

## Phụ lục I

### KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

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

TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT  
TỔ: TOÁN – TIN

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

### I. KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 6 (Năm học 2024- 2025)

#### 1. Đặc điểm tình hình

1.1. Số lớp: 04 ; Số học sinh: 163 ;

1.2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 02; Trình độ đào tạo: Đại học: 01, trên ĐH: 01

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên<sup>1</sup>: Tốt: 02; Khá: 0; Đạt: 0; Chưa đạt: 0

1.3. Thiết bị dạy học: (Trình bày cụ thể các thiết bị dạy học có thể sử dụng trong các tiết dạy; yêu cầu nhà trường/bộ phận thiết bị chủ động cho tổ chuyên môn; đặc biệt các đồ dùng dạy học dùng cho việc đổi mới phương pháp dạy học)

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Vở, SGK, ...	1 quyển/HS	Phòng học	
2	Máy tính, máy chiếu, các thiết bị nhớ thông dụng như đĩa cứng, USB... Máy tính có kết nối mạng LAN, mạng Internet	1 máy/2 HS	Bài 1. Thông tin và dữ liệu Bài 2. Xử lý thông tin Bài 3. Thông tin trong máy tính Bài 4. Mạng máy tính	

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

			Bài 5. Internet	
3	Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt sơ đồ tư duy, phần mềm soạn thảo..	1 máy/2HS	Bài 6. Mạng thông tin toàn cầu Bài 7. Tìm kiếm thông tin trên Internet Bài 8. Thư điện tử Bài 9. An toàn thông tin trên Internet Bài 10. Sơ đồ tư duy Bài 11. Định dạng văn bản Bài 12: Trình bày thông tin ở dạng bảng Bài 13. Thực hành: Tìm kiếm và thay thế Bài 14. Hoàn thành sổ lưu niệm.	
4	Máy tính, máy chiếu, giấy khổ rộng, tờ giấy hình vuông để gấp trò chơi, bút chì, bút màu, máy tính cầm tay.	1 máy tính + máy chiếu	Bài 15. Thuật toán	
5	Máy tính, máy chiếu, phiếu trả lời câu hỏi, mạng Internet, giấy, bút, thước kẻ.	1 máy tính + máy chiếu	Bài 16. Các cấu trúc điều khiển	
6	Máy tính, máy chiếu, một số bức tranh đơn giản về đồ họa, phần mềm lập trình trực quan Scratch	1 máy/2HS	Bài 17. Chương trình máy tính	

**1.4. 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 bộ môn Tin học	01	Thực hành gửi thư bằng email	
2	Phòng bộ môn tin học	01	Vẽ sơ đồ tư duy	
3	Phòng bộ môn tin học	01	Giải thuật toán	

## 2. Kế hoạch dạy học

### 2.1. Phân phối chương trình

Cả năm: 35 tuần x 1 tiết = 35 tiết.

HK1: 18 tuần x 1 tiết = 18 tiết; HK2: 17 tuần x 1 tiết = 17 tiết

STT	Chủ đề/Bài học	Số tiết	Yêu cầu cần đạt
<b>Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng</b>		5	
1	Bài 1: Thông tin và dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hiểu dữ liệu, thông tin và vật mang tin là gì?</li><li>- Nhận biết được sự khác nhau giữa thông tin và dữ liệu.</li><li>- Phân biệt được thông tin và vật mang tin.</li><li>- Nêu được ví dụ minh họa mối quan hệ giữa thông tin và dữ liệu.</li><li>- Nêu được ví dụ minh họa tầm quan trọng của thông tin</li></ul> <b>Đối với HS KT nắm được thông tin và vật mang tin là gì?</b>
2	Bài 2: Xử lý thông tin	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nêu được các hoạt động cơ bản trong xử lý thông tin.</li><li>- Giải thích được máy tính là công cụ hiệu quả để xử lý thông tin.</li></ul> Nêu được ví dụ minh họa cụ thể. <b>Đối với HS KT nắm được các giác quan của con người tiếp nhận được thông tin</b>
3	Bài 3: Thông tin trong máy tính	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Giải thích được việc có thể biểu diễn thông tin chỉ với hai kí hiệu 0 và 1.</li><li>- Biết được bit là đơn vị nhỏ nhất trong lưu trữ thông tin.</li></ul> <b>Đối với HS KT biết được các dạng biểu diễn thông tin</b>
<b>Chủ đề 2: Mạng máy tính và Internet</b>		4	
4	Bài 4: mạng máy tính	2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nêu được mạng máy tính là gì và lợi ích của nó trong cuộc sống.</li><li>- Kể được các thành phần chính của một mạng máy tính.</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được một số cách kết nối không dây mà em biết.</li> <li>- Nêu được ví dụ cụ thể về trường hợp mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây.</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT nắm được mạng máy tính là gì?</b></p>
5	Bài 5: Internet	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết Internet là gì.</li> <li>- Nêu được một số đặc điểm chính của Internet.</li> <li>- Nêu được một số lợi ích chính của Internet.</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT biết Internet là gì?</b></p>
6	Ôn tập	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn tập lại kiến thức đã học</li> <li>- Hình thành cách trình bày trong quá trình kiểm tra</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT các nội dung cơ bản về thông tin, vật mang tin, internet....</b></p>
7	<b>Kiểm tra giữa kì 1</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp.</li> <li>- Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi cho phép</li> <li>- GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT làm được một số câu trắc nghiệm trong bài KT</b></p>
<b>Chủ đề 3: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>		7	
8	Bài 6: Mạng thông tin toàn cầu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày sơ lược được các khái niệm World Wide Web, website, địa chỉ của website, trình duyệt.</li> <li>- Xem và nêu được các thông tin chính trên trang web cho trước.</li> <li>- Khai thác được thông tin trên một số trang web thông dụng: tra từ điển, xem tin thời tiết, thời sự, ...</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT mở được trang web google.com.vn</b></p>
9	Bài 7: Tìm kiếm thông tin trên Internet	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được công dụng của máy tìm kiếm.</li> <li>- Xác định được từ khóa ứng với mục đích tìm kiếm cho trước.</li> <li>- Thực hiện được việc tìm kiếm và khai thác thông tin trên Internet.</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT mở được trang web google.com.vn và tìm được một nội dung về hình ảnh...</b></p>

