Ngày soạn:4/9/2024

**BÀI 1: THẾ GIỚI KĨ THUẬT SỐ**

Tin học Lớp 9

Thời gian thực hiện: 1 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Sự xuất hiện phổ biến của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin.

- Khả năng của máy tính ứng dụng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

- Tác động của công nghệ thông tin tới xã hội, trong đó có giáo dục.

**2. Về năng lực:**

- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

**3. Phẩm chất:**

- Bồi dưỡng tình yêu, niềm đam mê tin học.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- Một số hình ảnh về các thiết bị kĩ thuật số trong những lĩnh vực khác nhau, xuất hiện ở những địa điểm khác nhau và đã trở nên quen thuộc với mọi người

1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS tập trung chú ý vào các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin.

b) *Nội dung*: Cuộc hội thoại trong mục khởi động.

c) *Sản phẩm*: Bộ xử lí không chỉ xuất hiện trong máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay mà còn có trong nhiều thiết bị điện tử khác.

d) *Tổ chức thực hiện*

- Hai HS đóng vai An và Khoa đọc đoạn hội thoại.

- GV có thể cho HS đọc lại để nhận ra thông điệp của đoạn hội thoại, chuẩn bị bước sang Hoạt động 1.

1. **Thế giới kĩ thuật số (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: Qua ví dụ cụ thể (ti vi kĩ thuật số), HS nhận ra sự phổ biến của các thiết bị gắn bộ xử lí.

b) *Nội dung*: Tìm hiểu ti vi kĩ thuật số.

c) *Sản phẩm*: Trả lời ba câu hỏi trong Hoạt động 1. Dựa trên trải nghiệm của mình, học sinh có thể trả lời:

1. Thông tin đầu vào là yêu cầu của người dùng được truyền bằng tín hiệu không dây đến TV.
2. Ti vi thể hiện sự thay đổi ở đầu ra trên màn hình như thay đổi chương trình ti vi hoặc ứng dụng trên đó.
3. Ti vi có thực hiện thao tác xử lí thông tin.

* Một số ví dụ thể hiện được sự xuất hiện của thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở nhiều nơi, trong nhiều lĩnh vực, đã trở thành quen thuộc trong mọi hoạt động của cuộc sống.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1. HS không bị hạn chế đọc nội dung văn bản trong sgk tr 5, tr 6 để trả lời câu hỏi.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 5, tr 6).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 6.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 6. Đáp án: a) bảng điện tử; b) máy chụp cắt lớp; c) robot lắp ráp; d) ô tô lái tự động.

1. **Hoạt động 2: Ứng dụng thực tế của máy tính trong khoa học và đời sống (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: Qua những ví dụ cụ thể, HS biết được ứng dụng thực tế của máy tính trong khoa học và đời sống.

b) *Nội dung*: HS đọc đoạn văn bản sgk tr 6, tr 7 trả lời câu hỏi phần hoạt động 2: Máy tính thật là cần thiết.

c) *Sản phẩm*: Câu hỏi gồm hai ý: 1) khả năng của máy tính; và 2) ví dụ cho thấy sự hỗ trợ đắc lực của máy tính trong cuộc sống. Câu trả lời có thể tìm thấy ở đoạn văn bản trong sgk tr 6, tr 7.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 2, sgk tr 6, tr 7.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 6, tr 7).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 7.

1. **Hoạt động 3: Tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: Qua những ví dụ cụ thể, HS biết được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội.

*b) Nội dung:* Hoạt động 3: Tác động của công nghệ thông tin.

*c) Sản phẩm:* Các ví dụ về tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội.

*d) Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 3, sgk tr 7, tr 8.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 7, tr 8).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 8.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 8.

**5. Hoạt động 4: Luyện tập (20 phút)**

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức về thế giới kĩ thuật số.

b) *Nội dung*: HS làm bài tập củng cố sgk tr 8.

c) *Sản phẩm*:

1. Câu hỏi mở, phụ thuộc vào việc HS sử dụng và chịu tác động của công nghệ ở mức độ nào. Qua đó HS cũng nhận ra sự hiện diện của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin trong nhiều hoạt động của đời sống.

2. Câu hỏi mở, gợi cho HS hoạt động tìm tòi, hứng thú với những kiến thức, kĩ năng mới hay thái độ tích cực trong cuộc sống học được trong môi trường số.

- Mọi câu trả lời nghe có lí của HS đều được ghi nhận.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thảo luận, trao đổi.

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.

- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.

**6. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tìm hiểu về thế giới kĩ thuật số.

b) *Nội dung*:Bài tập vận dụng trong sgk tr 8.

c) *Sản phẩm*: Bài làm của HS.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Ngày soạn: 10/9/2024

**BÀI 2. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

Tin học Lớp 9

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Hiểu được vai trò của chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề và biết cách đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề thông qua các tiêu chí: tính liên quan, tính chính xác, tính đầy đủ, tính cập nhật..

**2. Về năng lực:**

- Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm,

tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ.

- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ.

**3. Phẩm chất:**

- Nâng cao tính trách nhiệm trong việc lựa chọn thông tin để giải quyết vấn đề

được đặt ra.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- Học liệu dưới dạng hình ảnh (Hình 2.1 SGK) với kích thước đủ lớn để HS có thể

nhận ra các chi tiết trong nội dung giới thiệu một trường THPT để từ đó đưa ra nhận xét trong Hoạt động 1.

1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS nhận biết được vai trò của chất lượng thông tin trong việc tìm kiếm, tiếp nhận, chia sẻ thông tin và giải quyết vấn đề.

b) *Nội dung*: Đoạn hội thoại hướng HS đến nội dung bài học.

c) *Sản phẩm*: Đoạn hội thoại nên lên một tình huống có vấn đề (qua từ “phân vân”) và vai trò của chất lượng thông tin nhằm giải quyết vấn đề đó.

d) *Tổ chức thực hiện*

- Hai HS đóng vai An và Minh đọc đoạn hội thoại.

- GV có thể dành thời gian cho HS tự đọc để nhận ra thông điệp của đoạn hội thoại, chuẩn bị bước sang Hoạt động 1.

