|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG: ………..****TỔ: …..** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM****Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHÂN PHỐI CH­ƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC**

*(Thực hiện từ năm học 2023-2024 theo Công văn số 1496/BGDĐT-GDTrH ngày 19/04/2022*

*và Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18/12/2020 của Bộ GDĐT*)

**LỚP 10\_BỘ SÁCH CÁNH DIỀU\_ĐỊNH HƯỚNG ICT**

**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** | **Tên bài/ Chủ đề** | **Ghi Chú** |
| **CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC****TIN HỌC VÀ XỬ LÍ THÔNG TIN** |
| 1 | 1, 2 | Bài 1. Dữ liệu, thông tin và xử lí thông tin |  |
| 2 | 3, 4 | Bài 2. Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học |  |
| 3 | 5, 6 | Bài 3. Thực hành sử dụng thiết bị số |  |
| 4 | 7, 8 | Bài 4. Tin học trong phát triển kinh tế , xã hội |  |
| **CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET****INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI** |
| 5 | 9, 10 | Bài 1. Mạng máy tính với cuộc sống |  |
| 6 | 11, 12 | Bài 2. Điện toán đám mây và Internet vạn vật |  |
| 7 | 13, 14 | Bài 3. Thực hành một số ứng dụng của mạng 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** |
| 8 | 15, 16 | Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số |  |
| 9 | 17 | Bài 2. Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số |  |
| 9 | 18 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I** |  |
| **CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC****PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ (ICT)** |
| 10 | 19 | Bài 1. Tạo văn bản, tô màu và ghép ảnh |  |
| 10, 11 | 20, 21 | Bài 2. Một số kĩ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh |  |
| 11, 12 | 22, 23 | Bài 3. Tách ảnh và thiết kế đồ hoạ với kênh alpha  |  |
| 12, 13 | 24, 25 | Bài 4. Thực hành tổng hợp |  |
| **CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****LẬP TRÌNH CƠ BẢN** |
| 13, 14 | 26, 27 | Bài 1. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao |  |
| 14, 15 | 28, 29 | Bài 2. Biến, phép gán và biểu thức số học |  |
| 15, 16 | 30, 31 | Bài 3. Thực hành làm quen và khám phá Python  |  |
| 16, 17 | 32, 33 | Bài 4. Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào − ra đơn giản |  |
| 17 | 34 | Bài 5. Thực hành viết chương trình đơn giản  |  |
| 18 | 35 | Ôn tập |  |
| 18 | 36 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I** |  |

**HỌC KÌ II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Tiết** | **Tên bài/ Chủ đề** | **Ghi chú** |
| 19 | 37, 38 | Bài 6. Câu lệnh rẽ nhánh |  |
| 20 | 39, 40 | Bài 7. Thực hành câu lệnh rẽ nhánh  |  |
| 21 | 41, 42 | Bài 8. Câu lệnh lặp |  |
| 22 | 43, 44 | Bài 9. Thực hành câu lệnh lặp |  |
| 23 | 45, 46 | Bài 10. Chương trình con và thư viện các chương trình con có sẵn |  |
| 24 | 47, 48 | Bài 11. Thực hành lập trình với hàm và thư viện |  |
| 25 | 49, 50 | Bài 12. Kiểu dữ liệu xâu kí tự – Xử lí xâu kí tự |  |
| 26 | 51, 52 | Bài 13. Thực hành dữ liệu kiểu xâu  |  |
| 27 | 53 | Ôn tập |  |
| 27 | 54 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II** |  |
| 28 | 55, 56 | Bài 14. Kiểu dữ liệu danh sách – Xử lí danh sách  |  |
| 29 | 57, 58 | Bài 15. Thực hành với dữ liệu kiểu danh sách |  |
| 30 | 59, 60 | Bài 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình |  |
| 31 | 61, 62 | Bài 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính  |  |
| 32 | 63, 64 | Bài 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính |  |
| **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 |  |
| 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 |  |
| 35 | 69 | Ôn tập |  |
| 35 | 70 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II** |  |

