

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 ĐIỂM)**1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3,0 điểm)***Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12.*

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Trả lời												

Câu 1. Ứng dụng nào sau đây thể hiện rõ nhất khả năng của máy tính trong việc hỗ trợ dự báo sớm các hiện tượng thiên tai (như lũ quét, sạt lở) thường xảy ra tại vùng núi Điện Biên?

- A. Máy tính bảng dùng để xem phim trong lớp học.
- B. Sử dụng các mô hình toán học và dữ liệu vệ tinh để tính toán và cảnh báo sớm nguy cơ sạt lở.
- C. Điện thoại thông minh dùng để chụp ảnh cảnh đẹp.
- D. Máy in dùng để in tài liệu.

Câu 2. Hôm nay, em Lan ở xã Na Son lên mạng xã hội và thấy thông tin "Lịch cúp điện toàn xã Na Son vào ngày mai". Lan cần quan tâm đến yếu tố nào sau đây nhất để quyết định thông tin này có đáng tin cậy hay không?

- A. Tính mới (Thông tin vừa được đăng).
- B. Tính giải trí (Thông tin có kèm hình ảnh vui nhộn).
- C. Tính chính xác (Thông tin phải được xác nhận từ nguồn chính thức như Điện lực địa phương).
- D. Tính cá nhân (Thông tin do bạn thân của Lan chia sẻ).

Câu 3. Hành vi nào sau đây vi phạm pháp luật về quyền sở hữu trí tuệ khi sử dụng tài liệu học tập số?

- A. Tải và chia sẻ miễn phí một bản PDF của sách Tin học 9 có bản quyền lên mạng xã hội cho nhiều người dùng.
- B. Mua sách giáo khoa Tin học 9 bản quyền để học.
- C. Chỉ chụp ảnh một đoạn nhỏ trong sách để tóm tắt bài giảng.
- D. Mua một phần mềm học tập và chỉ cài đặt trên máy tính cá nhân của mình.

Câu 4. Theo Nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, hành vi nào sau đây không được phép thực hiện?

- A. Trao đổi thông tin về bài học với bạn bè qua email.
- B. Truy cập các trang web chính thống của trường học để xem điểm.
- C. Truyền bá các thông tin chống phá nhà nước, bôi nhọ danh dự người khác.
- D. Đóng góp ý kiến về việc cải tạo thư viện trường học trên diễn đàn của trường.

Câu 5. Việc học sinh vùng cao Điện Biên quá đam mê, dành nhiều thời gian cho các trò chơi trực tuyến đến mức bỏ bê học tập và sức khỏe, thể hiện tác động tiêu cực nào của công nghệ kỹ thuật số?

- A. Giảm khả năng tiếp cận thông tin.
- B. Tăng nguy cơ bị lừa đảo trực tuyến.
- C. Giảm tính chính xác của thông tin.
- D. Gây ra các vấn đề về sức khỏe tâm lý và thể chất (nghiện, ít vận động).

Câu 6. Phần mềm mô phỏng giúp người học thu nhận được kiến thức nào sau đây?

- A. Kiến thức đã được chứng minh là sai.
- B. Kiến thức khó tiếp cận hoặc khó thực hiện trong thực tế (ví dụ: mô phỏng quá trình dựng nhà sàn truyền thống của người Thái).
- C. Kiến thức hoàn toàn mới chưa từng được nhắc đến.
- D. Kiến thức về cảm xúc cá nhân.

Câu 7. Khi sử dụng phần mềm mô phỏng để thực hành thí nghiệm Vật lý mà trường học ở vùng cao còn thiếu thiết bị, em cần lưu ý điều gì?

- A. Kết quả mô phỏng luôn luôn chính xác 100% so với thực tế.
- B. Không cần ghi chép lại kết quả vì máy tính đã tự lưu.
- C. Phần mềm mô phỏng có thể giúp làm quen với quy trình, hiện tượng nhưng cần đối chiếu với lý thuyết và thực tế (nếu có thể).
- D. Phần mềm mô phỏng thay thế hoàn toàn được giáo viên.

Câu 8. Để giúp các bạn học sinh ở Na Son hình dung được quy trình và kỹ thuật trồng cây Hôi (một loại cây trồng có giá trị kinh tế tại Điện Biên), phần mềm mô phỏng nào là phù hợp nhất?

- A. Phần mềm mô phỏng trồng trọt/nông nghiệp.
- B. Phần mềm thiết kế đồ họa.
- C. Phần mềm soạn thảo văn bản.
- D. Phần mềm xem video ca nhạc.

