

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I

MÔN: TIN HỌC LỚP 9 – 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	Vai trò của máy tính trong đời sống	2		2						1.0 10%
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	3		2						1,25 12,5%
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	3	1	2						2.25 22,5%
4.	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức	3		1	1					2 20%
		Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	1		1			1		1	3.5 35%
Tổng			12	1	8	1		1		1	24 100%
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I

MÔN: TIN HỌC LỚP 9 – NĂM HỌC: 2024 - 2025

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 1. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	Nhận biết – Nêu được khả năng và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của của máy tính trong khoa học kỹ thuật và đời sống. Thông hiểu – 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.	2TN	2TN		
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	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.	3TN	2TN		
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	Nhận biết – 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 lí của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.	3TN 1TL	2TN		

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
	trong môi trường số		Thông hiểu 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. – 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.				
	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	1. Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức	Nhận biết – Nêu được những kiến thức đã thu nhận từ việc khai thác một vài phần mềm mô phỏng. – Nhận biết được sự mô phỏng thế giới thực nhờ máy tính có thể giúp con người khám phá tri thức và giải quyết vấn đề. Thông hiểu Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.	3TN	1TN 1TL		
		2. Trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác	Nhận biết – Biết được khả năng đính kèm văn bản, ảnh, video, trang tính vào sơ đồ tư duy. Vận dụng Sử dụng được hình ảnh, biểu đồ, video trong trao đổi thông tin và hợp tác. Vận dụng cao – Sử dụng được bài trình chiếu và sơ đồ tư duy trong trao đổi thông tin và hợp tác.	1TN	1TN	1TL	1TL
Tổng				12TN 1TL	8TN 1TL	1TL	1TL
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

<p>Trường THCS Lý Thường Kiệt Họ và tên: Lớp:..... MÃ ĐỀ A</p>	<p>ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I MÔN TIN HỌC 9 NĂM HỌC: 2024 - 2025 THỜI GIAN: 45 phút <i>(không kể thời gian giao đề)</i></p>
---	--

I. TRẮC NGHIỆM: (5,0 điểm)

Chọn một phương án trả lời đúng của mỗi câu rồi khoanh tròn

Câu 1. Thiết bị nào dưới đây **KHÔNG** gắn bộ xử lí thông tin?

- A. Máy giặt thông minh.
- B. Cửa đóng, mở tự động ở sân bay và ở một số siêu thị, cửa hàng.
- C. Đồng hồ lên dây cót tự động.
- D. Hệ thống báo cháy.

Câu 2. Máy tính trở thành công cụ lao động không thể thiếu được trong xã hội hiện đại vì lí do nào sau đây?

- A. Máy tính cho ta khả năng lưu trữ và xử lí thông tin
- B. Máy tính là công cụ soạn thảo văn bản và cho ta truy cập vào mạng Internet để tìm kiếm thông tin.
- C. Máy tính giúp con người giải tất cả các bài toán khó
- D. Máy tính tính toán cực kỳ nhanh và chính xác

Câu 3. Hành vi nào sau đây **KHÔNG** bị xem là vi phạm pháp luật trong việc sử dụng dịch vụ Internet?

- A. Gửi email cho bạn để nhắc nhở bạn ấy không nên mở các tệp đính kèm thư của người lạ gửi cho mình.
- B. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào đó.
- C. Đưa lên mạng những phim, ảnh không lành mạnh.
- D. Làm lây lan virus qua mạng.

Câu 4. Tình huống nào sau đây được coi là hành vi vi phạm pháp luật khi hoạt động trong môi trường số.

- A. Nhắn tin với bạn trên ứng dụng chat để hỏi thăm bạn bị ốm.
- B. Trò chuyện với bạn bè về việc học tập trên mạng xã hội.
- C. Đăng ảnh của mình đi du lịch lên mạng xã hội facebook.
- D. Mua card điện thoại rồi gửi cho người bán pháo trên mạng để mua pháo về đốt.

Câu 5. Phần mềm nào sau đây là phần mềm mô phỏng?

- A. Photoshop CC.
- B. Microsoft Power Point.
- C. Microsoft Excel.
- D. Microsoft Word.

Câu 6. Em nên thực hiện điều nào dưới đây nếu phát hiện máy tính của mình bị nhiễm virus?

- A. Xoá ngay lập tức tất cả các tệp tin có phần mở rộng.exe.