10	Bài 8: Thư điện tử	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết thư điện tử là gì; biết ưu điểm và nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác.</li> <li>- Biết tài khoản thư điện tử, hộp thư điện tử, thành phần của địa chỉ thư điện tử và cách đăng kí tài khoản thư điện tử.</li> <li>- Thực hiện đăng kí tài khoản thư điện tử, đăng nhập, soạn, gửi, đăng xuất hộp thư điện tử.</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT nắm được thư điện tử là gì?</b></p>
11	Bài 8: Thư điện tử (thực hành thư điện tử)	1	<p>GV yêu cầu lần lượt nhóm các nhóm lên trình bày bài báo cáo của nhóm mình</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HS các nhóm còn lại lắng nghe, quan sát, thảo luận phản biện, đặt câu hỏi đối với bài báo cáo đã trình bày.</li> <li>- HS các nhóm <b>tự đánh giá</b> qua các tiêu chí;</li> <li>- Các nhóm tiếp tục đánh giá chéo (<i>theo các tiêu chí trên, tiêu chí này do được GV tạo ra</i>)</li> <li>- Sau cùng là GV đánh giá các nhóm thông qua phiếu đánh giá Bài tập nhóm và ý kiến đóng góp bài báo cáo. Công cụ đánh giá (theo mẫu)</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT quan sát các bạn làm trong nhóm</b></p>
	<b>Chủ đề 4: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số</b>	4	
12	Bài 9: An toàn thông tin trên Internet	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết một số tác hại và nguy cơ khi sử dụng Internet. Nêu và thực hiện được một số biện pháp phòng ngừa.</li> <li>- Trình bày được tầm quan trọng của sự an toàn và hợp pháp của thông tin cá nhân cả tập thể.</li> <li>- Bảo vệ được thông tin và tài khoản cá nhân với sự hỗ trợ của người lớn.</li> <li>- Nêu được một vài cách thông dụng để chia sẻ thông tin của bản thân và tập thể sao cho an toàn và hợp pháp.</li> <li>- Nhận diện được một số thông điệp lừa đảo hoặc mang nội dung xấu.</li> <li>- Bảo vệ được thông tin và tài khoản cá nhân với sự hỗ trợ của người lớn.</li> <li>- Nêu được một vài cách thông dụng để chia sẻ thông tin của bản thân và tập thể sao cho an toàn và hợp pháp</li> </ul>

			- Nhận diện được một số thông điệp lừa đảo hoặc mang nội dung xấu. <b>Đối với HS KT biết một số tác hại và nguy cơ khi sử dụng Internet</b>
13	Ôn tập cuối học kỳ 1	1	- GV nêu rõ hình thức kiểm tra ( <i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i> ), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra. - GV hệ thống tất cả kiến thức đã học và mở rộng: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học. <b>Đối với HS KT nắm được một số nội dung cơ bản như thư điện tử, mở được trang google.com.vn...</b>
14	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	1	- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp. - Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi HK1 - GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài <b>Đối với HS KT làm được một số câu trắc nghiệm trong đề kiểm tra</b>
<b>Chủ đề 5: Ứng dụng tin học</b>		11	
15	Bài 10: Sơ đồ tư duy	2	- Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm. - Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin. - Tạo được sơ đồ tư duy đơn giản bằng phần mềm. <b>Đối với HS KT đưa ra được một sơ đồ tư duy đơn giản (1 chủ đề và 2 nhánh nhỏ...)</b>
16	Bài 11: Định dạng văn bản	2	- Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản. - Trình bày được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng văn bản. - Thực hiện được việc định dạng văn bản, trình bày trang văn bản và in. <b>Đối với HS KT mở được phần mềm soạn thảo văn bản</b>
17	Bài 12: Trình bày thông tin ở dạng bảng	2	- Biết được ưu điểm của việc trình bày thông tin ở dạng bảng. - Biết cách tạo và định dạng bảng.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được thông tin ở dạng bảng bằng phần mềm soạn thảo văn bản.</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT biết được thời khóa biểu của mình được trình bày dưới dạng bảng</b></p>
18	<p>Bài 13: Thực hành: Tìm kiếm và thay thế</p> <p><i>- Hướng dẫn bài tập tổng hợp Hoàn thành sổ lưu niệm (hoạt động trải nghiệm)</i></p>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được tác dụng của công cụ tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản.</li> <li>- Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm soạn thảo văn bản.</li> <li>- Biết cách tổng hợp, sắp xếp các nội dung</li> <li>- GV cho ví dụ và hướng dẫn thuyết trình mẫu trước lớp</li> <li>- GV phát phiếu học tập (yêu cầu các mục thực hiện)</li> <li>- Hoàn thành sổ lưu niệm</li> <li>- HS thực hiện xong bài tập gửi qua thư điện tử cho GV kiểm tra</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT làm được thời khóa biểu của mình được trình bày dưới dạng bảng trên giấy</b></p>
19	<p>Bài 14 <i>Bài tập tổng hợp Hoàn thành sổ lưu niệm (Hoạt động trải nghiệm)</i></p>	1	<p>GV yêu cầu lần lượt nhóm lên trình bày bài báo cáo của nhóm mình</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HS các nhóm còn lại lắng nghe, quan sát, thảo luận phản biện, đặt câu hỏi đối với bài báo cáo đã trình bày.</li> <li>- Sau cùng là GV đánh giá các nhóm thông qua phiếu đánh giá Bài tập nhóm và ý kiến đóng góp bài báo cáo. Công cụ đánh giá (theo mẫu)</li> </ul> <p><b>Đối với HS KT quan sát các bạn trong nhóm làm</b></p>
20	Ôn tập giữa học kỳ 2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn tập nội dung kiến thức đã học</li> </ul>
21	Kiểm tra giữa học kỳ 2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp.</li> <li>- Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi ở từ đầu đến giữa HK2.</li> <li>- GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài</li> </ul>
<b>Chủ đề 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>		7	
22	Bài 15: Thuật toán	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diễn tả được sơ lược khái niệm thuật toán.</li> <li>- Nêu được một vài ví dụ minh họa về thuật toán</li> <li>- Biết thuật toán có thể được mô tả dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối.</li> </ul>

