

UBND XÃ BÁT TRÀNG
TRƯỜNG THCS BÁT TRÀNG



MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN TIN HỌC 8 (Tiết 8 theo KHDH)

Thời gian làm bài: 45 phút

Nội dung		Mức độ	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Tổng	
			TN1	TN2	TN1	TN2	TN1	TN2	TN1	TN2
Chủ đề 1: Máy tính và cộng đồng Bài 1. Lược sử công cụ tính toán	<i>Số câu</i>	3	1	2					5	1
	<i>Số điểm</i>	0,75	1	0,5					1,25	1
Chủ đề 2: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin Bài 2. Thông tin trong môi trường số Bài 3. Thực hành: Khai thác thông tin số	<i>Số câu</i>	3		2	1				5	1
	<i>Số điểm</i>	0,75		0,5	1				1,25	1
Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số Bài 4. Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ số	<i>Số câu</i>	3		2		2	1		5	1
	<i>Số điểm</i>	0,75		0,5		0,5	1		1,75	1
Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	<i>Số câu</i>	3		2		2	1		7	1
	<i>Số điểm</i>	0,75		0,5		0,5	1		1,75	1
Tổng	<i>Số câu</i>	12	1	8	1	4	2		24	4
	<i>Số điểm</i>	3	1	2	1	1	2		6	4

* Ghi chú:

- + TN1: dạng câu hỏi trắc nghiệm chọn một đáp án đúng nhất trong nhiều đáp án.
- + TN2: dạng câu hỏi trắc nghiệm chọn đúng hoặc sai.

UBND XÃ BÁT TRÀNG
TRƯỜNG THCS BÁT TRÀNG



MA TRẬN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN TIN HỌC 8 (Tiết 8 theo KHDH)

Thời gian làm bài: 45 phút

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo cấp độ tư duy					
				Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng	
				TN1	TN2	TN1	TN2	TN1	TN2
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Bài 1: Lược sử công cụ tính toán	- Biết được sơ lược lịch sử phát triển của máy tính - Biết được sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người	3	1	2			
2	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 2. Thông tin trong môi trường số Bài 3. Thực hành: Khai thác thông tin số	- Biết được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lý hiệu quả - Biết được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn tin đáng tin cậy	3		2	1		
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Bài 4. Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ kỹ thuật số	- Nhận biết và hiểu được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số - Hiểu được khi tạo ra các sản phẩm số cần thể hiện đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật	3		2		2	1
4	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình Bài 13. Biểu diễn dữ liệu	- Hiểu được chương trình là một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán - Nhận biết được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán trong môi trường lập trình trực quan - Nêu được khái niệm biến và hằng - Nhận biết được kiểu dữ liệu, biểu thức trong môi trường lập trình trực quan	3		2		2	1
Tổng số câu				12	1	8	1	4	2
Tổng điểm				3	1	2	1	1	2
Tỉ lệ %				40%		30%		30%	

* Ghi chú:

- + TN1: dạng câu hỏi trắc nghiệm chọn một đáp án đúng nhất trong nhiều đáp án.
- + TN2: dạng câu hỏi trắc nghiệm chọn đúng hoặc sai.

HƯỚNG DẪN ĐIỀN THÔNG TIN TRÊN PHIẾU TRẢ LỜI TRẮC NGHIỆM:

- ❖ Học sinh điền đầy đủ thông tin tại các mục 1, 3, 4, 5, 8 trên *Phiếu trả lời trắc nghiệm* theo mẫu:
- Kỳ thi: **GIỮA HỌC KÌ 1**
 - Bài thi: **TIN HỌC**
 - Hội đồng thi: **TRƯỜNG THCS BÁT TRÀNG**
 - Phòng thi số: **Lớp ...**
 - Họ và tên: **.....**
 - Ngày sinh: **.....**
 - Mã đề thi: ghi và tô đúng mã đề thi mà học sinh nhận được.
- ❖ **PHẦN 1. CÂU TRẮC NGHIỆM NHIỀU PHƯƠNG ÁN LỰA CHỌN** (từ câu 1 đến câu 24): với mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một đáp án đúng. Tô duy nhất một đáp án lựa chọn cho mỗi câu hỏi/ý hỏi trên đề thi vào vị trí tương ứng ở trên *Phiếu trả lời trắc nghiệm*.
- ❖ **PHẦN 2. CÂU TRẮC NGHIỆM ĐÚNG - SAI** (từ câu 1 đến câu 4): mỗi ý trong câu hỏi học sinh chọn đúng hoặc sai. Tô vào ô tương ứng với đáp án đúng hoặc sai đối với mỗi ý trong từng câu của đề thi trong *Phiếu trả lời trắc nghiệm*.

