì chỉ chỉnh sửa nội dung có sẵn. Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, Smart Phone . . . mạng Internet</p> <p>Thông qua Scratch, học sinh thực hành năng lực cốt lõi là Lập trình. Các em lên kế hoạch và phát triển các chuỗi lệnh để hiểu để máy tính có thể thực hiện một nhiệm vụ cụ thể, từ việc hiển thị một câu chuyện nhỏ đến việc tạo ra một trò chơi tương tác.</p> <p>một bài tập điển hình. Học sinh phải phân tích tại sao chương trình chạy sai, đưa ra giả thuyết về lỗi và kiểm tra để khắc phục, đây là một quy trình tư duy phản biện thực thụ.</p> <p>Cá nhân và Quản lý bản thân: Lập trình đòi hỏi sự chính xác cao; một lỗi nhỏ cũng có thể khiến chương trình không hoạt động. Quá trình này rèn luyện cho học sinh tính cẩn thận, sự kiên trì và trách nhiệm để hoàn thành sản phẩm của mình.</p>	
25	Bài 2. Sử dụng biến trong chương trình		Tuần 25 Tiết 25 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được khái niệm biến, hằng, kiểu dữ liệu và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản. - Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch. Viết được các chương trình đơn giản trên máy tính. 		Bài giảng PowerPoint
26	Kiểm tra giữa HK 2		Tuần 26 Tiết 26 (LT hoặc TH)	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra lại kiến thức đã học từ tiết 20 đến tiết 25. - Hình thành và phát triển các loại tư duy cho học sinh: tư duy logic, tư duy sáng tạo, tư duy hệ thống, tư duy tự học . . . - Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra thực hành. 		Câu hỏi ôn tập
27	Bài 3 Sử dụng biểu thức trong chương trình	1	Tuần 27 Tiết 27 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được khái niệm biểu thức số, biểu thức logic, biểu thức xâu kí tự và sử dụng được các loại biểu thức đó trong chương trình Scratch đơn giản. Viết được các chương trình đơn giản trên máy tính. 		Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
28	Bài 4: Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình.	1	Tuần 28 Tiết 28 (LT+T H)	<ul style="list-style-type: none"> - Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình Scratch. Viết được các chương trình đơn giản trên máy tính. 		Bài giảng PowerPoint

29	Bài 5: Thể hiện cấu trúc lặp trong chương trình.	1	Tuần 29 Tiết 29 (LT+T H)	Thể hiện được trong chương trình Scratch có hai loại cấu trúc lặp: lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước . Viết được các chương trình đơn giản trên máy tính.			Bài giảng PowerPoint Bài giảng E - Learning
30	Ôn tập HK2	1	Tuần 30 Tiết 30 (LT+T H)	- Ôn tập lại kiến thức của các em đã học ở học kì 2.			Câu hỏi ôn tập
31	Kiểm tra cuối HK II		Tuần 31 Tiết 31 (LT hoặc TH)	Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 2. - Hình thành và phát triển các loại tư duy cho học sinh: tư duy logic, tư duy sáng tạo, tư duy hệ thống, tư duy tự học . . . - Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học để làm bài KT			
32	KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 TẬP TRUNG CÁC MÔN						
33	Bài 6: Thực hành tìm và sửa lỗi	1	Tuần 33 Tiết 33(TH)	- Thể hiện được trong chương trình Scratch có hai loại cấu trúc lặp: lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước . Viết được các chương trình đơn giản trên máy tính. - Nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình. - Thực hiện được chia nhỏ công việc để tìm ra lỗi. - Tìm và sửa được lỗi trong một vài chương trình Scratch.			Bài giảng PowerPoint

CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC
TIN HỌC VÀ NGÀNH NGHỀ

34	Bài 1. Tin học và ứng dụng	1	Tuần 34 Tiết 34(LT)	- Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.	<p>Yêu cầu: Mỗi nhóm chọn một ngành nghề trong lĩnh vực Tin học để tìm hiểu sâu về các yêu cầu kỹ năng, mô tả công việc, mức lương dự kiến và các cơ sở đào tạo.</p> <p>Công cụ/Ứng dụng: Máy tính, mạng Internet</p> <p>Miền 1: Thông tin & Dữ liệu Sử dụng các trang web tuyển dụng (như TopCV, VietnamWorks), mạng lưới nghề nghiệp như LinkedIn, và trang web của các trường đại học để thu thập dữ liệu thực tế.</p> <p>Miền 3: Sáng tạo Nội dung số Tạo một "hồ sơ nghề nghiệp" dưới dạng bài trình bày, video ngắn hoặc một trang blog đơn giản để chia sẻ kết quả nghiên cứu với cả lớp.</p>	Tư duy phản biện: Học sinh phân tích thông tin thu thập được để đưa ra nhận định về ưu, nhược điểm và tiềm năng phát triển của từng ngành nghề, thay vì chỉ tiếp thu một chiều.	Bài giảng PowerPoint
35	Bài 2. Tin học và các ngành nghề	1	Tuần 35 Tiết 35(LT)	<p>- Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.</p> <p>- Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.</p>		<p>Quản lý bản thân - Tự định hướng: Hoạt động này trực tiếp thúc đẩy kỹ năng định hướng tương lai. Học sinh phải liên hệ các yêu cầu của nghề nghiệp với sở thích và năng lực của bản thân, từ đó bắt đầu quá trình lập kế hoạch cho con đường học tập và sự nghiệp sau này.</p>	Bài giảng PowerPoint

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra	Hình thức (kiểm tra quá trình, bài kiểm tra,)	Yêu cầu	Thời gian	Ghi chú
HỌC KÌ 1				
KTTX1	Trắc nghiệm hoặc Thực hành	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ chủ đề C	Tuần 5 (15 phút hoặc 1 tuần)	Làm bài trên hệ thống LMS
KT Giữa HK1	Trắc nghiệm + tự luận hoặc thực hành trên máy vi tính	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản của chủ đề A,C, bài 1,2 chủ đề E1	Tuần 8 (45 phút)	HS làm bài trên máy vi tính hoặc trên giấy

KT Cuối HK1	Trắc nghiệm + tự luận hoặc thực hành trên máy vi tính	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản của chủ đề A,C, E1.	Tuần 14 (45 phút)	HS làm bài trên giấy hoặc trên máy vi tính
KTTX2	Trắc nghiệm hoặc thực hành	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ bài 3,4 chủ đề E2	Tuần 17 (15 phút)	HS làm bài trên máy vi tính hoặc trên giấy
HỌC KÌ 2				
KTTX1	Trắc nghiệm	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ bài 5,6,7,8,9 chủ đề E2	Tuần 23 (15 phút)	Làm bài trên hệ thống LMS
KT Giữa HK2	Trắc nghiệm + tự luận hoặc thực hành trên máy vi tính	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ bài 5, 6,7,8,9 chủ đề E2. Bài 1,2 chủ đề F	Tuần 26 (45 phút)	HS làm bài trên máy vi tính hoặc trên giấy
KTTX2	Trắc nghiệm hoặc thực hành	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ bài 3,4 chủ đề F	Tuần 29 (15 phút)	HS làm bài trên máy vi tính hoặc trên giấy
KT Cuối HK2	Trắc nghiệm + tự luận hoặc thực hành trên máy vi tính	Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản từ bài 1-5 của chủ đề F, bài 5-9 chủ đề E2	Tuần 31 (45 phút)	HS làm bài trên máy vi tính hoặc trên giấy

III. Các nội dung khác (nếu có):

- Tham gia hỗ trợ các kì thi do cấp trên chỉ đạo, được thực hiện máy vi tính của trường.
- Tham gia hỗ trợ tập huấn Giáo viên khi được phân công.
- Tham gia hỗ trợ các kì khảo sát học sinh được thực hiện trên máy vi tính của trường.

Tân Hưng, ngày 03 tháng 09 năm 2025

HIỆU TRƯỞNG

(Ký và ghi rõ họ tên)

TỔ TRƯỞNG

(Ký và ghi rõ họ tên)

ĐỖ TẤN THẠNH

NGÔ VĂN LỘC