			- Tạo được sơ đồ khối <b>Đối với HS KT nắm được thuật toán là gì?</b>
23	Bài 16: Các cấu trúc điều khiển	2	- Biết các cấu trúc: + Cấu trúc tuần tự + Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và dạng đủ + Cấu trúc lặp - Mô tả được thuật toán đơn giản có cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh (dạng thiếu và dạng đủ) và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. <b>Đối với HS KT vẽ được việc mình làm hằng ngày vào sơ đồ GV đưa</b>
24	Bài 17: Chương trình máy tính	1	- Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính "hiểu". - Thực hiện được chương trình trên máy tính <b>Đối với HS KT hiểu được máy tính thực hiện công việc theo CT</b>
25	<b>Ôn tập cuối học kỳ 2</b>	1	GV nêu rõ hình thức kiểm tra ( <i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i> ), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra. - GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học. <b>Đối với HS KT nắm lại một số nội dung cơ bản như: bảng, văn bản</b>
26	<b>Kiểm tra cuối học kỳ 2</b>	1	- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp. - Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi HK2 - GV quan sát, theo dõi và nhắc nhở HS làm bài <b>Đối với HS KT làm được một số câu trắc nghiệm trong bài KT</b>



## 2.2. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
1			

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề/chuyên đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài học/chủ đề/chuyên đề.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt theo chương trình môn học: Giáo viên chủ động các đơn vị bài học, chủ đề và xác định yêu cầu (mức độ) cần đạt.

## 2.3. Ôn tập cuối học kỳ

Ôn tập	Số tiết (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
Cuối Học kỳ 1	1	Tuần 18	- GV nêu rõ hình thức kiểm tra (hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra. - GV hệ thống tất cả kiến thức đã học và mở rộng: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.
Cuối Học kỳ 2	1	Tuần 35	GV nêu rõ hình thức kiểm tra (hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra. - GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.

(1) Số tiết ôn tập.

(2) Tuần thứ, tháng, năm thực hiện ôn tập.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt đến thời điểm ôn tập (theo phân phối chương trình).

## 2.4. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 9	- Tổng hợp các kiến thức bài 1, 2, 3, 4, 5	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	- Tổng hợp các kiến thức học kỳ I	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	- Tổng hợp các kiến thức bài 10, 11, 12, 13, 14	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	- Tổng hợp các kiến thức cả năm học	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy

## 3. Các nhiệm vụ khác (nếu có):

- Tham gia đầy đủ, tích cực các bồi sinh hoạt chuyên môn; các hoạt động, phong trào do nhà trường và đoàn thể tổ chức.

**TỔ TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

Bình Tú, ngày 01 tháng 9 năm 2024

**HIỆU TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

*Nguyễn Thị Ánh Nguyệt*

## Phụ lục I

### KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

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

TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT  
TỔ: TOÁN - TIN

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

### I. KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

#### MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 7

(Năm học 2024- 2025)

#### 1. Đặc điểm tình hình

1.1. Số lớp: 4 ; Số học sinh:158: ;

1.2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo:; Đại học: 01.

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên <sup>2</sup>: Tốt: 01; Khá: 0; Đạt: 0; Chưa đạt: 0

1.3. Thiết bị dạy học: (Trình bày cụ thể các thiết bị dạy học có thể sử dụng trong các tiết dạy; yêu cầu nhà trường/bộ phận thiết bị chủ động cho tổ chuyên môn; đặc biệt các đồ dùng dạy học dùng cho việc đổi mới phương pháp dạy học)

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Vở, SGK, ...	1 quyển/HS	Phòng học	
2	Máy tính, máy chiếu, các thiết bị nhớ thông dụng như đĩa cứng, USB... Máy tính có kết nối mạng LAN, mạng Internet	1 máy/2 HS	Bài 1: Thiết bị vào – ra Bài 2: Phần mềm máy tính Bài 3: Quản lý dữ liệu trong máy tính	

<sup>2</sup> Theo Thông tư số 20/2018/TT-BGDĐT ngày 22/8/2018 ban hành quy định chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông.

