

ĐỀ KIỂM TRA

PHẦN I. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Thí sinh trả lời câu 1 đến câu 28.

Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1. Trong quá trình giải quyết vấn đề, bước đầu tiên cần thực hiện là gì?

- A. Phân tích vấn đề
- B. Trình bày giải pháp
- C. Tìm hiểu vấn đề
- D. Thực hiện giải pháp

Câu 2. Một trong những yếu tố quan trọng của thuật toán bám tường là gì?

- A. Luôn tiến thẳng khi không có đường khác.
- B. Luôn giữ tường ở bên trái hoặc phải
- C. Quay ngẫu nhiên khi gặp ngã rẽ
- D. Dừng lại khi gặp tường

Câu 3. Trong các bước giải quyết vấn đề, bước nào dùng để xác định hiệu quả của giải pháp?

- A. Tìm hiểu vấn đề
- B. Phân tích vấn đề
- C. Lựa chọn giải pháp
- D. Đánh giá kết quả

Câu 4. Thuật toán khi được mô tả bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được gọi là:

- A. Sơ đồ khối
- B. Chương trình
- C. Tập tin dữ liệu
- D. Bộ nhớ đệm

Câu 5. Để chuẩn bị cho việc học tập ở cấp THPT, các em cần chủ động lựa chọn nhóm môn học phù hợp với sở thích và khả năng của mình. Em cần thực hiện theo một quy trình để đưa ra lựa chọn

đúng dẫn thay vì lựa chọn ngẫu nhiên dựa trên những thông tin được tiếp nhận một cách thụ động.
Hãy chọn phương án đúng.

Vấn đề được đặt ra là gì?

- A. Quyết định lựa chọn một số môn học ở trường THPT.
- B. Tìm hiểu nội dung một số môn học ở trường THPT.
- C. Mô tả rõ ràng nội dung học tập mà mình yêu thích.
- D. Đánh giá khả năng của mình đối với một số môn học.

Câu 6. Trong bài toán: Tìm số lớn nhất trong 2 số m và n được nhập từ bàn phím thì bước tìm hiểu vấn đề là gì?

- A. $m > n$
- B. Hai số m và n; giá trị số lớn nhất trong 2 số
- C. So sánh giá trị của m và n
- D. Cho 2 số m và n

Câu 7. Trong thuật toán bám tường bên phải, khi không có đường đi theo hướng tay phải, robot sẽ làm gì tiếp theo?

- A. Quay lại điểm bắt đầu
- B. Chọn lối đi thẳng hoặc quay sang trái
- C. Dừng lại và đợi
- D. Quay sang phải một lần nữa.


Câu 8. Em hãy sắp xếp các bước giải quyết vấn đề sau theo đúng thứ tự: 1. Thực hiện giải pháp. 2. Tìm hiểu vấn đề. 3. Lựa chọn giải pháp. 4. Đánh giá kết quả. 5. Phân tích vấn đề.

- A. $2 \rightarrow 5 \rightarrow 3 \rightarrow 1 \rightarrow 4.$
- B. $2 \rightarrow 3 \rightarrow 1 \rightarrow 5 \rightarrow 4.$
- C. $2 \rightarrow 1 \rightarrow 5 \rightarrow 3 \rightarrow 4.$
- D. $2 \rightarrow 5 \rightarrow 1 \rightarrow 3 \rightarrow 4.$

Câu 9. Mục tiêu chính của "Phân tích vấn đề" là gì?

- A. Tìm ra lỗi sai trong giải pháp
- B. Xác định các khía cạnh của vấn đề và đưa ra nhận định
- C. Thực hiện kiểm tra kết quả

D. Đưa ra sơ đồ khối

Câu 10. Trong phương pháp mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối thì khối hình bình hành dùng để làm gì? 

A. Dùng để ghi công việc thực hiện

B. Dùng để Kiểm tra điều kiện

C. Dùng cho bắt đầu và kết thúc

D. Dùng để ghi đầu vào và đầu ra

Câu 11. Trong phương pháp mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối thì khối hình thoi dùng để làm gì?



