

Phụ lục III

KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN

(Kèm theo Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18 tháng 12 năm 2020 của Bộ GDĐT)

TRƯỜNG
TỔ KHOA HỌC TỰ NHIÊN
Giáo viên:

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

MÔN HỌC TIN HỌC LỚP 9 (Năm học 2024 - 2025)

I. Kế hoạch dạy học

Thiết bị dạy học được sử dụng trong cả môn học: Máy tính có kết nối Internet, máy chiếu.

1. Phân phối chương trình

Học kỳ 1: 18 tuần x 1 tiết = 18 tiết; Học kỳ 2: 17 tuần x 1 tiết = 17 tiết

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)
HỌC KÌ I					
Chủ đề 1	Máy tính và cộng đồng				
1,2	Bài 1. Thế giới kỹ thuật số	02 (2 LT)	Tuần 1,2	Hình ảnh các thiết bị số	Phòng học
Chủ đề 2	Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin				
3,4	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	02 (2 LT)	Tuần 3,4		Phòng học

5	Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin	01 (1 TH)	Tuần 5		Phòng Tin học
Chủ đề 3	Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số				
6,7	Bài 4. Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet	02 (2 LT)	Tuần 6,7		Phòng học
8	Ôn tập giữa kỳ I	01	Tuần 8		Phòng học
9	Kiểm tra giữa học kỳ I	01	Tuần 9		Phòng học
Chủ đề 4	Ứng dụng tin học				
10	Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng	01 (1 LT)	Tuần 10		Phòng học
11,12,13	Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng	03 (3 TH)	Tuần 11,12,13		Phòng Tin học
14	Bài 7. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	01 (1 LT)	Tuần 14		Phòng học
15,16	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác (Chủ đề STEM)	02 (2 TH)	Tuần 15,16		Phòng Tin học
17	Ôn tập cuối kì I	01	Tuần 17		Phòng Tin học
18	Kiểm tra cuối học kỳ I	01	Tuần 18		Phòng học (hoặc Phòng Tin học)
HỌC KỲ II					
19,20	Bài 9a. Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu	02 (1 LT, 1 TH)	Tuần 19,20		Phòng học Phòng Tin học
21	Bài 10a. Sử dụng hàm COUNTIF()	01	Tuần 21		Phòng Tin học
22	Bài 11a. Sử dụng hàm SUMIF()	01	Tuần 22		Phòng Tin học

23	Bài 12a. Sử dụng hàm IF()	01	Tuần 23		Phòng Tin học
24	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình	01	Tuần 24		Phòng Tin học
25	Ôn tập giữa kỳ II	01	Tuần 25		Phòng Tin học
26	Kiểm tra giữa học kỳ II	01	Tuần 26		Phòng Tin học
Chủ đề 5	Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính				
27	Bài 14. Giải quyết vấn đề	01 (1 LT)	Tuần 27	Minh họa thuật toán băm tường	Phòng học
28, 29	Bài 15. Bài toán tin học	02 (2 LT)	Tuần 28, 29		Phòng học
30, 31	Bài 16. Thực hành: Lập chương trình máy tính	02 (2 TH)	Tuần 30, 31		Phòng Tin học
Chủ đề 6	Tin học và định hướng nghề nghiệp				
32, 33	Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp	02 (2 LT)	Tuần 32,33		Phòng học
34	Ôn tập học kì II	01	Tuần 34		Phòng Tin học
35	Kiểm tra cuối học kỳ II	01	Tuần 35		Phòng Tin học

..., ngày 29 tháng 8 năm 2024

Giáo viên bộ môn

Duyệt của TTCM

P. Hiệu trưởng

...

...

...

TRƯỜNG THCS ...
TỔ TỰ NHIÊN

CỘNGHÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

PHỤ LỤC I
KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC: TIN HỌC, KHỐI LỚP 9
(Năm học 2024 - 2025)

- I. Đặc điểm tình hình**
1. Số lớp: 02; Số học sinh: 78;
2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 1; Trình độ đào tạo: Đại học: 1
Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên ¹: Tốt: 01;
3. Thiết bị dạy học:

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy tính, Máy chiếu (hoặc TV)	01	Các bài học trong các chương (Từ chủ đề 1 đến chủ đề 6)	
2	Phòng máy tính	01	Bài 3: Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin Bài 6: Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng Ôn tập giữa học kì I Bài 8: Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác Ôn tập cuối học kì I	

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
			Bài 9a: Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu Bài 10a: Sử dụng hàm COUNTIF() Bài 11a: Sử dụng hàm SUMIF() Bài 12a: Sử dụng hàm IF() Bài 13a: Hoàn thiện bảng tính quản lý tài chính gia đình Ôn tập giữa học kì II Bài 16: Thực hành: Lập chương trình máy tính Ôn tập cuối học kì II	
3	Một số video trên Youtube.com	1	Bài 1: Thế giới kỹ thuật số Bài 4: Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet Ôn tập giữa học kì I Ôn tập giữa học kì II Bài 17: Tin học và thế giới nghề nghiệp	Có thể bổ sung thêm
4	Phần mềm tương tác hỗ trợ dạy học (Quizziz, Kahoot, Plicker,...)	1	Ôn tập cuối học kì I Ôn tập cuối học kì II	Có thể bổ sung thêm

4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng máy vi tính	1 phòng (20 máy tính)	Bài 3: Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin Bài 6: Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng Ôn tập giữa học kì I	Không đủ 01 học sinh/01 máy tính