			Bài 4: Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet Bài 5: Ứng xử trên mạng	
3	Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt như: phần mềm bảng tính, phần mềm trình chiếu	1 máy/2HS	Bài 6: Làm quen với phần mềm bảng tính Bài 7: Tính toán tự động trên bảng tính Bài 8: Công cụ hỗ trợ tính toán Bài 9: Trình bày bảng tính Bài 10: Hoàn thiện bảng tính Bài 11: Tạo bài trình chiếu Bài 12: Định dạng đối tượng trên trang chiếu Bài 13: Thực hành tổng hợp	
4	Máy tính, máy chiếu, phiếu trả lời câu hỏi, mạng Internet, phần mềm mô phỏng thuật toán tìm kiếm tuần tự...	1 máy tính + máy chiếu	Bài 14: Thuật toán tìm kiếm tuần tự	
5	Máy tính, máy chiếu, phiếu trả lời câu hỏi, mạng Internet, tấm thẻ ghi con số dùng cho hoạt động mô phỏng thuật toán tìm kiếm nhím phân...	1 máy tính + máy chiếu	Bài 15: Thuật toán tìm kiếm nhím phân	
6	Máy tính, máy chiếu, giấy A4, bút dạ...	1 máy/2HS	Bài 16: Thuật toán sắp xếp	

**1.4. 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 bộ môn Tin học	01	Thực hành gửi thư bằng email	

2	Phòng bộ môn tin học	01	Tính toán trên bảng tính và tạo phần mềm trình chiếu	
3	Phòng bộ môn tin học	01	Giải thuật toán	

## 2. Kế hoạch dạy học

### 2.1. Phân phối chương trình

**Cả năm:** 35 tuần x 1 tiết = 35 tiết.

**HK1:** 18 tuần x 1 tiết = 18 tiết; **HK2:** 17 tuần x 1 tiết = 17 tiết

Tuần	Chủ đề/Bài học	Số tiết	Yêu cầu cần đạt
<b>Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng</b>		4	
1	Bài 1: Thiết bị vào – ra	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Biết và nhận ra được các thiết bị vào- ra có nhiều loại, hình dáng khác nhau.</li> <li>- Biết được chức năng của thiết bị vào – ra trong thu nhận, lưu trữ, xử lí và truyền thông tin.</li> <li>- Hiểu đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.</li> <li>- Nêu được ví dụ cụ thể những thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho thiết bị và hệ thống xử lí thông tin.</li> </ul> <p><b>HSKT: Nhận biết được thiết bị vào _ ra của máy tính. (thiết bị vào: bàn phím, con chuột; thiết bị ra: màn hình, loa...)</b></p>
2	Bài 2: Phần mềm máy tính	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giải thích được sơ lược chức năng điều khiển và quản lí hệ điều hành.</li> <li>- Phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng.</li> <li>- Giải thích được phần mở rộng của tên tệp, cho biết tệp thuộc loại gì, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul> <p><b>HSKT: Nhận biết được phần mềm Microsoft word dùng để soạn thảo, phần mềm luyện phím, phần mềm trình chiếu...</b></p>
3	Bài 3: Quản lý dữ liệu trong máy tính	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính.</li> <li>- Nêu được ví dụ về biện pháp bảo vệ dữ liệu như sao lưu, phòng chống virus...</li> </ul> <p><b>HSKT: nhận biết được dữ liệu trong máy tính</b></p>
4	Bài 3: Quản lý dữ liệu trong máy tính (TT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: tạo mới, sao chép, di chuyển, đổi tên, xóa...</li> </ul> <p><b>HSKT: tạo, đổi tên và xóa được thư mục.</b></p>
<b>Chủ đề 2: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>		2	
5	Bài 4: Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó.</li> <li>- Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội.</li> <li>- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin.</li> <li>- Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</li> </ul> <p><b>HSKT: Nhận biết được website về mạng xã hội và sử dụng đúng cách.</b></p>

6	Bài 4: Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet (thực hành)	1	Thao tác thành thạo với một số website <b>HSKT: Mở được một website bất kỳ.</b>
<b>Chủ đề 3: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số</b>		3	
7	Bài 5: Ứng xử trên mạng	1	-Thực hiện được giao tiếp qua mạng theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hóa. - Nêu được ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin; biết cách ứng xử hợp lí khi gặp những thông tin trên mạng có nội dung xấu, không phù hợp lứa tuổi. - Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh. - Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết trong quá trình ứng xử trên mạng. <b>HSKT: Biết nhờ người lớn giúp đỡ khi gặp khó khăn trong quá trình ứng xử trên không gian mạng.</b>
8	Ôn tập giữa học kỳ 1	1	- Ôn tập lại nội dung kiến thức đã học <b>HSKT: Hiểu được nội dung kiến thức đã học</b>
9	<b>Kiểm tra giữa kì 1</b>	1	- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp. - Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi cho phép - GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài <b>HSKT: Sử dụng hình thức kiểm tra đánh giá phù hợp</b>
<b>Chủ đề 4: : Ứng dụng tin học</b>		9	
10	Bài 6: Làm quen với phần mềm bảng tính (giao nhiệm vụ theo dự án)	1	- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính.

