

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I MÔN TIN HỌC 7, NĂM HỌC 2024-2025

I. MA TRẬN

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		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TN KQ	TL	
1	Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính	1		1						1.0 điểm 10%
		2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng – Quản lí dữ liệu trong máy tính	1		1						2.0điểm 20%
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet	1		1		1				1.5 điểm 15%
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	1		1		1	1		1	5.5 điểm 55%
Tổng			4		4		2	2		2	14
Tỉ lệ %			20%		20%		40%		20%		100%
Tỉ lệ chung			40%				60%				100%

II. BẢNG ĐẶC TẢ

TT	Nội dung kiến thức	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	<b>Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng</b>	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính	<b>Nhận biết</b> – Biết và nhận ra được các thiết bị vào ra trong mô hình thiết bị máy tính, tính đa dạng và hình dạng của các thiết bị. (Chuột, bàn phím, màn hình, loa, màn hình cảm ứng, máy quét, camera,...) – Biết được chức năng của một số thiết bị vào ra trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin. (Chuột, bàn phím, màn hình, loa, màn hình cảm ứng, máy quét, camera,...) <b>Thông hiểu</b> – Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho các thiết bị và hệ thống xử lý thông tin. <b>Vận dụng</b> – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.	1TN	1TN		
		2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	<b>Nhận biết</b> - Biết hệ điều hành, phần mềm ứng dụng – Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính. – Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng (Phần mềm luyện gõ phím, Word, Paint, .....) – Nêu được một số biện pháp để bảo vệ máy tính cá nhân, tài khoản và dữ liệu cá nhân. (Cài mật khẩu máy tính, đăng xuất tài khoản khi hết phiên làm việc, sao lưu dữ liệu, quét virus...) <b>Thông hiểu</b> – Giải thích được chức năng điều khiển của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. – Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng. <b>Vận dụng</b> – Thao tác thành thạo với tệp và thư mục khi làm việc với máy tính để giải quyết các nhiệm vụ khác nhau trong học	1TN	1TN	1TL	

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
			tập và trong cuộc sống.				
2	<b>Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet	<b>Nhận biết</b> – Nhận biết một số website là mạng xã hội (Facebook, YouTube, Zalo, Instagram ...) - Biết mạng xã hội được tổ chức dưới dạng website. – Nêu được tên kênh và thông tin trao đổi chính trên kênh đó như Youtube cho phép trao đổi, chia sẻ ...về Video; Website nhà trường chứa các thông tin về hoạt động giáo dục của nhà trường,...) – Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội: kết nối, giao lưu, chia sẻ, thảo luận và trao đổi thông tin... <b>Thông hiểu</b> – Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái. <b>Vận dụng</b> – Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin: tạo tài khoản, hồ sơ trực tuyến, kết nối với bạn cùng lớp, chia sẻ tài liệu học tập, tạo nhóm trao đổi ....	1TN	1TN	1TN	
	<b>Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số</b>	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	<b>Nhận biết</b> – Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet. – Nêu được cách ứng xử hợp lý khi gặp trên mạng hoặc các kênh truyền thông tin số những thông tin có nội dung xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi. <b>Thông hiểu</b> – Hiểu được những điều nên làm khi tham gia mạng xã hội. - Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin. <b>Vận dụng</b> – Nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng. Rút ra được rủi ro và lợi ích khi tham gia mạng xã hội. – Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện Internet. <b>Vận dụng cao</b>	1TN	1TN	1TN 1TL	1TL

				Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá				
			– Thực hiện được giao tiếp qua mạng (trực tuyến hay không trực tuyến) theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hoá.				
Tổng				4TN	4TN	2TN 2TL	1TL
Tỉ lệ %				20%	20%	40%	20%
Tỉ lệ chung				40%		60%	

### III. ĐỀ KIỂM TRA

#### ĐỀ 1

**I. TRẮC NGHIỆM: (5,0 điểm)** *Hãy chọn một chữ cái đứng trước câu trả lời đúng nhất và ghi vào bảng điền kết quả ở phần bài làm.*

**Câu 1:** Mật khẩu nào sau đây là **mạnh** nhất?

- A. 12345678
- B. AnMinhKhoa
- C. 2n#M1nhKhoa
- D. matkhou

**Câu 2:** Mục đích của mạng xã hội là gì?

- A. Chia sẻ, học tập.
- B. Chia sẻ, học tập, tương tác.
- C. Chia sẻ, học tập, tiếp thị.
- D. Chia sẻ, học tập, tương tác, tiếp thị.

