

ĐỊNH HƯỚNG ÔN THI TIN HỌC CUỐI KỲ I

Khối 9. Năm học 2024 - 2025

❖ **Lưu ý:** + Ôn chủ đề D, E1, E2

+ Trắc nghiệm (6 điểm), thực hành (4 điểm)

HOẶC học sinh vào trang web K12ONLINE (phần bài giảng tự do) để ôn tập trắc nghiệm:

A. Phần trắc nghiệm

Câu 01: 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 02: Hành vi có văn hóa, đạo đức trên mạng xã hội:

- a. Cản trở trái pháp luật việc cung cấp, truy cập thông tin trên internet của tổ chức
b. Sử dụng mật khẩu, thông tin, dữ liệu trên internet của tổ chức, cá nhân khi chưa được phép
c. Chia sẻ thông tin có nguồn chính thống, tin cậy
d. Tạo, cài đặt, phát tán phần mềm độc hại, virus máy tính

Câu 03: Ví dụ cho thấy internet ảnh hưởng tiêu cực đến tâm lý và lối sống

- a. Gây ra bệnh khô mắt và suy giảm thị lực
b. Chìm đắm vào thế giới ảo, không còn thời gian gặp gỡ người thân
c. Bị lôi kéo tham gia vào các hoạt động phi pháp
d. Đánh cắp dữ liệu thông tin cá nhân

Câu 04: Điều không phải là biện pháp phòng ngừa tác hại khi tham gia internet?

- a. Vào mạng xã hội thâu đêm suốt sáng.
b. Không mở email từ địa chỉ lạ
c. Truy cập trang web lành mạnh
d. Tự suy nghĩ thay vì lập tức tìm sự trợ giúp của Internet.

Câu 05: Hoạt động trên mạng nào sau đây dễ gây bệnh nghiện Internet nhất?

- a. Làm việc trực tuyến b. Học tập trực tuyến.
c. Đọc tin tức d. Sử dụng mạng xã hội.

Câu 06: 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 07: Ví dụ về việc con người quá lệ thuộc vào công nghệ kỹ 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 08: Biện pháp nào sau đây giúp hạn chế tác động tiêu cực của công nghệ kỹ 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 09: Nam chơi game rất nhiều. Đi học về là Nam ngồi ngay vào máy để chơi, nhiều lúc bỏ cả ăn uống, thậm chí chơi thâu đêm. Ngồi trong lớp, Nam chỉ mong sớm tan học để về chơi game. Đã nhiều lần Nam bỏ học để chơi game. Với kết quả học tập kém, Nam có nguy cơ bị ở lại lớp. Em hãy cho biết Nam đã bị ảnh hưởng bởi tác hại:

- a. Máy tính bị lây nhiễm virus do truy cập vào những trang web lạ, tải về máy các tệp chưa được kiểm chứng độ tin cậy
b. Nghiện Internet đến mức không còn thời gian cho những hoạt động lành mạnh, xao nhãng học hành
c. Lười học tập, lười đọc sách, lười suy nghĩ, dần mất đi năng lực sáng tạo
d. Bị ảnh hưởng bởi nội dung xấu trên mạng, những thông tin độc hại, trái với thuần phong mỹ tục

Câu 10: Hiện tượng người trong gia đình nhắn tin cho nhau qua mạng ngay cả khi đang cùng ở nhà là ví dụ minh họa cho tác động tiêu cực nào của công nghệ kỹ thuật số?

- a. Ảnh hưởng tiêu cực đến tâm lý và lối sống
b. Ảnh hưởng tiêu cực đến thể chất
c. Ảnh hưởng tiêu cực đến tình cảm và quan hệ với người thân, bạn bè
d. Phương tiện cho những hành vi thiếu văn hóa, phi đạo đức, phi pháp

Câu 11: Một số bạn bè em thần tượng một số diễn viên mới nổi tiếng trên mạng xã hội. Được bạn bè rủ vào xem những đoạn phim trên kênh Youtube của ngôi sao này, em thấy diễn viên ăn mặc không lịch sự, nội dung phim dung tục, thiếu văn hóa. Một số bạn cho rằng ngôi sao này có hàng chục vạn người trẻ tuổi hâm mộ, phim của anh ta mang phong cách mới nên không phù hợp với những

người cổ hủ, lạc hậu. Thái độ và hành động nào sau đây là phù hợp nhất?

