Sở GD&ĐT Thành phố Đà Nẵng
Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Trần Thị Thanh Thuý
Ngày soạn: 19/10/2025
Lớp dạy: 12/5, 12/7, 12/11
Thời gian thực hiện: Tuần học 7

ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ 1 – ICT

Môn: Tin học – Lớp: 12

Thời gian thực hiện: 1 tiết – Tiết 14

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

Ôn tập những kiến thức đã học trong các bài: 1, 2, 3, 4, 5, 6

BÀI 1

Nhận biết

- Nêu được ví dụ minh hoạ cho một số ứng dụng điển hình của AI.
- Biết các đặc trưng cơ bản của AI.
- Biết một số ứng dụng của trí tuệ nhân tạo.

Thông hiểu

- Hiểu ví dụ cho một số ứng dụng điển hình của AI.

Vận dụng:

- Hiểu được ứng dụng của AI trong khoa học đời sống.

BÀI 2

Nhận biết

- Biết được một số ứng dụng và lĩnh vực của khoa học công nghệ đang phát triển dựa trên thành tựu to lớn của trí tuệ nhân tạo. .

Thông hiểu

- Hiểu được 1 số ứng dụng của AI trong 1 số lĩnh vực.

BÀI 3

Nhận biết

- Biết chức năng chính của một số thiết bị mạng thông dụng.
- Biết các loại mạng.

Thông hiểu

- Hiểu chức năng chính của một số thiết bị mạng.

Vận dụng

- Lựa chọn và kết nối được các thiết bị mạng trong một số tình huống cụ thể.

BÀI 4

Nhận biết

- Biết chức năng của các giao thức trong bộ giao thức TCP/IP.
- Nhận biết được các giao thức phổ biến đang được sủ dụng trên mạng.

Thông hiểu

- Hiểu được cách sử dụng các loại địa chỉ MAC, IP.
- Hiểu giao thức phổ biến đang được sủ dụng trên mạng.
- Hiểu cách chuyển địa chỉ IP từ dạng thập phân sang nhị phân và ngược lại.

Vận dụng

- Vận dụng giao thức TCP/ IP trong thực tế.

BÀI 5

Vận dụng

- Biết thực hiện các thao tác huỷ chia sẻ thư mục. (hoặc chia sẻ máy in)

BÀI 6

Nhận biết:

- Biết khái miệm không gian mạng.
- Biết các hành vi ứng xử nhân văn trong không gian mạng.

Thông hiểu:

- Hiểu ảnh hưởng của các hành vi bày tỏ thái độ trên không gian mạng.

Vận dụng:

-Vận dụng hiểu biết về ứng xử nhân văn trên không gian mạng trong một số tình huống cụ thể

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

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 12, SBT Tin học 12.
- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (3 phút)

a. Mục tiêu: Giúp HS biết được tổng quát nội dung và hình thức đề thi HKI

b. Nội dung: GV đưa ra ma trận và bảng đặc tả đề kiểm tra giữa kì I.

c. Sản phẩm: HS nắm cấu trúc đề thi, các bài học cần ôn tập thi

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra ma trận và bảng đặc tả đề kiểm tra giữa kì I như sau:

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I

MÔN TIN HỌC LỚP: 12 - ICT; THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

NĂM HỌC 2025 - 2026

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						
			Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	
1	Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức	Bài 1. Làm quen Trí tuệ nhân tạo		1 (1)		2 (1a,1b)	1 (1c)	1 (1d)	4 (ES1)			6	2	1	22.5% (2.25đ)
		Bài 2. Trí tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống	1 (2)	1 (3)								1	1		5% (0.5đ)
2	Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Bài 3. Một số thiết bị mạng thông dụng	2 (4, 5)	1 (6)	2 (7, 8)	2 (2a,2b)	1 (2c)	1 (2d)				4	2	3	22.5% (2.25đ)
		Bài 4. Giao thức mạng		1 (9)		2 (3a,3b)	1 (3c)	1 (3d)		4 (ES2)		2	6	1	22.5% (1.25đ)
		Bài 5. Thực hành chia sẻ tài nguyên trên mạng									4 (ES3)			4	10% (1,0đ)
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bài 6. Giao tiếp và ứng xử trong không gian mạng	1 (10)		2 (11, 12)	2 (4a)	1 (4c)	1 (4d)				3	1	3	17.5% (1.75đ)
Tổng số lệnh hỏi			**4**	**4**	**4**	**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**16**	**12**	**12**	**40**
Tổng số điểm			**1.0**	**1.0**	**1.0**	**2.0**	**1.0**	**1.0**	**1.0**	**1.0**	**1.0**	**4.0**	**3.0**	**3.0**	**10**
Tỉ lệ %			**30**			**40**			**30**			**40**	**30**	**30**	**100**

