|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG………………………………………**  **Họ và tên:………………………………………**  **Lớp:……………………………………………** | **KIỂM TRA CUỐI KÌ I NĂM HỌC 2023-2024**  **MÔN: TIN HỌC. LỚP: 7**  **Thời gian: 45 phút** *(Không tính thời gian phát đề)* |

**I. Trắc nghiệm. (7 điểm)** Em hãy khoanh tròn vào đáp án đúng nhất. Mỗi đáp án đúng được 0. 25 điểm

**Câu 1**: Máy in là loại thiết bị nào.

A. Thiết bị vào B. Thiết bị ra. C. Thiết bị vừa vào vừa ra D. Thiết bị lưu trữ.

**Câu 2**: Thiết bị nào chuyền dữ liệu âm thanh từ máy tính ra ngoài

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

**Câu 3**: Trong những thao tác sau thao tác nào thực hiện không đúng cách gây ra lỗi cho thiết bị:

A. Rút điện trước khi lau dọn máy tính  
B. Đóng mọi tài liệu và ứng dụng trước khi tắt máy tính.  
C. Tắt máy tính bằng cách ngắt điện đột ngột.  
D. Sử dụng nút lênh Shut down để tắt máy tính.

**Câu 4**: Mật khẩu mạnh thường là dãy mật khẩu có đặc điểm ra sao?

A. Dài ít nhất 8 kí tự  
B. Bao gồm cả chữ số, chữ in hoa, chữ thường và các kí hiệu đặc biệt như:@, #. . .  
C. Không phải là một từ thông thường  
D. Tất cả các đáp án đều đúng.

**Câu 5**: Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp dữ liệu âm thanh:

A. . sb3. B. . mp3. C. . avi. D. . com

**Câu 6**: Trong những Website sau website nào là mạng xã hội?

A. https://lazada. Vn B. https://Facebook. com  
C. https://dantri. com. Vn D. https://user. vnedu. vn

**Câu 7:**Tác hại của nghiện Internet?

A. Biết được nhiều trang thông tin trên mạng. B. Biết được các trò chơi trực tuyến.  
C. Dễ cáu gắt, lầm lỳ, ít nói. D. Dễ quen biết các bạn trên mạng.

**Câu 8:** Trang web nào sau đây không nên truy cập và chia sẻ trên Internet?

A. Các trang báo thể thao 24h. B. Các trang báo phản động của nước ngoài.  
C. Trang thông tin pháp luật. D. Trang dự báo thời tiết.

**Câu 9:**Vị trí giao của một hàng và một cột được gọi là:

A. Ô tính B. Trang tính C. Hộp địa chỉ D. Bảng tính

**Câu 10:** Để chọn (Đánh dấu) một ô, ta cần:

A. Nháy chuột vào tên hàng cần chọn. B. Nháy chuột vào tên cột cần chọn.  
C. Nháy chuột vào ô cần chọn. D. Kéo thả chuột.

**Câu 11:** Đâu không là chức năng của phần mềm bảng tính?

A. Lưu lại và trình bày thông tin dưới dạng bảng.

B. Thực hiện các tính toán.  
C. Xây dụng các biểu đồ biểu diễn một cách trực quan các số liệu trong bảng.  
D. Chỉnh sửa ảnh.

**Câu 12:** Kí hiệu phép nhân và phép chia trong chương trình bảng tính kí hiệu là:

A. Dấu “. ” và “ : ” B. Dấu “ . ” và “/”

C. Dấu “ \* ” và “ : ” D. Dấu “ \* ” và “/”

**Câu 13:**Trên trang tính, muốn nhập dữ liệu vào ô tính, đầu tiên ta thực hiện thao tác:

A. Nháy chuột chọn hàng cần nhập. B. Nháy chuột chọn cột cần nhập.  
C. Nháy chuột chọn khối ô cần nhập. D. Nháy chuột chọn ô cần nhập.

