|  |  |
| --- | --- |
| **PHÒNG GDĐT ĐẠI LỘC**  **TRƯỜNG TH&THCS ĐẠI TÂN** | **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I**  **NĂM HỌC 2022-2023**  **Môn: Tin học – Lớp 7**  **Thời gian: 45 phút**  *(Không kể thời gian giao đề)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT**  **(1)** | **Chương/**  **chủ đề (2)** | **Nội dung/đơn vị kiến thức**  **(3)** | **Mức độ nhận thức**  **(4-11)** | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm**  **(12)** |
| **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 | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5,0%  (0,50 điểm) |
| Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng – Quản lí dữ liệu trong máy tính | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10,0%  (1,0 điểm) |
| **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 trên Internet |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 0,5%  (0,5 điểm) |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trướng số** | Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số | 1 |  | 1 |  |  |  |  | 1 | 2,0%  (2,0  điểm) |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng Tin học** | Bảng tính điện tử cơ bản | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  | 1 | 60,0%  (6,0 điểm) |
| ***Tổng*** | | | ***4*** |  | ***4*** |  |  | ***2*** |  | ***2*** |  |
| **Tỉ lệ %** | | | **20%** | | **20%** | | **40%** | | **20%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **40%** | | | | **60%** | | | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I**

**MÔN: TIN HỌC, LỚP: 7**

| **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 | 1 (TN) |  |  |  |
| Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng – Quản lí dữ liệu trong máy tính | - **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 khi làm việc với máy tính để giải quyết các nhiệm vụ khác nhau trong học tập và trong cuộc sống. | 1 (TN) | 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 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) |  |  |
| **3** | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trướng 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  - **Thông hiểu:** 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) |  | 1(TL) |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng Tin học** | 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 | 1(TN) | 1(TN) | 1(TL)  1(TH) | 1(TL) |
| **Tổng** | | |  | **4 (TN)** | **4 (TN)** | **2 (TL)** | **2 (TL)** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***20%*** | ***20%*** | ***40%*** | ***20%*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **40%** | | **60%** | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PHÒNG GDĐT ĐẠI LỘC**  **TRƯỜNG TH&THCS ĐẠI TÂN**    ĐỀ CHÍNH THỨC  *(Đề gồm có 02 trang)* | **KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I NĂM HỌC 2022-2023**  **Môn: Tin học – Lớp 7**  **Thời gian: 45 phút (KKTGGĐ)**     |  | | --- | | **MÃ ĐỀ: A** | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Họ và tên: …………………………...**  **Lớp: 7/……………** | **Điểm:** | **Lời phê:** |

**I. TRẮC NGHIỆM (*4,0 điểm*):** *Hãy khoanh tròn vào phương án mà em cho là đúng nhất*

**Câu 1:** Trong các thiết bị sau thiết bị nào là thiết bị vào?

**A.** Loa. **B.** Máy in. **C.** Màn hình. **D.** Bàn phím

**Câu 2:** Chức năng của hệ điều hành là

1. Khởi động phần mềm đồ họa máy tính. **C.** Vẽ hình ngôi nhà mơ ước của em.
2. Vẽ thêm cho ngôi nhà một cửa sổ. **D.** Tô màu đỏ cho mái ngói.

**Câu 3:** Ô E1 có công thức =Sum(7,2022) thì hiển thị kết quả là

1. 7  **B.** 2022 **C.** 2029  **D.** 2

**Câu 4:** Các tệp chương trình thường có phần mở rộng là

**A.** .exe. **B.** .docx. **C.** .pptx. **D.** .txt.

**Câu 5:** Phần mềm bảng tính có chức năng chính là gì? Chọn phương án đúng nhất.

**A.** Quản trị dữ liệu **B.** Soạn thảo văn bản và quản trị dữ liệu

**C.** Nhập và xử lí dữ liệu dưới dạng bảng

**D.** Nhập và tính toán giống như máy tính cầm tay Casio

**Câu 6:** Bạn A vì không thích bạn B nên lấy ảnh của B ghép vào hình ảnh nhạy cảm rồi đăng lên mạng xã hội. Theo em hành vi của bạn A sẽ gây ảnh hưởng như thế nào đối với B?

A.Bạn B vẫn vui vẻ. B. Bạn B sẽ bị hoang mang, không dám gặp mọi người

C.Không ảnh hưởng đến học tập của B. D.Không ảnh hưởng gì đến tâm lý của B.

**Câu 7:** Phương án nào **không phải** là tác hại của bệnh nghiện Internet?

1. Sức khỏe thể chất và sức khỏa tâm thần giảm sút. B.Thiếu kết nối với thế giới thực.

C. Dễ bị lôi kéo vào các việc xấu trên mạng. D. Tiết kiệm thời gian của bản thân.

**Câu 8:** Em **không nên** làm gì để tránh gặp các thông tin xấu trên mạng?

1. Gửi trang web có nội dung xấu cho bạn bè xem.
2. Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.
3. Không nháy chuột vào các thông tin quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền.
4. Xác định rõ mục tiêu mỗi lần vào mạng để không sa đà vào các thông tin không liên quan.

