

**Phụ lục I**  
**KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC VÀ TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**  
*(Kèm theo Công văn số /SGDDĐT-GDTrH ngày tháng năm 2021 của Sở GDĐT)*  
**TRƯỜNG: THCS NGUYỄN TRÃI**  
**TỔ: TỰ NHIÊN**  
**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  
**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**  
**MÔN: TIN, KHỐI LỚP: 8.**  
**(Năm học 2022 - 2023)**

**1. Đặc điểm tình hình**

**1.1. Số lớp:** lớp ; **Số học sinh:** ; **Số học sinh học chuyên đề lựa chọn (nếu có):**.....

**1.2. Tình hình đội ngũ:** Số giáo viên: 6 ; **Trình độ đào tạo:** Cao đẳng: ..... Đại học: 6 ; Trên đại học:.....

**Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên<sup>1</sup>:** Tốt: 6 ; Khá:.....; Đạt:.....; Chưa đạt:.....

**1.3. Thiết bị dạy học:** *(Trình bày cụ thể các thiết bị dạy học có thể sử dụng trong các tiết dạy; yêu cầu nhà trường/bộ phận thiết bị chủ động cho tổ chuyên môn; đặc biệt các đồ dùng dạy học dùng cho việc đổi mới phương pháp dạy học)*

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Vở, SGK, ...	1 quyển/HS	Phòng học	
2	Máy tính, máy chiếu Máy tính có kết nối mạng LAN, mạng Internet Phần mềm Free pascal, tranh ảnh về lập trình Free pascal.	1 máy/2 HS	Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình BTH 1: Làm quen với Free Pascal Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu BTH 2: Viết chương trình để tính toán Bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	
3	Máy tính, máy chiếu, ứng dụng web, các trình duyệt ,... phần mềm ứng dụng được cài đặt sơ đồ tư duy, phần mềm Free pascal, Máy tính, máy chiếu, giấy khổ rộng, tờ giấy hình vuông để gấp trò chơi, bút chì, bút màu, máy tính	1 máy/2HS + máy chiếu	BTH 3: Khai báo và sử dụng biến Bài 5: Từ bài toán đến chương trình Bài 6: Câu lệnh điều kiện BTH 4: Sử dụng câu lệnh điều kiện <b>Bài tập</b>	

	cầm tay. Phần mềm Anatomy, các hình ảnh về phần mềm bằng bảng điện tử		<b>(Hoạt động trải nghiệm)</b> Bài 7: Câu lệnh lặp BTH 5: Sử dụng câu lệnh lặp For... do Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước BTH 6: Sử dụng lệnh lặp While...do	
--	---	--	--	--

**1.4. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập** *(Trình bày cụ thể các phòng thí nghiệm/phòng bộ môn/phòng đa năng/sân chơi/bãi tập có thể sử dụng để tổ chức dạy học môn học/hoạt động giáo dục)*

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	Phòng bộ môn Tin học	01	Thực hành free pascal	
2	Phòng bộ môn Tin học	01	Thực hành phần mềm Anatomy	

