

ỦY BAN NHÂN DÂN PHƯỜNG TÂN HƯNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TRẦN QUỐC TUẤN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 6
Thời gian làm bài: 45 phút

| Số TT | Chủ đề | Nội dung/Đơn vị kiến thức | Mức độ đánh giá | | | | | | | | | Tổng | | | Tỷ lệ % điểm |
|------------------|--|--|-----------------|----------|----------|-----------|-------|-------|---------|------|-------|------|------|-----|--------------|
| | | | TNKQ - NLC | | | TNKQ - ĐS | | | Tự luận | | | Biết | Hiểu | VD | |
| | | | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | | | | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Thông tin- Thu nhận và xử lý thông tin | 1(1) | | | 1(22) | | 1(24) | | | | 2 | | 1 | 7.5% |
| | | Lưu trữ và trao đổi thông tin | | 1(2) | 1(8) | 1(23) | 1(21) | | 1(3) | | 1(1a) | 2 | 1 | 1 | 2.5% |
| | | Máy tính trong hoạt động thông tin | 1(6) | | | | | | | | | 1 | | | 2.5% |
| | | Biểu diễn văn bản trong máy tính | 1(4) | | 1(3) | | | | | | 1(1b) | 1 | | 2 | 10% |
| | | Dữ liệu trong máy tính | 1(5) | 1(7) | | | | | | | | 1 | 1 | | 5% |
| 2 | Chủ đề B Mạng máy tính và internet | Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính | 1(9) | 1(10) | | | | | | | | 1 | 1 | | 5% |
| | | Các thành phần của mạng máy tính | | | 1(11) | | | | | | | | | 1 | 2.5% |
| | | Mạng có dây và mạng không dây | 2(12,15)) | 2(13,16) | 1(14) | | | | | | | 2 | 2 | 1 | 12.5% |
| 3 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin | Thông tin trên web | | | | 1(26) | 1(25) | | | | | 1 | 1 | | 5% |
| | | Truy cập thông tin trên Internet | 1(17) | 1(18) | 2(19,20) | 1(27) | | | | | | 2 | 1 | 2 | 12.5% |
| | | Giới thiệu máy tìm kiếm | | | | | | 1(28) | | 1(2) | | | 1 | 1 | 2.5% |
| Tổng số câu và ý | | | 8 | 6 | 6 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 16 | 12 | 12 | |
| Tổng số điểm | | | 2 | 1.5 | 1.5 | 1 | 0.5 | 0.5 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 10 |
| Tỷ lệ % | | | 50% | | | 20% | | | 30% | | | 40% | 30% | 30% | 100% |

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 6 Thời gian làm bài: 45 phút

| TT | Chương/Chủ đề | Nội dung/ Đơn vị kiến thức | Yêu cầu cần đạt | Mức độ đánh giá | | |
|----|--|--|--|-----------------|----|-------------------|
| | | | | TNKQ | | Thực hành/Tự luận |
| | | | | NLC | ĐS | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Thông tin- Thu nhận và xử lý thông tin | Nhận biết thông tin và thu nhận thông tin và xử lý thông tin. | 1 | 2 | |
| | | Lưu trữ và trao đổi thông tin | Nhận biết và thông hiểu: Các bước trong hoạt động thông tin. Vận dụng thực hiện được các bước lưu trữ thông tin trong máy tính | 2 | 2 | 1.5 |
| | | Máy tính trong hoạt động thông tin | Thông hiểu: Máy tính có những hạn chế | 1 | | |
| | | Biểu diễn văn bản trong máy tính | Nhận biết và thông hiểu các đơn vị thông tin, đổi đơn vị thông tin. | 2 | | 0.5 |
| | | Dữ liệu trong máy tính | Nhận biết và thông hiểu dữ liệu trong máy tính | 2 | | |
| 2 | Chủ đề B Mạng máy tính và internet | Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính | Nhận biết và thông hiểu khái niệm mạng máy tính và các lợi ích của internet, vận dụng cao: Các tiện ích của internet trong tình hình dịch bệnh | 2 | | |
| | | Các thành phần của mạng máy tính | Nhận biết và thông hiểu các thành phần của mạng máy tính, | 1 | | |
| | | Mạng có dây và mạng không dây | Vận dụng:Phân biệt được mạng có dây và không dây | 5 | | |
| 1 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm | Thông tin trên web | Định nghĩa trang web, website. Các dạng thông tin phổ biến trên website. So sánh tính xác thực của thông tin trên website | | 2 | |

| | | | | | | |
|-------------|-----------------------|----------------------------------|--|---------|--------|--------|
| | và trao đổi thông tin | Truy cập thông tin trên Internet | Các thao tác cơ bản: mở, tìm kiếm trên trình duyệt, Đề xuất biện pháp xử lý khi gặp thông tin không đáng tin cậy | 4 | 1 | |
| | | Giới thiệu máy tìm kiếm | Một số công cụ tìm kiếm phổ biến (Google, Bing, Cốc Cốc, ...) Định nghĩa máy tìm kiếm | | 1 | 1 |
| Tổng | | | | 20 (TN) | 8 (TN) | 3 (TH) |
| Tỷ lệ % | | | | 50% | 20% | 30% |
| Tỷ lệ chung | | | | 70% | | 30% |

| | | |
|--------------------------------|--|------|
| Họ tên: Lớp: | ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I MÔN: Tin học - KHỐI: 6 NĂM HỌC: 2025 - 2026 - Thời gian: 45' | Điểm |
|--------------------------------|--|------|

Đề :

PHẦN 1: 20 CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM CHỌN 1 ĐÁP ÁN ĐÚNG

Câu 1. Máy tính đóng vai trò gì trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận, lưu trữ và xử lý thông tin
- B. Chỉ lưu trữ thông tin
- C. Chỉ thu nhận thông tin
- D. Chỉ xuất thông tin

Câu 2. Trong các thiết bị sau, thiết bị nào dùng để nhập thông tin vào máy tính?

- A. Màn hình
- B. Chuột
- C. Máy in
- D. Loa

Câu 3. Trong máy tính, văn bản được lưu trữ và xử lý dưới dạng gì?

- A. Hình ảnh
- B. Tập hợp các số nhị phân (0 và 1)
- C. Các ký tự đặc biệt
- D. Âm thanh

Câu 4. Tại sao máy tính có thể biểu diễn nhiều loại thông tin khác nhau?

- A. Vì máy tính có bộ nhớ lớn
- B. Vì thông tin được mã hóa thành dãy số nhị phân

C. Vì máy tính có nhiều phần mềm hỗ trợ

D. Vì máy tính xử lý dữ liệu rất nhanh

Câu 5. Khi gõ văn bản trên máy tính, mỗi phím bấm sẽ được mã hóa dưới dạng:

A. Ký hiệu trên bàn phím

B. Dãy số nhị phân trong bộ nhớ máy tính

C. Tập hợp các ký tự đặc biệt

D. Một hình ảnh nhỏ (icon)

Câu 6. Đâu là một ví dụ của **dữ liệu có cấu trúc**?

