|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD & ĐT ………………. | **Chữ kí GT1:** ........................... |
| **TRƯỜNG THCS**………………. | **Chữ kí GT2:** ........................... |

**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**TIN HỌC 9** - **KẾT NỐI TRI THỨC**

**NĂM HỌC: 2024 - 2025**

**Thời gian làm bài: 45 phút *(****Không kể thời gian phát đề)*

|  |  |
| --- | --- |
| **Họ và tên:** …………………………………… **Lớp**:………………..  **Số báo danh:** …………………………….……**Phòng KT**:………….. | **Mã phách** |

✂

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Điểm bằng số** | **Điểm bằng chữ** | **Chữ ký của GK1** | **Chữ ký của GK2** | **Mã phách** |

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM (6,0 điểm)**

*Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu trả lời đúng:*

**Câu 1****.** Tiêu chí nào sau đây **không** được dùng để đánh giá chất lượng thông tin?

A. Tính sử dụng được.

B. Tính chính xác.

C. Tính phổ biến.

D. Tính cập nhật.

**Câu 2.** Phương án nào sau đây là một ứng dụng thực tế của công nghệ máy tính trong lĩnh vực y tế?

A. Máy tính được sử dụng để nhận dạng biển số xe.

B. Máy tính được sử dụng để làm việc từ xa.

C.Máy tính được sử dụng để chơi các trò chơi thực tế ảo.

D. Máy tính được sử dụng để quản lí hồ sơ bệnh án của bệnh nhân.

**Câu 3.** Hành động nào sau đây là vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

A. Nhắn tin trò chuyện với bạn bè.

B. Tự ý đăng thông tin cá nhân của người khác lên mạng xã hội.

C. Xem đánh giá sản phẩm trước khi mua hàng.

D. Sử dụng những phần mềm có bản quyền.

**Câu 4.** Xem phim lậu là

A. hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.

B. hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

C. hành vi tuyên truyền, quảng cáo, giới thiệu sản phẩm, dịch vụ không phù hợp quy định của pháp luật, trái với thuần phong mĩ tục, lối sống văn minh.

D. hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...

**Câu 5.** Phát biểu nào sau đây **sai**?

A. Phần mềm mô phỏng pha màu giúp em tìm hiểu những hệ màu cơ bản khác nhau như

RBG, CMYK hay RYB.

B. Phần mềm mô phỏng tạo ra nhiều tình huống để luyện tập hoặc nghiên cứu đối tượng một cách đầy đủ hơn.

C. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng làm quen, tìm hiểu, nghiên cứu hoạt động của

một đối tượng, sự vật với chi phí thấp.

D. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng nghiên cứu những nội dung lí thuyết một

cách trực quan, sinh động bằng cách tương tác với phần mềm.

**Câu 6.** Hành vi nào dưới đây vi phạm đến việcbảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng?

A. Quảng cáo bán hàng hoá, dịch vụ cấm.

B. Truy cập trang web tổ chức đánh bạc trực tuyến trái pháp luật.

C. Phát tán virus máy tính thông qua truy cập các liên kết lừa đạo.

D. Phát tán thông tin chưa được kiểm chứng.

**Câu 7.** Em cần tìm kiếm thông tin về bài thi IELTS ở đâu?

A. Website của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

B. Website của các đơn vị tổ chức thi (Hội đồng Anh, IDP).

C. Website của Sở Giáo dục và Đào tạo.

D. Website của nhà trường.

**Câu 8.** Phần mềm nào dưới đây cho phép em chạy thử thuật toán dạng sơ đồ khối trước khi cài đặt trong một ngôn ngữ lập trình?

