
Phú Thuận, ngày 5 tháng 9 năm 2025

**KẾ HOẠCH SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG, THIẾT BỊ VÀ THỰC HÀNH
NĂM HỌC 2025 – 2026**

- Căn cứ Thông tư số 32/2020/TT-BGDĐT ngày 15/9/2020 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo Ban hành Điều lệ trường trung học cơ sở, trường trung học phổ thông và trường phổ thông có nhiều cấp học;

- Căn cứ Thông tư số 13/2022/TT-BGDĐT ngày 03/8/2022 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo Sửa đổi, bổ sung một số nội dung trong Chương trình giáo dục phổ thông ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;

- Căn cứ Quyết định số 2269/QĐ-BGDĐT ngày 11/8/2025 của bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Khung kế hoạch thời gian năm học 2025 - 2026 đối với giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông và giáo dục thường xuyên;

- Căn cứ Công văn số 867/GSDĐT-GDTrH&HSSV ngày 29/8/2025 của Sở GDĐT thành phố Đà Nẵng về việc Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2025 - 2026;

- Căn cứ KH số 32/KH ĐĐT của BGH trường THPT Đỗ Đăng Tuyền năm học 2025 - 2026.

Nhóm chuyên môn Tin học, xây dựng kế hoạch sử dụng đồ dùng, thiết bị và thực hành trong năm học 2025-2026 như sau:

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH

1. Thuận lợi:

- Trên tinh thần chỉ đạo của ngành về đổi mới phương pháp dạy học, BGH nhà trường đã quan tâm, chỉ đạo sát sao việc sử dụng đồ dùng, thiết bị và thực hành thí nghiệm trong dạy học.
- Nhóm chuyên môn Tin học có đội ngũ giáo viên đạt chuẩn, tâm huyết với nghề có nhận thức đúng đắn về sử dụng thiết bị, thí nghiệm thực hành trong giảng dạy bộ môn.

2. Khó khăn:

- Nhà trường có chuẩn bị 2 phòng thực hành Tin học nhưng có một phòng máy chất lượng máy móc không đạt chuẩn theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018.
- Một số máy hoạt động không ổn định nên tiết này thực hành được nhưng sang tiết khác lại không hoạt động.
- Phòng thực hành có máy chiếu bị hỏng không sử dụng được.
- Mạng Internet tại phòng máy tính không ổn định nên khó khăn cho việc thực hành chủ đề liên quan sử dụng mạng Internet.

II. CÁC MỤC TIÊU, NHIỆM VỤ CỤ THỂ VÀ BIỆN PHÁP THỰC HIỆN

1. Các mục tiêu cụ thể:

- Thực hiện đầy đủ các bài thực hành của các khối lớp theo phân phối chương trình.
- Cố gắng tận dụng thiết bị máy móc hiện có để cho học sinh thực hành.

2. Nhiệm vụ cụ thể:

- Đầu năm học, nhóm chuyên môn cùng với GV thiết bị của trường, kiểm tra lại tất cả đồ dùng, thiết bị, dụng cụ của phòng học bộ môn về số lượng và chất lượng để kịp thời sửa chữa.

- Theo phân phối chương trình, kết hợp điều kiện hiện có của phòng thực hành bộ môn, nhóm chuyên môn xây dựng kế hoạch sử dụng đồ dùng, thiết bị và thực hành cho từng khối lớp.
- Giáo viên căn cứ chương trình dạy học và kế hoạch sử dụng đồ dùng, thiết bị và thực hành cho cá nhân để sử dụng.
- GV quản lý phòng bộ môn căn cứ theo chuẩn bị đầy đủ phần mềm kịp thời cho giáo viên theo yêu cầu.

3. Biện pháp thực hiện:

- Nhóm chuyên môn cùng GV chịu trách nhiệm về công nghệ thông tin chuẩn bị phần mềm, mạng máy tính cho việc sử dụng đúng thời điểm.
- Đầu tuần giáo viên đăng ký lịch sử dụng phòng máy thực hành vào phiếu đăng ký để giáo viên khác chủ động cho việc sử dụng phòng thực hành không trùng lặp, hiệu quả.
- Tổ chuyên môn lên kế hoạch kiểm tra việc thực hiện sử dụng đồ dùng, thiết bị và thí nghiệm thực hành của giáo viên trong tổ.
- GV thiết bị phụ trách phòng bộ môn hàng tháng có kế hoạch nghiên cứu.