1. **Hoạt động 1: Thông tin trong giải quyết vấn đề (30 phút)**

a) *Mục tiêu*: Sau phần này học sinh biết được:

- Qua ví dụ cụ thể, HS nhận ra kết quả giải quyết một vấn đề phụ thuộc vào chất lượng thông tin. Qua đó, HS giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận và trao đổi thông tin.

b) *Nội dung*:

- HS đọc đoạn văn bản sgk tr 9, tr 10 trả lời câu hỏi phần hoạt động 1: Chọn trường.

c) *Sản phẩm*:

- Thông tin tiếp thị, không cụ thể, chưa đầy đủ, không cập nhật,… có thể dẫn đến quyết định sai, lựa chọn không phù hợp với yêu cầu, khả năng và những điều kiện

khác như tài chính, giao thông,…

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên chia nhóm HS và nêu vấn đề trong Hoạt động 1 “Chọn trường”. GV có thể thay vấn đề trong hoạt động bằng “Chọn môn” nếu việc chọn trường không phải là vấn đề đối với thực tế giáo dục ở địa phương.

- HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời cho các câu hỏi trong Hoạt động 1. HS không bị hạn chế đọc nội dung văn bản trong sgk tr 9, tr 10.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 9, tr 10).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 10.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 10.

1. **Hoạt động 2: Chất lượng thông tin (30 phút)**

a) *Mục tiêu*: Thông qua ví dụ về thông tin hữu ích, HS sẽ nhận biết được những tiêu chí đánh giá chất lượng thông tin.

b) *Nội dung*: Giải thích được các tiêu chí đánh giá chất lượng thông tin qua Hoạt động 2 và nội dung văn bản tr 10, 11.

c) *Sản phẩm*: Giải thích bốn tiêu chí đánh giá chất lượng thông tin.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi trong Hoạt động 2.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 10, tr 11).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 11.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 11.

**4. Hoạt động 3: Luyện tập (20 phút)**

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức về thông tin trong giải quyết vấn đề.

b) *Nội dung*: HS làm bài tập củng cố sgk tr 11.

c) *Sản phẩm*:

- Thông tin của bạn An mặc dù được lấy từ nguồn đáng tin cậy (trang web của nông trại) nhưng không đảm bảo tính cập nhật (số điện thoại đã thay đổi nhưng nông trại chưa kịp cập nhật) và do đó không đảm bảo tính chính xác.

- Thông tin của bạn Minh là chính xác (liên hệ thành công với nông trại) do bạn đã khai thác đầy đủ các khía cạnh liên quan (sự thay đổi của đầu số điện thoại). Thông tin của bạn Minh cũng được khai thác từ nguồn đáng tin cậy (nhà cung cấp dịch vụ viễn thông).

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thảo luận, trao đổi.

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.

- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.

**5. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tìm hiểu về thông tin trong giải quyết vấn đề.

b) *Nội dung*:Bài tập vận dụng trong sgk tr 11.

c) *Sản phẩm*: Bài làm của HS

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

**Ngày soạn: 20/9/2024**

**BÀI 3: THỰC HÀNH: ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG THÔNG TIN**

Tin học Lớp 9

Thời gian thực hiện: 1 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Đánh giá được tính hữu ích của thông tin được sử dụng để giải quyết một vấn đề cụ thể dựa trên các yếu tố xác định chất lượng thông tin.

**2. Về năng lực:**

- Tìm kiếm được thông tin để giải quyết vấn đề.

- Đánh giá được chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề.

**3. Phẩm chất:**

- Nâng cao tính trách nhiệm trong việc lựa chọn thông tin để giải quyết vấn đề được đặt ra.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- Một số từ khoá giúp HS tìm kiếm thông tin về cơ sở giáo dục khi kết thúc cấp THCS, phù hợp với điều kiện cụ thể của địa phương.

1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: Định hướng HS tới yêu cầu của bài thực hành là tìm kiếm và đánh giá thông tin để giải quyết vấn đề chọn trường sau khi tốt nghiệp THCS.

b) *Nội dung*: Đoạn văn bản và câu hỏi hướng HS tới các nhiệm vụ của bài thực hành.

c) *Sản phẩm*: Các nguồn thông tin có thể truy cập và nhu cầu đánh giá chất lượng thông tin.

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV yêu cầu HS đọc văn bản (phần khởi động) và nêu một số nguồn tin có thể hỗ trợ việc chọn trường và dự đoán về chất lượng của những nguồn thông tin ấy.

**2. Hoạt động 1: Nhiệm vụ 1: Tìm kiếm theo mục đích, yêu cầu (1**5 **phút)**

a) *Mục tiêu*: HS có ý thức xác định mục đích, yêu cầu trước khi thực hiện một hoạt động và phát triển kĩ năng tìm kiếm theo mục đích và yêu cầu đó.

b) *Nội dung*: Nhiệm vụ 1. Tìm kiếm theo mục đích, yêu cầu theo gợi ý hướng dẫn sgk tr 12, tr 13.

c) *Sản phẩm*: Danh sách các liên kết tới nội dung thông tin tìm được.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS thực hành trên máy tính theo gợi ý trong sgk tr 12, tr 13 để hoàn thành nhiệm vụ 1. Nếu có hơn một HS sử dụng cung một máy tính thì lưu ý hoán đổi HS nào cũng được thực hành tìm kiếm trên máy tính.

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Kết quả tìm kiếm có thể được lưu trong một tệp văn bản hoặc tệp trình chiếu để có thể trình bày lại trước lớp.

**3. Hoạt động 2: Nhiệm vụ 2: Quyết định dựa trên chất lượng thông tin (1**5 **phút)**

a) *Mục tiêu*: HS đưa ra được quyết định dựa trên thông tin có chất lượng cao.

b) *Nội dung*: Nhiệm vụ 2: Quyết định dựa trên chất lượng thông tin theo gợi ý sgk tr 14.

c) *Sản phẩm*:

- Một số ví dụ về thông tin và chất lượng của chúng nhằm giải quyết vấn đề chọn trường dựa trên 4 tiêu chí đánh giá.

- Danh sách gồm ba trường theo thứ tự ưu tiên dựa trên nguyện vọng và khả năng phù hợp với đa số HS trong nhóm.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS được chia theo nhóm thực hiện theo gợi ý trong sgk tr 14 dựa trên dữ liệu đã tìm được ở nhiệm vụ 1 để hoàn thành nhiệm vụ 2.

- Trong mỗi nhóm, HS có thể dành khoảng 5 phút làm việc độc lập (nhằm phát triển tư duy), sau đó trao đổi trong nhóm để thống nhất ý kiến (tìm kiếm sự đồng thuận trong nhóm).

- GV có thể sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo kết quả thực hành trước lớp.

