|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD & ĐT HOA LƯ  **TRƯỜNG THCS NINH MỸ** | **ĐỀ KIỂM TRA CHẤT LƯỢNG GIỮA HỌC KÌ I**  **Năm học 2024-2025**  MÔN TIN 9  Thời gian làm bài: 45 phút  *(Đề kiểm tra gồm 22 câu, 02 trang)* |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (6.0 điểm)**. Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu trả lời đúng :

**Câu 1.** Phương án nào sau đây không phải là tác động tích cực của công nghệ thông tin?

A. Thúc đẩy phát triển xã hội B. Tăng lượng thông tin giả mạo

C. Giúp kết nối mọi người dễ dàng hơn D. Tăng hiệu suất công việc

**Câu 2.** Phát biểu nào sau đây đúng về ảnh hưởng của công nghệ thông tin đối với giáo dục?

A. Công nghệ thông tin có thể làm giảm khả năng tự học

B. Tăng cường kết nối giữa học sinh và giáo viên

C. Công nghệ thông tin không hỗ trợ việc học trực tuyến

D. Công nghệ thông tin không có ảnh hưởng đến giáo dục

**Câu 3.** Phát biểu nào sau đây sai?

A. Internet là một kho thông tin khổng lồ

B. Thông tin là cơ sở để đưa ra các quyết định

C. Số lượng bản tin quyết định chất lượng thông tin

D. Chất lượng thông tin phụ thuộc vào tính chính xác và đầy đủ

**Câu 4.** Hành vi nào sau đây không vi phạm pháp luật trong môi trường số ?

A. Quảng cáo buôn bán hàng hóa cấm B. Gửi tin nhắn rác quảng cáo

C. Sử dụng phần mềm có bản quyền D. Làm lộ thông tin cá nhân của người khác

**Câu 5.** Phát biểu nào sau đây **sai** ?

A. Công nghệ thông tin được con người sử dụng để khám phá tri thức mới, kết nối cá nhân với thế giới, hỗ trợ họ trong học tập và lao động.

B. Công nghệ thông tin giúp con người dễ dàng chuyển giao và tiếp cận thông tin.

C. Ngày nay, mọi người có thể bổ sung sự hiểu biết của mình về bất kì lĩnh vực nào, ở mọi nơi và vào mọi lúc bằng cách sử dụng Internet.

D. Công nghệ thông tin không có tác động tiêu cực đến sức khỏe thể chất của con người.

**Câu 6.** Công nghệ nào sau đây cho phép người dùng lưu trữ thông tin trực tuyến ?

A. Điện toán đám mây B. Trí tuệ nhân tạo

C. Khai phá dữ liệu D. Internet vạn vật

**Câu 7.** Phần mềm nào giúp mô phỏng các thí nghiệm vật lý ?

A. PhET B. ChemLab C. Flowgorithm D. GeoGebra

**Câu 8.** Công nghệ thông tin có tác động tiêu cực nào đến sức khỏe thể chất?

A. Gây khô mắt và giảm thị lực B. Giảm tương tác xã hội

C. Cải thiện hiệu suất làm việc D. Tăng cường sức khỏe

**Câu 9.** Khi sử dụng phần mềm mô phỏng, chúng ta có thể làm gì?

A. Chỉ xem kết quả B. Tương tác và nghiên cứu vấn đề thực tế

C. Chỉ mô phỏng các tình huống lý thuyết D. Không tương tác

**Câu 10.** Thiết bị bay không người lái là ví dụ của thiết bị gắn bộ xử lý được sử dụng trong lĩnh vực nào?

A. Công nghiệp B. Giao thông C. Nông nghiệp D. Giải trí

**Câu 11.** Công nghệ nào giúp giảm lượng thông tin giả trên mạng?

A. Trí tuệ nhân tạo (AI) B. Điện toán đám mây

C. Khai phá dữ liệu D. Internet vạn vật

**Câu 12.** Phần mềm mô phỏng nào giúp em thực hiện các thí nghiệm hóa học ?

A. Crocodile Chemistry B. Flowgorithm C. PhET D. GeoGebra

**Câu 13.** Hành vi nào dưới đây vi phạm pháp luật khi hoạt động trong môi trường số?

A. Sử dụng phần mềm có bản quyền B. Nhắn tin với bạn bè

C. Đăng thông tin cá nhân của người khác lên mạng D. Mua hàng online

**Câu 14.** Khi tìm kiếm thông tin về kỳ thi IELTS, em nên tìm ở đâu?

A. Website của Hội đồng Anh (British Council)

B. Website của Bộ Giáo dục và Đào tạo

C. Website của Sở Giáo dục và Đào tạo

D. Mạng xã hội

**Câu 15.** Công nghệ thông tin tác động tiêu cực đến sức khỏe tinh thần của con người như thế nào?

A. Giảm khả năng tập trung B. Tăng khả năng học hỏi

C. Cải thiện sự sáng tạo D. Tăng cường giấc ngủ

**Câu 16.** Phần mềm trực tuyến nào giúp em mô phỏng các thí nghiệm khoa học?

A. Crocodile Physics B. PhET C. ChemLab D. Flowgorithm

**Câu 17.** Bộ xử lý không thể được sử dụng trong thiết bị nào sau đây ?

A. Máy giặt B. Tủ lạnh C. Máy cày tự động D. Bảng từ trắng

**Câu 18.** Công nghệ nào giúp người dùng lưu trữ thông tin trực tuyến trên các dịch vụ như Facebook, YouTube ?

A. Điện toán đám mây (Cloud Computing) B. Trí tuệ nhân tạo (AI)

C. Khai phá dữ liệu D. Internet vạn vật (IoT)

**Câu 19.** Hành vi nào dưới đây không vi phạm pháp luật trong môi trường số ?

A. Làm lộ thông tin cá nhân của người khác B. Gửi tin nhắn rác quảng cáo

C. Sử dụng phần mềm có bản quyền D. Tổ chức đánh bạc trực tuyến

**Câu 20.** Phát biểu nào đúng về phần mềm mô phỏng ?

A. Giúp con người nghiên cứu và khám phá tri thức

B. Chỉ dùng trong phòng thí nghiệm

C. Không cần tương tác, chỉ xem mô phỏng

D. Tất cả các phần mềm mô phỏng có chất lượng giống nhau

**II. PHẦN TỰ LUẬN (4.0 điểm)**

**Câu 21.** Em hãy liệt kê một hành vi vi phạm pháp luật, một hành vi trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số. (2.0 điểm)

**Câu 22.** Em hãy:

a) Kể về một ứng dụng của công nghệ thông tin mà em thường xuyên sử dụng.

b) Nêu những tác động tích cực của ứng dụng đó và cách em sử dụng nó hằng ngày. (2.0 điểm)

------------------Hết---------------------