- a. Không xem kênh Youtube của anh ta nữa, đồng thời khuyên các bạn không nên xem.
- b. Hòa theo các bạn để khỏi mang tiếng lạc hậu
- c. Không xem kênh Youtube của anh ta nữa, còn các bạn làm gì thì tùy
- d. Không hâm mộ nhưng cũng không phản đối, cứ tiếp tục theo dõi những video khác của ngôi sao này xem ra sao

Câu 12: Giả sử em phát hiện ra bạn thân của mình đã bắt đầu nghiện trò chơi trực tuyến, em hãy nêu biện pháp để giúp người bạn của mình thoát khỏi tình trạng đó:

- a. khuyên bảo bạn không nên chơi trò chơi trực tuyến nữa
- b. nói với bạn về sự ảnh hưởng xấu đến sức khỏe khi nghiện trò chơi trực tuyến là như thế nào
- c. sẽ nhờ sự giúp đỡ từ người lớn như thầy cô, phụ huynh
- d. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 13: “Có các hành vi, ứng xử phù hợp với những giá trị đạo đức, văn hoá, truyền thống của dân tộc Việt Nam; không sử dụng từ ngữ gây thù hận, kích động bạo lực, phân biệt vùng miền, giới tính, tôn giáo” là nội dung của khoản mấy Điều 4 Bộ Quy tắc ứng xử trên mạng xã hội (Quyết định 874/QĐ-BTTTT của Bộ Thông tin và truyền thông)?

- a. Khoản 1. b. Khoản 5. c. Khoản 3.
- d. Khoản 6.

Câu 14: Khi sử dụng lại các thông tin trên mạng cần lưu ý đến vấn đề là:

- a. Các từ khóa liên quan đến thông tin cần tìm.
- b. Bản quyền. c. Địa chỉ của trang web.
- d. Các từ khóa liên quan đến trang web.

Câu 15: Hành vi bị cấm trên mạng xã hội:

- a. Sử dụng họ, tên thật
- b. Cung cấp, chia sẻ, lưu trữ, sử dụng thông tin số nhằm kích động bạo lực
- c. Tham gia giáo dục, bảo vệ trẻ em, trẻ vị thành niên sử dụng mạng xã hội một cách an toàn lành mạnh
- d. Không sử dụng ngôn từ phản cảm, vi phạm thuần phong mỹ tục, gây thù hận

Câu 16: Những hành vi nào sau đây không phải là hành vi trái đạo đức, thiếu văn hóa trong môi trường số?

- a. Lén nhìn mặt khẩu của người khác
- b. Sử dụng lời lẽ mang tính phân biệt vùng miền, giới tính, tôn giáo
- c. Dùng các sản phẩm vi phạm bản quyền
- d. Tùy tiện tự chụp ảnh, phát video trực tiếp ở những nơi không phù hợp

Câu 17: Không nên dùng mạng xã hội cho mục đích nào sau đây?

- a. Giao lưu với bạn bè và người thân.
- b. Học hỏi kiến thức.
- c. Đăng thông tin giả, thông tin sai sự thật.
- d. Chia sẻ các hình ảnh phù hợp của mình.

Câu 18: Hành vi vi phạm pháp luật là:

- a. Lén nhìn mặt khẩu của người khác
- b. Tùy tiện tự chụp ảnh, phát video trực tiếp ở những nơi không phù hợp
- c. Ghi âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép
- d. Tùy tiện nhận xét, phê bình, chê bai, nói xấu người khác

Câu 19: Hành vi nào sau đây là thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số?

- a. Dùng từ ngữ phản cảm khi bình luận trên các diễn đàn, mạng xã hội.
- b. Sử dụng phần mềm không có bản quyền.
- c. Làm lộ thông tin cá nhân, tổ chức gây ảnh hưởng xấu.
- d. Sử dụng dữ liệu của người khác mà không xin phép.

Câu 20: Phát biểu nào sau đây sai?

- a. Phần mềm mô phỏng giúp khám phá tri thức và giải quyết vấn đề.
- b. GeoGebra là một phần mềm thường được sử dụng trong dạy và học Địa lí.
- c. Các chương trình trò chơi được tạo bằng Scratch có thể coi là những phần mềm mô phỏng.
- d. Solar System 3D Simulator là phần mềm mô phỏng chuyển động của các hành tinh trong Hệ Mặt Trời.

