

## TỈ LỆ CÁC NỘI DUNG KIẾN THỨC

Nội dung/Chủ đề	Tỉ lệ % dự kiến theo TT32		KHDH nhà trường xây dựng					
	Tỉ lệ %	Số tiết	Học kì I		Học kì II		Cả năm	
			Tỉ lệ %	Số tiết	Tỉ lệ %	Số tiết	Tỉ lệ %	Số tiết
<b>Máy tính và cộng đồng</b>	6%	2	3%	1			3%	1
<b>Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm trao đổi thông tin</b>	9%	3	9%	3			9%	3
<b>Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số</b>	6%	2	3%	1			3%	1
<b>Ứng dụng tin học</b>	48%	17	26%	9	14%	5	40%	14
<b>Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>	17%	6			17%	6	17%	6
<b>Hướng nghiệp với Tin học</b>	8%	3			6%	2	6%	2
<b>Ôn tập, đánh giá định kỳ</b>	6%	2	11%	4	11%	4	22%	8
<b>Tổng</b>	100%	35	52%	18	48%	17	100%	35

Thời gian	Thời lượng	Nội dung/Chủ đề						Thời điểm KT	
		Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm trao đổi thông tin	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chủ đề 6. Hướng nghiệp với Tin học	TX	ĐK
<b>Học kỳ 1</b> (18 tuần)	18 tuần x 1 tiết = 18 tiết	1 tiết	3 tiết	1 tiết	9 tiết			Tuần: 5, 14	Ôn tập GK: Tuần 9 GK: Tuần 10 Ôn tập CK: Tuần 17 CK: Tuần 18
<b>Học kỳ 2</b> (17 tuần)	17 tuần x 1 tiết = 17 tiết				5 tiết	6 tiết	2 tiết	Tuần: 22, 30	Ôn tập GK: Tuần 27 GK: Tuần 28 Ôn tập CK: Tuần 32 CK: Tuần 33
<b>Cả năm</b> (35 tuần)	35 tuần x 1 tiết = 35 tiết	1 tiết	3 tiết	1 tiết	14 tiết	6 tiết	21 tiết		8 tiết

## I. Đặc điểm tình hình

1. Số lớp: 4 Số học sinh: 166

2. Tình hình đội ngũ: Số giáo viên: 01 Trình độ đào tạo: Đại học: 1

3. Phòng học bộ môn/phòng thí nghiệm/phòng đa năng/sân chơi, bãi tập

4.

STT	Tên phòng	Số lượng	Phạm vi và nội dung sử dụng	Ghi chú
1	PHÒNG MÁY TÍNH	02	Các tiết học kết hợp thực hành và bài thực hành	

## II. Kế hoạch dạy học

Học kì	Số tuần	Số tiết/tuần
I	18	18 tuần x 1 tiết = 18 tiết
II	17	17 tuần x 1 tiết = 17 tiết

Tuần	Thứ tự số tiết	Bài/ Chủ đề	Yêu cầu cần đạt	Ghi chú
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<b>CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG</b>				
1,2	1,2	Bài 1. Thế giới kĩ thuật số	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh họa.</li><li>- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.</li><li>- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.</li></ul>	

<b>CHỦ ĐỀ 2. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN</b>			
3,4	3,4	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.</li> <li>- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.</li> </ul>
5	5	Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề.</li> <li>- Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề</li> </ul>
6	6	Ôn tập giữa kỳ 1	- Tổng hợp được các kiến thức đã học từ bài 1 đến bài 3. Vận dụng kiến thức đã học làm được các bài tập có liên quan
7	7	KIỂM TRA GIỮA KỲ 1	- Hs hiểu và vận dụng kiến thức đã học trong nửa đầu học kì I trả lời được một số câu hỏi trắc nghiệm hoặc trình bày lời giải của một số bài tập tự luận ở các mức độ, nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao.
<b>CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ</b>			
8,9	8,9	Bài 4. Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh họa.</li> <li>- Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.</li> <li>- Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.</li> </ul>
<b>CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC</b>			
10	10	Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.</li> <li>- Nhận ra được ích lợi của phần mềm mô phỏng.</li> </ul>