			<p>- Thực hiện được một số thao tác đơn giản: chọn phông chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính, thay đổi độ rộng cột.</p> <p><b>HSKT: Mở được phần mềm bảng tính.</b></p>
11	Bài 7: Tính toán tự động trên bảng tính	2	<p>-Nhận biết được một số kiểu dữ liệu trên bảng tính.</p> <p>- Sử dụng được công thức và dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức.</p> <p>- Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều tự động dữ liệu.</p> <p><b>HSKT: Nhập được dữ liệu vào trong bảng tính.</b></p>
12	Bài 7: Tính toán tự động trên bảng tính (TT)		<p>-Thao tác thành thạo với việc thực hiện công thức và sao chép ô tính có chứa công thức.</p> <p><b>HSKT: Nhập được công thức</b></p>
13	Bài 8: Công cụ hỗ trợ tính toán	2	<p>-Thực hiện được một số phép toán thông dụng, sử dụng được một số hàm đơn giản như: MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT...</p> <p><b>HSKT: Thực hiện được phép toán tính tổng bằng hàm SUM</b></p>
14	Bài 8: Công cụ hỗ trợ tính toán (TT)		<p>-Thao tác thành thạo với các hàm trong bảng tính: MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT...</p> <p><b>HSKT: Thực hiện được phép toán tính tổng bằng hàm SUM.</b></p>
15	Bài 9: Trình bày bảng tính	1	<p>-Biết và thực hiện được một số chức năng định dạng dạng dữ liệu số và trình bày bảng tính.</p> <p>- Áp dụng được một số hàm tính toán dữ liệu như: MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT vào dự án Trường học xanh.</p> <p><b>HSKT: Thực hiện định dạng được màu chữ, cỡ chữ</b></p>



16	Bài 10: Hoàn thiện bảng tính	1	-Thực hiện được các thao tác hoàn thiện bảng tính. <b>HSKT: Nhập được dữ liệu và định dạng được màu chữ, cỡ chữ.</b>
17	Ôn tập cuối học kỳ 1	1	- GV nêu rõ hình thức kiểm tra ( <i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i> ), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra. - GV hệ thống tất cả kiến thức đã học và mở rộng: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học. <b>HSKT: Nắm một số kiến thức của GV ôn tập</b>
18	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b>	1	- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp. - Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi HK1 - GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài <b>HSKT: Sử dụng hình thức kiểm tra đánh giá phù hợp</b>
<b>Chủ đề 4 : Ứng dụng tin học</b>		6	
19	Bài 11: Tạo bài trình chiếu	2	- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu. <b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu</b>
20	Bài 11: Tạo bài trình chiếu (TT)		-Tạo được một bài báo cáo có tiêu đề, cấu trúc phân cấp. <b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu và tạo được dữ liệu trên 1 trang chiếu.</b>
21	Bài 12: Định dạng đối tượng trên trang chiếu	2	-Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu. - Đưa được hình ảnh minh họa vào bài trình chiếu.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết sử dụng các định dạng cho văn bản, ảnh minh họa một cách hợp lí.</li> </ul> <p><b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu, tạo được dữ liệu trên 1 trang chiếu và định dạng chúng.</b></p>
22	Bài 12: Định dạng đối tượng trên trang chiếu (TT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thao tác thành tạo việc sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.</li> <li>- Thao tác thành tạo việc chèn hình ảnh, định dạng cho văn bản và hình ảnh trong trang chiếu.</li> </ul> <p><b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu, tạo được dữ liệu trên 1 trang chiếu và sao chép sang trang 2.</b></p>
23	Bài 13: Thực hành tổng hợp		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết đưa hiệu ứng động vào bài trình chiếu và sử dụng hiệu ứng một cách hợp lí.</li> </ul> <p><b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu, tạo được dữ liệu trên 1 trang chiếu và tạo được hiệu ứng đơn giản.</b></p>
24	Bài 13: Thực hành tổng hợp (TT)	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết cách tổng hợp, sắp xếp các nội dung đã có thành một bài trình chiếu.</li> <li>- Thực hành hoàn thiện bài trình chiếu.</li> </ul> <p><b>HSKT: Mở được phần mềm trình chiếu, tạo được dữ liệu trên 1 trang chiếu và tạo được hiệu ứng đơn giản.</b></p>
<b>Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>		<b>11</b>	
25	Bài 14: Thuật toán tìm kiếm tuần tự		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giải thích được thuật toán tìm kiếm tuần tự.</li> </ul> <p><b>HSKT: Biết được cách tìm được một tên trong danh sách GV đưa ra.</b></p>
26	Bài 14: Thuật toán tìm kiếm tuần tự (TT)	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm tuần tự trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.</li> </ul>

			<p><b>HSKT: Biết được tìm được một tên trong danh sách GV đưa ra.</b></p>
27	<b>Ôn tập giữa học kỳ 2</b>	1	<p>Ôn tập lại kiến thức đã học.  <b>HSKT: Nắm được kiến thức GV yêu cầu</b></p>
28	<b>Kiểm tra giữa học kỳ 2</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp.</li> <li>- Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi ở từ đầu đến giữa HK2.</li> <li>- GV quan sát và theo dõi, nhắc nhở HS làm bài.</li> </ul> <p><b>HSKT: Làm bài theo phần kiến thức đã được học.</b></p>
29	Bài 15: Thuật toán tìm kiếm nhị phân	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giải thích được thuật toán tìm kiếm nhị phân.</li> <li>- Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.</li> </ul> <p><b>HSKT: hiểu được nhị phân là chia đôi danh sách</b></p>
30	Bài 15: Thuật toán tìm kiếm nhị phân (TT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul> <p><b>HSKT: Tìm kiếm tên của mình trong danh sách lớp.</b></p>
31	Bài 16: Thuật toán sắp xếp	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp cơ bản.</li> <li>- Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp với bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ.</li> </ul> <p><b>HSKT: Biết được thuật toán sắp xếp</b></p>
32	Bài 16: Thuật toán sắp xếp (TT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.</li> </ul> <p><b>HSKT: Biết được thuật toán sắp xếp</b></p>
33	Bài tập tổng hợp ôn tập chủ đề 5	1	<p>Ôn tập lại kiến thức đã học  <b>HSKT: Nắm được nội dung GV ôn tập.</b></p>

