



SỞ GD & ĐT TP. ĐÀ NẴNG  
TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYỂN



**KẾ HOẠCH GIÁO DỤC**  
**GIÁO VIÊN**  
**Lâm Thị Hương**

Năm học 2025 - 2026



**Phụ lục III**

**KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN**

**TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYẾN  
TỔ TOÁN - TIN**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Họ và tên giáo viên: Lâm Thị Hương

**KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN**

**MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC MÔN TIN HỌC LỚP 10**

(Năm học 2025 - 2026)

**I. Kế hoạch dạy học**

**1. Phân phối chương trình**

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Công cụ-thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)	Liệt kê các yêu cầu để giải thích cho việc phát triển năng lực số (6)
	<b>Chủ đề 1: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC</b>					
1	Bài 1. Thông tin và xử lí thông tin(1,2LT)	<b>2LT</b>	Tuần 1	SGK, màn chiếu, bộ máy tính, bảng nhóm.	Trong lớp	1.1.NC1a: Đáp ứng được nhu cầu thông tin.
2	Bài 2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội(3,4LT)	<b>2LT</b>	Tuần 2	SGK, màn chiếu, bộ máy tính, bảng nhóm.	Trong lớp	2.1.NC1a: Sử dụng được nhiều công nghệ số để tương tác 2.1.NC1b: Cho người khác thấy phương tiện giao tiếp số phù hợp nhất cho một bối cảnh cụ thể.

3	Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng(5TH,6TH)	<b>2TH</b>	Tuần 3	PC, Thiết bị di động.	Phòng máy	2.1.NC1a: Sử dụng được nhiều công nghệ số để tương tác: 2.2.NC1a: Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số thông qua nhiều công cụ số phù hợp.
<b>Chủ đề 2: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET</b>						
4	Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại(7,8LT)	<b>2LT</b>	Tuần 4	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính, GV, đường truyền Internet, phiếu học tập.	Trong lớp	1.3.NC1a: Thao tác được thông tin, dữ liệu và nội dung để tổ chức, lưu trữ và truy xuất dễ dàng hơn. 2.2.NC1a: Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số thông qua nhiều công cụ số phù hợp.
5	Bài 9. An toàn trên không gian mạng(9,10LT)	<b>2LT</b>	Tuần 5	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính, GV, đường truyền Internet, phiếu học tập.	Trong lớp	4.1.NC1a: Áp dụng được các cách khác nhau để bảo vệ thiết bị và nội dung số. 4.1.NC1b: Nhận thức được sự đa dạng của các rủi ro và đe dọa trong môi trường số. 4.1.NC1c: Áp dụng được các biện pháp an toàn và bảo mật. 4.1.NC1d: Sử dụng được các cách thức khác nhau để quan tâm đến mức độ tin cậy và quyền riêng tư. 4.2.NC1a: Áp dụng được các cách thức khác nhau để bảo vệ dữ liệu cá nhân và quyền riêng tư trong môi trường số. 2.6.NC1b: Áp dụng được các cách

						khác nhau để bảo vệ danh tính trực tuyến của bản thân.
	Bài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet(11TH, 12TH)	<b>2TH</b>	Tuần 6	PC, Thiết bị di động	Phòng máy	<p>1.3.NC1a: Thao tác được thông tin, dữ liệu và nội dung để tổ chức, lưu trữ và truy xuất dễ dàng hơn.</p> <p>2.2.NC1a: Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số thông qua nhiều công cụ số phù hợp.</p> <p>2.3.NC1b: Sử dụng được các công nghệ số thích hợp để tự mình trang bị và tham gia vào xã hội như một công dân.</p> <p>2.6.NC1c: Sử dụng được dữ liệu tạo ra thông qua công cụ, môi trường và một số dịch vụ số.</p>
	<b>Chủ đề 3: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ</b>					
6	Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền(13,14LT)	2LT	Tuần 7	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính, bảng nhóm, phiếu học tập.	Trong lớp	<p>4.1.NC1b: Nhận thức được sự đa dạng của các rủi ro và đe dọa trong môi trường số.</p> <p>4.3.NC1a: Trình bày được các cách thức khác nhau để tránh rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số.</p> <p>4.3.NC1b: Áp dụng được các cách thức khác nhau để bảo vệ bản thân và người khác khỏi nguy cơ trong</p>

