

TRƯỜNG THCS MẠO KHÊ II
NHÓM CM: TIN HỌC

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN HỌC NĂM HỌC 2022 – 2023

MÔN TIN HỌC 8

Cả năm: 35 tuần (70 tiết)

Học kì I: 18 tuần (36 tiết)

Học kì II: 17 tuần (34 tiết)

TT	Tiết	Chương/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Sử dụng TBDH; Ứng dụng CNTT	Nội dung GD tích hợp	Hướng dẫn thực hiện	Ghi chú
1.	1	Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính	Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua lệnh - Biết đưa ra quy trình các câu lệnh để thực hiện một công việc nào đó.	Ứng dụng CNTT			
2.	2	Bài 2: Làm quen với chương trình và NNLT	- Biết các thành phần cơ bản của NNLT. - Tìm hiểu về từ khóa, tên và quy tắc sử dụng của chúng.	Ứng dụng CNTT			
3.	3	Bài 2: Làm quen với chương trình và NNLT (tiếp)	- Biết cấu trúc một chương trình và một số lệnh ban đầu	ƯD CNTT, PM Pascal			
4.	4	Luyện tập	Tìm hiểu nội dung Tổng kết trang 18 SGK	ƯD CNTT, PM Pascal			
5.	5	Bài thực hành 1: Làm quen với Free Pascal	- HS bước đầu làm quen với môi trường lập trình Turbo Pascal. - Biết mở các bảng chọn và chọn lệnh. - Nhận diện màn hình soạn thảo.	Phòng máy, PM Pascal			

6.	6	Bài thực hành 1: Làm quen với Free Pascal (tiếp)	- Gõ được một chương trình Pascal đơn giản. - Biết cách dịch, sửa lỗi trong chương trình, chạy chương trình và xem kết quả	Phòng máy, PM Pascal			
7.	7	Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu	- Biết khái niệm dữ liệu và kiểu dữ liệu; - Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu số	ƯD CNTT, PM Pascal			
8.	8	Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu (tiếp)	Biết vận dụng các phép toán và các kiểu dữ liệu vào xử lý một số bài tập	ƯD CNTT, PM Pascal			
9.	9	Bài thực hành 2: Viết chương trình để tính toán	- HS củng cố lại các câu lệnh dùng để thông báo kết quả. - Biết sử dụng các kí hiệu phép toán, quy tắc tính các biểu thức số học.	Phòng máy, PM Pascal			
10.	10	Bài thực hành 2: Viết chương trình để tính toán (tiếp)	- Phân biệt các kiểu dữ liệu và thực hiện các phép toán. - Dịch, sửa lỗi, chạy chương trình và xem kết quả	Phòng máy, PM Pascal			
11.	11	Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình	- Biết khái niệm biến. - Hiểu cách khai báo, sử dụng biến và hằng trong chương trình.	ƯD CNTT, PM Pascal			
12.	12	Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình (tiếp)	- Hiểu được phép gán, các thao tác với phép gán - Áp dụng tính giá trị của biến sau các phép gán	ƯD CNTT, PM Pascal			
13.	13	Bài thực hành 3: Khai báo và sử dụng biến	- Thực hiện khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp với biến.	Phòng máy, PM Pascal			
14.	14	Bài thực hành 3: Khai báo và sử dụng biến (tiếp)	- Kết hợp giữa lệnh Write, Writeln, Read, Readln để thực hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím.	Phòng máy, PM Pascal			
15.	15	Kiểm tra giữa kỳ	- Củng cố lại kiến thức đã học.	Phòng máy			

