

Sở GD&ĐT Thành phố Đà Nẵng
Trường THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Lâm Thị Hương
Ngày soạn: 25/12/2025
Lớp dạy: 10/1, 10/3, 10/7
Thời gian thực hiện: Tuần 17

ÔN TẬP

Môn: Tin học; Lớp: 10
Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

Chủ đề 2: Mạng máy tính và Internet

Chủ đề 4: Ứng dụng tin học

Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

Nhận biết:

- Biết nguyên nhân dẫn đến lây nhiễm mã độc.
- Biết các phần mềm độc hại có khả năng lây nhiễm.
- Biết khái niệm phần mềm độc hại.
- Biết các biện pháp bảo vệ thông tin cá nhân.
- Biết được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa như mở tệp, lưu tệp, lưu với tên khác.
- Biết biểu tượng của phần mềm đồ họa.
- Biết phần mở rộng của phần mềm Inkscape.
- Biết các biểu tượng trên thanh điều khiển thuộc tính.
- Biết điểm neo góc và điểm neo tron.
- Biết môi trường lập trình python có hai chế độ.
- Biết cú pháp, ý nghĩa của lệnh print() đưa dữ liệu ra màn hình.
- Biết quy tắc đặt tên biến.
- Biết các phép toán trên dữ liệu kiểu số và dữ liệu kiểu xâu.
- Biết một số từ khóa trong Python.
- Biết được Inkscape cung cấp một số đối tượng đã được định nghĩa sẵn trong hộp công cụ như hình vuông, hình tròn, hình sao, hình chữ nhật.
- Biết các phép ghép trên hai hay nhiều đối tượng đồ họa.

Thông hiểu:

- Hiểu câu lệnh gán đúng.
- Hiểu các phép toán với dữ liệu kiểu xâu kí tự.
- Hiểu cách tìm kết quả của một biểu thức kiểu số và kiểu xâu kí tự.
- Hiểu được kiểu và giá trị của biểu thức trong Python.
- Hiểu được các phép toán với kiểu dữ liệu logic.
- Xác định số lượng điểm neo tron và điểm neo góc từ một hình vẽ
- Hiểu được tác dụng các thuộc tính Corners, Spoke Ratio, Rounded, Randomized.

- Hiểu được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại.
- Hiểu Trojan có thể mang những tên khác nhau.
- Hiểu lệnh print() có chức năng đưa dữ liệu ra màn hình.
- Hiểu Python tự nhận biết kiểu dữ liệu và thực hiện các phép toán ngay trên dòng lệnh.

Vận dụng:

- Thực hiện một số phép toán trên kiểu dữ liệu cơ bản.
- Viết 1 chương trình đơn giản nhập từ bàn phím.
- Tác hại của một số virus, worm và trojan gây ra.
- Phân biệt việc có thể làm và không thể làm khi tham gia trên không gian mạng.
- Sử dụng được các thành phần và tùy chỉnh màu tô màu vẽ cho mỗi đối tượng đồ họa.
- Thực hiện được việc tạo và chạy một chương trình trên Python.
- Thực hiện được một số lệnh vào ra đơn giản.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: HS trả lời các câu hỏi của GV và bổ sung, đưa ra một số ví dụ minh chứng liên quan đến nội dung bài học.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực tính toán.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.
- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.
- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Thiết bị dạy học: Máy chiếu, máy tính giáo viên
- Học liệu: Sách giáo khoa Tin học 11

