**PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO …….**

**TRƯỜNG THCS ……..**

**1. KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I**

**MÔN TIN HỌC, LỚP 9**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nộidung/**  **Đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** | |
| **Nhận biết** | | | **Thông hiểu** | | | | **Vận dụng** | | | | **Vận dụng cao** | |
| **TNKQ** | **TL** | | **TNKQ** | | **TL** | | **TNKQ** | | **TL** | | **TNKQ** | **TL** |  | |
| **1** | **Chủ đề A.**  **Máy tính và cộng đồng** | **Vai trò của máy tính trong đời sống** | 4 |  | | 1 | |  | |  | |  | |  |  | 12.5%  (1.25 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** |  |  | | 4 | |  | |  | | 1 | |  |  | 20%  (2.0 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** | 4 |  | | 1 | |  | |  | |  | |  |  | 12.5%  (1.25 điểm) | |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | **1. Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức** | 4 |  | | 6 | |  | |  | |  | |  |  | 25%  (2.5 điểm) | |
| **2. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác** | 4 |  | |  | |  | |  | | 1 | |  | 1 | 30%  (3.0 điểm) | |
| **Tổng** | | | 16 | |  | | 12 | |  | |  | | 2 |  | 1 | | 31 |
| **Tỉ lệ %** | | | 40% | | | | 30% | | | | 20% | | | 10% | | | 100% |
| **Tỉ lệ chung** | | | 70% | | | | | | | | 30% | | | | | | 100% |

**2. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I**

**MÔN: TIN HỌC LỚP: 9**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị kiếnthức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhậnthức** | | | |
| **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** | **Nhận biết:**  – 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.  **Thông hiểu:**  – 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 hoạ.  – Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể. | 4 | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **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** | **Thông hiểu:**  – 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 hoạ.  – Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ  **Vận dụng:**  Đánh giá được chất lượng thông tin tìm được trên Internet |  | 4 | 1 |  |
| **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** | **Nhận biết:**  – Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công 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.  **Thông hiểu:**  – 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 | 1 |  |  |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | **1. Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức** | **Nhận biết**  – Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềmmô phỏng.  – Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp conngười khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.  **Thông hiểu**  – Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng | 4 | 6 |  |  |
| **2. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác** | **Nhận biết**  – Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy.  **Vận dụng**  – Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác.  **Vận dụng cao**  – Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác | 4 |  | 1 | 1 |
| **Tổng** | | |  | 16TN | 12 TN | 2 TL | 1TL |
| **Tỉ lệ %** | | |  | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | 70% | | 30% | |

**3. HƯỚNG DẪN RA ĐỀ KIỂM TRA THEO MA TRẬN VÀ ĐẶC TẢ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị kiếnthức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhậnthức** | | | |
| **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** | **Nhận biết:**  – 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 (Câu 1, 2, 3, 4)  **Thông hiểu:**  – 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 hoạ  – Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể. (Câu 5) | 4 | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **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** | **Thông hiểu:**  – 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 hoạ (Câu 6, 7 )  – Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ (Câu 8, 9)  **Vận dụng:**  Đánh giá được chất lượng thông tin tìm được trên Internet (Câu 29) |  | 4 | 1 |  |
| **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** | **Nhận biết:**  – Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công 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.(Câu 10, 11, 12, 13)  **Thông hiểu:**  – 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. (Câu 14)  – 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 | 1 |  |  |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | **1. Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức** | **Nhận biết**  – Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng (Câu 15, 16)  – Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề. (Câu 17, 18)  **Thông hiểu**  – Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng (Câu 19, 20, 21, 22, 23, 24) | 4 | 6 |  |  |
| **2. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác** | **Nhận biết**  – Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy (Câu 25, 26, 27, 28)  **Vận dụng**  – Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác.  **Vận dụng cao**  – Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác | 4 |  | 1 | 1 |
| **Tổng** | | |  | 16 TN | 12 TN | 2 TL | 1TL |
| **Tỉ lệ %** | | |  | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | 70% | | 30% | |

**4. ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I**

**MÔN: TIN HỌC LỚP: 9**

**I. TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

Câu 1:

Máy tính có thể hỗ trợ tích cực các hoạt động của con người do có khả năng nào?

