

MÔN: TIN HỌC 7

PHẦN I: Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12. Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1: (B, A.1). Em hãy cho biết thiết bị nào sau đây xuất dữ liệu âm thanh từ máy tính ra ngoài?

- A. Máy ảnh. B. Micro.
C. Màn hình. D. Loa.

Câu 2: (B, A.2). 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 3: (B, D.1). 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 4 (B, D.1). Trong các cách dưới đây, cách nào tốt nhất em nên làm khi bị ai đó bắt nạt trên mạng?

- A. Nói lời xúc phạm người đó. B. Cố gắng quên đi và tiếp tục chịu đựng.
C. Đe dọa người bắt nạt mình. D. Nhờ bố mẹ, thầy cô giáo giúp đỡ, tư vấn.

Câu 5 (H, D.1). Hoạt động trên mạng nào sau đây dễ gây bệnh nghiện Internet nhất?

- A. Chơi trò chơi trực tuyến. B. Đọc tin tức.
C. Học tập trực tuyến. D. Trao đổi thông tin qua thư điện tử.

Câu 6 (B, E.1). Trong chương trình bảng tính, vị trí giao nhau của một hàng và một cột được gọi là gì trong các đáp án dưới đây?

- A. Ô. B. Trang tính.
C. Hộp địa chỉ. D. Bảng tính.

Câu 7 (B, E.1). Trong chương trình bảng tính, mỗi bảng tính có thể chứa bao nhiêu trang tính? Chọn đáp án đúng nhất.

- A. 1. B. 2. C. 3. D. Nhiều trang tính.

Câu 8 (B, E.1). Trong các cách gọi dưới đây, cách gọi nào dùng để gọi khu vực chính của bảng tính?

- A. Ô tính. B. Hàng. C. Cột. D. Trang tính.

Câu 9 (B, E.1). Trong các quy định dưới đây, quy định nào dùng cho địa chỉ của một ô tính?

- A. Tên hàng ghép với tên hàng. B. Tên cột ghép với tên hàng.
C. Tên hàng ghép với tên cột. D. Tên cột ghép với tên cột.

Câu 10 (H, E.1). Trong phần mềm bảng tính công thức tính nào dưới đây là đúng?

- A. =2(2+3). B. =6*(3+2)). C. =(2*4)+2). D. =5*(3+5).

Câu 11 (H, E.1). Công thức nào sau đây có kết quả KHÔNG giống với các kết quả còn lại?

- A. =SUM(C3:K3). B. =C3+SUM(D3:J3)+K3.
C. =SUM(C3:G3)+SUM(H3:K3). D. =SUM(C3:I3)+K3.

Câu 12 (H, E.1). Trong các công thức tính trung bình cộng các số trong các ô A1, A2, A3, A4, A5 công thức nào sau đây là SAI:

- A. =Average(A1:A5). B. =SUM(A1:A5)/5.
C. = AVERAGE(A1:A5)/5. D. =(A1+A2+A3+A4+A5)/5.

PHẦN II: Câu trắc nghiệm đúng sai. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 4. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, thí sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 1: (C; B,B,H,V)

Lan sử dụng mạng xã hội và có một số nhận xét như sau:

- a) Mạng xã hội là một cộng đồng trực tuyến để mọi người có thể tương tác nhau.
b) Tất cả các website đều là mạng xã hội.
c) Có thể đăng và chia sẻ thông tin giả, thông tin cá nhân của người khác, bắt nạt.
d) Có thể tìm hiểu về các sự kiện thời sự đang diễn ra và cập nhật thông tin trực tuyến.

Câu 2: (D; B,B,H,V): Bình sử dụng mạng xã hội và bị người khác bắt nạt trên mạng. An đã đưa ra một số lời khuyên cho Bình:

- Nói lời xúc phạm người đó.
- Cố gắng quên đi và tiếp tục chịu đựng.
- Nhờ bố mẹ, thầy cô tư vấn giúp đỡ.
- Đe dọa người bắt nạt mình.

