

KẾ HOẠCH
Dạy học bộ môn Tin học, năm học 2021-2022

Thực hiện Chương trình giáo dục phổ thông 2018 ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Thông tư 22/2021/TT-BGDĐT ngày 20/7/2021 Quy định về đánh giá học sinh Trung học cơ sở và học sinh Trung học phổ thông;

Căn cứ Thông tư 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18/12/2020 về việc xây dựng và tổ chức thực hiện kế hoạch giáo dục của nhà trường;

Căn cứ Thông tư 26/2021/TT-BGDĐT ngày 26/8/2020 về Sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế đánh giá, xếp loại học sinh trung học cơ sở và học sinh trung học phổ thông ban hành kèm theo Thông tư số 58/2011/TT-BGDĐT ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ công văn số 2379/SGDĐT-GDTrH ngày 31 tháng 8 năm 2021 của Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh về hướng dẫn tổ chức hoạt động dạy học đầu năm học 2021-2022;

Căn cứ công văn số 2380/SGDĐT-GDTrH ngày 31 tháng 8 năm 2021 của Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh về hướng dẫn nhiệm vụ Giáo dục trung học năm học 2021-2022;

Căn cứ Quyết định số 1210/QĐ-GDĐT ngày 01 tháng 9 năm 2021 của Trưởng phòng GD&ĐT thành phố Thủ Đức

Xét tình hình thực tế về đội ngũ giáo viên bộ môn Tin học, điều kiện cơ sở vật chất, trang thiết bị dành cho bộ môn tại trường THCS Nguyễn Thị Định, nhóm bộ môn Tin học xây dựng kế hoạch dạy học môn Tin học như sau:

I. Đặc điểm tình hình

1. Thuận lợi

- Được sự quan tâm, chỉ đạo kịp thời từ các cấp lãnh đạo của ngành giáo dục.
- Nhà trường luôn tạo điều kiện cho giáo viên tham gia các lớp tập huấn về chuyên môn, nghiệp vụ sư phạm, tìm hiểu các văn bản, thông tư mới của ngành.

- Giáo viên nghiêm túc tham gia đầy đủ, có hiệu quả các đợt tập huấn về Chương trình sách giáo khoa mới. Theo đó, giáo viên đã hoàn thành 3 mô đun: Hướng dẫn thực hiện Chương trình giáo dục phổ thông 2018; Sử dụng phương pháp dạy học và giáo dục phát triển phẩm chất, năng lực học sinh THCS; Kiểm tra, đánh giá học sinh THCS theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực.

- Trình độ giáo viên đạt chuẩn, đoàn kết giúp đỡ nhau trong công tác, có tinh thần trách nhiệm trong giảng dạy.

- Cơ sở vật chất phục vụ dạy học có nhiều thay đổi về số lượng và chất lượng, cảnh quan, môi trường, điều kiện dạy học ngày càng được cải thiện.

2. Khó khăn

- Do tình hình dịch bệnh nên giáo viên, phụ huynh, học sinh vẫn chưa tiếp cận được SGK mới để nghiên cứu, soạn bài đưa vào giảng dạy và học.

- Giáo viên còn lúng túng về kỹ thuật thực hiện, nên chọn phần mềm nào để đạt hiệu quả khi giảng dạy trực tuyến. Không gian dạy học thay đổi cũng khiến giáo viên ít tự tin hơn.

- Nhiều gia đình còn gặp khó khăn trong việc trang bị máy vi tính cho con học trên internet. Do đặc thù bộ môn Tin học nên những học sinh không có máy vi tính học ở nhà sẽ ảnh hưởng ít nhiều đến kết quả học tập của học sinh.

- Giáo viên bộ môn còn gặp khó khăn trong việc phối hợp với phụ huynh học sinh để trao đổi kế hoạch, nhắc nhở các em học sinh học tập tại nhà.

- Giáo viên rất tâm huyết, trách nhiệm, năng lực chuyên môn vững vàng; nhưng cũng còn một bộ phận giáo viên có tư tưởng ỷ lại, ngại đổi mới, chưa có ý thức phấn đấu...

- Cơ sở vật chất phục vụ giảng dạy ở một số trường chưa đáp ứng nhu cầu giảng dạy chương trình sách giáo khoa mới như thiếu máy vi tính hoặc máy vi tính cũ quá không thể nâng cấp phần cứng lẫn phần mềm, mạng máy tính còn yếu, không ổn định khi học sinh tham gia các cuộc thi, hội thi trực tuyến.

II. Tình hình nhân sự bộ môn

STT	Họ và tên	Năm sinh	Trình độ	Chức vụ	Phân công
1	Lương Văn Việt	1984	Đại học	Giáo viên	Nhóm trưởng BM

STT	Họ và tên	Năm sinh	Trình độ	Chức vụ	Phân công
2	Nguyễn Trần Trọng Đức	1992	Đại học	Giáo viên	

III. Kế hoạch dạy học

- Thực hiện đổi mới dạy học theo công văn 4612 linh động thực hiện chương trình, xây dựng chuyên đề dạy học, lồng ghép tích hợp nội dung dạy học được cụ thể hóa trong khung chương trình.

- Thực hiện điều chỉnh nội dung dạy học cấp THCS môn Tin học theo công văn số 3280/BGDĐT-GDTrH ngày 27/8/2020 của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

A. Phân phối chương trình (khung chương trình): *đính kèm ở phần phụ lục*

B. Chuyên đề hoặc thao giảng cấp Quận: không

C. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

- **Khối 6:** Thực hiện theo phân phối chương trình môn Tin học lớp 6 – Sách Tin học 6 Cánh Diều, NXB Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.

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	<ul style="list-style-type: none"> - Biết thông tin, dữ liệu là gì? - Phân biệt được thông tin với vật mang tin. - Biết được thế nào là thu nhận và xử lý thông tin, lưu trữ và trao đổi thông tin. - Biết được tầm quan trọng của thông tin và trao đổi thông tin trong cuộc sống hàng ngày. - 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. - Nêu được khái niệm và lợi ích của 	- Lý thuyết

			<p>mạng máy tính.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính và tên của một vài thiết bị cơ bản. - Nêu được ví dụ cụ thể mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây. 	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 17	<ul style="list-style-type: none"> - Biết thông tin, dữ liệu là gì? - Biết được tầm quan trọng của thông tin và trao đổi thông tin trong cuộc sống hàng ngày? - 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. - Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. - Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính và tên của một vài thiết bị cơ bản. - Trình bày sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ website. - Nêu được công dụng của máy tìm kiếm. - Xác định được từ khóa tìm kiếm ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước. - Nêu được 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. 	- Lý thuyết
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 29	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được cách thực hiện định dạng văn bản. - Thực hiện được việc định dạng phong, định dạng đoạn. - Thực hiện được các thao tác chèn, xóa hàng và cột của bảng. - Sử dụng được sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi ý tưởng. - Sử dụng được các chức năng cơ bản của một phần mềm sơ đồ tư duy. 	Thực hành
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	<ul style="list-style-type: none"> - Tác dụng và công cụ tìm kiếm và thay thế - Tác dụng và các công cụ định dạng văn bản, định dạng trang. 	- Lý thuyết

			<ul style="list-style-type: none"> - Tác dụng và các công cụ tạo, chèn, xóa hàng và cột của bảng. - Biết và mô tả được cấu trúc tuần tự trong thuật toán. - Biết được cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán là gì và thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh. - 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 số lần lặp cần làm. - 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. 	
--	--	--	--	--

- Khối 7: Thực hiện theo phân phối chương trình môn Tin học lớp 7 – Sách Tin học dành cho THCS, NXB Giáo Dục Việt Nam.