A. Một bài văn bản viết tay

B. Một bảng tính Excel

C. Một đoạn video

D. Một tấm ảnh kỹ thuật số

Câu 7. Một tệp văn bản có dung lượng 5 KB chứa khoảng:

A. 5 triệu ký tự

B. 500 ký tự

C. 5000 ký tự

D. 50 ký tự

Câu 8. Trong các định dạng sau, định dạng nào phù hợp để lưu trữ dữ liệu văn bản?

A. .txt

B. .jpg

C. .mp3

D. .png

Câu 9. Mạng máy tính là gì?

A. Một nhóm máy tính được kết nối với nhau

B. Một hệ thống lưu trữ thông tin offline

- C. Một hệ thống lưu trữ cá nhân
- D. Một thiết bị đơn lẻ dùng để truy cập internet.

Câu 10. Lợi ích lớn nhất của mạng máy tính là gì?

- A. Chia sẻ tài nguyên và dữ liệu
- B. Giảm chi phí phần cứng
- C. Giúp máy tính chạy nhanh hơn
- D. Tăng kích thước bộ nhớ của máy tính

Câu 11. Thành phần nào dưới đây không phải là một thành phần cơ bản của mạng máy tính?

- A. Thiết bị kết nối mạng
- B. Máy in
- C. Thiết bị đầu cuối
- D. Dây cáp mạng

Câu 12. Mạng không dây (Wi-Fi) sử dụng phương thức truyền thông tin nào?

- A. Tín hiệu ánh sáng
- B. Dây cáp quang
- C. Sóng vô tuyến
- D. Dây cáp đồng

Câu 13. Mạng có dây thường dùng loại cáp nào để kết nối các thiết bị?

- A. Cáp quang và cáp đồng
- B. Cáp USB
- C. Cáp HDMI
- D. Cáp VGA

Câu 14. Đây là ví dụ về thiết bị đầu cuối trong mạng máy tính?

- A. Router
- B. Switch
- C. Máy tính cá nhân
- D. Dây cáp Ethernet

Câu 15. Điểm khác biệt chính giữa mạng có dây và mạng không dây là gì?

- A. Tốc độ truyền dữ liệu
- B. Tính an toàn thông tin
- C. Phương thức kết nối
- D. Giá thành thiết lập mạng

Câu 16. Một công ty nhỏ cần kết nối nhiều máy tính với tốc độ cao, nên chọn loại mạng nào?

- A. Mạng không dây để dễ di chuyển thiết bị
- B. Mạng có dây để đảm bảo tốc độ và tính ổn định
- C. Mạng không dây vì tiết kiệm chi phí cáp
- D. Mạng không dây để bảo mật tốt hơn

Câu 17. Trang web là gì?

- A. Một tập tin âm thanh
- B. Một tập tin văn bản có định dạng đặc biệt hiển thị qua trình duyệt web
- C. Một chương trình chạy trên máy tính
- D. Một thiết bị nhập thông tin vào máy tính

Câu 18. Thông tin trên web có thể được biểu diễn dưới dạng nào sau đây?

- A. Hình ảnh, âm thanh, và video
- B. Chỉ văn bản và hình ảnh
- C. Chỉ văn bản
- D. Chỉ video

Câu 19. Tại sao cần kiểm tra tính xác thực của thông tin trên web?

- A. Để tìm kiếm thông tin nhanh hơn
- B. Để đảm bảo thông tin chính xác và đáng tin cậy
- C. Để lưu trữ thông tin dễ dàng hơn
- D. Để tiết kiệm thời gian khi sử dụng internet

Câu 20. Địa chỉ của một trang web (URL) bắt đầu bằng phần nào?

- A. https://

- B. www.
- C. html://
- D. file://

PHẦN 2: 8 CÂU HỎI TÌNH HUỐNG CHỌN ĐÚNG SAI

Tình huống 1: Nam đang sử dụng điện thoại di động để ghi chú một danh sách các món đồ cần mua, sau đó chia sẻ qua tin nhắn cho bạn mình để cùng đi mua sắm.

Câu 21. Điện thoại di động mà Nam sử dụng là một phương tiện giúp thu nhận và lưu trữ thông tin.

- A. Đúng
- B. Sai

Câu 22. Danh sách các món đồ mà Nam ghi chú không phải là thông tin vì nó không được lưu trữ trên giấy.

- A. Đúng
- B. Sai

Câu 23. Khi Nam chia sẻ danh sách qua tin nhắn, đó là ví dụ của việc xử lý và trao đổi thông tin.

- A. Đúng
- B. Sai

Câu 24. Việc ghi chú trên điện thoại và không ghi nhớ bằng trí óc là một cách xử lý thông tin không hiệu quả.

- A. Đúng
- B. Sai

Tình huống 2: Anh Sơn đang tìm thông tin về một sản phẩm mới trên web và đọc qua nhiều trang web khác nhau để so sánh đánh giá. Sau đó, anh quyết định mua sản phẩm từ một trang web mà anh cảm thấy thông tin đáng tin cậy.

Câu 25. Các thông tin trên web có thể bao gồm văn bản, hình ảnh, video và âm thanh.

- A. Đúng
- B. Sai

Câu 26. Tất cả các thông tin trên web đều có thể được xem là chính xác và đáng tin cậy.

- A. Đúng
- B. Sai

Câu 27. Khi tìm kiếm thông tin về một sản phẩm trên web, nếu trang web có nhiều quảng cáo, đó có thể là dấu hiệu của trang web không đáng tin cậy.

A. Đúng

B. Sai

Câu 28. Việc đánh giá thông tin trên web cần phải xem xét các yếu tố như nguồn gốc, tác giả và mục đích của trang web để đảm bảo thông tin chính xác.

A. Đúng

B. Sai

PHẦN 3: THỰC HÀNH

Câu 1: (1 điểm)

- a) Tạo một thư mục mới trên màn hình nền (Desktop) có tên là LỚP_Họ tên học sinh.
- b) Khởi động phần mềm soạn thảo văn bản (Word) để chuẩn bị cho việc nhập dữ liệu.

Câu 2: (1 điểm).

Em hãy sử dụng máy tìm kiếm để tìm hiểu thông tin và 2 hình ảnh về danh nhân Trần Quốc Tuấn.

Câu 3: (1 điểm).

Em hãy sao chép nội dung tìm kiếm được ở câu 2 (giới hạn không quá 2 trang) vào phần mềm soạn thảo Word và lưu với tên doanhnhânTranQuocTuan nằm trong thư mục LỚP_Họ tên học sinh.

