

I. KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN
MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: TIN HỌC, LỚP 11

(Năm học 2023- 2024)

1. Đặc điểm tình hình

1.1. Số lớp: 04 ; Số học sinh: 122 ;

1.2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 02; Trình độ đào tạo: Đại học: 02; Trên đại học: 0

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên ¹: Tốt: 02; Khá: 0; Đạt: 0; Chưa đạt: 0

1.3. Thiết bị dạy học: (Trình bày cụ thể các thiết bị dạy học có thể sử dụng trong các tiết dạy; yêu cầu nhà trường/bộ phận thiết bị chủ động cho tổ chuyên môn; đặc biệt các đồ dùng dạy học dùng cho việc đổi mới phương pháp dạy học)

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Máy chiếu, ti vi	01	Bài 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10	

1.4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập (Trình bày cụ thể các phòng thí nghiệm/phòng bộ môn/phòng đa năng/sân chơi/bãi tập có thể sử dụng để tổ chức dạy học môn học/hoạt động giáo dục)

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Thực hành tin học	02	Toàn trường, dạy học và thực hành	
2				

2. Kế hoạch dạy học²

2.1. Phân phối chương trình

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.

² Đối với tổ ghép môn học: khung phân phối chương trình cho các môn

Cả năm	35 tuần x 2 tiết/tuần = 70 tiết
Học kỳ 1	18 tuần x 2 tiết/tuần = 36 tiết
Học kỳ 2	17 tuần x 2 tiết/tuần = 34 tiết

Tuần	Tiết		Tên bài học/Chủ đề	Yêu cầu cần đạt
		9 tiết (8LT+1TH)	Chủ đề 1. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC	
1	1, 2	2LT	Bài 1. Hệ điều hành	- Nắm được lịch sử phát triển của HĐH thông dụng PC, một số HĐH thương mại và một HĐH nguồn mở. - Hiểu được đặc điểm của HĐH cho thiết bị di động. - Hiểu được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, HĐH và phần mềm ứng dụng cũng như vai trò của mỗi thành phần trong hoạt động chung của hệ thống.
2	3	1TH	Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành	- Biết sử dụng một số chức năng cơ bản của hệ điều hành trên PC và cải thiện hiệu suất làm việc của máy máy tính. - Biết sử dụng một số tiện ích của HĐH trên di động.
2,3	4, 5	2LT	Bài 3: Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet	- Nắm được sự khác biệt giữa phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại. - Hiểu được vai trò của phần mềm thương mại và phần mềm nguồn mở đối với sự phát triển của công nghệ thông tin. - Biết được phần mềm chạy trên internet và ích lợi của chúng. - Khi giải quyết công việc bằng máy tính biết lựa chọn phần mềm phù hợp.
3,4	6, 7	2LT	Bài 4: Bên trong máy tính	- Nhận biết được một số thiết bị trong máy tính, nắm được chức năng và thông số đo hiệu năng của chúng.

				- Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT và giải thích vai trò của các mạch logic đó trong thực hiện các tính toán nhị phân. - Đánh giá được chất lượng máy tính thông qua các thông số hiệu năng của thiết bị.
4,5	8, 9		Bài 5: Kết nối máy tính với các thiết bị số	- Biết được một số thiết bị vào ra thông dụng và các thông số. - Biết cách kết nối máy tính cũng như tùy chỉnh được một vài chức năng cơ bản để nâng cao hiệu quả và đáp ứng nhu cầu sử dụng. - Đọc hiểu và giải thích được một số thông số cơ bản của thiết bị số thông dụng trong các tài liệu để kết nối chúng với máy tính.
		5 tiết (1LT+4TH)	Chủ đề 2. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
5	10	1LT	Bài 6: Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên internet	- Nắm được kiến thức chung về công việc lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet. - Sử dụng được một số công cụ như Google Driver hay Dropbox, ... để lưu trữ và chia sẻ tệp tin.
6	11, 12	2TH	Bài 7: Thực hành tìm kiếm thông tin trên internet	- Nắm được kiến thức chung về tìm kiếm thông tin trên internet. - Sử dụng được công cụ tìm kiếm thông tin trên máy tính và thiết bị số thông dụng. - Xác lập được lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm để nâng cao tìm kiếm hiệu quả thông tin.
7	13, 14	2TH	Bài 8: Thực hành nâng cao sử dụng thư điện tử và mạng xã hội	- Biết đánh dấu và phân loại thư điện tử. - Khai thác được một số chức năng nâng cao của mạng xã hội.
		2 tiết (2LT)	Chủ đề 3.	



			ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
8	15, 16	(2LT)	Bài 9: Giao tiếp an toàn trên Internet	- Nắm được một số dạng lừa đảo phổ biến trên không gian số và những biện pháp phòng tránh. - Biết giao tiếp một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hóa ứng xử trong môi trường số.
		14 tiết (12LT+2TH)	Chủ đề 4. GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ	
9	17, 18		ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 1	
10	19, 20	2LT	Bài 10: Lưu trữ dữ liệu và khai thác thông tin phục vụ quản lí	- Nhận thức và trình bày được việc lưu trữ và khai thác thông tin từ dữ liệu lưu trữ là một công việc thiết yếu, được thực hiện một cách thường xuyên trong công tác quản lí. - Hiểu, phân biệt và trình bày được các khái niệm cập nhật, truy vấn dữ liệu và khai thác thông tin.
11 12	21, 22, 23	3LT	Bài 11: Cơ sở dữ liệu	- Hiểu được khái niệm CSDL và các thuộc tính cơ bản của CSDL.
12 13	24, 25, 26	3LT	Bài 12. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu và hệ cơ sở dữ liệu	- Hiểu được khái niệm hệ quản trị CSDL và vai trò của hệ QTCSDL trong việc lưu trữ, cập nhật và truy xuất dữ liệu. - Hiểu được khái niệm hệ CSDL. - Phân biệt được CSDL tập trung và CSDL phân tán.
14	27,28	2LT	Bài 13. Cơ sở dữ liệu quan hệ	- Hiểu được mô hình CSDL quan hệ. - Hiểu được các thuật ngữ và khái niệm liên quan.
15	29, 30	2TH	Bài 14: SQL – Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc	- Hiểu được ở mức nguyên lí: có thể dùng SQL định nghĩa, cập nhật và truy vấn dữ liệu như thế nào qua các cấu trúc cơ bản của các câu truy vấn SQL.

16	31, 32	2LT	Bài 15: Bảo mật và an toàn hệ cơ sở dữ liệu	- Hiểu được ở mức khái quát các vấn đề bảo mật và an toàn CSDL.
		2 tiết (2LT)	Chủ đề 5. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC	
17	33, 34	2LT	Bài 16: Nghề quản trị cơ sở dữ liệu	- Hiểu được vai trò, trách nhiệm của người làm nghề QTCSDL. - Hiểu được các tổ chất cần để có để làm việc QTCSDL.
18	35		ÔN TẬP	
18	36		KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ 1	
		14 tiết (2LT+12TH)	Chủ đề 6. THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU	
19	37, 38	2LT	Bài 17: Quản trị CSDL trên máy tính	- Hiểu được những thuận lợi to lớn khi quản lí dữ liệu với CSDL trên máy tính. - Cài được hệ QTCSDL MySQL và phần mềm hỗ trợ truy cập CSDL HeidiSQL.
20	39, 40	2TH	Bài 18: Thực hành xác định cấu trúc bảng và các trường khóa	- Hiểu được những bước chuẩn bị trước khi tiến hành tạo lập CSDL.
21	41,42	2TH	Bài 19: Thực hành tạo lập cơ sở dữ liệu và các bảng	- Biết cách tạo lập CSDL và các bảng. - Nâng cao kỹ năng sử dụng máy tính, phần mềm.
22	43, 44	2TH	Bài 20: Thực hành tạo lập bảng có khóa ngoài	- Biết được cách tạo lập bảng có khóa ngoài. - Nâng cao kỹ năng sử dụng máy tính, phần mềm
23	45	1TH	Bài 21: Thực hành cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng	- Biết được cách cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng đơn giản không có khóa ngoài.