			- Xác định các phép toán với dữ liệu kiểu số. - Viết được thuật toán đơn giản, viết được một số chương trình thông dụng.				
16.	16	Bài tập	Làm các bài tập luyện tập liên quan đến sử dụng biến hợp lệ; viết được một số chương trình đơn giản.	UD CNTT, PM Pascal			
17.	17	Bài tập (tiếp)	Làm các bài tập luyện tập liên quan đến sử dụng biến hợp lệ; viết được một số chương trình đơn giản.	UD CNTT, PM Pascal			
18.	18	Phần mềm Anatomy	- Học sinh hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm.	Phòng máy, PM Anatomy			
19.	19	Phần mềm Anatomy (tiếp)	- Thông qua phần mềm học sinh hiểu và khám phá chức năng của một số bộ phận cơ thể người.	Phòng máy, PM Anatomy			
20.	20	Phần mềm Anatomy (tiếp)	- Quan sát kĩ các hệ giải phẫu cơ thể người một cách chi tiết.	Phòng máy, PM Anatomy			
21.	21	Phần mềm Anatomy (tiếp)	- Vận dụng kiến thức đã biết để làm bài kiểm tra.	Phòng máy, PM Anatomy			
22.	22	Từ bài toán đến chương trình	- Biết khái niệm bài toán, thuật toán. - Biết xác định bài toán; xác định được điều kiện cho trước và kết quả thu được.	UD CNTT, PM Pascal			
23.	23	Từ bài toán đến chương trình (tiếp)	- Viết được thuật toán đơn giản.	UD CNTT, PM Pascal			
24.	24	Bài tập	- Biết xác định được điều kiện cho trước và kết quả thu được.	UD CNTT, PM Pascal			
25.	25	Bài tập (tiếp)	- Viết được thuật toán và một số chương trình đơn giản.	UD CNTT, PM Pascal			
26.	26	Câu lệnh điều kiện	- Biết được cú pháp, hoạt động của câu lệnh rẽ nhánh	UD CNTT, PM Pascal			

			- Viết được một số chương trình có chứa câu lệnh rẽ nhánh.				
27.	27	Câu lệnh điều kiện (tiếp)	Xác định kết quả của biến sau các đoạn chương trình chứa câu lệnh rẽ nhánh	ƯD CNTT, PM Pascal			
28.	28	Câu lệnh điều kiện (tiếp)	Viết được một số chương trình có chứa câu lệnh rẽ nhánh.	ƯD CNTT, PM Pascal			
29.	29	Bài Thực hành số 4: Sử dụng câu lệnh điều kiện	Viết được một số chương trình có chứa câu lệnh rẽ nhánh.	Phòng máy, PM Pascal			
30.	30	Bài Thực hành số 4: Sử dụng câu lệnh điều kiện (tiếp)	Viết được một số chương trình có chứa câu lệnh rẽ nhánh.	Phòng máy, PM Pascal			
31.	31	Bài tập	Vận dụng kiến thức đã học luyện tập các bài tập về: - Xác định kết quả của biến sau các câu lệnh rẽ nhánh	ƯD CNTT, PM Pascal			
32.	32	Bài tập	Vận dụng kiến thức đã học luyện tập các bài tập về: - Viết chương trình có chứa câu lệnh rẽ nhánh.	ƯD CNTT, PM Pascal			
33.	33	Ôn tập cuối kỳ	- HS củng cố lại kiến thức đã học	ƯD CNTT, PM Pascal			
34.	34	Kiểm tra cuối kỳ	Vận dụng kiến thức làm bài kiểm tra	Phòng máy			
35.	35	Bài tập	- Viết các chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.	ƯD CNTT, PM Pascal			
36.	36	Bài tập (tiếp)	- Viết các chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.	Phòng máy, PM Pascal			
37.	37	Bài 7: Câu lệnh lặp	Tìm hiểu vai trò, ý nghĩa và cú pháp câu lệnh lặp biết trước số lần lặp	ƯD CNTT, PM Pascal			
38.	38	Bài 7: Câu lệnh lặp (tiếp)	Biết xác định kết quả của biến sau mỗi lần lặp, xác định số lần lặp được thực	ƯD CNTT, PM Pascal			

