**Ngày soạn:**

**Tiết: 13**

**ÔN TẬP GIỮA KỲ I**

**I. MỤC TIÊU BÀI HỌC**

1. **Về kiến thức**

 **-**  Giải thích được sơ lược về khái niệm Trí tuệ nhân tạo

 - Nêu được ví dụ minh hoạ cho một số ứng dụng điển hình của AI như điều khiển tự động, chẩn đoán bệnh, nhận dạng chữ viết tay, nhận dạng tiếng nói và khuôn mặt, trợ lí ảo,...

- Nêu được ví dụ để thấy một hệ thống AI có tri thức, có khả năng suy luận và khả năng học,...

- Nêu được một cảnh báo về sự phát triển của AI trong tương lai.

 - Kết nối được PC với các thiết bị số thông dụng như điện thoại di động, tivicó khả năng kết nối Internet, vòng đeo tay thông minh, thiết bị thực tại ảo,...

- Nêu được chức năng chính của một số thiết bị mạng thông dụng. Ví dụ: Access Point, Switch, Modem. Kết nối được các thiết bị đó với PC.

- Mô tả sơ lược được vai trò và chức năng của giao thức mạng nói chung và giao thức TCP/IP nói riêng.

1. **Năng lực**

**Năng lực chung:**

* Năng lực tự chủ: Biết lựa chọn các nguồn tài liệu học tập phù hợp.
* Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Xác định và tìm hiểu được các thông tin liên quan đến vấn đề, đề xuất giải pháp giải quyết vấn đề trong bài học.
* Năng lực giao tiếp và hợp tác: Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

**Năng lực Tin học:**

* Hình thành, phát triển năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin.
* Hiểu và tính toán thành thạo được một vài thông số kĩ thuật của các thiết bị số thông minh thông dụng.
1. **Phẩm chất:**
* Hình thành ý thức trách nhiệm, tính cẩn thận khi làm việc nhóm, phẩm chất làm việc chăm chỉ, chuyên cần để hoàn thành một nhiệm vụ.
* Có ý thức vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học ở nhà trường vào thực tiễn.
1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**
2. **Đối với giáo viên**
* SGK, SGV, Giáo án;
* Máy tính và máy chiếu;
* Tài liệu hướng dẫn sử dụng máy tính (tivi, điện thoại,...) (nếu có).
1. **Đối với học sinh:**SGK, SBT, vở ghi.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

**a.Mục tiêu: HOẠT ĐỘNG I: KHỞI ĐỘNG**

**\* Mục tiêu:** Tạo tâm thế vui vẻ, hứng khởi cho HS trước khi vào bài học mới; kích thích sự tò mò cho người học, giúp HS nhớ lại kiến thức các bài đã học trong chủ đề A,B, Aict

**B1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập**:

- Giáo viên đưa ra trò chơi trên Quizzi để kiểm tra kiến thức cho học sinh ở phần khởi động.

- GV gọi khoảng 3 hs lên trên bảng trả lời nhanh

**B2: Tiếp nhận và thực hiện nhiệm vụ, báo cáo kết quả:**

 - H: Suy nghĩ để tìm ra đáp án.

 - G: Nhận xét câu trả lời của H. Đánh giá, cho điểm lấy điểm kiểm tra miệng.

**Nội dung cần đạt được:** Là câu trả lời của H.

**HOẠT ĐỘNG II: ÔN TẬP, LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH**

***\** Mục tiêu:**Là mục tiêu của bài học.

**1. Hoạt động 1: Hệ thống hóa kiến thức.**

***B1: Chuyển giao nhiệm vụ HT***

- G: Chia lớp thành 4 nhóm. Yêu cầu các nhóm H hệ thống hóa toàn bộ nội dung đã học.

- H: Tập trung theo dõi, lắng nghe yêu cầu.

***B2: Thực hiện nhiệm vụ***

- H trao đổi, thảo luận, hoàn thành nội dung G yêu cầu vào bảng phụ.

- G quan sát, hỗ trợ, tư vấn.

***B3: Báo cáo kết quả, thảo luận.***

- Các nhóm H treo bảng phụ, báo cáo kết quả.

- Các nhóm H khác đánh giá, nhận xét chéo.

***B4: Nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện***

- G nhận xét, đánh giá chung, tổng hợp kiến thức.

- H lắng nghe, ghi bài.