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	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được nhu cầu sử dụng bảng tính trong đời sống và trong học tập; - Biết được các chức năng chung của chương trình bảng tính; - Nhận biết được các thành phần cơ bản của màn hình chương trình bảng tính; - Biết được các thành phần chính của trang tính: hàng, cột, các ô, hộp tên, khối, thanh công thức; - Hiểu vai trò của thanh công thức; - Phân biệt được kiểu dữ liệu số, kiểu dữ liệu kí tự. - Biết cách nhập công thức vào ô tính; - Viết đúng được các công thức tính toán theo các kí hiệu phép toán của bảng tính 	- Lý thuyết

			<ul style="list-style-type: none"> - Biết những khái niệm hàng, cột, ô, địa chỉ ô tính; - Biết vai trò và các chức năng chung của chương trình bảng tính; phân biệt vài dạng dữ liệu cơ bản có thể xử lý được bằng chương trình bảng tính; 	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 16	<ul style="list-style-type: none"> - Tạo được một trang tính với bố trí dữ liệu hợp lí, dễ dàng cho việc thực hiện các tính toán; - Thao tác được các tính toán bằng các công thức - Hiểu được khái niệm và lợi ích của hàm. - Nắm được cấu tạo chung của hàm và các bước nhập hàm vào ô tính. - Hiểu được hoạt động tự động điều chỉnh địa chỉ ô trong công thức khi công thức được sao chép. - Biết nhập, sử dụng công thức và hàm cơ bản như Sum, Average, Max, Min trên trang tính. - Thao tác thuần thục với cột và hàng trong trang tính 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết - Thực hành
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 27	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được mục đích của việc định dạng trang tính; thao tác định dạng trang tính. - Biết thực hiện căn lề trong ô tính; cách kẻ đường biên và tô màu nền cho ô tính. - Lợi ích xem trước khi in, thao tác xem trước khi in, biết điều chỉnh trang in bằng cách điều chỉnh dấu ngắt trang, đặt lề và hướn giấy in 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết

			<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được thiết đặt lề và hướng giấy cho trang in; in trang tính, biết cách tùy chỉnh khi in - Hiểu được nhu cầu sắp xếp, lọc dữ liệu; - Biết các bước cần thực hiện sắp xếp, lọc dữ liệu. Thực hiện được các thao tác sắp xếp dữ liệu; - Biết và thực hiện được các bước để lọc dữ liệu. 	
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 33	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc nhập các công thức và hàm vào ô tính; - Biết các bước cần thực hiện sắp xếp, lọc dữ liệu. Thực hiện được các thao tác sắp xếp dữ liệu. - Biết và thực hiện được các bước để lọc dữ liệu. - Biết mục đích của việc sử dụng biểu đồ; - Biết một số dạng biểu đồ thường dùng; - Thực hiện được các bước tạo, chỉnh sửa và thay đổi dạng biểu đồ trong trang tính. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết - Thực hành

- Khối 8: Thực hiện theo phân phối chương trình môn Tin học lớp 8 – Sách Tin học dành cho THCS, NXB Giáo Dục Việt Nam.

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	<ul style="list-style-type: none"> - Biết khái niệm NNLT - Biết các thành phần cơ bản của NNLT, các từ khóa đầu tiên của 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý Thuyết

			<p>NNLT như program, uses, begin, end</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết cấu trúc chung của 1 chương trình - Hiểu được viết chương trình là viết các lệnh chỉ dẫn máy tính, để tính toán (TT) - Biến và hằng là gì? Cách sử dụng biến và hằng trong chương trình. - Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến - Sử dụng lệnh gán giá trị kết hợp với phép tính cho biến. - Viết được một chương trình đơn giản 	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 16	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu các bước để giải bài toán cụ thể theo trình tự, tại sao cần phải có thuật toán - Hiểu mô tả thuật toán bằng phương pháp liệt kê các bước - Biết sự cần thiết của cấu trúc rẽ nhánh trong lập trình - Biết điều kiện được biểu diễn bằng các phép so sánh - Biết vận dụng cú pháp câu điều kiện dạng thiếu và dạng đủ để viết được 1 số chương trình Pascal đơn giản như tính chu vi, diện tích các hình - Nhận biết được các lỗi về cú pháp câu điều kiện dạng thiếu và dạng đủ - Viết được một chương trình đơn giản có sử dụng biến và hằng. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết - Thực hành
Giữa Học	45 phút	Tuần 26	<ul style="list-style-type: none"> - Viết đúng lệnh For...do trong 1 số 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý

kỳ 2			bài toán đơn giản - Sử dụng thành thạo câu lệnh lặp For...do - Kết hợp viết chương trình dùng câu lệnh điều kiện với lệnh lặp	thuyết
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 33	- Hiểu cách hoạt động của cấu trúc lặp xác định - Hiểu cách hoạt động của biến đếm - Hiểu phương thức hoạt động và ý nghĩa của câu lệnh lặp trong chương trình, cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước - Thao tác viết chương trình được với câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while...do - Hiểu khi sử dụng lệnh lặp While, chương trình sẽ lặp bằng điều kiện thông qua các phép so sánh toán học - Khai báo được biến mảng trong chương trình - Sử dụng được lệnh nhập và xuất biến mảng trong chương trình	- Lý thuyết - Thực hành

- **Khối 9:** Thực hiện theo phân phối chương trình môn Tin học lớp 9 – Sách Tin học dành cho THCS, NXB Giáo Dục Việt Nam.

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	- Biết khái niệm mạng máy tính? - Biết được các thành phần của mạng, lợi ích mạng máy tính - Biết được 1 số dịch vụ cũng như ứng dụng phổ biến hiện nay trên Internet. - Hiểu được chi tiết các trình tự cần có	- Lý thuyết

			<p>để kết nối Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết được khái niệm Web, trang Web, siêu văn bản, website, địa chỉ web - Biết thế nào là trình duyệt web và công dụng - Biết cách tìm kiếm thông tin trên Internet bằng cách sử dụng máy tìm kiếm phổ biến hiện nay. - Lưu bài viết, tranh ảnh và video trên website về máy tính - Biết cấu trúc của địa chỉ thư điện tử - Biết cách tạo và đăng nhập vào hệ thống thư điện tử - Biết cách nhận và gửi thư điện tử - Biết dung lượng tối đa khi đính kèm tập tin vào thư điện tử 	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 16	<ul style="list-style-type: none"> - Biết quy trình tạo tài khoản, gửi và nhận thư điện tử. Một số phần mềm thư điện tử thường dùng. - Thực hiện soạn và gửi thư điện tử - Biết được vì sao cần phải bảo vệ thông tin trong máy tính - Các khả năng có thể ảnh hưởng đến sự an toàn thông tin trên máy tính - Biết được Tin học và máy tính là động lực cho sự phát triển XH. 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 của mỗi người trong xã hội tin học hóa. - Mặt trái của tin học và máy tính - Trách nhiệm của mỗi người trong xã hội tin học hóa 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết - Thực hành
Giữa Học	45 phút	Tuần	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được màu nền trên trang chiếu 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý

kỳ 2		27	<p>có tác dụng gì?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cách tạo màu nền cho 1 trang chiếu - Một số khả năng định dạng văn bản và cách định dạng nội dung văn bản trên trang chiếu - Áp dụng được các mẫu bài trình chiếu được thiết kế sẵn - Sử dụng Internet, tìm kiếm hình ảnh các mẫu bố cục trình chiếu và sử dụng làm hình nền trang chiếu - Các thao tác cơ bản với hình ảnh sau khi đã chèn vào trang chiếu - Thao tác sao chép và di chuyển trang chiếu - Thao tác để thay đổi thứ tự lớp của hình ảnh - Công dụng của các nút lệnh Bring to Front, Bring Forward, Send to Back, Send Backward trên Powerpoint - Nhận biết dải lệnh Animations trên Powerpoint, các thao tác với dải lệnh Animations - Các bước tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang chiếu - Nhận biết dải lệnh Transitions trên Powerpoint, các thao tác với dải lệnh Transitions - Các bước đặt hiệu ứng chuyển cho trang chiếu 	thuyết
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 33	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện hiệu ứng cho đối tượng trên trang chiếu, hiệu ứng chuyển trang chiếu. - Khái niệm đa phương tiện là gì - Các thành phần của thông tin đa phương tiện - Một số ứng dụng của đa phương tiện 	<ul style="list-style-type: none"> - Lý thuyết - Thực hành

			<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được một số ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống - Giống và khác nhau giữa ảnh động (animation) và phim (video) - Hoàn thành bài trình chiếu với sự kết hợp của liên mạch các kiến thức đã học. 	
--	--	--	--	--

IV. Các nội dung khác

1. Triển khai văn bản 4363/GDDT-GDTrH về xây dựng, sử dụng kho học liệu số

- Tổ chức các đợt tập huấn, 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.

- Tổ chức 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 Internet để xây dựng và sử dụng có hiệu quả ngân hàng câu hỏi trực tuyến trong quá trình dạy học.