Yêu cầu học sinh nhìn bảng ma trận đề, giáo viên giải thích chi tiết về cấu trúc đề thi: Cấu trúc đề thi gồm 30 câu trắc nghiệm nhiều phương án chọn.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát lắng nghe giáo viên hướng dẫn ôn tập.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** HS thảo luận, cần nắm và những nội dung cần ôn tập và cấu trúc đề để kiểm tra.

◆ **Kết luận, nhận định:**

GV nhấn mạnh lại cấu trúc đề thi và dẫn dắt học sinh ôn tập

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

2.1. Bài 1 +2 : Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức (10 phút)

a. Mục tiêu: Ôn lại kiến thức bài 1, 2.

b. Nội dung: GV giao Phiếu học tập số 1 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 1).

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 4 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng,1 thư ký).

- GV phát Phiếu học tập số 1 cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 1 trong thời gian là 5 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

1. AI là gì? (tên tiếng Việt, Anh).
2. Lịch sử ra đời của AI.
3. Các đặc trưng cơ bản của AI và ví dụ minh hoạ.
4. Phân loại AI.
5. Một số ứng dụng của AI (năm ra đời, lĩnh vực ứng dụng, công ty phát triển).
6. Một số lĩnh vực phát triển mạnh mẽ nhờ ứng dụng của AI (ví dụ minh hoạ trong từng lĩnh vực).
7. AI tạo sinh: ChatGPT có những khả năng nào?
8. Các nguy cơ cần cảnh báo đi kèm khi AI phát triển.

Câu 1. Phương án nào sau đây mô tả đúng về Trí tuệ nhân tạo (AI)?

A. Lĩnh vực khoa học và kĩ thuật nhằm chế tạo các máy móc thông minh.
B. Loại phần mềm giúp máy tính có thể thực hiện các hành vi thông minh.
C. Loại máy tính thông minh có thể thực hiện các nhiệm vụ giống như con người.
D. Loại thuật toán thông minh cho phép máy tính tư duy như con người.

Câu 2. Phương án nào dưới đây liệt kê hai phân loại chính của Trí tuệ nhân tạo (AI)?
A. AI Hẹp (ANI) và AI Siêu thông minh (ASI).
B. AI Hẹp (ANI) và AI Tổng quát (AGI).
C. AI Tổng quát (AGI) và AI Tự học (ALI).
D. AI Tổng quát (AGI) và AI Siêu thông minh (ASI).

Câu 3. Phương án nào dưới đây nêu đúng về khả năng học của AI?
A. Trích xuất thông tin từ dữ liệu để học và tích lũy tri thức.
B. Cảm nhận và hiểu biết môi trường thông qua các cảm biến và thiết bị đầu vào.
C. Khả năng vận dụng logic và tri thức để đưa ra quyết định hoặc kết luận.
D. Khả năng tìm ra cách giải quyết các tình huống phức tạp dựa trên thông tin và tri thức.

Câu 4. Phần mềm nào dưới đây là trợ lí ảo của công ty Apple?
A. Google Assistant. B. Alexa. C. Bixby. D. Siri.

Câu 5. Công nghệ nhận dạng khuôn mặt không dùng trong công việc nào sau đây?
A. Mở khoá điện thoại thông minh. B. Kiểm soát ra vào tòa nhà.
C. Định vị GPS của người dùng. D. Xác minh danh tính tại sân bay.

