

Phụ lục III

KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN

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

TRƯỜNG THCS BA ĐỘNG
TỔ KHOA HỌC TỰ NHIÊN

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

Họ và tên giáo viên: **Nguyễn Thị Phương Diễm**

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN
MÔN TIN HỌC – KHỐI 6,7,8,9

Năm học: 2025-2026

Cả năm 35 tuần: 35 tiết (HKI 18 tuần: 18 tiết; HKII 17 tuần: 17 tiết)

I. Kế hoạch dạy học môn Tin học

1. Phân phối chương trình

1.1. Tin học lớp 6

S T T	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Thời điểm (Tuần) (4)	Thiết bị dạy học (5)	Địa điểm dạy học (6)	Khung năng lực số dành cho người học (Theo TT02/BGDĐT ngày 24/01/2025)	
							Mã NL	Mô tả nguyên văn (9)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG								
1	Bài 1. Thông tin và dữ liệu	2	– Phân biệt được thông tin với vật mang tin. – Nhận biết được sự khác nhau giữa thông tin và dữ liệu.	1,2	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.1	Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chung và khai thác được kết quả tìm kiếm. Tạo và cập nhật được chiến lược tìm kiếm.

			– Nêu được ví dụ minh họa mối quan hệ giữa thông tin và dữ liệu. – Nêu được ví dụ minh họa tầm quan trọng của thông tin.				1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.
2	Bài 2. Xử lý thông tin	1	– Giải thích được máy tính là công cụ hiệu quả để thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin. Nêu được ví dụ minh họa cụ thể. – Nêu được các bước cơ bản trong xử lý thông tin.	3	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.
3	Bài 3. Thông tin trong máy tính	2	– Giải thích được có thể biểu diễn thông tin chỉ với hai kí hiệu 0 và 1. – Biết được bit là đơn vị nhỏ nhất trong lưu trữ thông tin -Nêu được tên và độ lớn (xấp xỉ theo hệ thập phân) của các đơn vị cơ bản đo dung lượng thông tin: Byte, KB, MB, GB quy đổi được một cách gần đúng giữa các đơn vị đo lường này. Ví dụ 1KB bằng xấp xỉ 1 ngàn byte, 1MB xấp xỉ 1 triệu byte, 1 GB xấp xỉ 1 tỉ byte. – Nêu được sơ lược khả năng lưu trữ của các thiết bị nhớ thông dụng như đĩa cứng, USB, CD, thẻ nhớ, ...	4,5	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.1	Tương tác thông qua các công nghệ số khác nhau và nhận biết được phương tiện giao tiếp số nào phù hợp cho một bối cảnh cụ thể.

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET								
4	Bài 4. Mạng máy tính	2	– Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. – Nêu được ví dụ cụ thể về trường hợp mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây. – Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính (máy tính và các thiết bị kết nối) và tên của một vài thiết bị mạng cơ bản như máy tính, cáp nối, Switch, Access Point,...	6,7	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.1	Tương tác thông qua các công nghệ số khác nhau và nhận biết được phương tiện giao tiếp số nào phù hợp cho một bối cảnh cụ thể.
							4.1	Bảo vệ được các thiết bị và nội dung số cũng như hiểu rõ các rủi ro và mối đe dọa trong môi trường kỹ thuật số. Biết được các biện pháp an toàn và bảo mật cũng như có sự quan tâm đúng mức đến độ tin cậy và quyền riêng tư.
5	Bài 5. Internet	2	– Giới thiệu tóm tắt được các đặc điểm và ích lợi chính của Internet	8,9	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	4.1	Bảo vệ được các thiết bị và nội dung số cũng như hiểu rõ các rủi ro và mối đe dọa trong môi trường kỹ thuật số. Biết được các biện pháp an toàn và bảo mật cũng như có sự quan tâm đúng mức đến độ tin cậy và quyền riêng tư.
6	KIỂM TRA GIỮA KỲ I	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	10	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN								
7	Bài 6. Mạng thông tin toàn cầu	2	– Trình bày được sơ lược về các khái niệm WWW, website, địa chỉ của website, trình duyệt. – Xem và nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước.	11,12	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.2	Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
							1.1	Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung

