

Phụ lục II
HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG CẤP THCS
MÔN TIN HỌC - Từ lớp 7 đến lớp 9

(Kèm theo Công văn số 040/BGDĐT-GDTrH ngày 16 tháng 9... năm 2021. của Bộ trưởng Bộ GDĐT)

Hướng dẫn này dựa trên sách giáo khoa của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam. Căn cứ vào hướng dẫn, các cơ sở giáo dục trung học chỉ đạo tổ, nhóm chuyên môn và giáo viên xây dựng kế hoạch dạy học chi tiết bảo đảm cân đối giữa nội dung và thời gian thực hiện, phù hợp với tình hình thực tế.

1. Lớp 7

TT	Chương/Chủ đề	Bài	Nội dung điều chỉnh	Hướng dẫn thực hiện
1	Chương I. Chương trình bảng tính	BTH3. Bảng điểm của em	Bài 3. Thực hành lập và sử dụng công thức	Học sinh tự tìm hiểu.
2		BTH4. Bảng điểm của lớp em	Bài 2	Học sinh tự tìm hiểu.
3		BTH5. Trình bày trang tính của em	Bài 4	Học sinh tự tìm hiểu.
4		BTH6. Định dạng trang tính	Bài 1	Học sinh tự tìm hiểu.
5		Bài 8. Sắp xếp và lọc dữ liệu.	Mục 3. Lọc các hàng có giá trị lớn nhất (hoặc nhỏ nhất).	Học sinh tự tìm hiểu.
6		BTH8: Sắp xếp và lọc dữ liệu	Bài tập 1: Mục c, d. Bài tập 2: Mục c. Bài tập 3.	Học sinh tự tìm hiểu.
7		Bài 9. Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ	Mục 4b. Thay đổi dạng biểu đồ	Học sinh tự tìm hiểu.



8		BTH9. Tạo biểu đồ để minh họa	Bài 2	Học sinh tự thực hành
9	Chương II. Phần mềm học tập	Bài 10. Luyện gõ phím nhanh bằng Typing Master	Cả bài	Hướng dẫn HS tự thực hành: - HS có máy tính xem hướng dẫn trên video để thực hành - HS không có máy thì sẽ học bù khi quay lại trường.
10		Bài 11. Học đại số với Geogebra	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
11		Bài 12. Vẽ hình phẳng bằng Geogebra	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
12	Chương I-II	Tất cả các bài	Mục Tìm hiểu mở rộng	Học sinh tự tìm hiểu.

2. Lớp 8

TT	Chương/Chủ đề	Bài	Nội dung điều chỉnh	Hướng dẫn thực hiện
1		BTH3. Khai báo và sử dụng biến	Bài 2	Chỉ yêu cầu HS nhập hai biến x, y, không cần hoán đổi.
2		BTH4. Sử dụng câu lệnh điều kiện	Bài 3	Học sinh tự tìm hiểu.
3		BTH5. Sử dụng lệnh lặp for ... do	Bài 2	Học sinh tự tìm hiểu.
4		BTH5: Sử dụng câu lệnh lặp for ... do...	Bài tập 3.	Học sinh tự tìm hiểu.
5	Chương I	Bài 8: Lặp với số lần chưa biết trước	Mục 3. Lặp vô hạn lần – lỗi lặp trình cần tránh	Học sinh tự tìm hiểu.
6		BTH6: Sử dụng lệnh lặp while... do...	Bài tập 1: viết chương trình tính trung bình cộng	Học sinh tự thực hiện

M. L. C. B.

7		BTH7: Xử lý dãy số trong chương trình	Bài tập 2.	Học sinh tự tìm hiểu.
8	Chương II	Bài 11. Giải toán và vẽ hình phẳng với Geogebra	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
9		Bài 12. Vẽ hình không gian với Geogebra	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
10	Chương I-II	Tất cả các bài	Mục Tìm hiểu mở rộng	Học sinh tự tìm hiểu.

3. Lớp 9

TT	Chương/Chủ đề	Bài	Nội dung điều chỉnh	Hướng dẫn thực hiện
1	Chương I	Bài 1. Từ máy tính đến mạng máy tính	Mục 2. Phân loại mạng máy tính. Mục 3. Vai trò của máy tính trong mạng	Học sinh tự tìm hiểu.
2		Bài 4. Tìm hiểu thư điện tử	Mục 2c) Phần mềm thư điện tử	Học sinh tự tìm hiểu.
3	Chương I	BTH4. Sao lưu dự phòng và quét virus	Cả bài	Hướng dẫn HS tự thực hành: - HS có máy tính xem hướng dẫn trên video và thực hành theo - HS không có máy thì sẽ học bù khi quay lại trường
4	Chương III	Bài 10. Thêm hình ảnh vào trang chiếu	Mục 3. Sao chép và di chuyển trang chiếu.	Học sinh tự tìm hiểu.

M. L. C. B.

5		Bài 11. Tạo các hiệu ứng động	Mục 4. Một vài lưu ý khi tạo bài trình chiếu.	Học sinh tự tìm hiểu.
6	Chương IV	Bài 13. Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity	Cả bài	<ul style="list-style-type: none"> - Tổ chức HS thực hành trên máy tính hoặc thiết bị thông minh có phần mềm xử lý âm thanh. - HS không có thiết bị thì đến trường học bù.
7		BTH10. Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity	Cả bài	<ul style="list-style-type: none"> - Tổ chức HS thực hành trên máy tính hoặc thiết bị thông minh có phần mềm xử lý âm thanh. - HS không có thiết bị thì đến trường học bù.
8	Chương IV	Bài 14. Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
9		BTH11. Tạo video ngắn bằng Movie Maker	Cả bài	Học sinh tự tìm hiểu.
10	Chương I-II-III-IV	Tất cả các bài	Mục Tìm hiểu mở rộng	Học sinh tự tìm hiểu.

Lưu ý: Để minh họa cho phần Lập trình cơ bản (Lớp 8), trong SGK đã sử dụng Ngôn ngữ lập trình Pascal là ngôn ngữ lập trình có cấu trúc, các câu lệnh có ngữ nghĩa gần với tiếng Anh thông thường. Tuy nhiên, tùy điều kiện, hoàn cảnh cụ thể, giáo viên có thể lựa chọn bất kỳ ngôn ngữ bậc cao nào khác để minh họa cho các cấu trúc lập trình cơ bản.

M. L. C. B.