23, 24	46, 47	2TH	Bài 22: Thực hành cập nhật dữ liệu có tham chiếu	- Biết cách cập nhật dữ liệu các bảng có tham chiếu.
24, 25	48, 49	2TH	Bài 23: Thực hành truy xuất dữ liệu qua liên kết các bảng	- Biết cách truy xuất dữ liệu qua liên kết các bảng.
25	50	1TH	Bài 24: Thực hành sao lưu dữ liệu	- Biết được cách sao lưu và phục hồi dữ liệu.
26	51		ÔN TẬP	
26	52		KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 2	
		16 tiết (5LT+11TH)	Chủ đề 7. PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO	
27	53, 54	1LT + 1TH	Bài 25: Phần mềm chỉnh sửa ảnh	- Nhận biết ảnh bitmap. - Nhận biết giao diện phần mềm chỉnh sửa ảnh. - Phân biệt được các vùng làm việc, hộp công cụ chỉnh. - Thực hành được một số thao tác đơn giản với ảnh: phóng to, thu nhỏ,....
28	55, 56	1LT + 1TH	Bài 26: Công cụ tinh chỉnh màu sắc và công cụ chọn	- Biết được thành phần màu trong hệ màu RGB và ý nghĩa cũng như cách thay đổi để chỉnh sửa màu theo mong muốn. - Biết được cách tạo vùng chọn đơn giản để chỉnh sửa từng phần trên ảnh. - Thực hiện tạo vùng chọn. - Thực hiện một số lệnh căn chỉnh màu đơn giản.
29	57, 58	1LT + 1TH	Bài 27: Công cụ vẽ và một số ứng dụng	- Nắm được khái niệm lớp ảnh. - Biết được một số công cụ vẽ đơn giản. - Thực hiện được một số ứng dụng để tẩy, làm sạch và xóa các vết xước trên ảnh. - Vẽ thêm các chi tiết đơn giản.

30	59, 60	2TH	Bài 28: Tạo ảnh động	- Hiểu về mô hình ảnh động. - Nắm được các thành phần cần điều chỉnh khi tạo ảnh động.
31	61, 62	1LT + 1TH	Bài 29: Khám phá phần mềm làm phim	- Tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí.
32, 33	63, 64 65	1LT + 2TH	Bài 30: Biên tập phim	- Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian
33, 34	66, 67, 68	3TH	Bài 31: Thực hành tạo phim hoạt hình	- Tạo được đoạn phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.
35	69		ÔN TẬP	
35	70		KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ 2	

II. KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Năm học 2023 - 2024)

STT	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	Vui để học	- Kiến thức: Biết được các kiến thức KHTN, KHXH; kiến thức thực tiễn trong đời sống. - Kỹ năng: Tổ chức hoạt động nhóm; khả năng ... - Phẩm chất: Yêu nước; nhân ái; chăm chỉ; trung thực; trách nhiệm. - Năng lực: +) Năng lực chung: Tự chủ và tự học; Kỹ năng giao tiếp và hợp tác nhóm với các thành	2	Tháng 11, 3	Sân trường	Tổ chuyên môn	Đoàn trường	Khi học sinh không học chính khóa



		viên khác; Giải quyết vấn đề theo nhiều cách khác nhau một cách sáng tạo và triệt để. +) Năng lực chuyên môn: Ngôn ngữ; Tính toán; Tin học; Thê chất; Thẩm mỹ; Công nghệ; Tìm hiểu tự nhiên và xã hội						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

TỔ TRƯỞNG

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Hữu Nhân

Đông Giang, ngày 05 tháng 9 năm 2023

HIỆU TRƯỞNG

(Ký và ghi rõ họ tên)



Trần Văn Nghĩa