**2. Kế hoạch dạy học**

**2.1. Phân phối chương trình**

**Cả năm:** 35 tuần x 2 tiết = 70 tiết.

**HK1:** 18 tuần x 2 tiết = 36 tiết; **HK2:** 17 tuần x 2 tiết = 34 tiết

### KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN TIN 8 (KÌ I)

TUẦN	TIẾT	Tên chủ đề/Bài học đúng	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
1	1	Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua lệnh.</li> <li>- Biết chương trình là cách để con người chỉ dẫn cho máy thực hiện thông qua các lệnh</li> <li>- Nhận biết được các lệnh trong một chương trình, áp dụng các lệnh để điều khiển máy tính.</li> </ul>	
	2	Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết ngôn ngữ dùng để viết chương trình máy tính gọi là ngôn ngữ lập trình</li> <li>- Biết vai trò của chương trình dịch.</li> <li>- Nhận biết các lệnh trong một chương trình</li> </ul>	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu
2	3	Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết ngôn ngữ lập trình gồm các thành phần cơ bản là bảng chữ cái và các qui tắc để viết chương trình.</li> <li>- Biết các từ khóa dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định.</li> </ul>	.
	4	Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết một số chương trình đơn giản.</li> <li>- Biết cấu trúc chung của chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân chương trình.</li> <li>- Nhận biết một số chương trình đơn giản.</li> </ul>	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu
3	5	BTH 1: Làm quen với Free Pascal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thực hiện được thao tác khởi động / thoát khỏi TP, làm quen với màn hình Free pascal</li> <li>- Thực hiện được các thao tác mở bảng chọn và chọn lệnh</li> <li>- Soạn thảo được một chương trình pascal đơn giản</li> </ul>	Theo nội dung SGK Phòng máy
	6	Bài tập	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viết một số chương trình mẫu đơn giản.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng thực hành.</li> </ul>	phòng Máy
4	7	Bài 3: Chương	- Biết các phép so sánh.	.

		trình máy tính và dữ liệu	- Biết khái niệm điều khiển tương tác giữa người với máy tính	
	8	Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu	- Rèn luyện cách chuyển đổi các kí hiệu toán học sang pascal. - Vận dụng các kiến thức làm bài tập. Biết cách chuyển biểu thức toán học sang biểu diễn trong Pascal	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu
5	9	BTH 2: Viết chương trình để tính toán	- Biết sử dụng phép toán DIV và MOD. - Hiểu thêm về các lệnh in dữ liệu ra màn hình và tạm ngừng chương trình.	
	10	BTH 2: Viết chương trình để tính toán	- Rèn luyện kỹ năng thực hành. - Rèn luyện kỹ năng sử dụng phép toán DV và MOD để giải một số bài toán.	Phòng máy
6	11	Bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	- Biết khái niệm về biến - Hiểu được cách khai báo, sử dụng biến. - Biến được vai trò của biến trong lập trình	
	12	Bài 4: Sử dụng biến và hằng trong chương trình	- Biến được vai trò của biến trong lập trình. - Biết khái niệm về hằng. - Rèn luyện kỹ năng khai báo biến, hằng trong chương trình	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu
7	13	BTH 3: Khai báo và sử dụng biến	- Rèn luyện kỹ năng kết hợp giữa câu lệnh Write, Writeln với Read, Readln.	
	14	BTH 3: Khai báo và sử dụng biến	- Xác định được bài toán: dữ liệu vào, dữ liệu ra. - Xác định quá trình giải bài toán trên máy tính gồm có 3 bước.	Bài 2: Chỉ yêu cầu HS nhập 2 biến x, y không cần hoán đổi.
8	15	Bài 5: Từ bài toán đến chương trình	- Biết được khái niệm thuật toán và cách mô tả thuật toán. - Rèn luyện kỹ năng lập các bước giải một bài toán đơn giản. - Rèn luyện kỹ năng mô tả thuật toán.	
	16	Bài 5: Từ bài	- Nắm được input, output của các thuật toán 2,3,4.	