			– Khai thác được thông tin trên một số trang web thông dụng như tra từ điển, xem thời tiết, tin thời sự,...					trong môi trường số; truy cập chung và khai thác được kết quả tìm kiếm. Tạo và cập nhật được chiến lược tìm kiếm.
8	Bài 7. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1	– Nêu được công dụng của máy tìm kiếm. – Xác định được từ khoá ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước.	13	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.1	Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chung và khai thác được kết quả tìm kiếm. Tạo và cập nhật được chiến lược tìm kiếm.
9	Bài 8. Thư điện tử	2	– Nêu được những ưu, nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác. – Biết cách đăng kí tài khoản thư điện tử, thực hiện được một số thao tác cơ bản: đăng nhập tài khoản email, soạn và gửi email, thoát ra.	14,15	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.2	Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số với người khác thông qua các công nghệ số phù hợp. Đóng vai trò là người trung gian, hiểu biết về thực hành trích dẫn và ghi chú nguồn.
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ								
10	Bài 9. An toàn thông tin trên Internet	1	– Giới thiệu được sơ lược về một số tác hại và nguy cơ bị hại khi tham gia Internet. Nêu và thực hiện được một số biện pháp phòng ngừa cơ bản với sự hướng dẫn của giáo viên. – Trình bày được tầm quan	16	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	4.3	Tránh được rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số. Bảo vệ được bản thân và người khác khỏi nguy cơ trong môi trường số (ví dụ: bắt nạt trên mạng). Nhận biết được những công nghệ số cho tăng cường thịnh vượng xã hội và sự hòa hợp trong xã hội.

			trọng của sự an toàn và hợp pháp của thông tin cá nhân và tập thể, nêu được ví dụ minh họa. – Bảo vệ được thông tin và tài khoản cá nhân với sự hỗ trợ của người lớn. – 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. – Nhận diện được một số thông điệp (chẳng hạn email, yêu cầu kết bạn, lời mời tham gia câu lạc bộ,...) lừa đảo hoặc mang nội dung xấu.				Bảo vệ được dữ liệu cá nhân và quyền riêng tư trong môi trường số. Hiểu được cách sử dụng và chia sẻ thông tin định danh cá nhân một cách an toàn, có khả năng bảo vệ bản thân và người khác.
11	Ôn tập	1	Ôn tập lại nội dung các bài đã học.	17	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	4.2
12	KIỂM TRA CUỐI KỲ 1	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	18	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học	
CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC							
13	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.	19,20	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng	3.2
							Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội

			– 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. – Sử dụng được phần mềm để tạo sơ đồ tư duy đơn giản phục vụ học tập và trao đổi thông tin.			thực hành tin học		dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.
14	Bài 11. Định dạng văn bản	2	– Trình bày được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng trong phần mềm soạn thảo văn bản. – Thực hiện được việc định dạng văn bản, trình bày trang văn bản và in.	21,22	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
15	Bài 12. Trình bày thông tin ở dạng bảng	2	– Trình bày được thông tin ở dạng bảng.	23,24	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
16	Bài 13. Thực hành: Tìm kiếm và thay thế	1	– Trình bày được tác dụng của công cụ tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản. – Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm soạn thảo.	25	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.

17	Bài 14. Thực hành tổng hợp: Hoàn thành sổ lưu niệm	1	– Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hàng ngày. -Nêu được các chức năng của phần mềm soạn thảo văn bản	26	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
18	KIỂM TRA GIỮA KỲ 2	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	27	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học		
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH								
19	Bài 15. Thuật toán	2	– Diễn tả được sơ lược khái niệm thuật toán, nêu được một vài ví dụ minh họa.	28,29	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
20	Bài 16. Các cấu trúc điều khiển	2	– Mô tả được thuật toán đơn giản có các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối.	30,31	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
21	Bài 17. Chương trình máy tính	2	– Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính “hiểu” và thực hiện được.	32,33	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
22	Ôn tập	1	- Ôn tập lại nội dung các bài đã học.	34	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học		

23	Kiểm tra cuối kỳ 2	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	35	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học	
----	---------------------------	---	---	----	-------------	---------------------------------	--

1.2. Tin học lớp 7:

ST T	Bài học (1)	Số tiế t (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Thời điểm (Tuần) (4)	Thiết bị dạy học (5)	Địa điểm dạy học (6)	Khung năng lực số dành cho người học (Theo TT02/BGDĐT ngày 24/01/2025) (9)	
							Mã NL	Mô tả nguyên văn
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG								
1	Bài 1. Thiết bị vào ra	1	- Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau. - Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách, gây ra lỗi cho thiết bị.	1	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòn g thực hành tin học	1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.
2,3	Bài 2. Phần mềm máy tính	2	- Nhận thức được vai trò của phần mềm trong hoạt động của máy tính. - Phân chia phần mềm thành hai loại: hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.	2,3	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòn g thực hành tin học	1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.
4,5	Bài 3. Quản lý dữ liệu trong máy tính	2	- Biết được chương trình cũng được lưu trữ trong bộ nhớ giống như dữ liệu.	4,5	Máy tính, Máy chiếu,	Lớp học/phòn g thực hành tin học	1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.

