

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC
MÔN: TIN HỌC – NĂM HỌC 2023 -2024

Thông tư 32/2020/TT-BGDĐT Điều lệ trường THCS và THPT của Bộ GD&ĐT ban hành ngày 15/9/2020;
Thông tư 22/2021/TT-BGDĐT ngày 20/7/2021; Thông tư 26/2020/TT-BGDĐT ngày 26/8/2020; thông tư 58/2011/TT-BGDĐT ngày 12/11/22011 về kiểm tra, đánh giá học sinh (HS);
Công văn số 3899/BGDĐT-GDTrH ngày 03/8/2023 của Bộ GD&ĐT về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2023-2024;
Quyết định số 2400/QĐ-UBND ngày 10/8/2023 của UBND thành phố ban hành Khung kế hoạch thời gian năm học 2023-2024 đối với giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông và giáo dục thường xuyên;
Căn cứ Công văn số 2156/SGDĐT-GDTrH ban hành ngày 15 tháng 8 năm 2023 của Sở GD&ĐT Hải Phòng V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ Giáo dục trung học năm học 2023 - 2024;
Căn cứ công văn số 2229/SGDĐT-GDTrH ngày 22 tháng 8 năm 2023 của Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Phòng về Lịch thực chương trình Giáo dục Trung học năm học 2023-2024;
Căn cứ các văn bản chỉ đạo của Sở GD&ĐT Hải Phòng về nhiệm vụ năm học 2023 – 2024,
Căn cứ vào văn bản chỉ đạo của Trường THPT Quốc Tuấn nhóm Tin học xây dựng kế hoạch giáo dục của nhóm năm học 2023 - 2024 như sau:

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH

1. Đặc điểm chung.

Số lớp: 27 trong đó 16 lớp học tin học (có 4 lớp 10, 2 lớp 11 và 10 lớp 12; **Số học sinh:** 720 (có 180 học sinh khối 10, 90 học sinh khối 11 và 450 học sinh khối 12;

Tình hình đội ngũ: **Số giáo viên:** 2; **Trình độ đào tạo:** Đại học: 1; Trên đại học: 1.

Thiết bị dạy học:

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy chiếu, Tivi,	16	Các bài có sử dụng bài giảng điện tử	
2	Phòng thực hành tin học	01	Những tiết có nội dung thực hành	

2. Thuận lợi.

Tinh thần tự học tốt, luôn trau dồi kiến thức và cập nhật thông tin để nâng cao chuyên môn nghiệp vụ.

Có tinh thần đoàn kết cao, hòa nhã trong quan hệ, tương trợ giúp đỡ nhau trong khó khăn.

Nhiệt tình trong công tác và có ý thức kỉ luật cao, có nhiều sáng tạo trong công việc.

CSVC khang trang với các thiết bị hiện đại như máy vi tính, ti vi, hệ thống camera. Các phòng thực hành được trang bị tương đối đầy đủ các thiết bị, dụng cụ thí nghiệm, hóa chất.

Sự quan tâm của Ban Giám Hiệu giúp nhóm hoàn thành tốt nhiệm vụ năm học.

Rất nhiều PHHS quan tâm đến việc học tập của học sinh.

3. Khó khăn.

- Nhóm Tin học còn thiếu giáo viên. Số tiết dạy trên tuần vượt quá định mức quy định. Giáo viên còn phải kiêm nhiệm nhiều việc trong nhà trường.

II. KẾ HOẠCH DẠY HỌC.

LỚP 10 – CÁNH DIỀU - CS

Cả năm: 35 tuần (70 tiết)

Học kì I: 18 tuần (36 tiết)

Học kì II: 17 tuần (34 tiết)

HỌC KÌ I

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC TIN HỌC VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN					
1	1, 2	Bài 1. Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin	1. Kiến thức: <ul style="list-style-type: none">• Biết được thông tin là gì, dữ liệu là gì• Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh họa	- Diễn giảng, vấn đáp. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<ul style="list-style-type: none"> • Biết được xử lí thông tin là gì <p>2. Năng lực:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Năng lực chung: <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. - Năng lực riêng: <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 		
2	3, 4	<p>Bài 2. Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học</p>	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. • Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu: B, KB, MB, ... • Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học. <p>2. Năng lực:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Năng lực chung: <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. - Năng lực riêng: <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.		
3	5, 6	Bài 3. Thực hành sử dụng thiết bị số	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết các thao tác sử dụng máy tính đúng cách và áp dụng được các thao tác đó • Sử dụng được các chức năng cơ bản của điện thoại thông minh <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<ul style="list-style-type: none"> - Phòng máy tính thực hành. - Điện thoại thông minh. 	
4	7, 8	Bài 4. Tin học trong phát triển kinh tế , xã hội	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh họa • Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và máy tính xách tay, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin. • Biết cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư là gì • Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>và cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư.</p> <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 		
<p>CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET</p> <p>INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI</p>					
5	9, 10	<p>Bài 1. Mạng máy tính với cuộc sống</p>	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc mà mạng máy tính đem lại • Nêu được những nguy cơ và tác hại mà Internet có thể gây ra. Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó. Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng. biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân. • Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại. Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại <p>2. Năng lực:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 		
6	11, 12	Bài 2. Điện toán đám mây và Internet vạn vật	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • So sánh được mạng LAN và Internet • Nêu được một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng • Nêu được khái niệm Internet vạn vật (Internet of Thing – IoT) • Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu được ý kiến cá nhân về lợi ích của IoT <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, 	<p>- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.</p> <p>- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.		
7	13, 14	Bài 3. Thực hành một số ứng dụng của mạng máy tính	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiểu rõ hơn dịch vụ điện toán đám mây thông qua việc sử dụng một dịch vụ đơn giản. • Sử dụng một số chức năng xử lý thông tin trên máy tính cá nhân và thiết bị số, dịch vụ tự động hay tiếng nói • Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet • Thực hiện được một số cách để phòng tác hại từ Internet • Thực hiện được một vài cách thông dụng để tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân • Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	- Phòng thực hành máy tính.	
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ NGHĨA VỤ TUÂN THỦ PHÁP LÍ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ					