		toán đến chương trình	- Mô tả được các bước của thuật toán 2,3,4	
9	17	Ôn tập kiểm tra giữa kỳ	- Ôn tập kiến thức đã học từ bài 1,2,3,4. - Ôn tập cách sử dụng hằng và biến trong chương trình.	
	18	Ôn tập kiểm tra giữa kỳ	Ôn tập lại kiến thức đã học về làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình, chương trình máy tính và dữ liệu	
10	19	<b>KT giữa kỳ</b>	- Học sinh biết vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập về ngôn ngữ lập trình pascal.	
	20	<b>Trả bài giữa kì</b>	Trả bài kiểm tra.	
11	21	<b>Bài tập</b>	- Ôn luyện viết chương trình máy tính từ bài toán đến chương trình	Hướng dẫn của giáo viên thể hiện bằng lời nói, câu hỏi, bài tập thực hành, nhằm giúp học sinh hiểu rõ và vận dụng kiến thức lí thuyết để giải quyết bài toán. Ngoài ra GV có thể hệ thống các câu hỏi, bài tập, yêu cầu thực hành để Hs thực hiện.
	22	<b>Bài tập</b>	- Rèn luyện kĩ năng khai báo biến, hằng trong chương trình - Rèn luyện kĩ năng kết hợp giữa câu lệnh Write, Writeln với Read, Readln	GV có thể hệ thống các câu hỏi, bài tập để Hs thực hiện.
12	23	Bài 6: Câu lệnh điều kiện	1. Biết một số hoạt động phụ thuộc vào điều kiện, tính đúng hoặc sai của các điều kiện, điều kiện và các phép so sánh. 2. Rèn luyện kĩ năng bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong Pascal.	
	24	Bài 6: Câu lệnh điều kiện	- Biết sự cần thiết của cấu trúc rẽ nhánh trong lập trình - Biết cấu trúc rẽ nhánh được sử dụng để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện các thao tác phụ thuộc vào điều kiện - Biết mọi ngôn ngữ lập trình đều có câu lệnh để thể hiện cấu trúc rẽ nhánh	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu cú pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện dạng thiếu và dạng đủ trong một ngôn ngữ lập trình cụ thể.</li> <li>- Hiểu cấu trúc rẽ nhánh có hai dạng: dạng thiếu và dạng đủ.</li> </ul>	
13	25	BTH 4: Sử dụng câu lệnh điều kiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bước đầu viết được câu lệnh điều kiện trong một ngôn ngữ lập trình cụ thể.</li> <li>- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then</li> <li>- Rèn kĩ năng ban đầu về đọc các chương trình đơn giản và hiểu được ý nghĩa của thuật toán sử dụng trong chương trình</li> </ul>	Phòng Máy
	26	BTH 4: Sử dụng câu lệnh điều kiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luyện tập sử dụng câu lệnh If...then</li> <li>- Rèn kĩ năng ban đầu về đọc các chương trình đơn giản và hiểu được ý nghĩa của thuật toán sử dụng trong chương trình</li> </ul>	Theo nội dung SGK 3. HS tự tìm hiểu
14	27	<b>Bài tập</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn luyện cách sử dụng biến.</li> <li>- Ôn luyện cách chuyển đổi kí hiệu toán học sang pascal..</li> </ul>	Phòng Máy Giáo viên thể hiện bằng lời nói, câu hỏi, bài tập, thực hành, tác nhằm giúp học sinh hiểu rõ và vận dụng kiến thức lí thuyết để hình thành và rèn luyện kĩ năng giải bài tập
	28	<b>Bài tập</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Làm bài tập về câu lệnh điều kiện</li> <li>- Rèn luyện kĩ năng thực hành</li> </ul>	GV yêu cầu HS tập hợp các bài toán đã học có chứa số nguyên, số thực,...
15	29	<b>Thực hành</b>	- Rèn luyện kĩ năng sử dụng ngôn ngữ lập trình thông qua các bài tập	Phòng Máy GV có thể hệ thống các câu hỏi, bài tập, yêu cầu thực hành để HS thực hiện.
	30	<b>Thực hành</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn luyện viết chương trình máy tính từ bài toán đến chương trình.</li> <li>- Rèn luyện kĩ năng thực hành</li> </ul>	Phòng Máy GV có thể hệ thống các câu hỏi, bài tập, yêu cầu thực hành để HS thực hiện.
16	31	<b>Bài tập</b>	GV cho HS tổng hợp một số kiến thức về toán học, vật lý, hóa học...	Trong lớp và Phòng Máy