**Câu 14:** Trong màn hình Excel, ngoài bảng chọn File và các dải lệnh giống Word thì màn hình Excel còn có:

A. Trang tính, thanh công thức.  
B. Thanh công thức, các dải lệnh Formulas.  
C. Các dải lệnh Formulas và bảng chọn Data.  
D. Trang tính, thanh công thức, các dải lệnh Formulas và bảng chọn Data.

**Câu 15:**Công thức =Min(-3,5,1,3) cho kết quả bằng bao nhiêu?

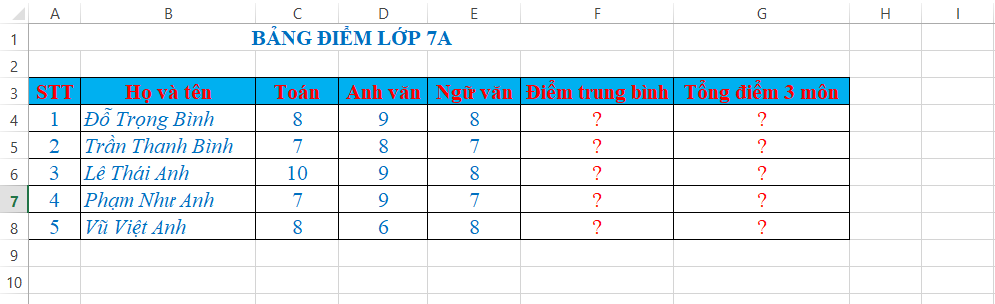
### A. 1 B. -3 C. 3 D. 6

**II. TỰ LUẬN (5 điểm)**

**Câu 1**(1 điểm): Một người bạn của em hay thức khuya để sử dụng mạng Internet vào việc chơi game trực tuyến. Việc này đã làm ảnh hưởng đến kết quả học tập của bạn rất nhiều. Em sẽ làm gì để giúp bạn?

**Câu 2:**(1điểm)Giả sử tại ô C5 có công thức =A5+B5. Nếu công thức này được sao chép sang ô C6 thì công thức tại ô C6 là gì?

**Câu 3. (3 điểm)**Cho bảng tính như sau

*Em hãy thực hiện tính toán cho bảng tính trên theo các yêu cầu sau: (Chú ý: sử dụng tất cả những cách tính mà các em đã được học)*

**a.** (VD)Tính Điểm trung bình cho Đỗ Trọng Bình ở cột **Điểm trung bình** *(1.0 điểm)*

**b.** (VD) Tính Tổng điểm 3 môn của Lê Thái Anh ở cột **Tổng điểm 3 môn** *(1.0 điểm)*

**c.** (VDC)Em hãy xác định tất cả các dữ liệu số trong bảng tính trên *(1,0 điểm)*

**HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA HỌC KÌ 1 (2023 - 2024)**

**MÔN: TIN HỌC 7 - KẾT NỐI TRI THỨC**

**I. Trắc nghiệm: (5 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | 8 | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
| **Đáp án** | **B** | **D** | **C** | **B** | **B** | **B** | **C** | **B** | **A** | **C** | **D** | **D** | **D** | **D** | **A** |

**II. TỰ LUẬN*(5,0 điểm)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1** | Phân tích cho bạn hiểu tác hại của việc nghiện game và khuyên nhủ bạn. Nếu bạn vẫn không thay đổi thì báo với thầy cô và gia đình bạn. | *1,0 điểm* |
| **Câu 2** | C6 có công thức là A6+B6 | *1,0 điểm* |
| **Câu 3** | a.F4= average(C4,D4,E4) hoặc =(C4+D4+E4)/3  b. G6=sum(C6,D6,E6) hoặc = C4+D4+E4  c. =count(C4:G8) kết quả là 25 | *1.0 điểm*  *1.0 điểm*  *1.0 điểm* |
| **Đối với học sinh khuyết tật** | Các em làm hết phần trắc nghiệm.  Câu 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 13: Mỗi câu đúng 0,5đ  Câu 5, 6,8: mỗi câu đúng 1đ |  |

