

TRƯỜNG: THCS CHU VĂN AN
TỔ: KHOA HỌC TỰ NHIÊN

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

KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 6
(Năm học: 2025 - 2026)

I. Đặc điểm tình hình

- 1. Số lớp: 06; Số học sinh: 270;** Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): không
2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01; Trên đại học: 0
Mức đạt chuẩn nghề nghiệp: Tốt: 01.

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

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	23/phòng	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	
2	Máy chiếu (hoặc màn hình tương tác)	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng tin học	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực	

			hành.	
--	--	--	-------	--

II. Kế hoạch dạy học²

1. Phân phối chương trình

STT	Chủ đề/ Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU BIỂU DIỄN THÔNG TIN VÀ LƯU TRỮ DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH			
1	Bài 1. Thông tin - Thu nhận và xử lý thông tin	01	- 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	01	- Biết được thế nào là lưu trữ và trao đổi thông tin. - Biết được dữ liệu là gì. - Nêu 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, vận dụng vào thực tế.
3	Bài 3. Máy tính trong hoạt động thông tin	01	- 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.
4	Bài 4. Biểu diễn văn bản, hình ảnh, âm thanh trong máy tính	01	- 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	01	- Biết máy tính dùng dãy bit biểu diễn các số trong tính toán. - Biết được trong máy tính có những loại dữ liệu gì. - Nêu được các bước cơ bản trong xử lý thông tin của máy tính. - Biết quy đổi được gần đúng các đơn vị đo lường dữ liệu.

CHỦ ĐỀ B: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET GIỚI THIỆU VỀ MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET			
6	Bài 1. Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính	01	- Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. - Giới thiệu tóm tắt được các đặc điểm và lợi ích chính của Internet.
7	Bài 2. Các thành phần của mạng máy tính	01	- Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính và tên của một vài thiết bị mạng cơ bản như máy tính, cáp mạng, Switch,...
8	Bài 3. Mạng có dây và mạng không dây Bài 4: Thực hành về mạng máy tính	01	- 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 về trường hợp mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây. - Nhận biết được môi trường truyền (có dây, không dây) của một vài thiết bị mạng sử dụng. - Được trải nghiệm việc thực hiện thao tác với cáp xoắn. - Hiểu rõ hơn về lợi ích của mạng máy tính thông qua việc chia sẻ được một số tài nguyên mạng cụ thể. - Hiểu rõ hơn về mạng không dây thông qua việc sử dụng được một số thiết bị mạng không dây.
9	KTDG giữa kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN WORLD WIDE WEB, THƯ ĐIỆN TỬ VÀ CÔNG CỤ TÌM KIẾM THÔNG TIN			
10	Bài 1. Thông tin trên web	01	- Trình bày sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ website. - Xem và nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước.
11	Bài 2. Truy cập thông tin trên internet	01	- Trình bày sơ lược về khái niệm về WWW, trình duyệt. - Khai thác được thông tin trên một số trang web thông dụng như tra từ điển, xem thời tiết, tin thời sự ...
12	Bài 3. Giới thiệu máy tìm kiếm	01	- Nêu được công dụng của máy tìm kiếm. - Xác định được từ khóa tìm kiếm ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước.

13	Bài 4. Thực hành tìm kiếm thông tin trên internet	01	- Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin trên Internet dựa vào từ khóa.
14	Bài 5. Giới thiệu thư điện tử	01	- Nêu được những ưu, nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác. - Biết các chức năng chính của dịch vụ thư điện tử cung cấp. - Biết cách đặt tên đăng nhập trong địa chỉ email khi đăng kí tài khoản thư điện tử.
15	Ôn tập cuối học kỳ I	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 1 đến thời điểm hiện tại.
16	KTDG cuối kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
17	Bài 6. Thực hành sử dụng thư điện tử	01	- Thực hiện được các thao tác sử dụng email cơ bản: tạo tài khoản email, đăng nhập, soạn thảo, gửi thư, nhận thư, trả lời thư, chuyển tiếp thư và đăng xuất hộp thư.
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ĐỀ PHÒNG MỘT SỐ TÁC HẠI KHI THAM GIA INTERNET			
18	Bài 1. Mặt trái của Internet Bài 2. Sự an toàn và hợp pháp khi sử dụng thông tin.	01	- 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. - Trình bày được tầm quan trọng của sự an toàn và hợp pháp của thông tin cá nhân và tập thể, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được một vài cách thông dụng để bảo vệ thông tin và tài khoản cá nhân. - Nêu được một vài cách thông dụng để chia sẻ thông tin của bản thân và tập thể sao cho an toàn và hợp pháp.
19	Bài 3. Thực hành phòng vệ trước ảnh hưởng xấu từ Internet	01	- Phòng ngừa được một số tác hại khi tham gia internet. - Bảo vệ thông tin và tài khoản cá nhân. - Nhận diện được một số thông điệp lừa đảo hoặc mang nội dung xấu.
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC			