		<b>(Hoạt động trải nghiệm)</b>	về làm các bài tập về định lý, định luật,... có liên quan đến câu lệnh điều kiện. Ví dụ: định lý Pitago trong tam giác vuông: <code>if((sqr(a)+sqr(b)=sqr(c)) or (sqr(a)+sqr(c)=sqr(b)) or (sqr(c)+sqr(b)=sqr(a))) then write(a,b,c,'do dai cac canh cua tam giac vuong');</code>	. Giáo viên cho học sinh thực hiện dự án. Tùy thuộc vào đặc điểm của từng địa phương, có thể cho học sinh thực hiện theo các hình thức phù hợp (trình bày trên máy tính) theo nhóm.
	32	<b>Bài tập (Hoạt động trải nghiệm)</b>	GV cho HS tổng hợp một số kiến thức về toán học, vật lý, hóa học... về làm các bài tập về định lý, định luật,... có liên quan đến câu lệnh điều kiện. Ví dụ: định lý Pitago trong tam giác vuông: <code>if((sqr(a)+sqr(b)=sqr(c)) or (sqr(a)+sqr(c)=sqr(b)) or (sqr(c)+sqr(b)=sqr(a))) then write(a,b,c,'do dai cac canh cua tam giac vuong');</code>	Trong lớp và Phòng Máy . Giáo viên cho học sinh thực hiện dự án. Tùy thuộc vào đặc điểm của từng địa phương, có thể cho học sinh thực hiện theo các hình thức phù hợp (trình bày trên máy tính) theo nhóm.
17	33	Ôn tập kiểm tra cuối kỳ	- Thực hành các chương trình trong tiết ôn tập. - Rèn luyện kỹ năng viết và sửa chương trình trên máy tính.	GV lần lượt hệ thống các kiến thức đã học thông qua lý thuyết và bài tập
	34	Ôn tập kiểm tra cuối kỳ	- Thực hành các chương trình trong tiết ôn tập. - Rèn luyện kỹ năng viết và sửa chương trình trên máy tính.	GV lần lượt hệ thống các kiến thức đã học thông qua lý thuyết và bài tập
18	35	Kiểm tra cuối kỳ	- Nắm được kiến thức đã học trong kì về chương trình, thuật toán, kỹ năng ứng dụng ngôn ngữ.	GV sử dụng các hình thức kiểm tra, đánh giá phù hợp.
	36	Trả bài cuối kì	- Nhận xét và trả bài.	Trong lớp

### KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN TIN 8 (KÌ II)

Tuần	Tiết PPCT	Tên chủ đề/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
Tuần 19	37	Bài 7: Câu lệnh lặp	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình.</li> <li>- Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng vận dụng câu lệnh lặp</li> </ul>	
	38	Bài 7: Câu lệnh lặp	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được cú pháp và hoạt động của vòng lặp xác định For..do</li> <li>- Biết sử dụng vòng lặp For..do để viết một số chương trình.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng sử dụng vòng lặp để làm bài tập</li> </ul>	Tìm hiểu mở rộng. HS tự tìm hiểu
Tuần 20	39	BTH 5: Sử dụng câu lệnh lặp For...do	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết viết chương trình Pascal có câu lệnh lặp For..do.</li> <li>- Nắm được cú pháp câu lệnh for...to ...do.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng thực thực hành</li> </ul>	Bài 2: Học sinh tự tìm hiểu
	40	BTH 5: Sử dụng câu lệnh lặp For...do	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu chương trình.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng thực hành</li> </ul>	Bài 3: Học sinh tự tìm hiểu.
Tuần 21	41	<b>Bài tập</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố sử dụng câu lệnh điều kiện và câu lệnh lặp.</li> <li>- Biết vận dụng câu lệnh For ... do vào một số bài tập đơn giản.</li> </ul>	
	42	<b>Bài tập</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rèn luyện kỹ năng lập trình về câu lệnh lặp.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng viết chương trình.</li> </ul>	
Tuần 22	<b>43</b>	Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước trong ngôn ngữ lập trình</li> <li>- Biết được cấu trúc của vòng lặp với số lần chưa biết trước;</li> <li>- Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước <b>while...do</b> trong Pascal</li> </ul>	