			hiện trong câu lệnh lặp. Viết chương trình đơn giản có chứa vòng lặp				
39.	39	Bài thực hành số 5: Sử dụng lệnh lặp For .. do	Vận dụng kiến thức lý thuyết để viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do;	Phòng máy, PM Pascal			
40.	40	Bài thực hành số 5: Sử dụng lệnh lặp For .. do (tiếp)	Vận dụng kiến thức lý thuyết để viết được chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do;	Phòng máy, PM Pascal			
41.	41	Bài tập	Viết các chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do;	UD CNTT, PM Pascal			
42.	42	Bài tập (tiếp)	Viết các chương trình có sử dụng vòng lặp for ... do;	UD CNTT, PM Pascal			
43.	43	Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước	- Hiểu và biết cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while...do... trong Pascal. Xác định số lần lặp, kết quả của biến sau câu lệnh lặp	UD CNTT, PM Pascal			
44.	44	Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước (tiếp)	- Làm một số ví dụ viết chương trình có sử dụng câu lệnh lặp While ...do	UD CNTT, PM Pascal			
45.	45	Bài thực hành số 6: Sử dụng lệnh lặp While ... do	Viết được chương trình Pascal có sử dụng vòng lặp While ... do	Phòng máy, PM Pascal		Bài 1: HS tự thực hiện	
46.	46	Bài thực hành số 6: Sử dụng lệnh lặp While ... do (tiếp)	Viết được chương trình Pascal có sử dụng vòng lặp While ... do	Phòng máy, PM Pascal			
47.	47	Bài tập	- Xác định số vòng lặp, giá trị của biến sau vòng lặp while...do	UD CNTT, PM Pascal			
48.	48	Bài tập	- Viết các chương trình có sử dụng vòng lặp while ... do;	Phòng máy, PM Pascal			
49.	49	Kiểm tra giữa kỳ	Nội dung:	Phòng máy			

			- Xác định số vòng lặp, giá trị của biến sau vòng lặp - Viết các chương trình có sử dụng vòng lặp				
50.	50	Giải toán và vẽ hình phẳng với GeoGebra	Biết sử dụng các phép tính trên đa thức, các phép tính trên phân thức đại số	Phòng máy, PM GeoGebra			
51.	51	Giải toán và vẽ hình phẳng với GeoGebra (tiếp)	Biết giải phương trình và bất phương trình bậc nhất một ẩn, sử dụng được một số công cụ tạo quan hệ toán học trong GeoGebra	Phòng máy, PM GeoGebra			
52.	52	Giải toán và vẽ hình phẳng với GeoGebra (tiếp)	Sử dụng được các công cụ biến đổi hình học, công cụ đường tròn và cách vẽ một số hình đặc biệt	Phòng máy, PM GeoGebra			
53.	53	Giải toán và vẽ hình phẳng với GeoGebra (tiếp)	Vẽ được hình phẳng theo nội dung Hình học 8	Phòng máy, PM GeoGebra			
54.	54	Giải toán và vẽ hình phẳng với GeoGebra (tiếp)	Vẽ được hình phẳng theo nội dung Bài tập	Phòng máy, PM GeoGebra			
55.	55	Vẽ hình không gian với GeoGebra	Làm quen với cửa sổ không gian 3D; điểm và di chuyển điểm trong không gian 3D	Phòng máy, PM GeoGebra			
56.	56	Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)	Biết sử dụng công cụ xoay hình trong không gian 3D, vẽ được hình hộp chữ nhật, hình lập phương	Phòng máy, PM GeoGebra			
57.	57	Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)	Biết sử dụng công cụ vẽ hình lăng trụ đứng, hình chóp	Phòng máy, PM GeoGebra			
58.	58	Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)	Làm bài tập tổng hợp	Phòng máy, PM GeoGebra			
59.	59	Làm việc với dãy số	- Học sinh biết được khái niệm mảng một chiều.	ƯD CNTT, PM Pascal			