SOẠN THẢO VĂN BẢN CƠ BẢN VÀ SƠ ĐỒ TƯ DUY			
20	Bài 1. Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo văn bản	01	- Trình bày tác dụng của công cụ Tìm kiếm và Thay thế. - Biết được cách sử dụng công cụ Tìm kiếm và Thay thế.
21	Bài 2. Trình bày trang, định dạng và in văn bản	01	- Trình bày được tác dụng của công cụ định dạng, căn lề và in ấn. - Biết được cách thực hiện định dạng văn bản, định dạng trang và in văn bản.
22	Bài 3. Thực hành Tìm kiếm, Thay thế và định dạng văn bản	01	- Thực hiện được việc định dạng phong, định dạng đoạn, căn lề trang và in văn bản. - Sử dụng được công cụ Tìm kiếm và Thay thế.
23	Bài 4. Trình bày thông tin ở dạng bảng	01	- 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 của bảng. - Thực hiện được thao tác chèn, xóa hàng và cột của bảng.
24	Bài 5. Thực hành tổng hợp về soạn thảo văn bản	01	- Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hằng ngày. - Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản.
25	Bài 6. Sơ đồ tư duy	01	- 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 và ưa thích sử dụng sơ đồ tư duy.
26	KTDG giữa kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
27	Bài 7. Thực hành khám phá phần mềm sơ đồ tư duy	01	- Tạo được sơ đồ tư duy đơn giản bằng phần mềm và ưa thích sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin. - Biết những chức năng cơ bản chung 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	Bài 8 Dự án nhỏ Lợi	01	- Sử dụng được sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi ý tưởng.

	ích của sơ đồ tư duy		- Sử dụng được các chức năng cơ bản của phần mềm sơ đồ tư duy.
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH KHÁI NIỆM THUẬT TOÁN VÀ MÔ TẢ THUẬT TOÁN			
29	Bài 1. Khái niệm thuật toán	01	- 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.
30	Bài 2. Mô tả thuật toán, cấu trúc tuần tự trong thuật toán	01	- 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.
31	Bài 3. Cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán	01	- 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.
32	Ôn tập cuối kỳ II	01	Ôn tập, củng cố kiến thức đã học từ đầu kì 2 đến thời điểm hiện tại.
33	KTDG cuối kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
34	Bài 4. Cấu trúc lặp trong thuật toán	01	- 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.
35	Bài 5. Thực hành về mô tả thuật toán.	01	- 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.

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
------------------------	-----------	-----------	-----------------	-----------

KTĐG giữa kỳ I	45 Phút	Tuần 9	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 08.	<i>Bài kiểm tra trên giấy/trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ I	45 Phút	Tuần 16	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 14.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG giữa kỳ II	45 Phút	Tuần 26	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 25.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ II	45 Phút	Tuần 33	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 31.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>

KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 7

(Năm học: 2025 - 2026)

I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp: 08, Số học sinh: 316; Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): không

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

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp: Tốt: 01;

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

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	23/phòng	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	
2	Máy chiếu (hoặc màn hình tương tác)	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng tin học	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