**Câu 3:** Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp chương trình máy tính?

- A. .docx, .rtf, .odt.
- B. .pptx, .ppt, .odp.
- C. .com, .exe, .msi.
- D. .xlsx, .csv, .ods.

**Câu 4:** Thiết bị nào có cả hai chức năng **vào** và **ra**?

- A. Micro, máy in.
- B. Máy quét, màn hình.
- C. Máy ảnh kĩ thuật số, loa.
- D. Màn hình cảm ứng, loa thông minh.

**Câu 5:** Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào

- A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro.
- B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro.
- C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa.
- D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa.

**Câu 6:** Chức năng nào sau đây **không** phải của hệ điều hành?

- A. Quản lí các tệp dữ liệu trên đĩa.
- B. Tạo và chỉnh sửa nội dung một hình ảnh.
- C. Điều khiển các thiết bị vào ra.
- B. Quản lí giao diện máy tính.

**Câu 7:** Để tạo tài khoản cá nhân, kết nối bạn bè, chia sẻ suy nghĩ và ý kiến cá nhân cũng như hình ảnh, âm nhạc, video, em truy cập vào trang web nào?

- A. www.facebook.com.
- B. www.youtube.com.
- C. www.google.com.vn.
- D. www.dantri.com.vn.

**Câu 8:** Bạn A và bạn B có mâu thuẫn với nhau, bạn B đăng bài trên Facebook xúc phạm A. Theo em, bạn A nên xử lí như thế nào?

- A. Rủ thêm một nhóm bạn rồi hẹn bạn B ra ngoài nói chuyện.
- B. Báo cáo sự việc với thầy (cô) giáo chủ nhiệm nhờ thầy (cô) xử lý.
- C. Không cần chia sẻ với ai, cứ chịu đựng một mình.
- D. Đăng bài trên Facebook đáp trả.

**Câu 9:** Phương án nào **không phải** là tác hại của bệnh nghiện game?

- A. Sức khỏe thể chất và sức khỏe tâm thần giảm sút.
- B. Kết quả học tập bị sa sút.
- C. Dễ bị lôi kéo vào các trò chơi độc hại trên mạng.
- D. Tiết kiệm thời gian của bản thân.

**Câu 10:** Em **cần** làm gì để **tránh** gặp các thông tin xấu trên mạng?

- A. Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.
- B. Kết bạn càng nhiều càng tốt, cởi mở chia sẻ thông tin cá nhân với mọi người.

C. Gửi trang web có nội dung xấu cho bạn bè xem.

D. Nháy chuột vào các thông tin quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền.

## II. PHẦN TỰ LUẬN (5,0 điểm)

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái? (1 điểm)

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ có những hành động cụ thể nào? (2 điểm)

**Câu 13:** Nếu một trong những người bạn em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến, em sẽ làm gì để giúp bạn? (2 điểm)

----- **Hết** -----

Giám thị không giải thích gì thêm

### **ĐỀ 2**

**I. TRẮC NGHIỆM: (5,0 điểm)** *Hãy chọn một chữ cái đứng trước câu trả lời đúng nhất và ghi vào bảng điền kết quả ở phần bài làm.*

**Câu 1:** Mật khẩu nào sau đây là yếu nhất?

A. 12345678

B. AnMinhKhoa

C. matkhau

D. 2n#M1nhKhoa

**Câu 2:** Không nên dùng mạng xã hội cho mục đích nào sau đây?

A. Giao lưu với bạn bè.

B. Học hỏi kiến thức.

C. Bình luận xấu về người khác

D. Chia sẻ các hình ảnh phù hợp của mình.

**Câu 3:** Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp dữ liệu âm thanh?

A. .sb3.

B. com.

C. .mp3

D. .avi.

**Câu 4:** Phương án nào sau đây chỉ gồm các thiết bị vào?

A. Micro, máy in.

B. Máy quét, màn hình.

C. Máy ảnh kỹ thuật số.

D. Bàn phím, chuột.

**Câu 5:** Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào

A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro.

B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro.

C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa.

D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa.

**Câu 6:** Phát biểu nào sau đây là **sai**?

A. Người sử dụng xử lý những yêu cầu cụ thể bằng phần mềm ứng dụng.

B. Để phần mềm ứng dụng chạy được trên máy tính phải có hệ điều hành.

C. Để máy tính hoạt động được phải có phần mềm ứng dụng.

D. Để máy tính hoạt động được phải có hệ điều hành.

**Câu 7:** Để có thể xem, chia sẻ, bình luận các video hoặc tải lên các video của riêng họ, em truy cập vào trang web nào?