MÃ ĐỀ 801

PHẦN 1. CÂU TRẮC NGHIỆM NHIỀU PHƯƠNG ÁN LỰA CHỌN (6 điểm)

Câu 1. Từ nào sau đây xuất hiện nhiều nhất cùng với từ “tìm kiếm”, thuật ngữ được sử dụng để nói về việc tra cứu thông tin trên Internet?

- A. Trang web. B. Từ khóa. C. Báo cáo. D. Biểu mẫu.

Câu 2. Các thế hệ máy tính gắn liền với các tiến bộ công nghệ nào?

- A. Đèn điện tự chân không. C. Vi xử lí, vi xử lí mật độ tích hợp siêu cao.
B. Bóng bán dẫn, mạch tích hợp. D. Cả A, B, C.

Câu 3. Khi thấy bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội thì em sẽ?

- A. Khuyến bạn gửi video đó cho mọi người.
B. Khuyến bạn nên quay nhưng không đăng video đó lên.
C. Khuyến bạn không nên quay và đăng video bạo lực đó lên mạng vì vi phạm quyền riêng tư của mỗi con người và vi phạm tiêu chuẩn cộng đồng trên mạng.
D. Đáp án khác.

Câu 4. Google là ví dụ điển hình cho công cụ nào sau đây?

- A. Công cụ xử lý văn bản. C. Công cụ lưu trữ thông tin.
B. Công cụ tìm kiếm thông tin. D. Công cụ bảo mật thông tin.

Câu 5. Tại sao cần kiểm tra bản quyền của thông tin số trước khi sử dụng?

- A. Để biết cách sử dụng thông tin hợp pháp. C. Để tìm cách tránh được luật pháp.
B. Để tránh bị đánh giá thấp khi sử dụng thông tin. D. Để tăng độ tin cậy của thông tin.

Câu 6. Nội dung và hình thức của sản phẩm tạo ra nên tuân thủ quy định nào dưới đây?

- A. Chỉ dùng ngôn ngữ lịch sử. C. Không tiết lộ thông tin cá nhân của người khác.
B. Không dùng hình ảnh giật gân. D. Cả A, B, C.

Câu 7. Máy tính đã được phát triển mạnh mẽ vào giai đoạn nào?

- A. Cuối thế kỷ 19. B. Đầu thế kỷ 20. C. Giữa thế kỷ 20. D. Cuối thế kỷ 20.

Câu 8. Để tìm hiểu thông tin về một sự kiện đang được lan truyền trên các trang mạng xã hội, trang thông tin nào dưới đây được xem là đáng tin cậy nhất?

- A. Trang thông tin có địa chỉ kết thúc bằng .gov.vn.
B. Trang thông tin có nội dung giống những gì em đang nghĩ.
C. Trang thông tin không thiên vị mà kể toàn bộ câu chuyện.
D. Trang thông tin có nội dung gây xúc động lòng người.

Câu 9. Đặc điểm nào không phải là của thông tin số?

- A. Đa dạng và phát triển nhanh chóng.
- B. Được thu thập hàng ngày từ nhiều nguồn.
- C. Có độ tin cậy khác nhau.
- D. Được lưu trữ vĩnh viễn mà không cần kiểm soát.

Câu 10. Tình huống nào dưới đây là vi phạm quy định pháp luật?

- A. Phong chụp ảnh Lan đang đùa nghịch với tư thế không đẹp mắt. Phong chia sẻ bức ảnh lên mạng xã hội làm Lan xấu hổ và không dám đến trường.
- B. Học sinh có thể thu âm lời giảng của thầy cô giáo trên lớp để nghe lại những phần chưa hiểu rõ.
- C. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi các bạn cùng đọc.
- D. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình.

