UBND QUẬN .....
TRƯỜNG THCS .....

(Đề kiểm tra có 2 trang)

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ I
NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: Toán - LỚP 8
Thời gian làm bài: 90 Phút
(không kể thời gian phát đề)

Họ và tên: .....Lớp..... **Đề số …**

Điểm	**Lời phê của giáo viên**

Đề bài

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM *(7 điểm, thí sinh chọn câu trả lời đúng nhất)*

Câu 1. **Không** nên dùng mạng xã hội với 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 sẽ các hình ảnh phù hợp của mình

Câu 2. Chọn các phương án **SAI**?

A. Thông tin trên mạng là thông tin được chia sẻ cho tất cả mọi người nên em có thể sử dụng tuỳ ý.

B. Thông tin trên mạng có cả thông tin tốt và thông tin xấu, không nên sử dụng và chia sẻ tuỳ tiện.

C. Sử dụng và chia sẻ thông tin vào mục đích sai trái có thể phải chịu trách nhiệm trước pháp luật.

D. Đăng và chia sẻ thông tin giả, thông tin cá nhân của người khác, thông tin đe dọa bắt nạt,... gây hậu quả cho người khác và chính mình là các ví dụ về việc sử dụng thông tin vào các mục đích sai trái.

Câu 3. Đâu **không** phải là ưu điểm của thông tin trong môi trường số?

A. Lưu trữ được ít thông tin

B. Gọn nhẹ

C. Rút ngắn thời gian

D. Dễ thực hiện mọi lúc, mọi nơi

Câu 4: Sắp xếp các thứ tự sau theo một trình tự hợp lí để thực hiện thao tác tìm kiếm thông tin trên máy tìm kiếm?

1. Gõ từ khóa vào ô để nhập từ khóa

2. Truy cập vào máy tìm kiếm

3. Nhấn phím Enter hoặc nháy nút tìm kiếm. Kết quả tìm kiếm sẽ được liệt kê dưới dạng danh sách liên kết

A. 1-2-3 B. 2-1-3 C. 1-3-2 D. 2-3-1

Câu 5. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

A. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.

B. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.

C. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

D. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Intemet và sử dụng như là của mình tạo ra.

Câu 6: Hành động nào dưới đây là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

A. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình.

B. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc.

C. Quay và lan truyền video về bạo lực học đường.

D. Hát một bài hát mà em yêu thích.

Câu 7: Cha đẻ của máy tính là ai?

A. Sir John Napier B. Charles Babbage C. Blaise Pascal D. Alan Turing

Câu 8: Người đàn ông này đã tạo ra hệ điều hành cho IBM và bắt đầu một công ty có tên Microsoft

A. Steve Jobs B. Howard Aiken C. Bill Gates D. Alan Turing

Câu 9: Chiếc máy tính đầu tiên được gọi là:

A. Bàn tính B. Pascaline C. Mark I D. ENIAC

Câu 10: Những ảnh hưởng tiêu cực của máy tính đến đời sống con người:

A. Mua bán qua mạng B. Kết nối bạn bè

C. Lệ thuộc vào máy tính D. Hội họp trực tuyến

Câu 11: Hãy điền vào chỗ chấm (...) ở mỗi câu sau đây?

Máy tính có thể... nhanh hơn con người.

A. Tính toán, thu nhận thông tin hình ảnh, thu nhận thông tin âm thanh, xử lí thông tin, truyền tin.

B. Thu nhận thông tin mùi vị.

C. Nghiên cứu khoa học,

D. Sáng tác nghệ thuật.

Câu 12: Hãy chỉ ra các lợi ích mà tin học và máy tính có thể đem lại.

A. Tiếp xúc với tài liệu không phù hợp qua Internet

B. Gia tăng tội phạm và truy cập thông tin cá nhân

C. Khả năng phụ thuộc quá mức vào công nghệ

D. Làm thay đổi nhận thức, cách tổ chức, vận hành các hoạt động xã hội, góp phần phát triển kinh tế và xã hội.

Câu 13. Hành động nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

A. Chia sẻ địa chỉ website có chứa các bộ phim không có bản quyền sử dụng

B. Tham gia cá cược bóng đá qua Internet

C. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình.

D. Quay và lan truyền video về bạo lực học đường.

Câu 14. Khi thấy bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội thì em sẽ?

A. Khuyên bạn gửi video đó cho mọi người.

B. Khuyên bạn nên quay nhưng không đăng video đó lên.

C. Khuyên bạn không nên quay và đăng video bạo lực đó lên mạng vì vi phạm quyền riêng tư của mỗi con người và vi phạm tiểu chuẩn cộng đồng trên mạng

D. Đồng tình với bạn

Câu 15: Ý tưởng nào đóng vai trò quan trọng trong lịch sử phát triển của máy tính?