|  |
| --- |
| **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I**  Môn: Tin học Khối: 7    **Năm học 2023 – 2024**  *(Thời gian làm bài: 45 phút, không tính thời gian giao đề)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | Sơ lược về các thành phần của máy tính | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** | Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số | 1 |  | 1 |  |  |  |  | 1 |  |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng tin học** | Bảng tính điện tử cơ bản | 6 |  | 1 | 2 |  | 2 |  |  |  |
| **Tổng** | | | **12(4Đ)** |  | **3(1Đ)** | **2(1Đ)** |  | **2(2Đ)** |  | **1(1Đ)** | **20(10Đ)** |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DUYỆT CỦA TRƯỜNG** |  | **GV RA ĐỀ**  **C:\Users\Administrator\Desktop\DU THU\12-removebg-preview.png**  **Lưu Thị Bích Hoàng** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KỲ MÔN: TIN HỌC LỚP: 7 KÌ 1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 A. Máy tính và cộng đồng** | Sơ lược về các thành phần của máy tính | **Nhận biết**  – Biết và nhận ra được các thiết bị vào ra trong mô hình thiết bị máy tính, tính đa dạng và hình dạng của các thiết bị. (Chuột, bàn phím, màn hình, loa, màn hình cảm ứng, máy quét, camera,…)  – Biết được chức năng của một số thiết bị vào ra trong thu thập, lưu trữ, xử lí và truyền thông tin. (Chuột, bàn phím, màn hình, loa, màn hình cảm ứng, máy quét, camera,…)  **Thông hiểu**  – 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 lí thông tin.  **Vận dụng**  – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính. | 3(TN) |  |  |  |
| Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng | **Nhận biết**  – Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính.  – Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng (Phần mềm luyện gõ phím, Word, Paint, …. . )  – Nêu được một số biện pháp để bảo vệ máy tính cá nhân, tài khoản và dữ liệu cá nhận. (Cài mật khẩu máy tính, đăng xuất tài khoản khi hết phiên làm việc, sao lưu dữ liệu, quét virus…)  **Thông hiểu**  – Giải thích được chức năng điều khiển của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.  – Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng.  **Vận dụng**  – Thao tác thành thạo với tệp và thư mục. | 1(TN) |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** | Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet | **Nhận biết**  – Nhận biết một số website là mạng xã hội (Facebook, YouTube, Zalo, Instagram …)– Nêu được tên kênh và thông tin trao đổi chính trên kênh đó như Youtube cho phép trao đổi, chia sẻ …về Video; Website nhà trường chứa các thông tin về hoạt động giáo dục của nhà trường, …. . )  – Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội: kết nối, giao lưu, chia sẻ, thảo luận và trao đổi thông tin…  **Thông hiểu**  – Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.  **Vận dụng**  – Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin: tạo tài khoản, hồ sơ trực tuyến, kết nối với bạn cùng lớp, chia sẻ tài liệu học tập, tạo nhóm trao đổi …. | 1(TN) | 1(TN) |  |  |
| **3** | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số | **Nhận biết**  – Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet.  – Nêu được cách ứng xử hợp lí 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.  – Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.  **Vận dụng**  – Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng.  – Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện Internet.  **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. | 1(TN) | 1(TN) |  | 1TL |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | 1. Bảng tính điện tử cơ bản | **Nhận biết**  – Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính.  **Thông hiểu**  – Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.  **Vận dụng**  – Thực hiện được một số thao tác đơn giản với trang tính.  – Thực hiện được một số phép toán thông dụng, sử dụng được một số hàm đơn giản như: MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT, …  – Sử dụng được công thức và dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức.  **Vận dụng cao**  – Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản. | 6(TN) | 1(TN)  2(TL) | 2(TL) |  |
| **Tổng** | | |  | **16 TN** | **12 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| **Tỉ lệ %** | | |  | **40%** | **30%** | **20%** | **10%** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **%** | |