ỦY BAN NHÂN PHƯƠNG TÂN HƯNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ
TRẦN QUỐC TUẤN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 6
Thời gian làm bài: 45 phút

I Trắc nghiệm NLC: (5 điểm)

| | | | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Đáp án | A | B | B | B | B | B | C | A | A | A |
| Câu | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Đáp án | B | C | A | C | C | B | B | A | B | A |

II Trắc nghiệm ĐS: (2 điểm)

| | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án | Đ | S | Đ | S | Đ | S | Đ | Đ |

II Tự luận/Thực hành: (3 điểm)

| Tiêu chí | Điểm |
|--|------------|
| Tạo thư mục và mở được tệp word | 1 đ |
| Tìm thông tin từ nguồn tin cậy | 1 đ |
| Sao chép và lưu được thông tin đã tìm kiếm | 1 đ |
| Tổng điểm | 3 đ |

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 7
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TRẦN QUỐC TUẤN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025– 2026
Môn: Tin học - Khối: 7
Thời gian làm bài: 45 phút

| Số TT | Chủ đề | Nội dung/Đơn vị kiến thức | Mức độ đánh giá | | | | | | | | | Tổng | | | Tỷ lệ % điểm |
|------------------|--|--|-----------------|--------------|----|--------------|--------|--------|---------|------|------|------|------|-----|--------------|
| | | | TNKQ - NLC | | | TNKQ - ĐS | | | Tự luận | | | | | | |
| | | | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Thiết bị vào ra | 4 (1,2,3,4) | 2 (5,6) | | 2 (21, 22) | 1 (23) | 1 (24) | | | | 6 | 3 | 1 | 25% |
| | | Hệ điều hành | 1 (7) | | | | | | | | | 1 | | | 2.5% |
| | | Thư mục tập tin | 2 (8,9) | 1 (10) | | | | | | | | 2 | 1 | | 7.5% |
| 2 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ và tìm kiếm thông tin | Mạng xã hội | 2 (11,12,) | 2 (15,16) | | | | | | | 2 | 2 | | 10% | |
| | | Trao đổi thông tin trên mạng xã hội | 2 (13,14) | | | | | | | | | 2 | | | 5% |
| 3 | Chủ đề D Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số | Ứng xử có văn hóa khi giao tiếp qua mạng | 1 (17) | 1 (18) | | 2 (25,26) | 1 (27) | 1 (28) | | | | 3 | 2 | 1 | 15% |
| | | Ứng xử tránh rủi ro trên mạng | | 2 (19,20) | | | | | | | | | 2 | | 5% |
| 4 | Chủ đề E Bảng tính điện tử cơ bản | Làm quen với bảng tính điện tử | | | | | | | | 2 ý | 2 ý | 2 | 2 | 10% | |
| | | Làm quen với trang tính | | | | | | | | | 8 ý | | 8 | 20% | |
| Tổng số câu và ý | | | 12 | 8 | | 4 | 2 | 2 | | 2 ý | 10 ý | 16 | 12 | 12 | |
| Tổng số điểm | | | 3 | 2 | | 1 | 0.5 | 0.5 | | 0.5 | 2.5 | 4 | 3 | 3 | |
| Tỷ lệ % | | | 50% | | | 20% | | | 30% | | | 40% | 30% | 30% | |

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 7 Thời gian làm bài: 45 phút

| TT | Chương/Chủ đề | Nội dung/ Đơn vị kiến thức | Yêu cầu cần đạt | Mức độ đánh giá | | |
|-------------|--|--|--|-----------------|--------|-------------------|
| | | | | TNKQ | | Thực hành/Tự luận |
| | | | | NLC | ĐS | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Thiết bị vào ra | Biết được các thiết bị, cách kết nối | 6 | 4 | |
| | | Hệ điều hành | Hiểu được chức năng của HĐH | 1 | | |
| | | Thư mục tập tin | Hiểu được chức năng của File Explore | 3 | | |
| 2 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ và tìm kiếm thông tin | Mạng xã hội | Hiểu MXH là gì | 4 | | |
| | | Trao đổi thông tin trên mạng xã hội | Hiểu cách trao đổi trên MXH | 2 | | |
| 3 | Chủ đề D Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số | Ứng xử có văn hóa khi giao tiếp qua mạng | Biết cách ứng xử trên mạng | 2 | 4 | |
| | | Ứng xử tránh rủi ro trên mạng | Biết cách phòng chống vi phạm pháp luật trên mạng | 2 | | |
| 4 | Chủ đề E Bảng tính điện tử cơ bản | Làm quen với bảng tính điện tử | Sử dụng được chương trình bảng tính để tạo bảng | | | 4 |
| | | Làm quen với trang tính | Sử dụng thành thạo các nút lệnh cơ bản khi nhập liệu và trình bày bảng | | | 8 |
| Tổng | | | | 20 (TN) | 8 (TN) | 12 (TH) |
| Tỷ lệ % | | | | 50% | 20% | 30% |
| Tỷ lệ chung | | | | 70% | | 30% |

| | | |
|-------------------------|--|-------------|
| Họ tên: | ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I | Điểm |
| Lớp: | MÔN: Tin học - KHỐI: 7 | |
| | NĂM HỌC: 2025 - 2026 - Thời gian: 45' | |

I. Phần Trắc nghiệm (20 câu)

Câu 1. Các thiết bị nhập cơ bản là:

- A. Màn hình, bàn phím, chuột B. Bàn phím, chuột, micro
C. Màn hình, chuột, loa D. Máy in, chuột, bàn phím

Câu 2. Các thiết bị xuất tiếng Anh là:

- A. Output devices B. Input devices C. Hardwave D. Softwave

Câu 3. Loa tiếng Anh là?

- A. Mouse B. Keyboard C. Speaker D. Printer

Câu 4. Bàn phím tiếng Anh là?

- A. Mouse B. Keyboard C. Speaker D. Printer

Câu 5. Chuột và bàn phím kết nối với thùng CPU qua cổng:

- A. VGA B. HDMI C. USB D. USB hoặc PS2

Câu 6. Các thiết bị sử dụng cảm biến xúc giác (touchpad) là:

- A. Laptop, tablet, smartphone B. Điện thoại C. Máy tính bàn D. Tivi

Câu 7. Đâu không là chức năng của hệ điều hành:

- A. Khởi động và kiểm soát mọi hoạt động của máy tính
B. Sửa chữa các thiết bị
C. Quản lý người dùng và các phần mềm, các tập dữ liệu
D. Hỗ trợ sao lưu dự phòng và phòng chống virus

Câu 8. Sau khi nhấp phải chuột vào tập tin hoặc thư mục, muốn Đổi tên, ta chọn:

- A. Copy B. Cut C. Rename D. Delete

Câu 9. Sau khi nhấp phải chuột vào tập tin hoặc thư mục, muốn Xóa, ta chọn:

- A. Copy B. Cut C. Rename D. Delete

Câu 10. Sau khi nhấp chọn tập tin hoặc thư mục, muốn Sao chép, ta nhấn tổ hợp phím tắt là:

- A. Ctrl C B. Ctrl X C. Ctrl V D. Ctrl N

Câu 11. Đâu không là mạng xã hội:

- A. Facebook B. Zalo C. Shopee D. YouTube

Câu 12. Nội dung trên mạng xã hội được người dùng tự tạo ra và chia sẻ dưới dạng văn bản, hình ảnh, âm thanh, video. Nội dung được đăng tải lên và được hiển thị:

- A. Ngay lập tức. B. Sau 12 giờ
C. Sau 24 giờ D. Sau khi được kiểm duyệt

Câu 13. Đâu là phát biểu không đúng khi sử dụng mạng xã hội?

- A. Người dùng phải kết nối được với Internet.

