**NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI KỲ 1 NĂM HỌC 2022 – 2023**

**MÔN TIN HỌC**

**1) LỚP 10**

**Chủ đề D.** Đạo đức – Pháp luật - Văn hoá trong môi trường số

**Bài 8: Tuân thủ PL trong MTS**

- Biết về bản quyền thông tin và sản phẩm số

- Nhận biết 1 số các tác hại của sự bất cẩn khi chia sẻ thông tin qua Internet.

- Biết 1 vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số.

- Phân biệt được trường hợp vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số

**Bài 9: Thực hành vận dụng 1 số điều luật trong MTS**

- Xác định được trường hợp vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số thông qua ví dụ thực tiễn

- Xác định biện pháp về nâng cao tính an toàn và hợp pháp về việc chia sẻ thông tin trong MTS thông qua ví dụ thực tiễn

**Chủ đề E.** Ứng dụng tin học – Thiết kế đồ hoạ

**Bài 10: Tổng quan về phần mềm GIMP**

- Biết về các khái niệm các loại đồ hoạ

- Nhận biết 1 số các phần mềm đồ hoạ

- Các thành phần của màn hình làm việc phần mềm GIMP

- Các công cụ: Text, tô màu, di chuyển

- Nhận biết phần đuôi mở rộng

- Phân biệt đồ hoạ điểm ảnh và đồ hoạ vector

- Phân biệt các thao tác mở tệp hình ảnh (Open – Layers)

- Phân biệt thao tác: lưu – xuất ảnh

- Thực hiện được các thao tác: Text, tô màu, di chuyển, mở - ghép ảnh, lưu – xuất ảnh, tạo file ảnh mới

**Bài 11: 1 số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ hoạ**

- Các lệnh làm việc với lớp: thêm, xóa, nhân đôi lớp, ẩn hoặc hiện và thay đổi thứ tự các lớp

- Các lệnh của vùng chọn

- Thực hiện các thao tác về lớp, vùng chọn, tạo đường viền, lồng hình

**Bài 12: Thực hành phần mềm thiết kế đồ hoạ**

- Kỹ thuật tách ảnh

- Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế

**🡺 Thực hành:** Sử dụngcác công cụ thiết kế đồ hoạ đã học để tạo ra sản phẩm số theo mẫu:

1. Văn bản (Text)
2. Hình ảnh, bỏ nền đơn giản
3. Tô màu
4. Sử dụng các công cụ Transform
5. Sử dụng các công cụ Selection
6. Sử dụng các công cụ Pant
7. Lưu file theo 2 dạng (.xcf và .png)

**2) LỚP 11:**

**Bài 9. Cấu trúc rẽ nhánh**

* Nêu được câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu và dạng đủ
* Phân biệt được các câu lệnh rẽ nhánh
* Áp dụng cấu trúc rẽ nhánh vào chương trình để giải quyết các bài toán cơ bản

**Bài 10. Cấu trúc lặp**

* Nêu được câu lệnh của lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước
* Phân biệt được các câu lệnh lặp
* Áp dựng cấu trúc lặp vào chương trình để giải quyết các bài toán cơ bản

**Bài 11. Kiểu mảng**

* Nêu được khái niệm mảng một chiều
* Biết cách khai báo và khởi tạo mảng một chiều
* Hiểu cách tkhai báo và truy cập vào các phần tử trong mảng
* Thực hiện khai báo mảng, truy cập và tính toán các phần tử của mảng

**🡺 Thực hành: Viết chương trình giải bài toán có sử dụng Cấu trúc rẽ nhánh và Cấu trúc lặp**

**3) LỚP 12**

**Bài 3. Giới thiệu Access**

- Biết về Microsoft Access và 4 đối tượng chính: bảng, mẫu hỏi, biểu mẫu và báo cáo

- Hiểu các chức năng chính của ACCESS: Tạo lập bảng, cập nhật và kết xuất thông tin.

- Thực hiện được khởi động và ra khỏi ACCESS.

- Tạo một CSDL mới, mở CSDL đã có

- Biết 2 chế độ làm việc: Chế độ thiết kế (làm việc với cấu trúc) và chế độ làm việc với dữ liệu.

- Biết các cách tạo đối tượng mới.

- Biết cách mở đối tượng.

**Bài 4. Cấu trúc bảng**

- Biết tên các thành phần trong cấu trúc bảng, tên kiểu dữ liệu

- Hiểu các khái niệm chính trong cấu trúc dữ liệu bảng:

+ Trường (Field): tên, miền giá trị.

+ Bản ghi (Record): Bộ các giá trị của thuộc tính.

+ Khoá chính

- Xác định được số lượng Trường (Field), Bản ghi (Record) và khóa chính trong bảng.

- Biết tạo và sửa cấu trúc bảng (thêm, xóa, thay đổi thứ tự của trường)

- Phân biệt, so sánh sự khác nhau giữa các kiểu dữ liệu

- Mô tả được các bước tạo cấu trúc bảng.

- Mô tả và xác định được thao tác thay đổi khóa chính và thay đổi cấu trúc bảng

- Thực hiện được tạo và sửa cấu trúc bảng, nhập dữ liệu vào bảng

- Thực hiện việc khai báo/ hủy bỏ khoá chính là 1 trường.

