

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I (ĐỀ 1)

MÔN: TIN HỌC 7.

NĂM HỌC 2022 – 2023

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

I. TRẮC NGHIỆM (7 đ)

Câu 1. Tai nghe là loại thiết bị nào?

- A. Thiết bị vào
- B. Thiết bị ra
- C. Thiết bị vừa vào vừa ra
- D. Thiết bị lưu trữ

Câu 2. Thiết bị nào không phải là thiết bị ra

- A. Loa
- B. Máy in
- C. Máy quét.
- D. Màn hình

Câu 3. Thiết bị phổ biến nhất được sử dụng để nhập dữ liệu số và văn bản vào trong máy tính là gì?

- A. Máy vẽ đồ thị
- B. Bàn phím
- C. Máy in
- D. Máy quét

Câu 4. Thao tác nào sau đây tắt máy tính một cách an toàn?

- A. Sử dụng nút lệnh Restart của Windows
- B. Sử dụng nút lệnh Shut down của Windows
- C. Nhấn giữ công tắc nguồn vài giây.
- D. Rút dây nguồn khỏi ổ cắm.

Câu 5. Chức năng nào sau đây không phải của hệ điều hành?

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

Câu 6 . Phần mềm nào sau đây không phải là một hệ điều hành

- A. Windows 7
- B. Windows 10
- C. Windows Explorer
- D. Windows Phone.

Câu 7. Tệp có phần mở rộng. exe thuộc loại tệp gì?

- A. Không có loại tệp này
- B. Tệp chương trình máy tính
- C. Tệp dữ liệu của phần mềm Word
- D. Tệp dữ liệu video

Câu 8. Em hãy chỉ ra phần mềm ứng dụng trong các chương trình sau:

- A. Linux
- B. Gmail
- C. Windows Phone
- D. Windows 8

Câu 9. Để bảo vệ dữ liệu em có thể sử dụng các cách nào sau đây?

- A. Sao lưu dữ liệu ở bộ nhớ ngoài hoặc lưu trữ trên Internet nhờ công nghệ đám mây.
- B. Cài đặt chương trình phòng chống Virus.
- C. Cài đặt mật khẩu mạnh để truy cập vào máy tính hoặc tài khoản trên mạng
- D. Cả A, B, C

Câu 10. Để bảo vệ máy tính ta có thể sử dụng phần mềm nào trong các phần mềm sau?

- A. Bkav
- B. Microsoft Windows.
- C. Mozilla Firefox.
- D. Microsoft Word.

Câu 11. Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp dữ liệu âm thanh?

- A. .sb3
- B. .mp3
- C. .avi
- D. .com

Câu 12. 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 13. 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 14. Kênh trao đổi thông tin phổ biến hiện nay là?

- A. Thư điện tử
B. Diễn đàn (Forum)
C. Mạng xã hội (zalo, Facebook,...)
D. Cả A, B, C

Câu 15. Đưa thông tin sai sự thật lên mạng, sử dụng thông tin vào mục đích sai trái là hành vi bị nghiêm cấm và có thể bị phạt theo quy định của pháp luật? Theo em điều đó là:

- A. Đúng
B. Sai

Câu 16. Những phương án nào là tác hại của việc nghiện internet?

- A. Sức khỏe thể chất và sức khỏe tinh thần giảm sút.
B. Thiếu kết nối với thế giới thực, mất dần các mối quan hệ bạn bè, người thân.
C. Dễ bị lôi kéo vào các việc xấu, lãng phí thời gian của bản thân.
D. Cả A, B, C.

Câu 17. Khi giao tiếp qua mạng, những điều nào sau đây nên tránh?

- A. Tôn trọng người đang giao tiếp với mình.
B. Kết bạn với những người mình không quen biết.
C. Bảo vệ thông tin cá nhân của mình.
D. Truy cập bất cứ liên kết nào nhận được.
E. Cả B, D đều đúng

Câu 18. Em cần làm gì để tránh gặp thông tin xấu trên mạng?

- A. Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.
B. Không nhấp chuột vào các trang quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền.
C. Xác định rõ mục tiêu mỗi lần vào mạng để không sa đà vào những nội dung không liên quan.
D. Tất cả các điều trên.