A. Để ghi công việc thực hiện

B. Dùng để Kiểm tra điều kiện

C. Dùng cho bắt đầu và kết thúc

D. Dùng để ghi đầu vào và đầu ra

Câu 12. Trong lĩnh vực y tế, ứng dụng nào sau đây là nhờ công nghệ thông tin?

A. Nấu ăn bằng bếp gas

B. Ghi chép sổ khám bệnh bằng tay

C. Phân tích hình ảnh siêu âm bằng máy tính

D. Tưới cây bằng tay

Câu 13. Ứng dụng của máy tính trong đời sống hằng ngày là:

A. Điều khiển tàu vũ trụ

B. Tính toán tiền điện tử tại cửa hàng

C. Vẽ tranh trên tường

D. Tự động thu hoạch lúa

Câu 14. Vì sao khi tìm kiếm và tiếp nhận thông tin trên Internet, chúng ta cần quan tâm đến chất lượng thông tin?

A. Vì thông tin trên Internet luôn chính xác nên phải đọc hết

B. Vì có nhiều thông tin sai lệch, không đầy đủ hoặc đã lỗi thời, có thể gây hiểu lầm

C. Vì tất cả trang web đều yêu cầu kiểm tra thông tin

D. Vì thông tin chất lượng thấp luôn bị xoá bỏ tự động

Câu 15. Thông tin nào dưới đây đáp ứng tốt nhất các yêu cầu về tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ và tính sử dụng được?

- A. Một bài đăng không ghi ngày tháng và không có nguồn dẫn
- B. Một tin đồn được chia sẻ trên mạng xã hội
- C. Một bài báo từ trang tin chính thống, có ngày cập nhật gần nhất và đầy đủ số liệu
- D. Một đoạn mô tả ngắn gọn nhưng không rõ ràng về chủ đề

Câu 16. Theo quy định pháp luật, khi sử dụng dịch vụ Internet, người dùng phải:

- A. Tuân thủ pháp luật và không vi phạm thuần phong mỹ tục
- B. Đăng tải bất kỳ nội dung nào mình thích
- C. Chỉ dùng Internet vào mục đích học tập
- D. Không được tạo tài khoản cá nhân

Câu 17. Nội dung nào dưới đây thuộc khía cạnh pháp lí khi trao đổi thông tin?

- A. Độ dài văn bản
- B. Độ lớn tệp tin
- C. Tốc độ tải xuống
- D. Tôn trọng quyền riêng tư và bản quyền

Câu 18. Tác động tiêu cực nào dưới đây của công nghệ số có thể khiến học sinh giảm khả năng tập trung?

- A. Học trực tuyến hiệu quả
- B. Chơi game quá mức và dùng điện thoại liên tục
- C. Sử dụng ứng dụng học tập
- D. Tra cứu kiến thức nhanh chóng

Câu 19. Việc lạm dụng mạng xã hội có thể gây ra hậu quả tiêu cực nào?

- A. Kết nối bạn bè nhiều hơn
- B. Tăng khả năng hợp tác
- C. Nguy cơ bị ảnh hưởng tâm lí do tin giả hoặc bình luận tiêu cực
- D. Giảm rủi ro khi giao tiếp

Câu 20. Hành vi nào sau đây được xem là vi phạm pháp luật khi hoạt động trong môi trường số?

- A. Tìm kiếm thông tin học tập
- B. Xem video hướng dẫn

C. Đăng tải hình ảnh riêng tư của người khác mà không xin phép

D. Chia sẻ bài học bổ ích

Câu 21. Một học sinh tạo tài khoản giả để mạo danh người khác và đăng thông tin bịa đặt. Hành vi này thuộc loại nào?

A. Bình thường trong môi trường số

B. Ứng xử văn minh

C. Vi phạm đạo đức và pháp luật

D. Hoạt động học tập trực tuyến

Câu 22. Hành vi nào sau đây là thiếu văn hoá trong môi trường số?

