

TRƯỜNG THPT ...
TỔ TOÁN - TIN

KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN TIN HỌC 11
(ĐỊNH HƯỚNG TIN HỌC ỨNG DỤNG ICT)
NĂM HỌC 2025-2026

Cả năm: 35 tuần x 2 tiết = 70 tiết

Học kì I: 18 tuần x 2 tiết = 36 tiết

Học kì II: 17 tuần x 2 tiết = 34 tiết

I. KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN TIN HỌC 11
(ĐỊNH HƯỚNG TIN HỌC ỨNG DỤNG ICT)

Tuần	Tên chủ đề/bài	Tiết	Yêu cầu cần đạt	Đồ dùng dạy học	Ghi chú
HỌC KÌ I					
CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC (08LT+1TH)					
1	Bài 1. Hệ điều hành (2 tiết)	1-2	Biết: - Sơ bộ nắm được lịch sử phát triển của các HĐH thông dụng cho PC, một HĐH thương mại và một HĐH nguồn mở Hiểu: - Hiểu được đặc điểm của HĐH cho thiết bị di động - Hiểu được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, HĐH và phần mềm ứng dụng cũng như vai trò của mỗi thành phần trong hoạt động chung của cả hệ thống - Trình bày được các nội dung kiến thức kể trên	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi	Bài KTTX số 1: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 1 đến tuần 4
2	Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành (1 tiết)	3	Vận dụng: - Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một hệ điều hành. - Sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành nâng cao hiệu quả của máy tính cá nhân. - Sử dụng được một vài tiện ích cơ bản của hệ điều hành trên thiết bị di động.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
2,3	Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet (2 tiết)	4-5	Biết: - Biết khái niệm phần mềm nguồn mở và giấy phép phần mềm nguồn mở, phần mềm miễn phí - Biết được phần mềm chạy trên Internet và lợi ích của chúng Hiểu: - So sánh được phần mềm nguồn mở với	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi	

			<p>phần mềm thương mại (nguồn đóng).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kích hoạt và sử dụng được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. 		
3,4	Bài 4. Bên trong máy tính (2 tiết)	6-7	<p>Biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận diện được một số thiết bị bên trong máy tính - Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT, <p>Hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ. Nêu được tên và giải thích được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB, ... - Giải thích được vai trò của các mạch logic trong thực hiện các tính toán nhị phân. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá được chất lượng của máy tính thông qua những thông số hiệu năng các thiết bị của máy 	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi	
4,5	Bài 5. Kết nối máy tính với các thiết bị số (2 tiết)	8-9	<p>Biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết một số thiết bị vào – ra thông dụng và các thông số. - Biết được cách kết nối các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau. - Biết được cách kết nối PC với các thiết bị số thông dụng như máy in, điện thoại thông minh, máy ảnh số, ... <p>Hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu và giải thích được một số thông số cơ bản của các thiết bị số thông dụng để kết nối với máy tính <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kết nối được máy tính với các thiết bị số 	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi	<p>Bài KTTX số 2: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 5 đến tuần 8.</p>
CHỦ ĐỀ 2: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET (1LT + 4TH)					

5,6	Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet (2 tiết)	10-11	Biết: - Biết được kiến thức chung về công cụ lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên mạng Internet Vận dụng: - Sử dụng được một số công cụ trực tuyến như Google Drive hay Dropbox, ... để lưu trữ và chia sẻ tệp tin.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
6	Bài 7. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet (1 tiết)	12	Biết: - Biết được kiến thức chung về tìm kiếm thông tin trên Internet Vận dụng: - Sử dụng được công cụ tìm kiếm (máy tìm kiếm) trên máy tính và thiết bị số thông minh - Xác lập được các lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm để nâng cao hiệu quả tìm kiếm thông tin.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
7	Bài 8. Thực hành nâng cao sử dụng thư điện tử và mạng xã hội (2 tiết)	13-14	Vận dụng: - Sử dụng được những chức năng nâng cao của dịch vụ mạng xã hội. - Thực hiện được phân loại, đánh dấu, gán nhãn các thư điện tử.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ (2 LT)					
8	Bài 9. Giao tiếp an toàn trên Internet (2 tiết)	15-16	Biết: - Nhận biết được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng và những biện pháp phòng tránh. Vận dụng: - Giao tiếp được trên mạng qua thư điện tử, chat, mạng xã hội, ... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
9	Ôn tập kiểm tra giữa kì I	17	- Hệ thống hóa được kiến thức đã học trong chủ đề 1, 2, 3 - Khắc sâu và làm rõ hơn những nội dung khó	Tài liệu ôn tập	
9	Kiểm tra giữa kì I	18	Kiểm tra những kiến thức, năng lực, phẩm chất học sinh rèn luyện và đạt được trong nửa đầu HKI	Đề kiểm tra	Bài ĐG _{gk}
CHỦ ĐỀ 4. GIỚI THIỆU CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU (12LT+2TH)					