Câu 6: Lĩnh vực nào sau đây đang phát triển mạnh mẽ nhất nhờ ứng dụng của AI?
A. Y học và chăm sóc sức khỏe. B. Nông nghiệp truyền thống
C. Thủ công mỹ nghệ D. Du lịch khám phá hang động

Câu 7 : Trong lĩnh vực giáo dục, AI được ứng dụng chủ yếu để:
A. Phân tích xu hướng thời trang của sinh viên
B. Tạo nội dung học tập cá nhân hóa và hỗ trợ chấm bài tự động
C. Thay thế hoàn toàn giáo viên D. Thiết kế đồng phục học sinh

Câu 8: ChatGPT là sản phẩm AI tạo sinh được phát triển bởi công ty nào và ra mắt công chúng vào năm nào?
A. Google – 2020 B. OpenAI – 2022 C. Microsoft – 2019 D. Amazon – 2023

Câu 9: ChatGPT có khả năng chính là gì?
A. Chơi game và điều khiển robot
B. Sinh nội dung ngôn ngữ tự nhiên như văn bản, hội thoại, thơ, mã lập trình
C. Phân tích hình ảnh y học D. Tạo nhạc bằng giọng hát thật

Câu 10: Nguy cơ nào sau đây **không** phải là vấn đề đáng lo ngại khi AI phát triển mạnh mẽ?
A. Thất nghiệp do tự động hoá B. Vi phạm quyền riêng tư dữ liệu
C. Cải thiện hiệu suất lao động D. Tin giả và thông tin sai lệch do AI tạo sinh

ĐÁP ÁN: 1A 2B 3A 4D 5C 6A 7B 8B 9B 10C

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**
- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**
- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 1.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**
- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

2.2 Bài 3, 4: Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet (10 phút)

a. Mục tiêu: Ôn lại kiến thức bài 3, 4.

b. Nội dung: GV giao Phiếu học tập số 2 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 2).

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 4 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng, 1 thư ký).
- GV phát Phiếu học tập số 2 cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 2 trong thời gian là 5 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

8. Các loại mạng và các thiết bị mạng sử dụng trong các loại mạng.
9. Phân biệt HUB và SWITCH.
10. Chức năng chính của các thiết bị mạng.
11. Cách sử dụng từng thiết bị mạng.
12. Khái niệm giao thức mạng.
13. Trường hợp dùng các loại địa chỉ MAC, IP.
14. Nội dung và ý nghĩa của các giao thức TCP, IP.
15. Các giao thức sử dụng phổ biến hiện nay.
16. Chức năng của các giao thức TCP, IP.
17. Chuyển đổi địa chỉ IP dạng nhị phân sang dạng thập phân và ngược lại.

Câu 1. Thiết bị nào sau đây có chức năng chuyển tiếp dữ liệu giữa các mạng khác nhau?
A. Hub. B. Switch. C. Router. D. Access Point.

Câu 2. Switch có vai trò nào sau đây trong mạng máy tính?
A. Kết nối các thiết bị trong mạng LAN.
B. Phát sóng Wifi cho các thiết bị không dây.
C. Chuyển đổi dữ liệu từ số sang tương tự và ngược lại.
D. Định tuyến gói tin giữa các mạng khác nhau.

Câu 6. Thiết bị nào sau đây được lắp đặt để thêm số lượng điện thoại và Laptop kết nối Internet tại các nhà hàng?
A. Switch. B. Hub. C. Access Point. D. Modem.

Câu 7. Thiết bị nào sau đây có thể làm giảm hiệu suất mạng vì một máy gửi thì tất cả máy còn lại đều nhận được dữ liệu cùng lúc?
A. Router. B. Switch. C. Hub. D. Access Point.

Câu 9. Giao thức nào sau đây trong TCP/IP chịu trách nhiệm định tuyến và gán địa chỉ IP cho gói tin?
A. TCP. B. UDP. C. IP. D. HTTP.

Câu 11. Giao thức TCP/IP **không** có nhược điểm nào sau đây?
A. Độ trễ cao trong mạng có khoảng cách xa. B. Không hỗ trợ bảo mật mặc định.
C. Không thể mở rộng quy mô mạng. D. Hiệu suất chưa tối ưu cho truyền tải đa phương tiện.