A. Tính toán nhanh, chính xác

B. Lưu trữ dung lượng lớn

C. Kết nối toàn cầu với tốc độ cao

D. Tất cả các phương án trên

Câu 2: Máy tính có thể lưu trữ và xử lý được:

A. Dữ liệu dạng văn bản

B. Dữ liệu dạng âm thanh, video

C. Dữ liệu dạng văn bản, âm thanh, hình ảnh, video,… với dung lượng lớn

D. Dữ liệu dạng văn bản, âm thanh, hình ảnh, video,… với dung lượng nhỏ

Câu 3: Công nghệ máy tính trở thành công cụ đắc lực cho con người trong các lĩnh vực nào?

A. Các lĩnh vực của khoa học kỹ thuật và đời sống

B. Lĩnh vực khoa học, kỹ thuật

C. Ứng dụng trên các vệ tinh nhân tạo

D. Nghiên cứu khoa học

Câu 4: Chọn các phương án đúng

Em có thể làm tại nhà một cách hiệu quả với sự trợ giúp của máy tính để:

A. Gửi hàng

B. Nếm món ăn

C. Mua thực phẩm

D. Dọn dẹp.

Câu 5: Tại sao chúng ta cần sử dụng CNTT đúng cách?

A. CNTT làm ảnh hưởng xấu đến sức khỏe con người

B. Để tránh những tác động tiêu cực đến cuộc sống

C. CNTT có tác động tiêu cực lên tinh thần của con người

D. Để kết nối cá nhân với thế giới.

Câu 6: Khi em mua một phần mềm học tập để cài đặt trên máy tính, trường hợp nào sau đây thì phần mềm không được cài đặt miễn phí?

A. Khi em cài trên 1 máy tính.

B. Khi phần mềm đó có giá dưới 500.000VNĐ.

C. Khi có sự đồng ý bản quyền của tác giả cho phép điều này.

D. Khi em có 5 máy tính để cài.

Câu 7: Khi tìm kiếm “Chương trình giáo dục phổ thông 2018” trên Internet, nhận được kết quả ở nhiều trang web khác nhau, em chọn kết quả ở trang web nào trong các trang sau đây?

A. Trang https://www.youtube.com/

B. Trang https://moet.gov.vn/

C. Trang https://download.vn/

D. Trang <https://hat.edu.vn/>

Câu 8: Em nên thực hiện điều nào dưới đây nếu phát hiện máy tính của mình bị nhiễm virus?

A. Xoá tất cả các tập tin tạm trên ổ đĩa

B. Gửi thư điện tử thông báo cho các bạn để họ đề phòng

C. Xoá ngay lập tức tất cả các tệp tin có phần mở rộng.exe

D. Sử dụng phần mềm diệt virus để quét và diệt virus đã lây nhiễm vào

máy tính

Câu 9: Phát biểu nào sau đây SAI khi nói về việc tìm kiếm thông tin trên Internet?

A. Chúng ta có thể tìm kiếm các kiến thức ở các trang web khác nhau

trên Internet.

B. Chúng ta có thể tìm kiếm chính xác lời giải của tất cả các bài tập.

C. Có thể tổ chức dạy và học trực tuyến.

D. Chúng ta có thể trao đổi thông tin với bạn bè, thày cô trên Internet.

Câu 10: Hành vi nào sau đây KHÔNG bị xem là vi phạm pháp luật trong việc sử dụng dịch vụ Internet?

A. Đưa lên mạng những phim, ảnh không lành mạnh;

B. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào đó;

C. Làm lây lan virus qua mạng.

D. Gửi email cho bạn để nhắc nhở bạn ấy không nên mở các tệp đính

kèm thư của người lạ gửi cho mình.

Câu 11: Phương án nào sau đây chỉ ra đúng ngày luật công nghệ thông tin có hiệu lực?