- B. Người dùng phải có tài khoản cá nhân và kết nối với tài khoản của cá nhân và tổ chức khác.
 C. Người dùng có thể tự đăng bài, chia sẻ, bình luận về bài của người khác.
 D. Các thành viên trong một mạng xã hội chỉ được trao đổi, chia sẻ thông tin trong một khung giờ nhất định.

Câu 14. Qua Messenger, em không thể:

- A. Gọi điện thoại B. Nhắn tin văn bản C. Gửi ảnh D. Gửi video dung lượng trên 25MB

Câu 15. Để tạo tài khoản Facebook, ta cần có:

- A. Số điện thoại B. Địa chỉ email C. Số điện thoại hoặc địa chỉ mail D. Họ và tên

Câu 16. Trên mạng xã hội, ta phải:

- A. Hạn chế công khai thông tin cá nhân B. Kết bạn với tất cả ai gửi lời mời kết bạn
 C. Share, like, comment tất cả bài đã đọc. D. Mỗi ngày phải chụp hình đăng lên.

Câu 17. Khi đang cùng với người thân, bạn bè...mắt ta không rời điện thoại là:

- A. Tôn trọng những người xung quanh B. Không tôn trọng những người xung quanh
 C. Bình thường. D. Không có gì đáng ngại.

Câu 18. Biểu hiện nào không là nô lệ của mạng xã hội, game:

- A. Chơi game liên tục B. Chơi game và lên mạng trong một khung giờ hạn chế
 C. Share, like, comment tất cả bài đã đọc. D. Mỗi ngày phải chụp hình đăng lên mạng xã hội.


Câu 19. Bắt nạt, tiếp tay cho kẻ bắt nạt trên mạng xã hội là hành vi:

- A. Ứng xử không văn hóa B. Ứng xử có văn hóa
 C. Không vi phạm pháp luật D. Vi phạm pháp luật.

Câu 20. Sử dụng mật khẩu của người khác khi không được phép là hành vi:

- A. Ứng xử không văn hóa B. Ứng xử có văn hóa
 C. Không vi phạm pháp luật D. Vi phạm pháp luật.

II. Phần Tình huống:

| Quan sát hình sau. Đánh dấu X vào ô chọn cho các câu 21, 22, 23, 24: | | Đúng | Sai |
|---|--|------|-----|
|  | Câu 21. Đây là dây nối cổng HDMI? | | |
| | Câu 22. Đây là dây nối loa và thùng CPU? | | |
| | Câu 23. Dây nối này chỉ truyền tải hình ảnh? | | |
| | Câu 24. Dây nối này truyền hình ảnh và âm thanh? | | |

| Đọc các phát biểu về Ứng xử có văn hóa trên mạng xã hội. Đánh dấu X vào ô chọn cho các câu 25, 26, 27, 28: | Đúng | Sai |
|---|------|-----|
| Câu 25. Lời khuyên “Không lan truyền tin giả, bài viết xuyên tạc sự thật, hình ảnh đồi trụy” là lời khuyên về việc không vi phạm pháp luật khi dùng Internet. | | |

| | | |
|--|--|--|
| Câu 26. Lời khuyên “Đừng để game, mạng xã hội biến mình thành nô lệ” là lời khuyên: | | |
| Câu 27. M và N là kết bạn trên mạng, M lôi kéo, dọa nạt N phải làm theo đòi hỏi của M. N sợ và làm theo. Hành vi của N là: | | |
| Câu 28. M và N là kết bạn trên mạng, M lôi kéo, dọa nạt N phải làm theo đòi hỏi của M. N từ chối và báo với gia đình, thầy cô... để nhờ giúp đỡ. Hành vi của N là: | | |

III. Tự luận/thực hành:

Cho bảng sau

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|----|---------------------------------------|------------------|----------------|-------------|----------------|------------------|----------------|---|
| 1 | ĐIỂM THI TUYỂN SINH VÀO LỚP 10 | | | | | | | |
| 2 | STT | Họ và tên | Ngữ văn | Toán | Anh văn | Tổng điểm | Điểm TB | |
| 3 | 1 | Lê Phong An | 7.5 | 6.8 | 8.5 | 22.8 | 7.6 | |
| 4 | 2 | Nguyễn Ngọc Chấn | 8.3 | 5.8 | 7.5 | 21.6 | 7.2 | |
| 5 | 3 | Nguyễn Hoài Mỹ | 5.5 | 8.3 | 7.8 | 21.6 | 7.2 | |
| 6 | 4 | Mai Thúy Nga | 6.3 | 6.8 | 6.5 | 19.6 | 6.5 | |
| 7 | 5 | Lâm Thục Quyên | 9.3 | 8.5 | 6.8 | 24.6 | 8.2 | |
| 8 | 6 | Võ Văn Thảo | 8.5 | 9.3 | 8.5 | 26.3 | 8.8 | |
| 9 | | Điểm lớn nhất | 9.3 | 9.3 | 8.5 | 26.3 | 8.8 | |
| 10 | | Điểm bé nhất | 5.5 | 5.8 | 6.5 | 19.6 | 6.5 | |
| 11 | | | | | | | | |

Sử dụng Microsoft Excel

1. Nhập đầy đủ nội dung thông chữ Times New Roma, kích thước 12, số căn lề phải, ký tự căn lề trái
2. Tên bảng chữ in hoa, tô màu nền, chữ, trộn khối ; tên các cột kiểu chữ đậm, căn giữa ô.
3. Đóng khung, trộn khối.

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 7
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ
TRẦN QUỐC TUẤN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 7
Thời gian làm bài: 45 phút

I Trắc nghiệm NLC: (5 điểm)

| | | | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Đáp án | B | A | C | B | D | A | B | C | D | A |
| Câu | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Đáp án | C | A | D | D | C | A | B | B | A | D |

II Trắc nghiệm ĐS: (2 điểm)

| | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án | Đ | S | S | Đ | Đ | Đ | S | Đ |

II Tự luận/Thực hành: (3 điểm)

Mỗi một ý là 0.25 điểm

ỦY BAN PHƯỜNG TÂN HƯNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TRẦN QUỐC TUẤN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 8
Thời gian làm bài: 45 phút

| Số TT | Chủ đề | Nội dung/Đơn vị kiến thức | Mức độ đánh giá | | | | | | | | | Tổng | | | Tỷ lệ % điểm |
|------------------|-----------------|--|-----------------|----------|----|-----------|-------|-------|---------|------|----|------|------|-----|--------------|
| | | | TNKQ - NLC | | | TNKQ - ĐS | | | Tự luận | | | Biết | Hiểu | VD | |
| | | | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | | | | |
| 1 | Chủ đề A | Vài nét về lịch sử phát triển máy tính | 2 (1,2) | 2 (3,4) | | | | | | | | 2 | 2 | | 10% |
| 2 | Chủ đề C | Bài 1: Dữ liệu số trong thời đại thông tin | 2(5,6) | 2(9,10) | | 2(21,24) | 1(22) | 1(23) | | | | 4 | 3 | 1 | 20% |
| | | Bài 2: Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội | 1(8) | 1(7) | | | | | | | | 1 | 1 | | 5% |
| 3 | Chủ đề E | Bài 1: Lọc dữ liệu | 2(11,20) | | | 1(25) | 1(27) | | | | | 3 | 1 | | 10% |
| | | Bài 2: Sắp xếp dữ liệu | 1(12) | | | 1(26) | | 1(28) | | | | 2 | | 1 | 7.5% |
| | | Bài 3: Biểu đồ trong phần mềm bảng tính | 2(13,19) | 1(17) | | | | | | | | 2 | 1 | | 7.5% |
| | | Bài 4: Các kiểu địa chỉ trong Excel | 2(14,18) | 2(15,16) | | | | | | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| Tổng số câu và ý | | | 12 | 8 | | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 16 | 12 | 12 | |
| Tổng số điểm | | | 3 | 2 | | 1 | 0.5 | 0.5 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 10 |
| Tỷ lệ % | | | 50% | | | 20% | | | 30% | | | 40% | 30% | 30% | 100% |