2. Bồi dưỡng học sinh giỏi, phụ đạo học sinh yếu

- Phát hiện học sinh giỏi, học sinh có năng khiếu bộ môn ngay từ đầu năm học và trong quá trình học tập hàng ngày để kịp thời bồi dưỡng cho các em; tạo mọi điều kiện để học sinh được phát huy năng lực học tập, tư duy sáng tạo trong các giờ học. Tổ chức chọn đội tuyển bồi dưỡng giúp học sinh ôn tập, nâng cao kiến thức để đạt kết quả tốt trong học tập cũng như tham gia các kì thi chọn học sinh giỏi.

- Tập trung chỉ đạo phụ đạo học sinh yếu chưa đạt chuẩn kiến thức kỹ năng các môn học tại các lớp đang học bằng nhiều hình thức nhằm tạo điều kiện cho các em được ôn tập kiến thức, rèn kỹ năng để đạt được chuẩn theo quy định.

- Nâng cao trách nhiệm của giáo viên trong công tác bồi dưỡng học sinh giỏi, phụ đạo học sinh yếu. Góp phần thực hiện các cuộc vận động và các phong trào thi đua, nâng cao chất lượng mũi nhọn của trường, từng bước giảm tỉ lệ học sinh yếu kém.

3. Tham gia cuộc thi, hội thi

Giáo viên hướng dẫn học sinh tham gia tích cực các cuộc thi, hội thi do các ban ngành tổ chức như thi học sinh giỏi cấp thành phố, Khéo tay Kỹ thuật, Tin học trẻ,...

4. Câu lạc bộ học thuật

Các mô hình, câu lạc bộ, tổ, đội, nhóm là một trong những hoạt động trải nghiệm sáng tạo đầy thú vị. Khi tham gia hoạt động, ngoài mục tiêu rèn luyện bản thân, nâng cao kỹ năng, học sinh còn được định hướng, trải nghiệm các nội dung học tập để phát triển năng khiếu. Tùy điều kiện thực tế từng đơn vị, có thể thành lập các câu lạc bộ học tập như Câu lạc bộ Tin học, STEM Robot, ... qua đó giúp các em học sinh phát huy năng khiếu và đam mê của mình.

5. Hướng dẫn nghiên cứu khoa học

- Khuyến khích học sinh trung học cơ sở nghiên cứu khoa học, sáng tạo kỹ thuật, công nghệ và vận dụng kiến thức của các môn học vào giải quyết những vấn đề thực tiễn. Góp phần đổi mới hình thức tổ chức dạy học, đổi mới hình thức và phương pháp đánh giá kết quả học tập, phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh, thúc đẩy giáo viên tự bồi dưỡng nâng cao năng lực chuyên môn, nghiệp vụ, nâng cao chất lượng dạy học.

- Triển khai và có kế hoạch phát động cho học sinh tập dợt nghiên cứu khoa học và động viên khuyến khích, hướng dẫn học sinh tham gia cuộc thi nghiên cứu khoa học kỹ thuật dành cho học sinh trung học cơ sở.

6. Nội dung khác

Triển khai thực hiện Đề án 762 "Nâng cao năng lực, kiến thức, kỹ năng ứng dụng Tin học cho học sinh phổ thông Thành phố Hồ Chí Minh theo định hướng chuẩn quốc tế, giai đoạn 2021 - 2030".

DUYỆT CỦA HIỆU TRƯỞNG

Tp.Thủ Đức, ngày 01 tháng 9 năm 2021
NHÓM TRƯỞNG BỘ MÔN

LƯƠNG VĂN VIỆT

Thành phố Thủ Đức, ngày 01 tháng 9 năm 2021

Phụ lục I
KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC BỘ MÔN TIN HỌC KHỐI 6
Năm học 2021 - 2022

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp/lồng ghép (4)
1	CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG Bài 1. Thông tin thu nhận và xử lý thông tin	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- Biết thông tin là gì?- Biết được thế nào là thu nhận và xử lý thông tin?- Phân biệt được thông tin với vật mang tin?	
2	Bài 2. Lưu trữ và trao đổi thông tin	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- Biết được thế nào là lưu trữ và trao đổi thông tin?- Biết được dữ liệu là gì?- Nếu được ví dụ 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 hàng ngày?	
3	Bài 3. Máy tính trong hoạt động thông tin	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- 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 lưu trữ, xử lý và truyền thông tin?	

			- Biết được máy tính quan trọng như thế nào trong cuộc sống của chúng ta.	
4	Bài 4. Biểu diễn văn bản, hình ảnh, âm thanh trong máy tính	1 tiết	- Biết được bit là gì. - Biết được mỗi kí 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 tiết	- 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 lí thông tin của máy tính. - Biết quy đổi được gần đúng các đơn vị đo lường dữ liệu.	
6	CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET Bài 1. Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính	1 tiết	- Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. - Giới thiệu được các đặc điểm và lợi ích chính của Internet.	
7	Bài 2. Các thành phần của mạng máy tính	1 tiết	- Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính và tên của một vài thiết bị cơ bản.	
8	Bài 3. Mạng có dây và mạng không dây	1 tiết	- Biết được Access Point là thiết bị cơ bản của mạng không dây. - Biết được cáp mạng và Switch là thiết bị cơ bản của mạng có dây. - Nêu được ví dụ cụ thể mạng không dây tiện dụng	

			hơn mạng có dây.	
9	Bài 4. Thực hành về mạng máy tính	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được môi trường truyền dẫn. - Hiểu rõ lợi ích của mạng máy tính thông qua chia sẻ tài nguyên mạng. - Hiểu rõ về mạng không dây. 	
10	CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN Bài 1. Thông tin trên web	1 tiết	<p>Trình bày sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ website.</p> <p>Xem và nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước</p>	
11	Bài 2. Truy cập thông tin trên Internet	1 tiết	<p>Trình bày được sơ lược về khái niệm WWW, trình duyệt</p> <p>Khai thác được thông tin trên một số trang web.</p>	
12	Bài 3. Giới thiệu máy tìm kiếm	1 tiết	<p>Nêu được công dụng của máy tìm kiếm</p> <p>Xác định được từ khóa tìm kiếm ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước.</p>	
13	Bài 4. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	1 tiết	Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin trên Internet dựa vào từ khóa.	
14	Bài 5. Giới thiệu thư điện tử	1 tiết	<p>Nêu được ưu nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác.</p> <p>Biết các chức năng chính của dịch vụ thư điện tử cung</p>	

			cấp. Biết cách đặt tên đăng nhập trong địa chỉ email khi đăng kí tài khoản thư điện tử.	
15	Bài 6. Thực hành sử dụng thư điện tử	1 tiết	Thực hiện được các thao tác sử dụng email cơ bản: tạo tài khoản, đăng nhập, soạn thư, gửi thư, nhận thư, trả lời thư, chuyển tiếp thư và đăng xuất hộp thư.	
16	Ôn Tập	1 tiết		
17	Kiểm tra Học kỳ I	1 tiết		
1	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ Bài 1. Mặt trái của Internet	1 tiết	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.	
19	Bài 2. Sự an toàn và hợp pháp khi sử dụng thông tin	1 tiết	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 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 tiết	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 nội dung xấu.	

21	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC Bài 1. Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo văn bản	1 tiết	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 tiết	Trình bày được tác dụng của công cụ định dạng, căn lề và in ẩn. 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 tiết	Thực hiện được việc định dạng phông, định dạng đoạn, căn lề trang và in văn bản. Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế.	
24	Bài 4. Trình bày thông tin ở dạng bảng	1 tiết	Hiểu được ý nghĩa, tác dụng của việc trình bày thông tin dưới dạng bảng. Biết cách chèn được bảng, nhập được nội dung cho bảng. Biết cách thay đổi được kích thước hàng và cột. Thực hiện được các thao tác chèn, xóa hàng và cột của bảng.	
25	Bài 5. Thực hành tổng hợp về soạn thảo văn bản	1 tiết	Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hàng ngày. Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản.	
26	Bài 6. Sơ đồ tư duy	1 tiết	Biết sơ đồ tư duy là gì. Tạo lập được sơ đồ tư duy đơn giản.	

