

PHẦN I. PHẦN TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN (7 điểm)

1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3 điểm)

Chọn phương án trả lời đúng từ câu 1 đến câu 12 rồi tô kết quả vào phiếu trả lời. (Mỗi câu đúng được 0,25 điểm)

Câu 1. Hành vi nào sau đây có thể vi phạm quy định pháp luật khi sử dụng Internet?

- A. Tìm tài liệu phục vụ học tập.
- B. Chia sẻ bài viết do mình tự tạo.
- C. Tự ý đăng thông tin cá nhân của người khác lên mạng.
- D. Tham gia lớp học trực tuyến.

Câu 2. Khi sử dụng hình ảnh của người khác trên Internet, cách làm phù hợp là:

- A. Sử dụng tùy ý vì hình ảnh trên Internet là miễn phí.
- B. Ghi nguồn và tuân thủ quy định về bản quyền.
- C. Xóa tên tác giả rồi sử dụng.
- D. Chỉ cần tải hình ảnh về máy là được phép sử dụng.

Câu 3. Một bài viết trên Internet được dùng làm tài liệu cho bài thuyết trình. Cách làm phù hợp nhất là:

- A. Sao chép toàn bộ và ghi tên mình là tác giả.
- B. Sao chép toàn bộ nhưng không cần ghi nguồn.
- C. Chọn lọc, diễn đạt phù hợp và ghi nguồn tham khảo.
- D. Chỉ đổi phong chữ rồi sử dụng.

Câu 4. Việc tự ý sử dụng tài khoản mạng xã hội của người khác để đăng nội dung có thể:

- A. Không gây vấn đề nếu có nhiều lượt thích.
- B. Xâm phạm quyền riêng tư và có thể vi phạm quy định pháp luật.
- C. Chỉ làm giảm tốc độ Internet.
- D. Chỉ làm tăng số người theo dõi.

Câu 5. Phần mềm mô phỏng chủ yếu được sử dụng để:

- A. Mô phỏng đối tượng, hiện tượng hoặc quá trình trong thực tế.
- B. Chỉ soạn thảo văn bản.
- C. Chỉ nghe nhạc.
- D. Chỉ quản lý tệp.

Câu 6. Một ưu điểm của phần mềm mô phỏng trong học tập là:

- A. Giúp quan sát và thử nghiệm những hiện tượng khó thực hiện trực tiếp.
- B. Thay thế hoàn toàn giáo viên.
- C. Chỉ dùng để giải trí.

D. Không cần kiểm tra kết quả.

Câu 7. Khi học về mạch điện bằng phần mềm mô phỏng, học sinh có thể:

- A. Chỉ học thuộc tên linh kiện.
- B. Lắp thử và quan sát kết quả mà không nhất thiết phải dùng mạch thật.
- C. Không cần hiểu nguyên lí.
- D. Không cần phân tích kết quả.

Câu 8. Nếu kết quả mô phỏng khác với dự đoán, học sinh nên:

- A. Bỏ qua kết quả.
- B. Thay đổi ngẫu nhiên các thông số.
- C. Kiểm tra lại thiết lập, thao tác và nguyên nhân khác biệt.
- D. Kết luận ngay phần mềm bị sai.

Câu 9. Phần mềm nào sau đây phù hợp để tạo sản phẩm giúp trình bày trực quan thông tin trong trao đổi và hợp tác

- A. PowerPoint.
- B. Calculator.
- C. Notepad.
- D. File Explorer.

Câu 10. Khi thiết kế một sản phẩm giúp trình bày thông tin bằng phần mềm sơ đồ tư duy, nếu muốn đính kèm đường liên kết ta chọn nhánh của Sơ đồ tư duy cần liên kết rồi chọn:

- A. Insert/ Picture
- B. Insert/ Hyperlink.
- C. Insert/ Video.
- D. Insert/ Shapes.

Câu 11. Khi trình bày dữ liệu bằng biểu đồ, mục đích chính là:

- A. Làm tệp có dung lượng lớn hơn.
- B. Giúp dữ liệu trực quan và dễ so sánh.
- C. Thay đổi dữ liệu gốc.
- D. Chỉ để trang tính đẹp hơn.

Câu 12. Khi làm việc nhóm trên tài liệu trực tuyến, phân quyền giúp:

- A. Xác định quyền xem, nhận xét hoặc chỉnh sửa của thành viên.
- B. Xóa tài liệu.
- C. Ngăn mọi người truy cập tài liệu.
- D. Xóa tài khoản của thành viên.

2. Trắc nghiệm đúng –sai (4 điểm)

Chọn Đúng hoặc Sai cho mỗi ý a), b), c), d) ở các câu hỏi 13, 14, 15, 16. (Một câu gồm 4 ý, mỗi ý đúng 0,25 điểm.)

Câu 13. Bố của Nam làm việc tại công ty ABC. Hằng ngày, bố sử dụng máy tính để quản lý hồ sơ, xử lý số liệu và trao đổi công việc. Tại nhà máy, máy tính cũng được sử dụng để điều khiển một số máy móc và hỗ trợ quá trình sản xuất. Nam cho rằng máy tính ngày càng có vai trò quan trọng trong công việc và đời sống. Em hãy cho biết các nhận định sau **Đúng hay Sai**:

- a) Máy tính có thể hỗ trợ con người xử lý lượng lớn dữ liệu.
- b) Máy tính có thể được sử dụng trong hoạt động sản xuất.
- c) Máy tính có thể thay thế hoàn toàn con người trong mọi công việc.
- d) Sử dụng máy tính hợp lý có thể nâng cao hiệu quả công việc.

