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

**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1**

**TIN HỌC 8** - **CÁNH DIỀU**

**NĂM HỌC: 2023 - 2024**

**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.** Lịch sử phát triển máy tính đã phát triển qua mấy thế hệ?

A. 2 thế hệ B. 3 thế hệ C. 4 thế hệ D. 5 thế hệ

**Câu 2.** Sự thay đổi mà máy tính mang lại trong lĩnh vực giải trí là

A. Mua bán trực tuyến. B. Xem phim, chơi game trực tuyến.

C. Taxi công nghệ. D. Du lịch thực tế ảo.

**Câu 3.** Máy tính thế hệ thứ hai sử dụng công nghệ nào?

A. Đèn điện tử chân không hoặc van nhiệt điện.

B. Bóng bán dẫn và lõi từ.

C. Mạch tích hợp.

D. Các chip vi xử lí có nhiều triệu linh kiện điện tử.

**Câu 4.** Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Máy tính điện tử ra đời vào những năm 1950.

B. Năm thế hệ máy tính gắn liền với các tiến bộ công nghệ: đèn điện tử chân không, bóng bán dẫn, mạch tích hợp, vi xử lí mật độ tích hợp rất cao, vi xử lí mật độ tích hợp siêu cao.

C. Càng về sau các linh kiện càng được thu nhỏ, có tốc độ xử lí lớn, độ tin cậy cao, có khả năng kết nối toàn cầu, tiêu thụ ít năng lượng.

D. Máy tính thế hệ thứ năm có một số khả năng xử lí thông tin trong thế giới thực giống như con người như cảm nhận, suy nghĩ, tương tác...

**Câu 5.** Đặc điểm nào sau đây **không** thuộc về thông tin số?

A. Chiếm tỉ lệ rất lớn.

B. Không có tính bản quyền.

C. Được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng.

D. Có độ tin cậy khác nhau.

**Câu 6.** Phần mềm nào sau đây dùng để chỉnh sửa hình ảnh?

A. AIMP. B. Winamp.

C. GIMP. D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 7.** Ý nào sau đây đúng khi nói về vai trò của máy tính đối với cuộc sống con người?

A. Máy tính giúp nâng cao hiệu quả chăm sóc sức khỏe của người dân.

B. Máy tính giúp con người điều khiển máy bay, tàu thuyền, ô tô.

C. Máy tính kiểm soát ra vào và giám sát an ninh nơi công cộng bằng hệ thống camera.

D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 8.** Vào thời điểm đất nước ta hoàn thành thống nhất, năm 1975, thế hệ máy tính điện tử nào đã xuất hiện ở nước ta?

A. Thế hệ thứ năm. B. Thế hệ thứ tư.

C. Thế hệ thứ ba. D. Đáp án B và C.

**Câu 9.** Điện thoại iPhone thế hệ đầu tiên được ra mắt vào năm nào?

A. Năm 2007. B. Năm 2009.

C. Năm 2005. D. Năm 2008.

**Câu 10.** Khi khai thác thông tin trên Internet, em sẽ dựa vào yếu tố nào để xác định được độ tin cậy của thông tin?

A. Tác giả viết bài là người có uy tín, trách nhiệm, trình độ chuyên môn sâu về lĩnh vực của bài viết.

B. Bài viết có trích dẫn dẫn chứng, nguồn thông tin sử dụng trong bài.

C. Nguồn thông tin từ cơ quan, tổ chức có thẩm quyền.

D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 11.** Trang thông tin của cơ quan chính phủ có tên miền là?

A. gov.vn B. even.com.vn

C. .html D. Đáp án khác

**Câu 12.** Phần mềm Photoshop làm việc với loại tệp có đuôi tên tệp là gì?

A. mp3 B. wmv

C. mp4 D. png

**Câu 13.** Tập hợp toàn bộ dữ liệu được tổ chức lưu trữ để có thể dùng máy tính khai thác được gọi là

A. Cơ sở dữ liệu. B. Tệp dữ liệu.

C. Kho dữ liệu. D. Tài liệu mật.

**Câu 14.** Để tìm hiểu về một đội bóng đá ở châu Âu, em có thể tìm thông tin ở đâu để có độ tin cậy nhất?

A. Nguồn tin từ câu lạc bộ người hâm mộ đội bóng đó.

B. Nguồn tin từ câu lạc bộ của đội bóng đối thủ.

C. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng đá châu Âu.