Câu 21: Nội dung nào sau đây không phải là vai trò của các phần mềm mô phỏng được dùng trong dạy và học:

- a. Tăng hiệu quả b. Phát triển thói quen đọc sách
- c. Giảm chi phí d. Khám phá tri thức và giải quyết vấn đề

Câu 22: Phát biểu nào sau đây đúng?

- a. Các phần mềm mô phỏng có chất lượng giống nhau.
- b. Phần mềm mô phỏng giúp người sử dụng nghiên cứu những nội dung thực hành một cách trực quan, sinh động bằng cách tương tác với phần mềm.
- c. Phần mềm mô phỏng thể hiện trực quan sự vận động của một đối tượng, cho phép người dùng tương tác và tìm hiểu cách thức hoạt động của đối tượng đó.
- d. Hệ màu RYB bao gồm màu đỏ, vàng, lục.

Câu 23: Các ứng dụng mô phỏng trên trang web PhET giúp

- a. Tìm hiểu cấu trúc, chức năng hoạt động của các bộ phận trong cơ thể người
- b. Tìm hiểu, khám phá tri thức về các lĩnh vực Vật lí, Hóa học, Sinh học, Khoa học Trái Đất và Toán học
- c. Tìm hiểu về hiệu quả hoạt động của các thiết bị, hệ thống kĩ thuật trước khi đưa vào sử dụng
- d. Tìm hiểu về tác động của các yếu tố, xác định nguyên nhân, đề xuất phương án giải quyết vấn đề giao thông trong thực tiễn

Câu 24: Vai trò của phần mềm SimAEN trong đại dịch COVID – 19:

- a. Giúp nghiên cứu điều chế vaccine
- b. Giúp hiểu được tác động của các biện pháp phòng chống dịch bệnh trong một cộng đồng dân cư
- c. Giúp cung cấp khẩu trang cho người dân
- d. Giúp cách li người bị nhiễm COVID – 19 với cộng đồng

Câu 25: Phần mềm trực tuyến

<https://physics.weber.edu/schroeder/md> giúp em làm gì?

- a. Chạy thử thuật toán dạng sơ đồ khối trước khi cài đặt trong ngôn ngữ lập trình.
- b. Mô phỏng thí nghiệm vật lý.
- c. Nghiên cứu và xây dựng các giải pháp giao thông nhằm giảm bớt hiện tượng tắc nghẽn giao thông trong các thành phố.
- d. Nghiên cứu chuyển động và tương tác giữa các phân tử trong những điều kiện khác nhau.

Câu 26: Nguyên tắc khi sử dụng hình ảnh trong trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác là gì?

- a. Không cần ghi nguồn của hình ảnh
- b. Luôn ghi rõ nguồn gốc của hình ảnh.
- c. Xóa nguồn trên hình ảnh (nếu có)
- d. Khi nguồn hay không đều được

Câu 27: Khi sử dụng biểu đồ để trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác, chúng ta cần?

- a. Kèm theo phần giải thích ngắn gọn về nội dung biểu đồ.
- b. Kèm theo nguồn của biểu đồ
- c. Ghi rõ tên người làm biểu đồ
- d. Biểu đồ càng dài càng tốt vì thể hiện được nhiều chi tiết

Câu 28: Để trao đổi thông tin một cách hiệu quả thì số liệu sử dụng cần?

- a. Tổng quát b. Cụ thể c. Chung chung
- d. Đại diện

Câu 29: Nguyên tắc chung của việc sử dụng bài trình chiếu trong trao đổi thông tin là gì?

- a. Chỉ được duy nhất một người trình bày
- b. Trong bài trình chiếu chỉ được sử dụng một dạng thông tin
- c. Đảm bảo tính nhất quán, tính tương tác và phản hồi, kết hợp nhiều phương tiện.
- d. Không được kết hợp thông tin hình ảnh, biểu đồ trong một bài trình chiếu

Câu 30: Khi cần trình bày số liệu về sự tăng trưởng doanh thu, bạn nên sử dụng:

- a. Biểu đồ đường b. Biểu đồ tròn
- c. Hình ảnh minh họa d. Chỉ sử dụng văn bản

Câu 31: Để làm nổi bật một ý tưởng chính trong bài trình chiếu, bạn nên:

- a. Không cần làm gì đặc biệt
- b. Chỉ dựa vào văn bản
- c. Đề ý tưởng chìm trong thông tin
- d. Sử dụng màu sắc nổi bật

Câu 32: Khi thiết kế slide cho một hội thảo, yếu tố nào quan trọng nhất?

