

**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: 9.**  
**(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:** ; **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 phần mềm trình chiếu pp	
2	Phòng bộ môn Tin học	01	Thực hành Phần mềm ghi âm và xử lí âm thanh AUDACITY	

**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 9 (KÌ I)

Tuần	Tiết	Tên chủ đề /Bài học	Yêu cầu cần đạt	Hình thức tổ chức dạy học
<b>1</b>	1	Bài 1. Từ máy tính đến mạng máy tính	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông</li> <li>- Biết khái niệm mạng máy tính, biết các thành phần của mạng</li> <li>- Phân biệt được các kiểu kết nối mạng máy tính</li> <li>- Nhận biết được các thành phần của mạng.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	2	Bài 2. Mạng thông tin toàn cầu Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phát biểu được Internet là gì, những lợi ích của Internet.</li> <li>- Liệt kê được một số dịch vụ trên Internet: Tổ chức và khai thác thông tin trên Internet, tìm kiếm thông tin trên Internet.</li> <li>- Trình bày được Internet là mạng thông tin toàn cầu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
<b>2</b>	3	Bài 2. Mạng thông tin toàn cầu Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết một số ứng dụng trên Internet.</li> <li>- Biết làm thế nào có thể kết nối mạng Internet.</li> <li>- Sử dụng được ứng dụng của Internet.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	4	Bài 3. Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu cách tổ chức và truy cập thông tin trên Internet.</li> <li>- Biết cách truy cập trang Web.</li> <li>- Truy cập được trang Web.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
<b>3</b>	5	Bài 3. Tổ chức và truy cập thông tin trên Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu máy tìm kiếm thông tin dựa trên từ khóa.</li> <li>- Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm kiếm thông tin.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	6	Bài thực hành 1. Sử dụng trình duyệt để truy cập web	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Làm quen với một số chức năng của trình duyệt Cốc Cốc.</li> <li>- Truy cập được một số trang web bằng trình duyệt Cốc Cốc để đọc thông tin và duyệt các trang web thông qua các liên kết.</li> </ul>	- Phòng máy

			- Thực hiện thành thạo cách đọc thông tin và duyệt các trang Web bằng các liên kết.	
<b>4</b>	7	Bài thực hành 1. Sử dụng trình duyệt để truy cập web	- Biết đánh dấu các trang cần thiết. - Thực hiện được thao tác đánh dấu trang. - Thực hiện được thao tác lưu bài viết, tranh ảnh, video.	- Phòng máy
	8	Bài thực hành 2. Tìm kiếm thông tin trên Internet	- Biết sử dụng các máy tìm kiếm thông tin trên mạng Internet - Tìm kiếm được thông tin trên Internet nhờ máy tìm kiếm thông tin bằng từ khóa	- Phòng máy
<b>5</b>	9	Bài thực hành 2. Tìm kiếm thông tin trên Internet	- Biết sử dụng các máy tìm kiếm thông tin trên mạng Internet - Tìm kiếm được thông tin trên Internet nhờ youtube.	- Phòng máy
	10	Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử.	- Biết khái niệm thư điện tử, hệ thống thư điện tử. - Thực hiện thành thạo kỹ năng tạo tài khoản thư, soạn thảo thư, gửi và nhận thư.	- Dạy học trên lớp.
<b>6</b>	11	Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử.	- Biết cách mở tài khoản, gửi và nhận thư điện tử. - Thực hiện thành thạo kỹ năng tạo tài khoản thư, soạn thảo thư, gửi và nhận thư.	- Phòng máy
	12	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử	- Biết được cách tạo tài khoản thư điện tử. - Biết cách đăng kí hộp thư điện tử miễn phí. - Biết mở hộp thư điện tử đã đăng kí, đọc, soạn và gửi thư điện tử.	- Phòng máy
<b>7</b>	13	Bài thực hành 3. Sử dụng thư điện tử	- Biết được cách gửi và nhận thư điện tử. - Biết mở hộp thư điện tử đã đăng kí, đọc, soạn và gửi thư điện tử.	- Phòng máy
	14	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy tính	- Biết vì sao cần bảo vệ thông tin trên máy tính. - Biết một số yếu tố ảnh hưởng đến sự an toàn của thông tin máy tính như: + Yếu tố công nghệ - vật lí. + Yếu tố bảo quản và sử dụng. + Virus máy tính. - Có kiến thức để bảo vệ máy tính.	- Dạy học trên lớp.