**II. TỰ LUẬN (4*,*0 *điểm*):**

**Câu 9:** (1,0 đ) Nêu ví dụ về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.

**Câu 10:** (2,0 đ) Cho trang tính như hình sau:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** |
| **1** | **BẢNG ĐIỂM LỚP 7A** | | | | | | | |
| **2** | **STT** | **Họ và tên** | **Toán** | **Văn** | **Lý** | **Tin học** | **Tổng** | **Điểm trung bình** |
| **3** | 1 | Nguyễn Văn Anh | 10 | 9 | 8 | 9 |  |  |
| **4** | 2 | Hồ Thảo My | 7 | 8 | 8 | 8 |  |  |
| **5** | 3 | Nguyễn Văn Hảo | 8 | 10 | 7 | 7 |  |  |
| **6** | **Điểm trung bình cao nhất** | | | | | |  |  |

a. Viết công thức (hoặc hàm) để tính điểm trung bình cho bạn Nguyễn Văn Anh?

b.Viết hàm thích hợp để xác định điểm trung bình cao nhất ?

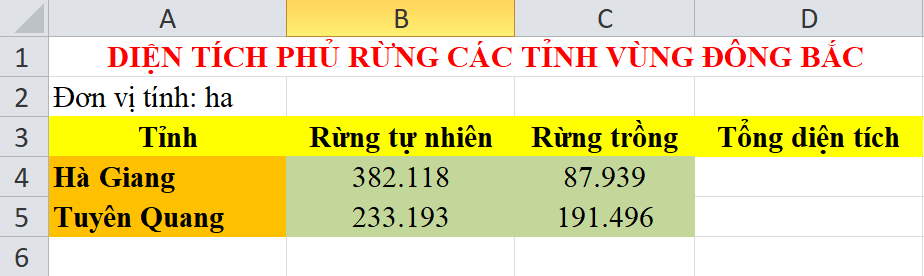
c. Viết công thức hoặc hàm thích hợp để tính tổng điểm cho bạn Hồ Thảo My?

**Câu 11:** (1,0 đ) Sử dụng trang tính BẢNG ĐIỂM LỚP 7A ở câu 10:

Sau khi tính điểm trung bình của bạn Anh bằng công thức (hàm) có địa chỉ, Bạn An đã xác định được điểm Trung bình của 2 bạn còn lại nhanh chóng mà không cần nhập công thức (hoặc hàm), theo em An đã thực hiện như thế nào?

**III. THỰC HÀNH (2*,0 điểm*)**

**Câu 12:** Sử dụng phần mềm *Microsoft Excel* **thực hiện theo yêu cầu sau:**



1. Nhập dữ liệu và định dạng theo mẫu trên? (1.0 điểm)
2. Tính tổng diện tích của rừng tự nhiên và rừng trồng của mỗi tỉnh?*(1.0 điểm)*

*Bài làm:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PHÒNG GDĐT ĐẠI LỘC**  **TRƯỜNG TH & THCS ĐẠI TÂN**  ĐỀ CHÍNH THỨC | **ĐÁP ÁN KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I NĂM HỌC 2022-2023**  **Môn: TIN HỌC – Lớp 7**  **Thời gian: 45 phút**   |  | | --- | | **MÃ ĐỀ: A** | |

**I. TRẮC NGHIỆM (*4,0 điểm*):**

*Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,5 điểm.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| **Đ/A** | D | A | C | A | C | B | D | A |

**II. PHẦN TỰ LUẬN (4*,0 điểm* )**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Biểu điểm** |
| **9**  **(1 đ)** | - Thực hiện hành vi cắt, ghép hình ảnh, thông tin để đăng tải trên mạng xã hội nhằm mục đích gây hiểu lầm, bôi nhọ, nói xấu người khác.  - Sử dụng mạng xã hội để nhắn tin quấy rối, đe doạ, xúc phạm người khác.  ⇒ Nếu tính chất nghiêm trọng sẽ xử theo qui định của pháp luật. | 0.5  0.5 |
| **10**  **(2đ)** | a) =Average(C3:F3)  b) = Max(H3:H5)  c) =SUM(C4:F4) | 0.75  0.5  0.75 |
| **11**  **(1 đ)** | B1: Nháy chuột chọn ô H3  B2: Nháy chọn lệnh Copy trong nhóm clipboard của dải lệnh Home  B3: Chọn đồng thời các ô H4,H5  B4: Nháy chọn lệnh Paste trong nhóm clipboard của dải lệnh Home | 0.25  0.25  0.25  0.25 |

**III. THỰC HÀNH (2*,0 điểm* ):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CÂU** | **Đáp án** | **Biểu điểm** |
| **12**  **(2 đ)** | 1. – Nhập đúng bảng dữ liệu   - Định dạng đúng theo yêu cầu  b) Nhập công thức tính đúng tổng diện tích | 0.5  0.5  1.0 |

*--------------* **Hết** *----------*