			Nhận thấy lợi ích của việc sử dụng sơ đồ tư duy trong học tập.	
27	Bài 7. Thực hành khám phá phần mềm sơ đồ tư duy	1 tiết	Tạo được sơ đồ tư duy đơn giản bằng phần mềm. Biết những chức năng cơ bản của phần mềm sơ đồ tư duy. Nhận thấy có thể tự tìm hiểu để sử dụng được phần mềm sơ đồ tư duy.	
28 29	Bài 8. Dự án nhỏ: Lợi ích của sơ đồ tư duy	2 tiết	Sử dụng được sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi ý tưởng Sử dụng được các chức năng cơ bản của một phần mềm sơ đồ tư duy.	
30	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH- KHÁI NIỆM THUẬT TOÁN VÀ BIỂU DIỄN THUẬT TOÁN Bài 1. Khái niệm thuật toán	1 tiết	Biết được thuật toán rất thông dụng, có nhiều việc thường ngày ta vẫn thực hiện theo thuật toán. Diễn tả được sơ lược thuật toán là gì; nêu được ví dụ minh họa khái niệm thuật toán.	
31	Bài 2. Mô tả thuật toán. Cấu trúc tuần tự trong thuật toán	1 tiết	Biết được chương trình máy tính là gì và quan hệ của chương trình máy tính với thuật toán. Hiểu được tại sao cần mô tả thuật toán cho tốt. Biết và mô tả được cấu trúc tuần tự trong thuật toán.	
32	Bài 3. Cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán	1 tiết	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 tiết	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 tiết	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	Kiểm tra Học kì 2	1 tiết		

Thành phố Thủ Đức, ngày 01 tháng 9 năm 2021

Phụ lục II
KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC BỘ MÔN TIN HỌC KHỐI LỚP 7
Năm học 2021 - 2022

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp/lồng ghép (4)
1	<u>Bài 1</u> : Chương trình bảng tính là gì? 1. Bảng và nhu cầu xử lý thông tin dạng bảng. 2. Màn hình làm việc của Excel	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- Biết được nhu cầu sử dụng bảng tính trong đời sống và trong học tập;- Biết được các chức năng chung của chương trình bảng tính;- Nhận biết được các thành phần cơ bản của màn hình chương trình bảng tính;- Biết những khái niệm hàng, cột, ô, địa chỉ ô tính;	
2	<u>Bài 1</u> : Chương trình bảng tính là gì? (tiếp theo) 3. Nhập dữ liệu vào trang tính	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- Biết nhập, sửa, xoá dữ liệu;- Biết cách di chuyển trên trang tính.	
3	<u>Bài 2</u> : Các thành phần chính & dữ liệu trên trang tính 1. Bảng tính 2. Các thành phần chính trên	1 tiết	<ul style="list-style-type: none">- Biết được các thành phần chính của trang tính: hàng, cột, các ô, hộp tên, khối, thanh công thức;- Hiểu vai trò của thanh công thức;	

	trang tính			
4	<u>Bài thực hành 1:</u> Làm quen với Excel	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết khởi động và kết thúc Excel; - Nhận biết được các ô, hàng, cột trên trang tính Excel; - Biết cách di chuyển trên trang tính và nhập dữ liệu vào trang tính.. 	
5	<u>Bài 2:</u> Các thành phần chính & dữ liệu trên trang tính (tiếp theo) 3. Dữ liệu trên trang tính 4. Chọn các đối tượng trên trang tính	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách chọn một ô, một hàng, một cột và một khối; - Phân biệt được kiểu dữ liệu số, kiểu dữ liệu kí tự. 	
6	<u>Bài thực hành 2:</u> Làm quen với các kiểu dữ liệu trên trang tính 1. Mở bảng tính 2. Lưu bảng tính với một tên khác 3. Thực hành bài 1: Tìm hiểu các thành phần chính trên trang tính	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được bảng tính, trang tính và các thành phần chính của trang tính; - Mở và lưu bảng tính trên máy tính; 	
7	<u>Bài 3:</u> Thực hiện tính toán trên trang tính 1. Sử dụng công thức để tính toán 2. Nhập công thức	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách nhập công thức vào ô tính; - Viết đúng được các công thức tính toán theo các kí hiệu phép toán của bảng tính; 	
8	<u>Bài thực hành 2:</u> Làm quen với các kiểu dữ liệu trên trang	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc chọn các đối tượng trên trang tính; - Phân biệt và nhập được một số kiểu dữ liệu khác nhau 	

	<p>tính (tiếp theo)</p> <p>1. Thực hành bài 2: Thực hành chọn các đối tượng trên trang tính</p> <p>2. Thực hành bài 3: Nhập dữ liệu vào trang tính</p>		vào ô tính.	
9	<p><u>Bài 3</u>: Thực hiện tính toán trên trang tính (tiếp theo)</p> <p>3. Sử dụng địa chỉ trong công thức</p>	1 tiết	- Biết cách sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức.	
10	<p><u>Bài thực hành 3</u>: Bảng điểm của em</p> <p>1. Thực hành bài 1: Nhập công thức</p>	1 tiết	- Biết nhập và sử dụng công thức trên trang tính.	
11	<p>Bài tập</p> <p>Làm một số bài tập trong SGK</p>	1 tiết	- Luyện tập các nhập công thức vào trang tính	
12	<p><u>Bài thực hành 3</u>: Bảng điểm của em (tiếp theo)</p> <p>2. Thực hành bài 2: Tạo trang tính & nhập công thức</p>	1 tiết	- Biết nhập và sử dụng công thức trên trang tính.	
13	<p>Luyện tập</p> <p>Làm một số bài tập trong SGK</p>	1 tiết	- Luyện tập cách sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức vào trang tính.	
14	<p><u>Bài thực hành 3</u>: Bảng điểm của em (tiếp theo)</p> <p>3. Thực hành bài 3: Thực hành lập & sử dụng công</p>	1 tiết	- Biết nhập và sử dụng công thức trên trang tính.	

	thức			
15	<u>Bài thực hành 3</u> : Bảng điểm của em (tiếp theo) 4. Thực hành bài 4: Thực hành lập bảng tính & sử dụng công thức	1 tiết	- Biết nhập và sử dụng công thức trên trang tính.	
16	Ôn tập giữa kỳ Củng cố lại các kiến thức đã học	1 tiết	- Biết vai trò và các chức năng chung của chương trình bảng tính; - Biết phân biệt một vài dạng dữ liệu cơ bản có thể xử lý được bằng chương trình bảng tính; - Tạo được một trang tính với bố trí dữ liệu hợp lí, dễ dàng cho việc thực hiện các tính toán; - Thực hiện được các tính toán bằng các công thức;	
17	Kiểm tra giữa kỳ	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
18	<u>Bài thực hành 4</u> : Bảng điểm của lớp em 1. Thực hành bài 1: Lập trang tính & sử dụng công thức	1 tiết	- Thực hành sử dụng các phép toán để xây dựng công thức nhập vào trang tính.	
19	<u>Bài 4</u> : Sử dụng các hàm để tính toán 1. Hàm trong chương trình bảng tính 2. Cách sử dụng hàm	1 tiết	- Hiểu được khái niệm và lợi ích của hàm - Nắm được cấu tạo chung của hàm và các bước nhập hàm vào ô tính.	
20	<u>Bài thực hành 4</u> : Bảng điểm	1 tiết	- Nhập đúng cú pháp của hàm, sử dụng hàm để tính,	

	<p>của lớp em (tiếp theo)</p> <p>2. Thực hành bài 2: Mở bảng tính bài thực hành 2 & làm theo yêu cầu</p>			
21	<p><u>Bài 4</u>: Sử dụng các hàm để tính toán (tiếp theo)</p> <p>3. Một số hàm thường dùng</p> <p>4. Tìm hiểu mở rộng</p>	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách sử dụng một số hàm cơ bản như Sum, Average, Max, Min; - Nhập đúng cú pháp các hàm, sử dụng hàm để tính, kết hợp các số và địa chỉ ô, địa chỉ các khối trong công thức. 	
22	<p><u>Bài thực hành 4</u>: Bảng điểm của lớp em (tiếp theo)</p> <p>3. Thực hành bài 3: Sử dụng hàm AVERAGE, MAX, MIN</p> <p>4. Kiểm tra thường xuyên: Lập trang tính & sử dụng hàm SUM</p>	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hành sử dụng các hàm cơ bản để xây dựng công thức tính toán theo yêu cầu. 	
23	<p><u>Bài 5</u>: Thao tác với bảng tính</p> <p>1. Điều chỉnh độ rộng cột & độ cao hàng</p> <p>2. Chèn thêm hoặc xóa cột & hàng</p>	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách điều chỉnh độ rộng cột và độ cao hàng; - Biết chèn thêm hoặc xóa cột, hàng; 	
24	<p><u>Bài thực hành 5</u>: Trình bày trang tính của em</p> <p>1. Thực hành bài 1: Điều chỉnh độ rộng, chiều cao, chèn thêm, sao chép & di chuyển dữ liệu</p>	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được các thao tác điều chỉnh độ rộng của cột, độ cao của hàng, chèn, xóa hàng, cột của trang tính; 	

