

TRƯỜNG THPT PHƯỚC LONG

NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I - NĂM HỌC 2022 - 2023

MÔN: TIN HỌC 10

Chủ đề A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC

Cần nắm được nội dung sau:

- ✓ Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh họa.
- ✓ Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,...
- ✓ Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lý và truyền thông tin bằng thiết bị số.
- ✓ Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh họa.
- ✓ Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh. Vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.
- ✓ Biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lý thông tin.
- ✓ Các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học.

Bài 1: Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin

- 1.. Nguồn thông tin và dữ liệu
2. Quan hệ giữa thông tin và dữ liệu
 - a) Từ thông tin thành dữ liệu
 - b) Từ dữ liệu đến thông tin
3. Phân biệt dữ liệu với thông tin
4. Tin học và xử lý thông tin trong tin học
5. Các bước xử lý thông tin của máy tính
6. Tháp dữ liệu – thông tin – tri thức

BÀI 2. SỰ ƯU VIỆT CỦA MÁY TÍNH VÀ NHỮNG THÀNH TỰU CỦA TIN HỌC

1. Sự ưu việt của máy tính

- a) Máy tính tính toán rất nhanh
- b) Thiết bị số có thể lưu trữ lượng dữ liệu khổng lồ
- c) Máy tính có khả năng làm việc tự động và chính xác

2. Những thành tựu của tin học

BÀI 4. TIN HỌC TRONG PHÁT TRIỂN KINH TẾ - XÃ HỘI

- 1. Các ứng dụng công nghệ thông tin
- 2. Xã hội tri thức và kinh tế tri thức
- 3. Khai thác tri thức từ dữ liệu
- 4. Đồ dùng và thiết bị thông minh
- 5. Các cuộc Cách mạng công nghiệp
- 6. Internet vạn vật và máy móc thông minh trong Cách mạng công nghiệp lần thứ tư

Chủ đề B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI

Học xong chủ đề này, HS cần nắm được nội dung sau:

- ✓ Những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.
- ✓ So sánh được mạng LAN và Internet.
- ✓ Một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng.
- ✓ Khái niệm Internet vạn vật (IoT).
- ✓ Ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT.
- ✓ Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet.
- ✓ Những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu

hiều biết. Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó.

✓ Một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng.

✓ Biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.

Bài 1. MẠNG MÁY TÍNH VỚI CUỘC SỐNG

1. Mạng máy tính thay đổi thế giới

a) Mở rộng phương thức học tập

b) Mở rộng phương thức làm việc và nâng cao chất lượng công việc

c) Nâng cao chất lượng cuộc sống

2. Những tác động tiêu cực của Internet

3. Lây nhiễm phần mềm độc hại từ Internet

Bài 2. ĐIỆN TOÁN Đám MÂY VÀ INTERNET VẠN VẬT

1. So sánh mạng LAN và Internet

- Quy mô địa lí.

– Phương thức kết nối.

– Đối tượng sở hữu.

– Tính ổn định.

2. Điện toán đám mây

3. Internet vạn vật

Chủ đề D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

Chủ đề này học sinh cần nắm:

- ✓ Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.
- ✓ Nêu được ví dụ minh họa sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số, qua ví dụ đó giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.
- ✓ Trình bày và giải thích được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng. Nêu được ví dụ minh họa.
- ✓ Giải thích được một số khía cạnh pháp lí của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa.

- ✓ Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin.
- ✓ Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.
- ✓ Nêu được một 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.

Bài 1: Tuân thủ pháp luật trong môi trường số

1. Bản quyền và thông tin sản phẩm số
2. Tác hại của sự bất cẩn trong sự chia sẻ thông tin trên Internet

Bài 2: Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số

Chủ đề E: TIN HỌC ỨNG DỤNG

Chủ đề này học sinh cần nắm:

- ✓ Sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa.
- ✓ Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, banner, topic quảng cáo, băng rôn, áp phích, poster và thiệp chúc mừng,...

Bài 1: Tạo văn bản tô màu và ghép ảnh

1. Phần mềm thiết kế đồ họa và GIMP
2. Tạo tệp ảnh mới
3. Tô màu
4. Tạo văn bản
5. Mở tệp ảnh và ghép ảnh

Bài 2: Một số kỹ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh

1. Khám phá các lớp ảnh
2. Một số kỹ thuật thiết kế làm việc với các lớp ảnh
3. Sử dụng vùng chọn
4. Một số kỹ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn
5. Sử dụng đường dẫn
6. Kỹ thuật thiết kế “cắt xén chi tiết chỉ thừa”