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
8	15, 16	Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hóa khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến • Nêu được ví dụ minh họa sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số. Qua ví dụ đó giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì • Trình bày và giải thích được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ công nghệ thông tin. Luật An ninh mạng. Nêu được ví dụ minh họa. • Giải thích được một số khía cạnh pháp lý của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa. • Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.		
9	17	Bài 2. Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vận dụng được Luật và Nghị định về quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ công nghệ thông tin. Nêu được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<ul style="list-style-type: none"> Phòng thực hành máy tính. Thảo luận nhóm. 	
9	18	KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I	<ul style="list-style-type: none"> Ôn tập kiến thức theo đề cương Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu 	Chuẩn bị đề kiểm tra đủ số lượng học sinh.	
CHỦ ĐỀ. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC CS - BIỂU DIỄN THÔNG TIN					
10	19	Bài 1. Hệ nhị phân và ứng	1. Kiến thức:	- Diễn giảng, vấn đáp,	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
		dụng	<ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và thực hiện được các phép toán cơ bản NOT, AND, OR và XOR theo từng bit và cho các dãy bit • Biết hệ nhị phân (hệ đếm cơ số 2) là gì. • Chuyển đổi được số đếm hệ nhị phân sang giá trị thập phân và ngược lại. • Biết được các phép toán bit là cơ sở để thực hiện các tính toán số học nhị phân • Giải thích được ứng dụng của hệ nhị phân trong tin học <p>2. Năng lực:</p> <p><i>- Năng lực chung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. • Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p><i>- Năng lực riêng:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<p>thảo luận nhóm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	
10, 11	20, 21	Bài 2. Thực về các phép toán BIT và hệ nhị phân	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thực hiện các phép toán bit NOT, AND, OR và XOR theo từng bit và cho dãy bit 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<ul style="list-style-type: none"> • Thực hiện được các phép toán cộng và nhân hai số nhị phân • Viết được số bù 1, số bù 2 của một số nguyên nhị phân và biết được số bù 2 là số đối của số nguyên nhị phân <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<p>hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	
11, 12	22, 23	Bài 3. Số hóa văn bản	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết một số bảng mã kí tự như ASCII, ASCII mở rộng, bảng mã chuẩn quốc tế Unicode là gì và chức năng của chúng. - Biết được dữ liệu văn bản chứa thông tin về các kí tự kèm màu sắc, kiểu dáng, định dạng, ... - Biết vài khía cạnh lịch sử liên quan đến văn bản tiếng Việt trong máy tính. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
12, 13	24, 25	Bài 4. Số hóa hình ảnh và số hóa âm thanh	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giải thích được sơ lược cách số hóa hình ảnh. • Giải thích được sơ lược cách số hóa âm thanh <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>	- Phòng thực hành máy tính.	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH CƠ BẢN					

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
13, 14	26, 27	Bài 1. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết được vì sao chúng ta cần lập trình và cần có ngôn ngữ lập trình bậc cao • Biết sơ lược về Python – một ngôn ngữ lập trình bậc cao thông dụng • Bắt đầu chạy được một vài chương trình tính toán đơn giản trong môi trường Python <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	
14, 15	28, 29	Bài 2. Biến, phép gán và biểu thức số học	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết được vai trò của biến và phép gán • Đặt được tên cho biến, sử dụng được phép gán và cách đưa ra giá trị của biến trong Python • Làm quen được với cửa sổ Code trong Python để soạn thảo, lưu và thực hiện chương trình <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng: + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
15, 16	30, 31	Bài 3. Thực hành làm quen và khám phá Python	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Viết và thực hiện được một vài chương trình Python đơn giản có sử dụng biểu thức số học Bước đầu nhận thấy được cách báo lỗi của Python Biết được Python dùng màu sắc để hỗ trợ người dùng Viết được câu lệnh nhập dữ liệu là một dòng chữ <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung: + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng: + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>	- Phòng thực hành máy tính.	
16, 17	32, 33	Bài 4. Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào - ra đơn	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Biết được hai kiểu dữ liệu số trong lập trình: 	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
		giản	kiểu số nguyên, kiểu số thực <ul style="list-style-type: none"> • Biết được cách nhập dữ liệu số trong Python • Biết được cách đưa ra kết quả trong Python • Biết khái niệm hằng trong chương trình. 2. Năng lực: - Năng lực chung: + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. - Năng lực riêng: + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.	- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.	
17	34	Bài 5. Thực hành viết chương trình đơn giản	1. Kiến thức: <ul style="list-style-type: none"> • Viết và thực hiện một vài chương trình Python đơn giản với dữ liệu nhập vào từ bàn phím • Biết được một số hàm toán học do Python cung cấp • Biết được cách viết chú thích trong chương trình. 2. Năng lực: - Năng lực chung: + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi	- Phòng thực hành máy tính.	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
18	35	Ôn tập	- Ôn tập kiến thức theo đề cương	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.	
18	36	KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I	- Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu	- Chuẩn bị đề kiểm tra đủ số lượng học sinh.	

