|  |  |
| --- | --- |
| **TT GDTX CHU VĂN AN** NHÓM TIN HỌC | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  Độc lập – Tự do – Hạnh phúc |

#### *Tp Hồ Chí Minh, ngày 15 tháng 08 năm 2023*

#### KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

**MÔN TIN HỌC NĂM HỌC 2023 – 2024**

#### PHẦN CĂN CỨ

* Căn cứ thông tư số 32/2018/TT-BGDĐ.
* Căn cứ thông tư số 12/2022/TT-BGDĐ.
* Nghị quyết chi, đảng bộ Cơ sở GDTX, Kế hoạch thực hiện nhiệm vụ năm học 2023 – 2024 của Trung tâm giáo dục thường xuyên Chu Văn An.
* Kế hoạch GD của Trung tâm giáo dục thường xuyên Chu Văn An của Bộ môn Tin học

#### PHẦN NỘI DUNG CHÍNH

1. **Đặc điểm tình hình**
   1. Bối cảnh năm học

Năm học 2023 - 2024 chủ động, linh hoạt để thích ứng với tình hình thiên tai, dịch bệnh, vừa bảo đảm an toàn cho học sinh, giáo viên, vừa củng cố và nâng cao chất lượng giáo dục; tăng cường công tác chính trị đối với nhà giáo và học viên.

* 1. Thuận lợi (điểm mạnh/thời cơ):
* Được sự quan tâm chỉ đạo kịp thời của Ban giám đốc.
* Giáo viên có trình độ chuyên môn đạt chuẩn, có nhiều kinh nghiệm trong giảng dạy và quản lý học sinh.
* Được BGĐ tạo điều kiện tham gia đầy đủ các lớp tập huấn, bồi dưỡng, tự học tập nâng cao trình độ; nhất là chương trình bồi dưỡng
* Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, bồi dưỡng sách giáo khoa lớp 11; dạy học lớp 11 theo Chương trình GDPT 2018.
* Giáo viên trong tổ được tham gia đầy đủ các lớp tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn hè, tập huấn soạn kế hoạch dạy học lớp 11 .
  1. Khó khăn (điểm yếu/thách thức)
* Học viên còn xem nhẹ bộ môn do tâm lý không phải bộ môn thi tuyển sinh nên chưa có sự tập trung tìm hiểu kiến thức bộ môn, gây khó khăn trong vấn đề bồi dưỡng học sinh giỏi, hoặc thành lập câu lạc bộ.
* Lần đầu tiên hệ GDTX học chương trình phổ thông bộ môn Tin.

#### Các mục tiêu năm học

* **Mục tiêu 1**: Giúp HV có những hiểu biết cơ bản về hệ thống máy tính, một số kĩ thuật thiết kế thuật toán, tổ chức dữ liệu và lập trình; củng cố và phát triển hơn nữa cho HV tư duy giải quyết vấn đề, khả năng đưa ra ý tưởng và chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính thực hiện.
* **Mục tiêu 2**: Giúp HV có khả năng ứng dụng tin học, tạo ra sản phẩm số phục vụ cộng đồng và nâng cao hiệu quả công việc; có khả năng lựa chọn, sử dụng, kết nối các thiết bị số, dịch vụ mạng và truyền thông, phần mềm và các tài nguyên số khác.
* **Mục tiêu 3:** Giúp HV có khả năng hoà nhập và thích ứng được với sự phát triển của xã hội số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học; tìm kiếm và trao đổi thông tin theo cách phù hợp, tuân thủ pháp luật, có đạo đức, ứng xử văn hoá và có trách nhiệm; có hiểu biết thêm một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học, chủ động và tự tin trong việc định hướng nghề nghiệp tương lai của bản thân

#### Các nhiệm vụ

1. **Nhiệm vụ 1: Tổ chức thực hiện chương trình giáo dục môn Tin học**

Nội dung nhiệm vụ này được trình bày trong bảng ở trang tiếp theo, hướng giấy in ngang.

