

NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I

MÔN TIN HỌC - LỚP 11

A. NỘI DUNG

CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC

THẾ GIỚI THIẾT BỊ SỐ - HỆ ĐIỀU HÀNH VÀ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG

Cần nắm được nội dung sau:

✓ Nhận diện được hình dạng, mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như: CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ.

✓ Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT, giải thích được vai trò của các mạch logic đó trong thực hiện các tính toán nhị phân. Tuỳ chỉnh được một vài chức năng cơ bản của máy tính và các thiết bị vào – ra thông dụng để phù hợp với nhu cầu sử dụng và đạt hiệu quả tốt hơn.

✓ Đọc hiểu được một số điểm chính trong tài liệu hướng dẫn về thiết bị số thông dụng. Thực hiện được một số những chỉ dẫn trong tài liệu đó. Đọc hiểu và giải thích được một số thông số cơ bản như: kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, ti vi có khả năng kết nối Internet,...

✓ Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển của hai hệ điều hành thông dụng cho PC: hệ điều hành phần mềm thương mại và hệ điều hành phần mềm nguồn mở. Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một trong hai hệ điều hành đó.

✓ Trình bày được vài nét chính về một hệ điều hành thông dụng cho thiết bị di động và sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành đó.

✓ Trình bày được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Trình bày được vai trò riêng của mỗi thành phần trong hoạt động chung của cả hệ thống.

✓ Trình bày được một số khái niệm có liên quan tới phần mềm nguồn mở: bản quyền phần mềm, giấy phép công cộng, phần mềm miễn phí. So sánh được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng). Nêu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT.

✓ Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở, chẳng hạn: Writer, Calc và Impress trong bộ OpenOffice.

✓ Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính.

✓ Kích hoạt và sử dụng được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs.

Gồm 4 bài sau:

BÀI 1: BÊN TRONG MÁY TÍNH

1. Các cổng logic và tính toán nhị phân
2. Những bộ phận chính bên trong máy tính
3. Hiệu năng của máy tính

BÀI 2: KHÁM PHÁ THẾ GIỚI THIẾT BỊ SỐ THÔNG MINH

1. Sử dụng đúng cách các thiết bị số
2. Tìm hiểu thông số kỹ thuật của các thiết bị số

BÀI 3: KHÁI QUÁT VỀ HỆ ĐIỀU HÀNH

1. Hệ điều hành, vai trò và chức năng của hệ điều hành
2. Sơ lược lịch sử phát triển của hệ điều hành qua các thế hệ máy tính
3. Một số hệ điều hành tiêu biểu
4. Hệ điều hành nguồn mở

BÀI 5: PHẦN MỀM ỨNG DỤNG VÀ DỊCH VỤ PHẦN MỀM

1. Một số loại phần mềm
2. Thực hành với phần mềm khai thác trực tuyến miễn phí

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

Cần nắm nội dung sau:

- ✓ Sử dụng được một số công cụ trực tuyến như: Google Drive hay Dropbox,... để lưu trữ và chia sẻ tệp tin.
- ✓ Sử dụng được máy tìm kiếm, chẳng hạn máy tìm kiếm của Google, Yahoo, Bing,... trên PC và thiết bị số thông minh để tìm kiếm thông tin bằng cách gõ từ khoá hoặc bằng tiếng nói.
- ✓ Xác lập được các lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm để nâng cao hiệu quả tìm kiếm thông tin.
- ✓ Sử dụng được những chức năng nâng cao của dịch vụ mạng xã hội. Biết cách phân loại và đánh dấu các email.

Gồm 4 bài sau:

BÀI 1: LƯU TRỮ TRỰC TUYẾN

1. Dịch vụ lưu trữ trực tuyến
2. Lợi ích và lưu ý khi sử dụng lưu trữ trực tuyến

Bài 2: Thực hành một số tính năng hữu ích của máy tìm kiếm

Bài 3. Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội

Bài 4. Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử

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

Cần nắm nội dung sau:

- ✓Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng và những biện pháp phòng tránh.
- ✓ Giao tiếp được trên mạng qua email, chat, mạng xã hội,... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.

Gồm 1 bài sau:

PHÒNG TRÁNH LỪA ĐẢO VÀ ỨNG XỬ VĂN HOÁ TRÊN MẠNG

CHỦ ĐỀ ICT: ỨNG DỤNG TIN HỌC

Cần nắm nội dung sau:

- ✓Thực hiện được các thao tác xử lý ảnh cơ bản như: cắt, phóng to, thu nhỏ, di chuyển ảnh, tẩy xóa ảnh, tạo ảnh động.
- ✓Tạo được các đoạn phim nhập tư liệu từ ảnh video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí
- ✓Sử dụng được một số công cụ biên tập phim cơ bản: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh tạo phụ đề tạo các hiệu ứng chuyển ảnh cảnh chỉnh thời gian.

Gồm 5 bài sau:

BÀI 1: MỘT SỐ THAO TÁC CHỈNH SỬA ẢNH VÀ HỖ TRỢ CHỈNH SỬA ẢNH TRONG PHẦN MỀM GIMP

1. Thu nhỏ, phóng to và di chuyển ảnh trong GIMP
2. Cắt ảnh trong GIMP
3. Biến đổi ảnh trong GIMP

BÀI 2: TẨY XOÁ ẢNH TRONG GIMP

1. Tẩy xóa bằng công cụ Clone
2. Tẩy xóa bằng công cụ Healing
3. Sao chép ảnh theo phép biến đổi phối cảnh bằng công cụ Perspective Clone

BÀI 3: TẠO ẢNH ĐỘNG TRONG GIMP

1. Ảnh động kịch bản và hiệu ứng của ảnh động.
2. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế trong GIMP
3. Tạo ảnh động từ hiệu ứng có sẵn GIMP

BÀI 4. GIỚI THIỆU PHẦN MỀM LÀM VIDEO ANIMIZ

1. Video phục vụ học tập và giải trí
2. Khám phá phần mềm animals amination Maker

BÀI 5. CHỈNH SỬA PHẦN MỀM TRÊN ANIMIZ

1. Công việc chỉnh sửa video

2. Chỉnh sửa hình ảnh
3. Chỉnh sửa âm thanh
4. Thêm hiệu ứng chuyển cảnh
5. Thêm phụ đề

B. HÌNH THỨC: Trắc nghiệm 100%