A. 12/12/2005. B. 01/01/2007. C. 13/01/2000. D. 31/01/2005.

Câu 12: Theo em trước khi chia sẻ, bình luận hay bày tỏ cảm xúc của mình với các thông tin, trạng thái trên mạng xã hội, em cần thực hiện điều gì dưới đây?

A. Không chia sẻ, bình luận hay bày tỏ cảm xúc với những thông tin người khác đăng lên vì có thể gây rắc rối

B. Xem mối quan hệ của mình với người đó, sự tương tác của mình với người đó có tốt không (họ like, comment, chia sẻ trạng thái của mình thì mình mới tương tác lại)

C. Kiểm chứng các thông tin trên mạng xã hội xem có chính xác, tin cậy hay không trước khi chia sẻ, bình luận

D. Xem thông tin đó hiện nay giới trẻ và mạng xã hội có quan tâm, yêu thích hay không.

Câu 13: Sử dụng điện thoại thông minh để thực hiện hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức, pháp luật?

A. Hỏi bài bạn thông qua mạng Zalo.

B. Gọi điện thoại hỏi thăm ông bà.

C. Chụp ảnh món ăn mới nấu.

D. Quay video ở địa điểm có biển cấm quay phim, chụp ảnh để khoe với bạn bè.

Câu 14: Yếu tố nào sau đây được coi là tác động tiêu cực của công nghệ

kĩ thuật số đối với con người:

A. Mở ra nhiều cơ hội học tập;

B. Rút ngắn khoảng cách với mọi người;

C. Tiết kiệm thời gian vận động ngoài trời

D. Đẩy nhanh tốc độ trao đổi và giao tiếp.

Câu 15: Phần mềm nào sau đây là phần mềm mô phỏng?

A. Geometer’s Sketchpad

B. Microsoft Word.

C. Microsoft Excel.

D. Microsoft Power Point

Câu 16: Môn học nào sau đây KHÔNG có ưu thế trong việc sử dụng phần mềm mô phỏng để thực hiện các thí nghiệm ảo?

A. Vật lí.

C. Hóa học.

B. Sinh học.

D. Ngữ văn

Câu 17: Em hãy chọn đáp án sai.

Phần mềm mô phỏng là phương tiện:

A. Giúp quan sát và hình dung những hiện tượng khó.

B. Giúp quan sát và hình dung những hiện tượng không thể trải nghiệm trong thực tế.

C. Chỉ dùng để pha màu

D. Giúp giải quyết nhiều vấn đề trong học tập

Câu 18: Lợi ích của phần mềm mô phỏng pha màu:

A. Giúp em học cách pha màu mới từ những màu đã cho mà vẫn tiết kiệm được thời gian và vật liệu.

B. Giúp em tìm hiểu được những hệ màu cơ bản khác nhau bằng cách thay đổi các lựa chọn của phần mềm.

C. Giúp em vẽ được hình và tô màu.

D. Cả đáp án A và B đều đúng.

Câu 19: Trang Web <https://phet.colorado.edu/vi/> mô phỏng mấy lĩnh vực:

A: 4

B: 5

C: 10

D: 15

Câu 20: Phần mềm nào sau đây dùng để mô phỏng các thí nghiệm vật lý?

A. Crocodile Physics

B. Crocodile Chemistry

C. GeoGerbra

D. Cabri II plus

Câu 21. Phần mềm Crocodile Chemistry mô phỏng lĩnh vực nào trong các lĩnh vực sau:

A. Lĩnh vực hóa học

B. Lĩnh vực Vật lý

C. Lĩnh vực Toán học

D. Lĩnh vực sinh học

Câu 22: Hãy chọn phát biểu SAI trong các phát biểu sau khi nói về hình

dạng của sơ đồ tư duy?

A. Sơ đồ vòng tròn (Circle Map)

B. Sơ đồ bong bóng (Bubble Map)

C. Sơ đồ hình trụ (Cylinder Map)

D. Sơ đồ hình cây (Tree Map)

Câu 23: Phần mềm nào trong các phần mềm sau đây không phải để vẽ hình và giải toán.