A. www.youtube.com.

B. www.facebook.com.

C. www.google.com.vn.

D. www.dantri.com.vn.

**Câu 8:** Bạn C và bạn D có mâu thuẫn với nhau, bạn D đăng bài trên Facebook nói xấu bạn C. Theo em, bạn C nên xử lý như thế nào?

- A. Rủ thêm một nhóm bạn rồi hẹn bạn D ra ngoài nói chuyện.
- B. Báo cáo sự việc với thầy (cô) giáo chủ nhiệm nhờ thầy (cô) xử lý.
- C. Không cần chia sẻ với ai, cứ chịu đựng một mình.
- D. Đăng bài trên Facebook đáp trả.

**Câu 9:** Phương án nào **không phải** là tác hại của bệnh nghiện Internet?

- A. Sức khỏe thể chất và sức khỏe tâm thần giảm sút.
- B. Kết quả học tập bị sa sút.
- C. Dễ bị lôi kéo vào các việc xấu trên mạng.
- D. Tiết kiệm thời gian của bản thân.

**Câu 10:** Khi giao tiếp qua mạng, điều nào sau đây nên làm?

- A. Tôn trọng người đang giao tiếp với mình. Bảo vệ thông tin cá nhân của mình.
- B. Nói bất cứ điều gì xuất hiện trong đầu.
- C. Kết bạn với những người mình không quen biết.
- D. Truy cập bất cứ liên kết nào nhận được.

## II. PHẦN TỰ LUẬN (5,0 điểm)

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về sử dụng mạng xã hội vào mục đích sai trái? (1 điểm)

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em không nên làm những điều gì? (2 điểm)

**Câu 13:** Theo em các biểu hiện và tác hại của bệnh nghiện internet là gì? (2 điểm)

----- **Hết** -----

Giám thị không giải thích gì thêm.

## IV. ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM

### ĐỀ 1

#### I. TRẮC NGHIỆM (5,0 điểm)

Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,5 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	C	D	C	D	B	B	A	B	D	A

## II. PHẦN TỰ LUẬN (5,0 điểm)

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái? (1 điểm)

Ví dụ 1: Giả mạo Facebook công an đăng tin sai sự thật, chia sẻ thông tin có nội dung hiểu nhầm, hiểu sai, gây hoang mang trong nhân dân, ảnh hưởng đến tổ chức, cá nhân trong công tác phòng, chống dịch Covid-19.

Ví dụ 2: Đăng tải thông tin sai sự thật về khẩu phần ăn trong khu cách ly tập trung trên mạng xã hội Facebook.

(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ có những hành động cụ thể nào? (2 điểm)

Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ:

- Tôn trọng mọi người khi giao tiếp qua mạng.
- Sử dụng ngôn ngữ, hình ảnh, biểu tượng, ... văn minh, lịch sự.
- Bảo vệ tài khoản cá nhân trên mạng (ví dụ thư điện tử) của mình.
- Tìm sự hỗ trợ của bố mẹ, thầy cô, người tư vấn khi bị bắt nạt trên mạng.
- Tự chủ bản thân để sử dụng mạng hợp lí.

(Mỗi ý đúng ghi 0,5 điểm)

**Câu 13.** Nếu một trong những người bạn em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến.

Em sẽ báo với ba mẹ bạn và cùng với ba mẹ bạn giúp đỡ bạn giảm dần thời gian tiếp xúc với mạng internet. Thường xuyên gặp gỡ bạn để chia sẻ, tâm sự và học tập cùng bạn. Giúp bạn cùng tham gia vào các hoạt động thể dục thể thao ngoài giờ học. (2 điểm)

(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)

----- **Hết** -----

## **ĐỀ 2**

### **I. TRẮC NGHIỆM (5,0 điểm)**

Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,5 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ĐÁP ÁN	A	C	C	D	B	C	A	B	D	A

### **II. PHÂN TỰ LUẬN (5,0 điểm)**

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về sử dụng mạng xã hội vào mục đích sai trái? (1 điểm)

Ví dụ 1: Đã có bạn học sinh bị nhà trường kỉ luật vì dùng mạng xã hội đăng tải thông tin sai trái gây hoang mang và nguy cơ suy nghĩ lệch lạc trong một bộ phận học sinh.