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I

NĂM HỌC 2025 – 2026

Môn: Tin học - Khối: 8 Thời gian làm bài: 45 phút

| TT | Chương/Chủ đề | Nội dung/ Đơn vị kiến thức | Yêu cầu cần đạt | Mức độ đánh giá | | |
|-------------|---------------------------------------|---|--|-----------------|--------|-------------------|
| | | | | TNKQ | | Thực hành/Tự luận |
| | | | | NLC | ĐS | |
| 1 | Máy tính và cộng đồng | - Lịch sử phát triển máy tính | - Nhận biết công nghệ, đặc điểm và ứng dụng của các thế hệ máy tính - Hiểu và so sánh các thế hệ máy tính - Liên hệ kiến thức thực tế và so sánh - Đánh giá ảnh hưởng của công nghệ từng thế hệ trong đời sống hiện đại | 4 | | |
| 2 | Tổ chức lưu trữ và tìm kiếm thông tin | - Dữ liệu số trong thời đại thông tin | - Nhận biết các loại dữ liệu số: văn bản, âm thanh, hình ảnh | 4 | 4 | |
| | | - Khai thác thông tin số trong hoạt động KTXH | - Hiểu ý nghĩa và vai trò của dữ liệu số trong đời sống - Ứng dụng khai thác dữ liệu | 2 | | |
| 3 | Ứng dụng tin học | - Lọc dữ liệu | - Nhận biết các bước thực hiện lọc, sắp xếp, vẽ biểu đồ và địa chỉ dữ liệu | 2 | 2 | 1 |
| | | - Sắp xếp dữ liệu | - Hiểu các công cụ và quy trình thực hiện trong Excel | 1 | 2 | |
| | | - Biểu đồ trong phần mềm bảng tính | - Áp dụng quy trình để xử lý và tổ chức dữ liệu hiệu quả | 3 | | |
| | | - Các kiểu địa chỉ trong Excel | - Giải quyết vấn đề phức tạp trong quản lý dữ liệu | 4 | | 3 |
| Tổng | | | | 20 (TN) | 8 (TN) | 3 (TH) |
| Tỷ lệ % | | | | 50% | 20% | 30% |
| Tỷ lệ chung | | | | 70% | | 30% |

| | | |
|--------------------------------|--|------|
| Họ tên: Lớp: | ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I MÔN: Tin học - KHỐI: 8 NĂM HỌC: 2024 - 2025 - Thời gian: 45' | Điểm |
|--------------------------------|--|------|

ĐỀ:

PHẦN 1: 20 CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM CHỌN 1 ĐÁP ÁN ĐÚNG

Câu 1. Máy tính đầu tiên trên thế giới là:

- A. MAC
- B. UNIVAC
- C. IBM 360
- D. ENIAC

Câu 2. Máy tính thuộc thế hệ thứ nhất sử dụng công nghệ nào?

- A. Bóng bán dẫn (Transistor)
- B. Mạch tích hợp (IC)
- C. Bóng đèn điện tử (Vacuum Tube)
- D. Vi xử lý (Microprocessor)

Câu 3. Điểm khác biệt lớn nhất giữa máy tính thế hệ thứ nhất và thế hệ thứ hai là gì?

- A. Kích thước máy tính nhỏ hơn.
- B. Thay thế bóng đèn điện tử bằng bóng bán dẫn.
- C. Thời gian xử lý dữ liệu nhanh hơn.
- D. Sử dụng vi xử lý.

Câu 4. Mục đích chính của việc phát triển máy tính qua các thế hệ là gì?

- A. Tăng kích thước máy tính.
- B. Cải thiện khả năng xử lý và giảm chi phí.
- C. Sử dụng nhiều bóng bán dẫn hơn.

D. Thêm tính năng giải trí cho người dùng.

Câu 5. Dữ liệu số là gì?

A. Dữ liệu được lưu trữ trên giấy.

B. Dữ liệu được mã hóa và lưu trữ dưới dạng số trên máy tính.

C. Dữ liệu được ghi chép bằng chữ viết tay.

D. Dữ liệu được truyền miệng giữa con người.

Câu 6. Loại dữ liệu nào sau đây được xem là dữ liệu số?

A. Một bài báo in trên giấy.

B. Một bài thuyết trình được lưu trên máy tính.

C. Một bức thư viết tay.

D. Một cuốn sách giấy.

Câu 7. Trong thời đại thông tin, dữ liệu số giúp con người thực hiện được điều gì?

A. Truyền tải và lưu trữ thông tin nhanh chóng.

B. Làm giảm sự phụ thuộc vào công nghệ.

C. Giảm nhu cầu sử dụng Internet.

D. Xóa bỏ hoàn toàn việc sử dụng thông tin.

Câu 8. Mạng xã hội như Facebook, TikTok là một ví dụ minh họa cho việc gì?

A. Lưu trữ dữ liệu phi số.

B. Khai thác thông tin số để chia sẻ và kết nối.

C. Xóa bỏ hoàn toàn dữ liệu truyền thống.

D. Không liên quan đến dữ liệu số.

Câu 9. Vì sao dữ liệu số được xem là yếu tố quan trọng trong các hoạt động kinh tế - xã hội?

A. Vì nó dễ dàng bị xóa bỏ.

B. Vì nó giúp tăng năng suất, hiệu quả và ra quyết định dựa trên dữ liệu.

C. Vì nó chỉ dùng để lưu trữ thông tin cá nhân.

D. Vì nó không yêu cầu công nghệ hiện đại.

Câu 10. Trong các hoạt động kinh tế - xã hội, việc khai thác thông tin số giúp doanh nghiệp thực hiện điều gì?

- A. Xây dựng chiến lược kinh doanh dựa trên dữ liệu người dùng.
- B. Tăng cường sản xuất giấy để lưu trữ thông tin.
- C. Giảm phụ thuộc hoàn toàn vào máy móc.
- D. Xóa bỏ hoàn toàn dữ liệu khách hàng.

Câu 11. Trong Excel, chức năng **lọc dữ liệu** dùng để làm gì?