Câu 11. Em hãy chọn phương án đúng để điền vào dấu ba chấm trong phát biểu sau: “Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn,...”

- A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.
- B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.
- C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.
- D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

Câu 12. Khi tạo một chương trình mới, việc chọn biến trong Scratch có ý nghĩa gì?

- A. Lưu trữ một giá trị có thể thay đổi trong quá trình chạy chương trình.
- B. Lưu trữ các hình ảnh và âm thanh.
- C. Thay đổi giao diện của chương trình.
- D. Lưu trữ các nhân vật trong chương trình.

Câu 13. Những chiếc máy tính phát minh sau đó hướng tới đặc điểm gì?

- A. Tốc độ, độ tin cậy cao hơn, dung lượng bộ nhớ lớn hơn.
- B. Thông minh hơn và giá thành hợp lý hơn.
- C. Nhỏ, nhẹ, tiêu thụ ít điện năng.
- D. Cả A, B, C.

Câu 14. Một chương trình máy tính là:

- A. Một tập hợp các hình ảnh.
- B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.
- C. Bộ dữ liệu lưu trữ thông tin.
- D. Các tập tin video.

Câu 15. Phát biểu “Thông tin số khó bị xóa bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?

- A. Sai. Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xóa khỏi nơi mà nó được lưu trữ.
- B. Sai. Vì thông tin số không giống như tờ giấy dễ xé hay đốt được.
- C. Đúng. Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.
- D. Đúng. Vì sau khi xóa, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong “Thùng rác”.

Câu 16. Máy tính đã thay đổi xã hội loài người như thế nào?

- A. Thúc đẩy giao tiếp toàn cầu.
- B. Tạo ra các công cụ xử lý dữ liệu mạnh mẽ.
- C. Thay đổi cách làm việc và học tập.
- D. Cả A, B, C.

Câu 17. Bạn An muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một phương tiện dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $s = v \times t$. Bạn An cần sử dụng các biến nào?

- A. Sử dụng hai biến s và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.
- B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.
- C. Sử dụng hai biến s và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.
- D. Chỉ cần sử dụng một biến s để lưu giá trị quãng đường.

Câu 18. Dữ liệu được thu thập bởi ai sau đây thường có độ tin cậy cao nhất?

- A. Các cá nhân trên mạng xã hội.
- B. Các nhà nghiên cứu và tổ chức uy tín.
- C. Các blog cá nhân.
- D. Các quảng cáo trên trang web.

Câu 19. Biểu thức tính chỉ số BMI của cơ thể thuộc kiểu dữ liệu nào?

- A. Kiểu số.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu logic.
- D. Không xác định.

Câu 20. Biến trong Scratch có thể chứa những kiểu dữ liệu nào?

- A. Kiểu số nguyên.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu số thực.
- D. Kiểu số và kiểu xâu kí tự.

Câu 21. Máy tính của Babbage thiết kế để làm gì?

- A. Thực hiện phép cộng.
- B. Thực hiện phép cộng trừ.
- C. Thực hiện bốn phép tính số học.
- D. Có thể tính toán ngoài bốn phép tính số học.

Câu 22. Các bạn rủ em tham gia vào một nhóm kín trên mạng xã hội thì em sẽ?

- A. Vào nhóm đó mà không cần biết gì.
- B. Em sẽ hỏi kĩ thông tin về nhóm kín đó rồi mới quyết định có tham gia hay không.
- C. Chấp nhận lời mời vì có các bạn của mình.
- D. Đáp án khác.

Câu 23. Biểu hiện nào dưới đây vi phạm đạo đức, pháp luật, vi phạm pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Quay phim trong rạp chiếu phim.
- B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.
- C. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.
- D. Cả A, B, C.

Câu 24. Biểu hiện của việc trung thực trong quá trình tạo ra sản phẩm số là?

- A. Không sử dụng thông tin giả.
- B. Không sử dụng thông tin không đáng tin cậy.
- C. Không sao chép, chỉnh sửa thông tin của người khác rồi coi là của mình.
- D. Cả A, B, C.