A. Flowgorithm.

B. Geometer’s Sketchpad.

C. ChemLab.

D. Crocodile Physics.

**Câu 9.** Phương án nào sau đây là tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đến xã hội?

A. Gia tăng lượng chất thải nông nghiệp ra môi trường.

B. Sự lan truyền của những thông tin sai lệch và tin tức giả mạo.

C. Thúc đẩy kinh doanh.

D. Dễ dàng truy cập thông tin.

**Câu 10.** Phát biểu nào sau đây **sai**?

A. Không phải thông tin nào cũng hữu ích đối với việc giải quyết vấn đề.

B. Chất lượng thông tin được đánh giá thông qua tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được.

C. Tính sử dụng được cung cấp cho người tìm kiếm cái nhìn tổng thể về vấn đề được đặt ra.

D. Tính mới cho biết thông tin đã bị lỗi thời chưa.

**Câu 11.** Khi quan sát sự chuyển hoá của các dạng năng lượng thông qua phần mềm PhET, em có thể thay đổi thiết bị chuyển hoá năng lượng thành điện năng nào?

A. Bóng đèn compact.

B. Ánh sáng mặt trời.

C. Quạt điện.

D. Pin mặt trời.

**Câu 12.** Phần mềm Crocodile Chemistry mô phỏng hoạt động gì?

A. Thí nghiệm vật lí.

B. Thí nghiệm hoá học.

C. Thí nghiệm sinh học.

D. Thí nghiệm toán học.

**Câu 13.** Khi sử dụng phần mềm thí nghiệm ảo lắp ráp mạch điện một chiều, em cần mắc Ampe kế như thế nào?

A. Mắc Ampe kế nối tiếp với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và không mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

B. Mắc Ampe kế song song với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và không mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

C. Mắc Ampe kế nối tiếp với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và mắc trực tiếp

vào hai cực của nguồn điện.

D. Mắc Ampe kế song song với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

**Câu 14.** Phát biểu nào sau đây **sai**?

A. Bộ xử lí không chỉ xuất hiện trong máy tính hay điện thoại thông minh mà còn được gắn vào các thiết bị khác để hỗ trợ xử lí bất kì loại thông tin nào có thể số hoá được.

B. Những thiết bị có gắn bộ xử lí hiện diện xung quanh ta và ngày càng trở nên quen thuộc.

C. Hệ thống thu phí tự động trên đường cao tốc là một ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong sản xuất công nghiệp.

D. Ô tô lái tự động là một ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong lĩnh vực giao thông.

**Câu 15.** Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong lĩnh vực nông nghiệp?

A. Máy rút tiền tự động.

B. Máy tim phổi.

C. Máy chiếu trong lớp học.

D. Máy cày tự động.

**Câu 16.** Làm lộ thông tin cá nhân gây ảnh hưởng xấu là

A. hành vi vi phạm an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội.

B. hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.

C. hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...

D. hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

**Câu 17.** Luật nào sau đây quy định chi tiết về quyền và trách nhiệm của tổ chức, cá nhân tham gia ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin cũng như các hành vi bị nghiêm cấm?

A. Luật Công nghệ thông tin.

B. Luật An toàn thông tin.

C. Luật An ninh mạng.

D. Luật Công nghệ mạng.

**Câu 18.** Phát biểu nào sau đây **sai**?

A. Internet là một kho thông tin khổng lồ.

B. Thông tin là cơ sở để đưa ra các quyết định.

C. Số lượng bản tin làm cho thông tin trở thành hữu ích.

D. Cần phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận, trao đổi và sử dụng thông tin để có thể đưa ra các quyết định đúng đắn.

**Câu 19.** Để đo độ dài đoạn thẳng bằng phần mềm Geometer’s Sketchpad, em thực hiện

như thế nào?

A. Chọn đoạn thẳng → chọn Calculate/Length.

B. Chọn đoạn thẳng → chọn Measure/Length.

C. Chọn đoạn thẳng → chọn Measure/Calculate.

D. Chọn đoạn thẳng → chọn Calculate/Number.

**Câu 20.** Khi tìm thông tin về kì thi tuyển sinh lớp 10 năm 2025, bạn Nhi đã không để ý đến tiêu đề bài báo nên đã xem nhầm sang kì thi tuyển sinh lớp 10 năm 2024. Theo em, sơ suất này vi phạm tiêu chí nào về chất lượng thông tin?