III. MA TRẬN ĐỀ

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá									Tổng			Tỉ lệ % (điểm)
			TNKQ Nhiều LC			TNKQ Đúng-Sai			TỰ LUẬN						
			B	H	VD	B	H	VD	B	H	VD	B	H	VD	
1	CHU ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	§9. An toàn trên không gian mạng				2 (1a,1b)	1 (1c)	1 (1d)							10% (1đ)
2	CHU ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC.	§12. Phần mềm thiết kế đồ họa	2 (1,2)												5% (0.5đ)
		§13.Bổ sung các đối tượng đồ họa	2 (3,4)			2 (3a,3b)	1 (3c)	1 (3d)							15% (1.5đ)
		§14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản.	3 (5,6)	1 (7)											0.75% (0.75đ)
3	CHU ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.	§16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python.		1 (8)		2 (2a,2b)	1 (2c)	1 (2d)							12.5% (1.25đ)
§17. Biến và lệnh gán.		1 (9,10)	2 (11,12)							ES2				20% (2đ)	
§18. Các câu lệnh vào ra đơn giản					2 (4a,4b)	1 (4c)	1 (4d)			ES3				20% (2đ)	
§19. Câu lệnh rẽ nhánh if									ES1 (a,b)					10% (1đ)	
Tổng số lệnh hỏi			8	4	0	8	4	4	0	2	2	16	10	6	32
Tổng số điểm			2.0	1.0	0	2.0	1.0	1.0	0	1.0	2.0	4.0	3.0	3.0	10
Tỉ lệ %			30			40			30			40	30	30	100

IV. Ôn tập

I. (3điểm) Câu hỏi trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12.

Bài 9

Câu 1: Các biện pháp bảo vệ thông tin cá nhân? Một số biện pháp phòng chống hành vi bắt nạt qua mạng?

Câu 2: Khái niệm phần mềm độc hại? Cách phòng chống phần mềm độc hại? Kể tên các phần mềm để phòng chống virus?

Câu 3: Hãy nêu tên các trojan máy tính mà em biết cùng với mục đích của nó?

Hãy nêu các worm máy tính mà em biết cùng với tác hại của nó?

Câu 4: Em hãy so sánh ba loại phần mềm độc hại?

Tên phần mềm	Tính hoàn chỉnh	Cơ chế lây nhiễm	Tác hại
Virus			
Worm			
Trojan			

Bài 12

Câu 5: Giao diện của Inscap, các chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa như mở tệp, lưu tệp, lưu với tên khác, đóng tệp? (TR65)

Câu 6: Hai loại đồ họa? Hai loại phần mềm đồ họa? Cho ví dụ? (TR64)

Câu 7: Các đối tượng đồ họa của hình vẽ? (TR66) Thiết lập màu tô màu vẽ và tô màu cho đối tượng? (TR67)

Bài 13

Câu 8: Bảng các thuộc tính cơ bản của một số hình có sẵn (đối tượng thuộc tính, ý nghĩa)? (TR69)

Câu 9: Cách thiết lập màu tô màu vẽ và các thuộc tính vẽ màu tô, màu vẽ cho đối tượng? (TR70)

Câu 10: Các phép ghép đối tượng đồ họa? (TR71)

Bài 14

Câu 11: Sử dụng công cụ tinh chỉnh đường? (TR76)

Câu 12: Các biểu tượng trên thanh điều khiển thuộc tính? (TR77)

Câu 13: Đối tượng văn bản khi muốn đặt văn bản theo đường đã có, bỏ đặt và bỏ các tùy chỉnh đã đặt?

Bài 16

Câu 14: Ngôn ngữ lập trình là gì? Có những loại ngôn ngữ lập trình nào? (TR86) Ngôn ngữ lập trình bậc cao là gì? (TR87)

Câu 15: Môi trường lập trình Python? (TR87)

Câu 16: Một số lệnh python đầu tiên? Cho ví dụ? Nhận biết kiểu dữ liệu? (TR88)

Bài 17

Câu 17: Quy tắc đặt tên biến? Câu lệnh gán? Cho ví dụ? (TR93)

Câu 18: Các phép toán trên một số kiểu dữ liệu cơ bản? (TR93)

Câu 19: Từ khóa là gì? Một số từ khóa trong Python? (TR95)

Bài 18

Câu 20: Các lệnh vào và ra đơn giản? Cú pháp? Ví dụ? (TR97)

Câu 21: Để nhận biết kiểu dữ liệu của biến trong Python ta dùng lệnh gì? (TR98)

Câu 22: Chuyển đổi kiểu dữ liệu cơ bản trong Python? (TR98)

Bài 19

Câu 23: Biểu thức logic? Cú pháp của câu lệnh if? Cho ví dụ?

II. (4 điểm) Câu trắc nghiệm đúng sai. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 4, trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu thí sinh chọn đúng (Đ) hoặc (S).