**Nội dung ôn tập:**

**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ I**

**MÔN: TIN HỌC - LỚP 12**

**PHẦN I. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 10. Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ lựa chọn một phương án.**

**Câu 1:** Thuật ngữ AI bắt đầu được sử dụng tại đâu và từ khi nào?

A. Tại hội thảo ở Đại học Dartmouth (Mỹ) vào năm 1955.

B. Tại hội thảo ở Đại học Stanford (Mỹ) vào năm 1956.

C. Tại hội thảo ở Đại học Harvard (Mỹ) vào năm 1950.

D. Tại hội thảo ở Đại học Dartmouth (Mỹ) vào năm 1956.

**Câu 2:** MYCIN là hệ chuyên gia trong lĩnh vực nào?

A. Y tế. B. Giáo dục. C. Nghiên cứu khoa học. D. Kinh doanh.

**Câu 3:** Phần mềm máy tính nào của Google đã đánh bại nhà vô địch cờ vây Lee Sedol vào năm 2016?

A. AlphaZero. B. Stockfish. C. AlphaGo. D. Jamboard.

**Câu 4:** Phương án nào sau đây là ứng dụng của AI trong lĩnh vực giao thông vận tải?

A. Tối ưu hoá quá trình sản xuất. B. Chẩn đoán bệnh.

C. Phân tích dữ liệu khoa học. D. Điều khiển xe ô tô tự lái.

**Câu 5:** Phương án nào sau đây là ví dụ về AI tạo sinh trong sáng tác nhạc?

A. DALL-E. B. Mubert. C. ChatGPT. D. Midjourney.

**Câu 6:** Sản phẩm người máy nào của công ty AILife ở Mỹ có khả năng nghe và nhìn, nhận biết môi trường xung quanh, hiểu ngôn ngữ tự nhiên và có khả năng học?

A. Mika. B. Xoxe. C. Asimo. D. Nadine.

**Câu 7:** Lĩnh vực nghiên cứu nào của AI có khả năng phân tích và nhận dạng các hình ảnh từ thế giới bên ngoài?

A. Thị giác máy tính. B. AI tạo sinh.

C. Học máy. D. Xử lí ngôn ngữ tự nhiên.

**Câu 8:** AIkhông có đặc trưng nào sau đây?

A. Khả năng hiểu ngôn ngữ.

B. Khả năng nhận thức được môi trường xung quanh.

C. Khả năng rút kinh nghiệm từ những sai lầm.

D. Khả năng giải quyết vấn đề.

**Câu 9:** Công nghệ nhận dạng vân tay **không** được sử dụng để

A. Xác thực giao dịch trực tuyến.

B. Xử lí ngôn ngữ tự nhiên.

C. Mở khoá điện thoại thông minh.

D. Quản lí điểm danh.

**Câu 10:** Chức năng tìm kiếm trên Google bằng hình ảnh thuộc loại AI nào?

A. AI mạnh. B. AI rộng. C. Siêu AI. D. AI hẹp.

**Câu 11:** AI có lợi ích như thế nào đối với sản xuất nông nghiệp?

A. Các ứng dụng định vị GPS sử dụng AI để đề xuất lựa chọn đường đi tối ưu, cung cấp hướng dẫn lái xe dựa trên tình hình giao thông thời gian thực.

