

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH
CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP TIN HỌC 11
Định hướng Tin học ứng dụng

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH VÀ DỰ KIẾN KẾ HOẠCH DẠY HỌC

**CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP TIN HỌC 11 - Định hướng Tin học ứng dụng
(Kết nối tri thức với cuộc sống)**

STT	Tên chuyên đề	Bài	Tên bài	Số tiết			Ghi chú
				LT	TH	ÔTKT	
1	Chuyên đề 1 Thực hành sử dụng phần mềm vẽ trang trí	1	Giới thiệu phần mềm trang trí	1	1		
		2	Làm việc với đối tượng hình khối	1	1		
		3	Tạo các đối tượng đường	1	1		
		4	Chỉnh sửa, ghép nối, kết nối các đối tượng đồ hoạ	1	1		
		5	Thiết kế sản phẩm trang trí hoàn chỉnh		2		
2	Chuyên đề 2 Thực hành sử dụng phần mềm làm phim hoạt hình	6	Làm quen với phần mềm làm phim hoạt hình	1	1		
		7	Thiết kế nhân vật hoạt hình	1	1		
		8	Thực hành sản xuất phim hoạt hình	1	1		
		9	Tạo các nguồn dữ liệu khác nhau cho phim hoạt	1	1		
		10	Ra mắt phim hoạt hình của em		2		
3	Chuyên đề 3 Thực hành sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh	11	Thao tác với các lớp ảnh	1	2		
		12	Tạo ảnh động	1	2		
		13	Điều chỉnh thời gian trễ và tạo chữ động	1	2		
		14	Tạo hiệu ứng cho ảnh động	1	2		
		15	Thực hành biên tập ảnh động	0	3		
			Tổng	12	23		