

Mời các bạn cùng tham khảo hướng dẫn giải bài tập SGK Tin học **Bài 8: Những ứng dụng của tin học** lớp 10 được chúng tôi chọn lọc và giới thiệu ngay dưới đây nhằm giúp các em học sinh tiếp thu kiến thức và củng cố bài học của mình trong quá trình học tập môn Tin học.

*Soạn SGK Tin Học lớp 10 Bài 8: Những ứng dụng của tin học*

Giải bài tập Tin học 10 Bài 8

**Bài 1 trang 57 Tin học 10:** Hãy kể tên một số ứng dụng của tin học

**Lời giải:**

- Tin học hiện nay đã và đang đóng một vai trò vô cùng quan trọng và không thể thiếu trong đời sống của con người hiện nay, và dưới đây là một số ứng dụng tiêu biểu của ngành tin học

Giải các bài toán khoa học kỹ thuật.

Hỗ trợ việc quản lý.

Tự động hóa và điều khiển.

Truyền thông.

Soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng.

Trí tuệ nhân tạo.

Giáo dục.

Giải trí

**Bài 2 trang 57 Tin học 10:** Hãy cho biết các ứng dụng tin học ở trường em

**Lời giải:**

- Phần mềm quản lý cơ sở dữ liệu điểm của học sinh để phụ huynh liên lạc và theo dõi.

- Các phần mềm soạn thảo văn bản, trình chiếu để phục vụ cho việc học.

- Sử dụng âm nhạc hoặc phim ảnh làm công cụ để học sinh giải lao và thư giãn.

**Bài 3 trang 57 Tin học 10:** Theo em có lĩnh vực nào mà tin học khó có thể ứng dụng được?

**Lời giải:**

- Mặc dù có rất nhiều ứng dụng vào đời sống là thế, nhưng cũng có một số lĩnh vực đặc thù mà tin học chưa thể thay thế con người:

Khám chữa bệnh: Tin học hay cụ thể là trí tuệ nhân tạo vẫn chưa thể thay thế đội ngũ y bác sỹ trong việc khám bệnh cho con người.

Tâm lý con người: Cảm xúc của con người rất phức tạp và máy móc chưa thể đủ dữ liệu để phân tích trạng thái tình cảm.

**Bài 4 trang 57 Tin học 10:** Hãy kể tên một số phần mềm giải trí mà em thích. Vì sao?

**Lời giải:**

- Thông thường các phần mềm giải trí thường được yêu thích hơn cả bởi vì chính mục đích của chúng: dùng để thư giãn, để vui vẻ và thoải mái hơn sau khi hoàn thành việc học và công việc.

- Một số phần mềm giải trí:

League of Legends, Player unknown's battlegrounds, Dota 2... là các trò chơi hiện đang rất phổ biến và thịnh hành ở Việt Nam.

Zing mp3, Sound cloud là các phần mềm nghe nhạc.

Youtube là phần mềm xem video

Lý thuyết Tin học 10 Bài 8

### 1. Giải các bài toán khoa học kĩ thuật

- Giúp con người giải những bài toán có số liệu lớn trong các lĩnh vực kĩ thuật.

- Tính toán ra nhiều phương án và thể hiện phương án đó 1 cách trực quan cho người dùng.

- Làm cho quá trình thiết kế nhanh hơn, chi tiết và đỡ tốn kém.



**hình 27. thiết kế ô tô trên máy tính**

## 2. Hỗ trợ việc quản lí

- Quản lí hoạt động là nhu cầu tất yếu khi mà chúng ta luôn phải xử lí 1 lượng lớn thông tin và thông tin đó rất đa dạng
- Do đó, việc tạo ra các ứng dụng hỗ trợ quản lí hoạt động và cần thiết.
- Ví dụ: Excel, Word,...