B. Hệ thống AI có khả năng chẩn đoán các bệnh dựa trên hình ảnh y khoa như chụp X-quang, MRI hay CT scan.

C. AI có thể dự đoán thời tiết và tác động của nó đối với cây trồng.

D. AI có thể phân tích kiểu học tập và sở thích của học sinh để đề xuất các nội dung giảng dạy phù hợp.

**Câu 12:** Trợ lí ảo có chức năng nào sau đây?

A. Tìm kiếm thông tin bằng tiếng nói của người dùng.

B. Nhận dạng khuôn mặt.

C. Nhận dạng chữ viết tay.

D. Kiểm tra lỗi chính tả.

**Câu 13:** AI có thể thực hiện các nhiệm vụ nào sau đây?

A. Nhận diện giọng nói B. Dịch ngôn ngữ

C. Chơi cờ vua D. Tất cả các nhiệm vụ trên

**Câu 14:** Machine learning là một phần của lĩnh vực nào?

A. Công nghệ thông tin B. Trí tuệ nhân tạo

C. Thiết kế đồ họa D. Phần cứng máy tính

**Câu 15:** Trí tuệ nhân tạo (AI) giúp ích gì trong y tế?

A. Chẩn đoán bệnh B. Điều trị bệnh

C. Quản lý hồ sơ bệnh án D. Tất cả các ý trên

**Câu 16:** Lợi ích của AI trong giáo dục là gì?

A. Tăng cường trải nghiệm học tập cá nhân hóa

B. Giảm chi phí giảng dạy

C. Tự động hóa quy trình giảng dạy

D. Tất cả các ý trên

**Câu 17:** AI trong giao thông có thể giúp gì?

A. Điều phối giao thông B. Giảm tai nạn giao thông

C. Tự động lái xe D. Tất cả các ý trên

**Câu 18:** Làm thế nào AI có thể cải thiện chất lượng dịch vụ y tế?

A. Phân tích dữ liệu bệnh án để đưa ra chẩn đoán chính xác hơn

B. Thay thế hoàn toàn bác sĩ

C. Chỉ lưu trữ hồ sơ bệnh án

D. Giảm chi phí điều trị

**Câu 19:** Làm thế nào AI có thể tăng cường trải nghiệm học tập cá nhân hóa?

A. Phân tích dữ liệu học tập để đưa ra gợi ý học tập phù hợp

B. Thay thế hoàn toàn giáo viên

C. Chỉ lưu trữ dữ liệu học tập

D. Giảm chi phí giáo dục

**Câu 20:** Một ví dụ về việc sử dụng AI trong thực tế hàng ngày là gì?

A. Hệ thống gợi ý mua sắm trên Amazon B. Máy in

C. Máy quét mã vạch D. Tất cả các ý trên

**Câu 21:** Làm thế nào AI có thể thay đổi cách chúng ta làm việc và học tập trong tương lai?

A. Thay thế hoàn toàn con người trong công việc và học tập

B. Tăng cường khả năng làm việc và học tập bằng cách cung cấp các công cụ hỗ trợ thông minh

C. Chỉ lưu trữ dữ liệu làm việc và học tập

D. Giảm chi phí làm việc và học tập

**Câu 22:** Mạng máy tính là gì?

A. Một hệ thống kết nối nhiều máy tính để trao đổi thông tin

B. Một thiết bị dùng để lưu trữ dữ liệu

C. Một phần mềm giúp bảo mật dữ liệu

D. Một thiết bị đầu vào của máy tính

**Câu 23:** Đâu là thành phần cơ bản của một mạng máy tính?

A. Máy tính, thiết bị mạng, phần mềm quản lý

B. Chỉ máy tính và phần mềm quản lý

C. Máy in và máy chiếu

D. Máy tính và thiết bị lưu trữ

**Câu 24:** Đâu không phải là loại mạng máy tính?

A. Mạng LAN B. Mạng WAN C. Mạng MAN D. Mạng USB

**Câu 25:** Trong mạng máy tính, từ viết tắt LAN có nghĩa là gì?

A. Local Area Network B. Large Area Network

C. Long Area Network D. Logical Area Network

**Câu 26:** Thiết bị nào dưới đây được sử dụng để kết nối các máy tính trong mạng LAN?

A. Switch B. Máy in C. Máy chiếu D. Loa

**Câu 27:** Giao thức TCP/IP là gì?

A. Một bộ giao thức truyền thông B. Một loại máy tính

C. Một phần mềm diệt virus D. Một thiết bị mạng

**Câu 28:** Địa chỉ IP dùng để làm gì trong mạng máy tính?

A. Xác định thiết bị trong mạng B. Lưu trữ dữ liệu

C. Quản lý phần mềm D. Chạy các ứng dụng

**Câu 29:** Hãy cho biết chức năng của một router trong mạng máy tính.

A. Kết nối các mạng khác nhau và chuyển tiếp dữ liệu giữa chúng

B. Lưu trữ dữ liệu

C. In tài liệu

D. Cung cấp năng lượng cho các thiết bị mạng

**Câu 30:** Mạng Wi-Fi là gì?

A. Một loại mạng không dây B. Một loại mạng có dây

C. Một loại mạng LAN D. Một loại mạng WAN

**Câu 31:** Hãy chỉ ra loại mạng nào phù hợp cho kết nối giữa các chi nhánh của một công ty trong một quốc gia.

A. Mạng WAN B. Mạng LAN C. Mạng MAN D. Mạng PAN

**Câu 32:** Khi bạn cần kết nối nhiều máy tính trong một phòng học, loại mạng nào sẽ phù hợp nhất?

A. Mạng LAN B. Mạng WAN C. Mạng MAN D. Mạng PAN

**Câu 33:** Nếu bạn muốn thiết lập một mạng để kết nối các thiết bị trong một tòa nhà cao tầng, bạn nên sử dụng thiết bị nào?