34	<b>Ôn tập cuối học kỳ 2</b>	1	<p>GV nêu rõ hình thức kiểm tra (<i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i>), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra.</p> <p>- GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.</p> <p><b>HSKT: Nắm được kiến thức GV yêu cầu</b></p>
35	<b>Kiểm tra cuối học kỳ 2</b>	1	<p>- GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp.</p> <p>- Nội dung đánh giá có trong chương trình giảng dạy và mở rộng trong phạm vi HK2</p> <p>- GV quan sát, theo dõi và nhắc nhở HS làm bài</p> <p><b>HSKT: Nắm được kiến thức GV yêu cầu</b></p>

## 2.2. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
1			

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề/chuyên đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài học/chủ đề/chuyên đề.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt theo chương trình môn học: Giáo viên chủ động các đơn vị bài học, chủ đề và xác định yêu cầu (mức độ) cần đạt.

## 2.3. Ôn tập cuối học kỳ

<b>Ôn tập</b>	<b>Số tiết (1)</b>	<b>Thời điểm (2)</b>	<b>Yêu cầu cần đạt (3)</b>
Cuối Học kỳ 1	1	Tuần 18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GV nêu rõ hình thức kiểm tra (<i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i>), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra.</li> <li>- GV hệ thống tất cả kiến thức đã học và mở rộng: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.</li> </ul>
Cuối Học kỳ 2	1	Tuần 35	<p>GV nêu rõ hình thức kiểm tra (<i>hình thức kiểm tra trắc nghiệm và tự luận trên giấy, trên máy tính hoặc thực hành trên máy tính</i>), thời gian kiểm tra, thang điểm kiểm tra, các quy định trong quá trình kiểm tra, mức độ phân hóa trong bài kiểm tra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.</li> </ul>

#### 2.4. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

<b>Bài kiểm tra, đánh giá</b>	<b>Thời gian (1)</b>	<b>Thời điểm (2)</b>	<b>Yêu cầu cần đạt (3)</b>	<b>Hình thức (4)</b>
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 9	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 1, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 1, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy

Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 28	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học đến giữa học kỳ 2, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 2 và cả năm học, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy

### 3. Các nhiệm vụ khác (nếu có):

- Tham gia đầy đủ, tích cực các bồi sinh hoạt chuyên môn; các hoạt động, phong trào do nhà trường và đoàn thể tổ chức

**TỔ TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

Bình Tú., ngày 01 tháng 9 năm 2024  
**HIỆU TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

**Nguyễn Thị Ánh Nguyệt**

## Phụ lục I

### KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

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

**TRƯỜNG: THCS LÝ THƯỜNG KIỆT**  
**TỔ: TOÁN - TIN**

**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, MÔN: TIN HỌC, KHỐI LỚP 8

(Năm học 2024 - 2025)

#### I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp: 04; Số học sinh: 149 HS

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên<sup>3</sup>: Tốt: 01; Khá: 0; Đạt: 0; Chưa đạt: 0.

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

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	40	Bài thực hành sgk	
2	Tivi	01	Bài lý thuyết, thực hành	
3	Sách giáo khoa Tin học 8	105	Bài lý thuyết, thực hành	
4	Sách giáo viên Tin học 8	01 quyển/khối	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)

<sup>3</sup> Theo Thông tư số 20/2018/TT-BGDĐT ngày 22/8/2018 ban hành quy định chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông.

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
<b>Khối 8</b>				
1		02	Bài 3. Thực hành khai thác thông tin số	
2		01	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế	
3		01	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	
4		01	Bài 7. Trục quan hoá dữ liệu	
5		01	Bài 8a. Danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản	
6		01	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	
7		01	Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu	
8		01	Bài 11a. Sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu	
9		01	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình	
10		01	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	
11		01	Bài 14. Cấu trúc điều khiển	
12		01	Bài 15. Gỡ lỗi	

## II. Kế hoạch dạy học<sup>4</sup>

### 1. Phân phối chương trình

\* Môn học: Tin học 8

STT (1)	Bài học (2)	Số tiết (3)	Yêu cầu cần đạt (4)
<b>HỌC KỲ 1</b>			
<b>CĐ 1. Máy tính và cộng đồng</b>		<b>5</b>	
1.	Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	1	- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính. - Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.
<b>CĐ 2. Tổ chức, lưu trữ và tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>			

<sup>4</sup> Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn



2.	Bài 2. Thông tin trong môi trường số	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>–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, chuyên đổi, truyền và xử lý hiệu quả.</li> <li>–Trình bày được tầm quan trọng của việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul>
3.	Bài 3. Thực hành khai thác thông tin số	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa.</li> <li>–Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ (thông qua bài tập cụ thể).</li> <li>–Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul>
<b>CD 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số hoá</b>		<b>9</b>	
4.	Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kỹ thuật số	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền,...</li> <li>–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.</li> </ul>
5.	Ôn tập GHK1	1	- Kiểm tra lại kiến thức đã học đến thời điểm hiện tại.
6.	Kiểm tra GHK1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> <li>- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.</li> </ul>