B. Xoá tất cả các tập tin tạm trên ổ đĩa.

C. Gửi thư điện tử thông báo cho các bạn để họ đề phòng.

D. Sử dụng phần mềm diệt virus để quét và diệt virus đã lây nhiễm vào máy tính.

Câu 7. Theo em, để kết bạn trên mạng xã hội an toàn chúng ta cần kết bạn dựa trên những tiêu chí nào về họ?

A. Là người mình chưa từng gặp gỡ để có thêm bạn mới.

B. Là người quen hoặc người mình đã từng gặp mặt; người đó có danh sách bạn bè chung với mình trên mạng xã hội.

C. Trang cá nhân của họ có nhiều thông tin hấp dẫn, phù hợp với xu hướng của giới trẻ hiện nay.

D. Là người mà mình cảm mến hoặc yêu thích, cần kết bạn để xem họ có quý mến, yêu thích mình không.

Câu 8. Lập trình điều khiển rô bốt hỗ trợ con người trong sản xuất và nghiên cứu khoa học là ứng dụng của máy tính trong lĩnh vực nào sau đây?:

A. Văn phòng.

B. Giáo dục.

C. Rô bốt và máy thông minh.

D. Giải trí.

Câu 9. Phát biểu nào **SAI** trong các phát biểu sau?

A. Phần lớn các máy tìm kiếm được cung cấp trên các trang web.

B. Kết quả tìm kiếm được hiển thị dưới dạng danh sách liệt kê.

C. Máy tìm kiếm là công cụ hỗ trợ tìm kiếm thông tin.

D. Máy tìm kiếm có thể tìm mọi trang web trên Internet và cho kết quả đầy đủ, chính xác theo yêu cầu của người tìm kiếm.

Câu 10. Sau khi lắp ráp xong robot, cần thực hiện các hoạt động sau:

(1) Cài đặt phần mềm điều khiển.

(2) Chạy chương trình điều khiển robot.

(3) Viết chương trình điều khiển trên phần mềm.

(4) Nạp chương trình vào bộ nhớ robot.

Phương án nào dưới đây sắp xếp các hoạt động trên thành các bước lập trình điều khiển robot?

A. (3) – (4) – (2) – (1).

B. (1) – (3) – (2) – (4).

C. (1) – (3) – (4) – (2).

D. (3) – (4) – (1) – (2).

Câu 11. Phòng thí nghiệm hóa học ảo **KHÔNG** giúp chúng ta thực hiện nhiệm vụ nào dưới đây?

A. Mô phỏng sự nảy mầm của hạt đậu. **B.** Mô phỏng phản ứng giữa các hóa chất

C. Mô phỏng việc lấy hóa chất.

D. Chọn các loại hóa chất.

Câu 12. Khi em mua một phần mềm học tập để cài đặt trên máy tính, trường hợp nào sau đây thì phần mềm được cài đặt miễn phí?

A. Khi em có 5 máy tính để cài.

- B. Khi phần mềm đó có giá dưới 700.000VNĐ.
- C. Khi có sự đồng ý bản quyền của tác giả cho phép điều này.
- D. Khi em cài trên 1 máy tính.

Câu 13. Em được giao xây dựng gấp kịch bản tổ chức một sự kiện cho lớp trong điều kiện cả lớp đang bị cách li do dịch bệnh và cần lấy ý kiến đóng góp của các bạn. Phương án nào dưới đây **KHÔNG** phù hợp?

A. Tạo một phòng họp trực tuyến thông qua các nền tảng như Zoom, Google meet,... để trao đổi.

- B. Đợi khi hết dịch bệnh tổ chức gặp mặt trực tiếp để trao đổi.
- C. Lên một diễn đàn của một trang xã hội như Zalo, facebook,... để trao đổi.
- D. Gửi tệp kịch bản qua email cho các bạn để các bạn góp ý và gửi lại.

Câu 14. Phương án nào sau đây **KHÔNG** nêu đúng nguyên nhân cơ bản dẫn đến sự ra đời của mạng máy tính ?

- A. Khoa học và công nghệ về lĩnh vực máy tính và truyền thông phát triển.
- B. Khối lượng thông tin lưu trên máy tính ngày càng tăng.
- C. Nhu cầu trao đổi thông tin ngày càng tăng.
- D. Sự phát triển của phần cứng máy tính.

Câu 15: Tính chính xác của thông tin thể hiện điều gì?

