

ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ PHÚ HOÀ ĐÔNG
TRƯỜNG TH – THCS TÂN TRUNG

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ 1
Năm học: 2025-2026
MÔN TIN HỌC 9

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 A. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	4		1						12.5% (1.25 điểm)
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề			4						20% (2.0 điểm)
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	4		1			1			12.5% (1.25 điểm)
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	1. Phần mềm mô phỏng và khám phá tri thức	4		6						25% (2.5 điểm)
		Bài 2. Hàm điều kiện IF		2						1	30% (3.0 điểm)
Tổng			12	3	12			2		1	31
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ PHÚ HOÀ ĐÔNG
TRƯỜNG TH – THCS TÂN TRUNG

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ 1
Năm học: 2025-2026
MÔN TIN HỌC 9

Nội dung	Mức độ	Yêu cầu cần đạt	Số câu TL/ Số câu hỏi TN		Câu hỏi	
			TL (số câu)	TN (số câu)	TL	TN
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG VAI TRÒ CỦA MÁY TÍNH TRONG ĐỜI SỐNG						
Bài 1. Bộ xử lí thông tin ở quanh ta	Nhận biết	- 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,...).		2		C1 C4
	Thông hiểu	- Nêu được ví dụ minh hoạ sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi.		1		C9
Bài 2. Khả năng và ứng dụng thực tế của máy tính	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.		2		C8 C13
	Thông hiểu	- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.		1		C18
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ						

Bài 1. Một số đặc điểm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề			Nhận biết	- Biết được một số tiêu chí đánh giá chất lượng thông tin.		1
Bài 1. Một số đặc điểm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề Bài 2. Chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin	Thông hiểu	- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa.		2		C11
	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 và nêu được ví dụ minh họa.		1		C7 C15
Bài 2. Chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT SỐ VẤN ĐỀ PHÁP LÝ VỀ SỬ DỤNG DỊCH VỤ INTERNET	Vận dụng	- Tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề.		1		C10
	Vận dụng cao	- Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề.		1		C16
	1	8				C23
Bài 1. Một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật 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.	1	3
Bài 2. Khía cạnh pháp lý, đạo đức, văn hoá của việc trao đổi thông tin qua mạng	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.		5	C1	C2 C5 C20

		- 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 E. ỨNG DỤNG TIN HỌC E1. PHẦN MỀM MÔ PHỎNG VÀ KHÁM PHÁ TRI THỨC	1	4				C3 C12 C14 C21 C24
Bài 1. Phần mềm mô phỏng và ứng dụng			Nhận biết	- Nêu được ví dụ 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.		3
Bài 2. Hàm điều kiện IF	Nhận biết	- Vận dụng những kiến thức đã thực hành được 1 số hàm đơn giản	2			C1 C2 C2
Bài 2. Hàm điều kiện IF						
	Vận dụng cao	Sử dụng được hàm IF.		1	C4	

ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ PHÚ HOÀ ĐÔNG TRƯỜNG TH- THCS TÂN TRUNG Họ và tên: Lớp:	ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ I NĂM HỌC 2025 - 2026 MÔN: TIN HỌC 9 Thời gian 45 phút	ĐIỂM
--	--	-------------

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm) Đọc và ghi đáp án đúng nhất vào bảng:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Câu 1: "Bộ não" của các thiết bị thông minh như điện thoại, máy tính, robot... được gọi là gì?

- A. Màn hình. B. Pin. C. Vỏ máy. D. Bộ xử lý thông tin (CPU).

Câu 2: Ở các cửa hàng, siêu thị, thiết bị nào có gắn bộ xử lý giúp nhân viên thanh toán nhanh chóng và chính xác?

- A. Máy quét mã vạch. B. Giỏ hàng. C. Kệ trưng bày. D. Biển hiệu.

Câu 3: Trong giáo dục, ứng dụng nào của công nghệ thông tin giúp học sinh có thể học tập từ xa?

- A. Sách giáo khoa điện tử và các lớp học trực tuyến. B. Bảng đen và phấn trắng.
C. Sân chơi thể thao. D. Thư viện sách giấy.

Câu 4: Một kiến trúc sư muốn tạo ra một mô hình 3D của một tòa nhà trước khi xây dựng. Anh ấy nên sử dụng loại phần mềm nào sau đây?

- A. Phần mềm thiết kế đồ họa và mô phỏng (CAD). B. Phần mềm soạn thảo văn bản.
C. Phần mềm diệt virus. D. Trình duyệt web.

Câu 5: Một bài báo viết về sự kiện diễn ra tuần trước sẽ có "tính mới" thấp hơn so với một bản tin trực tiếp về cùng sự kiện đó. Đặc điểm này của thông tin là gì?

- A. Tính cập nhật (tính mới). B. Tính chính xác. C. Tính đầy đủ. D. Tính tin cậy.

Câu 6: Một bản hướng dẫn lắp ráp đồ vật nhưng thiếu một vài bước quan trọng đã vi phạm tiêu chí nào về chất lượng thông tin?

- A. Tính mới. B. Tính đầy đủ. C. Tính chính xác. D. Tính tin cậy.

Câu 7 : Một học sinh làm bài tập lịch sử và chỉ sử dụng một nguồn thông tin duy nhất từ một bài đăng trên mạng xã hội. Việc này có thể dẫn đến rủi ro gì lớn nhất?

- A. Thông tin có thể không đầy đủ và không chính xác. B. Thông tin quá mới, chưa ai biết đến.
C. Thông tin quá cũ, không còn giá trị. D. Thông tin quá dài và khó đọc.

Câu 8: Khi nhận được một tin nhắn trên mạng xã hội với nội dung "Hãy chia sẻ tin này đến 20 người để nhận được may mắn", bạn nên làm gì để thể hiện mình là người sử dụng Internet có trách nhiệm?

- A. Lập tức chia sẻ cho tất cả bạn bè vì đây là thông tin hữu ích.
B. Phớt lờ và xóa tin nhắn vì đây là tin rác, không có giá trị và không được kiểm chứng.
C. Trả lời người gửi và hỏi thêm thông tin chi tiết.
D. Chia sẻ thử xem có may mắn thật không.

Câu 9: Việc ngồi trước máy tính hoặc điện thoại trong thời gian dài và sai tư thế có thể gây ra tác hại nào cho sức khỏe?

- A. Các bệnh về mắt, cột sống. B. Bệnh tim mạch. C. Bệnh về đường hô hấp. D. Cải thiện thị lực.

Câu 10: Việc thông tin cá nhân (số điện thoại, địa chỉ, mật khẩu) bị đánh cắp và sử dụng vào mục đích xấu là một tác động tiêu cực thuộc về vấn đề nào?

- A. Nghiện game. B. Bắt nạt trực tuyến. C. An toàn và bảo mật thông tin. D. Lan truyền tin giả.

D. Gây mất đoàn kết.

D. Tiết kiệm chi phí cho bản thân và bạn bè.

D. Các đoạn mã lập trình.

D. Sử dụng các hình ảnh có màu sắc sắc sỡ không liên quan đến chủ đề.

Câu : (1 điểm) Nghiện game online đang trở thành một vấn đề xã hội nghiêm trọng. Hãy phân tích những tác động tiêu cực của nghiện game và đề xuất các giải pháp.

[illegible]