II. Kế hoạch dạy học²

2. Phân phối chương trình

STT/ Tiết	Chủ đề/ Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG			

SƠ LƯỢC VỀ CÁC THÀNH PHẦN CỦA MÁY TÍNH KHÁI NIỆM HỆ ĐIỀU HÀNH VÀ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG			
1	Bài 1. Thiết bị vào - ra cơ bản cho máy tính cá nhân Bài 2. Các thiết bị vào - ra	01	- Nhận biết được các thiết bị vào - ra cơ bản và thông dụng nhất. - Biết được có nhiều loại máy tính cá nhân với các kiểu thiết bị vào - ra khác nhau. - Biết được một số thiết bị có thể vừa là đầu vào vừa là đầu ra. - Biết được thiết bị vào – ra là gì? - Biết được một số thiết bị vào – ra thông qua các ví dụ.
2	Bài 3. Thực hành với các thiết bị vào - ra	01	- Kết nối được màn hình, bàn phím, chuột với máy tính để sử dụng. - Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho các thiết bị và hệ thống xử lý thông tin.
3	Bài 4. Một số chức năng của hệ điều hành	01	- Biết được hệ điều hành là một phần mềm đặc biệt, làm những việc khác với phần mềm ứng dụng - Phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. - Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng. - Biết được các biện pháp cơ bản cần thực hiện để bảo vệ an toàn dữ liệu.
4	Bài 5. Thực hành khám phá trình quản lý hệ thống tệp	01	- Biết được trình quản lý hệ thống tệp là gì và những chức năng chính của nó. - Hiểu được ý nghĩa quan trọng của phần mở rộng trong tên tệp. - Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, được lưu trữ trong máy tính như mọi tệp khác. - Thao tác được trong cửa sổ làm việc của trình quản lý hệ thống tệp.
5	Bài 6. Thực hành thao tác với tệp và thư mục	01	- Biết được cách sử dụng được một số nút lệnh thường dùng của trình quản lý hệ thống tệp File Explorer - Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xóa tệp và thư mục.

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN MẠNG XÃ HỘI VÀ MỘT SỐ KÊNH TRAO ĐỔI THÔNG TIN THÔNG DỤNG TRÊN INTERNET			
6	Bài 1. Giới thiệu mạng xã hội	01	- Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó. - Trình bày được sơ lược khái niệm cơ bản về mạng xã hội. - Biết được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin.
7	Bài 2. Thực hành sử dụng mạng xã hội	01	- Tạo được tài khoản và hồ sơ cá nhân, chia sẻ thông tin trên mạng xã hội.
8	Bài 3. Trao đổi thông tin trên mạng xã hội	01	- Thực hành giao lưu, trao đổi thông tin trên mạng xã hội Facebook. - Biết được lợi ích của mạng xã hội, các ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.
9	KTDG giữa kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ VĂN HÓA ỨNG XỬ QUA PHƯƠNG TIỆN TRUYỀN THÔNG SỐ			
10	Bài 1. Ứng xử có văn hóa khi giao tiếp qua mạng	01	- Thực hiện được giao tiếp qua mạng (trực tuyến hay không trực tuyến) theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hóa.
11	Bài 2. Ứng xử tránh rủi ro trên mạng	01	- Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh. - Ứng xử hợp lý khi gặp trên mạng hoặc trên các kênh thông tin số những thông tin có nội dung xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi. - Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng. - Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ CƠ BẢN			

PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU CƠ BẢN			
12	Bài 1: Làm quen với bảng tính điện tử	01	- Biết được phần mềm bảng tính điện tử dùng để làm gì và một số tính năng ưu việt của nó. - Biết được một số thành phần cơ bản trong cửa sổ làm việc của Excel và một số nhóm lệnh, nút lệnh tương tự như trong Word.
13	Bài 2. Làm quen với trang tính	01	- Biết được sổ tính, trang tính là gì. - Biết được ô, hàng, cột, tên hàng, tên cột, địa chỉ ô là gì. - Thực hiện được thao tác đơn giản với ô, hàng, cột - Gõ nhập được dữ liệu vào đúng ô đích.
14	Bài 3. Làm quen với trang tính (tiếp theo)	01	- Biết được hộp tên là gì, thanh công thức là gì và mối liên quan đến ô dữ liệu. - Biết được khối ô là gì. - Thực hiện được các thao tác sao chép, di chuyển khối ô.
15	Ôn tập cuối kỳ I	01	- Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 1 đến thời điểm hiện tại.
16	KTDG cuối kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
17	Bài 4. Định dạng hiển thị dữ liệu số. Bài 5. Định dạng số tiền và ngày tháng.	01	- Biết được Excel đã làm sẵn nhiều định dạng hiển thị số liệu. - Biết được Excel có sẵn các định dạng số tiền và ngày tháng cho nhiều quốc gia. - Thực hiện được thao tác áp dụng một số định dạng số thông dụng. - Thực hiện được thao tác áp dụng định dạng số tiền và ngày tháng kiểu Việt Nam.
18	Bài 6. Thực hành lập sổ theo dõi thu chi cá nhân	01	- Phác thảo được thiết kế sơ bộ một sổ theo dõi thu chi cá nhân. - Thực hiện được việc tạo lập sổ tính Excel theo thiết kế. - Nhập được dữ liệu vào sổ và định dạng phù hợp.
19	Bài 7. Công thức tính toán dùng địa chỉ các ô dữ liệu	01	- Biết được cách dùng địa chỉ ô trong công thức. - Thực hiện được thao tác nhập công thức với một số phép toán thông dụng trong Excel. - Tạo được bảng tính đơn giản có các ô là kết quả tính toán theo công

			thức từ các ô khác. - Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu. - Biết được Excel có thể tự động điền công thức theo mẫu.
20	Bài 8. Sử dụng một số hàm có sẵn	01	- Biết được Excel có sẵn nhiều hàm xử lý dữ liệu. - Biết được đầu vào cho một hàm có thể là dữ liệu trực tiếp hay địa chỉ ô, địa chỉ khối ô. - Biết cách thức chung để nhập đầu vào, sử dụng hàm số trong công thức. - Sử dụng được các hàm SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT.
21	Bài 9. Định dạng trang tính và in	01	- Thực hiện được các thao tác định dạng cơ bản cho trang tính, bao gồm định dạng chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính. - Biết cách in trang tính.
22	Bài 10. Thực hành tổng hợp	01	- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của bảng tính. - Tạo được bảng tính để giải quyết một vài công việc cụ thể, đơn giản, thiết thực.
23	Bài 11. Luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính	01	- củng cố kiến thức và luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính điện tử Excel.
24	Bài 12. Tạo bài trình chiếu	01	- Nhận biết được một số lợi ích cơ bản của phần mềm trình chiếu. - Biết tạo bài trình chiếu có tiêu đề, theo cấu trúc phân cấp.
25	Bài 13. Thực hành định dạng trang chiếu	01	- Thực hiện được chọn màu nền cho trang chiếu. - Thực hiện được định dạng văn bản cho trang chiếu.
26	KTDG giữa kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
27	Bài 14. Thêm hiệu ứng cho trang chiếu	01	- Tạo được hiệu ứng xuất hiện cho các trang chiếu và các đối tượng trên trang chiếu một cách phù hợp.
28	Bài 15. Thực hành tổng hợp tạo	01	- Nêu được các chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.

	bài trình chiếu		- Tạo được bài trình chiếu phục vụ học tập và công việc trên phần mềm PowerPoint. - Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang tệp trình chiếu.
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH MỘT SỐ THUẬT TOÁN SẮP XẾP VÀ TÌM KIẾM CƠ BẢN			
29	Bài 1. Tìm kiếm tuần tự	01	- Mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm tuần tự trên một bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ. - Biết được khi dãy không có thứ tự thì phải tìm kiếm tuần tự. - Biết được có hai loại bài toán tìm kiếm.
30	Bài 2. Tìm kiếm nhị phân	01	- Mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân trên một bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ. - Biết được tìm kiếm nhị phân nhanh hơn tìm kiếm tuần tự. - Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.
31	Bài 3. Sắp xếp chọn	01	- Biết được bài toán sắp xếp là gì. - Biết được ý tưởng sắp xếp chọn. - Mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp chọn bằng các bước thủ công trên một bộ dữ liệu có kích thước nhỏ.
32	Ôn tập cuối kỳ II	01	Ôn tập, củng cố kiến thức đã học từ đầu kì 2 đến thời điểm hiện tại.
33	KTDG cuối kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
34	Bài 4: Sắp xếp nổi bọt	01	- Biết được thể nào sắp xếp nổi bọt - Mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp nổi bọt cho một dãy đầu vào kích thước nhỏ.
35	Bài 5: Thực hành mô phỏng các thuật toán tìm kiếm, sắp xếp	01	- Mô phỏng được hoạt động của một số thuật toán tìm kiếm, sắp xếp bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính) trên một bộ dữ liệu có kích thước nhỏ.

