

UBND HUYỆN THĂNG BÌNH  
TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I  
NĂM HỌC: 2024 - 2025  
MÔN: TIN HỌC – LỚP: 7

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		1		2				1,67Đ 16,7%
		2. Phần mềm máy tính	2		3						1,67Đ 16,7%
		3. Quản lý dữ liệu trong máy tính						1 TL (c18)		2TL (C19; C20)	3Đ 30%
2	Chủ đề 2. Tổ chức dữ liệu, tìm kiếm và trao đổi thông tin	4. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên internet	2		1		1	1 TL (C16)		2,33Đ 23,3%	
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	5. Ứng xử trên mạng			1			1 TL (C17)		1,33Đ 13,3%	
<b>Tổng</b>			<b>6</b>		<b>6</b>		<b>3</b>	<b>3</b>		<b>2</b>	
<b>Tỉ lệ %</b>			<b>20%</b>		<b>20%</b>		<b>40%</b>		<b>20%</b>		<b>100%</b>

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	1. Thiết bị vào ra	<b>Nhận biết</b> – Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau, – Biết được chức năng của mỗi loại thiết bị này trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin. – 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. <b>Thông hiểu</b> – 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. <b>Vận dụng</b> – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.	2TN	1TN	2TN	
		2. Phần mềm máy tính	<b>Nhận biết</b> – Phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. – Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng. <b>Thông hiểu</b> – Giải thích được sơ lược chức năng điều khiển và quản lý của hệ điều hành,	2TN	3TN		
		3. Quản lý dữ liệu trong máy tính	<b>Nhận biết</b> – Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính. – Nêu được ví dụ minh họa. <b>Thông hiểu</b>			1TL (c18;	2TL (c19; c20)

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
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Giải thích được phần mở rộng của tên tệp cho biết tệp thuộc loại gì, <b>Vận dụng</b></li> <li>Thao tác tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá tệp và thư mục.</li> <li><b>Vận dụng cao</b></li> <li>Thao tác thành thạo: tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá tệp và thư mục.</li> </ul>				
2	<b>Chủ đề 2. Tổ chức dữ liệu, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên internet	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội.</li> <li>Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó.</li> </ul> <p><b>Thông hiểu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p> <p>Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin.</p>	2TN	1TN	1TN + 1TL (C16)	
3	<b>Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số</b>	Ứng xử trên mạng	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.</li> <li>Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.</li> <li>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.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng</li> </ul>			1TL (C17)	

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
			– 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.				
<b>Tổng</b>							
<b>Tỉ lệ %</b>				<b>20%</b>	<b>20%</b>	<b>40%</b>	<b>20%</b>
<b>Tỉ lệ chung</b>				<b>40%</b>		<b>60%</b>	



**Câu 10.** Em dùng phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả các hoạt động của em trong ngày Chủ nhật. Phương án nào sau đây không phải là chức năng của phần mềm ứng dụng?

- A. Khởi động phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả hoạt động của em trong ngày Chủ nhật.
- B. Thêm hoạt động “Nấu cơm” vào sơ đồ tư duy.
- C. Sửa hoạt động “Nấu cơm” thành “Chuẩn bị bữa ăn gia đình”.
- D. Xoá hoạt động “Đến chơi nhà bạn Khoa” khỏi sơ đồ tư duy.

**Câu 11.** Website nào dưới đây là trang bộ giáo dục và đào tạo?

- A. <https://vietnamnet.vn>.
- B. <https://moet.gov.vn/>.
- C. <https://tntp.com.vn>.
- D. <https://hoahoctro.com.vn>.

**Câu 12.** Chọn phương án sai. Ưu điểm của mạng xã hội là:

- A. Giúp người sử dụng kết nối với người thân, bạn bè.
- B. Hỗ trợ người sử dụng giảng dạy và học tập.
- C. Tăng khả năng giao tiếp trực tiếp.
- D. Là nguồn cung cấp thông tin và cập nhật thông tin nhanh chóng, hiệu quả.

