|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG:** .....................................  **TỔ :** ................................................ | **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 LỚP 11 – CÁNH DIỀU\_ICT (TIN HỌC ỨNG DỤNG) TỪ NĂM HỌC 2023-2024**

Cả năm: 35 tuần (70 tiết)

Học kì I: 18 tuần (36 tiết)

Học kì II: 17 tuần (34 tiết)

***(Mang tính tham khảo)***

**I. Đặc điểm tình hình**

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

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

**Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên [[1]](#footnote-1):** Tốt: .........; Khá: .....; Đạt: ......; Chưa đạt: .........

**3. Thiết bị dạy học:**

**II. Kế hoạch dạy học[[2]](#footnote-2)**

**1. Phân phối chương trình**

**HỌC KÌ I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TUẦN** | **TIẾT**  **PPCT** | **TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ** | **YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **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 | - 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. |
| 2 | 3, 4 | Bài 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,... |
| 3 | 5, 6 | Bài 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. |
| 4 | 7, 8 | Bài 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. |
| 5 | 9, 10 | Bài 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. |
| **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 | - 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. |
| 7 | 13 | Bài 2. Thực hành một số tính năng hữu ích của máy 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 |
| 14 | Bài 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. |
| 8 | 15 | Bài 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. |
| 16 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I** | - Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu |
| **CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ỨNG XỬ VĂN HOÁ VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG** | | | |
| 9 | 17,18 | 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. |
| **CHỦ ĐỀ E ICT. 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 | - Thực hiện được các thao tác thu nhỏ, phóng to và di chuyển ảnh  - Thực hiện được một số thao tác chỉnh sửa ảnh: Cắt ảnh, hiệu chỉnh màu sắc cho ảnh và biến đổi ảnh đơn giản |
| 11 | 21,22 | Bài 2. Tẩy xóa ảnh trong GIMP. | - Thực hiện được cách tẩy xóa ảnh bằng các công cụ Clone và Healing  - Thực hiện được cách sao chép ảnh theo phép phối cảnh bằng công cụ Pespective Clone |
| 12 | 23,24 | Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP. | - Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế  - Tạo được ảnh động từ các hiệu ứng có sẵn trong phần mềm |
| 13 | 25,26 | Bài 4. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz | * Biết sử dụng một số chức năng chính của phần mềm làm video |
| 14 | 27,28 | Bài 5. Chỉnh sửa video trên Animiz | - Sử dụng được một số công cụ cơ bản chỉnh sửa video  - Biên tập được đoạn video |
| 15 | 29,30 | Bài 6. Làm phim hoạt hình trên Animiz | * Tạo được phim hoạt hình từ ảnh |
| 16 | 31,32 | Bài 7. Thực hành tổng hợp | - Chỉnh sửa được ảnh và tạo được ảnh động bằng Gimp  - Tạo được phim hoạt hình ngắn |
| **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 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. |
| 18 | 35 | Ôn tập | - Ôn tập kiến thức theo đề cương |
| 36 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I** | - Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu |

**HỌC KÌ II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TUẦN** | **TIẾT**  **PPCT** | **TÊN BÀI/CHỦ ĐỀ** | **YÊU CẦU CẦN ĐẠT** |
| **CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU** | | | |
| 19 | 37,38 | Bài 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. |
| 20 | 39,40 | Bài 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. |
| 21 | 41,42 | Bài 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. |
| 22 | 43,44 | Bài 5. Truy vấn trong CSDL quan hệ | - Giải thích được những ưu điểm khi người dùng xem và cập nhật dữ liệu cho CSDL thông qua biểu mẫu. |
| 23 | 45,46 | Bài 6. Truy vấn trong CSDL quan hệ (tiếp theo) | *-* 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. |
| 24 | 47,48 | Bài 7. Các loại kiến trúc của hệ cơ sở dữ liệu | - 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. |
| 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 | - 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 |
| 50 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II** | - Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu |
| 26 | 51,52 | 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 để tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin trên. |
| **CHỦ ĐỀ F ICT. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU** | | | |
| 27 | 53,54 | Bài 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. |
| 28 | 55,56 | Bài 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 |
| 29 | 57,58 | Bài 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. |
| 30 | 59,60 | Bài 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. |
| 31 | 61,62 | Bài 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. |
| 32 | 63,64 | Bài 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. |
| 33 | 65,66 | Bài 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. |
| 34 | 67,68 | Bài 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. |
| 35 | 69 | Ôn tập | - Ôn tập kiến thức theo đề cương |
| 70 | **KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II** | - Hoàn thành bài kiểm tra theo yêu cầu |