10	Bài 10. Lưu trữ dữ liệu và khai thác thông tin phục vụ quản lí (2 tiết)	19-20	Biết: - Biết được sự cần thiết phải lưu trữ dữ liệu và khai thác thông tin từ dữ liệu lưu trữ cho các bài toán quản lí. Hiểu: - Hiểu, phân biệt và trình bày được các khái niệm cập nhật, truy xuất dữ liệu và khai thác thông tin.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	Bài KTTX số 3: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 10 đến tuần 17.
11,12	Bài 11. Cơ sở dữ liệu (3 tiết)	21-23	Biết: - Biết được việc lưu trữ dữ liệu trên máy tính đòi hỏi phải được tổ chức một cách khoa học với những yêu cầu đã được khái quát và hệ thống hóa. Hiểu: - Hiểu được khái niệm CSDL và các thuộc tính cơ bản của CSDL.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
12,13	Bài 12. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu và hệ cơ sở dữ liệu (3 tiết)	24-26	Biết: - Biết khái niệm, các chức năng chung của hệ quản trị CSDL Hiểu: - Hiểu được khái niệm hệ quản trị CSDL. - Hiểu được khái niệm hệ CSDL. - Phân biệt được CSDL tập trung và CSDL phân tán.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
14	Bài 13. Cơ sở dữ liệu quan hệ (2 tiết)	27-28	Biết: - Biết mô hình CSDL quan hệ Hiểu: - Hiểu được mô hình CSDL. - Hiểu được các thuật ngữ và khái niệm liên quan: bản ghi, trường, khóa, khóa chính, khóa ngoài, liên kết dữ liệu.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
15	Bài 14. SQL – Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (2 tiết)	29-30	Biết: - Biết cấu trúc các câu truy vấn định nghĩa dữ liệu, truy vấn truy xuất và cập nhật dữ liệu, truy vấn kiểm soát quyền truy cập dữ liệu của người dùng Hiểu: - Hiểu được ở mức nguyên lí: CSDL và bảng được tạo lập, được thêm mới, cập nhật và truy xuất dữ liệu qua SQL. Vận dụng: - Viết được câu lệnh truy vấn đơn giản: tạo CSDL, tạo bảng, cập nhật, truy xuất dữ liệu	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	