						môi trường số.
7	Ôn tập (15)	1	Tuần 8	SGK, Bài giảng, màn chiếu	Trong lớp	
8	<b>Kiểm tra giữa kì 1(16)</b>	1	Tuần 8	Giấy kiểm tra, phấn viết	Trong lớp	
	<b>Chủ đề 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC</b>					
9	Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họa (ICT)(17LT+18TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 9	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính GV đã cài phần mềm Inkscape, bảng nhóm.	Trong lớp,	3.1.NC1a: Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau. 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân. 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.
10	Bài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họa (ICT)(19LT+20TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 10	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính GV đã cài phần mềm Inkscape, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc Phòng Máy	3.1.NC1a: Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau. 3.2.NC1a: Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo. 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân. 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp

						công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.
11	Bài 14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản (ICT)(21LT+22TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 11	SGK, Bài giảng, màn chiếu, bộ máy tính GV đã cài phần mềm Inkscape, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	<p>3.1.NC1a: Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.</p> <p>3.2.NC1a: Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo.</p> <p>5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.</p> <p>5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.</p>
12	Bài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa (ICT)(23TH+24TH)	<b>2TH</b>	Tuần 12	PC, Thiết bị di động	Phòng máy	<p>3.1.NC1a: Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.</p> <p>3.2.NC1a: Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo.</p> <p>5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.</p> <p>5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp</p>

						công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.
	<b>CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH</b>					
13	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python(25LT+26TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 13	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp, Phòng máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
14	Bài 17. Biến và lệnh gán(27LT+28TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 14	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
15	Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản(29LT+20TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 15	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.

16	Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh if(31LT+32TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 16	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
17	Bài 20. Câu lệnh lặp For(33LT+34TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 17	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
8	<b>Ôn tập cuối học kỳ 1 (35)</b>	1	Tuần 18	Bài giảng, màn chiếu	Trong lớp	
9	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I (36)</b>	1	Tuần 18	Giấy kiểm tra, phấn viết, Đề kiểm tra	Trong lớp	
18	Bài 21. Câu lệnh lặp While(37LT+38TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 19	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp, Phòng máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
19	Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách(39LT+40TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 20	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.

20	Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách(41LT+42,43TH)	<b>1LT+2TH</b>	Tuần 21,22	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
21	Bài 24. Xâu kí tự(44LT+45TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 22,23	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
22	Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự(46LT+47,48TH)	<b>1LT+2TH</b>	Tuần 23,24	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
23	Bài 26. Hàm trong Python(49LT+50TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 25,25	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
24	Ôn tập GHK2(51)	1	Tuần 26	Bài giảng, màn chiếu	Trong lớp	
25	<b>Kiểm tra giữa học kỳ 2(52)</b>	1	Tuần 26	Giấy kiểm tra, phân viết, Đề kiểm tra	Trong lớp	
26	Bài 27. Tham số của	<b>1LT+2TH</b>	Tuần	SGK, Bài giảng,	Trong	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng

	hàm(53LT+ 54,55TH)		27,28	màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm.	lớp, Phòng máy	các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
27	Bài 28. Phạm vi của biến(56LT+ 57,58TH)	<b>1LT+2TH</b>	Tuần 29	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm, phiếu học tập.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
28	Bài 29. Nhận biết lỗi chương trình(59LT+ 60TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 30	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm, phiếu học tập.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
29	Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình(61,62)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 31	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python, bảng nhóm, phiếu học tập.	Trong lớp hoặc phòng Máy	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
30	Bài 31. Thực hành viết chương trình đơn giản(63TH,64 TH)	<b>1LT+1TH</b>	Tuần 32	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm	Trong lớp hoặc phòng	3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ

				Python, bảng nhóm, phiếu học tập.	Máy	khác nhau.
31	Bài 32. Ôn tập lập trình Python(65TH+66 TH)	<b>2TH</b>	Tuần 33	SGK, Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV đã cài phần mềm Python.		3.4.NC1a: Tự thao tác được bằng các hướng dẫn dành cho hệ thống máy tính để giải quyết một vấn đề khác hoặc thực hiện các nhiệm vụ khác nhau.
<b>CHỦ ĐỀ 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC</b>						
32	Bài 33. Nghề thiết kế đồ họa máy tính (67LT)	1	Tuần 34	Bài giảng, máy tính, màn chiếu, điện thoại thông minh	Trong lớp hoặc Phòng máy	1.1.NC1a: Đáp ứng được nhu cầu thông tin. 1.1.NC1b: Áp dụng được kỹ thuật tìm kiếm để lấy được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. 1.2.NC1a: Thực hiện đánh giá được độ tin cậy và độ tin cậy của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.
33	Bài 34. Nghề phát triển phần mềm(68LT)		Tuần 34	Bài giảng, máy tính, màn chiếu, điện thoại thông minh	Phòng máy	2.2.NC1a: Chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số thông qua nhiều công cụ số phù hợp. 2.2.NC1c: Áp dụng được nhiều phương pháp tham chiếu và ghi nguồn khác nhau. 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu

						cá nhân.
34	<b>Ôn tập cuối học kỳ 2(69)</b>	1	Tuần 35	Bài giảng, màn chiếu, máy tính GV, phấn trắng+màu	Trong lớp	
35	<b>Kiểm tra cuối học kỳ 2(70)</b>	1	Tuần 35	Giấy kiểm tra, phấn viết, Đề kiểm tra	Trong lớp	

## 2. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

Không dạy chuyên đề

## II. Nhiệm vụ khác (nếu có): *(Bồi dưỡng học sinh giỏi; Tổ chức hoạt động giáo dục...)*

**Phụ lục III**  
**KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN**  
**TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYẾN** **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  
**TỔ TOÁN - TIN** **Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Họ và tên giáo viên: Lâm Thị Hương

**KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN**  
**MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC MÔN TIN HỌC LỚP 11**  
(Năm học 2025 - 2026)

**I. Kế hoạch dạy học**

**1. Phân phối chương trình**

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Công cụ - thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)	Liệt kê các yêu cầu để giải thích cho việc phát triển năng lực số (6)
	<b>Chủ đề 1: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC</b>					
1	Bài 1. Hệ điều hành (1-2LT)	2LT	Tuần 1	Máy tính (PC), Máy chiếu	Lớp học	<b>5.1.NC1a:</b> Học sinh thể hiện khả năng Đánh giá được các vấn đề kỹ thuật khi sử dụng môi trường số và vận hành các thiết bị số thông qua việc sử dụng được một số chức năng cơ bản của hệ điều hành.
	Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành (3TH)	1TH	Tuần 2	PC, Thiết bị di động	Phòng Tin học	<b>5.1.NC1a:</b> Học sinh sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành (giúp nâng cao hiệu suất), thể hiện khả năng giải quyết các vấn đề kỹ thuật đơn giản.

	Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet (4-5LT)	2LT	Tuần 2,3	Kế hoạch bài dạy, Internet	Lớp học	<b>5.1.NC1a:</b> Học sinh sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính, thể hiện khả năng đánh giá và giải quyết vấn đề kỹ thuật.
	Bài 4. Bên trong máy tính (6-7LT)	2LT	Tuần 3,4	Mô hình mạch Logic, Bảng phân	Lớp học	<b>5.1.NC1a:</b> Học sinh giải thích được đơn vị đo hiệu năng của các bộ phận chính bên trong máy tính, thể hiện việc đánh giá các vấn đề kỹ thuật của thiết bị số.
	Bài 5. Kết nối máy tính với các thiết bị số (8-9LT)	2LT	Tuần 4,5	PC, Máy in, Điện thoại thông minh, Cáp kết nối	Phòng Tin học	<b>3.3.NC1a:</b> Học sinh kết nối PC với các thiết bị số thông dụng, áp dụng được các quy định về giấy phép khi sử dụng công nghệ số. <b>5.2.NC1a:</b> Đánh giá được nhu cầu cá nhân khi cần kết nối thiết bị. <b>5.2.NC1b:</b> Áp dụng được công cụ số để giải quyết nhu cầu kết nối.
	<b>Chủ đề 2: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN</b>					
2	Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet (10LT)	1LT	Tuần 5	Máy tính, Google Drive/Dropbox	Lớp học	<b>1.3.NC1a / 1.3.NC1b:</b> Học sinh sử dụng được công cụ trực tuyến để lưu trữ và chia sẻ tệp tin, thể hiện việc Thao

						<p>tác/Triển khai việc tổ chức và sắp xếp dữ liệu trong môi trường số.</p> <p><b>2.2.NC1a:</b> Áp dụng được các công nghệ số phù hợp để chia sẻ dữ liệu.</p>
	Bài 7. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet (11-12TH)	2TH	Tuần 6	Máy tính kết nối Internet	Phòng Tin học	<p><b>1.1.NC1a:</b> Học sinh Đáp ứng được nhu cầu thông tin thông qua thực hành tìm kiếm.</p> <p><b>1.1.NC1b:</b> Áp dụng được kỹ thuật tìm kiếm để lấy dữ liệu.</p> <p><b>1.1.NC1d:</b> Tự đề xuất được chiến lược tìm kiếm khi xác định được các lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm.</p>
	Bài 8. Thực hành nâng cao sử dụng thư điện tử và mạng xã hội (13-14TH)	2TH	Tuần 7	Máy tính, Tài khoản Email/MXH	Phòng Tin học	<p><b>2.1.NC1a/2.1.NC1b/2.2.NC1a:</b> Học sinh sử dụng được một số chức năng nâng cao của mạng xã hội và email, thể hiện việc sử dụng công nghệ số để tương tác và chia sẻ dữ liệu.</p>
	<b>Chủ đề 3: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ</b>					
3	Bài 9. Giao tiếp an toàn trên Internet (15-16LT)	2LT	Tuần 8	Kế hoạch bài dạy, Bảng phần	Lớp học	<p><b>4.3.NC1a/4.3.NC1b:</b> Học sinh trình bày được quy định của pháp luật liên quan đến bản quyền và quy định cơ bản về an toàn, an ninh thông tin,</p>

						qua đó áp dụng các cách bảo vệ bản thân và tránh rủi ro về pháp lý/đạo đức trong môi trường số.
4	<b>Ôn tập</b> <sup>(17)</sup>	1	Tuần 9	SGK, bài giảng, máy chiếu	Trong lớp	
5	<b>Kiểm tra giữa kì 1</b> <sup>(18)</sup>	1	Tuần 9	Giấy kiểm tra, phân viết	Trong lớp	
<b>Chủ đề 4: GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU</b>						
6	Bài 10. Lưu trữ dữ liệu và khai thác thông tin phục vụ quản lí <sup>(19-20LT)</sup>	2LT	Tuần 10	Kế hoạch bài dạy, Bảng phân	Lớp học	<p><b>4.3.NC1a/4.3.NC1b:</b> Học sinh Phân tích được tính nhân văn trong ứng xử và nhận biết rủi ro sức khỏe khi dùng công nghệ số.</p> <p><b>2.2.NC1a:</b> Vận dụng được các công nghệ số để chia sẻ dữ liệu.</p> <p><b>2.5.NC1a:</b> Áp dụng được các chuẩn mực hành vi trong môi trường số.</p>
	Bài 11. Cơ sở dữ liệu <sup>(21-22-23LT)</sup>	3LT	Tuần 11,12	Máy tính, Phần mềm CSDL	Lớp học	<b>5.2.NC1a:</b> Học sinh diễn đạt được khái niệm CSDL và vai trò của nó trong quản lí, thể hiện khả năng Đánh giá được nhu cầu cá nhân về quản lí dữ liệu.
	Bài 12. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu và hệ cơ sở dữ liệu <sup>(24-25-26LT)</sup>	3LT	Tuần 12,13	Máy tính, Phần mềm CSDL	Lớp học	<b>5.3.NC1a:</b> Học sinh hiểu về quan hệ (bảng) và khoá, thể hiện việc Áp dụng các công