					SGK,SG V			
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN								
6,7	Bài 4. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet	2	- Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội. - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin. -Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó. - Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.	6,7	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.1	Tương tác thông qua các công nghệ số khác nhau và nhận biết được phương tiện giao tiếp số nào phù hợp cho một bối cảnh cụ thể.
							2.2	Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số với người khác thông qua các công nghệ số phù hợp. Đóng vai trò là người trung gian, hiểu biết về thực hành trích dẫn và ghi chú nguồn.
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ								
8,9	Bài 5. Ứng xử trên mạng	2	- Thực hiện được giao tiếp qua mạng theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hoá. - Nêu được ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin; - Nêu được cách ứng xử hợp lý khi gặp những thông tin trên mạng có nội dung xấu, không phù hợp lứa tuổi.	8,9	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	4.3	Tránh được rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số. Bảo vệ được bản thân và người khác khỏi nguy cơ trong môi trường số (ví dụ: bắt nạt trên mạng). Nhận biết được những công nghệ số cho tăng cường thịnh vượng xã hội và sự hòa hợp trong xã hội.

			- 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.					
10	Kiểm tra giữa kỳ 1	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	10	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH								
11, 12	Bài 14. Thuật toán tìm kiếm tuần tự	2	- Biết giải thích thuật toán tìm kiếm tuyến tính. - Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán đó trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.	11,12	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
13, 14	Bài 15. Thuật toán tìm kiếm nhị phân	2	- Giải thích được thuật toán tìm kiếm nhị phân. - Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân trên bộ dữ liệu có kích thước nhỏ - Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa.	13,14	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
15, 16	Bài 16. Thuật	2	- Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp cơ bản.	15,16	Máy tính, Máy	Lớp học/phòng thực	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải

	toán sắp xếp		- Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp với bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ.		chiếu, SGK,SG V	hành tin học		quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
17	Ôn tập	1	Ôn tập lại nội dung các bài đã học.	17	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học		
18	Kiểm tra cuối kỳ 1	1	- Hệ thống lại kiến thức đã học, vận dụng làm bài kiểm tra.	18	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		
HỌC KÌ II. CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC								
19, 20	Bài 6. Làm quen với phần mềm bảng tính	2	- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính. - Thực hiện được một số thao tác đơn giản: chọn phông chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính, thay đổi độ rộng cột.	19, 20	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
21, 22	Bài 7. Tính toán tự động trên bảng tính	2	- Nhận biết được một số kiểu dữ liệu trên bảng tính. - Biết cách nhập và sao chép công thức trên bảng tính.	21, 22	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.3	Sử dụng được các công cụ và công nghệ số để tạo ra kiến thức, đổi mới, quy trình và sản phẩm. Gắn kết cá nhân và tập thể vào quá trình xử lý, nhận thức để hiểu và giải quyết các vấn đề mang tính khái niệm và các tình huống có vấn đề trong môi trường số.

23, 24	Bài 8. Công cụ hỗ trợ tính toán	2	- Thực hiện được một số phép toán thông dụng, sử dụng được một số hàm đơn giản như MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT,...	23,24	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.3	Sử dụng được các công cụ và công nghệ số để tạo ra kiến thức, đổi mới, quy trình và sản phẩm. Gắn kết cá nhân và tập thể vào quá trình xử lý, nhận thức để hiểu và giải quyết các vấn đề mang tính khái niệm và các tình huống có vấn đề trong môi trường số.
25, 26	Bài 9. Trình bày bảng tính	2	- Biết và thực hiện một số chức năng định dạng dữ liệu số và trình bày bảng tính. - Áp dụng được một số tính năng của các hàm tính toán dữ liệu MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT,...	25,26	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
27	Kiểm tra giữa kỳ 2	1	- Kiểm tra, đánh giá khả năng ghi nhớ kiến thức, tiếp thu và vận dụng của học sinh.	27	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học		
28	Bài 10. Hoàn thiện bảng tính	1	- Thực hiện được các thao tác hoàn thiện và in một bảng tính. - Thực hành hoàn thiện dự án. - Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản.	28	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
29, 30	Bài 11. Tạo bài trình chiếu	2	- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.	29,30	Máy tính, Máy chiếu,	Lớp học/phòng thực	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.

