TRƯỜNG: TH&THCS ĐIỀN XÁ
TỔ: THCS_TỰ NHIÊN
Họ và tên giáo viên: Phạm Văn Hường

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

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN
MÔN TIN HỌC LỚP 8
Năm học 2025 - 2026

I. Phân phối chương trình:

Học kì I: 18 tuần =18 tiết
Học kì 2: 17 tuần =17 tiết
Tổng: 35 tiết

HỌC KÌ I

STT	Bài học (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)	Các YCCĐ cho việc phát triển năng lực số
Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng						
1	Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	1	Tuần 1	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2b:** Tổ chức được tìm kiếm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số (Lịch sử phát triển của máy tính)
Chủ đề 2: Tổ chức lưu trữ tìm kiếm và trao đổi thông tin						

2	Bài 2. Thông tin trong môi trường số	1	Tuần 2	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu của thông tin (Thể hiện sự đa dạng của thông tin số) **1.1TC2b:** Tổ chức được tìm kiếm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số (Thực hành tìm kiếm thông tin) **1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu thông tin và nội dung số (Đánh giá nguồn thông tin tìm kiếm được)
3,4	Bài 3. Thực hành: Khai thác hông tn số	2	Tuần 3, 4	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2b:** Tổ chức được tìm kiếm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số (Thực hành tìm kiếm thông tin trong môi trường số) **1.1TC2d:** Tổ chức được các chiến lược tìm kiếm **3.1TC2a:** Chỉ ra được cách tạo và chỉnh sửa nội dung, định dạng khác nhau (Sao chép nội dung tìm kiếm được, tạo văn bản Word hoặc bài trình chiếu) **4.3TC2c:** Thảo luận về những công nghệ số (Chọn công cụ tìm kiếm và đánh giá

						nguồn tin)
Chủ đề 3: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số						
5	Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	1	Tuần 5	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**2.5TC2a:** Thảo luận về các chuẩn mực hành vi và cách sử dụng công nghệ số và tương tác trong môi trường số (Nhận biết và giải thích một số biểu hiện vi phạm đạo đức và phấp luật, biêu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ số) **4.1TC2b:** Phân biệt được rủi ro và mối đe dọa trong môi trường số **4.3TC2b:** Lựa chọn được cách thức khác nhau bảo vệ bản thân trong môi trường số (Bảo đảm các sản phẩm do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật)
Chủ đề 4: Ứng dụng tin học						
6,7	Bài 5. Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế	2	Tuần 6, 7	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu thông tin. **1.3TC2a:** Dễ dàng lưu trữ và truy xuất. Sắp xếp được thông tin, dữ liệu, nội dung để

8	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	1	Tuần 8	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu thông tin. **1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
9	Kiểm tra giữa kì I	1	Tuần 9			
10	Bài 6. Sắp xếp và lọc dữ liệu	1	Tuần 10	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu thông tin. **1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
11,12	Bài 7. Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ	2	Tuần 11,12	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu thông tin. **1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá được dữ liệu, thông tin và

						nội dung số.
13,14	Bài 8a. Làm việc với danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản	2	Tuần 13, 14	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.1TC2a:** Minh họa được nhu cầu thông tin. **1.3TC2a:** Sắp xếp được thông tin, dữ liệu, nội dung để dễ dàng lưu trữ và truy xuất. **1.3TC2b:** Tổ chức được thông tin, dữ liệu và nội dung trong một môi trường có cấu trúc. **1.3TC2a:** Sắp xếp được thông tin, dữ liệu, nội dung để dễ dàng lưu trữ và truy xuất.
15	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	1	Tuần 15	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá

						được dữ liệu, thông tin và nội dung số. **1.3TC2a:** Sắp xếp được thông tin, dữ liệu, nội dung để dễ dàng lưu trữ và truy xuất. **1.3TC2b:** Tổ chức được thông tin, dữ liệu và nội dung trong một môi trường có cấu trúc.
16	Ôn tập cuối kì I	1	Tuần 16	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	
17	Kiểm tra cuối kì I	1	Tuần 17			
HỌC KÌ II						
Chủ đề 4: Ứng dụng tin học (tiếp)						
18	Bài 9a. Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	1	Tuần 18	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	
19,20	Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu	2	Tuần 19,20	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.1TC2b:** Tổ chức được tìm kiếm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số. **1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin

						và nội dung số. **1.2TC2b:** Thực hiện phân tích, diễn giải và đánh giá được dữ liệu, thông tin và nội dung số.
21,22	Bài 11a. Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu	3	Tuần 21,22	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**1.2TC2a:** Thực hiện phân tích, so sánh và đánh giá được các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số. **2.1TC2a:** Lựa chọn được nhiều công nghệ số để tương tác. **2.2TC2a:** Vận dụng được các công nghệ số phù hợp để chia sẻ dữ liệu, thông tin và nội dung số.
Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính						
23,24	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình khiển	2	Tuần 23,24	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác Phần mềm Scratch 3.0	Phòng học/ Phòng tin học	**3.4TC2a:** Mô tả kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo chương trình đơn giản
25,27	Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	2	Tuần 25,27	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác Phần mềm Scratch 3.0	Phòng học/ Phòng tin học	**3.4TC2a:** Biết sử dụng được Hằng, Biến, Biểu thức trong chương trình cụ thể
26	Kiểm tra giữa kì I	1	Tuần 26	Đề kiểm tra	Phòng học	

28,29	Bài 14. Cấu trúc điều khiển	2	Tuần 28,29	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác Phần mềm Scratch 3.0	Phòng học/ Phòng tin học	**3.4TC2a:** Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp ở chương trình
30,31	Bài 15 gỡ lỗi	2	Tuần 30,31	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác Phần mềm Scratch 3.0	Phòng học/ Phòng tin học	**3.4TC2a:** Chạy thử, tìm lỗi và sửa lỗi cho chương trình
32	Ôn tập cuối kì II	1	Tuần 32	Máy tính, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	
33	Kiểm tra cuối kỳ II	1	Tuần 33			
34,35	Bài 16. Tin học với nghề nghiệp	2	Tuần 34,35	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác	Phòng học/ Phòng tin học	**5.2TC2a:** Giải thích nhu cầu cá nhân. **5.2TC2b:** Lựa chọn được các công cụ số và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

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

Điền Xá, ngày 30 tháng 12 năm 2025

TỔ TRƯỞNG	GIÁO VIÊN
	
Phạm Văn Hường	**Phạm Văn Hường**