						<p>cụ số (hệ quản trị CSDL) để đổi mới quy trình.</p> <p><b>3.3.NC1a:</b> Áp dụng các quy định về bản quyền (quy tắc bảo mật/toàn vẹn dữ liệu).</p>
	Bài 13. Cơ sở dữ liệu quan hệ (27-28LT)	2LT	Tuần 14	Máy tính, Phần mềm CSDL	Lớp học	<b>5.3.NC1a:</b> Học sinh Phân biệt được các loại khoá (chính, ngoại, ứng viên), tiếp tục Áp dụng công cụ số để tạo ra kiến thức trong quản lý dữ liệu.
	Bài 14. SQL - Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (29-30TH)	2TH	Tuần 15	Máy tính, Phần mềm CSDL	Phòng Tin học	<p><b>3.4.NC1a:</b> Học sinh Thiết lập được các bảng CSDL và nêu ý nghĩa của ngôn ngữ SQL, thể hiện việc Tự thao tác được bằng các hướng dẫn (lệnh SQL) để giải quyết vấn đề.</p> <p><b>5.3.NC1a:</b> Áp dụng công cụ số để tạo ra kiến thức quản lý dữ liệu.</p>
	Bài 15: Bảo mật và an toàn hệ cơ sở dữ liệu (31-32LT)	2LT	Tuần 16	Máy tính, Phần mềm CSDL	Lớp học	<b>3.4.NC1a:</b> Học sinh Tạo và sử dụng được các truy vấn SQL đơn giản, thể hiện khả năng tự thao tác lệnh lập trình.
	<b>CHỦ ĐỀ 5: HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC</b>					
7	Bài 16: Công việc quản trị cơ sở dữ liệu (33-34LT)	2LT	Tuần 17	Kế hoạch bài dạy, Bảng phần	Lớp học	<b>4.1.NC1a/b/c/d</b> và <b>4.2.NC1a:</b> Học sinh trình bày được giải pháp phổ biến để bảo vệ CSDL và bảo mật thông tin cá nhân, qua đó áp dụng các biện pháp bảo vệ thiết bị, dữ liệu

						cá nhân và nhận thức rủi ro.
8	<b>Ôn tập cuối học kỳ 1</b> <sup>(35)</sup>	1	Tuần 18	SGK, Bài giảng, màn chiếu	Trong lớp	
9	<b>Kiểm tra cuối học kỳ I</b> <sup>(36)</sup>	1	Tuần 18	Giấy kiểm tra, phấn viết	Trong lớp	
	<b>Chủ đề 6. THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU</b>					
10	Bài 17: Quản trị CSDL trên máy tính <sup>(37-38LT)</sup>	2LT	Tuần 19	Kế hoạch bài dạy, Bảng phấn	Lớp học	<p><b>5.3.NC1a:</b> Học sinh Phân biệt được CSDL tập trung và CSDL phân tán.</p> <p><b>5.2.NC1a/5.2.NC1b:</b> Trình bày được thông tin hướng nghiệp về nghề Quản trị CSDL (Đánh giá nhu cầu cá nhân/Áp dụng công cụ số).</p>
	Bài 18: Thực hành xác định cấu trúc bảng và các trường khóa <sup>(39-40TH)</sup>	2TH	Tuần 20	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>1.3.NC1a:</b> Học sinh Thiết lập được quan hệ giữa các bảng, thể hiện khả năng Thao tác tổ chức, lưu trữ dữ liệu trong môi trường số.</p> <p><b>5.3.NC1a:</b> Tạo được CSDL có nhiều bảng, thể hiện việc sử dụng công cụ số sáng tạo.</p>
	Bài 19: Thực hành tạo lập cơ sở dữ liệu và các bảng <sup>(41-42TH)</sup>	2TH	Tuần 21	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>5.2.NC1a:</b> Học sinh Tạo được một số loại biểu mẫu (đánh giá nhu cầu).</p> <p><b>5.3.NC1a:</b> Áp dụng công cụ số (MS Access) để đổi mới</p>