HỌC KÌ II

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
19	37, 38	Bài 6. Câu lệnh rẽ nhánh	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết được các phép so sánh và các phép tính logic tạo thành biểu thức logic thể hiện điều kiện rẽ nhánh trong chương trình. • Viết được câu lệnh rẽ nhánh trong Python <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp,</p>	<p>- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.</p> <p>- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.		
20	39, 40	Bài 7. Thực hành câu lệnh rẽ nhánh	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Viết được chương trình đơn giản có sử dụng cấu trúc rẽ nhánh. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	- Phòng thực hành máy tính	
21	41, 42	Bài 8. Câu lệnh lặp	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Biết được có hai loại cấu trúc lặp để mô tả thuật toán: lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước. Viết được câu lệnh lặp dạng for và dạng while trong Python <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p>	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.		
22	43, 44	Bài 9. Thực hành câu lệnh lặp	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Viết được chương trình đơn giản có sử dụng câu lệnh lặp Viết được chương trình đơn giản có sử dụng câu lệnh rẽ nhánh kết hợp với câu lệnh lặp <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	- Phòng thực hành máy tính	
23	45, 46	Bài 10. Chương trình con và thư viện các chương trình con có sẵn	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Xây dựng và sử dụng được chương trình con trong Python. Sử dụng được chương trình con xây dựng sẵn của hệ thống <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và 	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
24	47, 48	Bài 11. Thực hành lập trình với hàm và thư viện	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chạy và kiểm thử được chương trình • Rèn luyện được kỹ năng viết chương trình có khai báo và gọi hàm • Tìm hiểu và sử dụng được hàm time có trong thư viện <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>	- Phòng thực hành máy tính	
25	49, 50	Bài 12. Kiểu dữ liệu xâu kí tự – Xử lí xâu kí tự	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết dữ liệu kiểu xâu • Biết cách trích xâu con từ xâu cho trước • Biết các phép xử lí xâu thường dùng <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập</p>	<p>- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.</p> <p>- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
26	51, 52	Bài 13. Thực hành dữ liệu kiểu xâu	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tìm và xóa được kí tự trong xâu • Tách được xâu con, thay thế được xâu con. • Đếm được số lần xuất hiện kí tự cho trước trong xâu <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>	- Phòng thực hành máy tính	
27	53	Ôn tập	- Ôn tập kiến thức theo đề cương	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.	
27	54	KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II	- Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu	- Chuẩn bị đề kiểm tra đủ số lượng học sinh.	
28	55, 56	Bài 14. Kiểu dữ liệu danh	1. Kiến thức:	- Diễn giảng, vấn đáp,	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
		sách – Xử lí danh sách	<ul style="list-style-type: none"> • Biết được kiểu dữ liệu mảng là kiểu dữ liệu có cấu trúc thường gặp trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao • Biết được kiểu danh sách (list) trong Python là kiểu dữ liệu có cấu trúc như kiểu mảng • Khởi tạo và truy cập được tới các phần tử của danh sách • Kiểu được một số hàm xử lí danh sách thường dùng <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.	
29	57, 58	Bài 15. Thực hành với dữ liệu kiểu danh sách	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viết được chương trình đơn giản sử dụng kiểu dữ liệu danh sách • Làm quen và khai thác được một số hàm xử lí danh sách <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. 	- Phòng thực hành máy tính	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>		
30	59, 60	Bài 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết và khắc phục được một số lỗi thường gặp khi viết chương trình • Biết cách sử dụng công cụ gỡ lỗi trong Python để truy vết tìm lỗi nhằm sửa lỗi trong chương trình <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <p>+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.</p> <p>+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.</p> <p>- Năng lực riêng:</p> <p>+ HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học.</p>	<p>- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.</p> <p>- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	
31	61, 62	Bài 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mô tả được thuật toán bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối • Viết và thực hiện được chương trình máy tính giải bài toán đơn giản <p>2. Năng lực:</p>	<p>- Phòng thực hành máy tính</p>	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 		
32	63, 64	<p align="center">Bài 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính</p>	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. • Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu: B, KB, MB, ... • Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<p>- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.</p> <p>- Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa.</p>	

TUẦN N	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC GIỚI THIỆU NHÓM NGHỀ THIẾT KẾ VÀ LẬP TRÌNH					
33	65, 66	Bài 1. Nhóm nghề thiết kế và lập trình	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biết được một số thông tin cơ bản về nhóm nghề thiết kế và lập trình • Sơ lược về các công việc chính • Yêu cầu chính về kiến thức và Năng lực • Các ngành học có liên quan ở các bậc học tiếp theo • Nhu cầu nhân lực hiện tại và tương lai <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	
34	67, 68	Bài 2. Dự án nhỏ: Tìm hiểu về nghề lập trình web, lập trình trò chơi và lập trình trên thiết bị di động	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tìm kiếm và khai thác thông tin khái quát về nghề thiết kế và lập trình web, thiết kế và lập trình trò chơi, phát triển ứng dụng trên thiết bị di động và các ngành nghề khác • Giao lưu được với bạn bè qua các kênh truyền thông số để tham khảo và trao đổi thông tin hướng nghiệp 	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm. - Máy chiếu Projector hoặc Smart TV, hình ảnh minh họa. 	