A. GeoGerbra

B. Cabri II plus

C. Flowgorithm

D. Cabri 3D

Câu 24: Trong phần mềm Geometer’s Sketchpad để đo độ dài đoạn thẳng AB, ta sử dụng công cụ chọn đối tượng:

1. Nhấp chuột vào lần lượt 2 điểm A và B.
2. Chọn đoạn thẳng AB
3. Chọn đoạn thẳng AB và chọn Measure/Length.
4. Chọn Measure/Length và chọn đoạn thẳng AB.

Câu 25: Yêu cầu nào dưới đây KHÔNG phải là yêu cầu trang trí sơ đồ tư duy?

A. Tạo viền cho khối chủ đề

B. Đổi mầu cho các ý chính.

C. Thêm một ý chính mới.

D. Chèn thêm ảnh.

Câu 26: Kiến thức của những môn học nào sau đây có thể được trình bày dưới dạng sơ đồ tư duy?

A. Ngữ văn.

C. Vật lí.

B. Tin học.

D. Tất cả các môn học.

Câu 27: Em hãy chọn phương án đúng nhất.

Khi tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm, để minh họa chi tiết nội dung cần trình bày ta có thể đính kèm:

1. Tệp văn bản, hình ảnh, video và trang tính
2. Hình ảnh và video
3. Tệp văn bản và trang tính
4. Tệp chương trình.

Câu 28: Trong phần mềm sơ đồ tư duy, để đính kèm đường liên kết ta chọn nhánh của sơ đồ tư duy và thực hiện lệnh:

1. Insert\ Picture
2. Insert\ Atttachment\ Atttachment
3. Insert\ video
4. Insert\ Hyperlink

**B. TỰ LUẬN (3.0 điểm)**

**Câu 29: (1,0 điểm)**

Chiếc máy tính điện tử kĩ thuật số đầu tiên trên thế giới là ENIAC. Em hãy đánh giá chất lượng thông tin của chiếc máy tính này?

**Câu 30: (1,0 điểm)**

Hãy nêu những điểm cần lưu ý khi tạo bài trình chiếu kết hợp phần mềm sơ đồ tư duy?

**Câu 31: (1,0 điểm)**

Hãy nêu thao tác thực hiện để đính kèm đường liên kết trong sơ đồ tư duy?

**ĐÁP ÁN – BIỂU ĐIỂM**

1. **TRẮC NGHIỆM (7 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| **Đáp án** | **D** | **C** | **A** | **A,C** | **B** | **B** | **B** | **D** | **B** | **D** | **B** | **C** | **D** | **C** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** |
| **Đáp án** | **A** | **D** | **C** | **D** | **B** | **A** | **A** | **C** | **C** | **C** | **A** | **D** | **A** | **D** |

**B. TỰ LUẬN (3.0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1**  **(1.0 điểm)** | + Độ chính xác: độ chính xác cao trong việc thực hiện các phép tính số học và toán học.  + Độ tin cậy: thực hiện các tính toán phức tạp.  + Tính hữu ích: có ảnh hưởng lớn đối với nhiều lĩnh vực, đặc biệt là trong nghiên cứu khoa học và quân sự.  + Độ đa dạng: chủ yếu được thiết kế để thực hiện các phép toán số học và toán học | **1,0** |
| **Câu 2**  **(1.0 điểm)** | + Chọn phần mềm phù hợp  + Giữ màu sắc và thiết kế nhất quán  + Chú ý đến độ trực quan, tạo sự kết nối logic  + Thiết lập chế độ trình bày tốt và chú ý đến kích thước và font chữ  + Chia sẻ link hoặc file đầy đủ sau đó kiểm tra tính năng chia sẻ  + Thử nghiệm trước | **1,0** |
| **Câu 3**  **(1.0 điểm)** | + Bước 1: chọn nhánh sơ đồ tư duy cần đính kèm đường liên kết  + Bước 2: Nháy chuột chon Insert> Hyperlink. Xuất hiện hộp thoại Hyperlink  + Bước 3: Sao chép đường liên kết đến video vào ô Link to  + Bước 4: Nháy chọn Ok. | **1,0** |