- Thực hiện việc đổi tên bảng, xóa bảng.

- Thực hiện được thao tác thêm, xóa, thay đổi thứ tự của trường

- Chỉ đinh được khóa chính gồm nhiều trường

**Bài 5. Các thao tác trên bảng**

- Biết các lệnh làm việc Cập nhật dữ liệu trên bảng: Thêm, Xóa bản ghi, Chỉnh sửa dữ liệu

- Thực hiện được thao tác thêm bản ghi, Xóa bản ghi, Chỉnh sửa dữ liệu

- Biết các lệnh làm việc về sắp xếp và lọc

- Thực hiện được thao sắp xếp, lọc trên bảng

- Biết các lệnh làm việc tìm kiếm đơn giản trên bảng

- Thực hiện được thao tác tìm kiếm đơn giản trên bảng

**🡺 Thực hành:**

- Tạo và chỉnh sửa cấu trúc bảng

- Quy đinh các tính chất của trường

- Thực hiện các thao tác trên bảng: cập nhật, sắp xếp, tìm kiếm, lọc dữ liệu

**4) NGHỀ LỚP 11**

**Bài 5. Thêm các yếu tố đa Phương tiện (Hình vẽ; Hình ảnh; Siêu liên kết; Các nút hành động; SmartArt)**

- Biết các thao tác chèn, định dạng, điều chỉnh, sắp xếp hình vẽ, hợp nhất các hình vẽ tùy ý

- Biết các thao tác chèn, định dạng, điều chỉnh, sắp xếp ảnh.

- Biết các thao tác chèn và thiết lập các nút hành động

- Biết các thao tác chèn, nhập liệu, định dạng, điểu chỉnh sắp xếp Smart Art

- Xác định được chức năng định dạng cho hình vẽ

- Xác định được chức năng định dạng cho ảnh

- Xác định được chức năng định dạng cho Smart Art

- Xác định được chức năng định dạng cho các nút hành động

- Thực hiện được thao tác định dạng hình vẽ, ảnh

- Thực hiện được thao tác tạo Smart Art theo mẫu

- Thực hiện được thao tác thiết lập cho các nút hành động

- Thực hiện được thao tác tạo bảng theo mẫu

**Bài 6. Làm việc với Slide (Âm thanh và phim; Hiệu ứng chuyển tiếp; Hiệu ứng trên Slide)**

- Biết các thao tác chèn âm thanh, chèn phim, chèn phim quay màn hình, nén và tối ưu hóa truyền thông

- Biết các thao tác chèn hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide, thay đổi thời gian chờ chuyển tiếp, điều chỉnh các tùy chọn của hiệu ứng chuyển tiếp, quản lý các hiệu ứng chuyển tiếp.

- Biết các thao tác tạo hiệu ứng động cho đối tượng, áp dụng hiệu ứng động di chuyển theo đường, thay đổi các thiết lập và tùy chọn của hiệu ứng, áp dụng hiệu ứng cho văn bản, sử dụng công cụ hiệu ứng Animation Painter, thay đổi thứ tự các hiệu ứng, xóa hiệu ứng

- Xác định được chức năng thay đổi các thiết lập và tùy chọn của hiệu ứng chuyển trang

- Xác định được chức năng thay đổi các thiết lập và tùy chọn của hiệu ứng của đối tượng.

- Xác định được chức năng thay đổi các thiết lập và tùy chọn của hiệu ứng cho văn bản

- Thực hiện được thao tác chèn phim

- Thực hiện được thao tác tạo hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide, thay đổi tùy chọn của các hiệu ứng

- Thực hiện được thao tác tạo hiệu ứng động cho các đối tượng, thay đổi các thiết lập và tùy chọn của hiệu ứng, áp dụng hiệu ứng cho văn bản.

**Bài 7. Chuẩn bị bài trình chiếu (Thao tác chèn, định dạng, phản hồi comment; Kiểm tra bài trình chiếu; Tùy chỉnh bài trình chiếu; Tùy chỉnh công cụ và hỗ trợ trong trình chiếu)**

- Biết các thao tác chèn, định dạng, chỉnh sủa, phản hồi comment.

- Biết thêm ghi chú cho người trình bày

- Xem trước bản in các trang ghi chú

- Biết tạo handouts, xuất bản sang word

- Biết cách thêm Alt Text cho bảng

- Biết cách ẩn slide

- Xác định được chức năng đính kèm phông chữ

- Xác định được chức năng kiểm tra bài trình chiếu

- Xác định được chức Accessibility Checker

- Xác định được chức năng thiết lập Slide Show, sử dụng công cụ trình chiếu

- Thực hiện được thao tác chèn, định dạng, chỉnh sủa, phản hồi comment.

- Thực hiện được thao tác tạo kịch bản bài trình chiếu

- Thực hiện thao tác ẩn slide

- Thực hiện thao tác tạo handouts

- Thự hiện tùy chỉnh, công cụ và các chế độ hỗ trợ trong trình chiếu.

**🡺 Thực hành:** Tạo 1 file trình chiếu (theo mẫu)