

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÒA BÌNH
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO LẠC THỦY

PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH
MÔN TIN HỌC

(Thực hiện từ năm học 2018-2019)

(Lưu hành nội bộ)

A. NHỮNG VẤN ĐỀ CỤ THỂ CỦA MÔN HỌC

LỚP 6

1. Tổ chức dạy học

- Thời lượng dạy học của môn tin học lớp 6 là 70 tiết, được dạy trong 37 tuần của năm học.

- Dạy đủ số tiết dành cho *Bài thực hành* của từng chương và của cả năm học. Nếu thấy cần thiết và điều kiện cho phép, có thể bổ sung thời lượng cho *Bài thực hành, bài tập, ôn tập*.

- Các tiết *Bài tập, Ôn tập* chưa quy định nội dung cụ thể, cần căn cứ tình hình giảng dạy, kết quả tiếp thu của học sinh và điều kiện thực tế của nhà trường, để định ra nội dung cho tiết *Bài tập, Ôn tập* nhằm củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng theo yêu cầu, hình thức có thể là học trên lớp học hay thực hành trên phòng máy. Cần ưu tiên sử dụng các tiết này để giải đáp câu hỏi, chữa bài tập (nếu còn) trong SGK.

- Đối với học sinh đã học Tin học ở cấp học dưới, biết sử dụng máy vi tính, có thể chọn các bài đọc thêm trong SGK, xây dựng thêm Bài tập và Bài thực hành, để củng cố, hệ thống, chuẩn xác hoá kiến thức, kỹ năng theo yêu cầu. Khi thực hành nên phân loại, chia nhóm, bố trí chỗ ngồi để học sinh có thể giúp đỡ nhau nâng cao hiệu quả tiết học.

- Khi thực hành trên máy, nếu nội dung không được xây dựng để thực hành theo nhóm thì bố trí tối đa là 2 học sinh/1 máy tính.

- Trong thời lượng phân phối cho các Bài cần dành thời gian để hướng dẫn HS trả lời câu hỏi và làm bài tập trong SGK.

- Các bài của chương II là các bài lí thuyết kết hợp với thực hành (lí thuyết chiếm khoảng 50% thời gian của mỗi bài). Mặc dù không có tên là bài thực hành nhưng các bài của chương II được dạy học ở phòng máy, học sinh phải thực hành trên máy vi tính. Các bài của chương II có thể được tải về từ website <http://www.vnschool.net> hoặc <http://tinhocphothong.nxbgd.com.vn>.

- Ở một số nội dung, để học lí thuyết hiệu quả hơn cần sử dụng máy tính, phần mềm, tranh, ảnh, sơ đồ trực quan. Đặc biệt, phần lớn các nội dung lí thuyết của chương 2, chương 3 và chương 4 dạy trên máy sẽ hiệu quả hơn.

2. Kiểm tra, đánh giá

- Phải thực hiện đổi mới kiểm tra, đánh giá theo hướng dẫn của Bộ GDĐT. Việc kiểm tra, đánh giá phải bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của Chương trình môn học.

- Phải đảm bảo thực hiện đúng, đủ các tiết kiểm tra, kiểm tra thực hành, kiểm tra học kì.

- Phải đánh giá được cả kiến thức, kỹ năng, cả lí thuyết, thực hành và phải theo nội dung, mức độ yêu cầu được quy định trong chương trình môn học.

- Việc kiểm tra học kì phải được thực hiện ở cả hai nội dung lí thuyết và thực hành trên máy.

LỚP 7

1. Tổ chức dạy học

- Thời lượng dạy học của môn tin học lớp 7 là 70 tiết, được dạy trong 37 tuần của năm học.

- Phải đảm bảo dạy đủ số tiết dành cho *Bài thực hành* của từng phần và của cả năm học. Nếu cần và khi điều kiện cho phép, có thể bổ sung thời lượng cho *Bài thực hành, bài tập, ôn tập*.

- Các bài của Phần 2 - Phần mềm học tập không nhất thiết phải dạy liền nhau, nên dạy xen các bài này vào nội dung của Phần 1. Khi làm PPCT chi tiết cần lưu ý đảm bảo sự phù hợp về mạch phát triển kiến thức, kỹ năng và sự hỗ trợ qua lại giữa các nội dung học tập.

