

I. MA TRẬN HAI CHIỀU

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	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính	2 C1,2 1,0 đ								3 4,0 đ 40%
		2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng			1 C11 3,0 đ						
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	2 C4,5 1,0 đ								2 1,0 đ 10%
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 C6 0,5 đ							1 C10 1đ	2 2,5 đ 25%
4	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản	3 C3,7,8 1,5 đ					1 C9 2,0đ			4 3,5 đ 35%
<b>Tổng</b>			<b>8</b> <b>4,0 đ</b>	<b>0</b> <b>0 đ</b>	<b>0</b> <b>0 đ</b>	<b>1</b> <b>3,0 đ</b>		<b>1</b> <b>2,0 đ</b>		<b>1</b> <b>1,0 đ</b>	<b>11</b> <b>10,0 đ</b>

<b>Tỉ lệ %</b>	<b>40%</b>	<b>30%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>	<b>100%</b>
<b>Tỉ lệ chung</b>	<b>70%</b>		<b>30%</b>		<b>100%</b>

## II. BẢNG ĐẶC TẢ

T T	Nội dung kiến thức	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	<b>Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng</b>	1. Sơ lược về các thành phần của máy tính	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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,...)</li> <li>– 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,...)</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> </ul>	2TN C1,2			
		2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính.</li> <li>– Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng (Phần mềm luyện gõ phím, Word, Paint, .....)</li> </ul>				

T T	Nội dung kiến thức	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
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Nêu được một số biện pháp để bảo vệ máy tính cá nhân, tài khoản và dữ liệu cá nhân. (Cài mật khẩu máy tính, đăng xuất tài khoản khi hết phiên làm việc, sao lưu dữ liệu, quét virus...)</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Giải thích được chức năng điều khiển của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.</li> <li>Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Thao tác thành thạo với tệp và thư mục.</li> </ul>		1TL C11		
2	<b>Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nhận biết một số website là mạng xã hội (Facebook, YouTube, Zalo, Instagram ...)</li> <li>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, ....)</li> <li>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...</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p>	2TN C4,5			

T T	Nội dung kiến thức	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
			– 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 ....				
3	<b>Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số</b>	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet.</li> <li>– 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.</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng.</li> <li>– Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện Internet.</li> </ul> <p><b>Vận dụng cao</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> </ul>	1TN C6			1TL C10

T T	Nội dung kiến thức	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
4	<b>Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b>	Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản	<b>Nhận biết</b> – Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn. <b>Thông hiểu</b> – Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản, bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính). – Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa. <b>Vận dụng</b> – Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán đó trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.	3TN C3,7,8		1TL C9	
<b>Tổng câu hỏi</b>				<b>8</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Tỉ lệ %</b>				<b>40%</b>	<b>30%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>
<b>Tỉ lệ chung</b>				<b>70%</b>		<b>30%</b>	

### III. ĐỀ:

# TÀI LIỆU ĐÃ BAN HÀNH

Được tải về từ hệ thống edoc.smas.edu.vn lúc 15:37 03/06/2025  
bởi Admin Trường ( qnl\_thcs\_bangac ) -- Trường TH & THCS Ba Ngạc

Trường TH&THCS Ba Ngạc Ngày kiểm tra:.....		SBD:.....	
Họ và tên:.....Lớp:.....Buổi:.....			
Điểm	Lời phê của giáo viên	Người chấm bài (Ký, ghi rõ họ và tên)	Người coi kiểm tra (Ký, ghi rõ họ và tên)
		Huỳnh Thị Ly Ly	

**ĐỀ CHÍNH THỨC:**

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4,0 điểm) Chọn câu trả lời đúng nhất.**

**Câu 1.** Thiết bị nào vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra?

- A. Chuột                      B. Tai phone gắn Mic.                      C. Màn hình.                      D. Máy in.

**Câu 2.** Thiết bị nào xuất dữ liệu hình ảnh từ máy tính ra ngoài?

- A. Bàn phím.                      B. Loa.                      C. Chuột.                      D. Màn chiếu.

**Câu 3.** Các nhiệm vụ để thực hiện việc sắp xếp gồm gì?

- A. So sánh và xóa.                      B. Đổi chỗ và thay thế.  
C. So sánh và đổi chỗ.                      D. Đổi chỗ và xóa.

**Câu 4.** Mạng xã hội Facebook, Zalo để làm gì?

- A. Chia sẻ video.                      B. Diễn đàn học tập.  
C. Chia sẻ ảnh.                      D. Giao lưu với bạn bè.

**Câu 5.** Theo em, hoạt động trên mạng nào sau đây dễ gây bệnh nghiện Internet nhất?

- A. Đọc tin tức.                      B. Truy cập web.  
C. Chơi game trực tuyến.                      D. Học tập trực tuyến.