PHẦN 2. CÂU TRẮC NGHIỆM ĐÚNG SAI (4 điểm)

Câu 1 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Bàn tính là một trong những công cụ tính toán cổ xưa nhất, gồm các hạt được xâu thành các hàng để thực hiện các phép toán số học.
- b. Bàn tính được phát minh bởi người Ai Cập cổ đại vào thế kỉ XV.
- c. Máy tính cơ học Pascaline có thể thực hiện tất cả các phép tính số học, bao gồm cả phép nhân và phép chia phức tạp.
- d. Máy tính cơ học Pascaline được Blaise Pascal phát minh vào thế kỉ XVII, sử dụng các bánh răng để thực hiện phép cộng và trừ.

Câu 2 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Chương trình là một tập hợp các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.
- b. Scratch là một ngôn ngữ lập trình dễ sử dụng và trực quan.
- c. Hằng là giá trị có thể thay đổi trong chương trình.
- d. Một biến trong lập trình là nơi lưu trữ một giá trị.

Câu 3 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Biến là đại lượng có thể thay đổi giá trị trong quá trình chạy chương trình.
- b. Một biến chỉ có thể lưu trữ một giá trị tại một thời điểm.
- c. Một biến có thể được khai báo mà không cần khởi tạo giá trị ban đầu.
- d. Biến có thể sử dụng để lưu trữ các giá trị tạm thời trong quá trình tính toán.

Câu 4 (1 điểm): Minh đang chuẩn bị bài thuyết trình về môi trường và tìm kiếm hình ảnh trên Internet để minh họa. Minh có tải được một số hình ảnh đẹp nhưng không ghi nguồn. Em hãy cho biết mỗi hành động sau là đúng hay sai.

- a. Nếu Minh tải hình ảnh từ một trang web có bản quyền mà không xin phép, điều đó có thể vi phạm pháp luật.
- b. Nếu hình ảnh được sử dụng cho mục đích học tập, có thể Minh không cần lo về bản quyền.
- c. Minh nên tìm kiếm hình ảnh có giấy phép sử dụng hợp pháp hoặc tự chụp ảnh.
- d. Khi làm bài thuyết trình, Minh có thể lấy bất kì hình ảnh nào trên mạng mà không cần ghi nguồn vì nó đã được công khai trên Internet.

----- Hết -----

HƯỚNG DẪN ĐIỀN THÔNG TIN TRÊN PHIẾU TRẢ LỜI TRẮC NGHIỆM:

- ❖ Học sinh điền đầy đủ thông tin tại các mục 1, 3, 4, 5, 8 trên *Phiếu trả lời trắc nghiệm* theo mẫu:
- Kỳ thi: **GIỮA HỌC KÌ 1**
 - Bài thi: **TIN HỌC**
 - Hội đồng thi: **TRƯỜNG THCS BÁT TRÀNG**
 - Phòng thi số: **Lớp ...**
 - Họ và tên: **.....**
 - Ngày sinh: **.....**
 - Mã đề thi: ghi và tô đúng mã đề thi mà học sinh nhận được.
- ❖ **PHẦN 1. CÂU TRẮC NGHIỆM NHIỀU PHƯƠNG ÁN LỰA CHỌN** (từ câu 1 đến câu 24): với mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một đáp án đúng. Tô duy nhất một đáp án lựa chọn cho mỗi câu hỏi/ý hỏi trên đề thi vào vị trí tương ứng ở trên *Phiếu trả lời trắc nghiệm*.
- ❖ **PHẦN 2. CÂU TRẮC NGHIỆM ĐÚNG - SAI** (từ câu 1 đến câu 4): mỗi ý trong câu hỏi học sinh chọn đúng hoặc sai. Tô vào ô tương ứng với đáp án đúng hoặc sai đối với mỗi ý trong từng câu của đề thi trong *Phiếu trả lời trắc nghiệm*.