Tuần	Tiết PPCT	Tên chủ đề/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
	44	Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh nhớ được cú pháp, ngữ nghĩa, hoạt động của câu lệnh while ...do.</li> <li>- Học sinh hiểu được các ví dụ trong sách giáo khoa, qua đó hiểu hơn về câu lệnh lặp với số lần lặp chưa biết trước while ...do.</li> <li>- Học sinh nắm bắt được lỗi lập trình cần tránh khi sử dụng câu lệnh lặp while ... do.</li> </ul>	3. Lặp vô lần lỗi lập trình cần tránh. Học sinh tự tìm hiểu.
Tuần 23	45	Bài tập (lặp với số lần chưa biết trước)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh rèn luyện sử dụng cú pháp while ...do</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng thực hành cho học sinh</li> </ul>	Bài 1: HS tự tìm hiểu
	46	Bài tập (lặp với số lần chưa biết trước)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh rèn luyện sử dụng cú pháp while ...do</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng thực hành cho học sinh</li> </ul>	
Tuần 24	47	BTH 6: Sử dụng lệnh lặp While...do	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước while...do trong Pascal.</li> <li>- Vận dụng kiến thức của vòng lặp while ... do để viết chương trình tính tổng. Biết lựa chọn câu lệnh lặp while ... do hoặc For ... do cho phù hợp với tình huống cụ thể.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng về khai báo và sử dụng biến, kỹ năng đọc hiểu chương trình. Biết vai trò của việc kết hợp các cấu trúc điều khiển.</li> </ul>	Phòng máy
	48	BTH 6: Sử dụng lệnh lặp While...do	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vận dụng kiến thức của vòng lặp while ... do để viết chương trình tính tổng. Biết lựa chọn câu lệnh lặp while ... do hoặc For ... do cho phù hợp với các bài toán cụ thể.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, sửa lỗi, chạy chương trình.</li> </ul>	Bài 2: HS tự tìm hiểu
Tuần 25	49	<b>Ôn tập kiểm tra giữa kì</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố kiến thức vòng lặp với số lần lặp chưa biết trước For... Do.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng viết chương trình.</li> </ul>	
	50	<b>Ôn tập kiểm tra giữa kì</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố kiến thức vòng lặp với số lần lặp chưa biết trước While... Do</li> </ul>	

Tuần	Tiết PPCT	Tên chủ đề/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
			- Rèn luyện kỹ năng viết chương trình.	
Tuần 26	51	<b>Kiểm tra giữa kì</b>	- Kiểm tra lại kiến thức đã học về câu lệnh lặp - Kiểm tra kỹ năng lập trình trên phần mềm.	
	52	<b>Trả bài kiểm tra giữa kì</b>	- Trả bài kiểm tra.	
Tuần 27	53	Bài 9. Làm việc với dãy số	- Làm quen với việc khai báo và sử dụng các biến mảng.	
	54	Bài 9. Làm việc với dãy số	- Tìm hiểu một số ví dụ về biến mảng.	
Tuần 28	55	Bài 9. Làm việc với dãy số	- Việc gán giá trị, nhập giá trị và tính toán với các giá trị của một phần tử trong biến mảng được thực hiện thông qua chỉ số tương ứng của phần tử đó.	
	56	Bài 9. Làm việc với dãy số	- Học sinh biết được khái niệm mảng một chiều; - Biết cách khai báo mảng, nhập, in, truy cập các phần tử của mảng; - Hiểu thuật toán tìm số lớn nhất, nhỏ nhất của một dãy số.	
Tuần 29	57	BTH 7: Xử lý dãy số trong chương trình	- Học sinh biết thao tác với phần mềm Pascal để thực hiện viết chương trình, dịch, chạy và lưu chương trình. - Học sinh biết và hiểu từng câu lệnh trong chương trình; hiểu hơn việc khai báo mảng, việc xử lý dãy số trong chương trình.	
	58	BTH 7: Xử lý dãy số trong chương trình	- Học sinh thực hiện thành thạo các thao tác với phần mềm Pascal để thực hiện viết chương trình, dịch, chạy và lưu chương trình; viết chương trình Pascal có sử dụng biến mảng.  Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu, biên dịch chương trình.	