**4. Hoạt động 3: Luyện tập (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức và rèn luyện kỹ năng đánh giá chất lượng thông tin.

b) *Nội dung*: HS tìm hiểu trước các môn học ở cấp THPT vừa nhằm rèn luyện cho HS năng lực giải quyết vấn đề dựa trên thông tin, vừa nhằm giúp các em có sự chuẩn bị, tự tin khi bước vào cấp THPT.

c) *Sản phẩm*:

- Tổ hợp 4 môn học, được lựa chọn từ 9 môn ở cấp THPT (gồm Vật lí, Hoá học, Sinh học, Giáo dục kinh tế và pháp luật, Địa lí, Công nghệ, Tin học, Âm nhạc, Mĩ thuật) theo thông tư 13/2022/TT-BGDĐT ngày 3/8/2022 của Bộ GD&ĐT.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính bài tập trên (lưu ý hoán đổi vai trò để mỗi HS thực hành một bài tập trên máy tính).

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.

- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.

**5. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Tạo một sản phẩm trọn vẹn dựa trên chủ đề chọn môi trường học tập.

b) *Nội dung*:Bài tập vận dụng trong sgk tr 14.

c) *Sản phẩm*: Bài trình bày về chủ đề Chọn môi trường học tập sau khi kết thúc cấp  
THCS, dựa trên nguồn thông tin thu thập được. Chú trọng việc đánh giá chất lượng thông tin.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Ngày soạn:5/10/2024

**BÀI 4: MỘT SỐ VẤN ĐỀ PHÁP LÍ VỀ SỬ DỤNG DỊCH VỤ INTERNET**

Tin học Lớp 9

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Hiểu biết cơ bản về pháp luật, đạo đức và văn hoá liên quan đến sử dụng tài nguyên thông tin và giao tiếp trên mạng.

- Tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nội dung liên quan đến luật Công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.

- Một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong

môi trường số thông qua một vài ví dụ.

**2. Về năng lực:**

- Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội, nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nêu được một số nội dung liên quan đến luật Công nghệ thông tin, nghị định về sử dụng dịch vụ Internet, các khía cạnh pháp lí của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin.

- Nêu được một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số thông qua một vài ví dụ.

**3. Phẩm chất:**

- Rèn luyện ý thức tôn trọng pháp luật và tinh thần trách nhiệm trong việc trao đổi thông tin trên môi trường số.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- GV chuẩn bị trước một số tình huống liên quan đến sử dụng tài nguyên thông tin và giao tiếp trên mạng và những hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số.

1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS được định hướng đến nội dung và mục tiêu của bài học.

b) *Nội dung*: Đoạn văn bản đặt vấn đề về tính tiêu cực bên cạnh những yếu tố tích cực của công nghệ số trong đời sống.

c) *Sản phẩm*: Nhận định chung về khía cạnh tiêu cực của công nghệ số có thể nảy sinh trong quá trình sử dụng.

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV yêu cầu HS đọc văn bản trước lớp. Đặt ra yêu cầu thảo luận như trong câu cuối của đoạn văn bản: “Em hãy thảo luận với bạn và kể ra một vài tác động tiêu cực đó”.

.

1. **Hoạt động 1: Một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số (30 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS nhận ra được những tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số như: nghiện Internet, nghiện trò chơi điện tử, bị đánh cắp thông tin,...

b) *Nội dung*: Đoạn văn bản sgk tr 15, tr 16 về khía cạnh tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số.

c) *Sản phẩm*:

- Các phương án A, B là đáp án. Phương án C không phải là tác động tiêu cực.

- Trong phương án D, rác thải từ những thiết bị công nghệ số lỗi thời tác động tiêu cực chủ yếu tới kinh tế và chiếm tỷ trọng không cao so với các loại ô nhiễm khác.

- HS kể được những ví dụ cụ thể về tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với cá nhân và xã hội.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1, không bị hạn chế đọc nội dung trong sgk tr 15, tr 16.

- Các nhóm báo cáo, trả lời câu hỏi và kể ra khoảng 10 ví dụ, thể hiện tác động của công nghệ kĩ thuật số đối với cá nhân và xã hội

- Hoạt động toàn lớp, đưa ra những nhận xét dựa trên nội dung kiến thức được cung cấp trong tr 15, tr 16 sgk.

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 16.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 16.

1. **Hoạt động 2: Sử dụng dịch vụ Internet đúng luật (30 phút)**

a) *Mục tiêu*: Sau phần này học sinh biết được:

- Dựa trên các câu hỏi gợi ý, HS có thể hình dung ra việc sử dụng Internet đúng luật.

b) *Nội dung*:

- HS đọc đoạn văn bản sgk tr 17, tr 18, tr 19 trả lời câu hỏi phần hoạt động 2: Sử dụng dịch vụ Internet đúng luật

c) *Sản phẩm*:

- HS trả lời được các phương án A là các hành vi vi phạm pháp luật, phương án B, D là trái đạo đức, thiếu văn hoá.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời cho các câu hỏi trong hoạt động 2, sgk tr 17.

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (sgk tr 17, tr 18, tr 19).

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 19.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 19.

**4. Hoạt động 3: Luyện tập (20 phút)**

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức về vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ internet.

b) *Nội dung*: HS làm bài tập củng cố sgk tr 19.

c) *Sản phẩm*:

1. Đáp án: D.

2. Khi hoạt động trong môi trường số cần tỉnh táo và thận trọng với các đường liên kết. Không truy cập và phát tán liên kết lạ. Hứa hẹn tặng quà bất thường là một trong những dấu hiệu lừa đảo.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm đôi để thảo luận, trao đổi.

- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.

- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.

**5. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tìm hiểu về vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ internet.

b) *Nội dung*:Bài tập vận dụng trong sgk tr 19.

c) *Sản phẩm*: Tập trung vào 2 nội dung

- Điều 12 trong Luật Công nghệ thông tin số 67/2006/QH11 quy định các hành vi bị cấm trong hoạt động ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin,.

- Điều 5 trong Nghị định số 72/2013/NĐ-CP quy định các hành vi bị cấm trong việc quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ internet và thông tin trên mạng.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Ngày soạn: 20/10/2024

**ÔN TẬP**

**Số tiết: 1**

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Hệ thống lại kiến thức đã học

**2. Về năng lực:**

**-**- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

- Giải thích được sự cần thiết phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm,

tiếp nhận và trao đổi thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ.