A. Tính sử dụng được.

B. Tính chính xác.

C. Tính đầy đủ.

D. Tính mới.

**Câu 21.** Thiết bị nào sau đây **không** gắn bộ xử lí?

A. Robot hút bụi.

B. Bảng từ trắng.

C. Máy giặt.

D. Máy chụp cắt lớp.

**Câu 22.** Phần mềm mô phỏng pha màu cho biết

A. màu đỏ (Red) được tạo ra từ màu hồng sẫm (Magenta) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

B. màu lam (Blue) được tạo ra từ màu xanh lơ (Cyan) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

C. màu lục (Green) được tạo ra từ màu hồng sẫm (Magenta) và màu xanh lơ (Cyan) của hệ màu CMYK.

D. màu đỏ (Red) được tạo ra từ màu xanh lơ (Cyan) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

**Câu 23.** Phương án nào sau đây **không** phải là tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đến đời sống con người?

A. Thông tin cá nhân bị rò rỉ và sử dụng bất hợp pháp.

B. Tỉ lệ thất nghiệp tăng.

C. Quảng cáo hàng hoá cấm.

D. Người dân ở các vùng khó khăn ngày càng tụt hậu.

**Câu 24.** Phát biểu nào sau đây **sai**?

A. Bạo lực mạng là một ví dụ tiêu biểu cho việc sử dụng công nghệ không đúng cách và thiếu trách nhiệm dẫn tới những tác động tiêu cực như ảnh hưởng xấu đến sức khoẻ thể chất và tinh thần con người.

B. Công nghệ thông tin có tác động mạnh mẽ, đem lại những thay đổi tích cực trong xã hội, trong đó có giáo dục.

C. Công nghệ thông tin có tác động tiêu cực đến con người và xã hội nhiều hơn so với tác động tích cực.

D. Bằng cách sử dụng Internet, mọi người có thể bổ sung sự hiểu biết của mình về bất kì lĩnh nào, ở mọi nơi và vào mọi lúc.

**PHẦN TỰ LUẬN (4,0 điểm)**

**Câu 1 (2,0 điểm).** Em hãy nêu một số ví dụ cụ thể về tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số.

**Câu 2 (2,0 điểm).** Em hãy nêu các bước sử dụng phần mềm PhET để mở cửa sổ mô phỏng lực hấp dẫn và quỹ đạo.

**BÀI LÀM**

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

|  |
| --- |
|  |

✄

**BÀI LÀM:**

………………………………………………………………………………………....

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

**TRƯỜNG THCS** ........

**HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1 (2024** - **2025)**

**MÔN: TIN HỌC 9** - **KẾT NỐI TRI THỨC**

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)**

*Mỗi câu trả lời đúng được 0,25 điểm.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 - C | 2 - D | 3 - B | 4 - D | 5 - A | 6 - C | 7 - B | 8 - A |
| 9 - B | 10 - C | 11 - D | 12 - B | 13 - A | 14 - C | 15 - D | 16 - B |
| 17 - A | 18 - C | 19 - B | 20 - D | 21 - B | 22 - A | 23 - C | 24 - C |

**B. PHẦN TỰ LUẬN**: **(4,0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung đáp án** | **Biểu điểm** |
| **Câu 1**  **(2,0 điểm)** | - Chơi trò chơi điện tử quá nhiều, liên tục có thể gây nghiện. Không được chơi sẽ cảm thấy bứt rứt, khó chịu, không kiểm soát được cảm xúc.  - Quá lệ thuộc vào công nghệ kĩ thuật số để giải quyết những vấn đề nhỏ trong cuộc sống (học sinh nhờ trí tuệ nhân tạo làm bài tập về nhà, làm văn,...).  - Trò chuyện trực tuyến với đối tượng ẩn danh hay mạo danh dẫn đến nguy cơ mất an toàn do có thể lộ thông tin cá nhân.  - Thông tin số có thể bị đánh cắp, gây thiệt hại cho người sử dụng. Ví dụ: Việc lộ thông tin tài khoản ngân hàng có thể bị mất tiền trong tài khoản.  - Thông tin về cha mẹ, số điện thoại, địa chỉ nhà của học sinh có thể bị đánh cắp và bị các đối tượng xấu lợi dụng, giả danh liên hệ để lừa cha mẹ học sinh. | **0,4 điểm**  **0,4 điểm**  **0,4 điểm**  **0,4 điểm**  **0,4 điểm** |
| **Câu 2**  **(2,0 điểm)** | - Khởi động trình duyệt web để mở trang PhET.  - Di chuyển đến cuối trang web, chọn ngôn ngữ hiển thị là Tiếng Việt.  - Chọn mục “CÁC MÔ PHỎNG”. Chọn Vật lý.  - Nháy chuột vào biểu tượng “Lực hấp dẫn và quỹ đạo” để chọn nội dung mô phỏng. Nháy chuột vào nút “play” để mở cửa sổ tương tác. | **0,5 điểm**  **0,5 điểm**  **0,5 điểm**  **0,5 điểm** |

