

(Mẫu này dành cho tổ chuyên môn)

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

SỞ GDĐT QUẢNG NAM/PHÒNG GDĐT NÚI THÀNH TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT TỔ: TOÁN TIN	KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN HỌC - NĂM HỌC 2023-2024 MÔN: TIN HỌC Khối : 8
---	--

I. Thông tin:**Tổ trưởng: NGÔ CÔNG TÊ****II. Kế hoạch bài dạy:****1. Học kì 1: (18 tuần x 1 tiết/tuần = 18 tiết)**

Tuần	Tiết	Tên bài	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng			
1	1	Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính. - Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.
Chủ đề 2. Tổ chức, lưu trữ và tìm kiếm và trao đổi thông tin			
2	2	Bài 2. Thông tin trong môi trường số	<ul style="list-style-type: none"> –Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lý hiệu quả. Trình bày được tầm quan trọng của việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được ví dụ minh họa.
3	3	Bài 2. Thông tin trong môi trường số (tt)	
4	4	Bài 3. Thực hành khai thác thông tin số	
			–Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa.

5	5	Bài 3. Thực hành khai thác thông tin số (tt)	<p>– Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ (thông qua bài tập cụ thể).</p> <p>– Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh họa.</p>
Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số hoá			
6	6	Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kỹ thuật số	<p>- Thực hiện được giao tiếp qua mạng theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hóa.</p> <p>- Nêu được ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin; biết cách ứng xử hợp lý khi gặp những thông tin trên mạng có nội dung xấu, không phù hợp lứa tuổi.</p> <p>- Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.</p> <p>- Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết trong quá trình ứng xử trên mạng.</p>
Chủ đề 4. Ứng dụng Tin học. Xử lý và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử			
7	7	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế	<p>– Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.</p> <p>– Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.</p>
8	8	Ôn tập GHK1	- GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.
9	9	Kiểm tra giữa kì 1	<p>- Kiểm tra lại kiến thức đã học đến thời điểm hiện tại.</p> <p>- Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống.</p>

			- Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.
Chủ đề 4. Ứng dụng Tin học. Xử lí và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử (tt)			
10	10	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế (tt)	<ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. – Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.
11	11	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	– Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.
12	12	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu (tt)	<ul style="list-style-type: none"> –Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng lọc và sắp xếp dữ liệu. –Thực hiện được các thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu. –Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó của phần mềm bảng tính.
13	13	Bài 7. Trực quan hoá dữ liệu	–Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng tạo biểu đồ.
14	14	Bài 7. Trực quan hoá dữ liệu(tt)	–Thực hiện được thao tác tạo biểu đồ của bảng tính.
Chủ đề 4a) Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao			
15	15	Bài 8a. Danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản	– Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê.
16	16	Ôn tập cuối học kỳ 1	– GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.

17	17	Kiểm tra cuối học kỳ I	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kỳ 1. - Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống. - Học sinh biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.
18	18	Bài 8a. Danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản (tt)	– Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê.

2. Học kỳ 2: (17 tuần x 1 tiết/tuần = 17 tiết)

Tuần	Tiết	Tên bài	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề 4a) Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao (tt)			
19	19	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	–Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang cho văn bản.
20	20	Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu	–Chọn / đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. –Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
21	21	Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu (tt)	
22	22	Bài 11a. Sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu	–Sử dụng được các bản mẫu (template) tạo bài trình chiếu. –Nhúng được vào trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.
23	23	Bài 11a. Sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu (tt)	–Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.
Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính			
24	24	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình	–Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.

25	25	Ôn tập giữa HKII	– Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt kê.
26	26	Kiểm tra giữa học kỳ 2	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra lại kiến thức đã học ở đầu học kỳ 2 đến thời điểm hiện tại. - Góp phần rèn luyện sự chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong quá trình học.
Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (tt)			
27	27	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình (tt)	- Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
28	28	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	–Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.
29	29	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu (tt)	
30	30	Bài 14. Cấu trúc điều khiển	Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.
31	31	Bài 14. Cấu trúc điều khiển (tt)	
32	32	Ôn tập cuối học kỳ 2	- GV hệ thống tất cả kiến thức đã học: bằng câu hỏi trắc nghiệm hoặc những câu hỏi tự luận liên quan đến nội dung đã học.
33	33	Kiểm tra cuối học kỳ 2	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra lại kiến thức của các em đã học ở học kỳ 2. - Hình thành và phát triển tư duy thuật toán, bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống. - Hs biết cách vận dụng kiến thức đã học vào để làm bài kiểm tra.
34	34	Bài 15. Gỡ lỗi	Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.
Chủ đề 6. Hướng nghiệp với Tin học			

35	35	Bài 16. Tin học với nghề nghiệp	<p>–Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.</p> <p>–Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.</p> <p>– Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.</p>
----	----	---------------------------------	---

III. Nhiệm vụ khác

Duyệt BGH
Phó Hiệu trưởng

Tam Xuân I, ngày 5 tháng 9 năm 2023
TỔ TRƯỞNG CHUYÊN MÔN

Nguyễn Thế Hoàng

Ngô Công Tê