

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KỲ 1, MÔN TIN HỌC, LỚP 10

STT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Nội dung kiến thức kỹ năng cần ôn tập
1	Chủ đề D. Đạo đức – Pháp luật - Văn hoá trong môi trường số	Bài 1: Tuân thủ PL trong môi trường số	- 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
2		Bài 2: Thực hành vận dụng 1 số điều luật trong môi trường số	- 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
3	Chủ đề E. Ứng dụng tin học – Thiết kế đồ họa	Bài 1: 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
4		Bài 2: Một số kỹ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh	- 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; công cụ đường dẫn - Phân biệt lựa chọn các bước thực hiện đúng trong thao tác thiết kế về lớp, vùng chọn, tạo đường viền, lồng hình - Thực hiện các thao tác về lớp, vùng chọn, tạo đường viền, lồng hình
5		Bài 3: Tách ảnh và thiết kế đồ hoạ với kênh alpha	- Biết cách thêm kênh Alpha vào lớp ảnh - Biết khái niệm độ trong suốt của điểm ảnh - Phân biệt lựa chọn các bước thực hiện đúng trong thao tác tách nền - Kỹ thuật tách ảnh
6		Bài 4: Thực hành tổng hợp	- Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế

+ Nội dung phần Thực hành: Thiết kế đồ họa

1. Văn bản (Text): Nhập văn bản; định dạng văn bản
2. Hình ảnh: Mở file ảnh, tách bỏ nền trên hình ảnh
3. Tô màu thuần và gradient
4. Sử dụng các công cụ về lớp, vùng chọn, tạo đường viền, lồng hình