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
KTĐG giữa kỳ I	45 Phút	Tuần 9	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 08.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ I	45 Phút	Tuần 16	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 14.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG giữa kỳ II	45 Phút	Tuần 26	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 25.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ II	45 Phút	Tuần 32	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 31.	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>

KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 8

(Năm học: 2025 - 2026)

I. Đặc điểm tình hình

- 1. Số lớp: 07; Số học sinh: 313;** Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): không;
 - Số HS khuyết tật: 01 HS khuyết tật nhìn, mức độ nặng. Diện hòa nhập: giảm nhẹ đánh giá.
 - Biểu hiện: HS hỏng một bên mắt dùng mắt giả, quan sát khó khăn hơn so với các bạn.
 - Điểm mạnh: HS chăm ngoan, ý thức học tập tốt
 - Cần: Bố trí chỗ ngồi thuận lợi gần bảng, đảm bảo ánh sáng sử dụng chữ và hình ảnh phóng to hơn.

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01; Trên đại học: 0

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp¹: 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	23/phòng	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	
2	Máy chiếu (hoặc màn hình tương tác)	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng tin học	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

II. Kế hoạch dạy học²

1. Phân phối chương trình

STT/Tiết	Chủ đề/ Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG SƠ LƯỢC VỀ LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN CỦA MÁY TÍNH			
1	Bài 1. Vài nét về lịch sử phát triển máy tính	01	- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
2	Bài 2. Vài nét lịch sử phát triển máy tính (tiếp theo)	01	- Nêu được một số thành tựu phát triển của giao tiếp người – máy tính. - Nêu được ví dụ về sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN ĐẶC ĐIỂM CỦA THÔNG TIN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ. THÔNG TIN VỚI GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ			
3	Bài 1. Dữ liệu số trong thời đại thông tin	01	- Nêu được các đặc điểm của thông tin số. - Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
4	Bài 2. Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội	01	- Trình bày được tầm quan trọng của việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy. - Nêu được ví dụ minh họa cho việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)

5	Bài 3. Bài tập nhóm: Thông tin với giải quyết vấn đề	01	- Biết chủ động thực hiện được tìm kiếm thông tin để hoàn thành một nhiệm vụ. - Đánh giá được lợi ích của thông tin trong giải quyết vấn đề và nêu được ví dụ minh họa. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KỸ THUẬT SỐ			
6	Bài học. Sử dụng công nghệ kỹ thuật số có đạo đức và văn hóa	01	- Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. - Bảo đảm được các sản phẩm số do em tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC E1. XỬ LÝ VÀ TRỰC QUAN HÓA DỮ LIỆU BẰNG BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ			
7	Bài 1. Lọc dữ liệu	01	- Nêu được cách thiết lập tính năng lọc và sắp xếp dữ liệu cho một bảng dữ liệu. - Biết cách thực hiện lọc được dữ liệu trong bảng theo giá trị hoặc theo điều kiện. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
8	Bài 2. Sắp xếp dữ liệu	01	- Nêu được cách thực hiện sắp xếp dữ liệu trong một bảng dữ liệu. - Trình bày được cách sử dụng hộp thoại sắp xếp để sắp xếp trên nhiều cột của bảng. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)