TUẦN	TIẾT PPCT	TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	PHƯƠNG PHÁP/ PHƯƠNG TIỆN	GHI CHÚ
			<ul style="list-style-type: none"> • Trình bày, giới thiệu về một vài nghề trong nhóm nghề thiết kế và lập trình. <p>2. Năng lực:</p> <p>- Năng lực chung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. + Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên. <p>- Năng lực riêng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS được phát triển tư duy và khả năng giải quyết được vấn đề, năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, tự chủ và tự học. 		
35	69	Ôn tập	- Ôn tập kiến thức theo đề cương	- Diễn giảng, vấn đáp, thảo luận nhóm.	
35	70	KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II	- Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu	- Chuẩn bị đề kiểm tra đủ số lượng học sinh.	

LỚP 11 – CÁNH DIỀU - ICT

Cả năm: 35 tuần (70 tiết)

Học kì I: 18 tuần (36 tiết)

Học kì II: 17 tuần (34 tiết)

Tuần	TT	Bài học (1)	Số tiết	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC THẾ GIỚI THIẾT BỊ SỐ - HỆ ĐIỀU HÀNH VÀ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG				
1	1, 2	Bài 1. Bên trong máy tính	2	<ul style="list-style-type: none">- Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT, giải thích được vai trò của các mạch logic đó trong thực hiện các tính toán nhị phân.- Nhận diện được hình dạng, mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ. Nêu được tên và giải thích được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB,...- Tuỳ chỉnh được một vài chức năng cơ bản của máy tính và các thiết bị vào – ra thông dụng để phù hợp với nhu cầu sử dụng và đạt hiệu quả tốt hơn.
2	3,4	Bài 2. Khám phá thế giới thiết bị số thông minh	2	<ul style="list-style-type: none">- Đọc hiểu được một số điểm chính trong tài liệu hướng dẫn về thiết bị số thông dụng. Thực hiện được một số những chỉ dẫn trong tài liệu đó.- Đọc hiểu và giải thích được một số thông số cơ bản như: kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, tivi có khả năng kết nối Internet,...- Biết được cách kết nối các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau.
3	5, 6	Bài 3. Khái quát về hệ điều hành	2	<ul style="list-style-type: none">- Trình bày được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Trình bày được vai trò riêng của mỗi

				<p>thành phần trong hoạt động chung của cả hệ thống.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển, vai trò và chức năng cơ bản của hai hệ điều hành thông dụng cho PC: Hệ điều hành phần mềm thương mại và hệ điều hành phần mềm nguồn mở. - Trình bày được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. - Trình bày được vài nét chính về một hệ điều hành thông dụng cho thiết bị di động và sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành đó. - Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính.
4	7, 8	Bài 4. Thực hành với các thiết bị số	2	<ul style="list-style-type: none"> - Kết nối được các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau. - Kết nối được PC với các thiết bị số thông dụng như máy in, điện thoại di động, máy ảnh số.... - Tùy chỉnh được một vài chức năng cơ bản của máy tính và các thiết bị vào – ra thông dụng để phù hợp với nhu cầu sử dụng và đạt hiệu quả tốt hơn.
5	9, 10	Bài 5. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm	2	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được một số khái niệm có liên quan tới phần mềm nguồn mở: bản quyền phần mềm, giấy phép công cộng, phần mềm miễn phí. So sánh được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng). - Biết cách khai thác các mặt mạnh của phần mềm khai thác trực tuyến, sử dụng các phần mềm này trong học tập và công việc. - Nêu được vai trò của phần mềm mã nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT. - Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở, chẳng hạn Writer, Calc và Impress trong bộ OpenOffice.

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN TRÊN MẠNG				
6	11, 12	Bài 1. Lưu trữ trực tuyến	2	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được ưu, nhược điểm cơ bản của việc lưu trữ trực tuyến. - Sử dụng được một số công cụ trực tuyến như: Google drive, OneDrive, Dropbox... để lưu trữ và chia sẻ tập tin.
7	13	Bài 2. Thực hành một số tính năng hữu ích của máy tính	1	<ul style="list-style-type: none"> - Xác định được các lưu chọn theo tiêu chí tìm kiếm để nâng cao hiệu quả tìm kiếm thông tin. - Thực hành tìm kiếm thông tin bằng cách nhập từ khóa hoặc giọng nói với Google.
7	14	Bài 3. Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội	1	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng một số chức năng nâng cao và quyền riêng tư trên mạng xã hội. - Thực hành các chức năng nâng cao trên mạng xã hội Facebook.
8	15	Bài 4. Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử	1	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách phân loại và đánh dấu thư điện tử. - Thực hành phân loại và đánh dấu thư điện tử Gmail.
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ỨNG XỬ VĂN HÓA VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG				
8,9	16, 17	Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng	2	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng và những biện pháp phòng tránh. - Giao tiếp được trên mạng qua email, chat, mạng xã hội,... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.
18		Kiểm tra giữa kì (học kì I)		
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU				
10	19, 20	Bài 1. Bài toán quản lý và cơ sở dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được nhu cầu lưu trữ và khai thác thông tin cho bài toán quản lý. - Nêu được những khái niệm cơ bản của hệ Cơ sở dữ liệu. Giải thích