60.	60	Làm việc với dãy số (tiếp)	Hiệu thuật toán tìm số lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số.	UD CNTT, PM Pascal			
61.	61	Làm việc với dãy số (tiếp)	- Biết cách khai báo và một số thao tác với các phần tử của mảng.	UD CNTT, PM Pascal			
62.	62	Bài Thực hành số 7: Xử lý dãy số trong chương trình	- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng	Phòng máy, PM Pascal			
63.	63	Bài Thực hành số 7: Xử lý dãy số trong chương trình (tiếp)	- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for...do.	Phòng máy, PM Pascal			
64.	64	Bài Thực hành số 7: Xử lý dãy số trong chương trình (tiếp)	- Ôn luyện cách sử dụng câu lệnh lặp for...do (tiếp)	Phòng máy, PM Pascal			
65.	65	Ôn tập Học kỳ	Làm các bài tập về vòng lặp, mảng	UD CNTT, PM Pascal			
66.	66	Ôn tập Học kỳ (tiếp)	Làm các bài tập về vòng lặp, mảng	UD CNTT, PM Pascal			
67.	67	Kiểm tra cuối kỳ	Nội dung kiểm tra: Các bài tập về vòng lặp, về dữ liệu kiểu mảng	Phòng máy			
68.	68	Bài tập	Bài tập tổng hợp	UD CNTT, PM Pascal			
69.	69	Bài tập (tiếp)	Thực hành làm các bài tập tổng hợp	Phòng máy, PM Pascal			
70.	70	Bài tập (tiếp)	Thực hành làm các bài tập tổng hợp	Phòng máy, PM Pascal			

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN HỌC NĂM HỌC 2022 – 2023
MÔN TIN HỌC 9

Cả năm: 35 tuần x 2 tiết/tuần = 70 tiết.

Học kì I: 18 tuần x 2 tiết/tuần = 36 tiết.

Học kì II: 17 tuần x 2 tiết/tuần = 34 tiết.

TT	Tiết	Chương/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Sử dụng TBDH; UD CNTT	Nội dung GD tích hợp	Hướng dẫn thực hiện	Ghi chú
1	1	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 1: Từ máy tính đến mạng máy tính	- Giúp HS hiểu vì sao cần mạng máy tính. - Biết khái niệm mạng máy tính là gì. - Các thành phần của mạng.	Ứng dụng CNTT			Học kì I
2	2	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 1: Từ máy tính đến mạng máy tính	- Biết vai trò của mạng máy tính trong xã hội - Hiểu được một số lợi ích của mạng máy tính	Ứng dụng CNTT			
3	3	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 2: Mạng thông tin toàn cầu Internet	- Phát biểu được Internet là gì, những lợi ích của Internet - Liệt kê được một số dịch vụ trên Internet. - Trình bày được Internet là mạng thông tin toàn cầu	Ứng dụng CNTT			
4	4	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 2: Mạng thông tin toàn cầu Internet	- Tìm hiểu được một số ứng dụng trên Internet - Hiểu được cách kết nối Internet	Ứng dụng CNTT			
5	5	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 3: Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet	- Nhận biết được cách thức tổ chức thông tin trên Internet, khái niệm siêu văn bản, trang web, website... - Biết cách thức truy cập thông tin trên Internet.	Ứng dụng CNTT			

6	6	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 3: Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet	- Nhận biết khái niệm máy tìm kiếm thông tin - Biết cách sử dụng máy tìm kiếm thông tin	Ứng dụng CNTT			
7	7	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 1: Sử dụng trình duyệt để truy cập web	- Biết khởi động trình duyệt web Firefox, Google Chomer, cốc cốc. - Biết truy cập một số trang Web để đọc thông tin và duyệt các trang Web bằng các liên kết.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
8	8	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 1: Sử dụng trình duyệt để truy cập web	- Biết khởi động trình duyệt web Firefox, Google Chomer, cốc cốc. - Biết một số thành phần trên cửa sổ trình duyệt Web.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
9	9	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 2: Tìm kiếm thông tin trên Internet	- Biết truy cập một số trang web bằng cách gõ địa chỉ tương ứng vào ô địa chỉ.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
10	10	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 2: Tìm kiếm thông tin trên Internet	- Biết truy cập một số trang web bằng cách gõ địa chỉ tương ứng vào ô địa chỉ, - Biết tìm kiếm thông tin trên Internet	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
11	11	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 4: Tìm hiểu thư điện tử	- Nhận biết khái niệm thư điện tử - Hiểu hệ thống hoạt động thư điện tử.	Ứng dụng CNTT			
12	12	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài 4: Tìm hiểu thư điện tử	- Biết cách tạo một tài khoản hộp thư điện tử, truy cập hộp thư, nhận gửi thư điện tử.	Ứng dụng CNTT			
13	13	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 3: Sử dụng thư điện tử	- Biết thao tác mở tài khoản thư điện tử	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			