A. Switch B. Modem C. Router D. Access Point

**Câu 34:** Nếu bạn đang gặp vấn đề với kết nối Internet không ổn định, bạn nên kiểm tra điều gì đầu tiên?

A. Cáp mạng và thiết bị kết nối B. Màu sắc của màn hình máy tính

C. Độ phân giải màn hình D. Phần mềm diệt virus

**Câu 35:** Trong một mạng LAN nhỏ, thiết bị nào được sử dụng để phân phối dữ liệu đến các máy tính khác trong mạng?

A. Switch B. Hub C. Router D. Modem

**Câu 36:** Giao thức TCP/IP là gì?

A. Một bộ giao thức truyền thông B. Một thiết bị mạng

C. Một hệ điều hành D. Một phần mềm diệt virus

**Câu 37:** Giao thức HTTP chủ yếu được sử dụng để làm gì?

A. Cung cấp dịch vụ email B. Kết nối các máy tính

C. Quản lý địa chỉ IP D. Truyền tải trang web

**Câu 38:** Đâu là giao thức được sử dụng để gửi email?

A. SMTP B. FTP C. HTTP D. DHCP

**Câu 39:** Địa chỉ IP là gì?

A. Một giao thức truyền tải dữ liệu

B. Một loại cáp mạng

C. Một số nhận diện duy nhất cho mỗi thiết bị trên mạng

D. Một ứng dụng mạng

**Câu 40:** Giao thức FTP được sử dụng để làm gì?

A. Truyền tải tệp tin B. Gửi email

C. Xem trang web D. Kết nối thiết bị mạng

**Câu 41:** Giao thức nào sau đây giúp kiểm tra lỗi trong quá trình truyền tải dữ liệu?

A. TCP B. UDP C. HTTP D. FTP

**Câu 42:** Giao thức nào không thuộc bộ giao thức TCP/IP?

A. SMTP B. HTTP C. FTP D. IPX/SPX

**Câu 43:** Giao thức TCP đảm bảo điều gì trong quá trình truyền dữ liệu?

A. Đảm bảo dữ liệu được truyền đầy đủ và chính xác

B. Tăng tốc độ truyền dữ liệu

C. Giảm thiểu số lượng gói tin

D. Kết nối nhanh chóng

**Câu 44:** Giao thức UDP có ưu điểm gì so với TCP?

A. Cung cấp cơ chế kiểm tra lỗi B. Đảm bảo dữ liệu không bị lỗi

C. Tốc độ truyền dữ liệu nhanh hơn D. Đảm bảo dữ liệu được truyền đầy đủ

**Câu 45:** Giao thức nào sau đây được sử dụng để truyền tải trang web một cách an toàn?

A. HTTPS B. HTTP C. FTP D. SMTP

**Câu 46:** Khi cài đặt một máy chủ email, bạn cần đảm bảo rằng email có thể được gửi đi từ máy khách đến máy chủ. Giao thức nào là cần thiết cho nhiệm vụ này?

A. IMAP B. SMTP C. POP3 D. FTP

**[Câu 47](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479982/khi-ket-noi-may-tinh-voi-access-point-tren-windows-10-buoc-dau-tien-ban-can-lam-gi)** [: Khi kết nối máy tính với Access Point trên Windows 10, bước đầu tiên bạn cần làm gì?](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479982/khi-ket-noi-may-tinh-voi-access-point-tren-windows-10-buoc-dau-tien-ban-can-lam-gi)

A. Kiểm tra địa chỉ IP B. Nhập mật khẩu mạng Wi-Fi

C. Chọn tên mạng Wi-Fi D. Mở trình duyệt web

**[Câu 48](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479983/khi-ket-noi-may-tinh-voi-switch-dau-hieu-nao-cho-thay-ket-noi-vat-ly-da-thanh-cong)**[: Khi kết nối máy tính với Switch, dấu hiệu nào cho thấy kết nối vật lý đã thành công?](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479983/khi-ket-noi-may-tinh-voi-switch-dau-hieu-nao-cho-thay-ket-noi-vat-ly-da-thanh-cong)