				được các khái niệm đó qua ví dụ minh họa.
11	21, 22	Bài 2. Bảng và khóa chính trong cơ sở dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn đạt được khái niệm quan hệ (bảng) và khóa của một quan hệ. Giải thích được các khái niệm đó qua ví dụ minh họa. - Giải thích được ràng buộc khóa là gì. - Biết được các phần mềm quản trị CSDL có cơ chế kiểm soát các cập nhật dữ liệu để đảm bảo ràng buộc khóa.
12	23, 24	Bài 3. Quan hệ giữa các bảng và khóa ngoài trong cơ sở dữ liệu quan hệ	2	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn đạt được khái niệm khóa ngoài của một bảng và mối liên kết giữa các bảng. Giải thích được các khái niệm đó qua ví dụ minh họa. - Giải thích ràng buộc khóa ngoài là gì. - Biết được các phần mềm quản trị CSDL có cơ chế kiểm soát các cập nhật dữ liệu để đảm bảo ràng buộc khóa ngoài
13	25, 26	Bài 4. Các biểu mẫu cho xem và cập nhật dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn đạt được khái niệm biểu mẫu trong các CSDL và ứng dụng CSDL. - Giải thích được những ưu điểm khi người dùng xem và cập nhật dữ liệu cho CSDL thông qua biểu mẫu.
14, 15	27, 28, 29, 30	Bài 5,6. Truy vấn trong cơ sở dữ liệu quan hệ	4	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn đạt được khái niệm truy vấn CSDL. - Giải thích được cấu trúc cơ bản SELECT...FROM...WHERE... của câu lệnh SQL. - Nêu được một vài ví dụ minh họa việc dùng truy vấn để tổng hợp, tìm kiếm dữ liệu trên một bảng. - Đưa ra được một vài ví dụ minh họa cho việc dùng truy vấn để tổng hợp, tìm kiếm dữ liệu trên hơn một bảng.
16	31, 32	Bài 7. Các loại kiến trúc của hệ cơ sở dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được CSDL tập trung và CSDL phân tán. - Biết được một số kiến trúc thường gặp của hai loại hệ CSDL tập trung

				và hệ CSDL phân tán.
17	33	Bài 8. Bảo vệ sự an toàn của hệ cơ sở dữ liệu và bảo mật thông tin trong cơ sở dữ liệu	1	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được tầm quan trọng của an toàn và bảo mật hệ CSDL. - Nêu được một số biện pháp bảo vệ sự an toàn và bảo mật hệ CSDL.
17, 18	34, 35	Ôn tập Kiểm tra cuối kì học kì I.		
Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH (ICT) THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU				
18,19	36, 37	Bài 1. Làm quen với Microsoft Access	2	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được một số đặc điểm của phần mềm hệ quản trị CSDL quan hệ Microsoft Access và một số thành phần chính trong cửa sổ làm việc của nó. - Biết được một số kiểu dữ liệu trường của các bản ghi trong Microsoft Access và thiết lập dữ liệu trường. - Tạo lập một CSDL đơn giản từ khuôn mẫu Microsoft Access cho trước và biết cách nhập dữ liệu vào một bảng.
19, 20	38, 39	Bài 2. Tạo bảng trong cơ sở dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Biết tạo được bảng theo thiết kế. - Biết được sơ bộ cách thiết lập một số thuộc tính kiểu dữ liệu thường dùng. - Tạo được một số bảng CSDL.
20, 21	40, 41	Bài 3. Liên kết các bảng trong cơ sở dữ liệu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được cách thiết lập đúng đắn mối quan hệ giữa các bảng trong một CSDL để kết nối dữ liệu giữa hai bản ghi từ hai bảng. - Tạo được CSDL có nhiều bảng. - Thiết lập được quan hệ giữa các bảng.
21,22	42, 43	Bài 4. Tạo và sử dụng biểu mẫu	2	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được “có kết buộc với bảng CSDL” và “không kết buộc”. - Tạo được một số loại biểu mẫu thường dùng nhất.

				- Sử dụng được biểu mẫu để nhập dữ liệu.
22,23	44, 45	Bài 5. Thiết kế truy vấn	2	- Tạo và sử dụng các truy vấn để tìm kiếm và kết xuất thông tin từ CSDL. - Góp phần giải thích tính ưu việt của việc quản lý dữ liệu một cách khoa học nhờ ứng dụng CSDL.
23, 24	46, 47	Bài 6. Tạo báo cáo đơn giản	2	- Thực hiện được việc kết xuất thông tin từ CSDL. - Tìm hiểu được thêm một vài chức năng của hệ quản trị CSDL.
24, 25	48, 49	Bài 7. Chỉnh sửa các thành phần giao diện	2	- Chỉnh sửa được bài trí các thành phần trong biểu mẫu, báo cáo. - Thiết lập được chủ đề màu sắc, phong cách văn bản của giao diện ứng dụng.
25	50	Kiểm tra giữa kì học kì II		
26	51, 52	Bài 8. Hoàn tất ứng dụng	2	- Tạo được biểu mẫu điều hướng để làm giao diện khi mở ứng dụng. - Hoàn tất một ứng dụng đơn giản, có thể sử dụng được.
CHỦ ĐỀ E^{ICT}. ỨNG DỤNG TIN HỌC PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO				
27	53, 54	Bài 1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh.	2	- Thực hiện các thao tác, thu nhỏ, phóng to và di chuyển ảnh. - Thực hiện một số thao tác chỉnh sửa ảnh, cắt ảnh, hiệu chỉnh màu sắc cho ảnh và biến đổi ảnh đơn giản (thay đổi kích thước, xoay, lật, làm nghiêng).
28	55, 56	Bài 2. Tẩy xóa ảnh trong GIMP	2	- Thực hiện được cách tẩy xóa ảnh bằng các công cụ Clone và Healing. - Thực hiện được các cách sao chép ảnh theo phép phối cảnh bằng công cụ Perspective Clone.
29	57, 58	Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP	2	- Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế. - Tạo được ảnh động với hiệu ứng có sẵn trong phần mềm.

