

Phần I (5 điểm). Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn: Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 20. Mỗi câu chọn 1 đáp án và ghi lại chữ cái đứng trước đáp án đó ra giấy kiểm tra.

Câu 1. Tiêu chí nào sau đây không được dùng để đánh giá chất lượng thông tin?

- A. Tính đầy đủ. B. Tính cập nhật.
C. Tính sử dụng được. D. Tính hấp dẫn.

Câu 2. Phần mềm mô phỏng nào giúp em mô phỏng thí nghiệm hoá học?

- A. PhyLab. B. Crocodile Chemistry.
C. Cabri II plus. D. Cabri 3D.

Câu 3. Tự ý đăng địa chỉ nhà của người khác là

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

Câu 4. Em có thể chia sẻ thông tin bằng

- A. Sơ đồ khối. B. Sơ đồ thuật toán. C. Sơ đồ tư duy. D. Sơ đồ mạch điện.

Câu 5. Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến xã hội như thế nào?

- A. Hạn chế những ý tưởng sáng tạo do thói quen tìm kiếm trên Google.
B. Tăng nguy cơ mắc các bệnh liên quan đến tim mạch, tiểu đường, ung thư và béo phì do ít vận động.
C. Thúc đẩy các nền kinh tế truyền thống chuyển đổi sang kinh tế tri thức.
D. Khiến cho một bộ phận người dân yếu thế như người già, người khuyết tật ngày càng tụt hậu.

Câu 6. Phần mềm trực tuyến <https://phet.colorado.edu> không có các mô phỏng về chủ đề nào?

- A. Thương mại điện tử B. Khoa học Trái Đất.
C. Địa lí. D. Vật lí.

Câu 7. Em không thể làm gì với phần mềm mô phỏng pha màu?

- A. Xem màu kết quả được tạo ra trên màn hình.
B. Thêm màu.
C. Chọn màu.
D. Tăng giảm tỉ lệ các màu.

Câu 8. Phần mềm mô phỏng pha màu trực tuyến là

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

Câu 9. Hành vi nào sau đây là thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

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



Câu 10. Phần mềm trực tuyến <https://physics.weber.edu/schroeder/md> giúp em làm?

A. Nghiên cứu chuyển động và tương tác giữa các phân tử trong những điều kiện khác nhau.

B. Nghiên cứu và xây dựng các giải pháp giao thông nhằm giảm bớt hiện tượng tắc nghẽn giao thông trong các thành phố.

C. Mô phỏng thí nghiệm vật lý.

D. Chạy thử thuật toán dạng sơ đồ khối trước khi cài đặt trong ngôn ngữ lập trình.

Câu 11. Hành vi nào sau đây không phải là hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

A. Quấy rối, kêu gọi tẩy chay.

B. Gửi tin nhắn rác với mục đích quảng cáo.

C. Quảng cáo, buôn bán hàng hoá cấm.

D. Sử dụng phần mềm có bản quyền.

Câu 12. Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến môi trường như thế nào?

A. Giúp tiết kiệm thời gian di chuyển.

B. Tồn hại thị lực.

C. Nguy cơ thất nghiệp tăng.

D. Tạo ra rác thải điện tử.

Câu 13. Hệ màu CMYK bao gồm những màu nào?

A. Xanh lơ, đỏ, vàng, đen.

B. Xanh lục, hồng sẫm, vàng, đen.

C. Xanh lơ, hồng sẫm, vàng, đen.

D. Xanh lam, hồng nhạt, đỏ, đen.

Câu 14. Phần mềm mô phỏng nào giúp em vẽ các hình hình học và giải toán?

A. ChemLab.

B. Crocodile Physics.

C. Flowgorithm.

D. GeoGebra.

Câu 15. Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến quyền riêng tư như thế nào?

A. Thông tin cá nhân có thể bị rò rỉ và sử dụng bất hợp pháp.

B. Ít giao tiếp.

C. Gây mất ngủ.

D. Gây nghiện Internet.

Câu 16. Văn bản nào quy định chi tiết việc bảo đảm an toàn thông tin và an ninh thông tin?

A. Luật CNTT số 67/2006/QH11

C. Nghị định số 72/2013/NĐ-CP.

B. Luật An ninh mạng.

D. Luật An toàn thông tin.

Câu 17. Phát biểu nào sau đây đúng?

A. Hệ màu RYB bao gồm màu đỏ, vàng, lục.

B. Phần mềm mô phỏng thể hiện trực quan sự vận động của một đối tượng, cho phép người dùng tương tác và tìm hiểu cách thức hoạt động của đối tượng đó.

C. Các phần mềm mô phỏng có chất lượng giống nhau.

D. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng nghiên cứu những nội dung thực hành một cách trực quan, sinh động bằng cách tương tác với phần mềm.

Câu 18. Buôn bán động vật quý hiếm là

A. hành vi vi phạm an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội.

B. hành vi tuyên truyền, quảng cáo, giới thiệu sản phẩm, dịch vụ không phù hợp quy định của pháp luật, trái với thuần phong mỹ tục, lối sống văn minh.

C. hành vi xuyên tạc lịch sử, phủ nhận thành tựu cách mạng, phá hoại khối đại đoàn kết toàn dân tộc, xúc phạm hoặc phân biệt đối xử về tôn giáo, về giới, về chủng tộc, về vùng miền,...

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

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

- A. Microsoft OneNote.
- B. Microsoft PowerPoint.
- C. Microsoft Word.
- D. Microsoft Outlook.

Câu 20. Nguồn thông tin đáng tin cậy để tìm hiểu thông tin về kì thi tuyển sinh vào lớp 10 là:

- A. mạng xã hội.
- B. trang web của Bộ Thông tin và Truyền thông.
- C. trang web của Sở Giáo dục và Đào tạo.
- D. thông tin từ bạn bè.

Phần II (2 điểm). Câu trắc nghiệm đúng/sai: Trả lời câu 21,22. Trong mỗi ý A, B, C, D ở mỗi câu, chọn đúng hoặc sai và ghi ra giấy kiểm tra.

Câu 21. Thông tin trên Internet cho phép mọi người tìm kiếm, chia sẻ và kết nối kiến thức, giải trí, giao tiếp mọi lúc mọi nơi. Em hãy cho biết phát biểu nào sau đây là đúng/sai?

- A. Internet là một kho thông tin khổng lồ.
- B. Cần phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận, trao đổi và sử dụng thông tin để có thể đưa ra các quyết định đúng đắn.
- C. Số lượng bản tin làm cho thông tin trở thành hữu ích.
- D. Em có thể tìm thấy nhiều thông tin trên Internet nhưng không phải thông tin nào cũng có thể sử dụng để giải quyết vấn đề.

Câu 22. Thư điện tử (email) là hình thức trao đổi tin nhắn, tài liệu, hình ảnh qua mạng Internet giữa các thiết bị điện tử (máy tính, điện thoại, tablet) và là công cụ giao tiếp thiết yếu cho cá nhân và doanh nghiệp hiện nay. Tác động tích cực khi sử dụng thư điện tử là:

- A. Giảm bớt sự phụ thuộc vào không gian và thời gian.
- B. Dễ dàng tiếp cận thông tin.
- C. Chứa nhiều nội dung thông tin trong một lần gửi.
- D. Thông tin được bảo mật.

Phần III. Tự luận (3 điểm):

Em hãy so sánh sự khác biệt giữa phần mềm mô phỏng và trí tuệ nhân tạo?