- Giải thích được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi và nêu được ví dụ minh hoạ.

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

**3. Phẩm chất:**

- Bồi dưỡng tình yêu, niềm đam mê tin học.

1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- Một số hình ảnh về các thiết bị kĩ thuật số trong những lĩnh vực khác nhau, xuất hiện ở những địa điểm khác nhau và đã trở nên quen thuộc với mọi người

1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS tập trung chú ý vào các câu hỏi

b) *Nội dung*:

c) *Sản phẩm*:

d) *Tổ chức thực hiện*

Hệ thống câu hỏi

**Câu 1.**Tiêu chí nào sau đây không được dùng để đánh giá chất lượng thông tin?

A. Tính sử dụng được.

B. Tính chính xác.

C. Tính phổ biến.

D. Tính cập nhật.

**Câu 2.**Phương án nào sau đây là một ứng dụng thực tế của công nghệ máy tính trong lĩnh vực y tế?

A. Máy tính được sử dụng để nhận dạng biển số xe.

B. Máy tính được sử dụng để làm việc từ xa.

C.Máy tính được sử dụng để chơi các trò chơi thực tế ảo.

D. Máy tính được sử dụng để quản lí hồ sơ bệnh án của bệnh nhân.

**Câu 3. Hành động nào sau đây là vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?**

A. Nhắn tin trò chuyện với bạn bè.

B. Tự ý đăng thông tin cá nhân của người khác lên mạng xã hội.

C. Xem đánh giá sản phẩm trước khi mua hàng.

D. Sử dụng những phần mềm có bản quyền.

**Câu 4. Xem phim lậu là**

A. hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.

B. hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

C. hành vi tuyên truyền, quảng cáo, giới thiệu sản phẩm, dịch vụ không phù hợp quy định của pháp luật, trái với thuần phong mĩ tục, lối sống văn minh.

D. hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...

**Câu 5. Phát biểu nào sau đây sai?**

A. Phần mềm mô phỏng pha màu giúp em tìm hiểu những hệ màu cơ bản khác nhau như

RBG, CMYK hay RYB.

B. Phần mềm mô phỏng tạo ra nhiều tình huống để luyện tập hoặc nghiên cứu đối tượng một cách đầy đủ hơn.

C. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng làm quen, tìm hiểu, nghiên cứu hoạt động của một đối tượng, sự vật với chi phí thấp.

D. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng nghiên cứu những nội dung lí thuyết một cách trực quan, sinh động bằng cách tương tác với phần mềm.

**Câu 6. Hành vi nào dưới đây vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng?**

A. Quảng cáo bán hàng hoá, dịch vụ cấm.

B. Truy cập trang web tổ chức đánh bạc trực tuyến trái pháp luật.

C. Phát tán virus máy tính thông qua truy cập các liên kết lừa đảo.

D. Phát tán thông tin chưa được kiểm chứng.

**Câu 7. Em cần tìm kiếm thông tin về bài thi IELTS ở đâu?**

A. Website của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

B. Website của các đơn vị tổ chức thi (Hội đồng Anh, IDP).

C. Website của Sở Giáo dục và Đào tạo.

D. Website của nhà trường.

**Câu 8. Phần mềm nào dưới đây cho phép em chạy thử thuật toán dạng sơ đồ khối trước khi cài đặt trong một ngôn ngữ lập trình?**

A. Flowgorithm.

B. Geometer’s Sketchpad.

C. ChemLab.

D. Crocodile Physics.

**Câu 9. Phương án nào sau đây là tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đến xã hội?**

A. Gia tăng lượng chất thải nông nghiệp ra môi trường.

B. Sự lan truyền của những thông tin sai lệch và tin tức giả mạo.

C. Thúc đẩy kinh doanh.

D. Dễ dàng truy cập thông tin.

**Câu 10. Phát biểu nào sau đây sai?**

A. Không phải thông tin nào cũng hữu ích đối với việc giải quyết vấn đề.

B. Chất lượng thông tin được đánh giá thông qua tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được.

C. Tính sử dụng được cung cấp cho người tìm kiếm cái nhìn tổng thể về vấn đề được đặt ra.

D. Tính mới cho biết thông tin đã bị lỗi thời chưa.

**Câu 11. Khi quan sát sự chuyển hoá của các dạng năng lượng thông qua phần mềm PhET, em có thể thay đổi thiết bị chuyển hoá năng lượng thành điện năng nào sau đây?**

A. Bóng đèn compact.

B. Ánh sáng mặt trời.

C. Quạt điện.

D. Pin mặt trời.

**Câu 12. Phần mềm Crocodile Chemistry mô phỏng hoạt động gì?**

A. Thí nghiệm vật lí.

B. Thí nghiệm hoá học.

C. Thí nghiệm sinh học.

D. Thí nghiệm toán học.

**Câu 13. Khi sử dụng phần mềm thí nghiệm ảo lắp ráp mạch điện một chiều, em cần mắc Ampe kế như thế nào?**

A. Mắc Ampe kế nối tiếp với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và không mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

B. Mắc Ampe kế song song với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và không mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

C. Mắc Ampe kế nối tiếp với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và mắc trực tiếp

vào hai cực của nguồn điện.

D. Mắc Ampe kế song song với đoạn mạch điện cần đo cường độ dòng điện và mắc trực tiếp vào hai cực của nguồn điện.

**Câu 14. Phát biểu nào sau đây sai?**

A. Bộ xử lí không chỉ xuất hiện trong máy tính hay điện thoại thông minh mà còn được gắn vào các thiết bị khác để hỗ trợ xử lí bất kì loại thông tin nào có thể số hoá được.

B. Những thiết bị có gắn bộ xử lí hiện diện xung quanh ta và ngày càng trở nên quen thuộc.

C. Hệ thống thu phí tự động trên đường cao tốc là một ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong sản xuất công nghiệp.