			- Tạo được một bài trình chiếu có tiêu đề, cấu trúc phân cấp.		SGK,SG V	hành tin học		
31, 32	Bài 12. Định dạng đối tượng trên trang chiếu	2	- Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu. - Biết đưa và sử dụng hình ảnh minh họa vào bài trình chiếu sao cho hợp lý.	31,32	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.
33	Bài 13. Thực hành tổng hợp	1	- Biết đưa hiệu ứng động vào bài trình chiếu và sử dụng hiệu ứng một cách hợp lý. - Biết cách tổng hợp sắp xếp các nội dung đã hoàn thành một bài trình chiếu hoàn chỉnh.	33	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.
34	Ôn tập	1	- Ôn tập lại nội dung các bài đã học.	34	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học		
35	Kiểm tra cuối kỳ 2	1	- Hs biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.	35	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		

1.3. TIN HỌC LỚP 8:

ST T	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Thời điểm (Tuần) (4)	Thiết bị dạy học (5)	Địa điểm dạy học (6)	Khung năng lực số dành cho người học (Theo TT02/BGDĐT ngày 24/01/2025) (9)	
							Mã NL	Mô tả nguyên văn
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG								
1	Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	1,2	1. Về kiến thức: – Các thế hệ của máy tính điện tử. – Sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người. 2. Về năng lực: – Trình bày 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. 3. Phẩm chất: – Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nhằm nâng cao hiệu suất lao động qua mối liên hệ sự phát triển Khoa học – Công nghệ trên thế giới với sự phát triển Tin học của đất nước.	1,2	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.2	Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN								

2	Bài 2. Thông tin trong môi trường số	3,4	1. Về kiến thức: – Đặc điểm của thông tin số. – Tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy 2. Về năng lực: – Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với lưu 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 – Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được các ví dụ minh họa 3. Phẩm chất: – Rèn luyện đức tính trung thực, xác lập thái độ trách nhiệm trong việc khai thác và sử dụng thông tin kỹ thuật số. – Chăm chỉ: cố gắng vươn lên hoàn thành nhiệm vụ học tập,	3,4	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.1	Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chung và khai thác được kết quả tìm kiếm. Tạo và cập nhật được chiến lược tìm kiếm.
							1.2	Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
							1.3	Tổ chức, lưu trữ và truy xuất được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. Tổ chức và sắp xếp được chúng trong một môi trường có cấu trúc.

			không ngừng tìm tòi khám phá tri thức thông qua thông tin số. – Trách nhiệm: phải dần thay đổi hành vi của mình để thích nghi với môi trường số mới. Biết khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy rất quan trọng để từ đó đưa ra quyết định đúng đắn. Phải có trách nhiệm khi chia sẻ công khai các thông tin số đúng sự thật và đáng tin cậy.					
3	Bài 3. Thực hành: khai thác thông tin số	5,6	<i>1. Về kiến thức:</i> – Xây dựng cấu trúc bài trình chiếu. – Tìm kiếm thông tin và đánh giá thông tin – Biên tập nội dung bài trình chiếu	5,6	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	1.1 1.2	Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chung và khai thác được kết quả tìm kiếm. Tạo và cập nhật được chiến lược tìm kiếm. Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.

	trong sử dụng Công nghệ kĩ thuật số		- Những quy định về đạo đức, văn hóa và pháp luật khi tạo sản phẩm số. 2. Về năng lực: - 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 kĩ thuật số. - Đảm bảo được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật. 3. Phẩm chất: - Trung thực và có trách nhiệm khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số và tạo sản phẩm số (không sử dụng các thông tin không có bản quyền khi tạo sản phẩm số,...).				4.3	Tránh được rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số. Bảo vệ được bản thân và người khác khỏi nguy cơ trong môi trường số (ví dụ: bắt nạt trên mạng). Nhận biết được những công nghệ số cho tăng cường thịnh vượng xã hội và sự hòa hợp trong xã hội.
Chủ đề E. Ứng dụng tin học								
5	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết	8,9	1. Về kiến thức: Sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối khi thực hiện sao chép công thức.	8,9	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.

	bài toán thực tế		– Thao tác sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính. 2. Về năng lực: – Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức. Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính. – Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. – Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính. 3. Phẩm chất: – Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì trong học và tự học.					
6	Kiểm tra giữa học kì I	10	1. Về kiến thức: – Kiến thức từ tuần 1 đến tuần 9 2. Về năng lực: - Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá	10	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		

			- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. 3. <i>Phẩm chất:</i> - Trung thực, có trách nhiệm.				
7	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	11,12	1. <i>Về kiến thức:</i> – Thao tác lọc, sắp xếp dữ liệu theo một tiêu chí và nhiều tiêu chí của phần mềm bảng tính. 2. <i>Về năng lực:</i> – Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. – Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu. – Thực hiện được các thao tác lọc, sắp xếp dữ liệu của phần mềm bảng tính. 3. <i>Phẩm chất:</i> – Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì thông qua hoạt động luyện tập, thực hành sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu của chương trình bảng tính để giải quyết yêu cầu.	11,12	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số. 3.1

8	Bài 7. Trực quan hoá dữ liệu	13,14	<i>1. Về kiến thức:</i> – Ý nghĩa của biểu đồ trong trình bày thông tin. – Cách tạo biểu đồ trong phần mềm bảng tính. <i>2. Về năng lực:</i> – Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ. – Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính. <i>3. Phẩm chất:</i> – Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ.	13,14	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòn g thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
9	Bài 8a. Làm việc với danh sách dạng liệt kê. Và hình ảnh trong văn bản	15,16	<i>1. Về kiến thức:</i> – Thao tác tạo danh sách dạng liệt kê; làm việc với hình ảnh và vẽ đồ họa. <i>2. Về năng lực:</i> – Thực hiện được các thao tác: tạo danh sách dạng liệt kê; chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh; vẽ hình đồ họa trong văn bản,...	15,16	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòn g thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.

			– Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. <i>3. Phẩm chất:</i> – Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.					
10	Ôn tập	17	<i>1. Về kiến thức:</i> – Kiến thức các bài đã học từ tuần 9 đến 17 <i>2. Về năng lực:</i> - Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá - Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. <i>3. Phẩm chất:</i> - Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học	17	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học		
11	Kiểm tra cuối kỳ I	18	<i>1. Về kiến thức:</i> – Kiến thức từ tuần 9 đến tuần 17 <i>2. Về năng lực:</i>	18	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		

			- Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá - Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. 3. Phẩm chất: - Trung thực, có trách nhiệm.					
HỌC KÌ II								
12	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	19, 20	1. Về kiến thức: - Thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. 2. Về năng lực: - Thực hiện được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. - Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. 3. Phẩm chất: - Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.	19,20	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.
13	Bài 10a . Định dạng	21,22	1. Về kiến thức: - Cách đặt màu sắc, cỡ chữ phù hợp trên trang chiếu.	21,22	Máy tính, Máy chiếu,	Lớp học/phòng thực	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.

	nâng cao cho trang chiếu		– Thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang trên trang chiếu. 2. Về năng lực: – 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. 3. Phẩm chất: – Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.	SGK,SG V	hành tin học			
14	Bài 11a Sử dụng bản mẫu, tạo bài trình chiếu	23, 24	1. Về kiến thức: – Bản mẫu trong trang chiếu – Cách đưa đường dẫn đến video hay tài liệu trong trang chiếu 2. Về năng lực: ☐ Sử dụng được các bản mẫu ☐ Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu	23,24	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.

			☐ Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin. 3. <i>Phẩm chất:</i> ☐ HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm. ☐ HS ham học, tích cực tham gia các hoạt động, sẵn sàng giúp đỡ các bạn trong lớp				
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH							
15	Bài 12: Từ thuật toán đến chương trình	25, 26	1. <i>Về kiến thức:</i> ☐ Chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. 2. <i>Về năng lực:</i> ☐ Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. ☐ Chuyển được kịch bản điều khiển nhân vật trong môi trường lập trình trực quan sang mô tả thuật toán và tạo được chương trình thực hiện một thuật toán. ☐ Bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống. 3. <i>Phẩm chất:</i>	25,26	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).

			☐ Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học				
16	Kiểm tra giữa kỳ II	27	1. Về kiến thức: - Kiến thức từ tuần 19 đến tuần 26 2. Về năng lực: - Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá - Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. 3. Phẩm chất: - Trung thực, có trách nhiệm.	27	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học	
17	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	28, 29	1. Về kiến thức: - Khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức. 2. Về năng lực: - Sử dụng được hằng, biến, biểu thức để tạo chương trình trong môi trường lập trình trực quan để giải quyết bài toán. 3. Phẩm chất:	28,29	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SG V	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1
							Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).

			- Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học					
18	Bài 14: Cấu trúc điều khiển	30,31	<i>1. Về kiến thức:</i> - Cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp. <i>2. Về năng lực:</i> - Thể hiện được cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan. - Phát triển năng lực giải quyết vấn đề bằng cách chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính, qua đó phát triển trí tưởng tượng và óc sáng tạo. - Rèn luyện năng lực triển khai cách giải quyết vấn đề dưới dạng thuật toán thành lời giải cụ thể dưới dạng chương trình máy tính. <i>3. Phẩm chất:</i> - Rèn luyện phẩm chất tự tin, tinh thần trách nhiệm thông qua việc tạo ra sản phẩm kỹ thuật số dưới dạng một chương trình máy tính.	30,31	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).