A. Cơ giới hóa việc lao động.

B. Trí óc hóa việc tính toán.

C. Cơ giới hóa việc tính toán.

D. Trí óc hóa việc lao động.

Câu 16: Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu.

A. Người quản lý thông tin đó cho phép.

B. Thông tin có khả năng truyền tải xa.

C. Thông tin ít dữ liệu.

D. Người quản lý thông tin không cho phép.

Câu 17: Điền vào chỗ trống: 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 18: Thời kì đầu các máy tính được thiết kế dựa trên các rơ le được gọi là?

A. Máy tính thông minh.

B. Máy tính điện cơ.

C. Máy tính khoa học.

D. Máy tính hiện đại.

Câu 19: Các hành vi KHÔNG vi phạm đạo đức, pháp luật, vi phạm pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số em có thể gặp là?

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

B. Sử dụng phần mềm bẻ khóa

C. Phát trực tiếp hoặc chia sẻ các vụ bạo lực học đường. Đưa lên mạng thông tin cá nhân của người khác khi không được cho phép

D. Xem phim trên các trang mạng có bản quyền.

Câu 20: Điều gì quyết định thông tin có còn ý nghĩa hay không?

A. Sự chính xác của thông tin.

B. Thông tin mang tinh sự kiện.

C. Thời điểm công bố thông tin.

D. Đặc điểm của thông tin.

Câu 21. Sản phẩm số do bản thân tạo ra sẽ **không** đảm bảo gì?

A. Thể hiện được đạo đức

B. Thể hiện tính văn hóa
C. Không vi phạm pháp luật
D. Có ý nghĩa tiêu cực và xuyên tạc văn hóa, đạo đức và pháp luật

Câu 22. Đáp án nào không phải là biểu hiện của việc trung thực trong quá trình tạo ra sản phẩm số là?
A. Không sử dụng thông tin giả
B. Không sử dụng thông tin không đáng tin cậy
C. Không sao chép, chỉnh sửa thông tin của người khác rồi coi là của mình
D. Không sáng tạo ra sản phẩm riêng mà lấy sản phẩm của người khác gắn tên mình.

Câu 23. Em không thể sử dụng các thông tin nào để tạo ra sản phẩm số do mình tự tạo ra?
A. Tự quay video
B. Tự chụp ảnh
C. Tự ý lấy bài trên mạng mà ghi tên mình.
D. Tự viết nội dung

Câu 24. Đâu là điều em không được phép làm khi tạo ra các sản phẩm số?
A. Luôn trung thực trong quá trình tạo ra sản phẩm số
B. Nên sử dụng thông tin do mình tự tạo
C. Nội dung và hình thức các sản phẩm tạo ra không được vi phạm các quy định, chuẩn mực về đạo đức, văn hóa trong xã hội nói chung
D. Nội dung và hình thức mang tính chống phá, xuyên tạc đạo đức, văn hóa và pháp luật.

Câu 25: Thông tin trong những trường hợp nào sau đây là không đáng tin cậy?
A. Thông tin trên website có tên miền là .gov.
B. Bài viết của một cá nhân đăng tải trên mạng xã hội với mục đích bôi nhọ người khác.
C. Bài viết hướng dẫn phòng tránh dịch bệnh trên trang web của cơ quan y tế.
D. Bài viết trên tài khoản mạng xã hội của một nhà báo có uy tín và có trích dẫn nguồn thông tin từ trang web của Chính phủ.

Câu 26: Em có thể hình thành ý tưởng về một vấn đề dựa trên?
A. Nguồn thông tin từ một người lạ.
B. Nguồn thông tin được đăng tải từ rất lâu.
C. Nguồn thông tin chính xác đã được kiểm chứng.
D. Nguồn thông tin từ bạn của em.

Câu 27: Em không thể tạo ra sản phẩm số nào dưới đây?
A. Tệp ghi âm giọng hát của em
B. Vlog
C. Trò chơi điện tử em tự thiết kế
D. Video có ghép nhạc đã có bản quyền.

Câu 28: Muốn tìm hiểu thông tin về một phương pháp học tập hiệu quả thì em có thể tìm hiểu thông tin của?
A. Một người lạ bất kỳ.
B. Một người học giỏi nổi tiếng.
C. Một người ẩn danh em mới quen trên mạng xã hội.
D. Một người tuyên truyền xuyên tạc văn hóa lệch lạc trên mạng xã hội.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Câu 15: Thông tin số là gì? Hãy nêu các đặc điểm chính của thông tin số.