D. Ô tô lái tự động là một ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong lĩnh vực giao thông.

**Câu 15. Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong lĩnh vực nông nghiệp?**

A. Máy rút tiền tự động.

B. Máy tim phổi.

C. Máy chiếu trong lớp học.

D. Máy cày tự động.

**Câu 16. Làm lộ thông tin cá nhân gây ảnh hưởng xấu là**

A. hành vi vi phạm an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội.

B. hành vi vi phạm quyền nhân thân, uy tín của cá nhân và tổ chức.

C. hành vi vi phạm pháp luật liên quan đến sở hữu trí tuệ, sở hữu tài sản, đánh bạc,...

D. hành vi vi phạm đến việc bảo đảm an toàn thông tin trên không gian mạng.

**Câu 17. Luật nào sau đây quy định chi tiết về quyền và trách nhiệm của tổ chức, cá nhân tham gia ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin cũng như các hành vi bị nghiêm cấm?**

A. Luật Công nghệ thông tin.

B. Luật An toàn thông tin.

C. Luật An ninh mạng.

D. Luật Công nghệ mạng.

**Câu 18. 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 làm cho thông tin trở thành hữu ích.

D. Cần phải quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm, tiếp nhận, trao đổi và sử dụng thông tin để có thể đưa ra các quyết định đúng đắn.

**Câu 19. Để đo độ dài đoạn thẳng bằng phần mềm Geometer’s Sketchpad, em thực hiện  như thế nào?**

A. Chọn đoạn thẳng ® chọn Calculate/Length.

B. Chọn đoạn thẳng ® chọn Measure/Length.

C. Chọn đoạn thẳng ® chọn Measure/Calculate.

D. Chọn đoạn thẳng ® chọn Calculate/Number.

**Câu 20. Khi tìm thông tin về kì thi tuyển sinh lớp 10 năm 2025, bạn Nhi đã không để ý đến tiêu đề bài báo nên đã xem nhầm sang kì thi tuyển sinh lớp 10 năm 2024. Theo em, sơ suất này vi phạm tiêu chí nào về chất lượng thông tin?**

A. Tính sử dụng được.

B. Tính chính xác.

C. Tính đầy đủ.

D. Tính mới.

**Câu 21. Thiết bị nào sau đây không gắn bộ xử lí?**

A. Robot hút bụi.

B. Bảng từ trắng.

C. Máy giặt.

D. Máy chụp cắt lớp.

**Câu 22. Phần mềm mô phỏng pha màu cho biết**

A. màu đỏ (Red) được tạo ra từ màu hồng sẫm (Magenta) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

B. màu lam (Blue) được tạo ra từ màu xanh lơ (Cyan) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

C. màu lục (Green) được tạo ra từ màu hồng sẫm (Magenta) và màu xanh lơ (Cyan) của hệ màu CMYK.

D. màu đỏ (Red) được tạo ra từ màu xanh lơ (Cyan) và màu vàng (Yellow) của hệ màu CMYK.

**Câu 23. Phương án nào sau đây không phải là tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đến đời sống con người?**

A. Thông tin cá nhân bị rò rỉ và sử dụng bất hợp pháp.

B. Tỉ lệ thất nghiệp tăng.

C. Quảng cáo hàng hoá cấm.

D. Người dân ở các vùng khó khăn ngày càng tụt hậu.

**Câu 24. Phát biểu nào sau đây sai?**

A. Bạo lực mạng là một ví dụ tiêu biểu cho việc sử dụng công nghệ không đúng cách và thiếu trách nhiệm dẫn tới những tác động tiêu cực như ảnh hưởng xấu đến sức khoẻ thể chất và tinh thần con người.

B. Công nghệ thông tin có tác động mạnh mẽ, đem lại những thay đổi tích cực trong xã hội, trong đó có giáo dục.

C. Công nghệ thông tin có tác động tiêu cực đến con người và xã hội nhiều hơn so với tác động tích cực.

D. Bằng cách sử dụng Internet, mọi người có thể bổ sung sự hiểu biết của mình về bất kì lĩnh nào, ở mọi nơi và vào mọi lúc.

**4. Hoạt động 3: Luyện tập**

**5. Hoạt động 4: Vận dụng**

**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ 1 NĂM HỌC: 2024-2025**

Trường THCS TT Phú Hòa

Tổ: Toán-Tin

Họ tên:

Lớp:

**MÔN TIN 9**

**THỜI GIAN: 45 PHÚT**

**I. TRẮC NGHIỆM**: Khoanh tròn một chữ cái đứng trước câu trả lời đúng (7*,0 điểm*).

Câu 1: Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí trong thương mại?

A. Máy chiếu trong lớp học. B. Máy chụp X-quang.

C. Hệ thống thanh toán trong siêu thị. D. Hệ thống phun tưới vận hành tự động.

Câu 2: Robot lắp ráp là thiết bị có gắn bộ xử lí được sử dụng trong lĩnh vực nào?

A. Công nghiệp. B. Giao thông. C. Xây dựng. D. Giải trí.

Câu 3: Phương án nào sau đây là ứng dụng của máy tính trong lĩnh vực y tế?

A. Mô phỏng dòng chảy của chất lỏng. B. Chẩn đoán bệnh.

C. Điều khiển ô tô tự động lái. D. Dự báo thời tiết.

Câu 4: Phương án nào sau đây không phải là ứng dụng của máy tính trong giải trí?

A. Nghe nhạc. B. Xem phim. C. Đọc truyện. D. Nấu ăn.

Câu 5: Máy tính không có khả năng nào sau đây?

A. Kết nối toàn cầu với tốc độ cao. B. Lưu trữ dữ liệu với dung lượng lớn.

C. Cảm thụ văn học. D. Tính toán nhanh.

Câu 6: Nguồn thông tin nào sau đây là đáng tin cậy nhất?

A. Ý kiến của người thân. B. Các loại sách tham khảo phổ biến trên thị trường.

C. Những chia sẻ cá nhân. D. Sách giáo khoa do Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam phát hành.

Câu 7: Khi em thấy một quảng cáo trên YouTube, em sẽ ứng xử như thế nào?

A. Chia sẻ thông tin với người thân, bạn bè vì YouTube là một trang web nổi tiếng.

B. Báo cáo quảng cáo với YouTube vì nội dung không phù hợp với video.

C. Tìm hiểu, đánh giá chất lượng thông tin nếu có hứng thú với sản phẩm trong quảng cáo.

D. Sử dụng sản phẩm vì quảng cáo trên YouTube rất đáng tin cậy.

Câu 8: Chất lượng thông tin được đánh giá thông qua mấy tiêu chí?

A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

Câu 9: Tiêu chí nào sau đây không được dùng để đánh giá chất lượng thông tin?