III. LỊCH TRÌNH THỰC HIỆN KẾ HOẠCH

Thời gian sử dụng đồ dùng, thiết bị và thực hành thí nghiệm, theo thời gian thực hiện bài giảng. Cụ thể:

1. Khối 10:

Thứ tự	Tên chương, bài dạy	Nội dung chuẩn bị và thực hiện	Ghi chú
CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC			
1	Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng.	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 2: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET			
2	Bài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet.	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC			
3	Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họa (ICT)	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
4	Bài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họa (ICT)	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
5	Bài 14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản (ICT)	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
6	Bài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa (ICT)	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 5: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH			
7	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
8	Bài 17. Biến và lệnh gán	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
9	Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
10	Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh if	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

11	Bài 20. Câu lệnh lặp For	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
12	Bài 21. Câu lệnh lặp While	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
13	Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
14	Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
15	Bài 24. Xâu kí tự	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
16	Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
17	Bài 26. Hàm trong Python	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
18	Bài 27. Tham số của hàm	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
19	Bài 28. Phạm vi của biến	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
20	Bài 29. Nhận biết lỗi chương trình	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
21	Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
22	Bài 31. Thực hành viết chương trình đơn giản	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
23	Bài 32. Ôn tập lập trình Python	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

2. Khối 11:

Thứ tự	Tên chương, bài dạy	Nội dung chuẩn bị và thực hiện	Ghi chú
CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC			
1	Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành.	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 2: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN			
2	Bài 7. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
3	Bài 8. Thực hành nâng cao sử dụng thư điện tử và mạng xã hội	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 4: GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU			
4	Bài 14. SQL - Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 6: THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU			
5	Bài 17: Quản trị CSDL trên máy tính	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
6	Bài 18: Thực hành xác định cấu trúc bảng và các trường khóa	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
7	Bài 19: Thực hành tạo lập cơ sở dữ liệu và các bảng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

8	Bài 20: Thực hành tạo lập bảng có khóa ngoài	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
9	Bài 21: Thực hành cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
10	Bài 22: Thực hành cập nhật dữ liệu có tham chiếu	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
11	Bài 23: Thực hành truy xuất dữ liệu qua liên kết các bảng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
12	Bài 24: Thực hành sao lưu dữ liệu	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 7: PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO			
13	Bài 25: Phần mềm chỉnh sửa ảnh	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
14	Bài 26: Công cụ tinh chỉnh màu sắc và công cụ chọn	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
15	Bài 27: Công cụ vẽ và một số ứng dụng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
16	Bài 28: Tạo ảnh động	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
17	Bài 29: Khám phá phần mềm làm phim	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
18	Bài 30: Biên tập phim	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
19	Bài 31: Thực hành tạo phim hoạt hình	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

3. Khối 12:

Thứ tự	Tên chương, bài dạy	Nội dung chuẩn bị và thực hiện	Ghi chú
CHỦ ĐỀ 2: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET			
1	Bài 5. Thực hành chia sẻ tài nguyên trên mạng	- Máy chiếu, máy tính, điện thoại.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 4: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH			
2	Bài 8: Định dạng văn bản	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
3	Bài 9: Tạo danh sách, bảng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
4	Bài 10: Tạo liên kết	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
5	Bài 11: Chèn tệp tin đa phương tiện và khung nội tuyến vào trang web	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
6	Bài 12: Tạo biểu mẫu	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
7	Bài 14: Định dạng văn bản bằng CSS	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
8	Bài 15: Tạo màu cho chữ và nền	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

9	Bài 16: Định dạng khung	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
10	Bài 17: Các mức ưu tiên của bộ chọn	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
11	Bài 18: Thực hành tổng hợp thiết kế trang web	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
Chủ đề 5. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC			
12	Bài 21: Hội thảo Hướng nghiệp	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 6: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC			
13	Bài 22: Thực hành kết nối các thiết bị số	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
CHỦ ĐỀ 7: ỨNG DỤNG TIN HỌC			
14	Bài 22: Thực hành kết nối các thiết bị số	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
15	Bài 24: Xây dựng phần đầu trang web	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
16	Bài 25: Xây dựng phần thân và chân trang web	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
17	Bài 26: Liên kết và thanh điều hướng	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
18	Bài 27: Biểu mẫu trên trang web	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được
19	Bài 28: Thực hành tổng hợp	- Máy chiếu, máy tính.	Thực hiện được

IV. NHỮNG ĐỀ XUẤT

- Nhà trường cần quan tâm việc sửa máy tính hỏng và mạng Internet để kịp thời phục vụ việc dạy học cho hiệu quả.
- Mua thêm máy tính bổ sung tại phòng thực hành số 2 để việc thực hiện các tiết thực hành dễ dàng hơn.

XÁC NHẬN CỦA BGH

TỔ PHÓ CHUYÊN MÔN

Trần Thị Thanh Thuý