**Câu 13.** 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 14.** Thông tin có nội dung xấu là gì?

- A. Thông tin khuyến khích sử dụng chất gây nghiện.
- B. Thông tin.
- C. Thông tin rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.
- D. Thông tin khuyến khích sử dụng chất gây nghiện, kích động bạo lực, rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.

**Câu 15.** Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào sau đây để giải quyết vấn đề?

- A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro.
- B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro
- C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa
- D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa

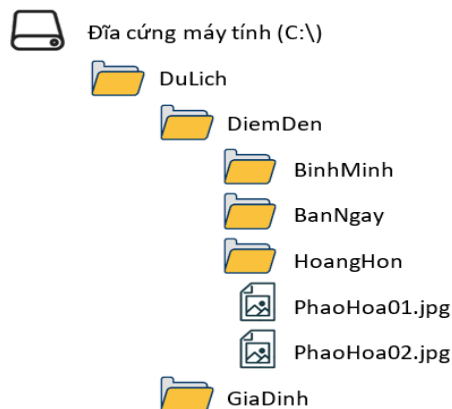
## II. PHẦN TỰ LUẬN. (2 điểm)

**Câu 16:** Em hãy nêu kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet (trên 4 kênh)?

**Câu 17:** Nếu một trong những người bạn của em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến. Em sẽ làm gì để giúp bạn? (1 điểm)

## B. PHẦN THỰC HÀNH: (3 điểm)

Cho cấu trúc thư mục như hình sau:



**Câu 18:** Em hãy tạo các thư mục có cấu trúc như hình. (1 điểm)

**Câu 19:** Di chuyển thư mục **BinhMinh** vào trong thư mục **GiaDinh**. (1 điểm)

**Câu 20:** Em hãy xóa thư mục **BanNgay** sao cho thư mục đó không còn trong thùng rác (Recycle Bin). (1 điểm)

-----Hết-----

(Giám thị coi thi không giải thích gì thêm)

<b>TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT</b> Họ và tên: ..... Lớp: ..... <p style="text-align: center;"><b>ĐỀ B</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Năm học: 2024-2025</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Môn: TIN HỌC 7</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Thời gian: 45 phút (không kể thời gian phát đề)</b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Điểm</u></b></p>
---	---	---

**PHẦN A: LÝ THUYẾT (7 điểm)**

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM. (5 điểm) (Em hãy chọn phương án trả lời em cho là đúng nhất)**

**Câu 1.** Thiết bị nào chuyển dữ liệu âm thanh từ máy tính ra bên ngoài?

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

**Câu 2.** Chức năng nào dưới đây không thuộc về hệ điều hành?

- A. Điều khiển và quản lí các thiết bị phần cứng trong máy tính.  
 B. Quản lí dữ liệu trong tệp.  
 C. Cung cấp, quản lí môi trường để chạy các phần mềm ứng dụng trên máy tính  
 D. Cung cấp và quản lí môi trường giao tiếp giữa người dùng với máy tính.

**Câu 3.** Những thiết bị vào nào dưới đây tiếp nhận thông tin thông qua tiếp xúc?

- A. Bàn phím, máy quét, màn hình cảm ứng, micro.                                      B. Máy quét, webcam, chuột, micro.  
 C. Màn hình cảm ứng                                      D. Micro, máy quét, bàn phím, chuột.

**Câu 4.** Những thiết bị nào dưới đây thực hiện chức năng của thiết bị ra?

- A. Màn hình, màn hình cảm ứng, loa, máy chiếu, máy in.  
 B. Màn hình cảm ứng, Máy ảnh kĩ thuật số, loa, máy chiếu, máy in.  
 C. Máy ảnh kĩ thuật số, màn hình cảm ứng, loa, bàn phím, máy in.  
 D. Máy ảnh kĩ thuật số, đĩa cứng, loa, máy chiếu, máy in.