9	KTĐG giữa kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
10	Bài 3. Biểu đồ trong phần mềm bảng tính	01	- Biết được ý nghĩa của việc biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ. - Nêu được một số dạng biểu đồ thông dụng. - Nêu được các thành phần của yếu tố trong biểu đồ. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
11	Bài 4. Thực hành tạo biểu đồ	01	- Tạo được một biểu đồ từ bảng dữ liệu đã có. - Thay đổi được hình dạng của biểu đồ đã có. - Thêm, bớt và thay đổi được định dạng các thành phần của một biểu đồ. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
12	Bài 5. Các kiểu địa chỉ trong excel Bài 6. Thực hành tổng hợp	01	- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối và địa chỉ hỗn hợp của một ô tính. - Giải thích được sự thay đổi địa chỉ trong công thức khi sao chép ô tính có chứa công thức. - Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ. - Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang chiếu sang trang tính. - Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
E2. SOẠN THẢO VĂN BẢN VÀ PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU NÂNG CAO			
13	Bài 1. Xử lý đồ họa trong văn bản	01	- Biết được cách tạo vùng vẽ và tạo hình vẽ cơ bản, hiệu chỉnh và xóa bỏ được hình vẽ. - Biết được cách đưa ảnh vào văn bản và hiệu chỉnh vị trí,

			kích thước, đường viền của ảnh và xóa bỏ ảnh. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
14	Bài 2. Thực hành xử lí đồ họa trong văn bản	01	- Sử dụng được các hình ảnh cơ bản và tạo được khung ảnh trong soạn thảo văn bản. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
15	Ôn tập cuối kỳ I	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 1 đến thời điểm hiện tại. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
16	KTDG cuối kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
17	Bài 3. Danh sách liệt kê và tiêu đề trang	01	- Trình bày được cách tạo danh sách liệt kê. - Nêu được cách tạo tiêu đề đầu trang, tiêu đề chân trang và cách đánh số trang. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
18	Bài 4. Thực hành tạo danh sách liệt kê và tiêu đề trang.	01	- Trình bày được thông tin dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự. - Thực hiện được việc tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang cho văn bản. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
19	Bài 5. Thực hành tổng hợp	01	- Tạo được một vài sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
20	Bài 6. Sử dụng các bản mẫu	01	- Biết cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình

	trong bài trình chiếu		chiếu mới. - Biết được cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
21	Bài 7. Thực hành sử dụng bản mẫu	01	- Sử dụng được một bản mẫu tùy ý để tạo bài trình chiếu. - Hiệu chỉnh được màu sắc, phông chữ, hình nền cho bản mẫu trình chiếu. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
22	Bài 8. Kết nối đa phương tiện và hoàn thiện trang chiếu	01	- Biết cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc một trang khác trong bài. - Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
23	Bài 9. Thực hành tổng hợp	01	- Sử dụng được và biết cách hiệu chỉnh bản mẫu - Tạo được bản trình bày có sử dụng chữ, hình ảnh, siêu liên kết và có tính thẩm mỹ. - Tạo được sản phẩm là bài trình chiếu phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH TRỰC QUAN			
24	Bài 1. Thể hiện cấu trúc tuần tự trong chương trình	01	- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. - Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. - Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện

			được cấu trúc tuần tự trong chương trình. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
25	Bài 2. Sử dụng biến trong chương trình	01	- Nêu được khái niệm về biến và hằng, sử dụng được biến trong chương trình Scratch đơn giản. - Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
26	KTDG giữa kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
27	Bài 3. Sử dụng biểu thức trong chương trình	01	- Nêu được khái niệm biểu thức số, biểu thức logic, biểu thức xâu kí tự và sử dụng được các loại biểu thức đó trong chương trình Scratch đơn giản. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
28	Bài 4. Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình	01	- Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình Scratch. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
29	Bài 5. Thể hiện cấu trúc lặp trong chương trình	01	- Thể hiện được trong chương trình Scratch hai loại cấu trúc lặp: lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
30	Bài 6. Thực hành tìm và sửa lỗi	01	- Nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình. - Thực hiện được chia nhỏ công việc để tìm ra lỗi. - Tìm và sửa được lỗi trong một vài chương trình Scratch. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
31	Bài 7. Thực hành tổng hợp	01	- Tạo được trò chơi mê cung ở mức đơn giản.