Tuần	Tiết PPCT	Tên chủ đề/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
Tuần 30	59	Bài 10: Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy	Rèn luyện kỹ năng lập trình về câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.	
	60	Bài 10: Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vận dụng kiến thức của vòng lặp while ... do để viết chương trình tính tổng. Biết lựa chọn câu lệnh lặp while ... do hoặc For ... do cho phù hợp với các bài toán cụ thể.</li> <li>- Rèn luyện kỹ năng đọc chương trình, sửa lỗi, chạy chương trình.</li> </ul>	
Tuần 31	61	Bài 10: Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quan sát kĩ các hệ giải phẫu cơ thể người như hệ xương, hệ cơ một cách chi tiết.</li> <li>- Vận dụng kiến thức đã biết để kiểm tra kiến thức của phần mềm</li> </ul>	Trong lớp và Phòng Máy
	62	Bài 10: Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cẩn thận, nghiêm túc quan sát từng chi tiết các bộ phận.</li> <li>- Phát triển tư duy, mở rộng sự hiểu biết.</li> <li>- Học sinh có kiến thức tốt về giải phẫu cơ thể người, từ đó giúp các em học tốt ở môn Sinh học 8 hơn nữa.</li> </ul>	Trong lớp và Phòng Máy
Tuần 32	63	Ôn tập kiểm tra cuối kỳ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn tập lại kiến thức đã học trong học kỳ 2 về mảng một chiều</li> <li>- Biết sử dụng câu lệnh ghép.</li> <li>- Rèn kỹ năng viết chương trình có sử dụng vòng lặp while ... do, for..to ..do.</li> </ul>	Trong lớp và phòng máy

Tuần	Tiết PPCT	Tên chủ đề/Bài học	Yêu cầu cần đạt	Địa điểm dạy học và lưu ý thực hiện
	64	Ôn tập kiểm tra cuối kỳ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ôn tập lại kiến thức đã học trong học kỳ 2 về mảng một chiều</li> <li>Rèn luyện kỹ năng thực hành cho học sinh.</li> </ul>	
Tuần 33	65	<b>Kiểm tra cuối kỳ</b>	Kiểm tra lại kiến thức đã học trong học kỳ II	
	66	Trả bài KT cuối kỳ	Trả bài học kỳ II	
Tuần 34	67	Hoạt động trải nghiệm	<p>GV yêu cầu HS vận dụng những hiểu biết của mình để sưu tầm các hiện tượng trong thực tế liên quan đến các hệ cơ quan đã học, kết hợp nội dung bài 10 “Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy” các em hình thành được các kỹ năng sống.</p> <p>GV có thể cho học sinh thực hiện theo các hình thức phù hợp (trình bày trên Word, bảng phụ, giấy roki, ....) theo nhóm.</p>	Trong lớp và phòng máy
	68	Hoạt động trải nghiệm	* Sau khi tìm hiểu hệ xương và hệ cơ, GV giáo dục kỹ năng sống tự phục vụ, chăm sóc bản thân liên quan đến thể chất sức khỏe cho HS:	Trong lớp và phòng máy
Tuần 35	69	Bài tập	Rèn luyện cho hs cách phân tích một bài toán đến viết chương trình sử dụng câu lệnh lặp	Phòng Máy
	70	Bài tập	Rèn luyện cho hs cách phân tích một bài toán đến viết chương trình sử dụng mảng	Phòng Máy

**Tổ trưởng chuyên môn**

**Người lập kế hoạch**

**Võ Cảnh Từ**

**Huỳnh Thị Học**

(3) Yêu cầu (mức độ) cần đạt theo chương trình môn học: Giáo viên chủ động các đơn vị bài học, chủ đề và xác định yêu cầu (mức độ) cần đạt.

