TRƯỜNG THPT BÙI HỮU NGHĨA
TỔ: TIN HỌC

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA KÌ I
NĂM HỌC 2026 - 2027
MÔN: TIN HỌC - KHỐI 10

PHẦN I. THÔNG TIN CHUNG

1. Tài liệu: Sách giáo khoa Tin học 10 (Định hướng Tin học ứng dụng), bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống.

2. Giới hạn ôn tập: Bài 1, Bài 2, Bài 7, Bài 8, Bài 9, Bài 10, Bài 11 và Bài 12 (từ tiết 1 đến tiết 17 theo phân phối chương trình).

3. Thời gian kiểm tra: Tuần 10 (từ ngày 09/11/2026 đến ngày 12/11/2026), theo lịch của nhà trường.

4. Hình thức kiểm tra: Kiểm tra tập trung trên giấy, đề gồm 3 phần như sau:

Phần	Hình thức câu hỏi	Số câu	Điểm
I	Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (mỗi câu 0,25 điểm)	12	3,0
II	Trắc nghiệm đúng - sai (mỗi câu 4 ý, mỗi ý 0,25 điểm)	4	4,0
III	Tự luận	3	3,0
Tổng		**19**	**10,0**

5. Thời gian làm bài: 45 phút.

PHẦN II. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

I. KIẾN THỨC VÀ KĨ NĂNG

Chủ đề 1. Máy tính và xã hội tri thức

Bài 1. Thông tin và xử lí thông tin

- Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh hoạ.
- 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 thông tin: B, KB, MB,...

Bài 2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội

- Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ.
- Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh. 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 4.0.
- Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.
- Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học.

Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng

- Khởi động được một số thiết bị số thông dụng, sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức

năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó.

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet

Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại

- Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.
- 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 (IoT).
- Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT.

Bài 9. An toàn trên không gian mạng

- Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. 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.

Bài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet

- Sử dụng được một số chức năng xử lí thông tin trên máy PC và thiết bị số, ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói.
- Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet.

Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền

- Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.
- Nêu được ví dụ minh hoạ sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số, qua ví dụ đó giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.
- 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. Nêu được ví dụ minh hoạ.
- 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 minh hoạ.
- Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.
- 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.
- Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên 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.

Chủ đề 4: Ứng dụng tin học

Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ hoạ

- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ hoạ.
- Biết được khái niệm về thiết kế đồ hoạ.
- Phân biệt được đồ hoạ vectơ và đồ hoạ điểm ảnh.

PHẦN III. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM NHIỀU LỰA CHỌN THAM KHẢO

Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ chọn một phương án.

Bài 1. Thông tin và xử lí thông tin

Câu 1. Phát biểu nào sau đây đúng về thông tin và dữ liệu?

A. Dữ liệu là ý nghĩa của thông tin, thông tin là yếu tố thể hiện dữ liệu.

B. Thông tin là ý nghĩa của dữ liệu, dữ liệu là yếu tố thể hiện thông tin.

C. Thông tin và dữ liệu đồng nhất, một thông tin chỉ có một loại dữ liệu.

D. Một dữ liệu chỉ mang đúng một thông tin, dù nằm trong bộ dữ liệu nào.

Câu 2. Đặc điểm nào sau đây **không** phải là ưu điểm của thiết bị số?

A. Tự nhận thức được ý nghĩa của dữ liệu mà không cần đến con người.

B. Xử lí thông tin rất nhanh với độ chính xác cao, làm việc liên tục.

C. Lưu trữ dữ liệu dung lượng lớn, giá thành rẻ, tìm kiếm dễ dàng.

D. Truyền tin với tốc độ rất lớn, giúp tự động hoá nhiều công việc.

Câu 3. Một thẻ nhớ có dung lượng 16 GB dùng để lưu ảnh chụp, mỗi tệp ảnh có kích thước trung bình 10 MB. Thẻ nhớ đó chứa được tối đa bao nhiêu tệp ảnh?

A. 1 600 tệp ảnh. **B.** 1 638 tệp ảnh. **C.** 1 640 tệp ảnh. **D.** 16 384 tệp ảnh.

Bài 2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội

Câu 4. Thiết bị nào sau đây là thiết bị thông minh?