Câu 16: Em hãy kể một vài dịch vụ và tiện ích mà máy tính mang lại cho con người trong lĩnh vực giáo dục, y tế, kinh tế, giao thông.

-------Hết------

- Giám thị không giải thích gì thêm.

BÀI LÀM

I. Trắc nghiệm

1.	5.	9.	13.	17.	21.	25.	29.
2.	6.	10.	14.	18.	22.	26.	30.
3.	7.	11.	15.	19.	23.	27.	31.
4.	8.	12.	16.	20.	24.	28.	32.

II. Tự luận

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ THI KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2023 – 2024

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7.0 điểm)

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

II. PHẦN TỰ LUẬN (3.0 điểm)

Câu	HD chấm	Điểm
15	Thông tin (văn bản, hình ảnh, âm thanh...) được mã hóa thành các dãy bit lưu truyền trong các thiết bị kỹ thuật số gọi là thông tin số.	1đ
	Thông tin số có các đặc điểm sau: - Thông tin số dễ dàng được nhân bản và lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn.	0.5đ
	- Thông tin có thể được truy cập từ xa nếu người quản lý thông tin đó cho phép	0.25đ
	-Thông tin số đa dạng, được thu thập nhanh, lưu trữ với dung lượng rất lớn.	0.25đ
16	Nêu đúng ví dụ dịch vụ và tiện ích mà máy tính mang lại cho con người trong lĩnh vực giáo dục, y tế, kinh tế, giao thông.	1đ

------Hết------

UBND QUẬN ...

TRƯỜNG THCS….

MÔN: TIN HỌC LỚP 8

Năm học: 2023 – 2024

(Thời gian làm bài: 45 phút)

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ I

MÔN TIN HỌC, LỚP: 8

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. Máy tính và cộng đồng**	Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính	4		4						2đ (20%)
2	**Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm**	Thông tin trong môi trường số	5		5			1		1	5.5đ

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	
	kiếm và trao đổi thông tin										(55%)
3	**Chủ đề G. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số**	Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	6		4						2.5đ (25%)
Tổng			***3.75đ***		***3.25đ***			***2đ***		***1đ***	
Tỉ lệ %			**37.5%**		**32.5%**		**20%**		**10%**		**100%**
Tỉ lệ chung			**70%**				**30%**				**100%**

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ I

MÔN: TIN HỌC LỚP: 8

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	Vận dụng cao
1	**Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng**	Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính	**Nhận biết** – Nêu lịch sử phát triển máy tính. (Câu 7, Câu 15) - Nhận biết các thế hệ máy tính. (Câu 8) - Nhận biết mốc thời gian phát triển lịch sử máy tính… (Câu 9, Câu 18) **Thông hiểu** – Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người. (Câu 10, Câu 11, Câu 12)	4 TN	4 TN		
2	**Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao**	1. Đặc điểm của thông tin trong môi trường số	**Nhận biết** – Nhận biết được đặc điểm của thông tin số. - Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ	5 TN	5 TN	1 TL	1 TL

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	Vận dụng cao
	đổi thông tin		với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lí hiệu quả. (Câu 2, câu 16, câu 17) - Nêu ưu điểm của thông tin trong môi trường số. (Câu 3) **Thông hiểu** – Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy. - Nêu được ví dụ minh hoạ khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy. – Nêu được ví dụ minh hoạ sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số. (Câu 4) **Vận dụng** – Lựa chọn được công cụ tìm kiếm, thông tin trong môi trường số. (Câu 16) - Biết xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số.				

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	Vận dụng cao
		2. Thông tin với giải quyết vấn đề	**Nhận biết** – Nhận biết được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề. (Câu 1) - Nêu được ví dụ minh hoạ lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề. (Câu 20, câu 26) **Thông hiểu** – Xác định được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh hoạ. (Câu 25) **Vận dụng** – Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ (thông qua bài tập cụ thể). (Câu 15)	6 TN		4 TL	
	Chủ đề G. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	**Nhận biết** – Nhận biết được các hành vi vi phạm đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số. (Câu 5, Câu 6, câu 22; câu 23; câu 24; câu 27) **Thông hiểu** – Nhận thức và nêu được cách giải quyết với các hành vi vi phạm đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số. (Câu 13, Câu 14, Câu 19, Câu 21)	6 TN	4 TN		

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	Vận dụng cao
Tổng				8 TN	6 TN	1 TL	1 TL
Tỉ lệ %				*40%*	*30%*	*20%*	*10%*
Tỉ lệ chung				70%		30%	