Ví dụ 2: Đã có trường hợp học sinh bị đình chỉ thi và bị công an điều tra, xử lí hành vi chụp ảnh đề thi, chia sẻ lên mạng xã hội nhờ làm hộ trong quá trình thi.

(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em không nên làm những điều gì? (2 điểm)

Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ không nên:

- Giấu bố mẹ, thầy cô vấn đề khiến em căng thẳng, sợ hãi khi sử dụng mạng.
- Nói bậy, nói xấu người khác, sử dụng tiếng lóng, hình ảnh không lành mạnh.
- Đưa thông tin, hình ảnh cá nhân của người khác lên mạng khi chưa được họ cho phép.
- Dành quá nhiều thời gian truy cập mạng, ảnh hưởng tới học tập và sinh hoạt của bản thân.
- Đọc thông tin trong hộp thư điện tử của người khác.

(Mỗi ý đúng ghi 0,5 điểm)

**Câu 13:** Các biểu hiện và tác hại của nghiện Internet: (2 điểm)

- Bỏ bê việc học hành để lên mạng.
- Hay thức khuya để sử dụng mạng
- Thấy tức giận, cáu kỉnh khi không được sử dụng máy tính.
- Nói dối khi có người hỏi về thời gian em truy cập mạng.
- Thích dành thời gian trên mạng hơn là với gia đình, bạn bè.



- Mất hứng thú với những hoạt động thú vị trước đây, khi em chưa sử dụng mạng.

(Mỗi ý đúng ghi 0,5 điểm)

----- Hết -----

## **ĐÁP ÁN DÀNH CHO HSKT**

### **ĐỀ 1**

#### **I. TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,7 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	C	D	C	D	B	B	A	B	D	A

#### **II. PHÂN TỰ LUẬN (3,0 điểm)**

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái? (1 điểm)

Ví dụ 1: Giả mạo Facebook công an đăng tin sai sự thật, chia sẻ thông tin có nội dung hiểu nhầm, hiểu sai, gây hoang mang trong nhân dân, ảnh hưởng đến tổ chức, cá nhân trong công tác phòng, chống dịch Covid-19.

Ví dụ 2: Đăng tải thông tin sai sự thật về khẩu phần ăn trong khu cách ly tập trung trên mạng xã hội Facebook.

(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ có những hành động cụ thể nào? (2 điểm)

Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ:

- Tôn trọng mọi người khi giao tiếp qua mạng.
- Sử dụng ngôn ngữ, hình ảnh, biểu tượng, ... văn minh, lịch sự.
- Bảo vệ tài khoản cá nhân trên mạng (ví dụ thư điện tử) của mình.
- Tìm sự hỗ trợ của bố mẹ, thầy cô, người tư vấn khi bị bắt nạt trên mạng.
- Tự chủ bản thân để sử dụng mạng hợp lý.

(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)

----- Hết -----

### **ĐỀ 2**

#### **I. TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,7 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ĐÁP ÁN	A	C	C	D	B	C	A	B	D	A

#### **II. PHÂN TỰ LUẬN (3,0 điểm)**

**Câu 11:** Em hãy tìm hiểu thêm những ví dụ cụ thể về sử dụng mạng xã hội vào mục đích sai trái? (1 điểm)

Ví dụ 1: Đã có bạn học sinh bị nhà trường kỉ luật vì dùng mạng xã hội đăng tải thông tin sai trái gây hoang mang và nguy cơ suy nghĩ lệch lạc trong một bộ phận học sinh.

Ví dụ 2: Đã có trường hợp học sinh bị đình chỉ thi và bị công an điều tra, xử lý hành vi chụp ảnh đề thi, chia sẻ lên mạng xã hội nhờ làm hộ trong quá trình thi.

*(Học sinh có thể trả lời theo hiểu biết của mình vẫn đạt điểm tối đa.)*

**Câu 12:** Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em không nên làm những điều gì? (2 điểm)

Là một người ứng xử có văn hóa khi tham gia giao tiếp qua mạng, em sẽ không nên:

- Giấu bố mẹ, thầy cô vấn đề khiến em căng thẳng, sợ hãi khi sử dụng mạng.
- Nói bậy, nói xấu người khác, sử dụng tiếng lóng, hình ảnh không lành mạnh.
- Đưa thông tin, hình ảnh cá nhân của người khác lên mạng khi chưa được họ cho phép.
- Dành quá nhiều thời gian truy cập mạng, ảnh hưởng tới học tập và sinh hoạt của bản thân.
- Đọc thông tin trong hộp thư điện tử của người khác.

----- **Hết** -----