Câu 14. Trong quá trình chuẩn bị bài thuyết trình về **một vấn đề xã hội**, Lan tìm kiếm thông tin trên Internet. Lan thấy có nhiều bài viết khác nhau, trong đó có bài viết ghi rõ nguồn và ngày đăng, nhưng cũng có bài viết không ghi nguồn. Một thông tin được rất nhiều người chia sẻ trên mạng xã hội nhưng Lan chưa biết thông tin đó có chính xác hay không. Em hãy cho biết các nhận định sau **Đúng hay Sai**:

- a) Thông tin trên Internet lúc nào cũng chính xác.
- b) Cần xem xét nguồn cung cấp thông tin trước khi sử dụng.
- c) Thông tin có nguồn rõ ràng thường đáng tin cậy hơn thông tin không rõ nguồn.
- d) Chỉ cần thấy nhiều người chia sẻ một thông tin thì có thể khẳng định thông tin đó chính xác.

Câu 15: Trong giờ học Tin học, thầy giáo giới thiệu các phần mềm ứng dụng nhằm hỗ trợ học tập. Minh chọn sử dụng phần mềm *PhET* để thực hành lắp ráp mạch điện và thực hiện các thí nghiệm Vật lý, còn An trải nghiệm phần mềm *trycolors.com* để tập pha màu và tìm hiểu các hệ màu cơ bản. Cả hai bạn đều nhận thấy việc tương tác trên phần mềm giúp nắm vững bài học nhanh hơn mà không lo làm hỏng linh kiện hay tốn kém chi phí mua màu vẽ.

Các lệnh hỏi Đúng/Sai:

- a) Phần mềm *GeoGebra* và *Geometer's Sketchpad* là các ví dụ về phần mềm mô phỏng giúp học sinh vẽ hình và giải toán.
- b) Một trong những lợi ích quan trọng của phần mềm mô phỏng là giúp hạn chế các tình huống nguy hiểm hoặc làm hỏng thiết bị trong thực tế.
- c) Việc An sử dụng trang web *trycolors.com* để tập pha màu có thể thay thế hoàn toàn trải nghiệm thực tế vì màu sắc trên màn hình luôn chuẩn xác tuyệt đối như màu vẽ thật.
- d) Minh có thể thoải mái tải và sử dụng bất kỳ phần mềm mô phỏng nào trên Internet mà không cần quan tâm đến chất lượng hay bản quyền của phần mềm.

Câu 16. Trong giờ học, cô giáo cho học sinh sử dụng **phần mềm mô phỏng mạch điện** để tìm hiểu sự thay đổi của dòng điện khi thay đổi một số thành phần trong mạch. Học sinh có thể lắp ráp các linh kiện trên phần mềm, thay đổi thông số và quan sát kết quả trước khi thực hiện với mạch điện thật. Em hãy cho biết các nhận định sau **Đúng hay Sai**:

- a) Phần mềm mô phỏng có thể giúp người học quan sát các hiện tượng.
- b) Phần mềm mô phỏng chỉ được sử dụng để chơi trò chơi.
- c) Người học có thể thay đổi một số thông số để quan sát kết quả.
- d) Người học nên phân tích kết quả mô phỏng thay vì chỉ quan sát thụ động.

PHẦN II: TỰ LUẬN (3 điểm)

1. TỰ LUẬN

Câu 17. (1,0 điểm) Một nhóm học sinh được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu với chủ đề “An toàn khi sử dụng Internet”. Em hãy nêu ít nhất 3 yêu cầu cần chú ý khi thiết kế bài trình chiếu để thông tin rõ ràng, dễ hiểu và hiệu quả.

2. THỰC HÀNH

Câu 18. (1,0 điểm) – Thực hành Excel

Tạo bảng **Danh sách học sinh** gồm các cột: **Họ tên**, **Ngày sinh**, **Điểm Tin học**.

Yêu cầu:

- a) Sử dụng **Data Validation** cho cột **Điểm Tin học**, chỉ cho phép nhập điểm từ **0 đến 10**.
- b) Thử nhập điểm **12** và kiểm tra kết quả khi Excel phát hiện dữ liệu không hợp lệ.

Câu 19. (1,0 điểm) – Thực hành Excel

Từ bảng tính đã có ở câu 18 em hãy thực hành nội dung sau đây:

- a) Thiết lập thông báo hướng dẫn khi nhập điểm: Khi chọn một ô trong cột Điểm Tin học, Excel hiển thị thông báo: “Vui lòng nhập điểm từ 0 đến 10.”
- b) Thiết lập cảnh báo khi nhập dữ liệu không hợp lệ: Khi nhập điểm ngoài khoảng 0–10, Excel hiển thị thông báo: “Điểm không hợp lệ, vui lòng nhập lại!”

IV. HƯỚNG DẪN CHẤM

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN (7 điểm) *Mỗi câu đúng được 0,25 điểm*

1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3 điểm - *Mỗi câu đúng được 0,25 điểm*)