Câu 19. Để tránh nghiện Internet em cần làm gì?

- A. Chơi trò chơi trực tuyến.
B. Sử dụng mạng xã hội.

C. Giới hạn thời gian sử dụng máy tính, dành thời gian nhiều phụ giúp gia đình, giao tiếp với bạn bè,...

D. Cả A, B đều đúng.

Câu 20. Tại sao chúng ta chia bài toán thành những bài toán nhỏ hơn?

A. Để thay đổi đầu vào của bài toán B. Để thay đổi yêu cầu đầu ra của bài toán

C. Để bài toán dễ giải quyết hơn D. Để bài toán khó giải quyết hơn.

Câu 21. Thuật toán tìm kiếm tuần tự thực hiện công việc như thế nào?

A. Sắp xếp lại danh sách theo thứ tự của bảng chữ cái.

B. Xem xét mục dữ liệu đầu tiên, sau đó xem xét lần lượt từng mục dữ liệu tiếp theo cho đến khi tìm thấy mục dữ liệu được yêu cầu hoặc đến khi hết danh sách.

C. Chia nhỏ dữ liệu thành từng phần để tìm kiếm

D. Bắt đầu tìm từ vị trí bất kỳ của danh sách.

Câu 22. Thuật toán tìm kiếm tuần tự cần bao nhiêu bước để tìm thấy số 7 trong danh sách [1, 4, 8, 7, 10, 28]?

A. 2

B. 3

C. 5.

D. 5

Câu 23. Thuật toán tìm kiếm nhị phân cần bao nhiêu bước để tìm thấy “Mai” trong danh sách [“Hoa”, “Lan”, “Ly”, “Mai”, “Phong”, “Vi”] ?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 24. Các nhiệm vụ để thực hiện việc sắp xếp gồm:

A. So sánh B. Đổi chỗ C. So sánh và đổi chỗ D. Đổi chỗ và xóa

Câu 25. Hoán đổi vị trí của hai phần tử liên tiếp khi chúng không đúng thứ tự là cách sắp xếp của thuật toán nào?

A. Nối bọt

B. Chọn

Câu 26. Thuật toán tìm kiếm nhị phân được sử dụng trong trường hợp nào?

A. Tìm một phần tử trong danh sách bất kỳ B. Tìm một phần tử trong danh sách đã được sắp xếp

Câu 27. Điều gì xảy ra khi thuật toán tìm kiếm tuần tự không tìm thấy giá trị cần tìm trong danh sách?

- A. Tiếp tục tìm kiếm và không bao giờ kết thúc
- B. Thông báo “Tìm thấy”
- C. Thông báo “Tìm thấy” và kết thúc
- D. Thông báo “Không tìm thấy” và kết thúc.**

Câu 28. Nếu sử dụng thuật toán sắp xếp chọn để sắp xếp dãy số 8, 22, 7, 19, 5 theo thứ tự tăng dần thì số lần thực hiện thao tác hoán đổi giá trị trong vòng lặp thứ nhất là:

- A. 2
- B. 3
- C. 4
- D. 5

II. TỰ LUẬN (3 đ)

Câu 1. Nếu một trong những người bạn của em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến. Em sẽ làm gì để giúp bạn? (1.5 đ)

Câu 2. Cho bảng điểm môn Tin học của một tổ như sau: (1.5đ)

tt	Họ và tên	Điểm
1	Nguyễn Châu Anh	7.5
2	Nguyễn Phương Chi	9.0
3	Hà Minh Đức	8.0
4	Nguyễn Thị Hằng	8.5
5	Nguyễn Phương Thảo	9.5
6	Nguyễn Thanh Mai	10

Hãy liệt kê các bước tìm kiếm nhị phân để tìm học sinh được điểm 9.5 môn Tin học. Hãy cho biết tên học sinh đó.

IV. BIỂU ĐIỂM VÀ ĐÁP ÁN

I. Trắc nghiệm: (7.0đ) Mỗi câu đúng 0.25đ

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	B	C	B	B	B	C	B	B	D	A	B	D	C	D
Câu	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	A	D	E	D	C	C	B	C	D	C	A	B	D	A

II. Tự luận (3đ)

Câu 1. (1.5đ) Nếu một trong những người bạn em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến. Em sẽ:

- 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.