- Các tiết *Bài tập, Ôn tập* chưa quy định nội dung cụ thể, cần căn cứ tình hình giảng dạy, kết quả tiếp thu của học sinh và điều kiện thực tế của nhà trường, để định ra nội dung cho tiết *Bài tập, Ôn tập* nhằm củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng theo yêu cầu, hình thức có thể là học trên lớp học hay thực hành trên phòng máy. Cần ưu tiên sử dụng các tiết này để giải đáp câu hỏi, chữa bài tập (nếu còn) trong SGK.

- Đối với học sinh đã biết về phần mềm bảng tính, có thể chọn các bài đọc thêm trong SGK, xây dựng thêm Bài tập và Bài thực hành, để củng cố, hệ thống, chuẩn xác hoá kiến thức, kỹ năng theo yêu cầu. Khi thực hành nên phân loại, chia nhóm, bố trí chỗ ngồi để học sinh có thể giúp đỡ nhau nâng cao hiệu quả tiết học.

- Khi thực hành trên máy, nếu nội dung không được xây dựng để thực hành theo nhóm thì bố trí tối đa là 2 học sinh/1 máy tính.

- Trong thời lượng phân phối cho từng bài cần dành thời gian để hướng dẫn HS trả lời các câu hỏi và làm bài tập trong SGK.

- Các bài của Phần 2 là các bài *lí thuyết kết hợp với thực hành* (nội dung lí thuyết chiếm khoảng 50% thời gian của mỗi bài). Mặc dù không có tên là bài thực hành nhưng các bài của Phần 2 được dạy học ở phòng máy, học sinh phải thực hành trên máy vi tính. Phần mềm dạy học của Phần 2 có thể được tải về từ địa chỉ website <http://www.vnschool.net> hoặc <http://tinhocphothong.nxbgd.com.vn>.

- Để học lí thuyết hiệu quả hơn cần sử dụng máy tính, phần mềm, tranh, ảnh, sơ đồ trực quan.

2. Kiểm tra, đánh giá

- Phải thực hiện đổi mới kiểm tra, đánh giá theo hướng dẫn của Bộ GDĐT. Việc kiểm tra, đánh giá phải bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của Chương trình môn học.

- Phải đảm bảo thực hiện đúng, đủ các tiết kiểm tra, kiểm tra thực hành, kiểm tra học kì.

- Phải đánh giá được cả kiến thức, kỹ năng, cả lí thuyết, thực hành và phải theo nội dung, mức độ yêu cầu được quy định trong chương trình môn học.

- Việc kiểm tra học kì phải được thực hiện ở cả hai nội dung lí thuyết và thực hành.

LỚP 8

1. Tổ chức dạy học

- Thời lượng dạy học của môn tin học lớp 8 là 70 tiết, được dạy trong 37 tuần của năm học.

- Dạy đủ số tiết dành cho *Bài thực hành* của từng phần và của cả năm học. Nếu thấy cần thiết và điều kiện cho phép, có thể bổ sung thời lượng cho *Bài thực hành, bài tập, ôn tập*.

- Các tiết *Bài tập, Ôn tập* chưa quy định nội dung cụ thể, cần căn cứ tình hình cụ thể, điều kiện thực tế của nhà trường để định ra nội dung cho tiết *Bài tập, Ôn tập* nhằm củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng theo yêu cầu, hình thức có thể là học trên lớp học hay thực hành trên phòng máy. Cần sử dụng các tiết này để giải đáp câu hỏi, chữa bài tập (nếu còn) trong SGK.

- Đối với học sinh đã biết lập trình, có thể chọn các bài đọc thêm trong SGK, xây dựng thêm Bài tập và Bài thực hành, để củng cố, hệ thống, chuẩn xác hoá kiến thức, kỹ năng theo yêu cầu. Khi thực hành nên phân loại, chia nhóm, bố trí chỗ ngồi để học sinh có thể giúp đỡ nhau trong học tập.

- Khi thực hành trên máy, nếu nội dung không được xây dựng để thực hành theo nhóm thì bố trí tối đa là 2 học sinh/1 máy tính.

- Trong thời lượng phân phối cho từng Bài cần dành thời gian để hướng dẫn HS trả lời các câu hỏi và làm bài tập trong SGK.