			trong bảng		
16	Bài 15. Bảo mật và an toàn hệ cơ sở dữ liệu (2 tiết)	31-32	Biết: – Những vấn đề liên quan đến công tác bảo mật dữ liệu Hiểu: - Hiểu được tầm quan trọng và một số biện pháp bảo vệ hệ CSDL.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
17	Ôn tập học kì I	33	- Hệ thống hóa được kiến thức trọng tâm trong chủ đề 1, 2, 3, 4 - Khắc sâu và làm rõ hơn những nội dung khó	Tài liệu ôn tập	
17	Kiểm tra cuối kì I	34	Kiểm tra những kiến thức, năng lực, phẩm chất học sinh rèn luyện và đạt được trong HKI	Đề kiểm tra	Bài ĐG _{ck}
CHỦ ĐỀ 5. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC (2 LT)					
18	Bài 16. Nghề quản trị cơ sở dữ liệu (2 tiết)	35-36	Biết: - Biết những công việc chính trong quản trị CSDL - Biết các ngành học có liên quan và nhu cầu xã hội đối với công việc quản trị CSDL Hiểu: - Hiểu được vai trò, trách nhiệm của người làm nghề quản trị CSDL - Hiểu được các tổ chức cần có để làm công việc quản trị CSDL - Có thể tìm kiếm, khai thác và trao đổi thông tin hướng nghiệp liên quan đến công việc quản trị CSDL.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
HỌC KÌ II					
CHỦ ĐỀ 6. THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU (2LT + 14TH)					
19	Bài 17. Quản trị CSDL trên máy tính (2 tiết)	37-38	Biết: - Biết cách cài đặt MySQL, HeidiSQL và màn hình giao diện của hai phần mềm Hiểu: - Hiểu được những thuận lợi và lợi ích to lớn khi quản lý dữ liệu với CSDL trên máy tính - Hiểu được MySQL là một hệ quản trị CSDL mạnh, phổ biến hiện nay Vận dụng: - Cài đặt được phần mềm MySQL và HeidiSQL	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	Bài KTTX số 1: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 19 đến tuần 23

20	Bài 18. Xác định cấu trúc bảng và các trường khóa (2 tiết)	39-40	Nhận biết: - Biết các loại khóa của CSDL Hiểu: - Hiểu được những bước chuẩn bị trước khi tiến hành tạo lập CSDL Vận dụng: - Xác định được các bảng dữ liệu, cấu trúc của chúng và các trường khóa trước khi bước vào tạo lập CSDL.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	
21	Bài 19. Thực hành tạo lập CSDL và các bảng (2 tiết)	41-42	Biết: - Biết tạo mới lập một CSDL và các bảng thông qua giao diện của phần mềm khách quản trị CSDL HeidiSQL. - Biết cách đặt tên CSDL, tên trường Vận dụng: - Tạo được CSDL, các bảng không có khóa ngoài, chỉ định được khóa cho mỗi bảng, khóa cấm trùng lặp cho những trường không được có giá trị trùng lặp.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
22	Bài 20. Thực hành tạo lập các bảng có khóa ngoài (2 tiết)	43-44	Biết: - Biết cách tạo mới các bảng có khóa ngoài. Vận dụng: - Tạo lập được bảng có khóa ngoài - Thiết lập được mối quan hệ giữa các bảng thông qua khai báo khóa ngoài	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
23	Bài 21. Thực hành cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng (2 tiết)	45-46	Biết: - Biết cách cập nhật và truy xuất CSDL Vận dụng: - Thực hiện được việc cập nhật và truy xuất dữ liệu các bảng đơn giản không có khóa ngoài	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
24	Bài 22. Thực hành cập nhật bảng dữ liệu có tham chiếu (2 tiết)	47-48	Hiểu: - Hiểu được cách thức nhập dữ liệu đối với các bảng có trường khóa ngoài-trường tham chiếu đến một khóa chính của bảng khác. Vận dụng: - Thực hiện được việc cập nhật dữ liệu các bảng có tham chiếu	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	Bài KTTX số 2: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 24 đến tuần 28
25,26	Bài 23. Thực hành truy xuất dữ liệu qua liên	49-51	Hiểu: - Hiểu được cách thức truy xuất dữ liệu qua	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi;	

