|  |  |
| --- | --- |
| **PHÒNG GDĐT ĐẠI LỘC**  **TRƯỜNG TH & THCS ĐẠI TÂN** | **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I**  **NĂM HỌC 2023-2024**  **Môn: Tin học – Lớp 7**  **Thời gian: 45 phút** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1 điểm) |
| Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng – Quản lí dữ liệu trong máy tính | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1 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 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1 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 |  |  |  |  | 10%  (1 điểm) |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng Tin học** | Bảng tính điện tử cơ bản | 3 | 1 | 1 |  |  | 1 |  | 1 | 60%  (6 điểm) |
| ***Tổng*** | | | ***6*** | ***1*** | ***4*** | ***1*** |  | ***1*** |  | ***1*** | ***14*** |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I- NĂM HỌC 2023 - 2024**

**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) | 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 | 1TN |  |  |
| **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 (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 | 2(TN) | 1(TN)  1 (TL) | 1(TL) | 1(TL) |
| **Tổng** | | |  | **6 (TN)**  **1 (TL)** | **4 (TN)**  **1(TL)** | **1 (TL)** | **1 (TL)** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***4%*** | ***30%*** | ***20%*** | ***10%*** |

**HƯỚNG DẪN CHẤM**

**KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I - MÔN: TIN 7**

**NĂM HỌC: 2023 - 2024**

**I. TRẮC NGHIỆM (*5,0 điểm*):***Mỗi phương án chọn đúng ghi 0,5 điểm.*

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

**II. PHẦN TỰ LUẬN (5*,0 điểm* )**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Biểu điểm** |
| **11**  **(1 đ)** | - Khi nhập 12/15/2022 , phần mềm bảng tính tự động nhận biết đây là kiểu dữ liệu ngày tháng nên sẽ căn phải trong ô dữ liệu.  - Khi nhập 15/12/2022 thì phần mềm bảng tính không xác định kiểu ngày tháng vì mặc định số đầu (15) là số tháng. Không có tháng 15 nên phần mềm hiểu đây là văn bản và sẽ tự động căn trái trong ô dữ liệu | 0.5  0.5 |
| **12**  **(1đ)** | Các biểu hiện và tác hại của nghiện internet đối với học sinh hiện nay là:  - Bỏ bê việc học hành để lên mạng  - Hay thức khuya để sử dụng mạng  - Thấy tức giận, cáu kỉnh khi không được sử dụng máy tính.  - Nói dối khi có người hỏi về thời gian em truy cập mạng.  - Thích dành thời gian trên mạng hơn là với gia đình, bạn bè.  - Mất hứng thú với những hoạt động thú vị trước đây, khi em chưa sử dụng mạng…. | 0.5  0.5 |
| **13**  **(1 đ)** | - Viết đúng công thức:  =MAX(D3:D7)  =MIN(F3:F7) | 0.5  0.5 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Biểu điểm** |
| **14**  **(2 đ)** | G3=SUM(C3:F3);  G4=SUM(C4:F4);  G5=SUM(C5:F5);  G6=SUM(C6:F6);  G7=SUM(C7:F7);  H3=AVERAGE(C3:F3);  H4=AVERAGE(C4:F4);  H5=AVERAGE(C5:F5);  H6=AVERAGE(C6:F6);  H7=AVERAGE(C7:F7); | 0.2  0.2  0.2  0.2  0.2  0.2  0.2  0.2  0.2  0.2 |

*--------------* **Hết** *----------*