<b>8</b>	<b>15</b>	Ôn tập chương 1	- Từ máy tính đến mạng máy tính.	Phòng máy
	<b>16</b>	Ôn tập chương 1	- Tổ chức và truy cập thông tin trên internet.	Phòng máy
<b>9</b>	17	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy tính	- Biết Virus máy tính là gì. Biết tác hại của virus máy tính là như thế nào. - Biết các con đường lây lan của virus. Biết phòng tránh được virus. - Hiểu được thao tác ngăn chặn và phòng tránh virus.	- Dạy học trên lớp.
	18	Bài 5. Bảo vệ thông tin máy tính	- Biết Virus máy tính là gì. Biết tác hại của virus máy tính là như thế nào. - Biết các con đường lây lan của virus. Biết phòng tránh được virus. - Hiểu được thao tác ngăn chặn và phòng tránh virus.	- Dạy học trên lớp.
<b>10</b>	19	<b>Ôn tập</b>	- Lưu bài viết, tranh ảnh, video. - Tìm kiếm thông tin đơn giản trên web. - Tìm hiểu cách sử dụng để tìm kiếm thông tin	Phòng máy
	20	<b>Kiểm tra giữa kì 1</b>	- <b>Củng cố lại các kiến thức đã học từ bài 1 đến bài 5</b>	<b>Dạy học trên lớp</b>
<b>11</b>	21	Bài 6. Tin học và xã hội	- Biết các lợi ích của công nghệ thông tin và tác động của CNTT đối với Xã hội. - Biết các hạn chế của công nghệ thông tin. - Sử dụng được một số ứng dụng của công nghệ thông tin trong cuộc sống.	- Dạy học trên lớp.
	22	Bài 6. Tin học và xã hội	- Biết thế nào là cuộc cách mạng 4.0. - Biết cách bảo vệ thông tin và các nguồn tài nguyên mạng thông tin. - Sử dụng được ứng dụng tin học trong cuộc sống hiện đại.	- Dạy học trên lớp.
<b>12</b>	23	Bài 7. Phần mềm trình chiếu	- Biết được mục đích sử dụng các công cụ hỗ trợ trình bày và phần mềm trình chiếu là công cụ hỗ trợ hiệu quả nhất. - Biết được chức năng, ưu điểm của phần mềm	- Phòng máy

			<p>trình chiếu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được công cụ hỗ trợ trình bày trong một số hoạt động trình bày cụ thể và phần mềm hỗ trợ trình bày là phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Nêu được một số chức năng, ưu điểm của phần mềm trình chiếu.</li> </ul>	
	24	Bài 7. Phần mềm trình chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết một số ứng dụng của phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Khởi động được power point và nêu được các thành phần chính, các dải lệnh đặc trưng.</li> <li>- Nêu được một số ứng dụng nổi bật của phần mềm trình chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>13</b>	25	Bài 8: Bài trình chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được bài trình chiếu gồm các trang chiếu và một số thành phần có thể có của một trang chiếu.</li> <li>- Biết được các mẫu nội dung trên trang chiếu và phân biệt được các mẫu, cũng như tác dụng của nó.</li> <li>- Nhận biết được các thành phần trên giao diện của phần mềm trình chiếu PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy
	26	Bài 8: Bài trình chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết nhập văn bản vào các khung văn bản có sẵn trên trang chiếu.</li> <li>- Biết cách trình chiếu bài trình chiếu.</li> <li>- Nhận biết được mục đích sử dụng và một số chức năng chính của phần mềm trình chiếu nói chung.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>14</b>	27	Bài thực hành 5: Bài trình chiếu đầu tiên của em	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết khởi động và kết thúc PowerPoint, nhận biết màn hình làm việc của PowerPoint.</li> <li>- Biết tạo thêm được trang chiếu mới và hiển thị bài trình chiếu trong các chế độ hiển thị khác nhau.</li> <li>- Tạo thêm được trang chiếu mới, hiển thị bài trình chiếu trong các chế độ hiển thị khác nhau.</li> </ul>	- Phòng máy
	28	Bài thực hành 5: Bài trình chiếu đầu tiên	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết khởi động và kết thúc PowerPoint, nhận biết màn hình làm việc của PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy

		của em	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tạo được bài trình chiếu gồm vài trang chiếu đơn giản.</li> <li>- Tạo thêm được trang chiếu mới, hiển thị bài trình chiếu trong các chế độ hiển thị khác nhau.</li> </ul>	
<b>15</b>	29	Bài 9. Định dạng trang chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết cách định dạng nội dung văn bản trên trang chiếu.</li> <li>- Biết vai trò của màu nền trang chiếu và cách tạo nền cho trang chiếu.</li> <li>- Tạo được bài trình chiếu đơn giản, định dạng được các nội dung văn bản trên các trang chiếu, tạo được màu nền cho trang chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
	30	Bài 9. Định dạng trang chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được mục đích và tác dụng của việc sử dụng các mẫu định dạng.</li> <li>- Biết áp dụng các mẫu định dạng có sẵn cho 1 hoặc nhiều trang chiếu.</li> <li>- Tạo được bài trình chiếu đơn giản, áp dụng được các mẫu định dạng có sẵn cho 1 hoặc nhiều trang chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>16</b>	31	Bài thực hành 6: Thêm màu sắc và định dạng trang chiếu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được các bước cơ bản để tạo nội dung cho bài trình chiếu; thêm màu sắc cho bài trình chiếu của mình.</li> <li>- Áp dụng được các mẫu bài trình chiếu có sẵn.</li> </ul>	- Phòng máy
	32	Bài thực hành 6: Thêm màu sắc và định dạng trang chiếu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được tác dụng của mẫu bài trình chiếu và cách áp dụng mẫu bài trình chiếu có sẵn.</li> <li>- Biết được các bước cơ bản để tạo nội dung cho bài trình chiếu.</li> <li>- HS thực hiện được và thành thạo các thao tác tạo màu nền cho các trang chiếu; thực hiện được các thao tác định dạng nội dung dạng văn bản trên trang chiếu, áp dụng được các mẫu bài trình chiếu có sẵn.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>17</b>	33, 34	Ôn tập cuối kì 1	- Cùng cố lại các kiến thức đã học từ bài 1 đến bài 9	Dạy học trên lớp
<b>18</b>	35, 36	Kiểm tra cuối kì 1	- Cùng cố lại các kiến thức đã học từ bài 1 đến bài 9	Kiểm tra trên lớp hoặc phòng máy

## KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN TIN 9 (KÌ II)

Tuần	Tiết	Tên chủ đề /Bài học	Yêu cầu cần đạt (5)	Hình thức tổ chức dạy học (6)
<b>19</b>	37	Bài 10. Thêm hình ảnh vào trang chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vai trò của hình ảnh và các đối tượng khác trên trang chiếu và cách chèn các đối tượng đó vào trang chiếu.</li> <li>- Biết được 1 số thao tác cơ bản để xử lý các đối tượng chèn vào trang chiếu như thay đổi vị trí và kích thước của hình ảnh.</li> <li>- Chèn được hình ảnh vào trang chiếu. Thay đổi vị trí và kích thước của hình ảnh.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	38	Bài 10. Thêm hình ảnh vào trang chiếu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được một số thao tác cơ bản để xử lý các đối tượng được chèn vào trang chiếu như thay đổi thứ tự xuất hiện của hình ảnh.</li> <li>- Biết làm việc với bài trình chiếu trong chế độ sắp xếp và thực hiện các thao tác sao chép và di chuyển trang chiếu.</li> <li>- Thay đổi được thứ tự xuất hiện của hình ảnh, sao chép và di chuyển được trang chiếu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
<b>20</b>	39	Bài thực hành 7. Trình bày thông tin bằng hình ảnh	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chèn hình ảnh theo mẫu, thêm trang chiếu mới và nhập nội dung theo mẫu.</li> <li>- Thêm hình ảnh minh họa thích hợp.</li> <li>- Chèn được hình ảnh vào trang chiếu và thực hiện 1 số thao tác chèn hình ảnh.</li> </ul>	- Phòng máy
	40	Bài thực hành 7. Trình bày thông tin bằng hình ảnh	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chèn hình ảnh theo mẫu, thêm trang chiếu mới và nhập nội dung theo mẫu.</li> <li>- Thêm hình ảnh minh họa thích hợp, thay đổi trật tự các trang chiếu để có thứ tự hợp lý.</li> <li>- Chèn được hình ảnh vào trang chiếu và thực hiện sắp xếp bài trình chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>21</b>	41,	Bài thực hành 7. Trình bày	- Chỉnh sửa, hoàn thiện bài trình chiếu.	- Phòng máy