- A. Thể hiện thông tin đã bị lỗi thời chưa.
- B. Thể hiện tính phù hợp của thông tin với vấn đề hay câu hỏi được đặt ra.
- C. Thể hiện sự bao quát nhiều khía cạnh, cho em có được cái nhìn tổng thể về vấn đề được đặt ra.
- D. Thể hiện tính đúng đắn của thông tin.

Câu 16: Hành vi nào sau đây là thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

- A. Dùng từ ngữ phản cảm khi bình luận trên các diễn đàn, mạng xã hội.
- B. Sử dụng phần mềm không có bản quyền.
- C. Làm lộ thông tin cá nhân, tổ chức gây ảnh hưởng xấu.
- D. Sử dụng dữ liệu của người khác mà không xin phép.

Câu 17: Tụ ý đăng địa chỉ nhà của người khác là

- A. Hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...
- B. Hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.
- C. Hành vi vi phạm an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội.
- D. Hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

Câu 18: Phần mềm mô phỏng pha màu trực tuyến là

- A. <https://mixcolors.com>.
- B. <https://simulatecolors.com>.
- C. <https://colors.com>.
- D. <https://trycolors.com>.

Câu 19: Em có thể tạo bài trình chiếu để trình bày thông tin bằng phần mềm nào?

A. Microsoft Word.

B. Microsoft Outlook.

C. Microsoft PowerPoint.

D. Microsoft OneNote.

Câu 20: Cách dễ dàng nhất để hợp tác và trao đổi thông tin là

A. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để các thành viên khác xem.

B. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để cộng tác theo thời gian thực.

C. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để các thành viên khác chủ động cập nhật.

D. Sử dụng sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để trình bày trực tiếp.

II. PHẦN TỰ LUẬN: (5 điểm)

Câu 1: (1 điểm) Tại sao cần có pháp luật về sử dụng Internet?

Câu 2: (1 điểm) Tại sao chúng ta cần sử dụng phần mềm mô phỏng?

Câu 3: (1 điểm) Hãy đưa ra một ví dụ về việc ứng dụng trình bày thông tin trong cuộc sống hàng ngày?

Câu 4: (2 điểm) Hãy thiết kế một sơ đồ tư duy để trình bày về một chủ đề mà em yêu thích.

-----**Hết**-----

(Giám thị coi thi không giải thích gì thêm)

<p>Trường THCS Lý Thường Kiệt Họ và tên: Lớp:..... MÃ ĐỀ B</p>	<p>ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I MÔN TIN HỌC 9 NĂM HỌC: 2024 - 2025 THỜI GIAN: 45 phút <i>(không kể thời gian giao đề)</i></p>
---	--

I. TRẮC NGHIỆM: (5,0 điểm)

Chọn một phương án trả lời đúng của mỗi câu rồi khoanh tròn

Câu 1. Phương án nào sau đây **KHÔNG** nêu đúng nguyên nhân cơ bản dẫn đến sự ra đời của mạng máy tính ?

- A. Khoa học và công nghệ về lĩnh vực máy tính và truyền thông phát triển.
- B. Sự phát triển của phần cứng máy tính.
- C. Khối lượng thông tin lưu trên máy tính ngày càng tăng.
- D. Nhu cầu trao đổi thông tin ngày càng tăng.

Câu 2. Em nên thực hiện điều nào dưới đây nếu phát hiện máy tính của mình bị nhiễm virus?

- A. Xoá ngay lập tức tất cả các tệp tin có phần mở rộng .exe.
- B. Gửi thư điện tử thông báo cho các bạn để họ đề phòng.
- C. Sử dụng phần mềm diệt virus để quét và diệt virus đã lây nhiễm vào máy tính.
- D. Xoá tất cả các tệp tin tạm trên ổ đĩa.

Câu 3. Tình huống nào sau đây được coi là hành vi vi phạm pháp luật khi hoạt động trong môi trường số.

- A. Trò chuyện với bạn bè về việc học tập trên mạng xã hội.
- B. Mua card điện thoại rồi gửi cho người bán pháo trên mạng để mua pháo về đốt.
- C. Nhắn tin với bạn trên ứng dụng chat để hỏi thăm bạn bị ốm.
- D. Đăng ảnh của mình đi du lịch lên mạng xã hội facebook.

Câu 4. Sau khi lắp ráp xong robot, cần thực hiện các hoạt động sau:

- (1) Cài đặt phần mềm điều khiển.
- (2) Chạy chương trình điều khiển robot.
- (3) Viết chương trình điều khiển trên phần mềm.
- (4) Nạp chương trình vào bộ nhớ robot.