25	<u>Bài 5</u> : Thao tác với bảng tính (tiếp theo) 3. Sao chép & di chuyển dữ liệu 4. Sao chép công thức	1 tiết	- Biết sao chép và di chuyển dữ liệu, công thức; - Hiểu được sự điều chỉnh địa chỉ ô trong công thức khi công thức được sao chép.	
26	<u>Bài thực hành 5</u> : Trình bày trang tính của em (tiếp theo) 2. Thực hành bài 4: Thực hành sao chép và di chuyển công thức & dữ liệu	1 tiết	- Thực hiện được các thao tác sao chép và di chuyển dữ liệu, công thức.	
27	Bài tập	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
28	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	
29	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	
30	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập kiến thức đã học	
31	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập kiến thức đã học	
32	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
33	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
34	Sửa bài kiểm tra	1 tiết		

35	Ôn tập cuối kì 1	1 tiết	Ôn tập kiến thức HK1	
36	Ôn tập cuối kì 1	1 tiết	Ôn tập kiến thức HK1	
37	<u>Bài 6</u> : Định dạng trang tính 1. Định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ & màu chữ	1 tiết	- Hiểu được mục đích của việc định dạng trang tính; - Biết được các bước thực hiện định dạng văn bản (phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ và màu chữ);	
38	<u>Bài thực hành 6</u> : Định dạng trang tính 1. Thực hành bài 1: Thực hành định dạng văn bản & số, căn chỉnh dữ liệu, tô màu văn bản, kẻ đường biên & tô màu nền	1 tiết	- Thực hiện các thao tác căn chỉnh dữ liệu và định dạng trang tính.	
39	<u>Bài 6</u> : Định dạng trang tính (tiếp theo) 2. Căn lề trong ô tính 3. Tô màu nền & kẻ đường biên của các ô tính	1 tiết	- Biết thực hiện căn lề trong ô tính; - Biết cách kẻ đường biên và tô màu nền cho ô tính.	
40	<u>Bài thực hành 6</u> : Định dạng trang tính (tiếp theo) 2. Thực hành bài 2: Thực hành lập trang tính, sử dụng công thức	1 tiết	- Thực hiện các thao tác căn chỉnh dữ liệu và định dạng trang tính.	
41	<u>Bài 6</u> : Định dạng trang tính (tiếp theo) 4. Tăng hoặc giảm số chữ số thập phân của dữ liệu số 5. Tìm hiểu mở rộng	1 tiết	- Biết tăng hoặc giảm số chữ số thập phân của dữ liệu số;	

42	<u>Bài thực hành 6:</u> Định dạng trang tính (tiếp theo) 3. Kiểm tra thường xuyên Thực hành định dạng, căn chỉnh dữ liệu và tô màu	1 tiết	- Thực hiện các thao tác căn chỉnh dữ liệu và định dạng trang tính.	
43	<u>Bài 7:</u> Trình bày và in trang tính 1. Xem trước khi in 2. Điều chỉnh ngắt trang	1 tiết	- Hiểu được mục đích của việc xem trang tính trước khi in; - Biết cách xem trước khi in;	
44	<u>Bài thực hành 7:</u> In danh sách lớp em 1. Thực hành bài 1: Kiểm tra trang tính trước khi in	1 tiết	- Thực hiện được kiểm tra trang tính trước khi in;	
45	<u>Bài 7:</u> Trình bày và in trang tính (tiếp theo) 3. Đặt lề và hướng giấy in	1 tiết	- Biết điều chỉnh trang in bằng cách điều chỉnh dấu ngắt trang, đặt lề và hướng giấy in.	
46	<u>Bài thực hành 7:</u> In danh sách lớp em (tiếp theo) 2. Thực hành bài 2: Thiết đặt lề trang in, hướng giấy và điều chỉnh các dấu ngắt trang	1 tiết	- Thực hiện được thiết đặt lề và hướng giấy cho trang in;	
47	<u>Bài 7:</u> Trình bày và in trang tính (tiếp theo) 4. In trang tính 5. Tìm hiểu mở rộng	1 tiết	- Biết cách in trang tính - Biết cách tùy chỉnh khi in	
48	<u>Bài thực hành 7:</u> In danh sách lớp em (tiếp theo) 3. Thực hành bài 3: Định	1 tiết	- Thực hiện trình bày trang tính và thực hiện thao tác in.	

	dạng & trình bày trang tính			
49	<u>Bài 8: Sắp xếp & lọc dữ liệu</u> 1. Sắp xếp dữ liệu 2. Lọc dữ liệu Điều chỉnh theo cv 3280	1 tiết	- Hiểu được nhu cầu sắp xếp, lọc dữ liệu; - Biết các bước cần thực hiện sắp xếp, lọc dữ liệu.	
50	<u>Bài thực hành 8: Sắp xếp và lọc dữ liệu</u> 1. Thực hành bài 1: Sắp xếp & lọc dữ liệu (Không dạy mục c, d) 2. Thực hành bài 2: Lập trang tính, sắp xếp & lọc dữ liệu (Không dạy mục c)	1 tiết	- Biết và thực hiện được các thao tác sắp xếp dữ liệu; - Biết và thực hiện được các bước để lọc dữ liệu.	
51	Ôn tập	1 tiết	- Củng cố lại các kiến thức đã học	
52	Ôn tập	1 tiết	- Củng cố lại các kiến thức đã học	
53	<u>Bài thực hành 10: Thực hành tổng hợp</u> 1. Thực hành bài 1: Lập trang tính, định dạng, sử dụng công thức và trình bày trang in	1 tiết	- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	
54	KIỂM TRA GK2	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
55	<u>Bài 9: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ</u> 1. Minh họa dữ liệu bằng biểu đồ 2. Một số dạng biểu đồ	1 tiết	- Biết mục đích của việc sử dụng biểu đồ; - Biết một số dạng biểu đồ thường dùng;	

	thường dùng			
56	<u>Bài thực hành 9</u> : Tạo biểu đồ minh họa 1. Thực hành bài 1: Lập trang tính & tạo biểu đồ	1 tiết	- Thực hiện được việc nhập các công thức và hàm vào ô tính; - Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ đơn giản.	
57	<u>Bài 9</u> : Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ (tiếp theo) 3. Tạo biểu đồ 4. Chỉnh sửa biểu đồ	1 tiết	- Biết các bước cần thực hiện để tạo biểu đồ từ một bảng dữ liệu; - Biết cách thay đổi dạng biểu đồ đã được tạo ra.	
58	<u>Bài thực hành 9</u> : Tạo biểu đồ minh họa Thực hành bài 2: Tạo & thay đổi dạng biểu đồ	1 tiết	- Thực hiện được các bước chỉnh sửa và thay đổi dạng biểu đồ trong trang tính.	
59	Thực hành tổng hợp (tiếp theo) Lập trang tính, định dạng trang tính	1 tiết	- Luyện tập các thao tác nhập dữ liệu, định dạng, sử dụng công thức và trình bày trang in.	
60	Thực hành tổng hợp (tiếp theo) Tạo biểu đồ và in trang tính	1 tiết	- Ôn lại việc tạo biểu đồ, trình bày trang in.	
61	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	
62	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	

63	Ôn tập	1 tiết	- Ôn tập kiến thức các nội dung đã học	
64	Ôn tập	1 tiết	- Ôn tập kiến thức các nội dung đã học	
65	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
66	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
67	Sửa bài kiểm tra	1 tiết		
68	Sửa bài kiểm tra	1 tiết		
69	Luyện gõ phím nhanh bằng Typing Master	1 tiết	- HS luyện tập gõ bàn phím thông qua các trò chơi vui nhộn và hấp dẫn	
70	Luyện gõ phím nhanh bằng Typing Master	1 tiết	- Rèn luyện gõ bàn phím và sử dụng chuột. - Rèn luyện kỹ năng gõ 10 ngón	

ỦY BAN NHÂN DÂN
THÀNH PHỐ THỦ ĐỨC
TRƯỜNG THCS NGUYỄN THỊ ĐỊNH

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

Thành phố Thủ Đức, ngày 01 tháng 9 năm 2021

Phụ lục III
KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC BỘ MÔN TIN HỌC KHỐI LỚP 8