			- Sử dụng được cấu trúc lặp, rẽ nhánh, biến, biểu thức trong chương trình Scratch. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
32	Ôn tập cuối kỳ II	01	Ôn tập, củng cố kiến thức đã học từ đầu kì 2 đến thời điểm hiện tại. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
33	KTĐG cuối kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC TIN HỌC VÀ NGÀNH NGHỀ			
34	Bài 1. Tin học và ứng dụng	01	- Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc. - Nêu được tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)
35	Bài 2. Tin học và các ngành nghề	01	- Nêu được một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học. - 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. (Hạn chế yêu cầu HSKT quan sát hình ảnh, video, đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
KTĐG giữa kỳ I	45 Phút	Tuần 9	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài	Viết kết hợp với thực hành

			học từ tuần 01 đến tuần 8 (Hạn chế yêu cầu HSKT về đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)	<i>trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ I	45 Phút	Tuần 16	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 1 đến tuần 14 (Hạn chế yêu cầu HSKT về đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG giữa kỳ II	45 Phút	Tuần 26	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 25 (Hạn chế yêu cầu HSKT về đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTĐG cuối kỳ II	45 Phút	Tuần 33	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 31 (Hạn chế yêu cầu HSKT về đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng)	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>

KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 9

(Năm học: 2025 - 2026)

I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp: 05; Số học sinh: 218; Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có): không

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01; Trình độ đào tạo: Đại học: 01; Trên đại học: 0

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp: Tốt: 01.

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

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính	23/phòng	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	
2	Máy chiếu (hoặc màn hình tương tác)	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng tin học	01	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành.	

II. Kế hoạch dạy học²

1. Phân phối chương trình

STT/Tiết	Chủ đề/ Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG VAI TRÒ CỦA MÁY TÍNH TRONG ĐỜI SỐNG			

1	Bài 1. Bộ xử lý thông tin ở quang ta	01	- 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.
2	Bài 2. Khả năng và ứng dụng thực tế của máy tính	01	- 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. - Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ			
3	Bài 1. Một số đặc điểm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề	01	- Giải thích được tính chính xác, tính mới, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin và nêu được ví dụ minh họa.
4	Bài 2. Chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp cận và trao đổi thông tin	01	- 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.
CHỦ ĐỀ D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT SỐ VẤN ĐỀ VỀ PHÁP LÝ VỀ SỬ DỤNG DỊCH VỤ INTERNET			
5	Bài 1. Một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số	01	- 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.
6	Bài 2. Khía cạnh pháp lý, đạo đức, văn hóa của việc trao đổi thông tin qua mạng	01	- 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 lý của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin. - Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hóa khi hoạt động trong môi trường số thông qua một số ví dụ.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC E1. PHẦN MỀM MÔ PHÒNG VÀ KHÁM PHÁ TRI THỨC			
7	Bài 1. Phần mềm mô phỏng và ứng dụng	01	- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng. - 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.
8	Ôn tập giữa kỳ I	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 1 đến thời điểm hiện tại.
9	KTĐG giữa kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
10	Bài 2. Thực hành sử dụng phần mềm mô phỏng	01	- Nêu được những kiến thức đã thu nhận được từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng cụ thể.
E2. TRÌNH BÀY THÔNG TIN TRONG TRAO ĐỔI VÀ HỢP TÁC			
11	Bài 1. Sử dụng bài trình chiếu trong trao đổi thông tin	01	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lí trong bài trình chiếu.
12	Bài 2. Sử dụng sơ đồ tư duy trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	01	- Biết được khả năng đính kèm tệp văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy. - Sử dụng được sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.
13	Bài 3: Thực hành trình bày thông tin đa phương tiện trong trao đổi và hợp tác	01	- Thực hiện thành thạo các thao tác đính kèm tệp (văn bản, ảnh, âm thanh, video, trang tính) vào bài trình chiếu và sơ đồ tư duy để trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác.
E3. SỬ DỤNG BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ NÂNG CAO			
14	Bài 1. Xác thực dữ liệu nhập vào bảng tính	01	- Nêu được ý nghĩa của việc xác thực dữ liệu. - Biết cách thiết lập điều kiện để xác thực dữ liệu, nhập dữ liệu từ danh sách.
15	Ôn tập cuối kỳ I	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 1 đến thời điểm hiện tại.
16	KTĐG cuối kỳ I	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học.