*Kế hoạch cụ thể và tổ chức thực hiện chương trình khối lớp 10*

**Cả năm: 35 tuần (70 tiết)**

Trong đó: Học kì 1: 18 tuần (36 tiết); Học kì 2: 17 tuần (34 tiết)

| **STT** | **Chủ đề/ Nội dung chính** | **Yêu cầu cần đạt** | **Nội dung dạy học cụ thể** | **Thời lượng** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | |
| **I** | **Chủ đề A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC** | | | |  | |
| **1** | Tin học và xử lí thông tin | - Phân biệt được thông tin và dữ liệu thông qua 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. | Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | 2t | |
| **2** | - Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ.  - Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh.  - Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop.  - Giới thiệu được một số thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học | Vai trò của máy tính và các thiết bị thông minh trong nền kinh tế tri thức | 2 tiết | |
| **3** | - 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. | Kĩ năng sử sụng thiết bị số của mỗi công dân | 2 tiết | |
| **4** | **Biểu diễn thông tin** | - Thực hiện được các phép tính cơ bản AND, OR, NOT, giải thích được ứng dụng của hệ nhị phân trong tin học.  - Nêu được ví dụ đơn giản về số hóa. Nêu được tác dụng của bảng mã chuẩn quốc tế Unicode | CS  Biểu diễn thông tin | 2 tiết | |
| **II** | **Chủ đề B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET** | | | |  | |
| **1** | Internet hôm nay và ngày mai | - Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội khi mạng máy tính được sử dụng phổ biến.  - So sánh được mạng LAN và Internet.  - Nêu được một số dịch vụ cụ thể cho người dùng của Điện toán đám mây.  - Nêu được khái niệm Internet vạn vật (loT).  - Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà loT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT | Khái niệm mạng máy tính, Internet, IoT. Phân loại mạng máy tính. | 2 tiết | |
| **2** | - 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.  - Sử dụng được một số nguồn học liệu mở trên Internet.  - 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 | Sử dụng dịch vụ web. Tự bảo vệ khi tham gia mạng | 4 tiết | |
| **III** | **Chủ đề D. ĐẠO ĐỨC PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | | | |  | |
|  | Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | - 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 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.  - 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 | **Kiểm tra giữa kỳ** | 3 tiết  1 tiết | |
| **VI** | **Chủ đề E. ỨNG DỤNG TIN HỌC** | | | |  | |
|  | **ICT**  Phần mềm thiết kế đồ hoạ | - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ hoạ.  - Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, băng-rôn (banner), quảng cáo, , áp phích (poster) và thiệp chúc mừng,... |  | 7 tiết | |
| **V** | **Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH** | | | |  | |
|  | Lập trình cơ bản | - 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 và 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. | Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao | 6 tiết | |
|  | - 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 này. | Chương trình con | 15 tiết | |
|  | - Đọc hiểu được chương trình đơn giản.  - Phát hiện và có thể sửa được lỗi của chương trình.  - Viết và thực hiện được theo hướng dẫn hoặc theo mẫu chương trình giải quyết bài toán đơn giản | Giải quyết bài toán bằng lập trình | 14 tiết | |
| **VI** | **Chủ đề G . HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC** | | | |  | |
|  | Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình | - 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, ...):  + 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.  - Tự tìm kiếm và hiểu 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 | Giới thiệu  nhóm nghề thiết kế và lập trình | 3 tiết | |

