|  |  |
| --- | --- |
| Họ và tên:……………………………. Lớp:………… | **KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**  Môn: Tin học 7 - Năm học: 2023-2024  Thời gian: 45 phút |

**I. TRẮC NGHIỆM: (7 điểm)**

**Câu 1**: Vai trò của thiết bị ra là:

A. Để xử lý thông tin B. Đưa thông tin ra ngoài C. Để tiếp nhận thông tin vào D. Để lưu trữ

**Câu 2**: Một bộ tai nghe có gắn micro sử dụng cho máy tính là loại thiết bị gì?

A. Thiết bị vào. B. Thiết bị ra. C. Thiết bị vừa vào vừa ra. D. Không phải thiết bị vào - ra.

**Câu 3**: Em hãy cho biết máy ảnh nhập dữ liệu dạng nào vào máy tính?

A. Con số.            B. Văn bản. C. Hình ảnh.         D. Âm thanh.

**Câu 4**: Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào sau đây để giải quyết vấn đề?

A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro. B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro.

C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa. D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa.

**Câu 5**: Phương án nào sau đây chỉ gồm các thiết bị vào?

A. Bàn phím, chuột. B. Micro, máy in.  C. Máy quét, màn hình. D. Máy ảnh kĩ thuật số, loa.

**Câu 6**: Thiết bị nào sau đây “không phải” là thiết bị ra?

A. Máy vẽ. B. Máy quét. C. Máy in. D. Màn hình.

**Câu 7**: Vai trò của thiết bị vào là:

A. Để xử lý thông tin B. Đưa thông tin ra ngoài C. Để tiếp nhận thông tin vào D. Để lưu trữ

**Câu 8**: Thiết bị nào có chức năng tiếp nhận thông tin vào thông qua tiếp xúc của ngón tay, bút cảm ứng?

A. Màn hình cảm ứng. B. Chuột. C. Micro. D. Bàn phím.

**Câu 9**: Phương án nào sau đây là phần mềm ứng dụng?

A. Excel B. iOS C. Linux D. Android

**Câu 10**: Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp “dữ liệu âm thanh”?

A. .sb3 B. mp3 C. .jpg  D. .com

**Câu 11**: Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp “chương trình máy tính”?

A. .docx, .doc,.odt   B. .pptx, .ppt, .odp C. .xlsx, .csv, .ods   D. .com, .exe, .msi

**Câu 12**: Phần mềm nào sau đây là hệ điều hành?

A. Chrome B. Windows 10 C. MS Word D. Paint

**Câu 13**: Tên tệp và thư mục cần đặt như thế nào?

A. Dễ nhớ. B. Ngắn gọn. C. Đặt theo ý thích. D. Đặt theo sách giáo khoa.

**Câu 14**: Đâu là phần mềm bảo vệ máy tính tránh được virus máy tính?

A. Bkav         B. Mozilla Firefox C. Microsoft Windows         D. Microsoft Word

**Câu 15**: Hãy chọn phát biểu Sai?

A. Lưu trữ công nghệ đám mây tránh được rơi, mất, hỏng dữ liệu.

B. Lưu trữ đĩa CD cần phải có đầu ghi đĩa nhưng dung lượng nhỏ.

C. Lưu trữ ổ cứng ngoài vừa nhỏ gọn vừa có dung lượng lớn.

D. Lưu trữ thẻ nhớ, USB dễ bị rơi, mất dữ liệu nhưng thuận tiện.

**Câu 16**: Một số biện pháp chính để bảo vệ dữ liệu là:

A. Sao lưu dữ liệu. B. Đặt mật khẩu cho tài khoản người sử dụng.

C. Sử dụng phần mềm chống virus. D. Tất cả đều đúng.

**Câu 17**: Đâu là “ưu điểm” của thẻ nhớ, USB khi lưu dữ liệu?

A. Dễ bị thất lạc  B. Nhỏ gọn, tiện sử dụng, khá bền  C. Dễ lây lan virus D. Khó bị nhiễm virus

**Câu 18**: Việc nào sau đây là “không đúng” khi quản lí tệp và thư mục trên máy tính?

A. Đặt tên hợp lí, ngắn gọn gợi nhớ đến nội dung của tệp B. Phân loại dữ liệu trước khi lưu trữ

C. Tạo nhiều tệp, thư mục giống nhau trên nhiều ổ đĩa D. Các tài liệu cùng loại đặt trong 1 thư mục

**Câu 19**: Để đổi tên thư mục ta chọn bảng chọn nào?

A. Rename  B. Cut  C. Copy  D. Delete

**Câu 20**: Vì sao em cần sao lưu dữ liệu thường xuyên?

A. Để tránh bị mất dữ liệu. B. Để tránh bị hỏng dữ liệu.

C. Để cho phép khôi phục lại dữ liệu. D. Tất cả đều đúng.

**Câu 21**: Chọn phương án Sai. Ưu điểm của mạng xã hội là:

A. Giúp người sử dụng kết nối với người thân, bạn bè. B. Hỗ trợ người giảng dạy và học tập.

C. Cung cấp thông tin và cập nhật nhanh chóng, hiệu quả. D. Tăng khả năng giao tiếp trực tiếp.

**Câu 22**: Không nên dùng mạng xã hội cho mục đích nào sau đây?

A. Giao lưu với bạn bè. B. Học hỏi kiến thức.

C. Bình luận xấu về người khác. D. Chia sẻ các hình ảnh phù hợp của mình.

**Câu 23**: Những kênh nào sau đây là kênh trao đổi thông tin trên internet?

A. Thư điện tử. B. Diễn đàn. C. Mạng xã hội. D. Tất cả đều đúng.

**Câu 24**: Mạng xã hội là gì?

A. Một cộng đồng cùng chung sở thích. B. Một cộng đồng trực tuyến.