17, 18	Bài 2. Hàm điều kiện IF	02	- Nêu được quy tắc viết hàm IF và giải thích được quy tắc thực hiện hàm IF. - Sử dụng được hàm IF trong một số tình huống đơn giản.
19	Bài 3. Hàm điều kiện IF (tiếp theo)	01	- Nêu được quy tắc viết hàm IF lồng nhau. - Giải thích được cách thực hiện và xác định được kết quả của công thức có nhiều hàm IF lồng nhau.
20, 21	Bài 4. Một số hàm thống kê có điều kiện	02	- Nêu được cách sử dụng hàm COUNTIF để đếm dữ liệu có điều kiện. - Nêu được cách sử dụng hàm SUMIF, AVERAGEIF để tính toán có điều kiện.
22, 23	Bài 5. Thực hành tổng hợp	02	- Thiết lập được điều kiện để xác thực dữ liệu, nhập dữ liệu phù hợp và thực hiện tính toán được. - Sử dụng được một số hàm thống kê có điều kiện để tổng hợp dữ liệu. - Thực hiện được thao tác lọc, sắp xếp và tạo biểu đồ.
24	Dự án học tập	01	- Sử dụng được phần mềm bảng tính để giải quyết một số vấn đề trong thực tế liên quan đến quản lý tài chính, dân số.
25	Ôn tập giữa kỳ II	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 2 đến thời điểm hiện tại.
26	KTĐG giữa kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH GIẢI BÀI TOÁN BẰNG MÁY TÍNH			
27	Bài 1. Các bước giải bài toán bằng máy tính	01	- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và giải thích được trong quá trình đó 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, nêu được những ví dụ minh họa.

			- Bước đầu nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.
28	Bài 2. Thực hành xác định bài toán và tìm thuật toán	01	- Mô tả được giải pháp giải quyết vấn đề dưới dạng thuật toán. - Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp.
29	Bài 3. Thực hành tạo và chạy thử chương trình	01	- Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể hiểu và thực hiện. - Chạy thử được chương trình và có thể sửa lỗi hoặc điều chỉnh để có được chương trình tốt hơn.
30	Bài 4. Dùng máy tính để giải quyết bài toán	01	- Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.
31	Bài 1. Nhóm nghề Phân tích và phát triển phần mềm và các ứng dụng	01	- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nhóm nghề phát triển phần mềm. - Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc định hướng Khoa học máy tính. - Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề phát triển phần mềm.
32	Ôn tập cuối kỳ II	01	Ôn tập, củng cố kiến thức từ đầu kì 2 đến thời điểm hiện tại.
33	KTĐG cuối kỳ II	01	Đáp ứng YCCĐ của các chủ đề đã học
CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC TIN HỌC VÀ ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP			
34	Bài 2: Nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin	01	- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm trong nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin. - Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề Đa phương tiện (thuộc định hướng Tin học ứng dụng) và nhóm nghề Vận hành hệ

			thống thông tin (thuộc định hướng Khoa học máy tính). - Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với nhóm nghề Đa phương tiện và nhóm nghề Vận hành hệ thống thông tin.
35	Bài 3. Thực hành tìm hiểu thông tin về các nhóm nghề	01	- Tìm hiểu được (thông qua Internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ty có sử dụng nhân lực thuộc nhóm nghề Phát triển phần mềm, Đa phương tiện, Vận hành hệ thống thông tin. - Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về các nhóm nghề kể trên. - Nêu được ví dụ minh họa cho việc cả nam và nữ có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học.

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
KTDG giữa kỳ I	45 Phút	Tuần 9	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 07	<i>Bài kiểm tra trên giấy/trên máy tính.</i>
KTDG cuối kỳ I	45 Phút	Tuần 16	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 01 đến tuần 14	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
KTDG giữa kỳ II	45 Phút	Tuần 26	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 24	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>

KTDG cuối kỳ II	45 Phút	Tuần 33	Kiểm tra các yêu cầu cần đạt của các bài học từ tuần 19 đến tuần 31	<i>Viết kết hợp với thực hành trên máy tính</i>
------------------------	---------	---------	---	---

Cẩm Phả, ngày 28 tháng 8 năm 2025

TỔ TRƯỞNG

HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Thị Vân

Nguyễn Thị Bắc