19	Bài 15: Gỡ lỗi.	32	<i>1. Về kiến thức:</i> - Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình. <i>2. Về năng lực:</i> - Phát triển năng lực tự học thông qua việc phát hiện và sửa lỗi trên sản phẩm do mình tạo ra. - Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính - Phát triển năng lực hợp tác, trao đổi kinh nghiệm nhằm hoàn thiện sản phẩm <i>3. Phẩm chất:</i> - Rèn luyện ý thức trách nhiệm đối với sản phẩm do mình tạo ra, đảm bảo chương trình thực hiện tốt nhất trước khi giới thiệu với tập thể		Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
CHỦ ĐỀ F. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC								
20	Bài 16. Tin học với	33	<i>1. Về kiến thức:</i> - Một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.	33	Máy tính, Máy chiếu,	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.3	Tham gia đóng góp cho xã hội thông qua việc sử dụng các dịch vụ số đúng đắn và tự tin. Tìm kiếm được cơ hội để trao quyền và thực hiện trách nhiệm công dân thông qua các công nghệ số phù hợp.

	nghề nghiệp		- Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học. 2. Về năng lực: - 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. - Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại. - Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh. 3. Phẩm chất: - Nhân ái, tôn trọng sự khác biệt giữa các giới tính, sẵn lòng hỗ trợ, giúp đỡ người khác.		SGK,SGV			Hiểu được năng lực số của chính mình cần được cải thiện hoặc cập nhật ở đâu. Cá thể hệ trưởng thành giúp người khác phát triển năng lực số của họ. Tìm kiếm được cơ hội phát triển bản thân và cập nhật sự phát triển công nghệ số.
21	Ôn tập	34	1. Về kiến thức: – Kiến thức từ tuần 28 đến tuần 33 2. Về năng lực:	34	Máy tính, Máy chiếu, SGK,SGV	Lớp học/phòng thực hành tin học		5.4

			- Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá - Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. 3. Phẩm chất: - Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học				
22	Kiểm tra cuối học kỳ II	35	1. Về kiến thức: - Kiến thức từ tuần 28 đến tuần 34 2. Về năng lực: - Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá - Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong làm bài và vận dụng. 3. Phẩm chất: - Trung thực, có trách nhiệm.	35	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học	

1.4. TIN HỌC LỚP 9

ST T	Bài học (1)	Số tiết t	Yêu cầu cần đạt (3)	Thời điểm	Thiết bị dạy học	Địa điểm dạy học	Khung năng lực số dành cho người học (Theo TT02/BGDĐT ngày 24/01/2025) (9)
------	-------------	-----------	---------------------	-----------	------------------	------------------	--

		(2)		(Tuần) (4)	(5)	(6)	Mã NL	Mô tả nguyên văn
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG								
1	Bài 1. Thế giới kỹ thuật số	2	- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh họa. - Hiểu 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 vấn đề cụ thể.	1,2	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòn g thực hành tin học	1.2	Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
			2.1				Tương tác thông qua các công nghệ số khác nhau và nhận biết được phương tiện giao tiếp số nào phù hợp cho một bối cảnh cụ thể.	
Chủ đề C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN								
2	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	2	- 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. - Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.	3,4	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòn g thực hành tin học	1.2	Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
			1.2				Phân tích, so sánh và đánh giá được độ tin cậy và tính xác thực của nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. Phân tích, giải thích và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.	
3	Bài 3. Thực hành:	1	- Biết cách tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề	5	Máy tính, Máy	Lớp học/phòn g thực	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải

	Đánh giá chất lượng thông tin		- Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề		chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	hành tin học		quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
Chủ đề E: ỨNG DỤNG TIN HỌC								
4	Bài 7. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	1	- Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác - Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy	6	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
5	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	2	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lý. - Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính. - Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lý	7,8	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.2	Sửa đổi, tinh chỉnh và tích hợp được thông tin và nội dung mới vào vốn kiến thức và tài nguyên hiện có để tạo ra nội dung và kiến thức mới, độc đáo và phù hợp.
6	Ôn tập giữa học kỳ I	1	- Hệ thống được kiến thức đã học	9	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		

7	Kiểm tra giữa học kỳ I	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.	10	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học		
8	Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng	1	- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng. Nhận ra được ích lợi của phần mềm mô phỏng	11	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
9	Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng	3	- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài 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	12,13, 14	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
10	Bài 9b. Các chức năng chính của phần mềm làm video	2	- Nêu được một số chức năng và thực hiện được một số thao tác cơ bản trong sử dụng một phần mềm làm Video	15,16	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.

11	Ôn tập cuối học kỳ I	1	- Hệ thống được kiến thức đã học	17	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học		
12	Kiểm tra cuối học kỳ I	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.	18	Đề kiểm tra	Lớp học/phòng thực hành tin học		
HỌC KÌ II								
13	Bài 10b. Chuẩn bị dữ liệu và dựng video	1	- Biết được các bước để làm được video. - Chuẩn bị được dữ liệu và dựng được video kịch bản	19	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.3	Sử dụng được các công cụ và công nghệ số để tạo ra kiến thức, đổi mới, quy trình và sản phẩm. Gắn kết cá nhân và tập thể vào quá trình xử lý, nhận thức để hiểu và giải quyết các vấn đề mang tính khái niệm và các tình huống có vấn đề trong môi trường số.
14	Bài 11b. Thực hành dựng video theo kịch bản	1	- Dựng được video theo kịch bản	20	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.3	Sử dụng được các công cụ và công nghệ số để tạo ra kiến thức, đổi mới, quy trình và sản phẩm. Gắn kết cá nhân và tập thể vào quá trình xử lý, nhận thức để hiểu và giải quyết các vấn đề mang tính khái niệm và các tình huống có vấn đề trong môi trường số.