Phương án nào dưới đây sắp xếp các hoạt động trên thành các bước lập trình điều khiển robot?

- A. (3) – (4) – (2) – (1).
- B. (1) – (3) – (4) – (2).
- C. (3) – (4) – (1) – (2).
- D. (1) – (3) – (2) – (4).

Câu 5. Máy tính trở thành công cụ lao động không thể thiếu được trong xã hội hiện đại vì lí do nào sau đây?

- A. Máy tính tính toán cực kỳ nhanh và chính xác

- B. Máy tính giúp con người giải tất cả các bài toán khó
- C. Máy tính cho ta khả năng lưu trữ và xử lý thông tin
- D. Máy tính là công cụ soạn thảo văn bản và cho ta truy cập vào mạng Internet để tìm kiếm thông tin.

Câu 6. Theo em, để kết bạn trên mạng xã hội an toàn chúng ta cần kết bạn dựa trên những tiêu chí nào về họ?

- A. Là người quen hoặc người mình đã từng gặp mặt; người đó có danh sách bạn bè chung với mình trên mạng xã hội.
- B. Là người mà mình cảm mến hoặc yêu thích, cần kết bạn để xem họ có quý mến, yêu thích mình không.
- C. Là người mình chưa từng gặp gỡ để có thêm bạn mới.
- D. Trang cá nhân của họ có nhiều thông tin hấp dẫn, phù hợp với xu hướng của giới trẻ hiện nay.

Câu 7. Thiết bị nào dưới đây **KHÔNG** gắn bộ xử lý thông tin?

- A. Cửa đóng, mở tự động ở sân bay và ở một số siêu thị, cửa hàng.
- B. Đồng hồ lên dây cót tự động.
- C. Hệ thống báo cháy.
- D. Máy giặt thông minh.

Câu 8. Phần mềm nào sau đây là phần mềm mô phỏng?

- A. Microsoft Word.
- B. Microsoft Power Point.
- C. Microsoft Excel.
- D. Photoshop CC.

Câu 9. Phòng thí nghiệm hóa học ảo **KHÔNG** giúp chúng ta thực hiện nhiệm vụ nào dưới đây?

- A. Chọn các loại hóa chất.
- B. Mô phỏng việc lấy hóa chất.
- C. Mô phỏng sự nảy mầm của hạt đậu.
- D. Mô phỏng phản ứng giữa các hóa chất

Câu 10. Lập trình điều khiển rô bốt hỗ trợ con người trong sản xuất và nghiên cứu khoa học là ứng dụng của máy tính trong lĩnh vực nào sau đây?:

- A. Văn phòng.
- B. Rô bốt và máy thông minh.
- C. Giải trí.
- D. Giáo dục.

Câu 11. Em được giao xây dựng gấp kịch bản tổ chức một sự kiện cho lớp trong điều kiện cả lớp đang bị cách li do dịch bệnh và cần lấy ý kiến đóng góp của các bạn. Phương án nào dưới đây **KHÔNG** phù hợp?

- A. Tạo một phòng họp trực tuyến thông qua các nền tảng như Zoom, Google meet,... để trao đổi.
- B. Lên một diễn đàn của một trang xã hội như Zalo, facebook,... để trao đổi.
- C. Đợi khi hết dịch bệnh tổ chức gặp mặt trực tiếp để trao đổi.

D. Gửi tệp kịch bản qua email cho các bạn để các bạn góp ý và gửi lại.

Câu 12. Khi em mua một phần mềm học tập để cài đặt trên máy tính, trường hợp nào sau đây thì phần mềm được cài đặt miễn phí?

A. Khi phần mềm đó có giá dưới 700.000VNĐ.

B. Khi có sự đồng ý bản quyền của tác giả cho phép điều này.

C. Khi em cài trên 1 máy tính.

D. Khi em có 5 máy tính để cài.

Câu 13. Hành vi nào sau đây **KHÔNG** bị xem là vi phạm pháp luật trong việc sử dụng dịch vụ Internet?

A. Gửi email cho bạn để nhắc nhở bạn ấy không nên mở các tệp đính kèm thu của người lạ gửi cho mình.

B. Đưa lên mạng những phim, ảnh không lành mạnh.

C. Làm lây lan virus qua mạng.

D. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào đó.

Câu 14. Phát biểu nào **SAI** trong các phát biểu sau?