30	59, 60	Bài 4. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz	2	<ul style="list-style-type: none"> - Bước đầu biết sử dụng một số chức năng chính của phần mềm làm video. - Tạo được một số đoạn video từ ảnh và video có sẵn.
31	61, 62	Bài 5. Chỉnh sửa video trên Animiz	2	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng được một số công cụ cơ bản chỉnh sửa video: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian. - Biên tập được đoạn video phục vụ học tập, giải trí.
32	63, 64	Bài 6. Làm phim hoạt hình trên Animiz	2	<ul style="list-style-type: none"> - Bước đầu biết cách làm phim hoạt hình đơn giản bằng phần mềm làm video. - Tạo được phim hoạt hình từ hình ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.
33	65, 66	Bài 7. Thực hành tổng hợp	2	<ul style="list-style-type: none"> - Chỉnh sửa được ảnh và tạo động bằng bằng GIMP. - Tạo được phim ngắn bằng phần mềm Animation Maker.
Chủ đề G . HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC GIỚI THIỆU NGHỀ QUẢN TRỊ CƠ SỞ DỮ LIỆU				
34	67, 68	Nghề quản trị cơ sở dữ liệu	2 tiết	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được một số thông tin cơ bản về nghề quản trị CSDL: các công việc chính; yêu cầu về kiến thức; kỹ năng; các ngành học có liên quan ở các cấp bậc tiếp theo; nhu cầu nhân lực hiện tại và tương lai. - Tự tìm kiếm và khai thác được thông tin hướng nghiệp (qua các chương trình đào tạo, thông báo tuyển dụng nhân lực,..) về một vài ngành liên quan khác trong lĩnh vực tin học. - Giao lưu được với các bạn bè qua các kênh truyền thông số để tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin trên.
35	69, 70	Ôn tập Kiểm tra cuối kì học kì II.		

LỚP 12**Cả năm:** 35 tuần (53 tiết)**Học kì I:** 18 tuần (36 tiết)**Học kì II:** 17 tuần (17 tiết)**HỌC KỲ I**

Tuần	Số tiết	Bài dạy	Yêu cầu cần đạt	Chuẩn bị các điều kiện dạy - học
1	1	§1. Một số khái niệm cơ bản	1. Bài toán quản lí 2. Các công việc thường gặp khi xử lí thông tin	- Giáo án, sgk - Bảng phụ
	2	§1. Một số khái niệm cơ bản	3. Hệ CSDL a. Khái niệm CSDL và hệ quản trị CSDL b. Một số ứng dụng	- Giáo án, sgk - Bảng phụ
2	3	Bài tập	- Hệ thống lý thuyết bài 1 - Trả lời câu hỏi sgk trang 16	- Giáo án, sgk - Bảng phụ
	4	§2. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu	1. Các chức năng của hệ quản trị CSDL 3. Vai trò của con người khi làm việc với hệ CSDL (Người quản trị CSDL, người lập trình ứng dụng)	- Giáo án điện tử, sgk - Bảng phụ - Sơ đồ
3	5	§2. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu	3. Vai trò của con người khi làm việc với hệ CSDL (Người dùng) 4. Các bước xây dựng CSDL	- Giáo án điện tử - Bảng phụ - sgk

	6	Bài tập	- Hệ thống kiến thức bài 2 - Trả lời câu hỏi sgk trang 20	- Giáo án điện tử - Bảng phụ - sgk
4	7	Bài thực hành 1: Tìm hiểu hệ cơ sở dữ liệu	Bài 1 Bài 2 Bài 3	- Giáo án điện tử - Bảng phụ - sgk
	8	KT thường xuyên 1 §3. Giới thiệu Microsoft Access	1. Hệ QTCSDL MS Access a. Giới thiệu MS Access b. Các chức năng của MS Access 2. Một số thao tác cơ bản a. Khởi động MS Access b. Giới thiệu màn hình làm việc c. Tạo CSDL mới	- Giáo án điện tử - sgk - Máy tính có cài đặt hệ quản trị CSDL Access - Bảng phụ
5	9	§3. Giới thiệu Microsoft Access	2. Một số thao tác cơ bản d. Các đối tượng chính trên MS Access e. Mở CSDL đã có f. Kết thúc phiên làm việc 3. Làm việc với các đối tượng	- Giáo án điện tử, SGK - Bảng phụ - Máy tính có cài đặt hệ quản trị CSDL
	10	§4. Cấu trúc bảng	1. Các khái niệm chính (bảng, bản ghi, trường, kiểu dữ liệu) 2. Tạo và sửa cấu trúc bảng	- Giáo án điện tử - Máy tính cài đặt Access - sgk
6	11	Bài tập	- Hệ thống lại kiến thức bài 2 và 3 - Trả lời câu hỏi sgk trang 33 và 39	- Bảng phụ - Máy tính, máy chiếu - giáo án, sgk
	12	Bài tập và thực hành 2: Tạo cấu trúc bảng	Bài 1: Tạo CSDL Tạo bảng có cấu trúc theo yêu cầu	- Phòng thực hành - sgk