C. Một cộng đồng cùng chung mục đích. D. Đáp án khác.

**Câu 25**: Mục tiêu của giao tiếp qua mạng là gì?

A. Giúp người khác hiểu em một cách rõ ràng. B. Hiểu người khác một cách rõ ràng.

C. Giữ mối quan hệ tốt để có thể tiếp tục giao tiếp. D. Tất cả đều đúng.

**Câu 26**: Theo em, hoạt động trên mạng nào sau đây dễ gây bệnh nghiện Internet nhất?

A. Trò chơi trực tuyến. B. Đọc tin tức. C. Thư điện tử. D. Học tập trực tuyến.

**Câu 27**: Khi trò chuyện trên mạng em nên sử dụng webcam khi nào?

A. Không sử dụng webcam. B. Với những người em chỉ biết qua mạng.

C. Với bất kì ai. D. Với bạn học, người thân.

**Câu 28**: Nếu nhận được tin nhắn và mời kết bạn trên Facebook từ 1 người mà em không biết. Em sẽ làm gì?

A. Vào Facebook của họ đọc thông tin, xem ảnh rồi kết bạn B. Nhắn tin hỏi là ai để làm quen kết bạn

C. Không kết bạn và không trả lời tin nhắn D. Chấp nhận kết bạn và trả lời tin nhắn ngay

**Chọn câu trả lời đúng và ghi vào bảng ở dưới. (Mỗi câu đúng 0,25 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu hỏi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| Đáp án |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu hỏi | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| Đáp án |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**II. TỰ LUẬN: (3 điểm)**

**Câu 29:**Nếu bạn của em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến, em sẽ làm gì để giúp bạn?

**Câu 30:** Em hãy nêu các lợi ích và rủi ro khi tham gia vào mạng xã hội?

**Câu 31:** Hãy nêu sự khác nhau giữa hệ điều hành và phần mềm ứng dụng? Cho ví dụ?

Bài làm:

**ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM**

**I. TRẮC NGHIỆM: (7 điểm) (Mỗi câu đúng 0,25 điểm)**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu hỏi | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| Đáp án | C | D | B | C | A | D | D | C | D | B | D | A | D | C |

**II. TỰ LUẬN: ( 3 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu hỏi** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **Câu 29**  (1 điểm) | Nếu bạn của em có biểu hiện nghiện trò chơi trực tuyến, em sẽ:  Em sẽ báo với ba mẹ bạn và cùng với ba mẹ bạn giúp đỡ bạn giảm dần thời gian tiếp xúc với mạng internet. Thường xuyên gặp gỡ bạn để chia sẻ, tâm sự và học tập cùng bạn. Giúp bạn cùng tham gia vào các hoạt động thể dục thể thao ngoài giờ học… | 1 |
| **Câu 30**  (1 điểm) | - Các lợi ích khi tham gia vào mạng xã hội:  + Phát triển các kĩ năng xã hội tốt hơn.  + Cảm thấy bớt bị cô lập.  + Cập nhật và hiểu biết về các vấn đề văn hóa và xã hội mới.  + Gắn kết với bạn bè.  + Sáng tạo và chia sẻ ý tưởng của mình với bạn bè.  + Được trang bị tốt hơn các kiến thức và kĩ năng cần thiết để trở thành những công dân tích cực trong xã hội.  + Phát triển các kĩ năng trong thế giới thực để trở nên độc lập hơn.  + Tìm hiểu về các sự kiện thế giới và các vấn đề thời sự bên ngoài môi trường trực tiếp quen thuộc của mình.  - Các rủi ro khi tham gia vào mạng xã hội:  + Dành quá nhiều thời gian trực tuyến và bị ngắt kết nối với thế giới thực.  + Là nạn nhân của bắt nạt trực tuyến.  + Thông tin cá nhân có thể bị đánh cắp và lợi dụng.  + Bị quấy rối hoặc bị gây khó chịu, phiền toái.  + Là nạn nhân của lừa đảo trực tuyến. | 0,5  0,5 |
| **Câu 31**  (1 điểm) | - Sự khác nhau giữa hệ điều hành và phần mềm ứng dụng:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Tiêu chí | Hệ điều hành | Phần mềm ứng dụng | | Tương tác với phần cứng | Trực tiếp quản lí và vận hành phần cứng như bàn phím, chuột, màn hình, máy in,… | Tương tác với phần cứng thông qua hệ điều hành. | | Sự cần thiết | Phải cài đặt đầu tiên để máy tính có thể hoạt động được. | Có thể cài đặt hoặc không tùy theo yêu cầu của người sử dụng. | | Phụ thuộc | Tạo môi trường để cài đặt và chạy phần mềm ứng dụng. | Chạy trong môi trường hệ điều hành. Được lựa chọn phù hợp với hệ điều hành. | | Ví dụ | Windows, Linux, MacOS,… (cho máy tính). Android, iOS,… (cho điện thoại thông minh hoặc máy tính bảng). | Mind Maple, Mind Manager,… (phần mềm sơ đồ tư duy), MS Word, Writer,… (phần mềm soạn thảo văn bản), MS Paint, Draw, Photoshop (phần mềm xử lí ảnh),… | | 0,5  0,5 |