Câu 9. Khi xây dựng sơ đồ tư duy (Mind Map) về các món ăn truyền thống của người Thái ở Điện Biên, bạn có thể đính kèm loại tài liệu nào vào các nhánh của sơ đồ?

- A. Văn bản.
- B. Ảnh.
- C. Video.
- D. Cả A, B và C đều đúng.

Câu 10. Chức năng nào sau đây không phải là khả năng của Sơ đồ tư duy trong việc trình bày thông tin?

- A. Dễ dàng sắp xếp, bổ sung ý tưởng.
- B. Giới hạn số lượng ý tưởng.
- C. Trình bày thông tin một cách trực quan, mạch lạc.
- D. Kết nối các ý tưởng bằng các nhánh.

Câu 11. Trong quá trình hợp tác nhóm để làm một dự án giới thiệu về Du lịch cộng đồng tại Điện Biên, cách nào sau đây sử dụng bài trình chiếu để tăng hiệu quả trao đổi thông tin?

- A. Chỉ dùng bài trình chiếu để đọc lại toàn bộ văn bản đã chuẩn bị.
- B. Mỗi thành viên tự tạo một bài trình chiếu riêng mà không chia sẻ cho nhau.
- C. Sử dụng nhiều hình ảnh, biểu đồ, video clip ngắn gọn về các điểm du lịch để minh họa cho ý tưởng.
- D. Dùng phông chữ quá nhỏ và màu nền khó nhìn.

Câu 12. Khi làm việc nhóm từ xa qua Internet để xây dựng một bản kế hoạch học tập, việc sử dụng sơ đồ tư duy chung có thể giúp nhóm đạt được hiệu quả nào?

- A. Dễ dàng nắm bắt được cấu trúc tổng thể và mối liên hệ giữa các phần của kế hoạch.
- B. Bắt buộc mọi người phải viết tay nội dung.
- C. Chỉ người tạo ra sơ đồ mới được chỉnh sửa.
- D. Giới hạn số lượng người tham gia đóng góp ý kiến.

2. Trắc nghiệm đúng sai (4 điểm)

Học sinh trả lời từ câu 13 đến câu 16. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai. Học sinh điền đúng (Đ); sai (S) vào bảng dưới đây:

Câu 13				Câu 14				Câu 15				Câu 16			
a-...	b-..	c-...	d-...	a-..	b-..	c-...	d-..	a-...	b-..	c-...	d-...	a-..	b-..	c-...	d-..

Câu 13. Bình là học sinh lớp 9 ở Na Son. Do mâu thuẫn cá nhân, Bình đã đăng tải thông tin sai sự thật về bạn An lên mạng xã hội, bôi nhọ danh dự bạn. Sau đó, Bình còn tải lậu một phần mềm diệt vi-rút có bản quyền để sử dụng.

- a. Hành vi bôi nhọ danh dự bạn An của Bình là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số.
- b. Việc tải và sử dụng phần mềm có bản quyền mà không trả phí của Bình là hành vi vi phạm quyền sở hữu trí tuệ.
- c. Nếu Bình chỉ bình luận một câu thiếu văn hoá mà không bôi nhọ danh dự, hành vi đó vẫn là thiếu văn hoá trong môi trường số.
- d. Bình nghĩ rằng nếu thông tin sai sự thật chỉ đăng trên một nhóm kín thì sẽ không bị xử lý. Đây là quan niệm đúng.

Câu 14. Trường học đang tổ chức buổi ngoại khoá về phòng chống cháy rừng (thường xảy ra vào mùa khô ở Điện Biên). Vì không thể thực hành đốt rừng thật, giáo viên đã dùng một phần mềm mô phỏng sự lan truyền của đám cháy để học sinh quan sát.

- Phần mềm mô phỏng giúp học sinh thu nhận được kiến thức trực quan về cách đám cháy rừng lan rộng theo hướng gió.
- Kiến thức thu nhận được từ phần mềm mô phỏng giúp học sinh nắm được kĩ năng cơ bản để đưa ra phương án dập tắt đám cháy phù hợp.
- Phần mềm mô phỏng này chỉ giới hạn ở mức "Biết" về các khái niệm mà không hỗ trợ mức "Hiểu" quy luật của sự vật, hiện tượng.
- Phần mềm mô phỏng hoàn toàn có thể thay thế việc thực hành thực tế, học sinh không cần tham gia các buổi diễn tập chữa cháy thật.