15	Bài 12b. Hoàn thành việc dựng video	1	- Đưa được âm thanh từ tệp trên máy tính vào video - Thực hiện được một số thao tác nâng cao để dựng video	21	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	3.1	Tạo và chỉnh sửa được nội dung số ở các dạng khác nhau, nhằm thể hiện bản thân thông qua các phương tiện số.
16	Bài 13b. Biên tập và xuất video	1	- Tạo được đoạn video đáp ứng nhu cầu cuộc sống cá nhân, gia đình, trường học địa phương	22	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.3	Sử dụng được các công cụ và công nghệ số để tạo ra kiến thức, đổi mới, quy trình và sản phẩm. Gắn kết cá nhân và tập thể vào quá trình xử lý, nhận thức để hiểu và giải quyết các vấn đề mang tính khái niệm và các tình huống có vấn đề trong môi trường số.

Chủ đề D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

17	Bài 4. Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet	2	- 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. - 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	23,24	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	4.3	Tránh được rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số. Bảo vệ được bản thân và người khác khỏi nguy cơ trong môi trường số (ví dụ: bắt nạt trên mạng). Nhận biết được những công nghệ số cho tăng cường thịnh vượng xã hội và sự hòa hợp trong xã hội.
							4.2	Bảo vệ được dữ liệu cá nhân và quyền riêng tư trong môi trường số. Hiểu được cách sử dụng và chia sẻ thông tin định danh cá nhân một cách an toàn, có khả năng bảo vệ bản thân và người khác.

			trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.					
Chủ đề E: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH								
18	Bài 14. Giải quyết vấn đề	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)	25	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).
19	Ôn tập giữa học kỳ II	1	- Hệ thống được kiến thức đã học	26	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học		
20	Kiểm tra giữa học kỳ II	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.	27	Đề kiểm tra	phòng thực hành tin học		
21	Bài 15. Bài toán tin học	2	- 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	28,29	Máy tính, Máy chiếu, SGK,	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).

			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		SGV, phiếu học tập			
22	Bài 16. Thực hành: Lập chương trình máy tính	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= ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.	30,31	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	5.1	Xác định được các vấn đề kỹ thuật khi vận hành thiết bị, sử dụng môi trường số và giải quyết chúng (từ xử lý sự cố đến giải quyết các vấn đề phức tạp hơn).

Chủ đề F: TIN HỌC VÀ ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP

23	Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp	2	- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất 3 nhóm nghề. - Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về một nhóm nghề nào đó. - 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 - Tìm hiểu được (thông qua	32,33	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học	2.3	Tham gia đóng góp cho xã hội thông qua việc sử dụng các dịch vụ số đúng đắn và tự tin. Tìm kiếm được cơ hội để trao quyền và thực hiện trách nhiệm công dân thông qua các công nghệ số phù hợp.
							2.3	Tham gia đóng góp cho xã hội thông qua việc sử dụng các dịch vụ số đúng đắn và tự tin. Tìm kiếm được cơ hội để trao quyền và thực hiện trách nhiệm công dân thông qua các công nghệ số phù hợp.
							5.4	Hiểu được năng lực số của chính mình cần được cải thiện hoặc cập nhật ở đâu. Có thể hệ thống thành giúp người khác phát triển năng

			internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ty có sử dụng nhân lực thuộc các nhóm ngành đã được giới thiệu. - Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học					lực số của họ. Tìm kiếm được cơ hội phát triển bản thân và cập nhật sự phát triển công nghệ số.
24	Ôn tập cuối học kỳ II	1	- Hệ thống được kiến thức đã học	34	Máy tính, Máy chiếu, SGK, SGV, phiếu học tập	Lớp học/phòng thực hành tin học		
25	Kiểm tra cuối học kỳ II	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.	35	Đề kiểm tra	Lớp học		

- Thực hiện Tuần chuẩn bị trước khai giảng theo kế hoạch của trường.

- Tuần 37 thực hiện theo kế hoạch của trường.