*Kế hoạch cụ thể và tổ chức thực hiện chương trình khối lớp 11*

**Cả năm: 35 tuần (70 tiết)**

Trong đó: Học kì 1: 18 tuần (36 tiết); Học kì 2: 17 tuần (34 tiết)

| **STT** | **Chủ đề/ Nội dung chính** | **Yêu cầu cần đạt** | **Nội dung dạy học cụ thể** | **Thời lượng** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | |
| **I** | **Chủ đề A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC** | | | | | |
| **1** | Bên trong máy tính | - 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,...  - 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. | - Những bộ phận chính bên trong máy tính.  - Các phép toán AND, OR, NOT | 2 tiết | |
| **2** | Khám phá thế giới thiết bị số thông minh | - 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,... | - Hiểu được tài liệu sử dụng thiết bị số.  - Hiểu các thông số cơ bản của thiết bị số. | 2 tiết | |
| **3** | Khái quát về hệ điều hành | - Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển của hai hệ điều hành thông dụng cho PC, một hệ điều hành là phần mềm thương mại và hệ điều hành còn lại là phần mềm nguồn mở.  - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một trong hai hệ điều hành đó.  - 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.  - 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 thành phần trong hoạt động chung của cả hệ thống. | - Biết được lịch sử phát triển hệ điều hành.  - Sử dụng được một số chức năng cơ bản.  - Một số hệ điều hành tiêu biểu.  - Hiểu được mối liên hệ giữa phần cứng và hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. | 2 tiết | |
| **4** | Thực hành với các thiết bị số. | - 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. | - Kết nối được các thiết bị ngoại vi.  - Kết nối PC với thiết bị thông minh.  - Tùy chỉnh chức năng cơ bản. | 2 tiết | |
| **5** | Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm | - Phần mềm nguồn mở  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). Nêu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT.  - Phần mềm chạy trên Internet  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.  Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính.  Kích hoạt và sử dụng được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs. | - Hiểu được phần mềm mã nguồn mở và phần mềm thương mại.  - Nêu tên và công dụng của một số phần mềm mã nguồn mở  - Sử dụng một số phần mềm trực tuyến miễn phí. | 2 tiết | |
| **II** | **Chủ đề C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN** | | | | | |
| **1** | Lưu trữ trực tuyến: | - 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 sẽ tập tin. | - Dịch vụ lưu trữ trực tuyến.  - Thực hành lưu trữ và chia sẽ dữ liệu trên đám mây. | 2 tiết | |
| **2** | Thực hành một số tính năng hữu ích của máy chủ tìm kiếm | - 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 | - Sử dụng biểu thức tìm kiếm.  - Tìm kiếm bằng giọng nói. | 2 tiết | |
| **3** | Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội. | - Sử dụng một số chức năng và quyền riêng tư trên mạng xã hội.  - Thực hành các chức năng nâng cao trên mạng xã hội Facebook. | - Cấu hình quyền riêng tư.  - Trao đổi và chia sẽ thông tin. | 2 tiết | |
| **4** | Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử. | - Biết cách phân loại và đánh dấu thư điện tử.  - Thực hành phân loại và đánh dấu thư điện tử Gmail – Outlook. | - Phân loại thư điện tử.  - Quản lý email bằng bộ lộc và tìm kiếm email. | 2 tiết | |
| **Kiểm tra GIỮA HKI** | | | | | |
| **III** | **Chủ đề D. ĐẠO ĐỨC PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | | | |  | |