			Bài 2 Bài 3	
7	13	§5. Các thao tác cơ bản trên bảng	1. Cập nhật dữ liệu (Thêm, sửa, xóa) 2. Sắp xếp, lọc theo mẫu, thay thế	- Giáo án điện tử - Bảng phụ - Máy tính cài đặt Access
	14	Bài tập và thực hành 3: Thao tác trên bảng	- Bài 1 - Bài 2 - Bài 3 câu a, b	- Phòng thực hành - SGK
8	15	§6. Biểu mẫu	1. Khái niệm 2. Các bước tạo biểu mẫu dùng thuật sĩ 3. Các chế độ làm việc với biểu mẫu (hướng dẫn hs)	- Giáo án điện tử - Bảng phụ - SGK
	16	Bài tập và thực hành 4: Tạo biểu mẫu đơn giản	Bài 1: Tạo biểu mẫu nhập dữ liệu cho bảng học sinh Bài 2: Sử dụng biểu mẫu để nhập dữ liệu Bài 3: Sử dụng các nút lệnh để lọc, sắp xếp, tìm kiếm và thay thế	- Phòng thực hành - SGK
9	17	§7. Liên kết giữa các bảng.	1. Khái niệm 2. Kỹ thuật tạo liên kết bảng	- Bảng phụ - Máy tính - Giáo án điện tử
	18	Bài tập và thực hành 5. Liên kết giữa các bảng	Bài 1: Tạo CSDL kinh doanh Bài 2: Tạo liên kết giữa các bảng	- Phòng máy tính thực hành - SGK
10	19	Ôn tập (kiểm tra giữa kỳ I)	Ôn lại các kiến thức từ bài 1 đến bài 6	
	20	Kiểm tra giữa kỳ I	1. Kiến thức bài 2, 3 và 4	Ma trận

			2. Hình thức: 70% trắc nghiệm 30 % tự luận	Đề kiểm tra Đáp án phần tự luận
11	21	§8. Truy vấn dữ liệu.	1. Các khái niệm a. Mẫu hỏi b. Biểu thức c. Các hàm	- Bảng phụ - Máy tính - Giáo án điện tử - SGK
	22	§8. Truy vấn dữ liệu.	2. Tạo mẫu hỏi - Các bước tạo mẫu hỏi 3. Ví dụ áp dụng	- Bảng phụ - Máy tính - Một số ví dụ - SGK
12	23	Bài tập và thực hành 6. Mẫu hỏi trên một bảng.	Bài 1: Tạo mẫu hỏi liệt kê, sắp xếp theo tổ, họ tên ngày sinh các bạn nam Bài 2: Mẫu hỏi có gộp nhóm Bài 3: Tạo mẫu hỏi thống kê	- Phòng máy tính thực hành - SGK
	24	Bài tập và thực hành 7. Mẫu hỏi trên nhiều bảng.	Bài 1: Tạo mẫu hỏi sử dụng hàm Count	- Phòng thực hành máy tính - SGK
13	25	Bài tập và thực hành 7. Mẫu hỏi trên nhiều bảng (t2)	Bài 2: Tạo mẫu hỏi sử dụng các hàm Avg, max, min	- Phòng thực hành máy tính - SGK
	26	Bài tập	- Hệ thống lại kiến thức bài 6 - Trả lời câu hỏi sgk trang 68	- Bảng phụ - Máy tính - Một số bài tập - SGK
14	27	§9. Báo cáo và kết xuất báo cáo	1. Khái niệm 2. Dùng thuật sĩ tạo báo cáo	- Giáo án - Bảng phụ - SGK

	28	Bài tập và thực hành 8. Tạo báo cáo.	Bài 1: Tạo báo cáo sử dụng hàm count	- Phòng thực hành - Một số bài tập - SGK
15	29	Bài tập và thực hành 8. Tạo báo cáo (tt)	Bài 2: Tạo báo cáo có sử dụng mẫu hỏi làm dữ liệu nguồn	- Phòng thực hành - Một số bài tập - sgk
	30	Bài tập	1. Hệ thống lại lý thuyết bài 8 và 9 2. Cho hs một số bài tập làm thêm	- Giáo án - Bảng phụ - Một số bài tập - sgk
16	31	Chuyên đề về Microsoft Access: ứng dụng phần mềm trong quản lí CSDL	1. Giao nhiệm vụ cho từng nhóm tự tìm hiểu 2. Các nhóm 1, 2 báo cáo kết quả	- Bảng phụ các nhóm đã chuẩn bị - Máy tính, máy chiếu
	32	Chuyên đề về Microsoft Access: ứng dụng phần mềm trong quản lí CSDL	- Nhóm 3, 4 báo cáo kết quả thảo luận	- Bảng phụ - Máy tính - Máy chiếu
17	33	Chuyên đề về Microsoft Access: ứng dụng phần mềm trong quản lí CSDL	Thông nhất nội dung chuyên đề	- Bảng phụ - Máy tính - Máy chiếu
	34	Ôn tập cuối học kỳ I	- Ôn lại kiến thức bài 5 và 8	- Bảng phụ - Một số câu hỏi trắc nghiệm - giáo án, sgk
18	35	Kiểm tra cuối học kỳ I	1. Kiến thức: Nội dung bài 5 và 8 2. Hình thức: Trắc nghiệm 70% Tự luận: 30%	1. Ma trận 2. Đề kiểm tra 3. Đáp án phần tự luận