- A. Xóa dữ liệu không cần thiết.
- B. Hiện thị các dữ liệu thỏa mãn điều kiện nhất định.
- C. Tạo biểu đồ từ bảng dữ liệu.
- D. Sắp xếp dữ liệu theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần.

Câu 12. Khi sắp xếp dữ liệu theo thứ tự giảm dần, dữ liệu sẽ được sắp xếp như thế nào?

- A. Từ nhỏ đến lớn.
- B. Theo thứ tự ngẫu nhiên.
- C. Từ lớn đến nhỏ.
- D. Theo thứ tự chữ cái ngẫu nhiên.

Câu 13. Trong phần mềm bảng tính, biểu đồ nào phù hợp để thể hiện sự thay đổi của dữ liệu theo thời gian?

- A. Biểu đồ cột.
- B. Biểu đồ đường.
- C. Biểu đồ tròn.
- D. Biểu đồ vùng.

Câu 14. Địa chỉ ô trong Excel có dạng nào sau đây?

- A. Số hàng trước, chữ cột sau (ví dụ: 5A).
- B. Chữ cột trước, số hàng sau (ví dụ: A5).
- C. Chỉ số hàng (ví dụ: 5).
- D. Chỉ chữ cột (ví dụ: A).

Câu 15. Trong Excel, địa chỉ ô **\$A\$1** được gọi là loại địa chỉ nào?

- A. Địa chỉ tương đối.
- B. Địa chỉ tuyệt đối.

C. Địa chỉ hỗn hợp.

D. Địa chỉ cố định.

Câu 16. Khi sao chép công thức =A1+B1 từ ô C1 xuống ô C2, công thức sẽ thay đổi như thế nào?

A. =A2+B2

B. =A1+B2

C. =A2+B1

D. =A1+B1

Câu 17. Trong biểu đồ tròn, giá trị nào sau đây thường được hiển thị?

A. Chỉ tổng giá trị

B. Phần trăm và tổng giá trị

C. Tỷ lệ phần trăm mỗi phần so với tổng

D. Chỉ dữ liệu thô

Câu 18. Bạn sử dụng địa chỉ \$A1 trong công thức. Điều gì sẽ xảy ra nếu công thức được sao chép sang cột bên cạnh?

A. Cột vẫn giữ nguyên là A, nhưng hàng sẽ thay đổi

B. Hàng vẫn giữ nguyên là 1, nhưng cột sẽ thay đổi

C. Cả hàng và cột sẽ thay đổi

D. Hàng và cột đều giữ nguyên

Câu 19. Khi tạo biểu đồ trong Excel, mục đích chính của việc thêm **chú thích (legend)** vào biểu đồ là gì?

A. Để hiển thị các giá trị chi tiết của từng phần tử dữ liệu

B. Để mô tả các thành phần của dữ liệu biểu đồ

C. Để làm đẹp biểu đồ

D. Để thay đổi tiêu đề của biểu đồ

Câu 20. Bạn có một danh sách nhân viên trong Excel bao gồm các cột: "Tên", "Phòng Ban", "Lương". Làm thế nào để lọc ra những nhân viên thuộc "Phòng Kế toán" và có "Lương > 10 triệu"?

A. Nhập điều kiện vào cột mới và áp dụng công thức =COUNTIF()

B. Sử dụng hàm IF để kiểm tra điều kiện trong cột mới

C. Lọc từng điều kiện bằng cách sử dụng biểu đồ tròn

D. Chọn "Data" → "Filter", sau đó lọc từng điều kiện ở cột "Phòng Ban" và "Lương"

PHẦN 2: 2 TÌNH HUỐNG - 8 CÂU TRẢ LỜI ĐÚNG SAI

Tình huống 1: Một công ty kinh doanh thương mại điện tử đang phân tích dữ liệu khách hàng để cải thiện dịch vụ và phát triển các chiến lược tiếp thị. Dựa vào tình huống này, hãy đánh giá nhận định sau.

Câu 21. Dữ liệu số giúp doanh nghiệp dự đoán xu hướng mua sắm của khách hàng một cách hiệu quả hơn so với các phương pháp truyền thống.

A. Đúng

B. Sai

Câu 22. Một số dữ liệu số, như thông tin cá nhân của khách hàng, có thể được sử dụng mà không cần tuân thủ quy định về bảo mật dữ liệu.

A. Đúng

B. Sai

Câu 23. Việc sử dụng dữ liệu lớn (big data) trong kinh doanh có thể giúp giảm chi phí sản xuất và tăng năng suất.

A. Đúng

B. Sai

Câu 24. Doanh nghiệp có thể sử dụng mọi loại dữ liệu thu thập được, bất kể nguồn gốc, để tối ưu hóa hoạt động kinh doanh.

A. Đúng

B. Sai

Tình huống 2: Một nhân viên kế toán cần sử dụng phần mềm bảng tính để tổ chức dữ liệu bán hàng, lọc các đơn hàng theo tháng, sắp xếp danh sách khách hàng theo doanh số, và tạo biểu đồ minh họa hiệu quả kinh doanh

Câu 25. Tính năng lọc dữ liệu trong bảng tính giúp hiển thị các dòng dữ liệu phù hợp với điều kiện cụ thể mà người dùng đặt ra.

A. Đúng

B. Sai

Câu 26. Khi áp dụng lọc dữ liệu trong một bảng tính, toàn bộ dữ liệu không khớp với điều kiện lọc sẽ bị xóa vĩnh viễn **khỏi bảng**.

A. Đúng

B. Sai

Câu 27. Tính năng sắp xếp dữ liệu trong bảng tính có thể sắp xếp các giá trị theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần.

A. Đúng

B. Sai

Câu 28. Khi sử dụng sắp xếp dữ liệu, chỉ có cột đang được chọn mới được sắp xếp, các dữ liệu liên quan khác trong bảng sẽ không thay đổi.

A. Đúng

B. Sai

III. Tự luận/Thực hành:

Câu 1 (2 điểm):

- a) Cho dữ liệu như hình dưới đây học sinh sử dụng kiến thức đã học trong bài Các kiểu địa chỉ trong Excel để thực hiện tính tổng vé và doanh thu vào ô tương ứng.
- b) Lọc ra 1 phim có doanh thu lớn nhất.