|  | Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng. | - 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. | Học sinh biết được:  - Một số dạng lừa đảo  - Dấu hiệu lừa đảo và lời khuyên phòng ngừa.  - Nguyên tắc để hạn chế thiệt hại.  Văn hóa ứng xử trên mạng | 2 tiết | |
| **VI** | **Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH (CS)** | | | | | |
| **1** | Bài toán quản lý và cơ sở dữ liệu | - Nhận biết được nhu cầu lưu trữ và khai thác thông tin cho bài toán quản lý.  - Diễn đạt được khái niệm hệ cơ sở dữ liệu, nêu được ví dụ minh họa. | - Xử lý thông tin trong bài toán quản lý.  - Cơ sở dữ liệu và phần mềm quản trị cơ sở dữ liệu. | 2 tiết | |
| **2** | Bảng và khóa chính trong CSDL quan hệ | - Diễn đạt được khái niệm quan hệ (bảng) và khóa của một quan hệ. Giải thích được các khái niệm qua ví dụ đó.  - 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 rằng buộc khóa. | - Tổ chức dữ liệu trong CSDL và các thao tác trên dữ liệu.  - Khóa của một bảng.  - Thực hành với khóa trong CSDL Access | 2 tiết | |
| **3** | Quan hệ giữa các bảng và khóa ngoài trong CSDL quan hệ | - 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. | - Tính dư thừa dữ liệu.  - Liên kết giữa các bảng và khóa ngoài.  - Hệ quản trị CSDL đảm bảo ràng buộc khóa ngoài. | 2 tiết | |
| **4** | Các biểu mẫu cho xem và cập nhập dữ liệu | - 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. | - Khái niệm và chức năng của biểu mẫu.  - Biểu mẫu cho xem dữ liệu  - Biểu mẫu cho cập nhật dữ liệu.  - Thực hành tạo biểu mẫu và cập nhật dữ liệu | 2 tiết | |
| **5** | Truy vấn trong CSDL quan hệ | - Diễn đạt được khái niệm truy vẫn 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 vẫn 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. | - Khái niệm truy vấn CSDL.  - Khai thác CSDL bằng câu truy vấn SQL đơn giản.  - Ngôn ngữ truy vấn QBE  - Câu lệnh truy vấn SQL với liên kết các bảng.  - Kết xuất thông tin bằng báo cáo (report)  - Thực hành truy vấn trong CSDL quan hệ | 2 tiết | |
| **6** | Các loại kiến trúc của hệ CSDL | - 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. | - Cơ sở dữ liệu tập trung và cơ sở dữ liệu phân tán.  - Các loại kiến trúc của các hệ CSDL. | 2 tiết | |
| **7** | Bảo vệ sự an toàn của hệ CSDL và bảo mật thông tin trong CSDL | - Nêu được tầm quan trọng của an toàn và bảo mật hệ CSDL.  - Nên được một số biện pháp bảo vệ sự an toàn và bảo mật hê CSDL. | - Tầm quang trọng của việc bảo vệ sự an toàn của hệ CSDL và bảo mật thông tin trong CSDL.  - Một số biện pháp bảo vệ sự an toàn của hệ CSDL và bảo mật thông tin trong CSDL. | 2 tiết | |
|  | **Kiểm tra Cuối HKI** | | | | |
| **V** | **Chủ đề E. ỨNG DỤNG TIN HỌC (ICT)** | | | | | |
| **1** | Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh. | - 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). | - Thu nhỏ, phóng to và di chuyển ảnh trong GIMP  - Cắt ảnh  - Biến đổi ảnh  - Thực hành chỉnh sửa ảnh. | 2 tiết | |
| **2** | Tẩy xóa ảnh. | - 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. | - Tẩy xóa ảnh bằng công cụ Clone.  - Tẩy xóa ảnh bằng công cụ Healing.  - Sao chép ảnh theo phép biến đổi phối cảnh bằng công cụ Perspective Clone. | 2 tiết | |
| **3** | Tạo ảnh động. | - Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế.  - Tạo được ảnh động với hiệu ứng có sẵn trong phần mềm. | - Ảnh động, kịch bản và hiệu ứng của ảnh động.  - Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế.  - Tạo được ảnh động từ hiệu ứng có sẵn trong GIMP.  - Thực hành. | 2 tiết | |