	36	Bài tập và thực hành 9. Thực hành tổng hợp	Bài 1: Tạo CSDL, tạo cấu trúc bảng Bài 2: Thiết lập liên kết giữa các bảng Bài 3: Tạo biểu mẫu nhập dữ liệu cho các bảng	- Phòng thực hành - Một số bài tập
--	----	--	--	---------------------------------------

HỌC KỲ II

Tuần	Số tiết	Bài dạy	Yêu cầu cần đạt	Chuẩn bị các điều kiện dạy - học
19	37	Bài tập và thực hành 9. Thực hành tổng hợp (tt)	Bài 4: Tạo mẫu hỏi Bài 5: Tạo báo cáo	- Phòng thực hành - Một số bài tập
20	38	§10. Cơ sở dữ liệu quan hệ.	1. Mô hình dữ liệu quan hệ	- Bảng phụ - Giáo án điện tử - Một số câu hỏi trắc nghiệm
21	39	§10. Cơ sở dữ liệu quan hệ.	2. Cơ sở dữ liệu quan hệ a. Khái niệm b. Ví dụ c. Khóa và liên kết giữa các bảng	- Bảng phụ - Giáo án điện tử, sgk - Một số câu hỏi trắc nghiệm
22	40	KTTX1 §11. Các thao tác với cơ sở dữ liệu quan hệ.	1. Hệ thống lại kiến thức - Tạo lập CSDL - Cập nhật dữ liệu	- Bảng phụ - Giáo án - Một số câu hỏi - SGK
23	41	§11. Các thao tác với cơ sở dữ liệu quan hệ.	2. Hệ thống lại kiến thức Khai thác dữ liệu a. Sắp xếp b. Truy vấn CSDL c. Xem dữ liệu d. Kết xuất báo cáo	- Bảng phụ - Giáo án điện tử - Một số câu hỏi - SGK

24	42	Bài tập thực hành 10: Hệ cơ sở dữ liệu quan hệ.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tạo CSDL 2. Tạo cấu trúc cho bảng 3. Tạo liên kết giữa các bảng 4. Tạo mẫu hỏi theo yêu cầu đề bài 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ - Phòng thực hành - SGK
25	43	Bài tập cơ sở dữ liệu quan hệ.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống lại kiến thức bài 10 và 11 2. Trả lời câu hỏi sgk trang 86 và 93 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ - Giáo án - Một số câu hỏi - SGK
26	44	§13. Bảo mật thông tin trong các hệ cơ sở dữ liệu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chính sách và ý thức 2. Phân quyền truy cập và nhận dạng người dùng 	<ul style="list-style-type: none"> - Một số video, hình ảnh - Bảng phụ - Giáo án điện tử
27	45	Kiểm tra giữa kỳ II	<ul style="list-style-type: none"> - Kiến thức: bài 10 và 11 - Hình thức: Trắc nghiệm 70% <li style="padding-left: 40px;">Tự luận 30% 	<ul style="list-style-type: none"> - Ma trận - Đề kiểm tra - Đáp án phần tự luận - SGK
28	46	§13. Bảo mật thông tin trong các hệ cơ sở dữ liệu.	<ul style="list-style-type: none"> - HS tự tìm hiểu: Mã hoá thông tin và nén dữ liệu 3. Lưu biên bản 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ cho các nhóm - Giáo án - Một số hình ảnh bảo mật
29	47	KTTX2 Bài tập thực hành 11: Bảo mật cơ sở dữ liệu.	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống lại kiến thức - Bảng phụ - Giáo án 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ - Giáo án - SGK
30	48	Bài tập thực hành 11: Bảo mật cơ sở dữ liệu.	<ul style="list-style-type: none"> - Bài 1 - Bài 2 - Bài 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Giáo án - Phòng thực hành - SGK
31	49	Bài tập	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống lý thuyết - Câu hỏi sgk - Một số câu hỏi khác 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ - Giáo án - SGK
32	50	Chuyên đề về bảo mật thông tin	<ul style="list-style-type: none"> - Một số video các nhóm chuẩn bị - Bảng phụ các nhóm chuẩn bị nội dung báo cáo 	<ul style="list-style-type: none"> - Bảng phụ - Máy tính

		trong cơ sở dữ liệu	- Nhóm 1, 2 báo cáo nội dung	- SGK
33	51	Chuyên đề về bảo mật thông tin trong cơ sở dữ liệu	- Bảng phụ các nhóm chuẩn bị nội dung báo cáo - Nhóm 3, 4 báo cáo nội dung	- Bảng phụ - Máy tính - SGK
34	52	Ôn tập học kỳ 2	- Ôn lại kiến thức bài 10, 11 và 13	Đề cương ôn tập
35	53	Kiểm tra cuối HK2	- Kiến thức bài 10, 11 và 12	- Ma trận - Đề kiểm tra - Đáp án

III. NHIỆM VỤ KHÁC

1. Chỉ tiêu chính của năm học:

- Chất lượng chung:

STT	KHỐI	Giỏi	Khá	TB	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
1	10,11				40%	55%	5%	0
2	12	45%	50%	5%				

2. Nghiên cứu khoa học kỹ thuật.

- Nhóm có đăng kí một sản phẩm

K.T. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG

An Lão, ngày 25 tháng 8 năm 2023
NHÓM TRƯỞNG

Phạm Chí Minh