- a. Thiết kế lộn xộn b. Chỉ sử dụng màu sắc tối
- c. Tính nhất quán trong thiết kế
- d. Sử dụng nhiều phong chữ

Câu 33: Khi trình bày một khái niệm phức tạp, bạn nên:

- a. Kết hợp hình ảnh và biểu đồ
- b. Chỉ sử dụng văn bản dài
- c. Không cần giải thích
- d. Tránh sử dụng bất kỳ hình ảnh nào

Câu 34: Phần mềm MindManager thường được sử dụng để làm gì?

- a. Tạo hình vẽ b. Tạo biểu đồ
- c. Tạo sơ đồ tư duy d. Tạo video

Câu 35: Việc đính kèm tệp trong phần mềm sơ đồ tư duy có tác dụng gì?

- a. Hiểu rõ nguồn gốc của sơ đồ
- b. Chú thích tự động các chi tiết
- c. Chia sẻ thông tin dễ dàng
- d. Đưa đến nhiều thông tin

Câu 36: Sơ đồ tư duy không có tác dụng nào sau đây?

- a. Ghi nhớ và nhớ lại tốt hơn
- b. Cải thiện khả năng trình bày
- c. Tăng khả năng sáng tạo
- d. Ghi chú số liệu cụ thể

Câu 37: Để tạo một sơ đồ tư duy hiệu quả, điều gì là cần thiết?

- a. Không cần chú ý đến bố cục
- b. Chỉ sử dụng văn bản
- c. Sử dụng màu sắc ngẫu nhiên
- d. Tổ chức thông tin một cách hợp lý

Câu 38: Nếu bạn muốn sử dụng sơ đồ tư duy để giải thích một vấn đề phức tạp, bạn nên:

- a. Chỉ tập trung vào một ý tưởng
- b. Tránh sử dụng hình ảnh
- c. Sử dụng nhiều thuật ngữ chuyên ngành
- d. Chia nhỏ thông tin thành các phần đơn giản

Câu 39: Bạn đang sử dụng sơ đồ tư duy để lập kế hoạch cho một dự án khởi nghiệp. Để sơ đồ tư duy trở thành một công cụ hữu ích trong quá trình này, bạn nên làm những gì?

- a. Chỉ tập trung vào các ý tưởng chính và không đi sâu vào chi tiết.
- b. Chia sẻ sơ đồ tư duy với mọi người để thu thập ý kiến đóng góp.
- c. Tạo một sơ đồ tư duy thật lớn và chi tiết, bao gồm tất cả các ý tưởng và thông tin liên quan.
- d. Liên tục cập nhật và điều chỉnh sơ đồ tư duy khi có những thay đổi mới.

Câu 40: Khi đính kèm một tệp vào ô trong sơ đồ tư duy MindManager, biểu tượng nào thường xuất hiện để biểu thị việc đã đính kèm tệp?

- a. Biểu tượng hình cái kẹp giấy.
- b. Biểu tượng hình một cái chuông.
- c. Biểu tượng hình một cái móc.
- d. Biểu tượng hình cái bút.

❖ **Đáp án tham khảo**

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

Câu	Đáp án
11	A
12	D
13	B
14	B
15	B
16	C
17	C
18	C
19	A
20	B

Câu	Đáp án
21	B
22	C
23	B
24	B
25	D
26	B
27	A
28	B
29	C
30	A

Câu	Đáp án
31	D
32	C
33	A
34	C
35	C
36	D
37	D
38	D
39	D
40	A

B. Phần thực hành

Học sinh thiết kế 1 chủ đề (gồm 5 – 10 slide) trên phần mềm mà em biết như: Powerpoint, Canva, Gamma...

Gợi ý các chủ đề:

- + Phòng ngừa, đối phó với bạo lực học đường.
- + Cách phòng tránh và từ chối thuốc lá, thuốc lá điện tử.
- + Cách bảo vệ an toàn trên mạng
- + Tìm hiểu về Tết cổ truyền

Duyệt của Ban giám hiệu
Phó hiệu trưởng

Bùi Thị Minh Châu