

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 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 lý.
- 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)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Đáp án	C	B	C	B	A	A	B	C	A	B	B	A

2. Trắc nghiệm đúng sai (4 điểm - Mỗi câu đúng được 1 điểm, mỗi ý đúng được 0.25 điểm)

Câu 13	Câu 14	Câu 15	Câu 16
a) Đúng	a) Sai	d) Đúng	a) Đúng
b) Đúng	b) Đúng	e) Đúng	b) Sai
c) Sai	c) Đúng	f) Sai	c) Đúng
a) Đúng	d) Sai	g) Sai	d) Đúng

PHẦN II. TỰ LUẬN (3 điểm).

Nội dung cần đạt	Điểm
Câu 17 (1,0 điểm): Học sinh nêu được ít nhất 3 yêu cầu hợp lí, chẳng hạn: nội dung chính xác, ngắn gọn; bố cục hợp lí; phong/cỡ chữ dễ đọc; màu chữ và nền tương phản; hình ảnh minh họa phù hợp; không lạm dụng hiệu ứng; ghi nguồn thông tin/hình ảnh. Mỗi ý phù hợp: 0,25–0,5 điểm; tối đa 1,0 điểm.	1 điểm 0,5đ 0,5đ
Câu 18 (1,0 điểm): a) Chọn đúng vùng dữ liệu cột Điểm Tin học , mở Data Validation và thiết lập điều kiện chỉ cho phép nhập điểm từ 0 đến 10 . b) Nhập thử điểm 12 ; Excel xuất hiện thông báo cảnh báo dữ liệu không hợp lệ và học sinh nhận biết được điểm 12 không thỏa mãn điều kiện đã thiết lập.	1 điểm 0,5đ 0,5đ
Câu 19 (1,0 điểm): a) Học sinh sử dụng Data Validation → Input Message , thiết lập được thông báo hướng dẫn: “ Vui lòng nhập điểm từ 0 đến 10. ” b) Thiết lập được thông báo: “ Điểm không hợp lệ, vui lòng nhập lại! ” hoặc nội dung tương đương.	1 điểm 0,5đ 0,5đ

KHUNG MA TRẬN, BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I, MÔN TIN HỌC 9

I. KHUNG MA TRẬN KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KỲ II, MÔN TIN HỌC 9

- Thời điểm kiểm tra: Kiểm tra cuối học kỳ I, khi kết thúc nội dung: Chủ đề 6 - Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính
- Thời gian làm bài: 45 phút. Hình thức kiểm tra: Kết hợp giữa trắc nghiệm và tự luận (tỉ lệ 70% trắc nghiệm, 30% tự luận).

*** Cấu trúc:**

- Mức độ đề: 40% Nhận biết; 30% Thông hiểu; 30% Vận dụng.
- Phần trắc nghiệm 4 lựa chọn: 3,0 điểm (12 câu -12 lệnh hỏi); Trắc nghiệm Đúng - Sai: 4,0 điểm (04 câu-16 lệnh hỏi)
- Phần tự luận: 3,0 điểm (3 câu)
- Nội dung nửa đầu học kỳ: 30% (3 điểm); Nội dung nửa học kỳ sau: 70% (7 điểm).

Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Số tiết	% Thời lượng	Các mức độ nhận thức									Tổng số câu			Tổng điểm	
				Nhiều lựa chọn			Đúng - Sai			Tự luận							
				Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD		
Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	2	30%				2	2					2	2	0	1.00	Nửa đầu kì I (3 đ)
Chủ đề 2: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	3					2	2					2	2	0	1.00	
Chủ đề 3: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	2		2	2								2	2	0	1.00	
Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức trong trao đổi và hợp tác	2	70%				4	4					4	4	0	2.00	Nửa sau kì I (7 đ)
	Sử dụng bảng tính điện tử nâng cao	3		6	2						1	6	2	1	3.00		
		2								2	0	0	2	2.00			
Số câu TN/ Số câu TL		14	1.0	8	4	0	8	8	0	0	0	3	16	12	3	10	
Tổng điểm				2	1	0	2	2	0	0	0	3	4	3	3		
Tỉ lệ %			100%	30%			40%			30%			40	30	30	100.0	