**TRƯỜNG THCS** .........

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I (2024** - **2025)**

**MÔN: TIN HỌC 9** - **KẾT NỐI TRI THỨC**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NỘI DUNG** | **MỨC ĐỘ** | | | | | | | | **Tổng số câu** | | **Điểm số** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **VD cao** | |
| **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** |
| **Bài 1. Thế giới kĩ thuật số** | 3 |  | 2 |  |  |  |  |  | **5** |  | **1,25** |
| **Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề** |  |  | 4 |  |  |  |  |  | **4** |  | **1,0** |
| **Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin** |  |  |  |  | 1 |  |  |  | **1** |  | **0,25** |
| **Bài 4. Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet** | 5 |  | 2 | 1 |  |  |  |  | **7** | **1** | **3,75** |
| **Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng** | 4 |  |  |  |  |  |  |  | **4** |  | **1,0** |
| **Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng** | 1 |  |  |  | 2 | 1 |  |  | **3** | **1** | **2,75** |
| **Tổng số câu TN/TL** | **13** | **0** | **8** | **1** | **3** | **1** | **0** | **0** | **24** | **2** | **10** |
| **Điểm số** | **3,25** | **0** | **2,0** | **2,0** | **0,75** | **2,0** | **0** | **0** | **6,0** | **4,0** | **10** |
| **Tổng số điểm** | **3,25 điểm**  **32,5%** | | **4,0 điểm**  **40%** | | **2,75 điểm**  **27,5%** | | **0 điểm**  **0%** | | **10 điểm**  **100%** | | **100%** |

**TRƯỜNG THCS** .........

**BẢN ĐẶC TẢ KĨ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I (2024** - **2025)**

**MÔN: TIN HỌC 9** - **KẾT NỐI TRI THỨC**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Mức độ** | **Yêu cầu cần đạt** | **Số câu TL/**  **Số câu hỏi TN** | | **Câu hỏi** | |
| **TL**  **(số câu)** | **TN**  **(số câu)** | **TL** | **TN** |
| **MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG** | | | **0** | **5** |  |  |
| **Bài 1. Thế giới kĩ thuật số** | **Nhận biết** | - Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi.  - 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. |  | 3 |  | C2  C15  C21 |
| **Thông hiểu** | - Nêu được ví dụ minh hoạ sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi.  - Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể. |  | 2 |  | C14  C24 |
| **TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN** | | | **0** | **5** |  |  |
| **Bài 2. 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. |  | 4 |  | C1  C10  C18  C20 |
| **Bài 3. Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin** | **Vận dụng** | - Tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề.  - Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề. |  | 1 |  | C7 |
| **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | | | **1** | **7** |  |  |
| **Bài 4. 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.  - 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. |  | 5 |  | C3  C4  C6  C16  C17 |
| **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. | 1 | 2 | C1 | C9  C23 |
| **ỨNG DỤNG TIN HỌC** | | | **1** | **7** |  |  |
| **Bài 5. Tìm hiểu phần mềm mô phỏng** | **Nhận biết** | - Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng. Nhận ra được ích lợi của phần mềm mô phỏng. |  | 4 |  | C5  C8  C12  C22 |
| **Bài 6. Thực hành: Khai thác phần mềm mô phỏng** | **Nhận biết** | - Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng.  - 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. |  | 1 |  | C11 |
| **Vận dụng** | - Sử dụng phần mềm mô phỏng. | 1 | 2 | C2 | C13  C19 |