|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG THPT CHU VĂN AN****TỔ: TIẾNG ANH,TIN HỌC, GDCD** |  **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM** **Độc lập - Tự do - Hạnh phúc** |

**KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**

 **- MÔN TIN HỌC, KHỐI 10 THPT**

**(Năm học: 2024 – 2025)**

**I. Đặc điểm tình hình**

**1. Số lớp 4; 180 HS ; Số HS học chuyên đề lựa chọn** (nếu có)**:**

**2. Tình hình đội ngũ: Số GV: 2** **Trình độ đào tạo:** Đại học: 2; Trên đại học:00

**Mức đạt chuẩn nghề nghiệp:** Tốt: 2

**3. Thiết bị dạy học:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Thiết bị dạy học | Số lượng | Các bài thí nghiệm/thực hành | Ghi chú |
| 1 | Máy chiếu | 01 |  |  |
| 2 | Điện thoại di động thông minh | 01/HS |  |  |
| 3 | Tivi | 01 |  |  |
| 4 | Máy tính bảng | 0 |  |  |
| 5 | Bảng tương tác | 01 |  |  |

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

**( Nếu có)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên phòng | Số lượng | Phạm vi và nội dung sử dụng | Ghi chú |
| 1 | Phòng thực hành tin học | 1/40 máy |  |  |

**II. Kế hoạch dạy học**

**1. Phân phối chương trình**

| **Tuần** | **Tiết PPCT** | **Bài học** | **Số tiết** | **Yêu cầu cần đạt** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **HỌC KÌ I** |
| **CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC****6 tiết (4LT+2TH)** |
| 1 | 1, 2 | Bài 1. Thông tin và xử lí thông tin | 2LT | - Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh hoạ.- Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,...- Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. |
| 2 | 3, 4 | Bài 2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội | 2LT | - Nhận biết được một số thiết bị thông minh thông dụng.- Biết được vai trò của tin học đối với xã hội và sự phát triển của tin học.- Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh. Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.- Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.- Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học. |
| 3 | 5, 6 | Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng | 2TH | - Biết được thiết bị số cá nhân thông dụng thường có những gì.- Biết được một số tính năng tiêu biểu của thiết bị số cá nhân thông dụng.- Khởi động được một số thiết bị số thông dụng, sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó. |
| **CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET****6 tiết (4LT+2TH)** |
| 4 | 7, 8 | Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại | 2 LT | - Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.- 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 (IoT).- Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT. |
| 5 | 9, 10 | Bài 9. An toàn trên không gian mạng | 2 LT | - Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. 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. |
| 6 | 11, 12 | Bài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet | 2 TH | - Biết Internet là một kho tài nguyên chung rất lớn, có thể tìm trên Internet hầu hết các thông tin cần thiết và nhiều dịch vụ thông tin có sẵn.- Sử dụng được một số chức năng xử lí thông tin trên máy PC và thiết bị số,ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói.- Khai thác được một số dịch vụ và tài nguyên trên Internet phục vụ học tập gồm: phần mềm dịch, nguồn học liệu mở trên Internet. |
| **CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ****(2 LT)** |
| 7 | 13, 14 | Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền | 2 LT | - Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.- Nêu được ví dụ minh hoạ 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 lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng. Nêu được ví dụ minh hoạ.- Giải thích được một số khía cạnh pháp lí 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 hoạ.- Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin.- Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.- 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. |
| **8** | **15** | **Ôn tập** | **1** | - Ôn tập các kiến thức đã học.- Kiểm tra các kiến thức đã học. |
| **8** | **16** | **Kiểm tra giữa kì I** | **1** |
| **CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC****8 tiết (3LT+5TH)** |
| 9 | 17, 18 | Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họa | 1LT + 1TH | - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ hoạ.- Biết được khái niệm về thiết kế đồ họa.- Phân biệt được đồ họa vectơ và đồ họa điểm. |
| 10 | 19, 20 | Bài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họa | 1LT + 1TH | - Biết được một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ họa đơn giản.- Phân biệt được các thành phần và kiểu tô màu cho mỗi đối tượng đồ họa.- Biết các phép ghép trên hai hay nhiều đối tượng đồ họa.- Thành thạo thao tác vẽ hình khối và điều chỉnh hình khối.- Thực hiện được các phép ghép hình để tạo hình phức tạp từ những hình đơn giản. |
| 11 | 21, 22 | Bài 14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản | 1LT + 1TH | - Biết các thao tác chỉnh sửa hình.- Biết tạo và định dạng văn bản. |
| 12 | 23, 24 | Bài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa | 2 TH | - Phân tích và triển khai một yêu cầu thiết kế cụ thể.- Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, tạo banner, topic quảng cáo, băng-rôn, áp phích, poster và thiệp chúc mừng,… |
| **CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****36 tiết (15LT + 21TH)** |
| 13 | 25, 26 | Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python | 1LT + 1TH | - Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn, các câu lệnh vào – ra. Qua đó phát triển được năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học. |
| 14 | 27, 28 | Bài 17. Biến và lệnh gán | 1LT + 1TH |
| 15 | 29,30 | Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản | 1LT + 1TH |
| 16 | 31, 32 | Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh if | 1LT + 1TH |
| 17 | 33, 34 | Bài 20. Câu lệnh lặp For | 1LT + 1TH |
| **18** | **35** | **Ôn tập** | **1** | Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn, các câu lệnh vào – ra. |
| **18** | **36** | **Kiểm tra cuối kì I** | **1** |
| **HỌC KÌ II** |
| 19 | 37, 38 | Bài 21. Câu lệnh lặp While | 1LT + 1TH | Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn và mảng, các câu lệnh vào – ra, . Qua đó phát triển được năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học. |
| 20 | 39, 40 | Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách | 1LT + 1TH |
| 21-22 | 41,42,43 | Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách | 1LT + 2TH |
| 22-23 | 44,45 | Bài 24. Xâu kí tự | 1LT + 1TH |
| 23-24 | 46,47,48 | Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự | 1LT + 2TH |
| 25 | 49, 50 | Bài 26. Hàm trong Python | 1LT + 1TH | - Viết được chương trình có sử dụng chương trình con trong thư viện chuẩn.- Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản và viết được chương trình có sử dụng chương trình con. |
| 26-27 | 51, 52, 53 | Bài 27. Tham số của hàm | 1LT + 2TH |
| **27** | **54** | **Ôn tập** | 1 | Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu danh sách và xâu kí tự, các câu lệnh vào – ra. |
| **28** | **55** | **Kiểm tra giữa kì II** | 1 |
| 28-29 | 56, 57, 58 | Bài 28. Phạm vi của biến | 1LT + 2TH | - Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản và viết được chương trình có sử dụng chương trình con này. |
| 30 | 59 | Bài 29. Nhận biết lỗi chương trình | 1LT | - Kiểm thử và gỡ lỗi được chương trình.- Biết và phân loại được một số loại lỗi chương trình.- Biết được một vài lỗi ngoại lệ thường gặp. |
| 30 | 60 | Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình | 1LT |
| 31 | 61, 62 | Bài 31. Thực hành viết chương trình đơn giản | 2TH | - Đọc hiểu được chương trình đơn giản. |
| 32 | 63, 64 | Bài 32. Ôn tập lập trình Python | 2TH | - Viết và thực hiện được chương trình giải quyết bài toán đơn giản có vận dụng kiến thức liên môn. |
| **CHỦ ĐỀ 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC****4 tiết LT** |
| 33 | 65, 66 | Bài 33. Nghề thiết kế đồ họa máy tính | 2LT | - 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 nghề khác trong lĩnh vực tin học.- Giao lưu được với bạn bè qua các kênh truyền thông tin số để tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin trên. |
| 34 | 67, 68 | Bài 34. Nghề phát triển phần mềm | 2LT | - Trình bày được thông tin hướng nghiệp về nhóm nghề Thiết kế và Lập trình thông qua phân tích nghiệp vụ của một số nghề điển hình (Ví dụ: Thiết kế đồ hoạ, Thiết kế trò chơi máy tính, Lập trình viên, Phân tích thiết kế hệ thống,...):- Những nét sơ lược về công việc chính mà người làm nghề phải thực hiện.- Yêu cầu thiết yếu về kiến thức và kĩ năng cần có để làm nghề.- Ngành học có liên quan ở các bậc học tiếp theo.- Nhu cầu nhân lực hiện tại và tương lai của nhóm nghề đó. |
| **35** | **69** | **Ôn tập** | **1** | - Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản và viết được chương trình có sử dụng chương trình con. |
| **35** | **70** | **Kiểm tra cuối kì II** | **1** |