A. Bình luận lịch sự

B. Tôn trọng quan điểm người khác

C. Sử dụng lời lẽ thô tục khi tranh luận

D. Trao đổi tài liệu hợp pháp

Câu 23. Thuật toán “nhập hai số rồi tính tổng và in ra kết quả” thuộc dạng cấu trúc nào?

A. Rẽ nhánh

B. Lặp

C. Tuần tự

D. Ngẫu nhiên

Câu 24. Trong thuật toán, câu lệnh “Nếu điểm ≥ 5 thì thông báo *Đạt*, ngược lại thông báo *Chưa đạt*” là ví dụ của:

A. Cấu trúc tuần tự

B. Cấu trúc rẽ nhánh

C. Cấu trúc lặp

D. Cấu trúc ngẫu nhiên

Câu 25. Thuật toán kiểm tra số chẵn/lẻ thường dùng cấu trúc nào?

A. Tuần tự

B. Lặp

C. Rẽ nhánh

D. Không dùng cấu trúc nào

Câu 26. Trong thuật toán tìm số lớn nhất trong 10 số, bước “so sánh từng số trong danh sách cho đến khi hết” sử dụng cấu trúc:

- A. Lặp
- B. Rẽ nhánh
- C. Tuần tự
- D. Kết hợp cả ba cấu trúc

Câu 27. Khái niệm “bài toán tin học” được hiểu là:

- A. Một câu hỏi chỉ con người mới làm được
- B. Nhiệm vụ được mô tả rõ ràng và có thể giao cho máy tính xử lí
- C. Danh sách các bài tập trong sách giáo khoa
- D. Một lỗi phần mềm

Câu 28. Ví dụ nào sau đây minh họa **một bước có thể giao cho máy tính thực hiện** trong quá trình giải quyết vấn đề?

- A. Suy nghĩ mục tiêu cần làm
- B. Viết báo cáo kết luận
- C. Chọn chủ đề thuyết trình
- D. Tính trung bình cộng của danh sách 5000 số

PHẦN II. Câu trắc nghiệm đúng sai. Thí sinh trả lời câu 1 đến câu 3. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, thí sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 1. Một robot được đặt vào mê cung và phải tìm đường ra mà không sử dụng bản đồ. Robot có thể phát hiện tường ở phía trước, bên trái và bên phải, đồng thời chỉ thực hiện được ba hành động: quay trái 90° , quay phải 90° và tiến một bước. Nhóm học sinh đề xuất sử dụng thuật toán bám tường để giải quyết vấn đề này. Dựa vào tình huống trên, hãy cho biết các nhận định sau là Đúng hay Sai:

- a) Việc “tìm đường ra khỏi mê cung” được xem là một vấn đề cần giải quyết. *Đúng*
- b) Trong quá trình giải quyết vấn đề, việc xác định lối vào, lối ra và khả năng di chuyển của robot thuộc bước tìm hiểu vấn đề. *Đúng*
- c) Thuật toán bám tường là một giải pháp, có thể được mô tả bằng cách liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối. *Đúng*
- d) Khi thực hiện thuật toán bám tường, robot sẽ dừng lại khi không còn đường đi nào khác *Sai*

Câu 2. Một công ty muốn sử dụng máy tính để hỗ trợ việc tính lương hằng tuần cho nhân viên. Tiền lương phụ thuộc vào mức lương theo giờ và số giờ làm việc trong tuần. Ban giám đốc yêu cầu nhân viên tin học chuyển nhiệm vụ này thành một bài toán tin học để máy tính có thể thực hiện. Dựa vào tình huống trên, hãy xác định các nhận định sau là Đúng hay Sai:

- a) Việc tính lương cho nhân viên có thể được xem là một bài toán tin học vì có thể giao cho máy tính thực hiện. *Đúng*
- b) Trong bài toán tính lương, mức lương theo giờ và số giờ làm việc là dữ liệu đầu vào của bài toán. *Đúng*
- c) Bước xây dựng thuật toán trong giải bài toán tin học là bước viết chương trình ngay bằng ngôn ngữ lập trình. *Sai*
- d) Chỉ cần nhập mức lương theo giờ là máy tính có thể tự tính được tiền lương hằng tuần. *Sai*