A. Đèn báo hiệu trên cổng sáng B. Máy tính khởi động lại

C. Địa chỉ IP thay đổi D. Tự động mở trình duyệt web

**[Câu 49](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479984/de-ket-noi-dien-thoai-thong-minh-vao-access-point-ban-can-thuc-hien-buoc-nao-sau-day-dau-tienv)**[: Để kết nối điện thoại thông minh vào Access Point, bạn cần thực hiện bước nào sau đây đầu tiên?](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479984/de-ket-noi-dien-thoai-thong-minh-vao-access-point-ban-can-thuc-hien-buoc-nao-sau-day-dau-tienv)

A. Mở trình duyệt web B. Chọn mạng cần kết nối

C. Bật Wi-Fi trong cài đặt D. Nhập mật khẩu mạng

**[Câu 50](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479988/khi-ket-noi-may-tinh-voi-switch-loai-cap-nao-duoc-su-dung-a-cap-usb)**[: Khi kết nối máy tính với Switch, loại cáp nào được sử dụng?](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479988/khi-ket-noi-may-tinh-voi-switch-loai-cap-nao-duoc-su-dung-a-cap-usb)

A. Cáp USB B. Cáp HDMI

C. Cáp mạng RJ45 D. Cáp quang

## **B. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM ĐÚNG – SAI (2 CÂU)**

**Câu 1:** *Trí tuệ nhân tạo* – AI (Artificial Intelligence) là khả năng của máy tính có thể làm những công việc mang tínhtrí tuệ con người.

**a.** Phần mềm máy tính AlphaGo của IBM đã đánh bại nhà vô địch cờ vây Lee Sedol vào năm 2016.

**b.** Hệ chuyên gia MYCIN dựa vào những quy tắc suy diễn dưới dạng “IF … THEN …” để xác định một số loại vi khuẩn gây nhiễm trùng nặng.

**c.** Hệ thống AI có các kĩ thuật, phương pháp phân tích dữ liệu từ đó trích xuất được tri thức, đề xuất cách giải quyết vấn đề và ra quyết định tối ưu để đạt được mục tiêu đặt ra.

**d.** Người máy Xoxe có camera tích hợp công nghệ nhận dạng khuôn mặt và cảm xúc, do đó trong quá trình tương tác Xoxe có thể dự đoán độ tuổi, nhận biết ngôn ngữ cơ thể và phát hiện cảm xúc của con người.

**Câu 2:** Trí tuệ nhân tạo là một ngành khoa học lớn, bao gồm: Học máy, Xử lí ngôn ngữ tự nhiên, Thị giác máy tính, AI tạo sinh.

**a.** Học máy (machine learning) là lĩnh vực nghiên cứu làm cho máy tính có khả năng học từ dữ liệu thu được trong quá trình hoạt động để tự hoàn thiện và nâng cao năng lực nhận thức.

**b.** Hệ thống Mubert, Beatoven,… là những ví dụ về AI tạo sinh hình ảnh giúp máy tính có khả năng vẽ tranh theo mô tả yêu cầu.

**c.** Xử lí ngôn ngữ tự nhiên hỗ trợ người máy có camera tích hợp công nghệ nhận dạng khuôn mặt và cảm xúc.

**d.** Thị giác máy tính góp phần phát triển các hệ thống AI để điều khiển phương tiện tự lái.

**Câu 3.** Trong nhiều lĩnh vực khoa học công nghệ, hoạt động kinh tế - xã hội và đời sống con người đều có dấu ấn của AI.

**a.** Người máy Grace là một ví dụ về cobot.

**b.** Tính năng mở khoá điện thoại thông minh bằng vân tay là một ứng dụng của AI trong lĩnh vực học máy.

**c.** DeepMind của IBM là một hệ thống AI có thể “bắt chước” quá trình suy nghĩ của bộ não con người.

**d.** Trong giáo dục và đào tạo, hệ thống Elearning dùng AI để đưa ra khuyến nghị và hướng dẫn cá nhân hoá theo từng người học.

**Câu 4.** AI có nhiều ứng dụng hữu ích trong đời sống con người, tuy nhiên, AI cũng làm xuất hiện một số vấn đề có thể ảnh hưởng đến con người.

**a.** “AI có thể thu thập một lượng lớn dữ liệu cá nhân của mỗi người dùng mạng xã hội, sau đó rút ra những thông tin riêng tư của từng người” là một cảnh báo về sự phát triển của AI trong tương lai có thể gây ra một số vấn đề liên quan đến an ninh hệ thống.