	kết các bảng (3 tiết)		liên kết các bảng. Vận dụng: - Thực hiện được việc truy xuất dữ liệu qua liên kết bảng	Phòng bộ môn	
26	Ôn tập giữa kì II	52	- Hệ thống hóa được những đơn vị kiến thức đã học trong CĐ6 - Khắc sâu những nội dung khó	Tài liệu ôn tập	
27	Kiểm tra giữa kì II	53	Kiểm tra những kiến thức, năng lực, phẩm chất học sinh rèn luyện và đạt được trong chủ đề 6	Đề kiểm tra	Bài ĐG _{gk}
27	Bài 24. Thực hành: Sao lưu dữ liệu (1 tiết)	54	Biết: - Biết các thao tác sao lưu và phục hồi dữ liệu. Vận dụng: - Thực hiện được việc sao lưu và phục hồi dữ liệu	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
CHỦ ĐỀ 7. PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO (5LT + 8 TH)					
28	Bài 25. Phần mềm chỉnh sửa ảnh (2 tiết)	55-56	Biết: - Nhận biết được ảnh bitmap - Nhận biết được giao diện phần mềm chỉnh sửa ảnh. - Phân biệt được các vùng làm việc, hộp công cụ chỉnh. Hiểu: - Hiểu được các thông số liên quan tới độ phân giải và kích thước ảnh in Vận dụng: - Thực hiện được một số thao tác cơ bản với ảnh: phóng to, thu nhỏ, xoay, cắt ảnh - Thiết lập được thông số liên quan đến độ phân giải và kích thước ảnh in	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
29	Bài 26. Công cụ tinh chỉnh màu sắc và công cụ chọn (2 tiết)	57-58	Biết: - Biết các tham số biểu diễn màu của ảnh số. - Biết một số công cụ chọn đơn giản. Vận dụng: - Thực hiện được tạo vùng chọn và một số lệnh chỉnh màu đơn giản.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	Bài KTTX số 3: Thời gian hoàn thành: Từ tuần 29 đến tuần 33

30	Bài 27. Công cụ vẽ và một số ứng dụng (2 tiết)	59-60	Biết: - Biết được khái niệm lớp ảnh. - Biết một số công cụ vẽ đơn giản Vận dụng: - Thực hiện được một số ứng dụng để tẩy, làm sạch và xóa các vết xước trên ảnh - Thực hiện được vẽ thêm các chi tiết đơn giản	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
31	Bài 28. Tạo ảnh động (2 tiết)	61-62	Hiểu: - Hiểu về mô hình ảnh động, - Nắm được các thành phần cần điều chỉnh khi tạo ảnh động. Vận dụng: - Thực hiện được các thao tác tạo ảnh động từ mô hình lớp ảnh.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
32	Bài 29. Khám phá phần mềm làm phim (2 tiết)	63-64	Vận dụng: - Tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu ảnh và video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
33	Bài 30. Biên tập phim (2 tiết)	65-66	Vận dụng: - Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	
34	Ôn tập học kì II	67	- Hệ thống hóa những đơn vị kiến thức trọng tâm đã học trong chủ đề 6, 7 - Khắc sâu những nội dung khó	Tài liệu ôn tập	
34	Kiểm tra cuối kì II	68	Kiểm tra những kiến thức, năng lực, phẩm chất học sinh rèn luyện và đạt được trong HKII	Đề kiểm tra	Bài ĐG _{ek}
35	Bài 31. Thực hành tạo phim hoạt hình (2 tiết)	69-70	Vận dụng: - Tạo được đoạn phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.	Máy tính; Máy chiếu hoặc Tivi; Phòng bộ môn	

II. KẾ HOẠCH KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KỲ

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
Giữa Học kỳ I	45 phút	Tuần 09	Nắm vững kiến thức chủ đề 1, 2, 3 theo yêu cầu cần đạt của kế hoạch dạy học.	Tự luận và trắc nghiệm
Cuối Học kỳ I	45 phút	Tuần 17	Nắm vững kiến thức các chủ đề 1, 2, 3, 4 theo yêu cầu cần đạt của kế hoạch dạy học.	Tự luận và trắc nghiệm
Giữa Học kỳ II	45 phút	Tuần 27	Nắm vững kiến thức của chủ đề 6 theo yêu cầu cần đạt của kế hoạch dạy học.	Tự luận và trắc nghiệm
Cuối Học kỳ II	45 phút	Tuần 34	Nắm vững kiến thức các chủ đề 6,7 theo yêu cầu cần đạt của kế hoạch dạy học.	Tự luận và trắc nghiệm

....., ngày tháng năm 202...

Lãnh đạo nhà trường phê duyệt
(Ký và ghi rõ họ, tên)

Tổ trưởng chuyên môn
(Ký và ghi rõ họ, tên)