| **4** | Giới thiệu phần mềm làm video | - 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. | - Video phục vụ học tập và giải trí.  - Khám phá phần mêm Aniniz Animation Maker.  - Thực hành tạo video. | 2 tiết | |
| **5** | Chỉnh sửa video | - 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. | - Công việc chỉnh sửa video video.  - Chỉnh sửa hình ảnh.  - Chỉnh sửa âm thanh.  - Thêm hiệu ứng chuyển cảnh.  - Thêm phụ đề.  - Thực hành chỉnh sửa video. | 2 tiết | |
| **6** | Làm phim hoạt hình | - 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 nhanh vật và có phụ đề. | - Giới thiệu phim hoạt hình.  - Thực hành tạo phim hoạt hình. | 2 tiết | |
| **7** | Thực hành tổng hợp | - Chỉnh sửa được ảnh và tạo động bằng bằng GIMP.  - Tạo được phim ngắn bằng phần mềm Animation Maker. | - Thực hành chỉnh sửa và ảnh động.  - Thực hành tạo hoạt hình. | 2 tiết | |
| **VI** | **Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH (ICT)** | | | | | |
| **1** | Làm quen với Microsoft Access | - 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. | - Giới thiệu Microsoft Access  - Cơ sở dữ liệu trong Access.  - Tạo mới cơ sở dữ liệu.  - Bảng và các kiểu dữ liệu cột.  - Hướng dẫn thao tác trong khung nhìn thiết kế bảng.  - Thực hành làm quen với Microsoft Access. | 2 tiết | |
| **2** | Tạo bảng trong cơ sở dữ liệu | - 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. | - Các bảng trong CSDL thư viện trường.  - Chuyển quan hệ “nhiều – nhiều” thành mối quan hệ “một – nhiều”.  - Thực hành tạo bảng CSDL. | 2 tiết | |
| **3** | Liên kết các bảng trong cơ sở dữ liệu | - 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. | - Thiết lập mối quan hệ giữa hai bảng.  - Cột dữ liệu từ tra cứu.  - Thực hành tạo liên kết giữa các bảng trong CSDL. | 2 tiết | |
| **4** | Tạo và sử dụng biểu mẫu | - 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. | - Tạo biểu mẫu trong Access.  - Biểu mẫu phân cấp và biểu mẫu đồng bộ hóa.  - Sử dụng biểu mẫu để nhập hoặc xem dữ liệu.  - Thực hành tạo và sử dụng biểu mẫu. | 2 tiết | |
| **5** | Thiết kế truy vấn | - 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. | - Thiết kế truy vấn đơn giản.  - Sắp xếp kết quả truy vấn.  - Chọn bản ghi cho truy vấn SELECT.  - Truy vấn có tham số.  - Truy vấn hành động.  - Thực hành thiết kế truy vấn. | 2 tiết | |
| **6** | Tạo báo cáo đơn giản | - Thực hiện được việc kết xuất thông tin từ CSDL.  - Tìm hiểu được thêm một vài chức năng của hệ quản trị CSDL. | - Xây dựng báo cáo đơn giản.  - Hướng dẫn sử dụng Report Wizard.  - Gộp nhóm, sắp xếp và các tổng con.  - Thực hành. | 2 tiết | |
| **7** | Chỉnh sửa các thành phần giao diện | - 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. | - Các thành phần và các phần tử trong báo cáo.  - Các thành phần và các phần tử trong biểu mẫu.  - Chỉnh sửa bài trí.  - Chủ đề, màu sắc và kiểu dáng phông chữ.  - Thực hành. | 2 tiết | |
| **8** | Hoàn tất ứng dụng | - 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. | - Biểu mẫu điều hướng.  - Thiết kế giao diện của ứng dụng quản lý thư viện trường.  - Thực hành. | 2 tiết | |
| **VII** | **Chủ đề G . HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC** | | | | | |
|  | Nghề quản trị cơ sở dữ liệu | - Biết 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 đẻ tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin trên. | - Công việc chính của nhà quản trị CSDL.  - Yêu cầu của nghề quản trị CSDL.  - Nhu cầu nhân lực và triển vọng phát triển.  - Thực hành tìm hiểu một số ngành liên quan. | 2 tiết | |