D. Nguồn tin từ diễn đàn Bóng đá Việt Nam.

**Câu 15.** Em sẽ căn cứ vào yếu tố nào để đánh giá độ tin cậy của thông tin tìm được?

A. Số lượt chia sẻ, bình luận, thích của bài viết.

B. Kinh nghiệm, suy luận của bản thân.

C. Mục đích của bài viết.

D. Dung lượng của bài viết.

**Câu 16.** Ứng dụng nào sau đây cho phép người dùng tìm kiếm thông tin?

A. Camera 360. B. Safari.

C. Adobe Premiere. D. Easycode.

**Câu 17.** Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

A. Hướng dẫn của một người từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

**Câu 18.** Vì sao nhiều cơ quan, tổ chức lập trung tâm dữ liệu (Data Center) để lưu trữ lượng dữ liệu rất lớn, có thể lên đến hàng triệu TB?

A. Vì thông tin số có tính bản quyền.

B. Vì thông tin số rất đa dạng.

C. Vì thông số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng.

D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 19.** Chọn phương án ghép đúng:

Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn,

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

**Câu 20.** Em **không** đồng tình với cách làm nào dưới đây?

A. Đọc báo trên các kênh chính thống.

B. Tìm thông tin tuyển sinh vào lớp 10 trên trang website chính thức của Sở Giáo dục và Đào tạo địa phương.

C. Tự chữa bệnh theo các hướng dẫn được chia sẻ trên Internet.

D. Không chia sẻ thông tin khi thông tin chưa được kiểm duyệt.

**Câu 21.** Đặc điểm nào của sản phẩm số trên mạng khiến hành vi vi phạm bản quyền trở nên phổ biến?

A. Được lưu truyền rộng rãi, không giới hạn thời gian.

B. Dễ dàng chia sẻ với nhiều đối tượng.

C. Dễ bị lấy, phát tán, sửa đổi, khó thu hồi, xóa bỏ.

D. Đáp án khác.

**Câu 22.** Biểu hiện nào sau đây vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

A. Sao chép thông tin từ một trang web khác và coi đó là của mình.

B. Bình luận một cách lịch sự trên bài viết của người khác.

C. Không chụp ảnh, quay phim trong rạp chiếu phim.

D. Đính chính, xin lỗi bạn đọc khi đưa thông tin chưa được kiểm chứng lên mạng.

**Câu 23**. Tình huống nào dưới đây là vi phạm quy định của pháp luật?

A. Nghe nhạc to ở nơi công cộng.

B. Khách du lịch tự ý quay phim, chụp ảnh ở khu vực quốc phòng, an ninh.

C. Minh tự ý sử dụng điện thoại thông minh để làm bài tập trên lớp.

D. My lén dùng điện thoại để lướt Facebook trong tiết học.

**Câu 24.** Sao chép, chỉnh sửa, chia sẻ sản phẩm số khi chưa được phép là

A. Vi phạm bản quyền. B. Vi phạm danh dự, nhân phẩm người khác.

B. Vi phạm quyền riêng tư. D. Vi phạm quyền sáng tác.

**PHẦN TỰ LUẬN** (4,0 điểm)

**Câu 1** (2,0 điểm).

Hãy kể một vài dịch vụ và tiện ích mà máy tính mang lại cho con người trong lĩnh vực giáo dục và y tế.

**Câu 2** (2,0 điểm) Em có cảnh báo và lời khuyên gì với bạn trong mỗi tình huống dưới đây?

a. Bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội.

b. Một người bạn sử dụng ảnh em chụp để tham gia cuộc thi ảnh nhưng chưa có sự đồng ý của em.

**BÀI LÀM**

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

|  |
| --- |
|  |

✄

**BÀI LÀM:**

………………………………………………………………………………………....

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

**TRƯỜNG THCS** ........

**HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1 (2023** - **2024)**

**MÔN: TIN HỌC 8** - **CÁNH DIỀU**

**A. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)**

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

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

**B. PHẦN TỰ LUẬN**: **(4,0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung đáp án** | **Biểu điểm** |
| **Câu 1**  **(2,0 điểm)** | - HS trình bày dựa trên hiểu biết và thực tế quan sát của bản thân. *Ví dụ*:  - Trong lĩnh vực giáo dục:  + Mở mang kiến thức nhờ kho tri thức khổng lồ của nhân loại - Internet.  + Các trường học đều có kết nối Internet, có phòng máy tính, tiên tiến hơn là có các phòng học thông minh...  + Phổ biến hình thức dạy học trực tuyến...  - Trong lĩnh vực y tế:  + Máy tính giúp nâng cao hiệu quả chăm sóc sức khỏe của người dân.  + Nhiều thiết bị y tế được điều khiển bằng máy tính, đồng hồ thông minh giúp theo dõi sức khỏe mọi lúc, mọi nơi… | 1,0 điểm  1,0 điểm |
| **Câu 2**  **(2,0 điểm)** | a. Hành vi quay và phát tán hình ảnh, video có nội dung bạo lực lên không gian mạng là hành vi vi phạm pháp luật.  b. Việc sử dụng hình ảnh khi chưa được phép của tác giả là hành vi vi phạm bản quyền → yêu cầu bạn rút lại ảnh tham gia cuộc thi. | 1,0 điểm  1,0 điểm |