**Câu 5.** Những thiết bị nào dưới đây có chức năng của chuột máy tính?

- A. Màn hình, màn hình cảm ứng, bàn phím.  
 B. Màn hình cảm ứng, máy tính xách tay, vùng cảm ứng chuột.  
 C. Vùng cảm ứng chuột, webcam, bàn phím.  
 D. Webcam, bàn phím, máy tính xách tay, vùng cảm ứng chuột.

**Câu 6.** Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Người dùng sử dụng máy tính vào nhiều công việc khác nhau nên cần phải có nhiều phần mềm ứng dụng để đáp ứng nhu cầu đa dạng của người dùng.  
 B. Cần phải cài đặt các phần mềm ứng dụng vào máy tính trước, sau đó mới cài đặt hệ điều hành.  
 C. Phần mềm ứng dụng được cài đặt vào máy tính khi người dùng có nhu cầu sử dụng.  
 D. Phần mềm ứng dụng chạy trên nền của hệ điều hành, là công cụ, tiện ích cho phép người dùng xử lí công việc trên máy tính.

**Câu 7.** Thực hiện những việc nào dưới đây giúp ngăn chặn phần mềm độc hại trên máy tính?

- A. Luôn cập nhật bản sửa lỗi phần mềm để cải thiện tính năng bảo mật của hệ thống, bật chức năng tường lửa (trong MS Windows là Windows Defender Firewall) để hạn chế sự tấn công của phần mềm độc hại.  
 B. Không kiểm tra kĩ độ tin cậy trước khi nháy chuột vào các liên kết hoặc tải dữ liệu từ Internet.  
 C. Bất cần khi mở tệp đính kèm trong thư điện tử từ địa chỉ lạ gửi đến.  
 D. Sao chép dữ liệu từ các thiết bị lưu trữ ngoài chưa đủ độ tin cậy.

**Câu 8.** Em dùng phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả các hoạt động của em trong ngày Chủ nhật. Phương án nào sau đây không phải là chức năng của phần mềm ứng dụng?

- A. Khởi động phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả hoạt động của em trong ngày Chủ nhật.  
 B. Thêm hoạt động “Nấu cơm” vào sơ đồ tư duy.  
 C. Sửa hoạt động “Nấu cơm” thành “Chuẩn bị bữa ăn gia đình”.  
 D. Xoá hoạt động “Đến chơi nhà bạn Khoa” khỏi sơ đồ tư duy.

**Câu 9.** Website nào dưới đây là trang bộ giáo dục và đào tạo?

- A. <https://vietnamnet.vn>.                                      B. <https://moet.gov.vn/>.  
 C. <https://tntp.com.vn>.                                      D. <https://hoahoctro.com.vn>.

**Câu 10.** Chọn phương án sai. Ưu điểm của mạng xã hội là:

- A. Giúp người sử dụng kết nối với người thân, bạn bè.  
 B. Hỗ trợ người sử dụng giảng dạy và học tập.  
 C. Tăng khả năng giao tiếp trực tiếp.  
 D. Là nguồn cung cấp thông tin và cập nhật thông tin nhanh chóng, hiệu quả.

**Câu 11.** 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 12.** Những phát biểu nào sau đây là sai?

A. Phần mềm ứng dụng trực tiếp điều khiển phần cứng mà không cần thông qua hệ điều hành.

B. Nếu chỉ có các thiết bị phần cứng mà không cài đặt hệ điều hành thì máy tính không hoạt động được.

C. Phần mềm ứng dụng là những chương trình máy tính giúp con người xử lý một công việc cụ thể nào đó, ví dụ như soạn thảo văn bản, lập bảng tính, chỉnh sửa ảnh, tạo bài trình chiếu, ...

D. Hệ điều hành kết nối, quản lý, điều khiển các thiết bị phần cứng, phần mềm trên máy tính, đảm bảo chúng phối hợp hoạt động nhịp nhàng trong một hệ thống thống nhất.