						quy trình.
	Bài 20: Thực hành tạo lập bảng có khóa ngoài (43-44 <sup>TH</sup> )	2TH	Tuần 22	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>1.1.NC1a:</b> Học sinh Tạo và sử dụng được các truy vấn để tìm kiếm thông tin (Đáp ứng nhu cầu thông tin).</p> <p><b>5.2.NC1b / 5.3.NC1a:</b> Áp dụng công cụ số để giải quyết nhu cầu tìm kiếm và khai thác CSDL.</p>
	Bài 21: Thực hành cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng (45 <sup>TH</sup> )	1TH	Tuần 23	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>1.3.NC1a/1.3.NC1b:</b> Học sinh Thực hiện được việc kết xuất thông tin từ CSDL (Quản lý dữ liệu, sắp xếp thông tin có cấu trúc).</p> <p><b>5.2.NC1b / 5.3.NC1a:</b> Áp dụng công cụ số để thực hiện kết xuất.</p>
	Bài 22: Thực hành cập nhật dữ liệu có tham chiếu (46-47 <sup>TH</sup> )	2TH	Tuần 23,24	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>3.1.NC1a:</b> Học sinh Chỉnh sửa được bài trí các thành phần (Áp dụng cách tạo và chỉnh sửa nội dung số).</p> <p><b>5.2.NC1a/5.3.NC1a:</b> Hoàn tất một ứng dụng đơn giản, thể hiện việc sử dụng công cụ sáng tạo.</p>
	Bài 23: Thực hành truy xuất dữ liệu qua liên kết các bảng (48-49 <sup>TH</sup> )	2TH	Tuần 24,25	Máy tính cài MS Access hoặc tương đương	Phòng Tin học	<p><b>5.2.NC1a/5.3.NC1a:</b> Học sinh Báo cáo trình bày quá trình tạo CSDL hỗ trợ quản lý (Áp dụng công cụ sáng tạo để đổi mới quy trình).</p>

	Bài 24: Thực hành sao lưu dữ liệu (50TH)	1TH	Tuần 25	Máy tính, Phần mềm GIMP	Phòng Tin học	<b>3.1.NC1a/3.1.NC1b:</b> Học sinh Phân biệt ảnh bitmap/vector và Biết chức năng cơ bản GIMP (Áp dụng cách tạo và chỉnh sửa nội dung số).
9	Ôn tập GHK2 (51)	1	Tuần 26	Bài giảng, màn chiếu	Trong lớp	
10	<b>Kiểm tra giữa học kỳ 2</b> (52)	1	Tuần 26	Giấy kiểm tra, phân viết, Đề kiểm tra	Trong lớp, Phòng máy	
	<b>Chủ đề 7. PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO</b>					
11	Bài 25: Phần mềm chỉnh sửa ảnh (53LT-54TH)	2TH	Tuần 27	Máy tính, Phần mềm GIMP	Phòng Tin học	<b>3.1.NC1a:</b> Học sinh thực hiện được cách tẩy xoá ảnh (Clone và Healing), thể hiện việc Áp dụng các cách tạo và chỉnh sửa nội dung.
	Bài 26: Công cụ tinh chỉnh màu sắc và công cụ chọn (55LT-56TH)	2TH	Tuần 28	Máy tính, Phần mềm GIMP	Phòng Tin học	<b>3.1.NC1b:</b> Học sinh Tạo được ảnh động (từ hiệu ứng có sẵn), thể hiện khả năng chỉ ra được những cách thể hiện bản thân thông qua nội dung số.
	Bài 27: Công cụ vẽ và một số ứng dụng (57LT-58TH)	2TH	Tuần 29	Máy tính, Phần mềm GIMP	Phòng Tin học	<b>3.1.NC1a/3.1.NC1b:</b> Học sinh thực hiện được một vài thao tác cơ bản với các công cụ tạo vùng chọn, làm việc với lớp ảnh (Áp dụng cách tạo/chỉnh sửa nội dung số).