A. Đồng hồ lịch vạn niên hiển thị đầy đủ ngày, tháng âm lịch.

B. Máy ảnh số lưu ảnh chụp vào thẻ nhớ gắn bên trong máy.

C. Máy tính cầm tay thực hiện phép tính số học và lượng giác.

D. Camera kết nối Internet, tự ghi hình khi có chuyển động.

Câu 5. Cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ ba (cuối thế kỉ XX đầu thế kỉ XXI) gắn với đặc điểm nào sau đây?

A. Chuyển từ lao động thủ công sang cơ giới, với dấu ấn là động cơ hơi nước.

B. Điện năng được dùng phổ biến, sản xuất theo dây chuyền tập trung phát triển.

C. Máy tính hỗ trợ con người hoạt động trí tuệ, tin học làm thay đổi cuộc sống.

D. Dữ liệu lớn, trí tuệ nhân tạo làm mờ ranh giới giữa thế giới thực và thế giới ảo.

Câu 6. Hệ điều hành đầu tiên đưa ra hầu hết các nguyên lí của các hệ điều hành hiện đại là

A. OS/360 (1964) trên dòng máy IBM/360.

B. DOS trên dòng máy tính cá nhân PC.

C. UNIX trên các dòng máy tính lớn.

D. macOS trên dòng máy tính Mac.

Bài 7. Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng

Câu 7. Điện thoại thông minh khác điện thoại di động thông thường ở điểm nào?

A. Có danh bạ để lưu tên và số điện thoại liên lạc.

B. Có thể gửi và nhận tin nhắn văn bản với người khác.

C. Có thể thực hiện cuộc gọi thoại qua mạng di động.

D. Có hệ điều hành và có thể chạy được một số ứng dụng.

Câu 8. Trên thanh điều hướng của điện thoại dùng hệ điều hành Android, nút cảm ứng dùng để hiển thị danh sách tất cả các ứng dụng đang chạy là

A. nút Quay lại (Back).

B. nút Tổng quan (Overview).

C. nút khoá màn hình.

D. nút điều chỉnh âm lượng.

Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại

Câu 9. Khi so sánh mạng cục bộ (LAN) với Internet, phát biểu nào sau đây đúng?

A. LAN có phạm vi toàn cầu, còn Internet có phạm vi nhỏ như gia đình.

B. LAN kết nối với nhau qua router của các nhà cung cấp dịch vụ.

C. LAN có chủ sở hữu, còn Internet không thuộc sở hữu của riêng ai.

D. Internet được quản lí tập trung bởi một cơ quan nhà nước duy nhất.

Câu 10. Một công ty phát triển phần mềm đặt xe taxi trả tiền thuê nền tảng bản đồ số của Google để định vị và dẫn đường. Đây là loại dịch vụ đám mây nào?

A. SaaS - phần mềm như là dịch vụ.

B. IaaS - hạ tầng như là dịch vụ.

C. PaaS - nền tảng như là dịch vụ.

D. DBMS - hệ quản trị cơ sở dữ liệu.

Câu 11. Ở hệ thống thu phí không dừng trên đường cao tốc, thiết bị đọc thẻ RFID tự động thu thông tin trên thẻ dán ở kính xe rồi truyền về hệ thống kiểm soát để trừ phí và mở thanh chắn. Đây là ví dụ về

A. dịch vụ điện toán đám mây cho thuê phần mềm ứng dụng.

B. mạng cục bộ kết nối các máy tính trong một cơ quan.

C. trí tuệ nhân tạo nhận dạng khuôn mặt người lái xe.

D. kết nối vạn vật giữa các thiết bị thông minh qua mạng.

Bài 9. An toàn trên không gian mạng

Câu 12. Phần mềm độc hại nào sau đây là một phần mềm hoàn chỉnh, lây lan bằng cách lợi dụng lỗ hổng bảo mật của hệ điều hành hoặc dẫn dụ, lừa người dùng chạy để cài đặt vào máy?

A. Virus. **B.** Worm. **C.** Rootkit. **D.** Backdoor.

Câu 13. Khi bị bắt nạt trên không gian mạng, cách ứng xử nào sau đây là phù hợp?