MÃ ĐỀ 802

PHẦN 1. CÂU TRẮC NGHIỆM NHIỀU PHƯƠNG ÁN LỰA CHỌN (6 điểm)

Câu 1. Biểu thức tính chỉ số BMI của cơ thể thuộc kiểu dữ liệu nào?

- A. Kiểu số. B. Kiểu xâu kí tự. C. Kiểu logic. D. Không xác định.

Câu 2. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

- A. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.
B. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.
C. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.
D. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra.

Câu 3. Đặc điểm nào sau đây là của một nguồn thông tin đáng tin cậy?

- A. Không cần kiểm tra lại vì được nhiều người dùng.
B. Có nguồn gốc rõ ràng, được công nhận bởi các chuyên gia.
C. Chỉ tồn tại trên các trang web miễn phí.
D. Thông tin từ mạng xã hội.

Câu 4. Khi nào chúng ta cần kiểm tra lại tính chính xác của thông tin?

- A. Khi thông tin đến từ nguồn không rõ ràng. C. Khi thông tin là miễn phí.
B. Khi thông tin được chia sẻ rộng rãi. D. Khi thông tin được cung cấp bởi bạn bè.

Câu 5. Khi thấy bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội thì em sẽ?

- A. Khuyến bạn gửi video đó cho mọi người.
B. Khuyến bạn nên quay nhưng không đăng video đó lên.
C. Khuyến bạn không nên quay và đăng video bạo lực đó lên mạng vì vi phạm quyền riêng tư của mỗi con người và vi phạm tiêu chuẩn cộng đồng trên mạng.
D. Cả A, B, C.

Câu 6. Máy tính đã được phát triển mạnh mẽ vào giai đoạn nào?

- A. Cuối thế kỷ 19. B. Đầu thế kỷ 20. C. Cuối thế kỷ 20. D. Giữa thế kỷ 20.

Câu 7. Để tìm hiểu thông tin về một sự kiện đang được lan truyền trên các trang mạng xã hội, trang thông tin nào dưới đây được xem là đáng tin cậy nhất?

- A. Trang thông tin có địa chỉ kết thúc bằng .gov.vn.
B. Trang thông tin có nội dung giống những gì em đang nghĩ.
C. Trang thông tin không thiên vị mà kể toàn bộ câu chuyện.
D. Trang thông tin có nội dung gây xúc động lòng người.

Câu 8. Các thế hệ máy tính gắn liền với các tiện độ công nghệ nào?

- A. Đèn điện tự chân không.
- B. Bóng bán dẫn, mạch tích hợp.
- C. Vi xử lí, vi xử lí mật độ tích hợp siêu cao.
- D. Cả A, B, C.

Câu 9. Khi tạo một chương trình mới, việc chọn biến trong Scratch có ý nghĩa gì?

- A. Lưu trữ một giá trị có thể thay đổi trong quá trình chạy chương trình.
- B. Lưu trữ các hình ảnh và âm thanh.
- C. Thay đổi giao diện của chương trình.
- D. Lưu trữ các nhân vật trong chương trình.

Câu 10. Các hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật, vi phạm pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số em có thể gặp là.

- A. Sao chép thông tin từ một trang web và coi đó là của mình.
- B. Sử dụng phần mềm bẻ khóa.
- C. Phát trực tiếp hoặc chia sẻ các vụ bạo lực học đường. Đưa lên mạng thông tin cá nhân của người khác khi không được cho phép.
- D. Cả A, B, C.

Câu 11. Biểu thức  cho kết quả thuộc kiểu dữ liệu nào?

- A. Kiểu số nguyên.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu số thực.
- D. Kiểu số và kiểu xâu kí tự.

Câu 12. Máy tính đã thay đổi xã hội loài người như thế nào?

- A. Thúc đẩy giao tiếp toàn cầu.
- B. Tạo ra các công cụ xử lý dữ liệu mạnh mẽ.
- C. Thay đổi cách làm việc và học tập.
- D. Tất cả các đáp án trên.

Câu 13. Khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số, hành vi nào sau đây là vi phạm pháp luật?

- A. Sao chép tài liệu miễn phí từ trang web chính thống.
- B. Sử dụng phần mềm có bản quyền hợp lệ.
- C. Chia sẻ phần mềm lậu cho bạn bè.
- D. Đăng ký học trực tuyến trên các nền tảng giáo dục.