II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I, MÔN TIN HỌC 9

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức		
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	Nhận biết: – Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống – Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...), nêu được ví dụ minh họa – Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể. (C13) Thông hiểu: - Giải thích vì sao một số thiết bị gia dụng có thể tự động hoạt động (nhờ tiếp nhận tín hiệu, so sánh với dữ liệu lưu trữ và đưa ra quyết định xử lý). - Phân tích cách máy tính giúp con người thay đổi phương thức giao tiếp, kết nối và học tập. (C13)	2	2	
2	Chủ đề 2: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	Nhận biết: - Nhận diện và kể tên các nguồn thông tin thường gặp trong đời sống và học tập. - Nêu tên các tiêu chí đánh giá chất lượng thông tin gồm: Tính chính xác, tính đầy đủ, tính mới (thời sự) và tính sử dụng được. Nhớ lại vai trò cơ bản của thông tin trong quá trình ra quyết định và giải quyết vấn đề. (C15) 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 họa. – Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa. (C15)	2	2	
3	Chủ đề 3:	Một số vấn đề pháp lí	Nhận biết:	2	2	

	Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	về sử dụng dịch vụ Internet	<p>– 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 lý của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin. (C1,2)</p> <p>Thông hiểu:</p> <p>– Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh họa.</p> <p>– 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. (C3,4)</p>			
4	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ở mức độ này, phần mềm mô phỏng hỗ trợ người học làm quen và ghi nhớ các yếu tố cơ bản: - Nhận diện giao diện, biểu tượng và tên gọi các công cụ trong phần mềm. - Quan sát hình ảnh trực quan của các đối tượng, sự vật, hiện tượng hoặc mô hình giải phẫu. <p>Ghi nhớ cấu trúc ban đầu của một hệ thống ảo (ví dụ: các cơ quan trong cơ thể người hoặc các bộ phận của một mạch điện). (C5,6,7,8)</p> <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ở mức độ cao hơn, phần mềm giúp người học nắm bắt ý nghĩa và giải thích được các cơ chế hoạt động: - Tương tác trực tiếp bằng cách kéo thả, bật/tắt hoặc thay đổi các thông số (như nhiệt độ, áp suất, lực kéo) để xem sự biến đổi. - Giải thích mối quan hệ nguyên nhân – kết quả giữa các đại lượng trong mô hình. (C16) 	4	4	
		Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	<p>Nhận biết</p> <p>– Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy.(C9, 10)</p> <p>Thông hiểu</p> <p>Vai trò hợp tác: Hiểu cách chia sẻ liên kết để mọi người cùng nhóm tham gia chỉnh sửa và đóng góp ý kiến trực tiếp.</p> <p>Cộng tác thời gian thực: Nắm bắt cách các thành viên trao đổi,</p>	6	2	1

		<p>cập nhật nội dung cùng lúc trên cùng một sản phẩm số.</p> <p>Nguyên tắc lựa chọn: Hiểu vì sao cần dùng hình ảnh, video đúng chỗ để truyền tải thông điệp ngắn gọn và dễ hiểu hơn. (C11, 12)</p> <p>Vận dụng</p> <p>– Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác. (C17)</p>			
	Sử dụng bảng tính điện tử nâng cao	<p>Nhận biết:</p> <p>- Nhớ tên và mục đích của công cụ Xác thực Dữ liệu (Data Validation) là hạn chế kiểu hoặc giá trị dữ liệu nhập vào ô.</p> <p>Thông hiểu:</p> <p>- Hiểu rõ ý nghĩa của các tùy chọn trong ô Allow (ví dụ: Whole Number cho số nguyên, Decimal cho số thập phân, hay List để tạo danh sách chọn). Giải thích được vì sao cần xác thực dữ liệu để đảm bảo tính chính xác, nhất quán trước khi xử lý bảng tính.</p> <p>Vận dụng:</p> <p>- Thao tác trên phần mềm bảng tính để mở hộp thoại và cài đặt điều kiện ràng buộc cho vùng dữ liệu cụ thể (như cột ngày tháng, số tiền, hoặc khoản chi). (C18,19)</p>			2
Tổng số lệnh hỏi TN/ Số câu TL			16TN	12 TN	2 TL, 1 TH
Tổng số điểm			4	3	3
Tỉ lệ %			40%	30%	30%
Tỉ lệ chung			70%		30%