

Quận 1, ngày 08 tháng 04 năm 2025

NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN TIN HỌC
NĂM HỌC 2024 - 2025

❖ MÔN TIN HỌC 6

Thời gian làm bài 45

NỘI DUNG
Chủ đề E: Ứng dụng tin học

+ Soạn thảo văn bản cơ bản

- Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo văn bản
- Trình bày trang, định dạng và in văn bản
- Thực hành tìm kiếm, thay thế và định dạng văn bản
- Trình bày thông tin dạng bảng
- Thực hành tổng hợp về văn bản

+ Sơ đồ tư duy

- Thực hành khám phá phần mềm sơ đồ tư duy
- Lợi ích của sơ đồ tư duy

---HẾT---

❖ MÔN TIN HỌC 7

Thời gian làm bài 45

Hình thức làm bài: Trắc nghiệm 6 điểm, thực hành 4 điểm tại phòng máy tính trong giờ Tin học

NỘI DUNG CHỦ ĐỀ E. TIN HỌC ỨNG DỤNG

1. BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ CƠ BẢN

+ Định dạng hiển thị dữ liệu số

- Biết được Excel đã làm sẵn nhiều định dạng hiển thị số liệu
- Thực hiện được thao tác áp dụng một số định dạng số thông dụng

+ Định dạng số tiền và ngày tháng

- Biết được Excel có sẵn các định dạng số tiền và ngày tháng cho nhiều quốc gia.
- Thực hiện được thao tác áp dụng định dạng số tiền và ngày tháng kiểu Việt Nam.

+ Công thức tính dùng địa chỉ các ô dữ liệu

- Biết được cách dùng địa chỉ ô trong công thức
- Thực hiện được thao tác nhập công thức với một số phép toán thông dụng trong Excel
- Tạo được bảng tính đơn giản có các ô là kết quả tính toán theo công thức từ các ô khác
- Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.
- Biết được Excel có thể tự động điền công thức theo mẫu

+ Thực hành tổng hợp + luyện tập sử dụng phần mềm bảng tính

- Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản

2. PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU CƠ BẢN

- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu
- Sử dụng được các định dạng cho văn bản, ảnh minh họa và hiệu ứng một cách hợp lý.
- Sao chép được dữ liệu phù hợp từ tập tin văn bản sang trang trình chiếu.
- Tạo được một báo cáo có tiêu đề, cấu trúc phân cấp, hình ảnh minh họa, hiệu ứng động.

---HẾT---

❖ MÔN TIN HỌC 8

Thời gian làm bài 45

Hình thức làm bài: trắc nghiệm 6 điểm, thực hành 4 điểm tại phòng máy tính trong giờ Tin học

NỘI DUNG

CHỦ ĐỀ E1. Xử lý và trực quan hóa dữ liệu bằng bảng tính điện tử

- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính
- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng lọc dữ liệu của phần mềm bảng tính
- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng chức năng sắp xếp dữ liệu của phần mềm bảng tính
- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính
- Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức
- Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế với các thao tác: lập công thức với địa chỉ ô tương đối, tuyệt đối, lọc dữ liệu, sắp xếp dữ liệu, tạo biểu đồ.

CHỦ ĐỀ E2. Soạn thảo văn bản

Thực hiện được các thao tác:

- Chèn hình ảnh
- Thao tác định dạng hình ảnh
- Vẽ hình đồ họa trong văn bản
- Tạo danh sách dạng liệt kê
- Đánh số trang
- Thêm đầu trang và chân trang

---HẾT---

❖ MÔN TIN HỌC 9

Thời gian làm bài 45

Hình thức làm bài: trắc nghiệm 6 điểm, thực hành 4 điểm tại phòng máy tính trong giờ Tin học

NỘI DUNG

CHỦ ĐỀ E4. LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM LÀM VIDEO

- Biết được một số cách tạo video, các chức năng cơ bản của phần mềm tạo video
- Thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm tạo video
- Hiệu chỉnh được phần hình ảnh của video: thêm, xóa, thay đổi kích thước, thay đổi thứ tự, thời gian xuất hiện
- Thêm được nhạc nền, điều chỉnh âm thanh trong video
- Cắt và xóa được một phần video trong phân cảnh, điều chỉnh âm lượng và tốc độ phát video trong phân cảnh
- Thêm được hiệu ứng cho các hình ảnh/video: hiệu ứng chuyển động, hiệu ứng 3D, bộ lọc màu.

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT BÀI TOÁN VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề.
- Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa
- Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết
- Xác định bài toán và tìm thuật toán. Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán

---HẾT---