- Các bài của Phần 2 là các bài *lí thuyết kết hợp với thực hành* (nội dung lí thuyết chiếm khoảng 50% thời gian của mỗi bài). Mặc dù không có tên là bài thực hành nhưng các bài của Phần 2 được dạy học ở phòng máy. Để học các nội dung của Phần 2 học sinh phải thực hành trên máy vi tính.

- Các phần mềm phục vụ dạy học theo SGK có thể được tải về từ website <http://www.vnschool.net> hoặc <http://tinhocphothong.nxbgd.com.vn>.

- Để học lí thuyết hiệu quả hơn cần sử dụng máy tính, phần mềm, tranh, ảnh, sơ đồ trực quan.

2. Kiểm tra, đánh giá

- Phải thực hiện đổi mới kiểm tra, đánh giá theo hướng dẫn của Bộ GDĐT, khi ra đề kiểm tra phải bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của Chương trình.

- Phải đảm bảo thực hiện đúng, đủ các tiết kiểm tra, kiểm tra thực hành, kiểm tra học kì.

- Phải đánh giá được cả kiến thức, kỹ năng, cả lí thuyết, thực hành và phải theo nội dung, mức độ yêu cầu được quy định trong chương trình môn học.

- Giáo viên cần tiến hành đánh giá và cho điểm học sinh trong các tiết *Bài thực hành* để nâng cao hiệu quả tiết học. Điểm này là điểm kiểm tra thường xuyên (hệ số 1).

LỚP 9

1. Tổ chức dạy học

- Thời lượng dạy học của môn tin học lớp 9 là 70 tiết, được dạy trong 37 tuần của năm học.

- Dạy đủ số tiết dành cho *Bài thực hành* của từng phần và của cả năm học. Nếu thấy cần thiết và điều kiện cho phép, có thể bổ sung thời lượng cho *Bài thực hành, bài tập, ôn tập*.

- Khi thực hành trên máy, nếu nội dung không được xây dựng để thực hành theo nhóm thì bố trí tối đa là 2 học sinh/1 máy tính.

- Trong thời lượng phân phối cho từng Bài cần dành thời gian để hướng dẫn HS trả lời các câu hỏi và làm bài tập trong SGK.

2. Kiểm tra, đánh giá

- Phải thực hiện đổi mới kiểm tra, đánh giá theo hướng dẫn của Bộ GDĐT, khi ra đề kiểm tra phải bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của Chương trình.

- Thời lượng dành cho ôn tập là 03 tiết/học kì. Nội dung các tiết ôn tập do GV tự quyết định. Tuy nhiên các tiết ôn tập cần dành để ôn tập các nội dung chính, trọng tâm của chương trình: sử dụng Internet và xây dựng bài trình chiếu.

- Giáo viên nên tiến hành đánh giá và cho điểm học sinh trong các tiết *Bài thực hành* để nâng cao hiệu quả tiết học. Điểm này là điểm kiểm tra thường xuyên (hệ số 1).

B. PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH CHI TIẾT

LỚP 6

Cả năm: 37 tuần (70 tiết)

Học kỳ I: 19 tuần (36 tiết)	Học kỳ II: 18 tuần (34 tiết)
17 tuần đầu x 2 tiết = 34 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết	16 tuần đầu x 2 tiết = 32 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết

Tuần	Tiết	Tên bài
HỌC KỲ I		
1	1	Bài 1. Thông tin và tin học
	2	Bài 2. Thông tin và biểu diễn thông tin
2	3	Bài 2. Thông tin và biểu diễn thông tin (tiếp)
	4	Bài 3. Em có thể làm được những gì nhờ máy tính
3	5	Bài 3. Em có thể làm được những gì nhờ máy tính (tiếp)
	6	Bài 4. Máy tính và phần mềm máy tính
4	7	Bài 4. Máy tính và phần mềm máy tính (tiếp)
	8	Thực hành 1. Làm quen với máy tính
5	9	Bài 5. Luyện tập chuột
	10	Bài 5. Luyện tập chuột (tiếp)
6	11	Bài 6. Học gõ mười ngón
	12	Bài 6. Học gõ mười ngón (tiếp)
7	13	Bài 7. Quan sát Trái Đất và các vì sao trong Hệ Mặt Trời
	14	Bài 7. Quan sát Trái Đất và các vì sao trong Hệ Mặt Trời (tiếp)
8	15	Bài 8. Học toán với GeoGebra
	16	Bài 8. Học toán với GeoGebra (tiếp)
9	17	Bài tập
	18	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
10	19	Bài 9. Vì sao cần có hệ điều hành?
	20	Bài 10. Hệ điều hành làm những việc gì?
11	21	Bài 10. Hệ điều hành làm những việc gì? (tiếp)