A. Tính sử dụng được. B. Tính hấp dẫn. C. Tính cập nhật. D. Tính đầy đủ.

Câu 10: Nguồn thông tin đáng tin cậy để tìm hiểu thông tin về kì thi tuyển sinh lớp 10 là

A. mạng xã hội. B. trang web của Bộ Thông tin và Truyền thông.

C. trang web của Sở Giáo dục và Đào tạo. D. thông tin từ bạn bè.

Câu 11: Khi tìm kiếm thông tin về Cuộc thi Viết thư Quốc tế UPU năm học 2024 – 2025, bạn Minh đã không để ý đến thời hạn nộp bài dự thi nên đã bỏ lỡ cơ hội tham gia. Theo em, sơ suất này vi phạm tiêu chí nào về chất lượng thông tin?

A. Tính đầy đủ.                   B. Tính chính xác.                 C. Tính mới.                 D. Tính sử dụng được.

Câu 12: Luật công nghệ thông tin được Quốc Hội ban hành năm nào?

1. 2006 B. 2013 C. 2018 D. 2024

Câu 13: Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến môi trường như thế nào?

A. Nguy cơ thất nghiệp tăng. B. Tổn hại thị lực.

C. Giúp tiết kiệm thời gian di chuyển. D. Tạo ra rác thải điện tử.

Câu 14: Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến xã hội như thế nào?

A. Thúc đẩy các nền kinh tế truyền thống chuyển đổi sang kinh tế tri thức.

B. Hạn chế những ý tưởng sáng tạo do thói quen tìm kiếm trên Google.

C. Khiến cho một bộ phận người dân yếu thế như người già, người khuyết tật ngày càng tụt hậu.

D. Tăng nguy cơ mắc các bệnh liên quan đến tim mạch, tiểu đường, ung thư và béo phì do ít vận động.

Câu 15: Phương án nào sau đây không phải là tác động tiêu cực của công nghệ số đến đời sống con người?

A. Thông tin cá nhân bị rò rỉ và sử dụng bất hợp pháp B. Cung cấp các công cụ giáo dục tiên tiến.

C. Thiết bị số nhanh chóng trở nên lỗi thời. D. Người dân ở các vùng khó khăn ngày càng tụt hậu.

Câu 16: Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến sức khoẻ thể chất của con người như thế nào?

A. Gây ra bệnh khô mắt và giảm thị lực. B. Những mối quan hệ xã hội bị ảnh hưởng.

C. Dễ có những cảm xúc tiêu cực. D. Cổ xuý lối sống thiếu đạo đức.

Câu 17: Công nghệ kĩ thuật số giúp tạo ra một nền giáo dục hiện đại và tiên tiến như thế nào?

A. Cải thiện quy trình tuyển dụng, thu thập và phân tích dữ liệu kinh doanh chính xác hơn.

B. Các nguồn tài nguyên trực tuyến không giới hạn phục vụ cho việc nghiên cứu.

C. Tạo điều kiện cho việc mua sắm trực tuyến ngày càng phổ biến.

D. Tạo ra lợi nhuận cho các doanh nghiệp.

Câu 18: Ví dụ về việc con người quá lệ thuộc vào công nghệ kĩ thuật số để giải quyết những vấn đề nhỏ trong cuộc sống là

A. Việc lộ thông tin tài khoản ngân hàng có thể bị mất tiền trong tài khoản. B. Lừa đảo qua mạng.

C. Học sinh lười suy nghĩ, nhờ trí tuệ nhân tạo làm bài tập về nhà. D. Gia tăng ô nhiễm môi trường.

Câu 19: Công nghệ kĩ thuật số có tác động tiêu cực đến sức khoẻ tinh thần của con người như thế nào?

A. Gây ra các vấn đề về cột sống. B. Suy giảm sự sáng tạo.

C. Thách thức về an ninh dữ liệu. D. Nguy cơ trầm cảm và lo lắng.

Câu 20: Việc lộ thông tin cá nhân trên Internet dẫn đến hậu quả gì?

A. Giảm kết nối, tương tác trực tiếp giữa người với người. B. Tài khoản bị mạo danh.

C. Thay đổi thói quen sinh hoạt. D. Hình thành thói quen thích được chú ý.

Câu 21: Biện pháp nào sau đây giúp hạn chế tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với con người?

A. Hạn chế hoặc tái sử dụng túi ni lông và vật dụng làm từ nhựa. B. Ăn uống lành mạnh.

C. Dành nhiều thời gian để sinh hoạt chung với gia đình, chơi thể thao,… D. Nằm khi dùng điện thoại.

Câu 22: Phương án nào sau đây là ứng dụng hỗ trợ và phổ biến tệ nạn trên mạng?

A. Internet Banking. B. Mua sắm trực tuyến.

C. Học online. D. Tổ chức đánh bạc trực tuyến.

Câu 23: Môi trường kinh doanh toàn cầu được tạo ra bởi cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư và công nghiệp 4.0. Dưới sự phát triển bùng nổ của thời đại Internet, công nghiệp 4.0 trong thời đại này đã tạo ra những phát minh thay đổi hoàn toàn cách các doanh nghiệp vận hành. Em hãy tìm hiểu thông tin trên Internet và cho biết công nghệ nào cho phép người dùng có thể sử dụng các dịch vụ lưu trữ thông tin nhờ vào các nhà cung cấp như Facebook, Office 365, YouTube,…?

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

C. Khai phá dữ liệu (Data Mining). D. Internet vạn vật (Internet of Things).

 Câu 24: Công nghệ thông tin tác động tiêu cực đến môi trường như thế nào?

A. Tạo ra thông tin sai lệch và tin tức giả mạo. B. Rác thải từ những sản phẩm công nghệ lỗi thời.

C. Tăng nguy cơ thất nghiệp. D. Bạo lực mạng.

Câu 25: Biện pháp để hạn chế tác động tiêu cực của công nghệ thông tin đến sức khoẻ thể chất của con người

A. cẩn trọng khi chia sẻ thông tin trên Internet và mạng xã hội.

B. rèn luyện các kỹ năng tìm kiếm và đánh giá độ tin cậy của các thông tin nhận được.

C. cập nhật các thông tin về tiến bộ công nghệ.

D. dành thời gian giao lưu với người thân, bạn bè, chơi thể thao, tham gia các hoạt động ngoại khoá, …

Câu 26: Thiết bị bay không người lái để gieo hạt giống, phun thuốc trừ sâu,… là thiết bị có gắn bộ xử lí được sử dụng trong lĩnh vực nào?

A. Giao thông. B. Sinh học. C. Nông nghiệp. D. Công nghiệp.

Câu 27: Luật an ninh mạng được Quốc hội ban hành năm nào?