## 2.2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian (1)	Thời điểm (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Hình thức (4)
------------------------	------------------	------------------	------------------------	------------------

Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 10	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 1, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 1, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học đến giữa học kỳ 2, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 33	Mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của học sinh theo chương trình môn học trong học kỳ 2 và cả năm học, được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông do Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành	Viết (trên giấy) Hoặc thực hành trên máy

### 3. Các nhiệm vụ khác (nếu có):

- Tham gia đầy đủ, tích cực các bồi sinh hoạt chuyên môn; các hoạt động, phong trào do nhà trường và đoàn thể tổ chức.

## II. KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Năm học 2022-2023)

1. Khối lớp: 8 ; Số học sinh: 149

STT	Chủ đề (1)	Yêu cầu cần đạt (2)	Số tiết (3)	Thời điểm (4)	Địa điểm (5)	Chủ trì (6)	Phối hợp (7)	Điều kiện thực hiện (8)
1	<i>Bài tập lớn (Hoạt động trải nghiệm)</i>	GV yêu cầu lần lượt nhóm các nhóm lên trình bày bài báo cáo của nhóm mình - HS các nhóm còn lại lắng nghe, quan sát, thảo luận phản biện, đặt câu hỏi đối với bài báo cáo đã trình bày. - HS các nhóm <b>tự đánh giá</b> qua các tiêu chí; - Các nhóm tiếp tục đánh giá chéo ( <i>theo các tiêu chí trên, tiêu chí này do được GV tạo ra</i> )	1	Tuần 16	Hội trường/ Ngoài trời/ Lớp học	GV Tin 6	GVCN	Máy chiếu Bảng phụ Phiếu câu hỏi và trả lời.

		- Sau cùng là GV đánh giá các nhóm thông qua phiếu đánh giá Bài tập nhóm và ý kiến đóng góp bài báo cáo. Công cụ đánh giá (theo mẫu)						
2	Bài 10 “Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy” <i>(Hoạt động trải nghiệm)</i>	GV yêu cầu HS vận dụng những hiểu biết của mình để sưu tầm các hiện tượng trong thực tế liên quan đến các hệ cơ quan đã học, kết hợp nội dung bài 10 “Làm quen với giải phẫu cơ thể người bằng phần mềm Anatomy” các em hình thành được các kĩ năng sống. GV có thể cho học sinh thực hiện theo các hình thức phù hợp (trình bày trên Word,	1	33	Hội trường/ Ngoài trời/ Trên lớp	GV Tin 6	GVCN	Máy chiếu Bảng phụ Phiếu câu hỏi và trả lời.

		bảng phụ, giấy roki, ....) theo nhóm						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

(1) Tên chủ đề tham quan, cắm trại, sinh hoạt tập thể, câu lạc bộ, hoạt động phục vụ cộng đồng.

(2) Yêu cầu (mức độ) cần đạt của hoạt động giáo dục đối với các đối tượng tham gia.

(3) Số tiết được sử dụng để thực hiện hoạt động.

(4) Thời điểm thực hiện hoạt động (tuần/tháng/năm).

(5) Địa điểm tổ chức hoạt động (phòng thí nghiệm, thực hành, phòng đa năng, sân chơi, bãi tập, cơ sở sản xuất, kinh doanh, tại di sản, tại thực địa...).

(6) Đơn vị, cá nhân chủ trì tổ chức hoạt động.

(7) Đơn vị, cá nhân phối hợp tổ chức hoạt động.

(8) Cơ sở vật chất, thiết bị giáo dục, học liệu...

**TỔ TRƯỞNG**

Quảng Nam., ngày 15 tháng 9 năm 2022

**HIỆU TRƯỞNG**

**Võ Cảnh Từ**

**Bùi Văn Quang**