Tuần	Tiết	Tên bài
	22	Bài 11. Tổ chức thông tin trong máy tính
12	23	Bài 11. Tổ chức thông tin trong máy tính (tiếp)
	24	Bài 12. Hệ điều hành Windows
13	25	Bài 12. Hệ điều hành Windows (tiếp)
	26	Thực hành 2. Làm quen với Windows
14	27	Thực hành 2. Làm quen với Windows (tiếp)
	28	Thực hành 3. Các thao tác với thư mục
15	29	Thực hành 3. Các thao tác với thư mục (tiếp)
	30	Thực hành 4. Các thao tác với tệp tin
16	31	Thực hành 4. Các thao tác với tệp tin (tiếp)
	32	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
17	33	Bài tập
	34	Ôn tập học kì I
18	35	Kiểm tra học kì I
19	36	Kiểm tra học kì I
HỌC KỲ II		
20	37	Bài 13. Làm quen với soạn thảo văn bản
	38	Bài 14. Soạn thảo văn bản đơn giản
21	39	Bài 14. Soạn thảo văn bản đơn giản (tiếp)
	40	Thực hành 5. Văn bản đầu tiên của em
22	41	Thực hành 5. Văn bản đầu tiên của em (tiếp)
	42	Bài 15. Chỉnh sửa văn bản
23	43	Bài 15. Chỉnh sửa văn bản (tiếp)
	44	Bài 15. Chỉnh sửa văn bản (tiếp)
24	45	Thực hành 6. Em tập chỉnh sửa văn bản
	46	Thực hành 6. Em tập chỉnh sửa văn bản (tiếp)
25	47	Bài 16. Định dạng văn bản
	48	Bài 17. Định dạng đoạn văn bản (tiếp)
26	49	Bài 17. Định dạng đoạn văn bản (tiếp)
	50	Thực hành 7. Em tập trình bày văn bản
27	51	Thực hành 7. Em tập trình bày văn bản (tiếp)
	52	Bài tập

Tuần	Tiết	Tên bài
28	53	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
	54	Bài 18. Trình bày trang văn bản và in
29	55	Bài 18: Trình bày trang văn bản và in (tiếp)
	56	Bài 19. Thêm hình ảnh để minh họa
30	57	Bài 19. Thêm hình ảnh để minh họa (tiếp)
	58	Thực hành 8: Em “viết” báo tường
31	59	Thực hành 8: Em “viết” báo tường (tiếp)
	60	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
32	61	Bài 20. Trình bày cô đọng bằng bảng
	62	Bài 20. Trình bày cô đọng bằng bảng (tiếp)
33	63	Thực hành 9: Danh bạ riêng của em
	64	Thực hành 9: Danh bạ riêng của em (tiếp)
34	65	Thực hành Tổng hợp: Du lịch ba miền
	66	Thực hành Tổng hợp: Du lịch ba miền (tiếp)
35	67	Bài tập
	68	Ôn tập học kì II
36	69	Kiểm tra học kỳ II
37	70	Kiểm tra học kỳ II

LỚP 7

Học kỳ I: 19 tuần (36 tiết)	Học kỳ II: 18 tuần (34 tiết)
17 tuần đầu x 2 tiết = 34 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết	16 tuần đầu x 2 tiết = 32 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết

Tuần	Tiết	Tên bài
HỌC KỲ I		
1	1	Bài 1. Chương trình bảng tính là gì?
	2	Bài 1. Chương trình bảng tính là gì? (tiếp)
2	3	Bài thực hành 1. Làm quen với Excel
	4	Bài thực hành 1. Làm quen với Excel (tiếp)
3	5	Bài 2. Các thành phần chính và dữ liệu trên trang tính
	6	Bài 2. Các thành phần chính và dữ liệu trên trang tính (tiếp)
4	7	Bài thực hành 2. Làm quen với các kiểu dữ liệu trên trang tính
	8	Bài thực hành 2. Làm quen với các kiểu dữ liệu trên trang tính (tiếp)
5	9	Luyện gõ phím bằng Typing Master
	10	Luyện gõ phím bằng Typing Master (tiếp)
6	11	Luyện gõ phím bằng Typing Master (tiếp)
	12	Luyện gõ phím bằng Typing Master (tiếp)
7	13	Bài 3. Thực hiện tính toán trên trang tính
	14	Bài 3. Thực hiện tính toán trên trang tính (tiếp)
8	15	Bài thực hành 3. Bảng điểm của em
	16	Bài thực hành 3. Bảng điểm của em (tiếp)
9	17	Bài 4. Sử dụng các hàm để tính toán
	18	Bài 4. Sử dụng các hàm để tính toán (tiếp)
10	19	Bài thực hành 4. Bảng điểm của lớp em
	20	Bài thực hành 4. Bảng điểm của lớp em (tiếp)
11	21	Bài tập

Tuần	Tiết	Tên bài
	22	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
12	23	Học đại số với Geogebra
	24	Học đại số với Geogebra (tiếp)
13	25	Học đại số với Geogebra (tiếp)
	26	Học đại số với Geogebra (tiếp)
14	27	Bài 5. Thao tác với bảng tính
	28	Bài 5. Thao tác với bảng tính (tiếp)
15	29	Bài thực hành 5. Trình bày trang tính của em
	30	Bài thực hành 5. Trình bày trang tính của em (tiếp)
16	31	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
	32	Bài tập
17	33	Ôn tập
	34	Ôn tập
18	35	Kiểm tra học kỳ I
19	36	Kiểm tra học kỳ I
HỌC KỲ II		
20	37	Bài 6: Định dạng trang tính
	38	Bài 6: Định dạng trang tính (tiếp)
21	39	Bài thực hành 6: Định dạng trang tính
	40	Bài thực hành 6: Định dạng trang tính (tiếp)
22	41	Bài 7: Trình bày và in trang tính
	42	Bài 7: Trình bày và in trang tính (tiếp)
23	43	Bài thực hành 7: In danh sách lớp em
	44	Bài thực hành 7: In danh sách lớp em (tiếp)
24	45	Ôn tập
	46	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
25	47	Bài 8: Sắp xếp và lọc dữ liệu
	48	Bài 8: Sắp xếp và lọc dữ liệu (tiếp)
26	49	Bài thực hành 8: Ai là người học giỏi?
	50	Bài thực hành 8: Ai là người học giỏi? (tiếp)
27	51	Bài 9: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ
	52	Bài 9: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ (tiếp)

Tuần	Tiết	Tên bài
28	53	Bài thực hành 9: Tạo biểu đồ để minh họa
	54	Bài thực hành 9: Tạo biểu đồ để minh họa (tiếp)
29	55	Bài thực hành 10: Thực hành tổng hợp
	56	Bài thực hành 10: Thực hành tổng hợp (tiếp)
30	57	Bài thực hành 10: Thực hành tổng hợp (tiếp)
	58	Bài thực hành 10: Thực hành tổng hợp (tiếp)
31	59	Bài 12. Vẽ hình phẳng bằng GeoGebra
	60	Bài 12. Vẽ hình phẳng bằng GeoGebra (tiếp)
32	61	Bài 12. Vẽ hình phẳng bằng GeoGebra (tiếp)
	62	Bài 12. Vẽ hình phẳng bằng GeoGebra (tiếp)
33	63	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
	64	Ôn tập học kỳ II
34	65	Ôn tập học kỳ II
	66	Ôn tập học kỳ II
35	67	Kiểm tra học kỳ II
	68	Kiểm tra học kỳ II
36	69	Ôn tập
37	70	Ôn tập

LỚP 8

Học kỳ I: 19 tuần (36 tiết)	Học kỳ II: 18 tuần (34 tiết)
17 tuần đầu x 2 tiết = 34 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết	16 tuần đầu x 2 tiết = 32 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết

Tuần	Tiết	Tên bài
HỌC KỲ I		
1	1	Bài 1. Máy tính và chương trình máy tính
	2	Bài 1. Máy tính và chương trình máy tính (tiếp)
2	3	Bài 2. Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình
	4	Bài 2. Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình (tiếp)
3	5	Bài thực hành 1. Làm quen với Free Pascal
	6	Bài thực hành 1. Làm quen với Free Pascal (tiếp)
4	7	Bài 3. Chương trình máy tính và dữ liệu
	8	Bài 3. Chương trình máy tính và dữ liệu (tiếp)
5	9	Bài thực hành 2. Viết chương trình để tính toán
	10	Bài thực hành 2. Viết chương trình để tính toán (tiếp)
6	11	Bài 4. Sử dụng biến và hằng trong chương trình
	12	Bài 4. Sử dụng biến và hằng trong chương trình (tiếp)
7	13	Bài thực hành 3. Khai báo và sử dụng biến
	14	Bài thực hành 3. Khai báo và sử dụng biến (tiếp)
8	15	Bài tập
	16	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
9	17	Bài 5. Từ bài toán đến chương trình
	18	Bài 5. Từ bài toán đến chương trình (tiếp)
10	19	Bài 5. Từ bài toán đến chương trình (tiếp)
	20	Bài 5. Từ bài toán đến chương trình (tiếp)
11	21	Bài tập
	22	Bài 6. Câu lệnh điều kiện
12	23	Bài 6. Câu lệnh điều kiện (tiếp)
	24	Bài thực hành 4. Sử dụng câu lệnh điều kiện
13	25	Bài thực hành 4. Sử dụng câu lệnh điều kiện (tiếp)

Tuần	Tiết	Tên bài
	26	Bài tập
14	27	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
	28	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy
15	29	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy (tiếp)
	30	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy (tiếp)
16	31	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy (tiếp)
	32	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy (tiếp)
17	33	Bài 10. Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy (tiếp)
	34	Ôn tập
18	35	Ôn tập (tiếp)
19	36	Kiểm tra học kỳ I
HỌC KỲ II		
20	37	Bài 7. Câu lệnh lặp
	38	Bài 7. Câu lệnh lặp (tiếp)
21	39	Bài tập
	40	Bài thực hành 5. Sử dụng lệnh lặp For ... do
22	41	Bài thực hành 5. Sử dụng lệnh lặp For ... do (tiếp)
	42	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra
23	43	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra (tiếp)
	44	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra (tiếp)
24	45	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra (tiếp)
	46	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra (tiếp)
25	47	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra (tiếp)
	48	Bài 8. Lặp với số lần chưa biết trước
26	49	Bài 8. Lặp với số lần chưa biết trước (tiếp)
	50	Bài tập

Tuần	Tiết	Tên bài
27	51	Bài thực hành 6. Sử dụng lệnh While ...do
	52	Bài thực hành 6. Sử dụng lệnh While ...do (tiếp)
28	53	Bài tập
	54	Kiểm tra 1 tiết (lý thuyết)
29	55	Bài 9. Làm việc với dãy số
	56	Bài 9. Làm việc với dãy số (tiếp)
30	57	Bài tập
	58	Bài thực hành 7. Xử lý dãy số trong chương trình
31	59	Bài thực hành 7. Xử lý dãy số trong chương trình (tiếp)
	60	Bài tập
32	61	Kiểm tra 1 tiết (thực hành)
	62	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra
33	63	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)
	64	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)
34	65	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)
	66	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)
35	67	Bài 12. Vẽ hình không gian với GeoGebra (tiếp)
	68	Ôn tập
36	69	Ôn tập (tiếp)
37	70	Kiểm tra học kì II

LỚP 9

Học kỳ I: 19 tuần (36 tiết)	Học kỳ II: 18 tuần (34 tiết)
17 tuần đầu x 2 tiết = 34 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết	16 tuần đầu x 2 tiết = 32 tiết 02 tuần cuối x 1 tiết = 2 tiết