14	14	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 3: Sử dụng thư điện tử	- Biết cách đăng kí hộp thư điện tử miễn phí - Biết mở hộp thư điện tử đã đăng kí, đọc, soạn và gửi thư điện tử.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
15	15	Chương I. Mạng máy tính và internet Bài thực hành 3: Sử dụng thư điện tử	- Thành thạo kỹ năng sử dụng hộp thư điện tử: tạo tài khoản, đăng nhập, gửi nhận thư, chuyển tiếp...	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
16	16	Ôn tập	-HS củng cố các kiến thức đã học.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
17	17	Kiểm tra 1 tiết	-HS củng cố các kiến thức đã học. -Lợi ích của mạng máy tính, các dịch vụ của mạng Internet -Trang web, website, tìm kiếm thông tin trên Internet -Thư điện tử, hộp thư điện tử, lợi ích của thư sử dụng thư điện tử	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet			
18	18	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài 5: Bảo vệ thông tin máy tính.	- Biết một số yếu tố ảnh hưởng đến sự an toàn thông tin máy tính. - Biết khái niệm virus máy tính, đặc điểm và tác hại của virus máy tính.	Ứng dụng CNTT			
19	19	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài 5: Bảo vệ thông tin máy tính.	- Biết các con đường lây lan của virus máy tính để có những biện pháp phòng ngừa thích hợp.	Ứng dụng CNTT			
20	20	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài thực hành 4: Sao lưu dự phòng và quét virus.	- Thực hiện được thao tác sao lưu đơn giản. - Kỹ năng sử dụng một số phần mềm.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet - Phần mềm diệt Virus			
21	21	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài thực hành 4: Sao lưu dự phòng và quét virus.	- Thực hiện được thao tác sao lưu đơn giản. - Kỹ năng sử dụng một số phần mềm.	Ứng dụng CNTT, Phòng Máy tính, Mạng Internet - Phần mềm diệt Virus			

22	22	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài 6: Tin học và xã hội	- Nhận thấy ứng dụng và tác động của tin học đối với xã hội ngày nay. - Biết được mối quan hệ kinh tế tri thức và xã hội tin học hóa	Ứng dụng CNTT			
23	23	Chương II. Một số vấn đề xã hội của tin học. Bài 6: Tin học và xã hội	- Tìm hiểu cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư. - Hiểu được thông tin là tài sản chung của mọi người, của toàn xã hội và mỗi cá nhân trong xã hội tin học hoá cần có trách nhiệm đối với thông tin được đưa lên mạng và Internet.	Ứng dụng CNTT			
24	24	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 7: Phần mềm trình chiếu	- Hiểu khái niệm trình bày và khái niệm công cụ trình bày - Biết được mục đích sử dụng các công cụ hỗ trợ trình bày và phần mềm trình chiếu là công cụ hỗ trợ hiệu quả nhất. - Biết được một số chức năng chính của phần mềm trình chiếu nói chung.	Ứng dụng CNTT			
25	25	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 7: Phần mềm trình chiếu	- Nhận biết phần mềm trình chiếu Powerpoint, một số công cụ của phần mềm. - Hiểu được các ứng dụng của phần mềm trình chiếu.	Ứng dụng CNTT			
26	26	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 8: Bài trình chiếu	- Biết được bài trình chiếu gồm các trang chiếu và các thành phần cơ bản của một bài trình chiếu. - Biết cách bố trí nội dung trên trang chiếu và phân biệt được mẫu bố trí.	Ứng dụng CNTT			
27	27	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 8: Bài trình chiếu	- Biết cách nhập nội dung trên trang chiếu. - Biết thao tác thực hiện lệnh trình chiếu.	Ứng dụng CNTT			
28	28	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 5: Bài trình chiếu đầu tiên của em	- Tạo được bài trình chiếu gồm vài trang chiếu đơn giản.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			