**LỚP 11\_BỘ SÁCH CÁNH DIỀU\_ĐỊNH HƯỚNG ICT**

**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** | **Tên bài/ Chủ đề** | **Ghi Chú** |
| **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 | 3, 4 | Bài 2. Khám phá thế giới thiết bị số thông minh |  |
| 3 | 5, 6 | Bài 3. Khái quát về hệ điều hành |  |
| 4 | 7, 8 | Bài 4. Thực hành với các thiết bị số |  |
| 5 | 9, 10 | Bài 5. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm |  |
| **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 |  |
| 7 | 13 | Bài 2. Thực hành một số tính năng hữu ích của máy tìm kiếm |  |
| 7 | 14 | Bài 3. Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội |  |
| 8 | 15 | Bài 4. Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử |  |
| **CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ****ỨNG XỬ VĂN HOÁ VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG** |
| 8, 9 | 16, 17 | Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hoá trên mạng |  |
| 9 | 18 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I** |  |
| **CHỦ ĐỀ EICT. ỨNG DỤNG TIN HỌC****PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO** |
| 10 | 19, 20 | Bài 1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh trong phần mềm GIMP |  |
| 11 | 21, 22 | Bài 2. Tẩy xoá ảnh trong GIMP |  |
| 12 | 23, 24 | Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP |  |
| 13 | 25, 26 | Bài 4. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz |  |
| 14 | 27, 28 | Bài 5. Chỉnh sửa video trên Animiz |  |
| 15 | 29, 30 | Bài 6. Làm phim hoạt hình trên Animiz |  |
| 16 | 31, 32 | Bài 7. Thực hành tổng hợp |  |
| **CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU** |
| 17 | 33, 34 | Bài 1. Bài toán quản lí và cơ sở dữ liệu |  |
| 18 | 35 | Ôn tập |  |
| 18 | 36 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I** |  |
| **HỌC KÌ II** |
| 19 | 37, 38 | Bài 2. Bảng và khoá chính trong cơ sở dữ liệu quan hệ |  |
| 20 | 39, 40 | Bài 3. Quan hệ giữa các bảng và khoá ngoài trong cơ sở dữ liệu quan hệ |  |
| 21 | 41, 42 | Bài 4. Các biểu mẫu cho xem và cập nhập dữ liệu |  |
| 22 | 43, 44 | Bài 5. Truy vấn trong cơ sở dữ liệu quan hệ |  |
| 23 | 45, 46 | Bài 6. Truy vấn trong cơ sở dữ liệu quan hệ (tiếp theo) |  |
| 24 | 47, 48 | Bài 7. Các loại kiến trúc của hệ cơ sở dữ liệu |  |
| 25 | 49 | Bài 8. Bảo vệ sự an toàn của hệ cơ sở dữ liệu và bảo mật thông tin trong cơ sở dữ liệu |  |
| **CHỦ ĐỀ FICT. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU** |
| 25, 26 | 50, 51 | Bài 1. Làm quen với Microsoft Access |  |
| 26, 27 | 52, 53 | Bài 2. Tạo bảng trong cơ sở dữ liệu |  |
| 27 | 54 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II** |  |
| 28 | 55, 56 | Bài 3. Liên kết các bảng trong cơ sở dữ liệu |  |
| 29 | 57, 58 | Bài 4. Tạo và sử dụng biểu mẫu |  |
| 30 | 59, 60 | Bài 5. Thiết kế truy vấn |  |
| 31 | 61, 62 | Bài 6. Tạo báo cáo đơn giản |  |
| 32 | 63, 64 | Bài 7. Chỉnh sửa các thành phần giao diện |  |
| 33 | 65, 66 | Bài 8. Hoàn tất ứng dụng |  |
| **CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC****GIỚI THIỆU NGHỀ QUẢN TRỊ CSDL** |
| 34 | 67, 68 | Nghề quản trị CSDL |  |
| 35 | 69 | Ôn tập |  |
| 35 | 70 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II** |  |

*..., ngày ... tháng ... năm 2023*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GIÁO VIÊN** | **TỔ TRƯỞNG CM** | **DUYỆT CỦA BGH** |
| **...** | **...** |  |