...

Câu 2:

*** Các bước tìm kiếm nhị phân để tìm học sinh được điểm 9.5 môn Tin học (1đ)**

B1. Chọn phần tử ở giữa, đó là 8,5. So sánh ta có $9,5 > 8,5$ do đó vùng tìm kiếm thu hẹp chỉ còn nửa sau của danh sách.

B2. Chọn phần tử ở giữa, đó là $9,5 = 9,5$, tìm thấy giá trị cần tìm nên thuật toán dừng lại?

*** Tên học sinh: Nguyễn Phương Thảo (0.5đ)**

XÂY DỰNG MA TRẬN VÀ BẢN ĐẶC TẢ

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ CUỐI HỌC KỲ I - MÔN TIN HỌC, LỚP: 7

TT (1)	Chương/chủ đề (2)	Nội dung/đơn vị kiến thức (3)	Mức độ nhận thức (4-11)								Tổng % điểm (12)
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề A	Sơ lược về các thành phần của máy tính	3 (0.75đ)		1 (0.25đ)						10% (1.0đ)
		Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	4 (1.0đ)		3 (0.75đ)						17.5% (1.75đ)
2	Chủ đề C	Mạng xã hội và một số kênh trao	3 (0.75đ)		1 (0.25đ)						10% (1.0đ)

		đổi thông tin thông dụng trên Internet									
3	Chủ đề D	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	3 (0.75đ)		1 (0.25đ)			1 (1.5đ)			25% (2.5đ)
4	Chủ đề F	Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản	1 (0.25đ)		8 (2.0đ)					1 (1.5đ)	37.5% 3,75đ
Tổng			3.5đ		3.5đ						10đ
Tỉ lệ %			35%		35%		15%		15%		100%
Tỉ lệ chung			70%			30%				100%	

II. BẢNG ĐẶC TẢ KỸ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA THEO CHỦ ĐỀ

Chủ đề	Nội dung	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
			Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao

Chủ đề 1 (A)	Sơ lược về các thành phần của máy tính	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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,...) (Câu 1, 2) – 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,...) (Câu 3) <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. (Câu 4) <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính. 	3 (TN)	1 (TN)		
	Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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,) (Câu 6, 8) – Nêu được một số biện pháp để bảo vệ máy tính cá 	4 (TN)	3 (TN)		

		<p>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...) (Câu 9, 10)</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Giải thích được chức năng điều khiển của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. (Câu 5)</p> <p>– Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng. (Câu 7,11)</p> <p>Vận dụng</p> <p>- Thao tác thành thạo với tệp và thư mục.</p>				
Chủ đề 2 (C)	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet	<p>Nhận biết</p> <p>– Nhận biết một số website là mạng xã hội (Facebook, YouTube, Zalo, Instagram ...)</p> <p>– 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,) (Câu 14)</p> <p>– 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... (Câu 12, 13)</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng</p>	3 (TN)	1 (TN)		

		<p>thông tin vào mục đích sai trái. (Câu 15)</p> <p>Vận dụng</p> <p>– 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</p>				
Chủ đề 3 (D)	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	<p>Nhận biết</p> <p>– Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet. (Câu 16)</p> <p>– Nêu được cách ứng xử hợp lí 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. (Câu 17, 18)</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin. (Câu 19)</p> <p>Vận dụng</p> <p>– Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng.</p> <p>– Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện Internet. (Câu 1)</p> <p>Vận dụng cao</p>	3 (TN)	1 (TN)	1 (TL)	

		<p>– 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.</p> <p>không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.</p>				
Chủ đề 5 (F)	Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản	<p>Nhận biết</p> <p>– Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn. (Câu 20)</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản, bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính). (Câu 21, 22, 23, 26, 27, 28)</p> <p>– Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh hoạ. (Câu 24, 25)</p> <p>Vận dụng</p> <p>– Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán đó trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ. (câu 2, 28)</p>	1 (TN)	8 (TN)	1(TN))	1(TL))
Tổng			14 (TN)	14 (TN)	1 (TL)	1 (TL)
Tỷ lệ %			35%	35%	15%	15%
Tổng chung			70%		30%	