Câu 15. Nhóm Lan được giao làm sơ đồ tư duy về Lễ hội Thành Bản Phủ. Các bạn quyết định dùng công cụ số để thực hiện.

- Sơ đồ tư duy giúp nhóm Lan trình bày thông tin một cách trực quan, dễ dàng hệ thống hoá các nội dung về lễ hội.
- Sơ đồ tư duy chỉ nên chứa các nhánh chính (từ khoá), không nên dùng hình ảnh hay biểu đồ minh hoạ.
- Trong sơ đồ, nhóm Lan có thể đính kèm video phỏng vấn người dân địa phương để làm cho thông tin thêm phong phú.
- Nhóm Lan cần dùng sơ đồ tư duy để trình bày thông tin mà không cần quan tâm đến cách tổ chức, sắp xếp các nhánh sao cho logic.

Câu 16. Anh Hùng làm hướng dẫn viên du lịch cộng đồng, cần tạo bài trình chiếu để giới thiệu về Di tích lịch sử Điện Biên Phủ cho du khách.

- Anh Hùng nên sử dụng nhiều hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng động phức tạp để bài trình chiếu thêm sinh động, bất kể nội dung có bị phân tán hay không.
- Anh Hùng có thể sử dụng biểu đồ (chẳng hạn biểu đồ thời gian) để trình bày các mốc lịch sử một cách trực quan.
- Việc dùng hình ảnh chất lượng cao và video ngắn về di tích sẽ giúp thông tin truyền tải đến du khách hiệu quả hơn.
- Bài trình chiếu là công cụ giúp trao đổi và hợp tác tốt, nhưng không phù hợp để trình bày thông tin cho một nhóm lớn người nghe.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Câu 17. (1.5 điểm - Hiểu - Bài 5)

Là học sinh ở vùng cao Điện Biên, em hãy nêu hai lợi ích và hai hạn chế của việc sử dụng các phần mềm mô phỏng (ví dụ: mô phỏng thí nghiệm Hóa học, mô phỏng sinh thái học địa phương) trong quá trình học tập của em.

Câu 18. (1.5 điểm - Vận dụng cao - Bài 7)

Giả sử nhóm em đang thực hiện dự án lịch sử "Chiến thắng Điện Biên Phủ" và cần hợp tác trực tuyến để chuẩn bị nội dung và trình bày trước lớp. Em hãy phân tích vai trò của Sơ đồ tư duy và Bài trình chiếu trong việc trao đổi thông tin và hợp tác của nhóm.

.....Hết.....

(Giáo viên coi kiểm tra không giải thích gì thêm!)

I. Phần trắc nghiệm. (7 điểm)**1. Trắc nghiệm trả lời ngắn (3 điểm)**

Mỗi ý trả lời đúng được 0,25 điểm

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

2. Trắc nghiệm đúng/sai (4 điểm)

Mỗi ý trả lời đúng được 0,25 điểm

Câu 13				Câu 14				Câu 15				Câu 16			
a-Đ	b-Đ	c-Đ	d-S	a-Đ	b-Đ	c-S	d-S	a-Đ	b-Đ	c-S	d-S	a-S	b-Đ	c-Đ	d-S

II. Phần tự luận. (3 điểm)

ĐỀ 2	ĐỀ ÔN TẬP CUỐI HỌC KỲ I NĂM HỌC 2025-2026 MÔN: TIN LỚP 9
-------------	---

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 ĐIỂM)**1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3,0 điểm)**

Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Trả lời												

Câu 1. Thiết bị nào sau đây không có gắn bộ xử lý thông tin?

- A. Điện thoại thông minh. B. Bếp điện từ.
C. Máy phát điện mini. D. Máy đo huyết áp điện tử.

Câu 2. Bạn Minh muốn tìm thông tin tuyển sinh lớp 10 năm 2026 tại Điện Biên. Bạn cần ưu tiên tiêu chí nào về chất lượng thông tin để đảm bảo không bị lỗi thời?

- A. Tính đầy đủ. B. Tính chính xác.
C. Tính sử dụng được. D. Tính mới (Tính cập nhật).

Câu 3. Hành vi nào sau đây vi phạm pháp luật liên quan đến việc xâm phạm quyền nhân thân?

- A. Viết bài phản ánh sai sự thật về một giáo viên.
B. Sử dụng phần mềm diệt virus không có bản quyền.
C. Sao chép một đoạn code lập trình miễn phí.
D. Đăng ký tài khoản mạng xã hội.