Năm học 2021 - 2022

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Nội dung tích hợp/lồng ghép (4)
1	Bài1: Máy tính và chương trình máy tính.	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình - Biết con người chỉ dẫn máy tính thực hiện thông qua các lệnh 	
2	Bài1: Máy tính và chương trình máy tính.(tt)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu vai trò của chương trình dịch - Hiểu được viết chương trình là viết các lệnh chỉ dẫn máy tính 	
3	Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình.	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được các thành phần cơ bản của ngôn ngữ lập trình - Biết ngôn ngữ lập trình có tập hợp các từ khóa đầu tiên của ngôn ngữ lập trình như program, uses, begin, end 	
4	Thực hành : Làm quen với ngôn ngữ Pascal Thực hành Bài tập1, 2	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Bước đầu làm quen với môi trường lập trình - Nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh 	
5	Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình (TT)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cấu trúc chung của 1 chương trình - Biết khái niệm về ngôn ngữ lập trình - Biết được các cách mở bảng chọn, các phím tắt khi thực hiện chương trình 	
6	Thực hành :Làm quen với ngôn	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Soạn thảo được 1 chương trình đơn giản trên phần mềm 	

	ngữ Pascal (TT) Thực hành Bài tập 3		Free Pascal - Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả. - Tự sửa 1 số lỗi cơ bản khi lập trình.	
7	Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu	1 tiết	- Biết một số kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình	
8	Thực hành: Viết chương trình để tính toán (Thực hành Bài tập 1, 2)	1 tiết	- Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả - Thực hành với các biểu thức số học.	
9	Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu (TT)	1 tiết	- Biết các phép so sánh - Biết được một số trường hợp Tương tác người - máy	
10	Thực hành: Viết chương trình để tính toán (TT) (Thực hành Bài tập 3, tổng kết)	1 tiết	- Luyện tập soạn thảo, chỉnh sửa chương trình, biên dịch, chạy và xem kết quả - Thực hành với các biểu thức số học.	
11	Bài tập	1 tiết	- Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
12	Thực hành: Thực hành tổng hợp	1 tiết	- Viết chương trình để tính toán sử dụng kiến thức, kỹ năng đã học.	
13	Bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	1 tiết	- Biến và hằng là gì? - Cách sử dụng biến?	

14	Thực hành: Khai báo và sử dụng biến (Bài tập 1)	1 tiết	- Bước đầu làm quen cách khai báo và sử dụng biến trong chương trình.	
15	Bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình (tt)	1 tiết	- Các thao tác có thể thực hiện với biến. - Hằng là gì? Cách sử dụng hằng trong chương trình.	
16	Thực hành:	1 tiết	- Vận dụng kết hợp kiến thức bài 3, khai báo kiểu dữ liệu cho biến với từng mục đích sử dụng khác nhau - Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến - Sử dụng lệnh gán giá trị kết hợp với phép tính cho biến	
17	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học	
18	KT Giữa kì 1	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
19	Thực hành	1 tiết	- Kết hợp được giữa các lệnh write/writeln, read/readln để nhập dữ liệu từ bàn phím vào cho biến. Tự kiểm tra và sửa các lỗi trong quá trình khai báo và sử dụng biến	
20	Bài 5: Từ bài toán đến chương trình	1 tiết	- Khái niệm về bài toán và xác định bài toán. Quá trình giải bài toán trên máy tính	
21	Bài 5: Từ bài toán đến chương trình	1 tiết	- Hiểu các bước để giải bài toán cụ thể theo trình tự - Hiểu tại sao cần phải có thuật toán - Hiểu mô tả thuật toán bằng phương pháp liệt kê các bước	

22	Thực hành: Bài thực hành tổng hợp.	1 tiết	- Xác định được 1 bài toán cụ thể - Diễn tả được cách giải bài toán bằng dãy các thao tác cần thực hiện	
23	Thực hành:	1 tiết	- Mô tả thuật toán để viết chương trình đơn giản tìm nghiệm của phương trình bậc nhất.	
24	Bài 6: Câu lệnh điều kiện	1 tiết	- Biết sự cần thiết của cấu trúc rẽ nhánh trong lập trình - Biết cấu trúc rẽ nhánh có 2 dạng - Biết điều kiện được biểu diễn bằng các phép so sánh	
25	Bài 6: Câu lệnh điều kiện (TT)	1 tiết	- Biết cấu trúc rẽ nhánh - Biết cú pháp của câu điều kiện dạng thiếu và dạng đủ	
26	Thực hành: Sử dụng lệnh điều kiện if ... then (Bài tập 1)	1 tiết	- Biết sử dụng cú pháp câu điều kiện dạng thiếu và dạng đủ để viết được 1 số chương trình Pascal đơn giản như tính chu vi, diện tích các hình - Rèn luyện kỹ năng ban đầu về đọc chương trình đơn giản và hiểu được ý nghĩa của thuật toán sử dụng trong chương trình	
27	Bài tập	1 tiết	Vận dụng bài tập ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
28	Bài tập	1 tiết	Vận dụng bài tập ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
29	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học trong học kỳ 1	
30	Ôn tập (TH)	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học trong học kỳ 1	
31	Kiểm tra cuối kì 1	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	

32	Kiểm tra cuối kì 1	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
33	Sửa bài kiểm tra cuối kì	1 tiết		
34	Sửa bài kiểm tra cuối kì	1 tiết		
35	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học HK1	
36	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học HK1	
37	Câu lệnh lặp	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần - Biết cấu trúc lặp có thể thay thế cho nhiều lệnh - Biết khi nào cần sử dụng đến câu lệnh lặp - Biết cú pháp của câu lệnh lặp với số lần biết trước - Biết khái niệm biến đếm - Biết câu lệnh ghép trong Pascal - Biết cách ứng dụng cú pháp câu lệnh lặp xác định trong chương trình tính tổng và tích N số tự nhiên 	
38	Thực hành:	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Viết đúng lệnh For...do trong 1 số bài toán đơn giản - Tiếp tục nâng cao khả năng đọc hiểu chương trình 	
39	Câu lệnh lặp (tt)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu cách hoạt động của cấu trúc lặp xác định - Hiểu biến đếm hoạt động như thế nào - Hiểu công dụng các từ khóa for, to, do - Hiểu phương thức hoạt động và ý nghĩa của câu lệnh lặp trong chương trình 	

40	Thực hành: (Không dạy bài tập 3)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Viết được chương trình có sử dụng cấu trúc lặp - Nâng cao kỹ năng viết, đọc và hiểu chương trình - Tự sửa lỗi chương trình liên quan đến cấu trúc lặp 	
41	Bài tập	1 tiết	Vận dụng bài tập ôn tập lại kiến thức đã được học.	
42	Thực hành tổng hợp	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Nâng cao kỹ năng đọc hiểu viết chương trình - Tự sửa lỗi chương trình liên quan đến cấu trúc lặp 	
43	Lặp với số lần chưa biết trước	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước - Thao tác viết chương trình được với câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while...do 	
44	Thực hành:	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước - Biết cú pháp của cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước - Biết cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước lặp bằng điều kiện 	
45	Lặp với số lần chưa biết trước (TT) (Không dạy mục 3)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu phương thức hoạt động của While trong chương trình - Hiểu khi sử dụng lệnh lặp While, chương trình sẽ lặp bằng điều kiện thông qua các phép so sánh toán học 	
46	Thực hành: (TT)	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được khi nào cần sử dụng For, khi nào cần sử dụng While - Viết được 1 chương trình sử dụng lệnh lặp While...do thông qua các bài tập đơn giản 	
47	Bài tập	1 tiết	Vận dụng bài tập ôn tập lại kiến thức đã được học.	