Câu 14. Những chiếc máy tính phát minh sau đó hướng tới đặc điểm gì?

- A. Tốc độ, độ tin cậy cao hơn, dung lượng bộ nhớ lớn hơn.
- B. Thông minh hơn và giá thành hợp lí hơn.
- C. Nhỏ, nhẹ, tiêu thụ ít điện năng.
- D. Cả A, B, C.

Câu 15. Hành động nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Chia sẻ địa chỉ website có chứa các bộ phim không có bản quyền sử dụng.
- B. Tham gia cá cược bóng đá qua Internet.
- C. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình.
- D. Quay và lan truyền video về bạo lực học đường.

Câu 16. Phát biểu “Thông tin số khó bị xóa bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?

- A. Đúng. Vì sau khi xóa, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong “Thùng rác”.
- B. Đúng. Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.
- C. Sai. Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xóa khỏi nơi mà nó được lưu trữ.
- D. Sai. Vì thông tin số không giống như tờ giấy dễ xé hay đốt được.

Câu 17. Tại sao cần kiểm tra bản quyền của thông tin số trước khi sử dụng?

- A. Để biết cách sử dụng thông tin hợp pháp.
- B. Để tránh bị đánh giá thấp khi sử dụng thông tin.
- C. Để tìm cách tránh được luật pháp.
- D. Để tăng độ tin cậy của thông tin.

Câu 18. Biến trong Scratch có thể chứa những kiểu dữ liệu nào?

- A. Kiểu số nguyên.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu số thực.
- D. Kiểu số và kiểu xâu kí tự.

Câu 19. Các bạn rủ em tham gia vào một nhóm kín trên mạng xã hội thì em sẽ?

- A. Vào nhóm đó mà không cần biết gì
- B. Chấp nhận lời mời vì có các bạn của mình

- C. Em sẽ hỏi kĩ thông tin về nhóm kín đó rồi mới quyết định có tham gia hay không
D. Đáp án khác

Câu 20. Thông tin số có đặc điểm nào sau đây?

- A. Được lưu trữ mãi mãi mà không bị mất. C. Không cần phải kiểm tra tính chính xác.
B. Có thể bị thay đổi hoặc mất mát. D. Chỉ tồn tại ở dạng văn bản.

Câu 21. Nội dung và hình thức của sản phẩm tạo ra nên tuân thủ quy định nào dưới đây?

- A. Chỉ dùng ngôn ngữ lịch sử C. Không tiết lộ thông tin cá nhân của người khác
B. Không dùng hình ảnh giật gân D. Cả A, B, C.

Câu 22. Máy tính của Babbage thiết kế để làm gì?

- A. Thực hiện phép cộng. C. Thực hiện bốn phép tính số học.
B. Thực hiện phép cộng trừ. D. Có thể tính toán ngoài bốn phép tính số học.

Câu 23. Bạn An muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một phương tiện dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $s = v \times t$. Bạn An cần sử dụng các biến nào?

- A. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.
B. Sử dụng hai biến s và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.
C. Sử dụng hai biến s và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.
D. Chỉ cần sử dụng một biến s để lưu giá trị quãng đường.

Câu 24. Trong Scratch biểu thức là gì?

- A. Một dãy các khối lệnh di chuyển nhân vật C. Một lệnh được thực hiện nhiều lần.
B. Một phép tính có thể thay đổi trong chương trình. D. Một sự kiện kích hoạt nhân vật.

PHẦN 2. CÂU TRẮC NGHIỆM ĐÚNG SAI (4 điểm)

Câu 1 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Bàn tính là một trong những công cụ tính toán cổ xưa nhất, gồm các hạt được xâu thành các hàng để thực hiện các phép toán số học.
b. Máy tính cơ học Pascaline được Blaise Pascal phát minh vào thế kỉ XVII, sử dụng các bánh răng để thực hiện phép cộng và trừ.
c. Máy tính cơ học Pascaline có thể thực hiện tất cả các phép tính số học, không bao gồm cả phép nhân và phép chia phức tạp.
d. Bàn tính được phát minh bởi người Ai Cập cổ đại vào thế kỉ XV.