11	11	Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng.</li> <li>- Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề</li> </ul>	
12	12	Bài 7. Khả năng trình bày thông tin đa phương tiện của sơ đồ tư duy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.</li> <li>- Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy.</li> </ul>	
13	13	Bài 8. Thực hành: Sử dụng công cụ trực quan trong trình bày thông tin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video một cách hợp lí.</li> <li>- Tạo được sơ đồ tư duy có đính kèm văn bản, hình ảnh, video và trang tính.</li> <li>- Tạo được bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh, biểu đồ và video hợp lí.</li> </ul>	
14	14	Bài 9a. Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu	- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán quản lí tài chính.	
15	15	ÔN TẬP	- Tổng hợp được các kiến thức đã học ở kì I. Vận dụng kiến thức đã học làm được các bài tập có liên quan	
16	16	KIỂM TRA CUỐI KỲ 1	- Hiểu và vận dụng kiến thức đã học kì I trả lời được một số câu hỏi trắc nghiệm hoặc trình bày lời giải của một số bài tập tự luận ở các mức độ, nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao.	
17	17	Bài 9a. Sử dụng công cụ xác thực dữ liệu	- Sử dụng được công cụ xác thực dữ liệu (Data Validation) của phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán quản lí tài chính.	

18	18	Bài 10a. Sử dụng hàm COUNTIF()	- Sử dụng được hàm đếm theo điều kiện COUNTIF trong giải quyết bài toán thực tế về quản lí tài chính.	
<b>Học kỳ II</b>				
<b>CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC</b>				
19	19	Bài 10a. Sử dụng hàm COUNTIF()	- Sử dụng được hàm đếm theo điều kiện COUNTIF trong giải quyết bài toán thực tế về quản lí tài chính.	
20,21	20,21	Bài 11a. Sử dụng hàm SUMIF()	- Sử dụng được hàm tính tổng theo điều kiện SUMIF trong giải quyết bài toán quản lí tài chính gia đình.	
22,23	22,23	Bài 12a. Sử dụng hàm IF()	- Sử dụng được hàm điều kiện IF trong giải quyết bài toán thực tiễn về quản lí tài chính.	
24	24	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình	- Tạo được trang tính tổng hợp thông tin thu, chi gia đình. - Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình.	
25	25	Ôn tập	- Tổng hợp được các kiến thức đã học kì II. Vận dụng kiến thức đã học làm được các bài tập có liên quan	
26	26	KIỂM TRA GIỮA KỲ 2	- Hs hiểu và vận dụng kiến thức đã học trong học kì II hoàn thành được bài thực hành trên máy tính ở các mức độ, nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao.	

27	27	Bài 13a. Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình	- Tạo được trang tính tổng hợp thông tin thu, chi gia đình. - Hoàn thiện bảng tính quản lí tài chính gia đình.	
<b>CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH</b>				
28,29	28,29	Bài 14. Giải quyết vấn đề	- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối).	
30,31	30,31	Bài 15. Bài toán Tin học	- Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. - Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.	
32	32	<b>ÔN TẬP</b>	- Tổng hợp được các kiến thức đã học kì II. Vận dụng kiến thức đã học làm được các bài tập có liên quan	
33	33	<b>KIỂM TRA CUỐI KỲ 2</b>	- Hiểu và vận dụng kiến thức đã học trong học kì II hoàn thành được bài thực hành trên máy tính ở các mức độ, nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao.	
34	34	Bài 16. Lập chương trình máy tính	- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. - Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện	
35	35	Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp	- Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất ba nhóm nghề. - Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không	

		<p>thích, ...) về một nhóm nghề nào đó.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính.</li> <li>- Tìm hiểu được (thông qua Internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ti có sử dụng nhân lực thuộc các nhóm ngành đã được giới thiệu.</li> <li>- Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học.</li> </ul>	
--	--	---	--

**Người lập**

**Tổ trưởng CM**

**BGH duyệt**

**Nguyễn Văn Sơn**

**Võ Hồng Thủy**

**Hoàng Ngọc Mến**

**XÁC NHẬN CỦA PHÒNG GD & ĐT QUẬN LONG BIÊN**