A. Phần lớn các máy tìm kiếm được cung cấp trên các trang web.

B. Kết quả tìm kiếm được hiển thị dưới dạng danh sách liệt kê.

C. Máy tìm kiếm có thể tìm mọi trang web trên Internet và cho kết quả đầy đủ, chính xác theo yêu cầu của người tìm kiếm.

D. Máy tìm kiếm là công cụ hỗ trợ tìm kiếm thông tin.

Câu 15: Phần mềm mô phỏng pha màu trực tuyến là

A. <https://mixcolors.com>.

B. <https://simulatecolors.com>.

C. <https://colors.com>.

D. <https://trycolors.com>.

Câu 16: Em có thể tạo bài trình chiếu để trình bày thông tin bằng phần mềm nào?

A. Microsoft Word.

B. Microsoft Outlook.

C. Microsoft PowerPoint.

D. Microsoft OneNote.

Câu 17: Cách dễ dàng nhất để hợp tác và trao đổi thông tin là

A. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để các thành viên khác xem.

B. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để cộng tác theo thời gian thực.

C. Chia sẻ sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để các thành viên khác chủ động cập nhật.

D. Sử dụng sơ đồ tư duy hoặc bài trình chiếu để trình bày trực tiếp.

Câu 18: Tính chính xác của thông tin thể hiện điều gì?

A. Thể hiện thông tin đã bị lỗi thời chưa.

B. Thể hiện tính phù hợp của thông tin với vấn đề hay câu hỏi được đặt ra.

C. Thể hiện sự bao quát nhiều khía cạnh, cho em có được cái nhìn tổng thể về vấn đề được đặt ra.

D. Thể hiện tính đúng đắn của thông tin.

Câu 19: Hành vi nào sau đây là thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

A. Dùng từ ngữ phản cảm khi bình luận trên các diễn đàn, mạng xã hội.

B. Sử dụng phần mềm không có bản quyền.

C. Làm lộ thông tin cá nhân, tổ chức gây ảnh hưởng xấu.

D. Sử dụng dữ liệu của người khác mà không xin phép.

Câu 20: TỰ Ý ĐĂNG ĐỊA CHỈ NHÀ CỦA NGƯỜI KHÁC LÀ

A. Hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...

B. Hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.

C. Hành vi vi phạm an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội.

D. Hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

II. PHẦN LÝ THUYẾT: (5 điểm)

Câu 1: (1 điểm) Tại sao cần có pháp luật về sử dụng Internet?

Câu 2: (1 điểm) Tại sao chúng ta cần sử dụng phần mềm mô phỏng?

Câu 3: (1 điểm) Hãy đưa ra một ví dụ về việc ứng dụng trình bày thông tin trong cuộc sống hàng ngày?

Câu 4: (2 điểm) Hãy thiết kế một sơ đồ tư duy để trình bày về một chủ đề mà em yêu thích.

-----**Hết**-----

(Giám thị coi thi không giải thích gì thêm)

I. TRẮC NGHIỆM (5,0đ)

Mỗi câu đúng được ghi 0,25đ

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Đ.A	C	A	A	D	A	D	B	C	D	B	D	C	B	D	D	A	B	C	C	B
Đ.B	B	C	B	D	C	A	B	D	A	B	C	B	A	C	C	C	B	D	A	B

II. PHẦN LÝ THUYẾT: (5 ĐIỂM)**Câu 1:** (1 điểm)**Cần có pháp luật về sử dụng Internet:**

- Bảo vệ quyền riêng tư, quyền sở hữu trí tuệ, ngăn chặn hành vi xâm phạm danh dự, nhân phẩm.
- Ngăn chặn các hoạt động tấn công mạng, lừa đảo, xâm nhập trái phép.
- Đảm bảo các hoạt động trên mạng diễn ra lành mạnh, không gây ảnh hưởng xấu đến xã hội.

Câu 2: (1 điểm)

Chúng ta cần sử dụng phần mềm mô phỏng vì:

- Hiểu rõ hơn về thế giới xung quanh
- Thực hiện các thí nghiệm, thao tác nguy hiểm trong môi trường ảo mà không gây ra hậu quả ngoài đời thực.
- Tiết kiệm thời gian và chi phí

Câu 3: (1 điểm)

- Khi em phải trình bày một bài thuyết trình về một chủ đề nào đó, em sẽ sử dụng PowerPoint, Google Slides hoặc các công cụ khác để trình bày thông tin một cách trực quan và sinh động.

Câu 4: (2 điểm)

HS vẽ sơ đồ đúng được điểm tối đa

**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.*