Câu 12. Giao thức nào sau đây được sử dụng để truyền tải thư điện tử?
A. HTTP. B. FTP . C. SMTP. D. POP3.

Câu 21. Phương án nào sau đây không phải là giao thức mạng phổ biến?
A. HTTP B. FTP C. SMTP D. RJ45

Câu 24. Địa chỉ MAC **không** có đặc điểm nào sau đây?
A. Được gán cố định cho phần cứng.
B. Dùng nhận diện thiết bị trong mạng LAN.
C. Cố định theo phần cứng.
D. Thay đổi tùy theo mạng đang kết nối.

Câu 26. Thiết bị mạng nào sau đây kết nối nhiều thiết bị trong một mạng cục bộ theo mô hình hình sao có dây?
A. Modem. B. Router. C. Switch. D. Access Point.

ĐÁP ÁN: 1C 2A 6C 7C 9C 11C 12C 21D 24D 26C

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 2.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 3 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

2.3. Bài 6: Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số (10 phút)

a. Mục tiêu: Ôn lại kiến thức bài 3.

b. Nội dung: GV giao Phiếu học tập số 3 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 3).

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 4 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng, 1 thư ký).
- GV phát Phiếu học tập số 3 cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 3 trong thời gian là 5 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 3

18. Khái niệm không gian mạng và các công cụ sử dụng giao tiếp trong không gian mạng.
19. Ứng xử nhân văn trong giao tiếp trong không gian mạng.
20. Các cách hình thành thói quen ứng xử nhân văn trong không gian mạng.
21. Ứng dụng ứng xử nhân văn trong không gian mạng với từng tình huống cụ thể.

Câu 1. Phương án nào sau đây đúng về ưu điểm của giao tiếp trong không gian mạng?

A. Chỉ diễn ra trong thời gian cố định. B. Tiêu tốn nhiều thời gian và chi phí.
C. Có thể diễn ra mọi lúc, mọi nơi. D. Hạn chế số lượng người tham gia.

Câu 2. Phương án nào sau đây làm giảm hiệu quả giao tiếp trong không gian mạng?

A. Kết nối ổn định và nhanh chóng. B. Người dùng dễ bị phân tâm bởi các yếu tố khác.
C. Có nhiều công cụ hỗ trợ giao tiếp. D. Không giới hạn không gian giao tiếp.

Câu 3. Phương án nào sau đây **sai** về nguyên tắc ứng xử nhân văn trong không gian mạng?

A. Bảo vệ thông tin cá nhân và tôn trọng quyền riêng tư của người khác.
B. Chia sẻ mọi thông tin tìm thấy trên không gian mạng.
C. Sử dụng ngôn từ lịch sự trong giao tiếp trực tuyến.
D. Hỗ trợ và giúp đỡ nhau trên mạng.

Câu 4. Phương tiện nào sau đây **không** là công cụ giao tiếp trong không gian mạng?

A. Thư điện tử. B. Mạng xã hội. C. Thư tay. D. Ứng dụng nhắn tin.

Câu 5. Hành động nào sau đây hỗ trợ hiệu quả khi thấy bạn mình bị xúc phạm và đe dọa trên mạng?

A. Đáp trả nhóm bắt nạt để bảo vệ bạn. B. Khuyên bạn xóa tài khoản để tránh phiền hà.
C. Báo cáo nền tảng và khuyên bạn lưu bằng chứng.
D. Đăng công khai sự việc lên mạng.

ĐÁP ÁN: 1C 2B 3B 4C 5C

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 3.

- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 3 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (10 phút)

a. Mục tiêu: Giúp HS củng cố, ôn tập lại các kiến thức đã ôn tập.

b. Nội dung: GV phát phiếu bài tập trắc nghiệm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm bài trắc nghiệm của học sinh.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:** GV bắt đầu giao phiếu bài tập trắc nghiệm.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 4

Câu 1: (BÀI 1) Trong tiết học về ứng dụng của Trí tuệ nhân tạo (AI), cô giáo yêu cầu học sinh tìm hiểu về trợ lý ảo trên các thiết bị thông minh.
Sau khi tìm hiểu, một số học sinh đưa ra các ý kiến sau:
a) Trợ lý ảo là phần mềm giúp người dùng điều khiển thiết bị bằng giọng nói. (**ĐÚNG – BIẾT**)
b) Trợ lý ảo chỉ hoạt động khi có kết nối Internet. (**ĐÚNG – HIỂU**)
c) Siri là trợ lý ảo do công ty Google phát triển. (**SAI – BIẾT**)
d) Trợ lý ảo có thể giúp người dùng đặt lịch hẹn, tra cứu thông tin và điều khiển các thiết bị thông minh trong nhà. (**ĐÚNG – VẬN DỤNG**)
Câu 2: (BÀI 3) Trong bài học về thiết bị mạng, học sinh thảo luận cách kết nối các máy tính để chia sẻ tài liệu học tập.
Các em đưa ra một số ý kiến sau:
a) Modem chỉ có thể chuyển tín hiệu số sang tín hiệu tương tự. (**SAI – BIẾT**)
b) Router còn có tên gọi là bộ tập trung. (**SAI – BIẾT**)
c) Modem có chức năng kết nối mạng LAN với Internet. (**ĐÚNG – HIỂU**)
d) Khi muốn mở rộng vùng phủ sóng Wi-Fi trong phòng học, có thể thêm một WAP để tăng khả năng kết nối mạng không dây. (**ĐÚNG – VẬN DỤNG**)
Câu 3: (BÀI 4) Trong giờ học trực tuyến, khi cô giáo đang giảng bài, bạn **Hưng** chia sẻ hình ảnh chụp màn hình lớp học kèm dòng bình luận châm chọc về cách nói của cô. Một số bạn trong lớp bật cười và bình luận vui vẻ. **Lan**, bạn cùng lớp, cũng bấm "haha" vào bài đăng đó vì nghĩ chỉ là cho vui. Tuy nhiên, cô giáo biết chuyện và cảm thấy buồn, còn lớp bị nhắc nhở về thái độ học tập. **Lan** bắt đầu cảm thấy hối hận về hành động của mình.
Các bạn trong lớp đưa ra một số ý kiến sau:
a) Bấm biểu cảm "haha" trong bài đăng châm chọc người khác là hành động bình thường, không ảnh hưởng đến ai. (**SAI – BIẾT**)
b) Việc đăng bài chế giễu trong lớp học trực tuyến là hành vi không đúng mực. (**ĐÚNG – BIẾT**)
c) Trước khi bấm biểu cảm, bình luận hoặc chia sẻ bài đăng liên quan đến người khác, nên cân nhắc cảm xúc của họ và hậu quả có thể xảy ra. (**ĐÚNG – HIỂU**)
d) Lan nên xin lỗi cô giáo và rút kinh nghiệm để thể hiện thái độ tôn trọng trong các hoạt động học trực tuyến. (**ĐÚNG – VẬN DỤNG**)
BÀI 4: Chuyển đổi địa chỉ IP dạng nhị phân sang dạng thập phân và ngược lại.
56.71.82.103 tương ứng IP dạng nhị phân là gì?
10111010.01010111.01010001.01100101 tương ứng IP dạng thập phân là gì?
ĐÁP ÁN: 00111000.01000111.01010010.01100111
186.87.81.101

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS làm bài tập trắc nghiệm cô giao.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** HS nộp bài cho GV

◆ **Kết luận, nhận định:**

GV nhận xét kết quả làm bài tập TN của HS.

Hoạt động 4: VẬN DỤNG (2 phút)

a. Mục tiêu: HS vận dụng được những kiến thức đã ôn tập để làm bài thi GK1

b. Nội dung:

- GV giao đề minh họa cho HS về nhà thực hiện.
- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình học

c. Sản phẩm: Kết quả làm bài tập về nhà trong vở của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:** GV giao đề minh họa cho HS.

22. Nêu các bước chia sẻ và huỷ bỏ chia sẻ thư mục KTRA từ MAY0 của giáo viên cho các máy tính học sinh trên mạng cục bộ.

23. Nêu các bước thiết lập máy cung cấp dịch vụ in trên mạng cục bộ.