|  |  |
| --- | --- |
| **ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 8**TRUNG TÂM GDNN- GDTX | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM****Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** *Quận 8, ngày 14 tháng 07 năm 2023* |

#### KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

**MÔN TIN HỌC NĂM HỌC 2022 – 2023**

**(Dành cho đối tượng học viên chuyển đổi/ bổ sung môn học)**

| **STT** | **Chủ đề/ Nội dung chính** | **Yêu cầu cần đạt** | **Nội dung dạy học cụ thể** | **Ghi chú** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| **I** | **Chủ đề A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC** |  |
| **1** | Tin học và xử lí thông tin | - Phân biệt được thông tin và dữ liệu thông qua ví dụ minh hoạ.- Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,...- Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. | Bài 1. Thông tin và xử lý thông tin**Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | **Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn** |
| **2** | - Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ.- Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh.- Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop.- Giới thiệu được một số thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học | Bài 2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội**Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | **Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn** |
| **3** | - Khởi động được một số thiết bị số thông dụng, sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó. | Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng | **GV hướng dẫn thực hành trực tiếp** |
| **II** | **Chủ đề B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET** |  |
| **1** | Internet hôm nay và ngày mai | - Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội khi mạng máy tính được sử dụng phổ biến.- So sánh được mạng LAN và Internet.- Nêu được một số dịch vụ cụ thể cho người dùng của Điện toán đám mây.- Nêu được khái niệm Internet vạn vật (loT).- Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà loT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT | Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại**Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | **Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn** |
| **2** | - Sử dụng được một số chức năng xử lí thông tin trên máy PC và thiết bị số, ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói.- Sử dụng được một số nguồn học liệu mở trên Internet.- Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó.- Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng.- Biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.- Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại. Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại | Bài 9. An toàn trên không gian mạngBài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet | **Giáo viên hướng dẫn thực hành trực tiếp** |
| **III** | **Chủ đề D. ĐẠO ĐỨC PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** |  |
|  | Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | - Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.- Nêu được ví dụ minh hoạ sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số, qua ví dụ đó giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.- Trình bày được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng. Nêu được ví dụ minh hoạ.- Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin.- Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.- Nêu được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số | Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền **Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | **Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn**  |
| **VI** | **Chủ đề E. ỨNG DỤNG TIN HỌC** |  |
|  | **ICT**Phần mềm thiết kế đồ hoạ | - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ hoạ.- Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, băng-rôn (banner), quảng cáo, , áp phích (poster) và thiệp chúc mừng,... | Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họaBài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họaBài 14. Làm việc với đối tượng đồ họa và văn bảnBài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa**Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | 2 tiết**Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn**  |
| **V** | **Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**  |  |
|  | Lập trình cơ bản | - Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn, và mảng và các câu lệnh vào-ra. Qua đó phát triển được năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học. | Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và PythonBài 17. Biến và lệnh gánBài 18. Các lệnh vào ra đơn giản | **Giáo viên hướng dẫn thực hành trực tiếp** |
|  | - Viết được chương trình có sử dụng chương trình con trong thư viện chuẩn.- Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản và viết được chương trình có sử dụng chương trình con này. | Bài 19. Câu lệnh rẻ nhánh IfBài 20. Câu lệnh lặp ForBài 21. Câu lệnh lặp WhileBài 22. Kiểu dữ liệu danh sáchBài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sáchBài 24. Xâu kí tựBài 25. Một số lệnh làm việc với xâu ký tự | **Giáo viên hướng dẫn thực hành trực tiếp** |
|  | - Đọc hiểu được chương trình đơn giản.- Phát hiện và có thể sửa được lỗi của chương trình.- Viết và thực hiện được theo hướng dẫn hoặc theo mẫu chương trình giải quyết bài toán đơn giản | Bài 26. Hàm trong PythonBài 27. Tham số của hàmBài 28. Phạm vi của biếnBài 29. Nhận biết lỗi chương trìnhBài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trìnhBài 31. Thực hành viết chương trình đơn giảnBài 32. Ôn tập lập trình Python | **Giáo viên hướng dẫn thực hành trực tiếp** |
| **IV** | **Chủ đề G . HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC**  |  |
|  | Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình | - Trình bày được thông tin hướng nghiệp về nhóm nghề Thiết kế và Lập trình thông qua phân tích nghiệp vụ của một số nghề điển hình (Ví dụ: Thiết kế đồ hoạ, Thiết kế trò chơi máy tính, Lập trình viên, ...):+ Những nét sơ lược về công việc chính mà người làm nghề phải thực hiện.+ Yêu cầu thiết yếu về kiến thức và kĩ năng cần có để làm nghề.+ Ngành học có liên quan ở các bậc học tiếp theo.+ Nhu cầu nhân lực hiện tại và tương lai của nhóm nghề đó.- Tự tìm kiếm và hiểu được thông tin hướng nghiệp (qua các chương trình đào tạo, thông báo tuyển dụng nhân lực,...) về một vài ngành nghề khác trong lĩnh vực tin học.- Giao lưu được với bạn bè qua các kênh truyền thông tin số để tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin trên | Bài 33. Nghề thiết kế đồ họa vi tínhBài 34. Nghề phát triển phần mềm**Sách Tin học-Tin học ứng dụng(Kết nối tri thức với cuộc sống)** | **Học viên tự ôn tập theo hướng dẫn** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Duyệt của Tổ Trưởng GDTX****Tần Siêu Cường** | **Người lập kế hoạch** **Nguyễn Hoàng Việt** | **Duyệt của Tổ Trưởng GDTX****Tần Siêu Cường** | **Người lập kế hoạch****Nguyễn Hoàng Việt** |
| **Duyệt của Phó Giám đốc****Trần Thị Phú Hà** |  | **Duyệt của Phó Giám đốc****Trần Thị Phú Hà** |