	42	thông tin bằng hình ảnh	- Trình chiếu được bài trình chiếu.	
<b>22</b>	43	Bài thực hành 8. Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết cách khởi động phần mềm và tạo được các hiệu ứng động cho các trang chiếu và cho các đối tượng.</li> <li>- Khởi động được phần mềm và thực hiện được các bước tạo hiệu ứng động cho bài trình chiếu.</li> <li>- Thực hiện thành thạo các bước tạo hiệu ứng động cho đối tượng.</li> </ul>	- Phòng máy
	44	Bài thực hành 8. Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết cách khởi động phần mềm và tạo các hiệu ứng động cho các trang chiếu cho bộ sưu tập.</li> <li>- Thực hiện thành thạo các bước tạo hiệu ứng động cho đối tượng và hiệu ứng cho các trang chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>23</b>	45	Bài thực hành 8. Hoàn thiện bài trình chiếu với hiệu ứng động	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khởi động được phần mềm và thực hiện được các bước tạo hiệu ứng động cho đối tượng và hiệu ứng cho các trang chiếu.</li> <li>- Thực hiện thành thạo các bước tạo hiệu ứng động cho đối tượng và hiệu ứng cho các trang chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
	46	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn lại những kiến thức đã học trong các bài học trước.</li> <li>- Ôn lại những kỹ năng đã làm được trong các bài thực hành trước.</li> <li>- Tạo được nội dung cho bài trình chiếu.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>24</b>	47	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn lại những kiến thức đã học trong các bài học trước.</li> <li>- Ôn lại những kỹ năng đã làm được trong các bài thực hành trước.</li> <li>- Thêm được hình ảnh minh họa và sắp xếp hình ảnh.</li> </ul>	- Phòng máy
	48	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp (TT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn lại những kiến thức đã học trong các bài học trước.</li> <li>- Ôn lại những kỹ năng đã làm được trong các bài thực hành trước.</li> <li>- Tạo được hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang chiếu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.

<b>25</b>	49	Bài thực hành 9. Thực hành tổng hợp (TT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ôn lại những kiến thức đã học trong các bài học trước.</li> <li>- Ôn lại những kỹ năng đã làm được trong các bài thực hành trước.</li> <li>- Chỉnh sửa bài trình chiếu và trình chiếu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	50	Ôn tập chương 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố lại những kiến thức trọng tâm đã học ở các bài trước.</li> <li>- Làm quen với môn học.</li> <li>- Nhận biết được những phần trọng tâm của nội dung bài học.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp
<b>26</b>	<b>51, 52</b>	<b>Kiểm tra giữa kì 2</b>	<b>- Củng cố lại các kiến thức đã học từ bài 10 đến bài 12</b>	<b>Kiểm tra trên lớp hoặc phòng máy</b>
<b>27</b>	53, 54	Ôn tập chương 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố lại những kiến thức trọng tâm đã học ở các bài trước.</li> <li>- Làm quen với môn học.</li> <li>- Nhận biết được những phần trọng tâm của nội dung bài học.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>28</b>	55	Bài 12. Thông tin đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được đa phương tiện là gì?</li> <li>- Biết được một số ví dụ về đa phương tiện.</li> <li>- Nhận biết được một số sản phẩm đa phương tiện .</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	56	Bài 12. Thông tin đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết ưu điểm của đa phương tiện.</li> <li>- Biết các thành phần của đa phương tiện.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện bằng phần mềm trình chiếu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
<b>29</b>	57	Bài 12. Thông tin đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết một số lĩnh vực ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống.</li> <li>- Rèn kỹ năng phân tích, phán đoán.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện bằng phần mềm trình chiếu.</li> </ul>	- Dạy học trên lớp.
	58	Bài thực hành 11. Tạo sản phẩm đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- củng cố lại những kiến thức đã học về phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Biết cách chèn âm thanh, đoạn phim vào bài trình chiếu.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện đơn giản bằng phần mềm trình chiếu PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy

<b>30</b>	59	Bài thực hành 11. Tạo sản phẩm đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Củng cố lại những kiến thức đã học về phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Biết cách chèn âm thanh, đoạn phim vào bài trình chiếu.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện đơn giản bằng phần mềm trình chiếu PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy
		Bài thực hành 11. Tạo sản phẩm đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Củng cố lại những kiến thức đã học về phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Biết cách chèn âm thanh, đoạn phim vào bài trình chiếu.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện đơn giản bằng phần mềm trình chiếu PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>31</b>		Bài thực hành 11. Tạo sản phẩm đa phương tiện	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Củng cố lại những kiến thức đã học về phần mềm trình chiếu.</li> <li>- Biết cách chèn âm thanh, đoạn phim vào bài trình chiếu.</li> <li>- Tạo được sản phẩm đa phương tiện đơn giản bằng phần mềm trình chiếu PowerPoint.</li> </ul>	- Phòng máy
	62	Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh audacity		- Phòng máy
32	63,64	Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh audacity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thực hiện được các thao tác thêm 1 tệp âm thanh có sẵn.</li> <li>- Biết cách chỉnh sửa âm thanh ở mức đơn giản: nghe lại 1 đoạn âm thanh, làm to nhỏ âm lượng hoặc tắt âm thanh của từng rãnh, đánh dấu 1 đoạn âm thanh, xóa cắt dán 1 đoạn âm thanh.</li> </ul>	- Phòng máy
<b>33</b>	<b>65</b>	<b>Ôn tập cuối kì 1</b>	<b>- Củng cố lại các kiến thức đã học từ bài 10 đến bài 12</b>	<b>Dạy học trên lớp</b>
	<b>66</b>	<b>Kiểm tra cuối kì 1</b>	<b>- Củng cố lại các kiến thức đã học từ bài 10 đến bài 12</b>	<b>Kiểm tra trên lớp hoặc phòng máy</b>
<b>34</b>	67,68	Bài thực hành 10: Tạo sản phẩm âm thanh bằng AUDACITY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được một số thao tác làm việc với Audacity như thiết lập dự án âm thanh, thu âm lời thuyết minh, ghép các rãnh âm thành riêng lẻ</li> </ul>	- Phòng máy

			thành một rãnh hoàn chỉnh. - Biết dùng phần mềm Audacity để tạo một sản phẩm âm thanh hoàn chỉnh	
<b>35</b>	69, 70	Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh AUDACITY	- Biết cách chỉnh sửa, ghép nối âm thanh nâng cao: tạo, tách rãnh âm thanh thành các clip, nối clip âm thanh, di chuyển clip dọc theo rãnh âm thanh, chuyển đổi clip sang rãnh khác. - Biết cách xuất kết quả ra tệp âm thanh. - Thực hiện được việc chỉnh sửa âm thanh ở mức đơn giản, thực hiện được việc chỉnh sửa, ghép nối âm thanh nâng cao, thực hiện được cách xuất kết quả ra tệp âm thanh.	- 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: 9 ; Số học sinh: 98

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;	1	Tuần 16	Hội trường/ Ngoài trời/ Lớp học	GV Tin	GVCN	Máy chiếu Bảng phụ Phiếu câu hỏi và trả lời.

		<p>- Các nhóm tiếp tục đánh giá chéo (<i>theo các tiêu chí trên, tiêu chí này do được GV tạo ra</i>)</p> <p>- 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)</p>						
2	Phần mềm ghi âm và xử lí âm thanh AUDACITY ( <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 Phần mềm ghi âm và xử lí âm thanh AUDACITY các em hình thành được các kĩ năng sống. GV có thể cho	1	33	Hội trường/ Ngoài trời/ Trên lớp	GV Tin	GVCN	Máy chiếu Bảng phụ Phiếu câu hỏi và trả lời.

		học sinh thực hiện theo các hình thức phù hợp (trình bày trên Word, bảng phụ, màn chiếu....) 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***