

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
MÔN TIN HỌC, LỚP 9

TT	Chủ đề/ Chương	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá							Tổng			Tỉ lệ % điểm
			TNKQ					Tự luận					
			Nhiều lựa chọn		“Đúng - Sai”								
			Biết	Hiểu	Biết	Hiểu	Vận dụng	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Bài 1. Thế giới kĩ thuật số	3	1	3	2				6	3		22,5% 2,25 điểm
2	Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	3	2	3	1	1	4		6	7	1	37,5% 3,75 điểm
3	Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bài 4. Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	2	1	2	1	3		8	4	2	11	35% 3,5 điểm
Tổng số lệnh hỏi			8	4	8	4	4	4	8	16	12	12	40
Tổng số điểm			3,0		4,0			3,0		4,0	3,0	3,0	10
Tỉ lệ %			30		40			30		40	30	30	100

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC LỚP 9

TT	Chủ đề / Chương	Nội dung/đơn vị kiến thức	Yêu cầu cần đạt	Số câu hỏi ở các mức độ đánh giá						
				TNKQ					Tự luận	
				Nhiều lựa chọn		Đúng / Sai				
				Biết	Hiểu	Biết	Hiểu	Vận dụng	Hiểu	Vận dụng
1	Chủ đề 1. Máy tính và đồng	Bài 1. Thế giới kĩ thuật số	Nhận biết – Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống. Thông hiểu – Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí 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.	3 (1, 2, 3)	1 (4)	3 (13 ý 1, 2, 3)	2 (13 ý 4, 16 ý 1)			

2	Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề	Nhận biết - Nhận biết được một số thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin. 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. Vận dụng – Biết xác định nguồn thông tin phù hợp với vấn đề.	3 (5,6,7)	2 (8,9)	3 (14 ý 1,2,3)	1 (14 ý 4)	1 (16 ý 2)	4 (17)	
3	Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bài 4. Một số vấn đề pháp lý 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 lý của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin. 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	2 (10,11)	1 (12)	2 (15 ý 1,2)	1 (15 ý 3)	3 (15 ý 4, 16 ý 3,4)		8 (18)

			văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ. Vận dụng – Trích dẫn được nội dung của luật Công nghệ thông tin							
Tổng số lệnh hỏi				8	4	8	4	4	4	8
Tổng số điểm				3.0		4.0		3.0		
Tỉ lệ				30		40		30		

Họ và tên:..... Lớp:..... Điểm:.....

ĐỀ BÀI

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM

1. Dạng trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3,0 điểm):

Hãy chọn đáp án đúng trong các câu hỏi rồi điền vào bảng dưới đây.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Đáp án												

Câu 1: Thiết bị nào sau đây là phần cứng của máy tính?

- A. Hệ điều hành B. Trình duyệt web C. Bộ xử lý (CPU) D. Ứng dụng Zoom.

Câu 2: Trong thế giới kỹ thuật số, dữ liệu được biểu diễn dưới dạng:

- A. Tín hiệu tương tự B. Tín hiệu số
C. Sóng âm D. Tín hiệu quang học

Câu 3: Khi truy cập Internet, yếu tố nào giúp bảo đảm an toàn thông tin cá nhân?

- A. Sử dụng mật khẩu mạnh B. Dùng cùng mật khẩu cho nhiều tài khoản
C. Chia sẻ tài khoản D. Không thoát tài khoản sau khi dùng

Câu 4: Thông tin có chất lượng cao khi nào?

- A. Nhiều và phong phú B. Chính xác, kịp thời, phù hợp
C. Sao chép từ mạng D. Ngắn gọn, dễ nhớ

Câu 5: Bước đầu tiên trong giải quyết vấn đề bằng máy tính là:

- A. Lựa chọn phần mềm B. Phân tích vấn đề
C. Viết chương trình D. Nhập dữ liệu

Câu 6: Hành vi nào sau đây vi phạm pháp luật khi sử dụng Internet?

- A. Tạo nhóm học tập trực tuyến B. Đăng thông tin sai sự thật
C. Gửi email công việc D. Lưu trữ tài liệu học tập

Câu 7: Trong giải quyết vấn đề, “mô hình hoá” giúp:

- A. Biến vấn đề thực tế thành dạng dễ xử lý B. Làm đẹp dữ liệu
C. Tăng tốc độ mạng D. Sao chép dữ liệu

Câu 8: Khi chia sẻ bài viết của người khác trên mạng xã hội, em cần:

- A. Không cần xin phép B. Ghi rõ nguồn hoặc xin phép tác giả
C. Chỉnh sửa nội dung tùy ý D. Sao chép rồi đăng lại

Câu 9: Biện pháp nào giúp tăng cường an toàn thông tin cá nhân?

- A. Bật xác thực hai yếu tố. B. Dùng Wi-Fi công cộng.
C. Chia sẻ tài khoản. D. Mở tệp lạ.

Câu 10: Một học sinh tìm hiểu thông tin cho bài học và kiểm tra nguồn, đối chiếu từ nhiều trang – điều này thể hiện:

- A. Sử dụng thông tin không hợp pháp. B. Đảm bảo chất lượng thông tin.

- C. Thiếu tin tưởng vào mạng. D. Sao chép thông tin.

Câu 11: Nếu phát hiện bạn đăng tải hình ảnh cá nhân của mình mà chưa xin phép, em nên:

- A. Bỏ qua. B. Báo cho thầy cô hoặc cha mẹ.
C. Đăng hình phản lại. D. Chửi bới trên mạng.