	Bài 28: Tạo ảnh động (59-60TH)	2LT	Tuần 30	Máy tính, Phần mềm làm phim	Lớp học	<p><b>3.2.NC1a:</b> Học sinh Nêu được tính năng cơ bản của phần mềm làm phim, thể hiện khả năng làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau.</p> <p><b>3.1.NC1b:</b> Chỉ ra được những cách thể hiện bản thân qua nội dung số.</p>
	Bài 29: Khám phá phần mềm làm phim (61LT-62TH)	2TH	Tuần 31	Máy tính, Phần mềm làm phim	Phòng Tin học	<p><b>3.1.NC1a, 3.1.NC1b, 3.2.NC1a:</b> Học sinh Sử dụng được các chức năng cơ bản của phần mềm (cắt, ghép, chèn nhạc) để biên tập phim (Áp dụng cách tạo/chỉnh sửa, làm việc với/tích hợp nội dung số).</p>
	Bài 30: Biên tập phim (63LT-64-65TH)	2TH	Tuần 32,33	Máy tính, Phần mềm làm phim	Phòng Tin học	<p><b>3.1.NC1b, 3.2.NC1a:</b> Học sinh Tạo được phim hoạt hình đơn giản (Thể hiện bản thân và Làm việc, tích hợp nội dung số).</p>
	Bài 31: Thực hành tạo phim hoạt hình (66-67-68TH)	2LT	Tuần 33,34	Kế hoạch bài dạy, Máy tính	Lớp học	<p><b>1.1.NC1a:</b> Học sinh Trình bày được vai trò và công việc của chuyên viên CNTT (Đáp ứng nhu cầu thông tin).</p> <p><b>2.2.NC1a:</b> Chia sẻ thông tin về hướng nghiệp thông qua các công nghệ số.</p>
13	<b>Ôn tập cuối học kỳ 2</b> (69)]	1	Tuần 35	Bài giảng, màn	Trong lớp	

				chiếu, máy tính GV, phấn trắng + màu		
14	<b>Kiểm tra cuối học kỳ 2</b> (70)	1	Tuần 35	Giấy kiểm tra, phấn viết, Đề kiểm tra	Trong lớp	

## 2. Chuyên đề lựa chọn (đôi với cấp trung học phổ thông)

Không dạy chuyên đề

## II. Nhiệm vụ khác (nếu có): *(Bồi dưỡng học sinh giỏi; Tổ chức hoạt động giáo dục...)*

- Bồi dưỡng học sinh giỏi lớp 12 thi cấp Thành phố.
- Chủ nhiệm lớp 10/1 năm học 2025 – 2026.
- Tham gia cuộc thi giáo viên dạy giỏi cấp trường theo lịch trường.
- Tham gia cuộc thi giáo viên chủ nhiệm giỏi cấp trường theo lịch trường.
- Tham gia viết sáng kiến kinh nghiệm cấp cơ sở.
- Dạy Giáo dục lịch sử địa phương, Trải nghiệm hướng nghiệp khối 10.

**HIỆU PHÓ CHUYÊN MÔN**  
*(Ký và ghi rõ họ tên)*

*Đà Nẵng, ngày 05 tháng 09 năm 2025*  
**TỔ PHÓ CHUYÊN MÔN**  
*(Ký và ghi rõ họ tên)*