TRƯỜNG THPT CHU VĂN AN
TỔ: GDTC,GDQP, Lịch sử, tin học

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: 2026 – 2027)

I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp 4; 206 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: Khá: 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	2/80 máy		

	tin học			

II KẾ HOẠCH DẠY HỌC

1. Phân phối chương trình

Tuần	Tiết PPCT	Bài học	Số tiết	Yêu cầu cần đạt	Năng lực số	Tích hợp AI
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.	1.1.NC1a	10C3.1/10.A1.1 10.B3.1
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	2.1.NC1a 2.1.NC1b	10C3.1/10.A1.1 10.B2.1

				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.	2.1.NC1a 2.2.NC1a	10.C.2.1/10.A2.MR1 10.B2.1
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	1.3.NC1a 2.2.NC1a	10.C2.1 10.B2.1/10.D1.1

				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.	4.1.NC1a 4.1.NC1b 4.1. NC1c 4.1. NC1d 4.2. NC1a 2.6.NC1b	10.B2.1 10.A1.1/10.C3.1
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	1.3.NC1a 2.2.NC1a 2.3.NC1b 2.6.NC1c	10.A1.1/10.C2.2 10.C3.1

				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.	4.1.NC1b 4.3.NC1a 4.3.NC1b	10.B2.1 10.B2.MR1

				- 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.		
8	**16**	**Kiểm tra giữa kì I**	**1**	- Kiểm tra các kiến thức đã học.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.	3.1.NC1a 5.2.NC1a 5.2.NC1b	10.C2.1 10.A1.1
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	3.1. NC1a 3.2. NC1a 5.2.NC1a 5.2.NC1b	10.C2.MR2/10.A1.1 10.C2.3

				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.	3.1. NC1a 3.2. NC1a 5.2.NC1a 5.2.NC1b	10.C2.MR2 10.A1.2
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,…	3.1. NC1a 3.2. NC1a 5.2.NC1a 5.2.NC1b	10.C2.MR2 10.A1.1
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.	3.4.NC1a	10.A1.2 10.C3.2
14	27, 28	Bài 17. Biến và lệnh gán	1LT + 1TH		3.4.NC1a	10.C3.1 10.C3.2
15	29,30	Bài 18. Các lệnh	1LT +		3.4.NC1a	10.C2.3

		vào ra đơn giản	1TH			10.A1.1 10.B3.1
16	31, 32	Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh if	1LT + 1TH		3.4.NC1a	10.C2.MR2. 10.A1.1 10.C2.MR2.
17	33, 34	Bài 20. Câu lệnh lặp For	1LT + 1TH		3.4.NC1a	10.C2.MR2. 10.C2.1 10.B2.1
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.	3.4.NC1a	10.A1.1 10.C2.1
20	39, 40	Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách	1LT + 1TH		3.4.NC1a	**10.A1.2** **10.B2.1** **10.C2.3**
21-22	41,42, 43	Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách	1LT + 2TH		3.4.NC1a	**10.A1.2** **10.C2.MR1** **10.B2.1**
22-23	44,45	Bài 24. Xâu kí tự	1LT + 1TH		3.4.NC1a	**10.A1.1**

						10.C2.MR1. **10.B2.1**
23-24	46,47, 48	Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự	1LT + 2TH		3.4.NC1a	10.C3.1. 10.C3.2 **10.B2.1**
25	49, 50	Bài 26. Hàm trong Python	1LT + 1TH	- Viết được chương trình có sử dụng chương trình con trong thư viện chuẩn.	3.4.NC1a	**10.A1.1** 10.C2.MR1. **10.B2.1**
26-27	51, 52, 53	Bài 27. Tham số của hàm	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.	3.4.NC1a	**10.A1.1** 10.C2.MR1 **10.B2.1**
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.	3.4.NC1a	**10.A1.1** 10.C2.MR1 **10.B2.1**
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.	3.4.NC1a	**10.A1.2** 10.C4.1. **10.B2.1**
30	60	Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	1LT		3.4.NC1a	10.C4.1. **10.A1.2** **10.B2.2**

31	61, 62	Bài 31. Thực hành viết chương trình đơn giản	2TH	- Đọc hiểu được chương trình đơn giản.	3.4.NC1a	10.C4.1. **10.A1.2** **10.B2.2**
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.	3.4.NC1a	**10.C1.1** **10.B1.1** **10.C1.2**
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.	1.1. NC1a 1.1. NC1b 1.2. NC1a 5.2.NC1a	10.A1.1. 10.C2.1.
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.	2.2.NC1a 2.2.NC1c 5.2.NC1a	10.A1.1. 10.C2.1.

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	

2. Chuyên đề lựa chọn

3. 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	Bài kiểm tra

			vào – ra.	
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 PHÓ

Cần Đước, ngày 05 tháng 9 năm2026
P. Hiệu Trưởng

Trương Phụng Thọ

Mã Thành Thái