

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HK2 NĂM HỌC 2024-2025**MÔN: TIN 7****KẾT NỐI TRI THỨC****I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm- mỗi ý đúng 0,5 điểm)- Khoanh tròn vào đáp án em cho là đúng nhất****Câu 1.** Cho bảng tính sau, em hãy trả lời các câu hỏi 1, câu 2

	A	B	C
1			
2		Ngày	Số sản phẩm
3		Ngày 1	12
4		Ngày 2	15
5		Ngày 3	10
6		Ngày 4	8
7		Ngày 5	19
8		Ngày 6	17
9		Ngày 7	19
10		Tổng số	100
11		Số trung bình	14.285714286
12		Số lớn nhất	19
13		Số nhỏ nhất	8
14		Đếm	7

Để tính tổng số sản phẩm làm được trong 7 ngày

em dùng hàm nào sau đây?

A. AVERAGE**B. COUNT****C. SUM****D. ADD****Câu 2.** Công thức =SUM(C4,C6,C8) cho kết quả là:**A. 40****B. 38****C. 37****D. 39****Câu 3.** Em rất muốn khoe ảnh hoặc video đã ngoại cùng các bạn lên mạng vì hình ảnh của em rất đẹp. Nhưng bạn em không thích vì có một số ảnh bạn em không được như ý, em sẽ làm gì?**A.** Em vẫn đăng vì hình của em đẹp, ảnh của bạn không đẹp cũng không sao.**B.** Em vẫn đăng nhưng không cho bạn em biết.**C.** Em sẽ không đăng, vì nếu đăng bạn em sẽ phiền lòng.**D.** Em vẫn đăng, vì em chụp em có quyền đăng.**Câu 4.** Thông tin có nội dung xấu là gì?**A.** Thông tin rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.**B.** Thông tin về chất gây nghiện.**C.** Thông tin kích động bạo lực.**D.** Tất cả các thông tin trong ba phương án trên.**Câu 5.** Vị trí giao của một hàng và một cột được gọi là gì?**A.** Bảng tính**B.** Trang tính.**C.** Ô tính.**D.** Hộp địa chỉ**Câu 6.** Nghiện chơi game trên mạng là gì?**A.** Tiếp tục hoặc chơi game ngày càng nhiều, bất chấp sự xuất hiện của những hậu quả tiêu cực**B.** Là tình trạng dành quá nhiều thời gian vào các trò chơi trên máy tính, trên mạng ảnh hưởng đến cuộc sống hàng ngày.**C.** Là tình trạng chơi game liên tục không kiểm soát được, dù biết điều này đang tổn hại đến sức khỏe của chúng**D.** Tất cả các đáp án đều đúng**Câu 7.** Khi trò chuyện trên mạng em nên sử dụng webcam (Camera) khi nào?**A.** Không bao giờ sử dụng webcam**B.** Khi nói chuyện với những người em biết trong thế giới thực như bạn học, người thân, ...**C.** Khi nói chuyện với bất kì ai**D.** Khi nói chuyện với những người em chỉ biết qua mạng**Câu 8.** Kí hiệu nào sau đây là **phép nhân** trong MS Excel?**A.** ×**B.** ***C.** ^**D.** /**Câu 9.** Cách nhập hàm nào sau đây là đúng?**A.** =AVERAGE(A1,B1,-2)**B.** =AVERAGE(A1,B1,-2))**C.** AVERAGE(A1,B1,-2)**D.** =(AVERAGE(A1,B1,-2)

Câu 10. Phím tắt để mở hộp thoại in file EXCEL là gì?

- A. Ctrl + P B. Ctrl + V C. Ctrl + A D. Ctrl + S

Câu 11. Khi nhập “=MIN(4,15,“ONE”,1)” vào ô tính thì kết quả hiện ở ô tính là gì?

- A. 1 B. 4 C. 15 D. Lỗi #NAME?

Câu 12. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Giao tiếp trên mạng cũng cần có quy tắc và văn hoá giống giao tiếp ngoài đời thực.
B. Chỉ truy cập các trang web có thông tin phù hợp với lứa tuổi.
C. Internet có thể gây nghiện và ảnh hưởng xấu tới người sử dụng.
D. Giao tiếp trên mạng là ảo, không cần các quy tắc và văn hoá giao tiếp.

Câu 13. Để định dạng kiểu ngày tháng trong hộp thoại Format Cells, em chọn lệnh gì?