DOANH THU PHÒNG VÉ

| STT | Tên phim | Lượng vé bán ra | | | Doanh thu |
|-----|--------------------|-----------------|-----------|---------|-----------|
| | | Ngày thường | Cuối tuần | Tổng vé | |
| 1 | Chú ngựa bất kham | 24680 | 21167 | | |
| 2 | Thỏ Peter 2 | 32737 | 29813 | | |
| 3 | Mùa hè của Luca | 26665 | 23289 | | |
| 4 | Khách sạn huyền bí | 35178 | 32266 | | |
| | | | | | |
| | Giá vé | | | | |
| | Ngày thường | 85000 | | | |
| | Ngày cuối tuần | 110000 | | | |

Câu 2 (1 điểm): Cho dữ liệu như hình dưới đây học sinh sử dụng kiến thức đã học trong bài Các kiểu địa chỉ trong Excel để thực hiện tính diện tích hình chữ nhật vào ô tương ứng.

| | | CHIỀU RỘNG (m) | | | |
|---------------|---|----------------|---|---|----|
| | | 4 | 6 | 8 | 10 |
| CHIỀU DÀI (m) | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 5 | | | | |
| | 7 | | | | |
| | 9 | | | | |
| | | | | | |

ỦY BAN NHÂN DÂN PHƯỜNG TÂN HƯNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ
TRẦN QUỐC TUẤN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I

NĂM HỌC 2025 – 2026

Môn: Tin học - Khối: 8

Thời gian làm bài: 45 phút

I Trắc nghiệm NLC: (5 điểm)

| | | | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Đáp án | D | C | B | B | B | B | A | B | B | A |
| Câu | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Đáp án | B | C | B | B | B | A | C | A | B | D |

II Trắc nghiệm ĐS: (2 điểm)

| | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Câu | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| Đáp án | Đ | S | Đ | S | Đ | S | Đ | S |

II Tự luận/Thực hành: (3 điểm)

| Tiêu chí | Điểm |
|---|-------------|
| Sử dụng kiểu địa chỉ tương đối và tuyệt đối để tính tổng vé và doanh thu đúng | 1 đ |
| Sử dụng các bước lọc đúng | 1 đ |
| Sử dụng kiểu địa chỉ hỗn hợp tính diện tích đúng các ô | 1 đ |
| Tổng điểm | 3 đ |

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 7
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TRẦN QUỐC TUẤN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025– 2026
Môn: Tin học - Khối: 9
Thời gian làm bài: 45 phút

| Số TT | Chủ đề | Nội dung/Đơn vị kiến thức | Mức độ đánh giá | | | | | | | | | Tổng | | | Tỷ lệ % điểm | |
|------------------|--|---|-----------------|--------------|----|------------|--------|--------|---------|------|------|------|------|-----|--------------|-------|
| | | | TNKQ - NLC | | | TNKQ - ĐS | | | Tự luận | | | Biết | Hiểu | VD | | |
| | | | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | Biết | Hiểu | VD | | | | | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Vai trò của máy tính trong đời sống | 3 (1,2,3) | | | | | | | | | | 3 | | | 7.5% |
| 2 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ và tìm kiếm thông tin | Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề | | 3 (4,5,6) | | 2 (21, 22) | 1 (23) | 1 (24) | | | | | 2 | 4 | 1 | 17.5% |
| 3 | Chủ đề D Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số | Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet | 2 (7,8) | 2(9,10) | | 2 (25,26) | 1 (27) | 1 (28) | | | | | 4 | 3 | 1 | 20% |
| 4 | Chủ đề E Ứng dụng tin học | Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức | 4 (11,12,13,14) | | | | | | | | | | 4 | | | 10% |
| | | Sử dụng bài trình chiếu, Sơ đồ tư duy | 3 (15,16,20) | 3 (15,18,13) | | | | | | | 2 ý | 10 ý | 3 | 5 | 10 | 45% |
| Tổng số câu và ý | | | 12 | 8 | | 4 | 2 | 2 | | 2 ý | 10 ý | 16 | 12 | 12 | | |
| Tổng số điểm | | | 3 | 2 | | 1 | 0.5 | 0.5 | | 0.5 | 2.5 | 4 | 3 | 3 | | |
| Tỷ lệ % | | | 50% | | | 20% | | | 30% | | | 40% | 30% | 30% | | |

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 9 Thời gian làm bài: 45 phút

| TT | Chương/Chủ đề | Nội dung/ Đơn vị kiến thức | Yêu cầu cần đạt | Mức độ đánh giá | | |
|-------------|--|---|--|-----------------|--------|-------------------|
| | | | | TNKQ | | Thực hành/Tự luận |
| | | | | NLC | ĐS | |
| 1 | Chủ đề A Máy tính và cộng đồng | Vai trò của máy tính trong đời sống | Nhận biết sự có mặt của thiết bị xử lý, máy tính ở các lĩnh vực trong đời sống | 3 | | |
| 2 | Chủ đề C Tổ chức lưu trữ và tìm kiếm thông tin | Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề | Nắm được các đặc điểm quan trọng của thông tin và lựa chọn được thông tin nào để đưa vào giải quyết vấn đề | | 4 | |
| 3 | Chủ đề D Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số | Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet | Phân biệt các hành vi vi phạm pháp luật với các hành vi vi phạm đạo đức, văn hóa khi tham gia mạng xã hội Nắm được các mức phạt hành chính đối với các hành vi trên | 4 | 4 | |
| 4 | Chủ đề E Ứng dụng tin học | Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức | Biết được các phần mềm mô phỏng, đăng nhập được và mô phỏng được các nội dung cơ bản | 4 | | |
| | | Sử dụng bài trình chiếu, Sơ đồ tư duy | Sử dụng bài trình chiếu, Sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin | 6 | | 12 |
| Tổng | | | | 20 (TN) | 8 (TN) | 12 (TH) |
| Tỷ lệ % | | | | 50% | 20% | 30% |
| Tỷ lệ chung | | | | 70% | | 30% |

| | | |
|-------------------------|---|-------------|
| Họ tên: | ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I MÔN: Tin học - KHỐI: 9 | Điểm |
| Lớp: | NĂM HỌC: 2025 - 2026 - Thời gian: 45' | |

I. Phần Trắc nghiệm (20 câu)

Câu 1. Các thiết bị có gắn thiết bị xử lý là:

- A. Máy tính, máy giặt, máy chụp CT B. Máy tính, đồng hồ cơ, ổ cắm điện
C. Máy giặt, bút thử điện, đèn huỳnh quang D. Máy chụp CT, máy in, máy khoan

Câu 2. Máy chụp CT là thiết bị trong lĩnh vực:

- A. Giáo dục B. Y tế C. Ngân hàng D. Công nghiệp

Câu 3. Học tập trực tuyến là ứng dụng của máy tính vào lĩnh vực:

- A. Y tế B. Ngân hàng C. Công nghiệp D. Giáo dục

Câu 4. Với địa chỉ nhà, tính chính xác thể hiện ở :

- A. Đúng nơi, đúng chỗ trên bản đồ B. Khai báo khi chuyển chỗ ở mới
C. Gồm số nhà, tên đường, phường/xã, quận/huyện, tỉnh/thành D. Dùng trong giao dịch mua bán, giao dịch ngân hàng, viết lý lịch

Câu 5. Với địa chỉ nhà, tính cập nhật thể hiện ở :

- A. Đúng nơi, đúng chỗ trên bản đồ B. Khai báo khi chuyển chỗ ở mới
C. Gồm số nhà, tên đường, phường/xã, quận/huyện, tỉnh/thành D. Dùng trong giao dịch mua bán, giao dịch ngân hàng, viết lý lịch

Câu 6. Với địa chỉ nhà, tính sử dụng được thể hiện ở :

- A. Đúng nơi, đúng chỗ trên bản đồ B. Khai báo khi chuyển chỗ ở mới
C. Gồm số nhà, tên đường, phường/xã, quận/huyện, tỉnh/thành D. Dùng trong giao dịch mua bán, giao dịch ngân hàng, viết lý lịch