29	29	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 5: Bài trình chiếu đầu tiên của em	- Tạo được bài trình chiếu gồm vài trang chiếu đơn giản.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			
30	30	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài tập	- Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức để chuẩn bị cho kiểm tra học kì.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			
31	31	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài tập	- Học sinh hệ thống lại kiến thức để chuẩn bị cho kiểm tra học kì.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			
32	32,33	Kiểm tra Thực hành	- Kiểm tra một số kỹ năng cơ bản đã nắm được của HS: cách truy cập 1 trang web; Tìm kiếm thông tin; Gửi nhận thư điện tử, Khởi động phần mềm PP và thao tác nhập liệu...	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			
33	34	Ôn tập	- Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Phần mềm PPT			
34	35	Kiểm tra học kì 1	- Kiểm tra quá trình học tập, tiếp thu kiến của học sinh ; quá trình giảng dạy của giáo viên trong học kì I. - Phát triển kỹ năng làm bài tập trắc nghiệm khách quan cho học sinh. - Học sinh làm bài có đầu tư suy nghĩ, biết vận dụng các kiến thức đã học vào bài làm.	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Internet.			
35	36	Trả bài Kiểm tra học kì 1	- Chữa bài kiểm tra cho HS	Ứng dụng CNTT; Phòng Máy tính; Internet.			Kết thúc HK1
36	37	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 9: Định dạng trang chiếu	- Hiểu được vai trò của màu nền trang chiếu và cách tạo màu nền cho các trang chiếu. - Cách định dạng nội dung văn bản trên trang chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phần mềm PPT			Học kì II

37	38	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 9: Định dạng trang chiếu	- Cách định dạng nội dung văn bản trên trang chiếu. - Định dạng được trang trình chiếu theo mẫu có sẵn	Ứng dụng CNTT; Phần mềm PPT			
38	39	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 6: Thêm màu sắc và định dạng trang chiếu	- Tác dụng của mẫu bài trình chiếu và cách áp dụng bài trình chiếu có sẵn. - Các bước cơ bản để tạo nội dung cho bài trình chiếu - Tạo được màu nền (hoặc ảnh nền) cho các trang chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
39	40	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 6: Thêm màu sắc và định dạng trang chiếu	- Tác dụng của mẫu bài trình chiếu và cách áp dụng bài trình chiếu có sẵn. - Các bước cơ bản để tạo nội dung cho bài trình chiếu - Tạo được màu nền (hoặc ảnh nền) cho các trang chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
40	41	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 10: Thêm hình ảnh vào trang chiếu	- HS biết vai trò của hình ảnh và các đối tượng khác trên trang chiếu và cách chèn các đối tượng đó vào trang chiếu. - Biết được một số thao tác cơ bản để xử lý các đối tượng được chèn vào trang chiếu như thay đổi vị trí và kích thước của hình ảnh.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
41	42	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 10: Thêm hình ảnh vào trang chiếu	- Biết được một số thao tác cơ bản để xử lý các đối tượng được chèn vào trang chiếu như thay đổi vị trí và kích thước của hình ảnh. - Biết cách sao chép và di chuyển trang chiếu	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
42	43	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh	- Chèn được hình ảnh vào các trang chiếu và thực hiện được một số thao tác xử lý hình ảnh.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			

43	44	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh	- Chèn được hình ảnh vào các trang chiếu và thực hiện được một số thao tác xử lý hình ảnh.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
44	45	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 11: Tạo hiệu ứng động	- Biết tác dụng của các hiệu ứng động khi trình chiếu và phân biệt được hai dạng hiệu ứng động - Biết tạo các hiệu ứng động có sẵn cho bài trình chiếu và sử dụng khi trình chiếu	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
45	46	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài 11: Tạo hiệu ứng động	- Cách sử dụng các hiệu ứng động - Biết được một số lưu ý khi thực hiện bài trình chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
46	47	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 8: Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động	- Tạo được các hiệu ứng động cho các trang chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
47	48	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 8: Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động	- Tạo được các hiệu ứng động cho các trang chiếu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
48	49	Ôn tập	- củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức. - Hoàn thiện kỹ năng thực hành trên máy tính	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
49	50	Kiểm tra 1 tiết	- Củng cố các kiến thức đã học về phần mềm trình chiếu PP - Nắm vững các kỹ năng, thao tác với bài trình chiếu: khởi động, tạo Slide, trình chiếu, nhập văn bản, hình ảnh... Tạo theo mẫu.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Internet			