- A. Date B. Percentage C. Time D. Accounting

Câu 14. Lựa chọn sau trong cửa sổ Format Cells dùng để làm gì? 

- A. Kẻ đường viền ô B. Chọn kiểu đường kẻ
C. Không kẻ khung D. Kẻ khung viền ngoài

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Câu 15. (1,5 điểm) Em hãy trả lời các câu hỏi sau:

- a) Nêu cách nhập công thức vào bảng tính?
b) Nêu một số kí hiệu phép tính dùng trong phần mềm bảng tính.

Câu 16. (1,5 điểm) Hãy cho biết kết quả của mỗi công thức sau:

- a) =MIN(-7,5,11,1)
b) =COUNT(2,15,21,107,149)
c) =SUM(3.5,0.5,7,5)
d) =AVERAGE(5,2,4,9)

BÀI LÀM

HƯỚNG DẪN CHẤM- BIỂU ĐIỂM KIỂM TRA GIỮA KÌ II MÔN TIN HỌC 7

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm- mỗi ý đúng 0,5 điểm)

Đề/câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	C	D	A	D	C	D	B	B	D	A	A	D	A	C

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Câu	Đáp án	Biểu điểm
Câu 15 (2 điểm)	a) Các bước để nhập công thức vào bảng tính:	
	- Bước 1: Chọn ô cần nhập công thức	0,25đ
	- Bước 2: Gõ dấu “=”	0,25đ
	- Bước 3: Nhập công thức	0,25đ
	- Bước 4: Nhấn ENTER để kết thúc	0,25đ
	b) Một số kí hiệu phép tính dùng trong phần mềm bảng tính:	
	- Phép cộng: +	0,25đ
Câu 16 (1 điểm)	- Phép trừ: -	0,25đ
	- Phép nhân: *	
	- Phép chia: /	0,25đ
	- Phép lấy lũy thừa: ^	0,25đ
	- Phép lấy phần trăm: %	
	Kết quả các công thức lần lượt là:	0,25đ
	a) -7	0,25đ
	b) 5	0,25đ
	c) 16	0,25đ
	d) 5	

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		
			TN	TL	TN	TL	TN	TL	TN	TL	
1	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Ứng xử trên mạng	3c 1,5đ		2c 1đ						25% (2,5đ)
2	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Bài 6. Làm quen với phần mềm bảng tính	1c 0,5đ								5,0% (0,5 đ)
		Bài 7. Tính toán tự động trên bảng tính	1c 0,5đ					1c 2đ			25% (2,5 đ)
		Bài 8. Công cụ hỗ trợ tính toán	1c 0,5đ		3c 1,5đ					1c 1đ	30% (3đ)
		Bài 9. Trình bày bảng tính	1c 0,5đ		1c 0,5đ						10,0% (1,0 đ)
		Bài 10. Hoàn thiện bảng tính	1c 0,5đ								5% (0,5 đ)
Tổng			8c 4đ	1	6c 3đ			1c 2đ		1c 1đ	100% 10đ
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

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 3 (D)	Bài 5. Ứng xử trên mạng	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin. – Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh. – 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. Vận dụng <ul style="list-style-type: none"> – Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng – 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. 	3 (TN)	2 (TN)		
Chủ đề 4 (E)	Bài 6. Làm quen với phần mềm bảng tính	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính. 	1(TN)			
	Bài 7. Tính toán tự động trên bảng tính	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được công thức và dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức. Vận dụng <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được một số phép toán thông dụng 	1 (TN)		1 (TL)	
	Bài 8. Công cụ hỗ trợ tính toán	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> – Nhận ra và giải thích được chức năng của một số hàm đơn giản như MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT Vận dụng cao	1(TN)	3 (TN)		1 (TL)

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
		– - Áp dụng được một số hàm tính toán dữ liệu như SUM, COUNT, AVERAGE, MIN, MAX				
	Bài 9. Trình bày bảng tính	Nhận biết – Biết được một số chức năng định dạng dữ liệu số và trình bày bảng tính Vận dụng - Thực hiện được một số chức năng định dạng dữ liệu số và trình bày bảng tính	1 (TN)	1(TN)		
	Bài 10. Hoàn thiện bảng tính	– Biết sử dụng bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản.	1 (TN)			
Tổng			8TN	6TL	1TL	1TL
			40%	30%	20%	10%
			70%		30%	