			Bài 8: Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác Ôn tập cuối học kì I Bài 9a: Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu Bài 10a: Sử dụng hàm COUNTIF() Bài 11a: Sử dụng hàm SUMIF() Bài 12a: Sử dụng hàm IF() Bài 13a: Hoàn thiện bảng tính quản lý tài chính gia đình Ôn tập giữa học kì II Bài 16: Thực hành: Lập chương trình máy tính Ôn tập cuối học kì II	
--	--	--	--	--

II. Kế hoạch dạy học

1. Phân phối chương trình

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG			
1	Bài 1. Thế giới kỹ thuật số	2	- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh họa. - Hiểu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống. - Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các vấn đề cụ thể.
Chủ đề 2: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN			
2	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	2	- Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
			- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.
3	Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin	1	- Biết cách tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề - Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề
Chủ đề 3: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ			
4	Bài 4. Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet	2	- Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được một số nội dung liên quan đến luật công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ internet, các khía cạnh pháp lý của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin. - Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hóa khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.
5	Ôn tập giữa học kỳ I	1	- Hệ thống được kiến thức đã học
6	Kiểm tra giữa học kỳ I	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.
Chủ đề 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC			
7	Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng	1	- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng. Nhận ra được ích lợi của phần mềm mô phỏng
8	Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng	3	- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng. - Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề
9	Bài 7. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	1	- Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác - Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
10	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	2	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lý. - Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính. - Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lý
11	Ôn tập cuối học kỳ I	1	- Hệ thống được kiến thức đã học
12	Kiểm tra cuối học kỳ I	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.
13	Bài 9a. Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu	2	- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán quản lý tài chính.
14	Bài 10a. Sử dụng hàm COUNTIF()	1	- Sử dụng được hàm đếm theo điều kiện COUNTIF() trong giải quyết bài toán thực tế về quản lý tài chính
15	Bài 11a. Sử dụng hàm SUMIF()	1	- Biết sử dụng được hàm tính tổng theo điều kiện SUMTIF() trong giải quyết bài toán quản lý tài chính gia đình
16	Bài 12a. Sử dụng hàm IF()	1	- Sử dụng được hàm điều kiện IF() trong giải quyết bài toán thực tiễn về quản lý tài chính
17	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lý tài chính gia đình	1	- Tạo được trong tính tổng hợp thông tin thu, chi gia đình - Hoàn thiện bảng tính quản lý tài chính gia đình
18	Ôn tập giữa học kỳ II	1	- Hệ thống được kiến thức đã học
19	Kiểm tra giữa học kỳ II	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.
Chủ đề 5: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH			
20	Bài 14. Giải quyết vấn đề	1	- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối)
21	Bài 15. Bài toán tin học	2	- Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa - Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Yêu cầu cần đạt (3)
			giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết
22	Bài 16. Thực hành: Lập chương trình máy tính	2	- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. - Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán= ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.
Chủ đề 6: TIN HỌC VÀ ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP			
23	Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp	2	- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất 3 nhóm nghề. - Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về một nhóm nghề nào đó. - Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính - Tìm hiểu được (thông qua internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ty có sử dụng nhân lực thuộc các nhóm ngành đã được giới thiệu. - Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học
24	Ôn tập cuối học kỳ II	1	- Hệ thống được kiến thức đã học
25	Kiểm tra cuối học kỳ II	1	- HS biết cách áp dụng, vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tiết 9	– Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống. – Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...), nêu được ví dụ minh hoạ. – Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể – Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ – Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ. – Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.	Trắc nghiệm và thực hành trên máy tính
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tiết 18	– Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống. – Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...), nêu được ví dụ minh hoạ. – Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ – Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ. – Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.	Trắc nghiệm và thực hành trên máy tính

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
			– Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng. – Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề. – Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng. – Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy. – Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác. – Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác	
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tiết 26	- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính - Biết sử dụng được các hàm COUNTIF(), SUMIF() và IF() trong giải quyết bài toán thực tế - Thực hiện được dự án sử dụng bảng tính điện tử góp phần giải quyết một bài toán liên quan đến quản lý tài chính, dân số,... Ví dụ: quản lý chi tiêu của gia đình, quản lý thu chi quỹ lớp.	Trắc nghiệm và thực hành trên máy tính
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tiết 35	- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính - Biết sử dụng được các hàm COUNTIF(), SUMIF() và IF() trong giải quyết bài toán thực tế – Thông qua các ví dụ về lập trình trực quan, nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.	Trắc nghiệm và thực hành trên máy tính

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
			– Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối). – Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. – Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. – Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện. – Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. – Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất ba nhóm nghề. – Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính. – Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về một nhóm nghề nào đó. – Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học, nêu được ví dụ minh họa.	

TỔ TRƯỞNG CHUYÊN MÔN

....., ngày... tháng... năm 2024

P. HIỆU TRƯỞNG

.....

.....

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
-----------------------------------	------------------------------	------------------------------	--------------------------------	--------------------------

Phụ lục II
KHUNG KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
(Kèm theo Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18 tháng 12 năm 2020 của Bộ GDĐT)

TRƯỜNG:
TỔ: KHOA HỌC TỰ NHIÊN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
(Năm học 2024 – 2025)

1. Khối lớp: 9; Số lớp: 02; Số học sinh: 78

Số T T	Chủ đề (1)	Yêu cầu cần đạt (2)	Số tiết (3)	Thời điểm (4)	Địa điểm (5)	Chủ trì (6)	Phối hợp (7)	Điều kiện thực hiện (8)
1	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác (Chủ đề STEM)	- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lý. - Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính. - Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lý	2	Tuần 15,1 6	Phòng tin học kết hợp thực hành ở nhà.	GVBM Tin học	PHHS	Nhà có máy tính kết nối mạng Internet và cài đặt các phần mềm Powerpoint, MindMap Lite

TỔ TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

..., ngày.....tháng ... năm 2024
P. HIỆU TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

.....

...