Câu 4. Hành vi nào dưới đây trái đạo đức và thiếu văn hóa khi giao tiếp trên mạng xã hội?

- A. Sử dụng phong chữ in đậm. B. Sử dụng từ ngữ phản cảm khi bình luận.
C. Chia sẻ ảnh kỉ niệm. D. Đặt tên tài khoản bằng biệt danh.

Câu 5. Tác động tiêu cực nào của công nghệ kỹ thuật số được thể hiện qua việc lộ thông tin cá nhân cho đối tượng lừa đảo?

- A. Gây thất nghiệp. B. Gây nghiện Internet.
C. Ảnh hưởng đến quyền riêng tư. D. Xuyên tạc lịch sử.

Câu 6. Phần mềm mô phỏng nào dưới đây có thể giúp bạn Khoa vẽ hình học và giải toán?

- A. Flowgorithm. B. ChemLab.
C. Mixing Colors Simulator. D. GeoGebra.

Câu 7. Lợi ích nào của phần mềm mô phỏng giúp học sinh ở Na Son có thể nghiên cứu thí nghiệm hoá học mà không cần hóa chất?

- A. Giúp tạo ra các ứng dụng AI. B. Giúp tạo ra video 3D.

C. Hạn chế rủi ro, nguy hiểm và tiết kiệm chi phí. D. Thay thế hoàn toàn giáo viên.

Câu 8. Nhận biết nào sau đây về phần mềm mô phỏng là đúng?

- A. Mô phỏng chỉ áp dụng cho các hiện tượng vật lý, không áp dụng cho khoa học xã hội.
- B. Mô phỏng thể hiện trực quan sự vận động của một đối tượng, cho phép người dùng tương tác và tìm hiểu cách hoạt động.
- C. Phần mềm mô phỏng phải có bản quyền trả phí mới có thể sử dụng được.
- D. Mô phỏng cung cấp dữ liệu đầu ra chính xác tuyệt đối mà không cần tính toán.

Câu 9. Để cộng tác theo thời gian thực trên một sơ đồ tư duy, nhóm nên sử dụng hình thức nào?

- A. Chia sẻ sơ đồ tư duy để các thành viên khác xem độc lập.
- B. In sơ đồ tư duy ra giấy.
- C. Sử dụng phần mềm tạo sơ đồ tư duy trực tuyến cho phép tất cả thành viên cùng chỉnh sửa.
- D. Gửi tệp sơ đồ tư duy qua email.

Câu 10. Trong phần mềm tạo sơ đồ tư duy, liên kết đến video thường được đính kèm để làm gì?

- A. Thay thế hoàn toàn văn bản giải thích.
- B. Minh họa chi tiết, sinh động cho nội dung trên nhánh.
- C. Bắt buộc phải có để hoàn thành sơ đồ.
- D. Tăng độ phức tạp cho sơ đồ.

Câu 11. Bạn An muốn trình bày về dòng thời gian phát triển các thế hệ máy tính. Công cụ trực quan nào sau đây là phù hợp nhất?

- A. Sơ đồ dòng thời gian.
- B. Sơ đồ khối (Flowchart).
- C. Biểu đồ hình quạt tròn.
- D. Bảng dữ liệu thô.

Câu 12. Nguyên tắc nào về định dạng văn bản cần được ưu tiên trong bài trình chiếu để đảm bảo hiệu quả truyền đạt thông tin?

- A. Văn bản càng nhiều càng tốt để đủ thông tin.
- B. Dùng càng nhiều màu chữ càng tốt.
- C. Sử dụng phông chữ rườm rà để thu hút.
- D. Phông chữ to, kiểu chữ in đậm cho các ý chính.

2. Trắc nghiệm đúng sai (4 điểm)

Học sinh trả lời từ câu 13 đến câu 16. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai. Học sinh điền đúng (Đ); sai (S) vào bảng dưới đây:

Câu 13				Câu 14				Câu 15				Câu 16			
a-...	b-..	c-...	d-...	a-..	b-..	c-...	d-..	a-...	b-..	c-...	d-...	a-..	b-..	c-...	d-..

Câu 13. Hùng (học sinh lớp 9) được phân công tìm hiểu về luật Công nghệ thông tin. Sau đó, Hùng đã sử dụng một tài khoản ẩn danh để phát tán tin đồn về dịch bệnh tại xã Na Son, gây hoang mang dư luận.