Bài 16: Trong giờ học môn Tin học, cô giáo chiếu đoạn chương trình sau:

<pre>print(3/2+1*2**2-5//2**2) print("tính 4**3//2", "=",4**3//2) print("kết quả =",31%3+4*2**4-15//2**2)</pre>	Các bạn học sinh khác trong lớp nhận định về đoạn chương trình trên như sau: a. Lệnh print xuất ra màn hình 3 giá trị. (B- ...) b. Phép tính ** là phép nhân. (B- ...) c. Biểu thức 3+*5 có lỗi. (H- ...) d. Lệnh print của dòng 3 xuất ra màn hình là: kết quả = 16 (VD-...)
---	--

Bài 17: Trong giờ học môn Tin học, cô giáo chiếu đoạn chương trình sau:

<pre>>>> S1= "ĐẠI THẮNG" >>> S2= "QUẢNG NAM" >>> S1+ S2 >>> S1*3 >>> S1*0 >>> S1**2</pre>	Các bạn học sinh khác trong lớp nhận định về đoạn chương trình trên như sau: a. Kiểu dữ liệu của S1 là str. (B- ...) b. Dòng 4, phép * là phép nhân giá trị của biến S1 với 3. (B- ...) c. Dòng lệnh thứ 6 sẽ báo lỗi. (H- ...) d. Kết quả của dòng lệnh thứ 3 sẽ đưa ra màn hình: "ĐẠI THẮNG QUẢNG NAM " (VD- ...)
---	---

Bài 18: Trong giờ học môn Tin học, cô giáo chiếu đoạn chương trình sau:

<pre>import math a=float(input("nhập a=")) b=float(input("nhập b=")) c=float(input("nhập c=")) print("chu vi là", a+b+c) p=(a+b+c)/2 print("diện tích là", math.sqrt(p*(p-a)*(p-b)*(p- c)))</pre>	Các bạn học sinh khác trong lớp nhận định về đoạn chương trình trên như sau: a. Lệnh ở dòng thứ hai sai cú pháp. (B- ...) b. Lệnh ở dòng thứ ba thực hiện nhập một số nguyên và gán cho biến b. (B- ...) c. Kiểu dữ liệu của biến p là float. (H- ...) d. Nếu nhập vào cho 3 biến a, b, c lần lượt là các giá trị 3.0, 4.0, 5.0 thì câu lệnh dòng thứ 7 đưa ra màn hình là: DIỆN TÍCH là 6.0. (VD- ...)
---	--

III. Tự luận: (3 điểm)

Câu 1: Viết biểu thức logic ứng với mỗi câu sau đây?

- a) Số x nằm trong khoảng (0;10) b) Số y nằm ngoài đoạn [1;2] c) Số z nằm trong đoạn [1;2] hoặc [5;10]

Câu 2: Các lệnh sau đây in kết quả gì ra màn hình?

```
>>>3/2+1*2**2-5//2**2
>>>print("tính 4**3//2", "=",4**3//2)
>>>31%3+4*2**4- 15//2**2
>>> 3/2+4*2**4-5//2**2
>>>print("kết quả =",31%3+4*2**4-15//2**2)
```

Câu 3:

Bài 1: Cho hình tròn có bán kính r là số thực được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính diện tích (S) và chu vi (P) hình tròn.

Bài 2: Cho hình chữ nhật có chiều dài a, chiều rộng b là số nguyên được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính diện tích (S) và chu vi (P) hình chữ nhật.

Bài 3: Viết chương trình nhập ba số thực dương a, b, c ($a, b, c > 0$ và thỏa mãn bất đẳng thức tam giác, với p là nửa chu vi tam giác).

Bài 4: Cho hình thang có cạnh đáy lớn a, cạnh đáy bé b và chiều cao h là số nguyên được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính diện tích (S) hình thang.

Bài 5: Cho hình tam giác có cạnh đáy a và chiều cao g là số thực được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính diện tích (S) hình tam giác.

Câu 6: Cho hình vuông có cạnh là a . Viết chương trình tính diện tích (S) và chu vi (P) hình vuông.