50	51	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 9: Thực hành tổng hợp	- Tạo được một bài trình chiếu hoàn chỉnh dựa trên nội dung có sẵn	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
51	52	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 9: Thực hành tổng hợp	- Tạo được một bài trình chiếu hoàn chỉnh dựa trên nội dung có sẵn	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
52	53	Chương III. Phần mềm trình chiếu. Bài thực hành 9: Thực hành tổng hợp	- Tạo được một bài trình chiếu hoàn chỉnh dựa trên nội dung có sẵn	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm PPT			
53	54	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 12: Thông tin đa phương tiện	- Biết khái niệm đa phương tiện và ưu điểm của đa phương tiện. - Biết một số ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống.	Ứng dụng CNTT			
54	55	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 12: Thông tin đa phương tiện	- Biết khái niệm đa phương tiện và ưu điểm của đa phương tiện. - Biết một số ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống.	Ứng dụng CNTT			
55	56	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 13: Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity	- Biết được phần mềm xử lý âm thanh Audacity và các thành phần trên PM.	Ứng dụng CNTT			
56	57	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 13: Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity	- Biết được phần mềm xử lý âm thanh Audacity và các thành phần trên PM.	Ứng dụng CNTT			
57	58	Chương IV. Đa phương tiện. Bài thực hành 10: Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	Tạo được sản phẩm âm thanh bằng phần mềm Audacity	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Audacity			

58	59	Chương IV. Đa phương tiện. Bài thực hành 10: Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	Tạo được sản phẩm âm thanh bằng phần mềm Audacity	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Audacity.			
59	60	Chương IV. Đa phương tiện. Bài thực hành 10: Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	Tạo được sản phẩm âm thanh bằng phần mềm Audacity	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Audacity			
60	61	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 14: Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker	- Biết được cấu trúc tệp dự án phim trong phần mềm Movie Maker - Nhận biết giao diện của phần mềm - Biết các thực hiện các thao tác làm việc với hình ảnh: thêm ảnh, thêm clip, các thao tác cơ bản và nâng cao, lệnh với clip tĩnh, động...	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker			
61	62	Chương IV. Đa phương tiện. Bài 14: Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker	- Biết các thực hiện các thao tác làm việc với hình ảnh: thêm ảnh, thêm clip, các thao tác cơ bản và nâng cao, lệnh với clip tĩnh, động... - Biết thực hiện thêm âm thanh, nhạc nền, lời thoại...	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker			
62	63	Bài thực hành 11: Tạo Video ngắn bằng Movie Maker	- Rèn kỹ năng, thao tác tạo phim trên phần mềm Movie Maker	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker			
63	64	Bài thực hành 11: Tạo Video ngắn bằng Movie Maker	- Rèn kỹ năng, thao tác tạo phim trên phần mềm Movie Maker	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker			
64	65	Bài thực hành 11: Tạo Video ngắn bằng Movie Maker	- Rèn kỹ năng, thao tác tạo phim trên phần mềm Movie Maker				

65	66	Ôn tập	- Hệ thống kiến thức với các phần mềm được học: PPT, Audacity, Movie Maker. - củng cố kiến thức đã học	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker; Audacity; PowerPoint.			
66	67,68	Kiểm tra Thực hành	- Kiểm tra một số kỹ năng cơ bản đã nắm được của HS: Các thao tác với phần mềm PP, tạo một bài PP theo yêu cầu; Tạo đoạn nhạc với Audacity; Tạo đoạn phim ngắn với Movie Maker	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker; Audacity; PowerPoint.			
67	69	Ôn tập	- Hệ thống kiến thức với các phần mềm được học: PPT, Audacity, Movie Maker. - củng cố kiến thức đã học	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Phần mềm Movie Maker; Audacity; PowerPoint.			
68	70	Kiểm tra học kì 2	- Kiểm tra quá trình học tập, tiếp thu kiến thức của học sinh ; - Phát triển kỹ năng làm bài tập trắc nghiệm khách quan cho học sinh.	Ứng dụng CNTT; Phòng máy tính, Internet.			