**b.** Các công cụ AI tạo sinh có thể tạo ra những nội dung giả giống như thật.

**c.** AI không có khả năng thực hiện những công việc có tính sáng tạo nghệ thuật như viết truyện, viết nhạc, vẽ tranh.

**d.** Những lo ngại về AI chủ yếu là từ bản thân AI.

**Câu 5.** Mạng máy tínhlà một hệ thống các thiết bị số được kết nối với nhau để truyền dữ liệu và trao đổi thông tin.

**a.** Các thiết bị số trong mạng có thể kết nối với nhau bằng dây cáp mạng hoặc bằng sóng điện từ.

**b.** Để kết nối mạng, máy tính hay thiết bị số cần được trang bị bộ giao tiếp mạng (NIC - Network Interface Card).

**c.** Để hoạt động trong mạng máy tính, mỗi bộ giao tiếp mạng được gán một địa chỉ MAC duy nhất.

**d.** Cấu trúc của địa chỉ MAC được biểu diễn bằng 6 cặp số khác nhau tương ứng với 12 kí tự trong hệ nhị phân.

**Câu 6.** Thiết bị mạng đảm bảo kết nối các máy tính, thiết bị số,… tạo thành mạng máy tính.

**a.** Access Point là thiết bị được sử dụng để cung cấp kết nối mạng không dây.

**b.** Switch là bộ định tuyến được sử dụng để kết nối các mạng LAN với nhau, giữa mạng LAN và mạng Internet.

**c.** Access Point có chức năng và cách hoạt động tương tự như Router nhưng được trang bị thêm khả năng truyền/nhận dữ liệu thông qua kết nối không dây.

**d.** Modem được sử dụng để truy cập Internet thông qua nhà cung cấp dịch vụ Internet.

**[Câu 7:](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)** [Các phát biểu sau đúng hay sai?](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)

[a) Mạng máy tính có thể kết nối bằng dây cáp mạng hoặc sóng vô tuyến.
b) Cáp quang sử dụng dây dẫn kim loại để truyền tín hiệu điện.
c) Thiết bị đầu cuối bao gồm máy tính cá nhân, điện thoại thông minh, máy in, và cảm biến nhiệt độ.
d) Địa chỉ MAC gồm 12 ký tự hệ thập lục phân, biểu diễn cho mỗi thiết bị trong mạng máy tính.](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)**[Lời giải:](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)**

[a) Đúng. Mạng máy tính có thể kết nối thông qua cáp mạng hoặc sóng vô tuyến.](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)

[b) Sai. Cáp quang sử dụng dây dẫn trong suốt để truyền tín hiệu ánh sáng, không phải dây dẫn kim loại.](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)

[c) Đúng. Thiết bị đầu cuối bao gồm các thiết bị như máy tính cá nhân, điện thoại thông minh, máy tính bảng, máy in, và các thiết bị khác trong mạng.](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)

[d) Đúng. Địa chỉ MAC gồm 12 ký tự hệ thập lục phân, là địa chỉ duy nhất cho mỗi thiết bị trong mạng](https://khoahoc.vietjack.com/question/1479857/cac-phat-bieu-sau-dung-hay-sai-a-mang-may-tinh-co-the-ket-noi-bang-day-cap-mang-hoac)

**Câu 8.** Giao thức IP là một giao thức quan trọng trong mạng máy tính.

**a.** Giao thức IP là một giao thức định tuyến và định danh các gói tin để có thể chuyển tiếp các gói tin qua các mạng đến đúng địa chỉ máy nhận.

**b.** Hiện nay, địa chỉ IP có hai phiên bản chính là IPv4 và IPv6, trong đó IPv4 là một chuỗi 64 bit nhị phân, IPv6 là một chuỗi 128 bit nhị phân.

**c.** Một địa chỉ IPv4 bao gồm hai phần là địa chỉ mạng và địa chỉ máy, các máy tính trong một mạng LAN sẽ có địa chỉ mạng khác nhau.

**d.** Mỗi trang web tương ứng với một địa chỉ IP trong mạng Internet.

 **Tổ chức thực hiện**

- GV Cho HS làm việc theo cá nhân, trả lời nhanh đáp án của mỗi câu hỏi lên vở cá nhân. GV trình chiếu từng câu hỏi một.

- HS: ghi đáp án nhanh vào vở.

- GV thu kết quả 5 học sinh nhanh nhất.

**IV. RÚT KINH NGHIỆM**

|  |  |
| --- | --- |
| Người soạn**Hoàng Thị Huệ** | *Ninh Bình, ngày.......tháng......năm 202***Kí duyệt TTCM****Trịnh Thị Bích Ngà** |