**NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI KỲ I – TIN HỌC 10**

**NĂM HỌC 2023-2024**

**CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC TIN HỌC VÀ XỬ LÍ THÔNG TIN**

* Biết được thông tin là gì, dữ liệu là gì.
* Phân biệt được thông tin và dữ liệu.
* Biết được xử lí thông tin là gì.
* Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số.
* Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu: B, KB, MB, …
* Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học.
* Biết các thao tác sử dụng máy tính đúng cách và áp dụng được các thao tác đó.
* Sử dụng được các chức năng cơ bản của điện thoại thông minh.
* Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội.
* Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và máy tính xách tay, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.
* Biết cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư là gì.
* Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư.

**CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI**

* Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc mà mạng máy tính đem lại.
* Nêu được những nguy cơ và tác hại mà Internet có thể gây ra. Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó. Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng. biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.
* Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại. Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại.
* So sánh được mạng LAN và Internet.
* Nêu được một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng.
* Nêu được khái niệm Internet vạn vật (Internet of Thing – IoT).
* Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu được ý kiến cá nhân về lợi ích của IoT.
* Hiểu rõ hơn dịch vụ điện toán đám mây thông qua việc sử dụng một dịch vụ đơn giản.
* Sử dụng một số chức năng xử lí thông tin trên máy tính cá nhân và thiết bị số, dịch vụ tự động hay tiếng nói.
* Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet.
* Thực hiện được một số cách để phòng tác hại từ Internet.
* Thực hiện được một vài cách thông dụng để tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.
* Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại.

**CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ NGHĨA VỤ TUÂN THỦ PHÁP LÍ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

* Nêu được một số vấn đề này sinh về pháp luật, đạo đức, văn hóa 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.
* 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.
* 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 về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.
* Vận dụng được Luật và Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ công nghệ thông tin.
* 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.

**CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ (ICT)**

* Làm quen được với một số thành phần chính trong màn hình làm việc của GIMP.
* Tạo được tệp ảnh mới, lưu được tệp ảnh với định dạng chuẩn.
* Biết và thực hiện được một số kĩ thuật thiết kế dựa trên lớp, vùng chọn và đường dẫn.
* Hiểu được khái niệm độ “trong suốt”.
* Sử dụng được kênh alpha và các kĩ thuật thiết kế dựa trên vùng chọn, đường dẫn để thiết kế được banner hoặc băng rôn.
* Sử dụng được các lớp ảnh, kênh alpha và ôn luyện các kĩ thuật thiết kế.
* Làm quen với các lệnh tạo hiệu ứng.
* Tạo được các sản phẩm đồ hoạ đơn giản như logo, poster.

**CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH CƠ BẢN**

* Biết được vì sao chúng ta cần lập trình và cần có ngôn ngữ lập trình bậc cao.
* Biết sơ lược về Python – một ngôn ngữ lập trình bậc cao thông dụng.
* Bắt đầu chạy được một vài chương trình tính toán đơn giản trong môi trường Python.
* Biết được vai trò của biến và phép gán.
* Đặt được tên cho biến, sử dụng được phép gán và cách đưa ra giá trị của biến trong Python.
* Làm quen được với cửa sổ Code trong Python để soạn thảo, lưu và thực hiện chương trình.

*-- Hết --*

Tuần kiểm tra: 16

Hình thức thi: Trắc nghiệm 100%