7.	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.</li> <li>–Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.</li> <li>–Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.</li> <li>–Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.</li> </ul>
8.	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.</li> <li>–Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng lọc và sắp xếp dữ liệu.</li> <li>–Thực hiện được các thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu.</li> <li>–Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó của phần mềm bảng tính.</li> </ul>
9.	Bài 7. Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng tạo biểu đồ.</li> <li>–Thực hiện được thao tác tạo biểu đồ của bảng tính.</li> </ul>
<b>CD 4a) Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao</b>		<b>4</b>	
10.	Bài 8a. Danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản	2	–Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê.
11.	<b>Ôn tập HK1</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 1.</li> <li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> <li>- Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li> </ul>
12.	<b>KT HK1</b>	1	

<b>HỌC KỲ 2</b>			
<b>CĐ 4a) Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao (tt)</b>		<b>5</b>	
13.	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	1	–Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang cho văn bản.
14.	Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu	2	–Chọn / đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. –Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
15.	Bài 11a. Sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu	2	–Sử dụng được các bản mẫu (template) tạo bài trình chiếu. –Nhúng được vào trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác. –Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.
<b>CĐ 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>		<b>4</b>	
16.	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình	2	–Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. –Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
17.	<b>Ôn tập GHK2</b>	<b>1</b>	- Kiểm tra lại kiến thức đã học ở đầu học kì 2 đến thời điểm hiện tại.
18.	<b>KT GHK2</b>	<b>1</b>	- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.
<b>CĐ 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (tt)</b>		<b>5</b>	
19.	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	2	–Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.

20.	Bài 14. Cấu trúc điều khiển	2	Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.
21.	Bài 15. Gỡ lỗi	1	Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.
<b>CĐ 6. Hướng nghiệp với Tin học</b>		<b>3</b>	
22.	Bài 16. Tin học với nghề nghiệp	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.</li> <li>–Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.</li> <li>–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.</li> </ul>
23.	<b>Ôn tập HK2</b>	<b>1</b>	- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 2.
24.	<b>KTHK2</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> <li>- Hs biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li> </ul>

## 2. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
1			
2			
...			

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề/chuyên đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài học/chủ đề/chuyên đề.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt theo chương trình môn học: Giáo viên chủ động các đơn vị bài học, chủ đề và xác định yêu cầu (mức độ) cần đạt.

### 3. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
<b>KHỐI 8</b>				
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 8	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kiểm tra lại kiến thức đã học đến thời điểm hiện tại.</li><li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li><li>- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.</li></ul>	Viết
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 1.</li><li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li><li>- Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li></ul>	Viết
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 27	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kiểm tra lại kiến thức đã học ở đầu học kì 2 đến thời điểm hiện tại.</li><li>- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.</li></ul>	Viết
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 2.</li><li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li><li>- Hs biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li></ul>	Viết

### III. Các nội dung khác (nếu có):

**TỔ TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

*Bình Tú, ngày 01 tháng 9 năm 2024*  
**HIỆU TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

*Nguyễn Thị Ánh Nguyệt*

## Phụ lục I

### KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

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

TRƯỜNG THCS THCS LÝ THƯỜNG KIỆT  
TỔ: TOÁN\_TIN

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: MÔN: TIN, KHỐI LỚP 9

(Năm học 2024 - 2025)

#### I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp: 03; Số học sinh: 108 HS

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên<sup>5</sup>: Tốt: 01; Khá: 0; Đạt: 0; Chưa đạt: 0.

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

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	40	Bài thực hành sgk	
2	Tivi	01	Bài lý thuyết, thực hành	
3	Sách giáo khoa Tin học 6	528	Bài lý thuyết, thực hành	
4	Sách giáo khoa Tin học 7	523	Bài lý thuyết, thực hành	
5	Sách giáo khoa Tin học 8	435	Bài lý thuyết, thực hành	

<sup>5</sup> Theo Thông tư số 20/2018/TT-BGDĐT ngày 22/8/2018 ban hành quy định chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông.

6	Sách giáo khoa Tin học 9	344	Bài lý thuyết, thực hành	
7	Sách giáo viên Tin học 6,7,8	01 quyển/khối	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	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
<b>Khối 9</b>				
13	Tin học	01	Bài 3: Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin	
14	Tin học	02	Bài 6: Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng	
15	Tin học	02	Bài 8: Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	
16	Tin học	02	Bài 10a. Sử dụng hàm Countif	
17	Tin học	02	Bài 11a. Sử dụng hàm Sumif	
18	Tin học	02	Bài 12a. Sử dụng hàm If	
19	Tin học	02	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lý tài chính gia đình	
20	Tin học	02	Bài 16: Thực hành: Lập chương trình máy tính	

## II. Kế hoạch dạy học<sup>6</sup>

### 1. Phân phối chương trình

\* Môn học: Tin học 9

STT (1)	Bài học (2)	Tiết PPCT	Số tiết (3)	YCCĐ (4)
<b>HỌC KỲ 1</b>				
<b>CD 1. Máy tính và cộng đồng</b>				
1.	Bài 1. Thế giới kỹ thuật số	2	2 (2, 0)	<p>-Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý 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.</p> <p>-Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống.</p> <p>Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể</p>
<b>CD 2. Tổ chức, lưu trữ và tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>				
2.	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	3	1 (1, 0)	<p>- 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.</p> <p>- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.</p>

<sup>6</sup> Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn



3.	Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin	4	1 (0, 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết cách tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề</li> <li>- Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề</li> </ul>
<b>CD 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số hoá</b>				
4.	Bài 4. Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	5,6	2(2, 0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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 hoạ.</li> <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 hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.</li> </ul>
5.	Ôn tập GHK1	7	1 (1,0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kiểm tra lại kiến thức đã học đến thời điểm hiện tại.</li> <li>- Hình thành và phát triển tư duy về giải quyết vấn đề tin học, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> <li>- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.</li> </ul>
6.	Kiểm tra GHK1	8	1 (1,0)	
<b>CD 4. Ứng dụng Tin học. Sử dụng bảng tính điện tử nâng cao</b>				
7.	Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng	9	1(1, 0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.</li> <li>- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng.</li> </ul>