1. **Chuyên đề lựa chọn**
2. **Kiểm tra đánh giá định kì**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bài kiểm tra, đánh giá** | **Thời gian****(1)** | **Thời điểm****(2)** | **Yêu cầu cần đạt****(3)** | **Hình thức****(4)** |
| Giữa Học kỳ 1 | 45phút | Tuần 8 | Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh hoạ.- Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,…Nhận biết được một số thiết bị thông minh thông dụng.- Biết được vai trò của tin học đối với xã hội và sự phát triển của tin học. - Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. 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…. | Bài kiểm tra |
| Cuối Học kỳ 1 | 45 phútt | Tuần 18 | Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn, các câu lệnh vào – ra. | Bài kiểm tra |
| Giữa Học kỳ 2 | 45 phút | Tuần 28 | Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu danh sách và xâu kí tự, các câu lệnh  | Bài kiểm tra |
| Cuối Học kỳ 2 | 45 phút | Tuần 35 | Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản và viết được chương trình có sử dụng chương trình con. | Bài kiểm tra |

**III. Các nội dung khác (nếu có)**

 **1. Bồi dưỡng học sinh giỏi**

 **2. Tổ chức hoạt động giáo dục**

 **3. Các nhiệm vụ khác liên quan đến công tác dạy học**

|  |  |
| --- | --- |
| **TỔ TRƯỞNG***(Ký và ghi rõ họ tên)* |  *Cần Đước, Ngày 10 tháng 9 năm 2024* **GIÁO VIÊN** *(Ký và ghi rõ họ tên)* |