1. 2006 B. 2013 C. 2018 D. 2024

Câu 28: *“Não của chúng ta hoạt động ít dần vì sự xuất hiện của công nghệ cao”*, nhà thần kinh học Michael Merzenich cho biết trong cuốn sách “The Shallows: What The Internet Is Doing To Our Brains”, cảnh báo tác động của công nghệ đối với trí thông minh của con người, nguy hiểm tới mức không tưởng. Vậy theo em, công nghệ thông tin tác động lên não của chúng ta như thế nào?

A. Đạo đức suy giảm. B. Tỉ lệ thất nghiệp tăng.

C. Chênh lệnh giàu nghèo ngày càng lớn. D. Giảm độ tập trung.

**II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)**

Câu 29: (1 điểm) Để tìm kiếm các trường cấp 3 phù hợp với tiêu chí của bản thân em thì em phải lấy thông tin ở đâu?

Câu 30: (1 điểm)Hãy liệt kê các khả năng máy tính?

Câu 31: (1 điểm) Em hãy cho biết tác hại của việc chơi trò chơi điện tử quá nhiều. Nếu đó là người thân của em thì em sẽ khuyên như thế nào?

**HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ 1 (2024** - **2025)**

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 - C | 2 - A | 3 - B | 4 - D | 5 – C | 6-D | 7- C |
| 8- D | 9- B | 10- C | 11 - A | 12- A | 13- D | 14- C |
| 15- B | 16-A | 17-B | 18-C | 19-D | 20B | 21-C |
| 22-D | 23-B | 24-B | 25-D | 26-C | 27-C | 28-D |

**II. PHẦN TỰ LUẬN**: **(3,0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 29** | -Để đánh giá đc chất lượng thông tin em dựa vào + + Tính mới  + Tính chính xác  + Tính đầy đủ  + Tính sử dụng đc | 1 |
| **Câu 30** | - Máy tính có khả năng :  + Tính toán nhanh bền bỉ chính xác  + Lưu trữ dữ liệu với dung lượng lớn,  + Kết nối toàn cầu với tốc độ cao. | 1 |
| **Câu 31** | Việc chơi trò chơi điện tử quá nhiều có thể gây nghiện, khiến mất ngủ, ít giao tiếp, học hành mất tập trung, ảnh hưởng sức khỏe,... Em có thể khuyên người đó không nên chơi nhiều quá. Nếu là người nhỏ tuổi hơn em thì em cần thể hiện sự gương mẫu bằng cách không chơi trò chơi điện tử. Đó chính là lời khuyên thiết thực nhất. | 1 |

**MA TRẬN ĐỀ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NỘI DUNG** | **MỨC ĐỘ** | | | | | | | | **Tổng số câu** | | **Điểm số** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **VD cao** | |
| **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** |
| **Bài 1: Thế giới kĩ thuật số** | 6 | 1 |  |  |  |  | 2 |  | 8 | 1 | **3** |
| **Bài 2: Thông tin trong giải quyết vấn đề** | 4 | 1 |  |  |  |  | 2 |  | 6 | 1 | **2.5** |
| **Bài 4: Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet** | 2 |  | 12 |  |  | 1 |  |  | 14 | 1 | **4.5** |
| **Tổng số câu TN/TL** | 12 | 2 | 12 |  |  | 1 | 4 |  | 28 | 3 | **10** |
| **Điểm số** | 3 | 2 | 3 |  |  | 1 | 1 |  |  |  |  |
| **Tổng số điểm** | **5đ** | | **3đ** | | **2đ** | | | |  | | **10đ** |

**BẢN ĐẶC TẢ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Mức độ** | **Yêu cầu cần đạt** | **Số câu TL/**  **Số câu hỏi TN** | | | | **Câu hỏi** | | | |
| **TL**  **(số câu)** | | **TN**  **(số câu)** | | **TL** | | **TN** | |
| **MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG** | | | | 1 | | 8 | |  | |  | |
| **1. Thế giới kĩ thuật số** | **Nhận biết** | * Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống. * Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi | 1 | | 6 | | C29 | | C4  C5  C26  C1 C2  C3 | |
| **Vận dụng** | Công nghệ cao |  | | 2 | |  | | C28  C23 | |
| **TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN** | | | | 1 | | 6 | |  | |  | |
| **2. Thông tin trong giải quyết vấn đề** | **Nhận biết** | - Chỉ ra thông tin không đáng tin cậy.  - Chỉ ra các dạng của thông tin số.  -Các tiêu chí  - Nhận biết hành vi không là hành vi vi phạm pháp luật về chia sẻ thông tin. | 1 | | 4 | | C30 | | C6  C7  C8  C9 | |
| **Vận dụng** | - Liên hệ các yếu tố trong thực tiễn để xác định được độ tin cậy của thông tin. |  | | 2 | |  | | C10  C11 | |
| **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | | | | 1 | | 13 | |  | |  | |
| **4. Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet** | **Nhận biết** | * Biết được năm ban hành luật |  | | 2 | |  | | C12  C27 | |
| **Thông hiểu** | * Trình bày được một số tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đối với đời sống con người và xã hội * -Một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số |  | | 12 | |  | | C13  C14  C15  C16  C17  C18  C19  C20  C21  C22  C24  C25 | |
| **Vận dụng** | - Liên hệ tới những hậu quả nghiêm trọng có thể xảy ra từ game. | 1 | |  | | C31 | |  | |

Ngày soạn:2/11/2024

**BÀI 5: TÌM HIỂU PHẦN MỀM MÔ PHỎNG**

Tin học Lớp 9

Thời gian thực hiện: 1 tiết

1. **MỤC TIÊU**

**1. Về kiến thức:**

- Thông qua những ví dụ về phần mềm mô phỏng, HS được bổ sung kiến thức về lợi ích của máy tính trong việc hỗ trợ học tập và nghiên cứu.

**2. Về năng lực:**

- Nêu được ví dụ phần mềm mô phỏng.

- Nhận ra được ích lợi của phần mềm mô phỏng.

**3. Phẩm chất:**

- Từ chỗ làm chủ được các phần mềm mô phỏng, HS không chỉ thành thạo kĩ năng

tin học mà còn yêu thích các môn học khác, chăm chỉ trong học tập.