- a. Hành vi phát tán tin đồn sai sự thật của Hùng là vi phạm pháp luật nghiêm trọng về quản lý và sử dụng thông tin trên mạng Internet.
- b. Hùng không cần chịu trách nhiệm vì đã sử dụng tài khoản ẩn danh.
- c. Việc sử dụng Internet để truyền bá thông tin sai lệch về dịch bệnh có thể bị xử phạt hành chính hoặc hình sự, tùy theo mức độ vi phạm.
- d. Nếu Hùng chia sẻ một đoạn nhạc bản quyền lên mạng xã hội, hành vi đó cũng bị xem là vi phạm quyền sở hữu trí tuệ.

Câu 14. Giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện mô phỏng về quá trình biến đổi khí hậu (ảnh hưởng đến việc trồng trọt ở Điện Biên) bằng phần mềm chuyên dụng.

- a. Phần mềm mô phỏng giúp học sinh dễ dàng quan sát và hiểu được mối quan hệ phức tạp giữa biến đổi khí hậu và năng suất cây trồng.

- b. Phần mềm mô phỏng chỉ nên dùng cho các hiện tượng đơn giản, không nên dùng cho các hiện tượng phức tạp như biến đổi khí hậu.
- c. Nhờ phần mềm mô phỏng, học sinh có thể thực hành điều chỉnh các thông số (nhiệt độ, lượng mưa) để thấy được tác động ngay lập tức.
- d. Kiến thức thu được từ phần mềm mô phỏng là kiến thức thực hành, có thể thay thế hoàn toàn được các chuyến đi thực địa.

Câu 15. Nhóm học sinh đang hợp tác tạo sơ đồ tư duy về các bước chế biến món "Gà nướng mắc khén" của người Thái.

- a. Sơ đồ tư duy giúp nhóm trình bày các bước chế biến một cách tuần tự, khó bị nhầm lẫn giữa các công đoạn.
- b. Việc đính kèm ảnh của từng loại gia vị (mắc khén, hạt dổi...) vào các nhánh nhỏ giúp sơ đồ tư duy trực quan và dễ hình dung hơn.
- c. Vì đang hợp tác trực tuyến, nhóm nên dùng Sơ đồ tư duy để soạn thảo văn bản dài và không dùng hình ảnh.
- d. Sơ đồ tư duy là công cụ hiệu quả cho việc sắp xếp ý tưởng nhưng không hỗ trợ khả năng hợp tác trực tuyến giữa các thành viên.

Câu 16. Giáo viên yêu cầu học sinh làm bài trình chiếu giới thiệu về đặc điểm văn hoá, trang phục của dân tộc Mông tại Điện Biên.

- a. Bài trình chiếu là phương tiện kém hiệu quả để giới thiệu thông tin văn hoá so với việc chỉ đọc sách.
- b. Trong bài trình chiếu về trang phục, việc dùng biểu đồ cột để so sánh chiều cao của người Mông và người Thái là phù hợp.
- c. Khi trình chiếu, người thuyết trình nên sử dụng các từ khoá (key words) và hình ảnh minh hoạ, thay vì dán toàn bộ văn bản vào slide.
- d. Sử dụng hiệu ứng động và chuyển trang một cách nhẹ nhàng, nhất quán sẽ giúp bài trình chiếu chuyên nghiệp hơn.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Câu 17. (1,5 điểm) Hãy nêu ba lợi ích của công nghệ thông tin (CNTT) đối với giáo dục và xã hội tại khu vực Điện Biên.

Câu 18. (1,5 điểm) Bạn An tìm kiếm thông tin về tác hại của nghiện Internet trên mạng xã hội.

a) Giải thích tại sao bạn An cần quan tâm đến tính chính xác và tính mới của thông tin.

b) Nêu hai hành vi vi phạm pháp luật mà bạn có thể mắc phải khi chia sẻ hoặc bình luận về thông tin trên mạng xã hội.

.....Hết.....

(Giáo viên coi kiểm tra không giải thích gì thêm!)

ĐÁP ÁN

I. Phần trắc nghiệm. (7 điểm)

1. Trắc nghiệm trả lời ngắn (3 điểm)

Mỗi ý trả lời đúng được 0,25 điểm

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

2. Trắc nghiệm đúng/sai (4 điểm)

Mỗi ý trả lời đúng được 0,25 điểm

Câu 13				Câu 14				Câu 15				Câu 16			
a-Đ	b-S	c-Đ	d-Đ	a-Đ	b-S	c-Đ	d-S	a-Đ	b-Đ	c-S	d-S	a-S	b-S	c-Đ	d-Đ