

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I – DÀNH CHO HSKT
MÔN: TIN HỌC 7 – NĂM HỌC: 2024 - 2025

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		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	1. Thiết bị vào - ra	2								2,0Đ 20%
		2. Phần mềm máy tính	1								1,0Đ 10%
		3. Quản lí dữ liệu trong máy tính									
2	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	4. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet	1								1,0Đ 10%
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	5. Ứng xử trên mạng	1								1,0Đ 10%
4	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Bảng tính điện tử cơ bản						1			5,0Đ 50%
Tổng			5					1			
Tỉ lệ %			50%				50%				100%
Tỉ lệ chung			50%				50%				100%

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I – DÀNH CHO HSKT

MÔN: TIN HỌC LỚP 7 – NĂM HỌC: 2024 - 2025

TT	Nội dung kiến thức	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 1. Máy tính và cộng đồng	1. Thiết bị vào - ra	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 lý 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 lý thông tin. Vận dụng – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.	2TN			
		2. Phần mềm máy tính 3. Quản lý dữ liệu trong máy tính	Nhận biết – 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 mật khẩu máy tính, đăng xuất				

TT	Nội dung kiến thức	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
			tài khoản khi hết phiên làm việc, sao lưu dữ liệu, quét virus...) Thông hiểu – 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. Vận dụng – Thao tác thành thạo với tệp và thư mục khi làm việc với máy tính để giải quyết các nhiệm vụ khác nhau trong học tập và trong cuộc sống.				
2	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet	Nhận biết – 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 nhà trường chứa các thông tin về hoạt động giáo dục của nhà trường,...) – 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... Thông hiểu – Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái. Vận dụng – 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	1TN			

TT	Nội dung kiến thức	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
			tuyển, kết nối với bạn cùng lớp, chia sẻ tài liệu học tập, tạo nhóm trao đổi				
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Ứng xử trên mạng xã hội	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet. – Nêu được cách ứng xử hợp lí 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>Thông hiểu</p> <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. <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. <p>Vận dụng cao</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. 	1TN			
4	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	<p>1. Làm quen với phần mềm bảng tính</p> <p>2. Tính toán tự động trên trang tính</p>	<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 			1TL	

TT	Nội dung kiến thức	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
		3. Công cụ hỗ trợ tính toán 4. Trình bày bảng tính 5. Hoàn thiện bảng tính	một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu. Vận dụng – 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 dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức. Vận dụng cao – Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản.				
Tổng				5 TN		1 TL	
Tỉ lệ %				50%		50%	
Tỉ lệ chung				50%		50%	

Trường THCS Lý Thường Kiệt
Họ và tên:
Lớp:.....

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I
NĂM HỌC: 2024 - 2025
MÔN TIN HỌC 7 – DÀNH CHO HSKT
THỜI GIAN: 45 phút (không kể thời gian giao đề)

I. TRẮC NGHIỆM:(5,0 điểm). Chọn một phương án trả lời đúng của mỗi câu sau.

Câu 1: Thiết bị nào sau đây *không phải* là thiết bị ra?

- A. Máy vẽ. B. Máy in. C. Màn hình. D. Máy quét.

Câu 2: Việc nào sau đây là chức năng của hệ điều hành?

- A. Khởi động phần mềm đồ họa máy tính. C. Vẽ hình ngôi nhà mơ ước của em.
B. Vẽ thêm cho ngôi nhà một cửa sổ. D. Tô màu đỏ cho mái ngói.

Câu 3: Mục đích của mạng xã hội là gì?

- A. Chia sẻ, học tập. B. Chia sẻ, học tập, tương tác.
C. Chia sẻ, học tập, tiếp thị. D. Chia sẻ, học tập, tương tác, tiếp thị.

Câu 4: Phương án nào **không phải** là tác hại của bệnh nghiện Internet?

- A. Sức khỏe thể chất và sức khỏe tâm thần giảm sút.
B. Thiếu kết nối với thế giới thực.
C. Dễ bị lôi kéo vào các việc xấu trên mạng.
D. Tiết kiệm thời gian của bản thân.

Câu 5. Em hãy cho biết máy ảnh nhập thông tin dạng nào vào máy tính?

- A. Con số B. Hình ảnh C. Màn hình D. Âm thanh

II. PHẦN LÝ THUYẾT: (5 điểm)

Em cần làm gì để tránh gặp thông tin xấu trên mạng?

BÀI LÀM:

I. TRẮC NGHIỆM:

Câu	1	2	3	4	5
Đáp án					

II. LÝ THUYẾT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....**Hết**.....

I. TRẮC NGHIỆM: (5,0 điểm)

Mỗi phương án chọn đúng ghi 1 điểm.

Câu	1	2	3	4	5
Đáp án	D	A	D	D	B

II. LÝ THUYẾT: (5,0 điểm)

Để tránh những thông tin xấu em cần làm những điều sau:

- Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.
- Không nhấp chuột vào các thông tin quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền.
- Xác định rõ mục tiêu mỗi lần vào mạng để không sa đà vào các thông tin không liên quan.

**Chú ý: Giám khảo chấm căn cứ vào bài làm của học sinh để cho điểm; nếu học sinh làm cách khác đúng thì tổ chấm thống nhất cho điểm tối đa theo thang điểm trên.*

----- Hết -----