**TRƯỜNG THCS** .........

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1 (2023** - **2024)**

**MÔN: TIN HỌC 8** - **CÁNH DIỀU**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| **Vài nét lịch sử phát triển máy tính** | 2 |  | 2 | 1 | 1 |  | 2 |  | 7 | 1 | 2,75 |
| **Dữ liệu số trong thời đại thông tin** | 3 |  | 2 |  |  |  |  |  | 5 |  | 1,25 |
| **Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội** | 3 |  | 1 |  | 4 |  |  |  | 8 |  | 2,0 |
| **Sử dụng công nghệ kĩ thuật số có đạo đức và văn hóa** | 3 |  | 1 |  |  | 1 |  |  | 4 | 1 | 3,0 |
| **Tổng số câu TN/TL** | 11 |  | 6 | 1 | 5 | 1 | 2 |  | 24 | 2 | 10 |
| **Điểm số** | 2,75 |  | 1,5 | 2,0 | 1,25 | 2,0 | 0,5 |  | 6,0 | 4,0 | 10 |
| **Tổng số điểm** | **2,75 điểm**  **27,5 %** | | **3,5 điểm**  **35 %** | | **3,25 điểm**  **3,25 %** | | **0,5 điểm**  **5 %** | | **10 điểm**  **100 %** | | **100%** |

**TRƯỜNG THCS** .........

**BẢN ĐẶC TẢ KĨ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1 (2023** - **2024)**

**MÔN: TIN HỌC 8** - **CÁNH DIỀU**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | | | 1 | 7 |  |  |
| **1. Vài nét lịch sử phát triển máy tính** | **Nhận biết** | - Nhận biết số thế hệ mà lịch sử máy tính phát triển.  - Nêu được công nghệ được sử dụng trong máy tính thế hệ thứ hai. |  | 2 |  | C1  C3 |
| **Thông hiểu** | - Lựa chọn phát biểu sai về đặc điểm máy tính điện tử.  - Vai trò của máy tính đối với cuộc sống con người.  - Nêu một vài dịch vụ và tiện ích mà máy tính mang lại cho con người trong lĩnh vực giáo dục và y tế. | 1 | 2 | C1 | C4  C7 |
| **Vận dụng** | - Sự thay đổi mà máy tính mang lại trong lĩnh vực giải trí.  - Liên hệ tới thế hệ máy tính được sử dụng ở nước ta thời kì 1975.  - Liên hệ thực tế tới sự kiện iPhone thế hệ đầu tiên ra đời. |  | 3 |  | C2  C8  C9 |
| **TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN** | | |  | 5 |  |  |
| **2. Dữ liệu số trong thời đại thông tin** | **Nhận biết** | - Nêu đặc điểm không phải của thông tin số.  - Nhận biết phần mềm chỉnh sửa hình ảnh.  - Nêu được tên miền của các trang thông tin của cơ quan chính phủ. |  | 3 |  | C5  C6  C11 |
| **Thông hiểu** | - Xác định loại tệp mà phần mềm Photoshop làm việc.  - Giải thích lí do nhiều cơ quan, tổ chức lập trung tâm dữ liệu (Data Center) để lưu trữ lượng dữ liệu rất lớn. |  | 2 |  | C12  C18 |
| **3. Khai thác thông tin số trong các hoạt động kinh tế xã hội** | **Nhận biết** | - Tên gọi của tập hợp toàn bộ dữ liệu được tổ chức lưu trữ để có thể dùng máy tính khai thác.  - Nhận biết công cụ cho phép người dùng tìm kiếm thông tin.  - Xác định nguồn thông tin cần tham khảo. |  | 3 |  | C13  C16  C17 |
| **Vận dụng** | - Các yếu tố bản thân đã căn cứ để đánh giá độ tin cậy của thông tin tìm được.  - Lựa chọn nguồn tin đáng tin cậy để tìm hiểu về đội bóng đá châu Âu.  - Thể hiện quan điểm đồng tình/ không đồng tình. |  | 4 |  | C10, C14  C15  C20 |
| **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | | | 1 | 6 |  |  |
| **4. Sử dụng công nghệ kĩ thuật số có đạo đức và văn hóa** | **Nhận biết** | - Chỉ ra biểu hiện vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.  - Chỉ ra tình huống vi phạm pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.  - Nhận biết hành vi sao chép, chỉnh sửa, chia sẻ sản phẩm số khi chưa được phép thuộc vi phạm gì. |  | 3 |  | C22  C23  C24 |
| **Thông hiểu** | - Hiểu được đặc điểm nào của sản phẩm số trên mạng khiến hành vi vi phạm bản quyền trở nên phổ biến. |  | 1 |  | C21 |
| **Vận dụng** | - Xử lí các tình huống. | 1 |  | C2 |  |