8.	Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng.	10, 11	2 (0, 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng</li> <li>- Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.</li> </ul>
9.	Bài 7. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	12, 13	2 (2, 0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được bài trình bày và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác</li> <li>- Biết được khả năng đính kèm tệp văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy</li> </ul>
10.	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trso đổi và hợp tác.	14, 15	2(1, 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lí.</li> <li>- Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính</li> <li>- Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lí.</li> </ul>
11	Bài 9a. Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu	16	1(1,0)	- Thực hiện được công cụ xác thực dữ liệu của phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán quản lí tài chính.
13.	Ôn tập HK1	17	1 (1,0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 1.</li> <li>- Hình thành và phát triển tư duy trong các thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> </ul>
14.	KT CHK1	18	1 (1,0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li> </ul>
<b>HỌC KỲ 2</b>				
<b>CĐ 4a) Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao (tt)</b>				
16.	Bài 10a. Sử dụng hàm Countif	19, 20	2 (1, 1)	- Thực hiện thao tác hàm đếm theo điều kiện Countif trong giải quyết bài toán thực tế về quản lí quản lí tài chính.

17.	Bài 11a. Sử dụng hàm Sumif	21,22	2 (1, 1)	- Thực hiện thao tác hàm tính tổng theo điều kiện Sumif để giải quyết bài toán quản lí gia đình.
18.	Bài 12a. Sử dụng hàm If	23,24	2(1, 1)	-Thực hiện thao tác hàm điều kiện If để giải quyết bài toán quản lí gia đình.
19.	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lí quản lí tài chính gia đình	25	1(0,1)	-Tạo được trang tính tổng hợp thông tin thu, chi gia đình - Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình.
<b>CD 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>				
20.	Ôn tập GHK2	26	1(1,0)	- Kiểm tra lại kiến thức đã học ở đầu học kì 2 đến thời điểm hiện tại. - Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.
21.	KT GHK2	27	1 (1,0)	
<b>CD 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (tt)</b>				
21.	Bài 14. Giải quyết vấn đề	28	2 (1, 1)	- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối)
22.	Bài 15. Bài toán tin học	29,30	2 (1, 1)	- Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa - Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết
23.	Bài 16. Thực hành: Lập chương trình máy tính	31, 32	2(0, 2)	- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. - Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.

<b>CD 6. Hướng nghiệp với Tin học</b>				
24.	Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp	33	1(1, 0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất ba nhóm nghề.</li> <li>- Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,..) về một nhóm nghề nào đó.</li> <li>- Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính.</li> <li>- Tìm hiểu được (thông qua Internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công tác sử dụng nhân lực thuộc các nhóm ngành đã được giới thiệu.</li> <li>- Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul>
25	Ôn tập HK2	34	1 (1, 0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kì 2.</li> <li>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</li> <li>- HS biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li> </ul>
26	Kiểm tra HK2	35	1(1,0)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.</li> </ul>

## 2. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
1			
2			
...			

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề/chuyên đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài học/chủ đề/chuyên đề.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt theo chương trình môn học: Giáo viên chủ động các đơn vị bài học, chủ đề và xác định yêu cầu (mức độ) cần đạt.

## 3. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
<b>KHỐI 9</b>				
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống.</li> <li>– Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý 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.</li> <li>– Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể</li> <li>– Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa</li> </ul>	Viết

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh họa.</li> <li>– Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.</li> </ul>	
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống.</li> <li>– Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý 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.</li> <li>– Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa</li> <li>– Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh họa.</li> <li>– Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.</li> <li>– Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng.</li> <li>– Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.</li> <li>– Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.</li> <li>– Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy.</li> <li>– Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác.</li> <li>– Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác</li> </ul>	Viết

Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 27	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính</li> <li>- Biết sử dụng được các hàm COUNTIF, SUMIF và IF trong giải quyết bài toán thực tế</li> <li>- Thực hiện được dự án sử dụng bảng tính điện tử góp phần giải quyết một bài toán liên quan đến quản lí tài chính, dân số,.. Ví dụ: quản lí chi tiêu của gia đình, quản lí thu chi quỹ lớp.</li> </ul>	Viết
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính</li> <li>- Biết sử dụng được các hàm COUNTIF, SUMIF và IF trong giải quyết bài toán thực tế</li> <li>- Thông qua các ví dụ về lập trình trực quan, nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.</li> <li>- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối).</li> <li>- Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh hoạ.</li> <li>- Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh hoạ.</li> <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>- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán.</li> <li>- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất ba nhóm nghề.</li> </ul>	Viết

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính.</li> <li>– Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về một nhóm nghề nào đó.</li> <li>– Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học, nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul>	
--	--	--	---	--

(1) Thời gian làm bài kiểm tra, đánh giá.

(2) Tuần thứ, tháng, năm thực hiện bài kiểm tra, đánh giá.

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt đến thời điểm kiểm tra, đánh giá (theo phân phối chương trình).

(4) Hình thức bài kiểm tra, đánh giá: viết (trên giấy hoặc trên máy tính); bài thực hành; dự án học tập.

### III. Các nội dung khác (nếu có):

**TỔ TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

Bình Tú, ngày 01 tháng 9 năm 2025  
**HIỆU TRƯỞNG**  
(Ký và ghi rõ họ tên)

**Nguyễn Thị Ánh Nguyệt**