Câu 12: Khi học trực tuyến, việc tắt micro khi không phát biểu có tác dụng:

- A. Bảo vệ quyền riêng tư. B. Không có tác dụng.
C. Làm đường truyền yếu. D. Tốn pin thiết bị.

2. Dạng trắc nghiệm Đúng/Sai (4,0 điểm):

Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, thí sinh chọn Đúng hoặc Sai, rồi tô vào phiếu trả lời trắc nghiệm, mỗi đáp án đúng được 0,25 điểm

Câu 13: Trong giờ Tin học, cô giáo yêu cầu học sinh tìm hiểu về thiết bị kỹ thuật số và hoạt động của máy tính.

Ý	Nội dung	ĐÚNG	SAI
a	Chuột máy tính là thiết bị đầu ra của máy tính.		
b	Màn hình hiển thị kết quả xử lý là thiết bị đầu ra.		
c	Hệ điều hành giúp điều khiển toàn bộ hoạt động của máy tính.		
d	Máy tính chỉ hoạt động được khi có cả phần cứng và phần mềm.		

Câu 14: Minh đang thu thập thông tin để làm bài báo cáo về “Ô nhiễm môi trường ở địa phương”.

Ý	Nội dung	ĐÚNG	SAI
a	Minh chỉ cần lấy thông tin từ mạng xã hội vì ở đó có nhiều bình luận.		
b	Minh nên chọn thông tin có nguồn đáng tin cậy như báo, cơ quan chức năng.		
c	Thông tin càng nhiều thì càng tốt, không cần chọn lọc.		
d	Chỉ khi có thông tin chính xác và phù hợp mới giúp giải quyết vấn đề hiệu quả.		

Câu 15: Lan chia sẻ một đoạn video ca nhạc trên mạng xã hội để bạn bè cùng xem.

Ý	Nội dung	ĐÚNG	SAI
a	Lan được phép đăng video nếu đó là sản phẩm của người khác mà không xin phép.		
b	Nếu Lan ghi rõ nguồn và không chỉnh sửa video, thì việc chia sẻ là hợp pháp.		
c	Sao chép video và xóa tên tác giả là vi phạm bản quyền.		
d	Tôn trọng quyền tác giả là hành vi đúng đắn khi tham gia mạng xã hội.		

Câu 16: Một nhóm bạn học trực tuyến cùng nhau trên nền tảng Google Meet.

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)

Mỗi ý trả lời đúng được 0,25 điểm.

1. Dạng trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3,0 điểm):

Câu hỏi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MĐ 01	C	B	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A
MĐ 02												

2. Dạng trắc nghiệm Đúng/Sai (4,0 điểm):

Câu 13.

Ý	a	b	c	d
Đáp án	S	Đ	Đ	Đ

Câu 14.

Ý	a	b	c	d
Đáp án	S	Đ	S	Đ

Câu 15.

Ý	a	b	c	d
Đáp án	S	Đ	Đ	Đ

Câu 16.

Ý	a	b	c	d
Đáp án	Đ	S	Đ	Đ

II. PHẦN TỰ LUẬN (3,0 ĐIỂM)

Câu hỏi	Đáp án	Điểm
1	• Chính xác: Thông tin phải phản ánh đúng bản chất của sự vật, sự việc. Nếu thông tin sai lệch, việc phân tích và đưa ra quyết định sẽ dẫn đến kết quả không chính xác. • Kịp thời: Thông tin cần được thu thập và sử dụng đúng lúc, giúp người sử dụng có thể ra quyết định nhanh chóng, phù hợp với tình huống. • Phù hợp: Thông tin phải liên quan và đáp ứng đúng nhu cầu giải quyết vấn đề đặt ra. Thông tin dư thừa hoặc không liên quan sẽ làm tốn thời gian và giảm hiệu quả. ⇒ Ba đặc điểm này giúp đảm bảo thông tin được sử dụng hiệu quả trong quá trình phân tích, ra quyết định và xử lý vấn đề bằng máy tính.	0.25 0.25 0.25 0.25
2	a) Để đảm bảo **quyền sở hữu trí tuệ** của mình, học sinh cần: - Ghi rõ tên tác giả (tên của mình) ở phần đầu hoặc cuối bài trình chiếu. - Thêm ghi chú hoặc dòng chữ: “Sản phẩm do học sinh ... thực hiện, vui lòng ghi nguồn khi sử dụng.”	0.25 0.25

	- Không chia sẻ công khai file gốc (chỉ chia sẻ bản xem hoặc bản PDF) để tránh bị sao chép.	0.25
	- Lưu lại bằng chứng (ngày tạo file, ảnh chụp sản phẩm, bài đăng gốc) để chứng minh quyền sở hữu khi cần.	0.25
	b) Nếu người khác sử dụng lại sản phẩm mà không ghi nguồn, họ đã vi phạm “quyền tác giả” theo Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam. Đây là hành vi sử dụng trái phép tác phẩm của người khác.	0.25
	- Em nên trao đổi trực tiếp, nhắc bạn ghi rõ nguồn hoặc xin phép trước khi sử dụng.	0.25
	- Nếu bạn đó không hợp tác hoặc tiếp tục vi phạm, có thể báo cho giáo viên, người quản lý nhóm học tập hoặc phụ huynh để xử lý đúng quy định.	0.25
	⇒ Qua đó, học sinh vừa bảo vệ được sản phẩm trí tuệ của mình, vừa góp phần xây dựng môi trường học tập trên mạng văn minh, tôn trọng bản quyền.	0.25