48	Thực hành:	1 tiết	Sử dụng thành thạo câu lệnh lặp While...do	
49	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập lại kiến thức đã được học.	
50	Thực hành	1 tiết	- Chuyển đổi được chương trình sử dụng cấu trúc lặp For .. do sang While .. do và ngược lại	
51	Kiểm tra giữa kì	1 tiết	- Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
52	Thực hành	1 tiết	- Thực hành tổng hợp các kiến thức, kĩ năng để giải quyết bài toán	
53	Làm việc với dãy số	1 tiết	- Biết khái niệm về dãy số (mảng) và biến mảng - Biết cú pháp khai báo biến mảng - Biết cách nhập, xuất mảng 1 chiều - Biết cách truy cập các phần tử trong mảng	
54	Thực hành:	1 tiết	- Biết cách tính toán với các phần tử của mảng - Biết mảng làm việc chỉ nhận 2 kiểu dữ liệu là số nguyên và số thực - Biết chương trình có sử dụng mảng là như thế nào	
55	Làm việc với dãy số (TT)	1 tiết	- Hiểu ưu điểm khi sử dụng biến mảng - Biết cách khai báo biến mảng - Hiểu cách gán giá trị, đọc giá trị trong biến mảng	
56	Thực hành:	1 tiết	Khai báo được biến mảng trong chương trình - Sử dụng được lệnh nhập và xuất biến mảng trong chương trình	
57	Bài tập	1 tiết	- Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	

58	Thực hành:	1 tiết	- Viết được chương trình đơn giản có sử dụng biến mảng - Viết được thuật toán xử lý từng phần tử của biến mảng trong chương trình, từ đó viết chương trình hoàn chỉnh của thuật toán đó	
59	Bài tập (tt)	1 tiết	Vận dụng bài tập ôn tập lại kiến thức đã được học.	
60	Thực hành Tổng hợp	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
61	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
62	Thực hành Tổng hợp (TT)	1 tiết	- Viết được chương trình kết hợp toàn bộ kiến thức đã học như sử dụng biến, biến mảng, câu lệnh điều kiện, câu lệnh lặp và biến mảng	
63	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
64	Ôn tập (TH)	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học và vận dụng vào thực hành	
65	Kiểm tra cuối kì 2	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
66	Kiểm tra cuối kì 2	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
67	Sửa bài kiểm tra cuối kì 2	1 tiết		
68	Sửa bài kiểm tra cuối kì 2	1 tiết		

69	Ôn tập cuối năm	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	
70	Ôn tập cuối năm	1 tiết	Ôn tập lại toàn bộ kiến thức đã được học.	

ỦY BAN NHÂN DÂN
THÀNH PHỐ THỦ ĐỨC
TRƯỜNG THCS NGUYỄN THỊ ĐỊNH

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

Thành phố Thủ Đức, ngày 01 tháng 9 năm 2021

Phụ lục IV
KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC BỘ MÔN TIN HỌC KHỐI LỚP 9
Năm học 2021 - 2022

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 1. Khái Niệm Mạng Máy tính 2. Lợi ích của mạng máy tính (Điều chỉnh theo cv 3280)	1 tiết	- Biết khái niệm mạng máy tính là gì - Biết được các thành phần của mạng, - Biết các thiết bị đầu cuối, các thiết bị kết nối mạng là gì - Hiểu lợi ích mạng máy tính mang lại	
2	Bài 2: Mạng Thông Tin Toàn Cầu Internet 1. Internet Là Gì? 2. Một Số Dịch Vụ Trên Internet	1 tiết	- Nhận biết được khái niệm Internet là gì - Biết được những lợi ích mà Internet mang đến cho con người - Biết được 1 số dịch vụ cũng như ứng dụng phổ biến hiện nay trên Internet	
3	Bài thực hành 1 Bài 1, 2	1 tiết	- Làm quen với các trình duyệt web - Biết truy cập một số trang web để đọc thông tin, duyệt các trang web bằng các liên kết	
4	Bài 2: Mạng Thông Tin Toàn Cầu Internet 3. Một vài ứng dụng khác trên Internet 4. Làm thế nào để kết nối Internet	1 tiết	- Các ứng dụng và dịch vụ trên Internet - Hiểu được chi tiết các trình tự cần có để kết nối Internet	

5	Bài thực hành 1 Bài 3, 4	1 tiết	- Làm quen với các trình duyệt web - Biết truy cập một số trang web để đọc thông tin, duyệt các trang web bằng các liên kết - Hiểu cách để đánh dấu 1 trang web trên trình duyệt web	
6	Bài 3: Tổ Chức Và Truy Cập Thông Tin trên Internet 1. Tổ chức thông tin trên Internet 2. Truy cập Web	1 tiết	Biết được khái niệm Web, trang Web, siêu văn bản, website, địa chỉ web - Biết thế nào là trình duyệt web và công dụng - Nhận biết được màn hình làm việc đặc trưng của trình duyệt web và các thanh công cụ cũng như nút lệnh trên đó	
7	Bài thực hành 2 Bài 1, 2	1 tiết	- Truy cập thành công vào 1 số website và xem thông tin trên các trang web Biết tìm kiếm thông tin trên Internet nhờ máy tìm kiếm và từ khóa	
8	Bài 3: Tổ Chức Và Truy Cập Thông Tin trên Internet 3. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1 tiết	- Biết cách tìm kiếm thông tin trên Internet bằng cách sử dụng máy tìm kiếm phổ biến hiện nay.	
9	Bài thực hành 2 Bài 3, 4, 5	1 tiết	- Lưu bài viết, tranh ảnh và video trên website về máy tính - Tìm kiếm về 1 vấn đề nào đó thông qua các máy tìm kiếm khác nhau - Tìm kiếm thành công video thông qua google lẫn youtube	
10	Bài 4: Tìm Hiểu Thư Điện Tử (KT thường xuyên) 1. Hệ thống thư điện tử	1 tiết	- Biết được thư điện tử là gì? - Hoạt động của hệ thống thư điện tử	
11	Bài thực hành 3	1 tiết	Thực hiện được việc tạo tài khoản thư điện tử	

	Bài 1, 2		miễn phí	
12	Bài 4: Tìm Hiểu Thư Điện Tử 2. Mở tài khoản, Gửi và nhận thư điện tử (Không dạy mục 2c)	1 tiết	Biết quy trình tạo tài khoản, gửi và nhận thư điện tử.	
13	Bài thực hành 3 Bài 3, 4	1 tiết	- Biết cấu trúc của địa chỉ thư điện tử - Biết cách tạo và đăng nhập vào hệ thống thư điện tử - Biết cách nhận và gửi thư điện tử - Biết dung lượng tối đa khi đính kèm tập tin vào thư điện tử	
14	Bài tập Nội dung bài học 1, 2, 3, 4	1 tiết	Ôn tập lại các kiến thức đã học và làm các bài tập cuối bài học	
15	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
16	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
17	Kiểm tra định kỳ	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
18	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy 1. Một số yếu tố ảnh hưởng đến sự an toàn của thông tin máy tính	1 tiết	- Biết được vì sao cần phải bảo vệ thông tin trong máy tính - Các khả năng có thể ảnh hưởng đến sự an toàn thông tin trên máy tính - Sự mất an toàn về thông tin máy tính chủ yếu xảy ra dựa trên những yếu tố nào	
19	Bài thực hành 4 Bài 1, 2	1 tiết	- Biết thực hiện các thao tác sao lưu các tệp/thư mục bằng cách sao chép thông thường.	

			- Thực hiện quét virus máy tính bằng phần mềm quét virus	
20	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy 2. Virus máy tính và cách phòng tránh	1 tiết	- Biết được virus máy tính là gì? Vì sao virus là mối nguy hại cho an toàn thông tin máy tính? - Cần làm gì để phòng tránh virus máy tính.	
21	Bài thực hành 4 Bài 3	1 tiết	- Thực hiện cài đặt chương trình quét virus máy tính.	
22	Bài 6. Tin học và xã hội 1. Tin Học Trong Xã Hội Hiện Đại 2. Kinh Tế Tri Thức Và Xã Hội Tin Học Hóa	1 tiết	- Biết được Tin học và máy tính là động lực cho sự phát triển XH. 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 của mỗi người trong xã hội tin học hóa. - Mặt trái của tin học và máy tính	
23	Bài 6. Tin học và xã hội 3. Tin Học Trong Xã Hội Hiện Đại 4. Kinh Tế Tri Thức Và Xã Hội Tin Học Hóa	1 tiết	- Mặt trái của tin học và máy tính - Trách nhiệm của mỗi người trong xã hội tin học hóa	
24	Bài tập	1 tiết	Ôn và làm các bài tập/ giải quyết vấn đề	
25	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
26	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
27	Ôn tập Nội dung bài Chương 1, 2, 3	1 tiết	Ôn tập kiến thức đã học	
28	Ôn tập Nội dung bài Chương 1, 2, 3	1 tiết	Ôn tập kiến thức đã học	