Câu 3. Trong giờ thực hành, bạn An lập trình bằng Scratch để tìm giá trị lớn nhất của một dãy số nguyên dương được nhập từ bàn phím. Việc nhập dữ liệu sẽ kết thúc khi người dùng nhập số 0. Trong quá trình chạy thử, An gặp một số trường hợp dữ liệu không hợp lệ và phải điều chỉnh lại chương trình. Dựa vào tình huống trên, hãy xác định các nhận định sau là Đúng hay Sai:

- a) Chương trình tìm giá trị lớn nhất là một chương trình máy tính, được tạo ra bằng cách cài đặt thuật toán. *Đúng*
- b) Việc nhập các số cho đến khi gặp số 0 cần sử dụng cấu trúc lặp có điều kiện kết thúc. *Đúng*
- c) Số 0 được nhập vào sẽ được tính là một phần tử của dãy số cần tìm giá trị lớn nhất. *Sai*
- d) Nếu người dùng nhập số âm trong dãy, chương trình vẫn có thể chạy nhưng kết quả có thể không đúng, nên cần xử lý dữ liệu này. *Đúng*

HƯỚNG DẪN CHẤM *

ĐỀ CHÍNH THỨC

1. Trắc nghiệm (7 điểm, mỗi câu 0.25 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ĐA	C	B	D	B	A	B	B	A	B	D	B	C	B	B
Câu	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
ĐA	C	A	D	B	C	C	C	C	C	B	C	A	B	D

2. Tự luận:

Câu hỏi	Nội dung
Câu 1 (1 điểm)	a) Đúng b) Đúng c) Đúng d) Sai
Câu 2 (1 điểm)	a) Đúng b) Đúng c) Sai d) Sai
Câu 3 (1 điểm)	a) Đúng b) Đúng c) Sai d) Đúng

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC CUỐI HỌC KÌ 1 NH 2025-2026
MÔN: TIN HỌC - LỚP: 9
THỜI GIAN: 45 PHÚT

TT	Chương/chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			Số câu hỏi	Thời gian	Số câu hỏi	Thời gian	Số câu hỏi	Thời gian	Số câu hỏi	Thời gian	
1	Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	2(TN)	1.5p hút	2(TN)	3 phút					10% (1 điểm)
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	2(TN)	1.5p hút	2(TN)	3 phút					10% (1 điểm)
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	2(TN)	1.5p hút	2(TN)	3 phút					10% (1 điểm)
4	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Giải bài toán bằng máy tính	8(TN)	10.5 phút	6(TN)	15 phút	2	10 phút	1	5 phút	70% (7 điểm)
Tổng			16	12	12	18	2	7	1	8	31 câu
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1 NH 2025-2026
MÔN: TIN HỌC - LỚP: 9
THỜI GIAN: 45 PHÚT

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	<p>Nhận biết</p> <p>– Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...), nêu được ví dụ minh họa.</p> <p>– Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.</p>	2TN	2TN		
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	<p>Thông hiểu</p> <p>– Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.</p> <p>– Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.</p>	2TN	2TN		
3	Chủ đề D. Đạo đức,	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ	<p>Nhận biết</p> <p>– Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công</p>	2TN	2TN		

	pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Internet	<p>nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.</p> <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ. – Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ. 				
4	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Giải bài toán bằng máy tính	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết. <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối). – 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 hoạ. – Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh hoạ. – Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện. <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. 	8TN	6TN	2	1
Tổng				16TN	12TN	2 TL	1 TL

<i>Tỉ lệ %</i>		<i>40%</i>	<i>30%</i>	<i>20%</i>	<i>10%</i>
Tỉ lệ chung		70%		30%	

<i>Tân Bình, ngày tháng năm 2025</i> TTCM	<i>Tân Bình, ngày tháng năm 2025</i> Người ra đề
Nguyễn Thị Phương	Hà Thị Bình