A. Trả lời tin nhắn, tranh luận trên diễn đàn để làm rõ đúng sai.

B. Lưu giữ các bằng chứng và chia sẻ với bố mẹ hoặc thầy cô.

C. Xoá hết tin nhắn, bằng chứng để quên đi và không kể với ai.

D. Kết bạn thêm với nhiều người lạ trên mạng để nhờ bảo vệ.

Câu 14. Trong Windows Defender, kiểu quét chỉ kiểm tra các thư mục có nguy cơ cao, nơi phần mềm độc hại thường lây nhiễm là

A. Quick scan (quét nhanh).

B. Full scan (quét hết).

C. Custom scan (quét theo yêu cầu). **D.** Offline scan (quét ngoại tuyến).

Bài 10. Thực hành khai thác tài nguyên trên Internet

Câu 15. Khi sử dụng Google Translate, muốn nhập văn bản cần dịch bằng giọng nói thì cần thực hiện như thế nào?

A. Máy tính có loa, nháy chuột vào biểu tượng loa rồi đọc văn bản.

B. Máy tính có webcam, nháy chuột vào biểu tượng máy ảnh rồi đọc.

C. Máy tính có máy quét, nháy chọn Tài liệu rồi đọc văn bản cần dịch.

D. Máy tính có micro, nháy chuột vào biểu tượng micro rồi đọc văn bản.

Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền

Câu 16. Hành vi nào sau đây là vi phạm bản quyền?

A. Mua quyền sử dụng phần mềm cho một máy rồi cài thêm cho máy thứ hai.

B. Sử dụng phần mềm nguồn mở và tuân thủ đúng giấy phép đã công bố.

C. Trích dẫn đầy đủ nguồn khi sử dụng hình ảnh, tư liệu của người khác.

D. Mua quyền sử dụng hợp pháp và cài đặt đúng số máy được cho phép.

Câu 17. Theo Luật Sở hữu trí tuệ, quyền nào sau đây thuộc quyền tài sản của tác giả?

A. Đặt tên cho tác phẩm do mình sáng tạo ra.

B. Đứng tên thật hoặc bút danh trên tác phẩm.

C. Bảo vệ sự toàn vẹn của tác phẩm đã sáng tạo.

D. Sao chép tác phẩm, làm tác phẩm phái sinh.

Câu 18. Bạn Nam chia sẻ lại trên mạng xã hội một tin bịa đặt về dịch bệnh do người khác đăng, gây hoang mang trong Nhân dân. Nhận định nào sau đây đúng?

A. Nam không vi phạm vì chỉ chia sẻ lại chứ không tự bịa ra tin đó.

B. Nam chỉ vi phạm đạo đức vì tin đó không do Nam trực tiếp soạn ra.

C. Nam vi phạm pháp luật vì chia sẻ tin vi phạm luật cũng là vi phạm luật.

D. Nam không vi phạm nếu xoá bài ngay khi có người phản đối trên mạng.

Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ hoạ

Câu 19. Cần thiết kế logo cho câu lạc bộ của trường để in trên nhiều sản phẩm có kích thước khác nhau mà không bị vỡ hình. Lựa chọn nào sau đây phù hợp nhất?

A. Dùng đồ hoạ vectơ, thiết kế bằng phần mềm Inkscape.

B. Dùng đồ hoạ điểm ảnh, thiết kế bằng phần mềm GIMP.

C. Dùng đồ hoạ điểm ảnh, thiết kế bằng phần mềm Inkscape.

D. Dùng đồ hoạ vectơ, thiết kế bằng phần mềm Photoshop.

Câu 20. Trong phần mềm Inkscape, để chọn màu vẽ (Stroke Color) cho đối tượng đang được chọn, ta thực hiện thao tác nào?

A. Nháy chuột chọn trực tiếp một màu bất kì trên bảng màu.

B. Nhấn giữ phím Ctrl và nháy chuột chọn màu trên bảng màu.

C. Nhấn giữ phím Shift và nháy chuột chọn màu trên bảng màu.

D. Nháy đúp chuột vào đối tượng rồi chọn màu trên bảng màu.