**Câu 6.** Em cần làm gì để tránh gặp thông tin xấu trên mạng?

- A. Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.  
B. Nháy chuột vào các thông tin quảng cáo gây tò mò.  
C. Cung cấp tất cả thông tin cá nhân cho người khác.  
D. Đọc thông tin trong hộp thư điện tử của người khác.

**Câu 7.** Tại sao chúng ta chia bài toán thành những bài toán nhỏ hơn?

- A. Để thay đổi đầu vào của bài toán.                      B. Để thay đổi yêu cầu đầu ra của bài toán.  
C. Để bài toán dễ giải quyết hơn.                      D. Để bài toán khó giải quyết hơn.

**Câu 8.** Thuật toán tìm kiếm lần lượt từ đầu đến cuối danh sách gọi là thuật toán gì?

A. Tìm giá trị lớn nhất.

B. Tìm kiếm tuần tự.

C. Sắp xếp nổi bọt.

D. Tìm kiếm nhị phân.

## II. PHẦN TỰ LUẬN: (6,0 điểm)

**Câu 9.** (2,0 điểm)

Em hãy dùng thuật toán sắp xếp nổi bọt sắp xếp dãy số:

{17, 2, 6, 12, 15} theo thứ tự tăng dần, mỗi vòng lặp duyệt từ phần tử cuối về đầu?

**Câu 10.** (1,0 điểm)

Bạn Ngân nhận thấy một mẫu cặp xách rất đẹp, được trang web A bán. Sau khi hỏi giá, cửa hàng trả lời nhưng Ngân không phản hồi. Để là người ứng xử có văn hóa trên môi trường số, em hãy giúp Ngân trong tình huống này.

**Câu 11.** (3,0 điểm)

Phân biệt hệ điều hành và phần mềm ứng dụng ở tiêu chí “Tương tác với phần cứng”?

-----Hết-----

## BÀI LÀM

### I. PHẦN TRẮC NGHIỆM:

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đáp án								

### II. PHẦN TỰ LUẬN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### IV. HƯỚNG DẪN CHẤM MÔN(HĐGD): TIN HỌC

##### I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (4,0 điểm – mỗi câu trả lời đúng được 0,5 điểm)

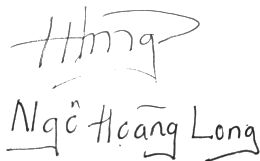
Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đáp án	B	D	C	D	C	A	C	B

##### II. PHẦN TỰ LUẬN (6,0 điểm)

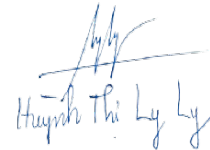
Câu hỏi	ĐÁP ÁN	ĐIỂM
<b>Câu 9</b> (2,0 đ)	Thuật toán sắp xếp nổi bọt sắp xếp dãy số {17, 2, 6, 12, 15} theo thứ tự tăng dần như sau: 17, 2, 6, 12, 15 / 2, 17, 6, 12, 15 2, 17, 6, 12, 15 / 2, 6, 17, 12, 15 2, 6, 17, 12, 15 / 2, 6, 12, 17, 15 2, 6, 12, 17, 15 / 2, 6, 12, 15, 17 Sau 4 vòng lặp thì dãy số được sắp xếp theo đúng yêu cầu.	0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ 0,5 đ
<b>Câu 10</b> (1,0 đ)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tôn trọng mọi người khi giao tiếp qua mạng.</li><li>- Sử dụng ngôn ngữ, hình ảnh, biểu tượng, ... văn minh, lịch sự.</li><li>- Bảo vệ tài khoản cá nhân trên mạng (ví dụ thư điện tử) của mình.</li><li>- Tìm sự hỗ trợ của bố mẹ, thầy cô, người tư vấn khi bị bắt nạt trên mạng.</li><li>- Tự chủ bản thân để sử dụng mạng hợp lí.</li><li>- (Hoặc học sinh trả lời những câu trả lời tương tự vẫn cho điểm.)</li></ul>	1,0 đ
<b>Câu 11</b> (3,0 đ)	Phân biệt hệ điều hành và phần mềm ứng dụng ở tiêu chí “Tương tác với phần cứng”: <ul style="list-style-type: none"><li>- Hệ điều hành: Trực tiếp quản lí và vận hành phần cứng như bàn phím, chuột, màn hình, máy in, ...</li><li>- Phần mềm ứng dụng: Tương tác với phần cứng thông qua hệ điều hành.</li></ul>	1,5 đ 1,5 đ

Ba Ngạc, ngày .... tháng .... năm 2024

**DUYỆT CỦA TỔ CM**

  
Ngô Hoàng Long

**GIÁO VIÊN RA ĐỀ**

  
Huỳnh Thị Ly Ly

**XÁC NHẬN CỦA LÃNH ĐẠO TRƯỜNG**



9  
Nguyễn Đình Tâm