Câu 3: (E; B,B,H,V): Lan và Hoa học về chương trình bảng tính. Hai bạn trao đổi với nhau về các thành phần cơ bản của trang tính và đưa ra nhận xét như sau:

- Các hàng của trang tính được đặt tên theo các chữ cái A, B, C,...
- Các cột của trang tính được đặt tên theo các chữ cái I, II, III,...
- Các cột của trang tính được đặt tên theo các chữ cái 1, 2, 3,...
- Các hàng và các cột không có tên.

Câu 4: (E; B,B,H,V):

Để làm báo cáo về kết quả học tập HK1, Giáo viên có tệp bảng tính ghi điểm trung bình môn toán của lớp 7A trong 1 trang tính tương tự như hình sau:

	A	B	C
1	BẢNG ĐIỂM TỔNG KẾT MÔN TOÁN HỌC KÌ I - LỚP 7A		
2	STT	Họ và tên	TB môn Toán
3	1	Nguyễn Bùi Ngọc Anh	6.7
4	2	Phạm Việt Đức	7.8
5	3	Nguyễn Mạnh Hùng	6.8
6	4	Nguyễn Thùy Linh	5.6
7	5	Nguyễn Vũ Phương Linh	7.3
8	Điểm trung bình		
9			

Bình tính điểm trung bình môn Toán của cả lớp như sau:

- $C8=AVERAGE(C3:C7)$
- $C8=SUM(C3:C7)$
- $C8=SUM(C3:C7)/5$
- $C8=AVERAGE(C3:C7)/5$

PHẦN III: Tự luận. (Mỗi câu 1.0 điểm)

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?

Câu 2: Hãy viết cú pháp hàm tính tổng, trung bình, tìm giá trị nhỏ nhất, lớn nhất trong chương trình bảng tính? Cho ví dụ minh họa?

Câu 3: Cho bảng tính sau:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	BẢNG ĐIỂM LỚP EM							
2	STT	Họ và tên		Toán	Văn	Lý	Hóa	Điểm trung bình
3	1	Võ Văn	An	8	6	7	9	?
4	2	Trần Văn	Bình	7	8	9	8	?
7	Điểm trung bình cao nhất							?
8	Điểm trung bình thấp nhất							?

- Viết hàm thích hợp để tính **điểm trung bình** của các bạn lớp em trong cột Điểm trung bình.
- Viết hàm thích để xác định điểm trung bình cao nhất và điểm trung bình thấp nhất trong ô tương ứng.

---HẾT---

PHẦN I: (3 điểm, mỗi câu trả lời đúng được 0.25 điểm)

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

PHẦN II: (4 điểm, Mỗi câu 1 điểm, mỗi ý đúng được 0.25 điểm)

Câu	a)	b)	c)	d)
Câu 1	Đ	S	S	Đ
Câu 2	S	S	Đ	S
Câu 3	Đ	S	Đ	S
Câu 4	Đ	S	Đ	S

PHẦN III: (3 điểm, mỗi câu 1 điểm)

CÂU HỎI	ĐÁP ÁN	ĐIỂM
Câu 1	- Báo với ba mẹ của bạn và cùng với ba mẹ của bạn giúp đỡ giảm dần thời gian tiếp xúc với mạng Internet;	0.25
	- Thường xuyên gặp gỡ bạn để chia sẻ, tâm sự và học tập cùng bạn;	0.25
	- Giúp bạn cùng tham gia vào các hoạt động thể dục thể thao ngoài giờ học.	0.25
	- Khuyến bạn nên hạn chế thời gian lên mạng và thay bằng các hoạt động ngoại khóa vào lúc rảnh để giảm thời gian sử dụng Internet	0.25
Câu 2	=SUM(v1, v2, ...): Tính tổng các giá trị. Ví dụ: =SUM(C3:E5).	0.25
	=AVERAGE(v1, v2, ...): Tính trung bình các giá trị. Ví dụ: =AVERAGE(B2:E6).	0.25
	=MIN(v1, v2, ...): Tìm giá trị nhỏ nhất. Ví dụ: =MIN(A1:B10).	0.25
	=MAX(v1, v2, ...): Tìm giá trị lớn nhất. Ví dụ: =MAX(B1:E1).	0.25
Câu 3	a. Điểm trung bình của bạn: H3=AVERAGE(D3:G3) Hoặc H3=AVERAGE(D3,E3,F3,G3)	0.25
	H4=AVERAGE(D4:G4) Hoặc H4=AVERAGE(D4,E4,F4,G4)	0.25
	b. Điểm trung bình cao nhất: =MAX(H3:H8)	0.25
	Điểm trung bình thấp nhất : =MIN(H3:H8)	0.25

I. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ:

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá									Tổng			Tỉ lệ % điểm
			TNKQ						Tự luận						
			Nhiều lựa chọn			Đúng - Sai									
			Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	
1	Chủ đề A: Máy tính và cộng đồng	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính.	1 (1)									1			2.5%
		2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.	1 (2)										1		
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	1. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet.				2 (1a,1b)	1 (1c)	1 (1d)				2	1	1	10.0%
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	1. Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số.	2 (3,4)	1 (5)		2 (2a,2b)	1 (2c)	1 (2d)		4 (1)		4	6	1	27.5%
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	1. Bảng tính điện tử cơ bản.	4 (6,7,8,9)	3 (10,11, 12)		4 (3a,3b) (4a,4b)	2 (3c) (4c)	2 (3d) (4d)			8 (2,3)	8	5	10	57.5%
Tổng số câu			8	4	0	8	4	4	0	4	8	16	12	12	
Tổng số điểm			2	1	0	2	1	1	0	1	2	4.0	3.0	3.0	
Tỉ lệ %			30			40			30			40	30	30	

II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA:

TT	Chủ đề / Chương	Nội dung/đơn vị kiến thức	Yêu cầu cần đạt	Số câu hỏi ở các mức độ đánh giá								
				TNKQ						Tự luận		
				Nhiều lựa chọn			Đúng / Sai					
				Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng
1	Chủ đề A: Máy tính và cộng đồng	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính.	Nhận biết – 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,...) – Biết được chức năng của một số thiết bị vào ra trong thu thập, lưu trữ, xử lí và truyền thông tin. (Chuột, bàn phím, màn hình, loa, màn hình cảm ứng, máy quét, camera,...) Thông hiểu – 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 lí thông tin. Vận dụng – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.	1 (NLa)								
		2. Khái niệm hệ	Nhận biết	1								

		điều hành và phần mềm ứng dụng.	<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, ...) – Nêu được một số biện pháp để bảo vệ máy tính cá nhân, tài khoản và dữ liệu cá nhân. (Cài đặt mật khẩu máy tính, đăng xuất tài khoản khi hết phiên làm việc, sao lưu dữ liệu, quét virus...) <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được chức năng điều khiển của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. – Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng. <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thao tác thành thạo với tệp và thư mục. 	(NLc)								
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	1. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet.	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết một số website là mạng xã hội (Facebook, YouTube, Zalo, Instagram ...) – Nêu được tên kênh và thông tin trao đổi chính trên kênh đó như Youtube cho phép trao đổi, chia sẻ ... về Video; Website 				2 (NLe)	1 (NLe)	1 (NLe)			

			<p>nhà trường chứa các thông tin về hoạt động giáo dục của nhà trường,)</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...</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</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>									
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	1. Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số.	<p>Nhận biết</p> <p>– Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet.</p> <p>– 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.</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</p>	2 (NLb)	1 (NLc)		2 (NLb)	1 (NLc)	1 (NLb)		4 (NLc)	

			<p>thông tin.</p> <p>Vận dụng</p> <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. – Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện Internet. – 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. 									
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	1. Bảng tính điện tử cơ bản.	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính. <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu. <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được một số thao tác đơn giản với trang tính. – Thực hiện được một số phép toán thông dụng, sử dụng được một số hàm đơn giản như: MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT, ... – Sử dụng được công thức và 	4 (NL _a)	3 (NL _c)		4 (NL _a)	2 (NL _c)	2 (NL _d)			8 (NL _d)

			dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức. – Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản.									
Tổng số câu				8	4	0	8	4	4	0	4	8
Tổng số điểm				3.0			4.0			3.0		
Tỉ lệ				30			40			30		