

**DỰ KIẾN PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH
TIN HỌC 10-NH 2022-2023 (SGK CÁNH DIỀU)**

HỌC KỲ 1 (36 tiết)

**CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC
TIN HỌC VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN**

(8 tiết)

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin	2	1,2
Bài 2	Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học	2	3,4
Bài 3	Thực hành sử dụng thiết bị số	2 TH	5,6
Bài 4	Tin học trong phát triển kinh tế - xã hội	2	7,8

**CHỦ ĐỀ B: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET
INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI**

(6 tiết)

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Mạng máy tính với cuộc sống	2	9,10
Bài 2	Điện toán đám mây và Internet vạn vật	2	11,12
Bài 3	Thực hành một số ứng dụng mạng máy tính	2TH	13,14

**CHỦ ĐỀ D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ
NGHĨA VỤ TUÂN THỦ PHÁP LÝ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ(3 tiết)**

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Tuân thủ pháp luật trong môi trường số	2	15,16
Bài 2	Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số	1TH	17

KIỂM TRA GIỮA KỲ 1

(1 tiết) 18

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MT (16 tiết)
LẬP TRÌNH CƠ BẢN**

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao	2	19,20
Bài 2	Biến, phép gán và biểu thức số học	2	21,22
Bài 3	Thực hành làm quen với khám phá Python	2TH	23,24
Bài 4	Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào - ra đơn giản	2	25,26
Bài 5	Thực hành viết chương trình đơn giản	2TH	27,28
Bài 6	Câu lệnh rẽ nhánh	2	29,30
Bài 7	Thực hành câu lệnh rẽ nhánh	2TH	31,32
Bài 8	Câu lệnh lặp	2	33,34

Ôn tập

(1 tiết) 35

KIỂM TRA CUỐI KỲ 1

(1 tiết) 36

HỌC KỲ 2 (34 tiết)

CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MT (20 tiết)
LẬP TRÌNH CƠ BẢN

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 9	Thực hành câu lệnh lặp	2TH	37,38
Bài 10	Chương trình con và thư viện các chương trình con có sẵn	2	39,40
Bài 11	Thực hành với hàm và thư viện	2TH	41,42
Bài 12	Kiểu dữ liệu xâu ký tự-Xử lý xâu ký tự	2	43,44
Bài 13	Thực hành dữ liệu kiểu xâu	2TH	45,46
Bài 14	Kiểu dữ liệu danh sách-Xử lý danh sách	2	47,48
Bài 15	Thực hành với kiểu dữ liệu danh sách	2TH	49,50
Bài 16	Kiểu thử và gỡ lỗi chương trình	2	51,52
Bài 17	Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính	2TH	53,54
Bài 18	Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính	2	55,56

KIỂM TRA GIỮA KỲ 2

(1 tiết) 57

CHỦ ĐỀ G: HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC

GIỚI THIỆU NHÓM NGHỀ THIẾT KẾ VÀ LẬP TRÌNH

(4 tiết)

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Nhóm nghề thiết kế và lập trình	2	58,59
Bài 2	Dự án nhỏ: Tìm hiểu về nghề lập trình Web, lập trình trò chơi và lập trình cho thiết bị di động	2	60,61

CHỦ ĐỀ E (ICT): ỨNG DỤNG TIN HỌC

ICT-PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

(7 tiết)

	Tên bài	Số tiết	Tiết
Bài 1	Tạo văn bản, tô màu và ghép ảnh	2	62,63
Bài 2	Một số kỹ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh	2	64,65
Bài 3	Tách ảnh và thiết kế đồ họa với kênh alpha	2	66,67
Bài 4	Thực hành tổng hợp	1TH	68

Ôn tập

(1 tiết) 69

KIỂM TRA CUỐI KỲ 2

(1 tiết) 70