29	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
30	Bài thực hành tổng hợp	1 tiết	Thực hành vận dụng kiến thức đã học	
31	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
32	Kiểm tra cuối kì	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
33	Sửa bài kiểm tra	1 tiết		
34	Sửa bài kiểm tra	1 tiết		
35	Ôn tập cuối kì 1	1 tiết	Ôn tập các kiến thức HKI	
36	Ôn tập cuối kì 1	1 tiết	Ôn tập các kiến thức HKI	
37	Bài 7: Phần mềm trình chiếu 1. Trình bày và công cụ hỗ trợ trình bày 2. Phần mềm trình chiếu 3. Phần mềm trình chiếu PowerPoint	1 tiết	- Phần mềm trình chiếu là gì - Các chức năng chính của phần mềm trình chiếu	
38	Bài 7: Phần mềm trình chiếu 4. Ứng dụng của phần mềm trình chiếu	1 tiết	- Một số ứng dụng của phần mềm trình chiếu - Ưu điểm của phần mềm trình chiếu	
39	Bài 8: Bài trình chiếu 1. Bài trình chiếu và nội dung trang chiếu 2. Bố trí nội dung trên trang chiếu	1 tiết	- Bài trình chiếu là gì - Các thành phần cơ bản trên 1 bài trình chiếu - Nội dung trên trang chiếu bao gồm những gì - Làm thế nào để bố trí nội dung trên trang chiếu	
40	Bài 8: Bài trình chiếu 3. Nhập nội dung văn bản cho trang chiếu 4. Trình chiếu	1 tiết	- Các bước để tạo 1 bài trình chiếu - Sự khác nhau giữa các mẫu bố trí trên trang chiếu - Biết được bài trình chiếu trong các chế độ hiển	

			thị khác nhau	
41	Bài thực hành 5 Bài 1, 2	1 tiết	- Tạo thêm được trang chiếu mới - Nhập nội dung dạng văn bản trên trang chiếu - Tạo được bài trình chiếu gồm nhiều trang chiếu đơn giản	
42	Bài thực hành 5 Bài 3	1 tiết	- Hiện thị được bài trình chiếu trong các chế độ hiện thị khác nhau - Tự trình chiếu kiểm tra, sửa lỗi trên các trang chiếu	
43	Bài 9: Định dạng trang chiếu 1. Màu nền trang chiếu 2. Định dạng nội dung văn bản	1 tiết	- Biết được Màu nền trên trang chiếu có tác dụng gì? Có nhiều loại màu nền trên trang chiếu. - Cách tạo màu nền cho 1 trang chiếu - Một số khả năng định dạng văn bản và cách định dạng nội dung văn bản trên trang chiếu	
44	Bài 9: Định dạng trang chiếu 3. Sử dụng mẫu định dạng	1 tiết	- Biết cách áp dụng các mẫu định dạng trên trang chiếu	
45	Bài thực hành 6 Bài 1, 2	1 tiết	- Tạo được màu nền cho các trang chiếu - Thực hiện được các thao tác định dạng văn bản trên trang chiếu	
46	Bài thực hành 6 Bài 3 KT thường xuyên	1 tiết	- Áp dụng được các mẫu bài trình chiếu được thiết kế sẵn - Sử dụng Internet, tìm kiếm hình ảnh về các mẫu bố cục trình chiếu và sử dụng làm hình nền cho trang chiếu thay cho màu nền trang chiếu	
47	Bài 10: Thêm hình ảnh vào trang chiếu 1. Chèn hình ảnh và các đối tượng khác vào trang	1 tiết	- Biết các thao tác chèn hình ảnh vào trang chiếu	

	chiếu			
48	Bài 10: Thêm hình ảnh vào trang chiếu 2. Thay đổi vị trí và kích thước hình ảnh (Không dạy mục 3)	1 tiết	- Các thao tác cơ bản với hình ảnh sau khi đã chèn vào trang chiếu như: + Xóa hình ảnh + Thay đổi vị trí + Thay đổi thứ tự các lớp của hình ảnh - Thao tác sao chép và di chuyển trang chiếu - Thao tác để thay đổi thứ tự lớp của hình ảnh - Công dụng của các nút lệnh Bring to Front, Bring Forward, Send to Back, Send Backward trên Powerpoint	
49	Bài thực hành 7 Bài 1	1 tiết	- Chèn được hình ảnh vào trang chiếu - Sắp xếp lại các trang chiếu - Đưa hình ảnh lên/xuống để bài trình chiếu sinh động	
50	Bài thực hành 7 Bài 2, 3	1 tiết	- Trình chiếu hoàn chỉnh với bài trình chiếu có hình ảnh minh họa - Tự tạo bài trình chiếu theo chủ đề yêu thích, vận dụng được toàn bộ kiến thức đã học	
51	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học	
52	KT giữa kì	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
53	Bài 11: Tạo các hiệu ứng động 1. Hiệu ứng động cho đối tượng trên trang chiếu 2. Hiệu ứng chuyển trang chiếu 3. Sử dụng các hiệu ứng động (Không dạy mục 4)	1 tiết	- Nhận biết dải lệnh Animations trên Powerpoint - Các thao tác với dải lệnh Animations - Các bước tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang chiếu - Nhận biết dải lệnh Transitions trên Powerpoint - Các thao tác với dải lệnh Transitions - Các bước đặt hiệu ứng chuyển cho trang chiếu	

54	Bài thực hành 8 Bài 1	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành bài trình chiếu với sự kết hợp của kiến thức bài cũ và bài mới, trình chiếu kiểm tra và chỉnh sửa để tránh các lỗi khi tạo nội dung cho trang chiếu - Vận dụng kiến thức đã học, tạo bài thuyết trình phục vụ cho các môn học khác 	
55	Bài thực hành 8 Bài 2	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành bài trình chiếu với sự kết hợp của kiến thức bài cũ và bài mới, trình chiếu kiểm tra và chỉnh sửa để tránh các lỗi khi tạo nội dung cho trang chiếu - Vận dụng kiến thức đã học, tạo bài thuyết trình phục vụ cho các môn học khác 	
56	Bài thực hành 9 TH tổng hợp	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành bài trình chiếu với sự kết hợp của kiến thức bài cũ và bài mới, trình chiếu kiểm tra và chỉnh sửa để tránh các lỗi khi tạo nội dung cho trang chiếu - Vận dụng kiến thức đã học, tạo bài thuyết trình với các chủ đề khác 	
57	Bài thực hành 9 TH tổng hợp	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành bài trình chiếu với sự kết hợp của kiến thức bài cũ và bài mới, trình chiếu kiểm tra và chỉnh sửa để tránh các lỗi khi tạo nội dung cho trang chiếu - Vận dụng kiến thức đã học, tạo bài thuyết trình với các chủ đề khác 	
58	Bài 12: Thông tin đa phương tiện	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Khái niệm đa phương tiện là gì - Các thành phần của thông tin đa phương tiện - Một số ứng dụng của đa phương tiện 	
59	Bài 12: Thông tin đa phương tiện	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được một số ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống - Giống và khác nhau giữa ảnh động (animation) và phim (video) 	

60	Bài 13: Phần mềm ghi âm và xử lí âm thanh	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Phần mềm Audacity là phần mềm gì - Giao diện của phần mềm Audacity - Các thao tác để mở tập tin âm thanh và nghe nhạc cũng như thu âm trực tiếp từ máy tính thông qua Audacity - Tập tin có dạng *.aup (Audacity Project File) là gì 	
61	Bài 13: Phần mềm ghi âm và xử lí âm thanh	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Tập tin có dạng *.aup (Audacity Project File) là gì - Một số thao tác cơ bản để chỉnh sửa âm thanh <ul style="list-style-type: none"> + Nghe 1 đoạn âm thanh + Tăng/giảm âm lượng hoặc tắt âm thanh + Đánh dấu 1 đoạn âm thanh + Xóa, cắt, dán 1 đoạn âm thanh + Tạo, tách rãnh âm thanh, nối clip 	
62	Thực hành 10	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Tự tạo 1 dự án âm thanh từ việc tự ghi âm hoặc file âm thanh có sẵn - Tự cắt/ ghép hoặc chỉnh sửa dự án 	
63	Thực hành 10	1 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Tự tạo 1 dự án âm thanh từ việc tự ghi âm hoặc file âm thanh có sẵn 	
64	Ôn tập	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học	
65	Ôn tập (TH)	1 tiết	Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề/ bài tập cụ thể	
66	Kiểm tra cuối kì 2	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	
67	Kiểm tra cuối kì 2	1 tiết	Đảm bảo yêu cầu cần đạt các nội dung đã học	

68	Sửa bài kiểm tra cuối kì	1 tiết		
69	Ôn tập cuối năm	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học	
70	Ôn tập cuối năm	1 tiết	Ôn tập các kiến thức đã học	

