

NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I
MÔN: Tin học - LỚP: 11

A. HÌNH THỨC KIỂM TRA: Trắc nghiệm

B. NỘI DUNG ÔN TẬP

 CHỦ ĐỀ A MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC

- ❖ Bài 1. Bên trong máy tính
 - Các cổng logic và tính toán nhị phân
 - Những bộ phận bên trong máy tính
 - Hiệu năng của máy tính
- ❖ Bài 2. Khám phá thế giới thiết bị số thông minh
 - Sử dụng các thiết bị số
 - Thông số kỹ thuật của thiết bị số
- ❖ Bài 3. Khái quát về hệ điều hành
 - Hệ điều hành, vai trò và chức năng của hệ điều hành
 - Sơ lược lịch sử phát triển của hệ điều hành qua các thế hệ máy tính
 - Một số hệ điều hành tiêu biểu
 - Hệ điều hành nguồn mở
- ❖ Bài 5. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm ứng dụng
 - Một số loại phần mềm
 - Phần mềm khai thác trực tuyến miễn phí

 CHỦ ĐỀ C TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

- ❖ Bài 1. Lưu trữ trực tuyến
 - Dịch vụ lưu trữ trực tuyến
 - Lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Google Drive
 - Lợi ích và lưu ý khi sử dụng lưu trữ trực tuyến

 CHỦ ĐỀ D ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

- ❖ Bài Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hoá trên mạng
 - Lừa đảo qua mạng
 - Văn hoá ứng xử trên mạng

 CHỦ ĐỀ E^{ICT} ỨNG DỤNG TIN HỌC

PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO

- ❖ Bài 1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh trong phần mềm GIMP
 - Thu nhỏ phóng to và di chuyển ảnh trong GIMP
 - Cắt ảnh trong GIMP
 - Biến đổi ảnh trong GIMP

- ❖ Bài 2. Tẩy xoá ảnh trong GIMP
 - Tẩy xoá ảnh bằng công cụ Clone
 - Tẩy xoá ảnh bằng công cụ Healing
 - Sao chép ảnh theo phép biến đổi phối cảnh bằng công cụ Perspective Clone
- ❖ Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP
 - Ảnh động, kịch bản và hiệu ứng của ảnh động
 - Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế trong GIMP
 - Tạo ảnh động từ hiệu ứng có sẵn trong GIMP

TP. Hồ Chí Minh, ngày 28 tháng 11 năm 2023

TỔ TRƯỞNG CHUYÊN MÔN

Lê Hữu Khiết