Câu 7. "Cong vẹo cột sống, đau cổ, vai, gáy" là ảnh hưởng tiêu cực của Công nghệ kỹ thuật số đến:

- A. Tâm lý và lối sống B. Thể chất C. Tình cảm và quan hệ với người thân, bạn bè
D. Phương tiện cho hành vi vi phạm pháp luật

Câu 8. "Đánh cắp dữ liệu cá nhân, lừa gạt, tống tiền..." là ảnh hưởng tiêu cực của Công nghệ kỹ thuật số đến:

- A. Tâm lý và lối sống B. Thể chất
C. Tình cảm và quan hệ với người thân, bạn bè D. Phương tiện cho hành vi vi phạm pháp luật

Câu 9. Nguyên tắc 20-20-20 là:

- A. Nhìn màn hình 20 phút - Nghỉ 20 giây - Nhìn ra xa 20 mét
B. Nhìn màn hình 20 phút - Nghỉ 20 giây - Nhìn ra xa 20 feet (6 mét)
C. Nhìn màn hình 20 phút - Nghỉ 20 giây - Nhìn ra xa 20 dm
D. Nhìn màn hình 20 giờ - Nghỉ 20 phút - Nhìn ra xa 20 mét

Câu 10. Luật An ninh mạng áp dụng từ năm nào:

- A. 2017 B. 2018 C. 2019 D. 2020

Câu 11. Solar System 3D Simulator là phần mềm mô phỏng:

- A. Chuyển động của các hành tinh B. Vẽ hình trong Toán và Vật lý
C. Các thí nghiệm ảo ở Vật lý, Hóa, Toán, Sinh... D. Phòng thí nghiệm ảo về Vật lý, Hóa, Sinh.

Câu 12. GeoGebra là phần mềm mô phỏng:

- A. Chuyển động của các hành tinh B. Vẽ hình trong Toán và Vật lý
C. Các thí nghiệm ảo ở Vật lý, Hóa, Toán, Sinh... D. Phòng thí nghiệm ảo về Vật lý, Hóa, Sinh.

Câu 13. PhET Interaction Simulations là phần mềm mô phỏng:

- A. Chuyển động của các hành tinh B. Vẽ hình trong Toán và Vật lý
C. Các thí nghiệm ảo ở Vật lý, Hóa, Toán, Sinh... D. Phòng thí nghiệm ảo về Vật lý, Hóa, Sinh.

Câu 14. Labster là phần mềm mô phỏng:

- A. Chuyển động của các hành tinh B. Vẽ hình trong Toán và Vật lý
C. Các thí nghiệm ảo ở Vật lý, Hóa, Toán, Sinh... D. Phòng thí nghiệm ảo về Vật lý, Hóa, Sinh.

Câu 15. Đâu không là lợi ích của việc ứng dụng phần mềm mô phỏng vào trong dạy và học:

- A. Giảm chi phí thí nghiệm B. Tránh rủi ro khi thí nghiệm
C. Tăng cường sự tương tác giữa giáo viên và học sinh D. Tăng hiệu quả tiếp thu kiến thức

Câu 16. Đâu là phần mềm trình chiếu:

- A. Word B. Excel C. PowerPoint D. Access

Câu 17. Đâu là phần mềm vẽ Sơ đồ tư duy:

- A. Paint B. Geogebra C. Video Editor D. Edrawmind

Câu 18. Nguyên tắc “Không quá 1, 3, 5, 7” là:

- A. Không quá 1 video, 3 hình ảnh, 5 ý, 7 dòng trên một trang chiếu.
B. Không quá 1 hình ảnh, 3 video, 5 ý, 7 dòng trên một trang chiếu.
C. Không quá 1 hình ảnh, 3 video, 5 dòng, 7 ý trên một trang chiếu.
D. Không quá 1 video, 3 hình ảnh, 5 dòng, 7 ý trên một trang chiếu.

Câu 19. Khi đưa đường liên kết video vào một bài trình chiếu, ta cần:

- A. Đưa nhiều đường liên kết vào một trang chiếu B. Dẫn nguồn liên kết
C. Không dẫn nguồn liên kết D. Không cần xin phép tác giả

Câu 20. Trong phần mềm trình chiếu, để chèn biểu đồ, trong dải lệnh Insert ta dùng công cụ:

- A. Picture B. Audio C. Video D. Chart

II. Phần Tình huống:

| Đọc các phát biểu về Thông tin. Đánh dấu X vào ô chọn cho các câu 21, 22, 23, 24: | Đúng | Sai |
|---|------|-----|
| Câu 21. Thông tin trong giải quyết vấn đề cần có 4 đặc điểm? | | |
| Câu 22. Tính chính xác là một đặc điểm của thông tin trong giải quyết vấn đề cần có? | | |
| Câu 23. Tính không đối là một đặc điểm của thông tin trong giải quyết vấn đề cần có? | | |
| Câu 24. Tất cả thông tin có liên quan đến vấn đề đều được dùng trong giải quyết vấn đề? | | |

| Đọc các phát biểu về An ninh mạng. Đánh dấu X vào ô chọn cho các câu 33, 34, 35, 36: | Đúng | Sai |
|--|------|-----|
| Câu 33. Điểm d khoản 1 Điều 101 Nghị định 15/2020/NĐ-CP quy định phạt một trong các hành vi: "Cung cấp, chia sẻ thông tin bịa đặt, gây hoang mang trong Nhân dân, kích động bạo lực, tội ác, tệ nạn xã hội, đánh bạc hoặc phục vụ đánh bạc"? | | |

| | | |
|---|--|--|
| Câu 34. Điểm d khoản 1 Điều 101 Nghị định 15/2020/NĐ-CP quy định phạt mức phạt từ 5.000.000 đồng đến 15.000.000 đồng? | | |
| Câu 35. Chia sẻ thông tin kích động bạo lực trên Facebook có thể bị phạt từ 10.000.000 đồng đến 20.000.000 đồng? | | |
| Câu 36. Tham gia cá độ trên mạng không bị phạt hành chính (không bị phạt tiền)? | | |

III. Tự luận/Thực hành:

Tạo bài trình chiếu có ít nhất 5 slide với đề tài tự do:

1. Đủ nội dung, có màu sắc, có hình nền
2. Có ảnh minh họa, có video, có âm thanh, có hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng cho đối tượng.
3. Có Sơ đồ tư duy: Có Chủ đề trung tâm, chủ đề chính, chủ đề phụ và chèn vào bài trình chiếu

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 7
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ
TRẦN QUỐC TUẤN

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I
NĂM HỌC 2025 – 2026
Môn: Tin học - Khối: 9
Thời gian làm bài: 45 phút

I Trắc nghiệm NLC: (5 điểm)

| | | | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Đáp án | A | B | D | A | B | D | B | D | B | C |
| Câu | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Đáp án | A | B | C | D | C | C | D | A | B | D |

II Trắc nghiệm ĐS: (2 điểm)

| | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án | Đ | Đ | S | S | Đ | S | Đ | S |

II Tự luận/Thực hành: (3 điểm)
Mỗi một ý là 0.25 điểm