**Câu 13.** Phần mềm nào dưới đây là phần mềm hệ điều hành.



A. PowerPoint



B. Windows 10



C. iMindMap



D. MS Excel

**Câu 14.** Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào sau đây để giải quyết vấn đề?

A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro.

B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro

C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa

D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa

**Câu 15.** Thông tin có nội dung xấu là gì?

A. Thông tin khuyến khích sử dụng chất gây nghiện.

B. Thông tin.

C. Thông tin rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.

D. Thông tin khuyến khích sử dụng chất gây nghiện, kích động bạo lực, rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.

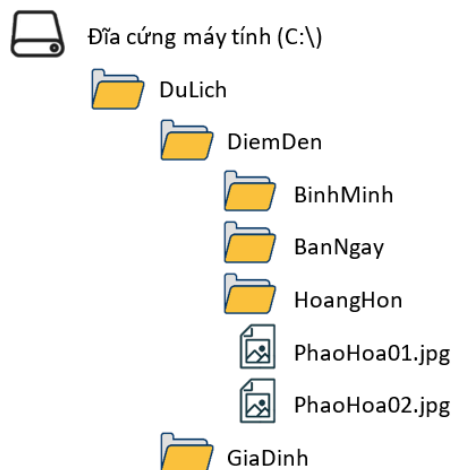
## II. PHẦN TỰ LUẬN. (2 điểm)

**Câu 16:** Em hãy nêu kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet (trên 4 kênh)? (1 điểm)

**Câu 17:** Nếu một trong những người bạn của em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến. Em sẽ làm gì để giúp bạn? (1 điểm)

## B. PHẦN THỰC HÀNH: (3 điểm)

Cho cấu trúc thư mục như hình sau:



**Câu 18:** Em hãy tạo các thư mục có cấu trúc như hình. (1 điểm)

**Câu 19:** Di chuyển thư mục **BinhMinh** vào trong thư mục **GiaDinh**. (1 điểm)

**Câu 20:** Em hãy xóa thư mục **BanNgay** sao cho thư mục đó không còn trong thùng rác (Recycle Bin). (1 điểm)

-----Hết-----

(Giám thị coi thi không giải thích gì thêm)



**TRƯỜNG THCS LÝ THƯỜNG KIỆT**  
**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ I**

**ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM**  
**NĂM HỌC 2024 - 2025**  
**Môn: Tin học – Lớp: 7**  
**Thời gian làm bài: 45 phút**  
*Không tính thời gian phát đề*

**I. LÝ THUYẾT: (5 điểm)**

*Mỗi câu đúng được 0.33 điểm*

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ĐỀ A	C	A	B	A	C	B	A	B	A	A	B	C	D	D	D
ĐỀ B	A	C	C	A	B	B	A	A	B	C	D	A	B	D	D

**II. TỰ LUẬN: (2 điểm)**

Câu	Nội dung trả lời	Điểm
16	Kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet: Thư điện tử, nhắn tin, gọi điện, gọi video call, diễn đàn, mạng xã hội	
17	Nếu một trong những người bạn em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến. Em sẽ: Em sẽ báo với ba mẹ bạn và cùng với ba mẹ bạn giúp đỡ bạn giảm dần thời gian tiếp xúc với mạng internet. Thường xuyên gặp gỡ bạn để chia sẻ, tâm sự và học tập cùng bạn. Giúp bạn cùng tham gia vào các hoạt động thể dục thể thao ngoài giờ học. <i>* Lưu ý : học sinh trả lời ý khác đúng vẫn cho điểm.</i>	1 điểm
<b>PHẦN THỰC HÀNH: (3 ĐIỂM)</b>		
18	Tạo được thư mục như hình.	1 điểm
19	Di chuyển thư mục <b>BinhMinh</b> vào trong thư mục <b>GiaDinh</b>	1 điểm
20	HS làm đúng nội dung yêu cầu	1 điểm