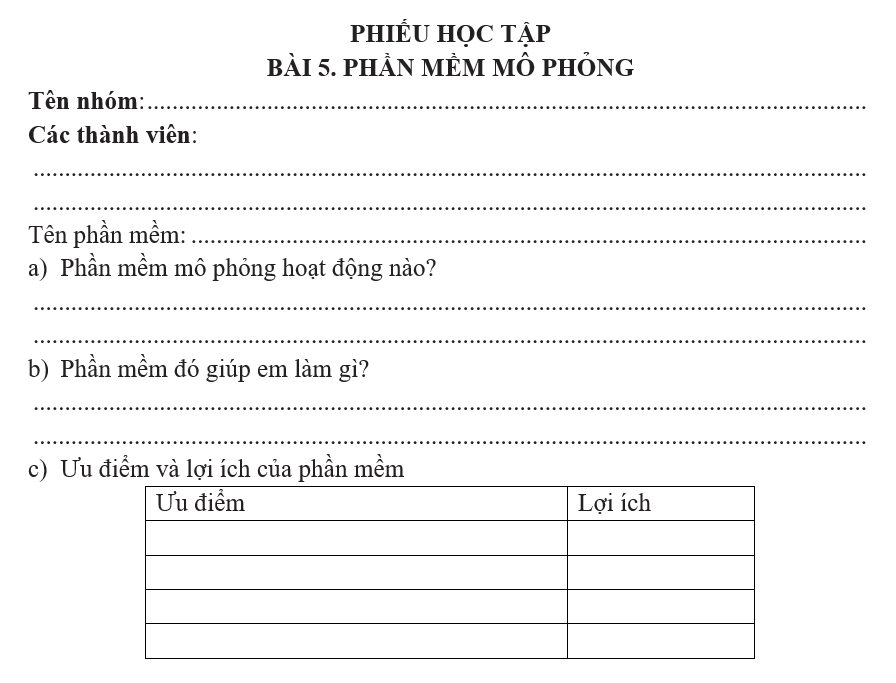
1. **THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

- Phần mềm mô phỏng pha màu. Phần mềm có thể tìm được bằng cách sử dụng máy tìm kiếm. GV cũng có thể sử dụng mô phỏng cách pha màu trên Scratch theo liên kết:

[*https://scratch.mit.edu/projects/886339759/*](https://scratch.mit.edu/projects/886339759/)

- Một số phần mềm ứng dụng, mô phỏng hoạt động trong lĩnh vực Khoa học tự nhiên và Toán học. Với mỗi phần mềm, cần chuẩn bị ít nhất một ví dụ về một thí nghiệm, thể hiện được ưu điểm so với cách làm truyền thống, không sử dụng phần mềm.

**Phiếu học tập**



1. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**
2. **Khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS làm quen với khải niệm “phần mềm mô phỏng” trong một bối cảnh cụ thể mà không phải định nghĩa.

b) *Nội dung*: Cuộc đối thoại giữa Minh và An về khó khăn của việc pha màu trong thực tế và nêu lên giải pháp sử dụng phần mềm.

c) *Sản phẩm*: Khó khăn của việc pha màu trong thực tế và tò mò về hoạt động của phần mềm mô phỏng pha màu.

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV hướng dẫn HS đóng vai hoặc trình bày lại tình huống pha màu trong thực tế.

- Kết thúc việc trình bày bằng câu hỏi: “Phần mềm mô phỏng là gì?” để dẫn dắt vào hoạt động 1 trong mục 1.

1. **Hoạt động 1: Phần mềm mô phỏng (15 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS được giới thiệu một ví dụ về phần mềm mô phỏng và nhận ra lợi ích của phần mềm mô phỏng theo cách trực giác.

b) *Nội dung*: Đoạn văn bản sgk tr 20, tr 21.

c) *Sản phẩm*: HS có thể trả lời câu hỏi: phần mềm mô phỏng pha màu hoạt động như thế nào? bằng cách mô tả những thành phần xuất hiện trên màn hình, tương tác của người sử dụng và qua đó nhận ra phần mềm “bắt chước” hoạt động pha màu trong thực tế.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV có thể thay thế câu hỏi ở hoạt động 1 tr 20 sgk về phần mềm mô phỏng pha màu “có những lợi ích gì?” bằng câu hỏi “hoạt động như thế nào?”.

- Tùy điều kiện cụ thể, GV có thể cho HS thực hành theo nhóm trên điện thoại thông minh hay trên máy tính theo liên kết sau và trả lời câu hỏi trong hoạt động 1.

<https://scratch.mit.edu/projects/886339759/>

- Các nhóm và báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.

- HS thảo luận và đọc văn bản sgk tr 20, tr 21 để tìm hiểu nội dung kiến thức.

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 21.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 21.

1. **Hoạt động 2: Lợi ích của phần mềm mô phỏng (10 phút)**

a) *Mục tiêu*: HS nhận ra và trình bày được những lợi ích của phần mềm mô phỏng.

b) *Nội dung*: Đoạn văn bản sgk tr 21, tr 22.

c) *Sản phẩm*: Lợi ích của phần mềm mô phỏng: sinh động, toàn diện, sinh động, an toàn và chi phí thấp (so với thực tế).

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV có thể tổ chức cho HS đọc văn bản tr 21, tr 22 sgk và hoạt động theo mô hình “chalk talking” để liệt kê một cách ngắn gọn các lợi ích của phần mềm mô phỏng lên bảng.

- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở sgk trang 22.

- Dựa vào kiến thức đã tìm hiểu, HS làm bài tập củng cố sgk tr 22.

**4. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)**

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức về phần mềm mô phỏng.

b) *Nội dung*: HS làm bài tập luyện tập tr 22 sgk.

c) *Sản phẩm*: Ví dụ về một phần mềm mô phỏng hỗ trợ học tập và ít nhất 4 ưu điểm gắn với 4 lợi ích của phần mềm mô phỏng.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm để thảo luận, trao đổi.

- HS trả lời vào phiếu học tập, gắn mỗi ưu điểm với một lợi ích đã nêu trong hộp kiến thức.

- GV tổ chức đánh giá.

**5. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tìm hiểu về phần mềm mô phỏng.

b) *Nội dung*:Bài tập vận dụng trong sgk tr 22.

c) *Sản phẩm*:

Cyan + Yellow = Green

Cyan + Magenta = Blue

Magenta + Yellow = Red

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS có thể sử dụng ngay phần mềm mô phỏng pha màu theo lên kết đã cho để trả lời câu hỏi.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ngay trên lớp nếu có điều kiện hoặc vào thời điểm phù hợp trong những tiết học tiếp theo.