**2. Chuyên đề lựa chọn: Định hướng Tin học ứng dụng - ICT**

**PHẦN CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP ĐỊNH HƯỚNG TIN HỌC ỨNG DỤNG Cả năm: 35 tiết**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Số tiết**  **(2)** | **Tiết theo PPCT** | **Chuyên đề**  **(1)** | **Yêu cầu cần đạt**  **(3)** |
| **CHUYÊN ĐỀ 1. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM VẼ TRANG TRÍ** | | | | |
| 1 | 2 | 1,2 | Bài 1. Vẽ một đối đơn giản | * Tạo được đường chuẩn và đường cơ sở cho đối tượng cần vẽ * Thực hiện được một số kĩ thuật vẽ trang trí * Thực hiện được các bước vẽ một đối tượng đơn giản bằng các công cụ vẽ và tô màu. |
| 2 | 2 | 3,4 | Bài 2. Vẽ lo go | * Biết được đặc điểm của lo go và các yêu caàu đối với việc vẽ logo * Thực hiện được các bước vẽ logo, đảm bảo bố cục hợp lí, sinh động, có họa tiết mang tính thẩm mĩ |
| 3 | 2 | 5,6 | Bài 3. Tạo một sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn | * Biết và thực hiện được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí phức tạp trong thực hiện, ví du như báo tường, tranh cổ động, tranh treo tường. * Tạo được thiệp chúc mừng năm mới có bố cục hợp lí, sinh động, có họa tiết mang tính thẩm mĩ, thể hiện được thông điệp ngày tết cổ truyền Việt Nam |
| 4 | 3 | 7,8,9 | Bài 4: Thực hành tổng hợp vẽ trang trí | * Vận dụng được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí phức tạp trong thực tiễn, ví dụ cách vẽ báo tường theo chủ đề tự chọn * Vận dụng được các bước vẽ trang trí đối với sản phẩm đơn giản để tạo các sản phẩm trung gian, ví dụ tạo riêng các bản vẽ cho từng hình ảnh trên báo tường. |
| **CHUYÊN ĐỀ 2. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH** | | | | |
| 5 | 2 | 10,11 | Bài 1. Tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần | * Chỉnh sửa được ảnh để làm nguồn ảnh tĩnh cho ảnh động * Tạo được ảnh động từ các ảnh tĩnh bằng hiệu ứng mờ dần và với tốc độ hiển thị hợp lí |
| 6 | 2 | 12,13 | Bài 2: Tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn | * Tạo được ảnh động từ hiệu ứng cuộc chữ hoặc cuộn ảnh * Biên tập và chỉnh sửa ảnh được màu sắc ảnh động, biến đổi được ảnh theo yêu cầu |
| 7 | 2 | 14,15 | Bài 3: Tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi | * Tạo được ảnh động từ hiệu ứng gió thổi * Cố định được một vùng chọn trên ảnh để không bị tác động của hiệu ứng gió thổi |
| 8 | 2 | 16,17 | Bài 4: Tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng | * Tạo được ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay (Spinning Globe) * Tạo được ảnh động từ hiệu ứng gợn sóng (Waves) * Chỉnh sửa được ảnh và hiệu chỉnh được màu sắc của ảnh động |
| 9 | 2 | 18,19 | Bài 5: Tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển | * Thêm được phần mềm tích hợp (plugin) vào trong GIMP * Tạo được ảnh động với hiệu ứng nhận được từ việc điều khiển hoạt động của các đối tượng theo kịch bản định trước |
| 10 | 2 | 20,21 | Bài 6: Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế | * Phân biệt được các cách tạo ảnh động trong GIMP * Hiểu được nguyên tắc và các bước chính để tạo ảnh động tự thiết kế * Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế |
| **THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM LÀM PHIM HOẠT HÌNH** | | | | |
| 11 | 1 | 22 | Bài 1: Giới thiệu phần mềm làm phim hoạt hình | * Biết các xây dựng kịch bản phim hoạt hình * Sử dụng được một số chức năng chính của một phần mềm làm phim hoạt hình |
| 12 | 3 | 23,24,  25 | Bài 2: Tạo đoạn phim hoạt hình | * Thiết kế được các nhân vật hoạt hình theo kịch bản phim * Tạo được các hình động và bộ sưu tập ảnh làm nguồn tư liệu cho đoạn phim hoạt hình * Tạo được đoạn phim hoạt hình bằng phần mềm làm phim hoạt hình |
| 13 | 4 | 26,27,  28,29 | Bài 3: Chỉnh sửa phim | * Chỉnh sửa được đoạn phim hoạt hình * Tạo được các đoạn hội thoại giữa các nhân vật bằng âm thanh và phụ đề. |
| 14 | 4 | 30,31,  32,33 | Bài 4: Thực hành tổng hợp tạo phim hoạt hình | * Tạo được một đoạn phim hoạt hình theo chủ đề tự chọn |
| **ÔN TẬP, KIỂM TRA** | | | | |
|  | 1 | 34 | Ôn tập |  |
|  | 1 | 35 | Kiểm tra |  |

1. Theo Thông tư số 20/2018/TT-BGDĐT ngày 22/8/2018 ban hành quy định chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông. [↑](#footnote-ref-1)
2. Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn [↑](#footnote-ref-2)