Quy trình ứng dụng Tin học để quản lí thường gồm các bước:

- Tổ chức lưu trữ các hồ sơ, chứng từ trên máy, bao gồm cả việc sắp xếp chúng một cách hợp lý để tiện dùng
- Xây dựng các chương trình tiện dụng làm các việc như cập nhật (bổ sung, sửa chữa, loại bỏ,...) các hồ sơ
- Khai thác thông tin theo các yêu cầu khác nhau: tìm kiếm, thống kê, in các biểu bảng,...



**hình 28. quản lý dữ liệu bằng máy tính**

### **3. Tự động hóa và điều khiển**

- Với máy tính trợ giúp, con người có những quy trình công nghệ tự động hóa linh hoạt, chuẩn xác, chi phí thấp, hiệu quả và đa dạng
- Ví dụ: Con người không thể phóng được các vệ tinh nhân tạo hay bay lên vũ trụ nếu không có sự trợ giúp của các hệ thống máy tính.

### **4. Truyền thông**

- Sự bùng nổ của kĩ nguyên công nghệ 4.0 làm cho nhu cầu liên lạc trở nên cần thiết hơn bao giờ hết.
- Từ cơ sở là mạng Internet, chúng ta đã phát triển được nhiều dịch vụ tiện lợi đa dạng như: thương mại điện tử, đào tạo điện tử, chính phủ điện tử,...
- Tạo khả năng dễ dàng truy cập kho tài nguyên tri thức của nhân loại.

### **5. Soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng**

- Với sự trợ giúp của các chương trình soạn thảo và xử lí văn bản, xử lí ảnh, các phương tiện in gắn với máy tính, tin học đã tạo cho việc biên soạn các văn bản hành chính, lập kế hoạch công tác, luân chuyển văn thư,... một bộ mặt hoàn toàn mới

- Các khái niệm mới như văn phòng điện tử, xuất bản điện tử, ... ngày càng trở nên quen thuộc

## 6. Trí tuệ nhân tạo

- Là việc nghiên cứu ra các máy móc có thể đảm đương một số hoạt động thuộc lĩnh vực trí tuệ của con người hoặc những hoạt động đặc thù của con người (như hiểu ngôn ngữ tự nhiên dưới dạng chữ viết tay, nghe và hiểu tiếng nói,...).

- Máy tính có thể giúp con người tính đến các yếu tố, tình huống liên quan đến một công việc nào đó, như thế nào, cần quyết định nên tiến hành bằng cách xem xét các khả năng và đưa ra một số phương án có thể lựa chọn tương đối tốt với những lí giải kèm theo.

- Lưu ý: máy tính không thể quyết định thay cho con người. Máy chỉ đưa ra những phương án có thể có và con người sẽ quyết định sự lựa chọn phương án thích hợp



Máy phiên dịch



Hệ nhận dạng tiếng nói



Máy chuẩn đoán bệnh



Hệ nhận dạng chữ viết

hình 29. một số thành tựu về lĩnh vực trí tuệ nhân tạo



hình 30. ro-bot SOPHIA, kết quả của ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào thiết kế Robot

## 7. Giáo dục

- Thiết kế nhiều thiết bị hỗ trợ cho việc học tập, làm cho việc dạy và học trở nên sinh động, gây hứng thú cho người học.
- Việc học còn có thể thực hiện thông qua internet, các hình thức đào tạo từ xa qua mạng máy tính ngày càng được phổ biến trên quy mô toàn cầu.



hình 31. ứng dụng công nghệ tin học vào giảng dạy

## 8. Giải trí

- Có thể sử dụng phần mềm máy tính để: chơi trò chơi, xem phim, nghe nhạc, học vẽ,...
- Các phần mềm này cùng với các phần mềm xử lí hình ảnh, âm thanh tạo cho con người nhiều phương tiện giải trí mới, phong phú.

**CLICK NGAY** vào **TẢI VỀ** dưới đây để download giải bài tập Tin học **Bài 8: Những ứng dụng của tin học** lớp 10 hay nhất file word, pdf hoàn toàn miễn phí.