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

STT	Khối	Chuyên đề/chủ đề (1)	Yêu cầu cần đạt (2)	Số tiết (3)	Thời điểm (4)	Địa điểm (5)	Chủ trì (6)	Phối hợp (7)	Điều kiện thực hiện (8)
1	6	Tìm kiếm thông tin trên Internet	– Biết cách sử dụng các trình duyệt tìm kiếm thông tin trên Internet	2	Tuần 14, 15	Phòng Tin học	GV Tin học		Có phòng Tin học, đầy đủ máy tính cho HS thực hành

			Cập nhật các thông tin mới nhất nhanh nhất trên mạng Internet						
2	6	Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	– Diễn tả được sơ lược khái niệm thuật toán, nêu được một vài ví dụ minh họa. – Mô tả được thuật toán đơn giản có các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính “hiểu” và thực hiện được. Sử dụng được chương trình Scratch để viết các chương trình, mô tả các thuật toán đơn giản.	2	Tuần 32, 33	Phòng Tin học	GV Tin học		Học sinh phải học xong bài 15: Thuật toán của chương trình Tin học 6
3	7	Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	- Thực hiện được giao tiếp qua mạng theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hoá. - 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. - Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ	2	Tuần 10, 11	Phòng tin học	GV dạy môn tin học		Máy tính có kết nối mạng internet

			đó có ý thức phòng tránh. - Nêu được ví dụ truy cập không hợp lý vào các nguồn thông tin; biết cách ứng xử hợp lý khi gặp những thông tin trên mạng có nội dung xấu, không phù hợp lứa tuổi. –						
4	7	Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Thuật toán tìm kiếm nhị phân	☐ Giải thích được thuật toán tìm kiếm nhị phân. ☐ 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. ☐ Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa. ☐ Nhận biết các hoạt động sử dụng tìm kiếm nhị phân. ☐ Viết được thuật toán dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. ☐ Lập được bảng mô phỏng thuật toán. –	2	Tuần 31, 32	Phòng tin học	GV dạy môn tin học		Học sinh học xong bài 14. Thuật toán tìm kiếm tuần tự
5	8	Bài 4: Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ số	- Nhận biết được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu	2	Tuần 7, 8	Phòng tin học	Giáo viên bộ môn		Có phòng Tin học, đầy đủ máy tính cho HS thực hành

			hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền,... - Bảo đảm được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hoá và không vi phạm pháp luật. - Giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.						
6	9	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác. (Chủ đề STEM)	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lý. - Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính. - Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lý	2	Tuần 7,8	Phòng tin học kết hợp thực hành ở nhà.	GVBM Tin học	Phụ huynh học sinh	Nhà trường có máy tính kết nối mạng Internet và cài đặt các phần mềm Powerpoint, MindMap Lite.

II. Nhiệm vụ khác (nếu có):

1. Công tác Tổ CM:

- Thực hiện dự giờ, thao giảng, kiểm tra hồ sơ GV:
 - + Dự giờ: Dự giờ rút KN và dự giờ thao giảng: ít nhất 2 tiết/ học kỳ/GV
 - + Thao giảng:
- Cấp trường: (do trường tổ chức): 02 tiết/năm/tổ và do nhà trường phân công GV lên dạy.

Qui định người dự: Phối hợp với lãnh đạo và tất cả GV (trừ trường hợp bạn có lí do chính đáng).

- Mỗi GV dạy 04 tiết thao giảng/năm do tổ trưởng CM tổ chức.
- Sinh hoạt chuyên môn, đổi mới KTĐG: Theo công văn số 5555/BGDĐT-GDTrH ngày 08/10/2014 của Bộ GD&ĐT; Kiểm tra HĐSP nhà giáo: 100% số GV trong tổ được kiểm tra chuyên môn và chuyên đề.

2. Công tác kiêm nhiệm phụ trách công nghệ thông tin + Phòng Tin học

- Thường xuyên ghi chép những thiết bị hư hỏng và thay thế.
- Thường xuyên bảo trì thiết bị
- Hướng dẫn học sinh tự quản, vệ sinh phòng thực hành Tin học.
- Tham mưu với lãnh đạo nhà trường thực hiện tập huấn cho giáo viên để tiếp cận những phần mềm ứng dụng trong quản lí hồ sơ và ứng dụng trong giảng dạy.
- Thường xuyên hỗ trợ sử dụng thiết bị cho giáo viên.
- Theo dõi tình hình cập nhật bài viết trên website trường, trên hệ thống Edoc,...
- Lập báo cáo cuối tháng.

**KT.TỔ TRƯỞNG
TỔ PHÓ**
(Ký và ghi rõ họ tên)

Bùi Thị Phương Thảo

Ba Động, ngày 20 tháng 8 năm 2025
GIÁO VIÊN
(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Thị Phương Diễm

DUYỆT CỦA LÃNH ĐẠO TRƯỜNG
KT.HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG

Trương Công Huy