Câu 2 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Chương trình là một tập hợp các bước để máy tính thực hiện.
b. Scratch là một ngôn ngữ lập trình để sử dụng và trực quan.
c. Biến là giá trị có thể thay đổi trong chương trình.
d. Một biến trong lập trình là nơi lưu trữ một giá trị.

Câu 3 (1 điểm): Phát biểu dưới đây là đúng hay sai.

- a. Hằng số là giá trị không thay đổi trong suốt chương trình.
b. Hằng số có thể được gán lại giá trị khác trong quá trình chương trình chạy.
c. Hằng số có thể là một chuỗi ký tự hoặc một số nguyên.
d. Hằng số phải được khai báo và khởi tạo giá trị ngay khi khai báo.

Câu 4 (1 điểm): Khoa muốn làm video ghi lại quá trình làm thí nghiệm chứng minh thân cây vận chuyển nước trong môn Khoa học tự nhiên nên đã tải một vài phần mềm bẻ khóa về chỉnh sửa video để sử dụng miễn phí. Em hãy cho biết mỗi hành động sau là đúng hay sai.

- a. Việc Khoa sử dụng phần mềm bẻ khóa không vi phạm bản quyền vì Khoa không bán lại sản phẩm.
b. Khoa nên sử dụng những phần mềm miễn phí hợp pháp để làm video.
c. Khoa nên sử dụng phần mềm có bản quyền để tạo và chỉnh sửa video.
d. Tải các phần mềm miễn phí từ các trang web không chính thống không gây hại gì cho ai.

----- Hết -----



PHẦN 1. CÂU TRẮC NGHIỆM NHIỀU PHƯƠNG ÁN LỰA CHỌN (6 điểm).

Mỗi đáp án chọn đúng được 0,25 điểm.

MÃ ĐỀ 801			
Câu 1. B	Câu 7. C	Câu 13. D	Câu 19. A
Câu 2. D	Câu 8. C	Câu 14. B	Câu 20. D
Câu 3. C	Câu 9. D	Câu 15. C	Câu 21. C
Câu 4. B	Câu 10. A	Câu 16. D	Câu 22. B
Câu 5. A	Câu 11. C	Câu 17. B	Câu 23. D
Câu 6. D	Câu 12. A	Câu 18. B	Câu 24. D
MÃ ĐỀ 802			
Câu 1. A	Câu 7. C	Câu 13. C	Câu 19. C
Câu 2. A	Câu 8. D	Câu 14. D	Câu 20. B
Câu 3. B	Câu 9. A	Câu 15. C	Câu 21. D
Câu 4. A	Câu 10. D	Câu 16. D	Câu 22. C
Câu 5. C	Câu 11. C	Câu 17. A	Câu 23. A
Câu 6. D	Câu 12. D	Câu 18. D	Câu 24. B

PHẦN 2. CÂU TRẮC NGHIỆM ĐÚNG SAI (4 điểm)

- Trong mỗi câu hỏi: + chọn đúng 1 đáp án được 0,1 điểm.
+ chọn đúng 2 đáp án được 0,25 điểm.
+ chọn đúng 3 đáp án được 0,5 điểm.
+ chọn đúng 4 đáp án được 1 điểm.

MÃ ĐỀ 801			
Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4
a. Đúng	a. Đúng	a. Đúng	a. Đúng
b. Sai	b. Đúng	b. Đúng	b. Sai
c. Sai	c. Sai	c. Sai	c. Đúng
d. Đúng	d. Đúng	d. Đúng	d. Sai

MÃ ĐỀ 802			
Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4
a. Đúng	a. Sai	a. Đúng	a. Sai
b. Đúng	b. Đúng	b. Sai	b. Đúng
c. Đúng	c. Đúng	c. Đúng	c. Đúng
d. Sai	d. Đúng	d. Sai	d. Sai

Ban giám hiệu duyệt đề

Tổ trưởng duyệt đề

Người ra đề

Hoàng Mỹ Trinh

Nguyễn Quỳnh Lương