1. *Phương pháp hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu*

Một số chủ đề của môn Tin học giúp GV có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả cho HV những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề tập trung vào nội dung thuật toán và lập trình, các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” và “Hướng nghiệp với tin học” tạo ra nhiều tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. GV cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong Chương trình tổng thể để hình thành và phát triển phẩm chất cho HV trong suốt cả quá trình giáo dục tin học.

1. *Phương pháp hình thành và phát triển năng lực chung*

Nội dung và các yêu cầu cần đạt của một số chủ đề trong Chương trình môn Tin học giúp hình thành và phát triển trực tiếp ba thành phần của năng lực tin học: (NLd) “Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học”; (NLe) “Hợp tác trong môi trường số” và (NLc) “Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông”. Thông qua các chủ đề đó, GV cần kết hợp góp phần cụ thể, trực tiếp phát triển ba năng lực chung “tự chủ và tự học”, “giao tiếp và hợp tác”, “giải quyết vấn đề và sáng tạo”. GV cần căn cứ vào tình huống cụ thể trong môi trường số và dựa vào các biểu hiện được mô tả trong Chương trình tổng thể để phát triển các năng lực chung nêu trên.

1. *Hai định hướng CS và ICT*

Ở cấp THPT, hai định hướng Khoa học máy tính và Tin học ứng dụng khác nhau không chỉ về nội dung kiến thức mà cả về PPDH. PPDH thực hành rất quan trọng trong các chủ đề định hướng Tin học ứng dụng với mục tiêu rèn luyện và phát triển kĩ năng sử dụng công cụ kĩ thuật số. PPDH nêu và giải quyết vấn đề phù hợp với nhiều chủ đề của định hướng Khoa học máy tính với mục tiêu phát triển tư duy máy tính cho HV.

**2. Nhiệm vụ 2: Sinh hoạt tổ nhóm chuyên môn** ………………………………

Họp 1 lần/1 tháng (tùy trường hợp cụ thể)

**3. Nhiệm vụ 3: Công tác chủ nhiệm (nếu có)**

GV trong nhóm được phân công chủ nhiệm, thực hiện đúng trách nhiệm trong vai trò chủ nhiệm.

Đạt mục tiêu duy trì sỉ số lớp, và tỉ lệ HV lên lớp, tỉ lệ HV Giỏi, Khá theo chỉ tiêu đã đăng kí đầu năm.

**4. Nhiệm vụ 3: Bồi dưỡng HV giỏi (nếu có)** Không có

**5. Nhiệm vụ 5: Công tác kiêm nhiệm khác:**

- Phụ trách mảng chuyên môn và hỗ trợ công tác dạy và học online.

- Tổ phó chuyên môn.

**V. Các chỉ tiêu và biện pháp thực hiện**

**1. Về công tác giảng dạy**

- Chỉ tiêu chất lượng giáo dục (tỷ lệ % HV đạt kết quả dạy học từng mặt)

- Biện pháp thực hiện:

+ Đôn đốc học sinh học tập và ghi bài đầy đủ.

+ Dần hình thành cho học sinh kỹ năng làm việc nhóm.

+ Xây dựng ngân hàng câu hỏi trắc nghiệm để sử dụng cho các năm học sau.

+ Dạy và học trên các ứng dụng O365 của hệ sinh thái Microsoft.

**2. Về công tác chủ nhiệm (nếu có)**

- Chỉ tiêu chất lượng giáo dục (tỷ lệ % HV đạt kết quả dạy học từng mặt)

- Biện pháp thực hiện:

**3. Về công tác bồi dưỡng HVG (nếu có)**

- Không có

**4. Về công tác khác (nếu có)**

- Không có

**V. NHỮNG ĐỀ XUẤT**

1. Nâng cấp hệ thống cáp từ 100MB lên chuẩn GB

2. Sửa chữa kịp thời các máy hỏng kịp thời để quá trình dạy và học của giáo viên và học sinh không bị gián đoạn.

3. Nâng cấp dần hệ thống máy tính (phòng máy đã khấu hao hết thời gian sử dụng)

**PHÊ DUYỆT**

**Giám đốc (Ký tên, đóng dấu) Tổ trưởng (ký tên)**

**LÊ THỊ HẢI NGỌC**