Tuần	Tiết	Tên bài
HỌC KỲ I		
1	1	Bài 1. Từ máy tính đến mạng máy tính
	2	Bài 1. Từ máy tính đến mạng máy tính (tiếp)
2	3	Bài 2. Mạng thông tin toàn cầu Internet
	4	Bài 2. Mạng thông tin toàn cầu Internet (tiếp)
3	5	Bài 3. Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet
	6	Bài 3. Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet (tiếp)
4	7	Bài 3. Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet (tiếp)
	8	Bài thực hành 1. Sử dụng trình duyệt để truy cập trang web
5	9	Bài thực hành 1. Sử dụng trình duyệt để truy cập trang web (tiếp)
	10	Bài thực hành 1. Sử dụng trình duyệt để truy cập trang web (tiếp)
6	11	Bài thực hành 2. Tìm kiếm thông tin trên Internet
	12	Bài thực hành 2. Tìm kiếm thông tin trên Internet (tiếp)
7	13	Bài thực hành 2. Tìm kiếm thông tin trên Internet (tiếp)
	14	Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử
8	15	Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử (tiếp)
	16	Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử (tiếp)
9	17	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử
	18	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử (tiếp)
10	19	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử (tiếp)
	20	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử (tiếp)
11	21	Ôn tập chương I
	22	Kiểm tra 1 tiết
12	23	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy tính

Tuần	Tiết	Tên bài
	24	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy tính (tiếp)
13	25	Bài thực hành 4. Sao lưu dự phòng và quét virus
	26	Bài thực hành 4. Sao lưu dự phòng và quét virus (tiếp)
14	27	Bài 6. Tin học và xã hội
	28	Bài 6. Tin học và xã hội (tiếp)
15	29	Ôn tập chương II
	30	Bài 7. Phần mềm trình chiếu
16	31	Bài 7. Phần mềm trình chiếu (tiếp)
	32	Bài 8. Bài trình chiếu
17	33	Bài 8. Bài trình chiếu (tiếp)
	34	Ôn tập cuối học kỳ I
18	35	Kiểm tra học kỳ I
19	36	Kiểm tra học kỳ I
HỌC KỲ II		
20	37	Bài thực hành 5. Bài trình chiếu đầu tiên của em
	38	Bài thực hành 5. Bài trình chiếu đầu tiên của em (tiếp)
21	39	Bài 10. Màu sắc trên trang chiếu
	40	Bài 10. Màu sắc trên trang chiếu (tiếp)
22	41	Bài thực hành 6. Thêm màu sắc cho bài trình chiếu
	42	Bài thực hành 6. Thêm màu sắc cho bài trình chiếu (tiếp)
23	43	Bài 11. Thêm hình ảnh vào trang chiếu
	44	Bài 11. Thêm hình ảnh vào trang chiếu (tiếp)
24	45	Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh
	46	Bài thực hành 7: Trình bày thông tin bằng hình ảnh (tiếp)
25	47	Bài 12. Tạo các hiệu ứng động
	48	Bài 12. Tạo các hiệu ứng động (tiếp)
26	49	Bài thực hành 8. Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động
	50	Bài thực hành 8. Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động (tiếp)
27	51	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp
	52	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp (tiếp)

Tuần	Tiết	Tên bài
28	53	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp (tiếp)
	54	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp (tiếp)
29	55	Ôn tập chương III
	56	Kiểm tra 1 tiết
30	57	Bài 13. Thông tin đa phương tiện
	58	Bài 14. Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity
31	59	Bài thực hành 10. Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity
	60	Bài thực hành 10. Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity (tiếp)
32	61	Bài thực hành 10. Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity (tiếp)
	62	Bài 14. Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker
33	63	Bài 14. Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker (tiếp)
	64	Bài thực hành 11. Tạo đoạn video ngắn bằng Movie Maker
34	65	Bài thực hành 11. Tạo đoạn video ngắn bằng Movie Maker (tiếp)
	66	Bài thực hành 11. Tạo đoạn video ngắn bằng Movie Maker (tiếp)
35	67	Ôn tập chương IV
	68	Ôn tập cuối năm
36	69	Kiểm tra học kì II
37	70	Kiểm tra học kì II

DUYỆT CỦA PHÒNG GD&ĐT LẠC THỦY



PHÒNG
GIÁO DỤC
VÀ
ĐÀO TẠO
CÔNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

PHÓ TRƯỞNG PHÒNG
Trần Ngọc Minh