TRƯỜNG: THCS SÔNG RAY - THCS TRẦN HƯNG ĐẠO

GV: Trần Thị Kim Nguyên - Phạm Thị Ngọc

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I - TIN HỌC 7

Năm học: 2022 - 2023

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Nội dung kiến thức** | **Đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | **Tổng** | **% Tổng điểm** |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** | **Số CH** | **Thời gian (phút)** |
| Số CH | Thời gian (Phút) | Số CH | Thời gian (Phút) | Số CH | Thời gian (Phút) | Số CH | Thời gian (Phút) | TN | TL |  |
| 1 | **Chủ đề 1**: Máy tính và cộng đồng | Thiết bị vào ra | 2TN | 2p | 1TN | 1p |  |  |  |  | 3 |  |  | 25% |
| Phần mềm máy tính | 2TN | 2p | 1TN | 1p |  |  |  |  | 3 |  |  |
| Quản lí dữ liệu trong máy tính | 1TN | 1p | 3TN | 3p |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 2 | **Chủ đề 2**:Tổ chức dữ liệu, tìm kiếm và trao đổi thông tin | Một số kênh trao đổi thông tin trên Internet | 3TN | 3p | 3TN | 3p |  |  |  |  | 6 |  |  | 15% |
| 3 | **Chủ đề 3**:Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số | Ứng xử trên không gian mạng | 2TN | 2p | 2TN | 2p |  |  | 1TL | 5p | 4 | 1 |  | 20% |
| 4 | **Chủ đề 4**:Ứng dụng Tin học | Làm quen với phần mềm bảng tính | 2TN | 2p | 1TN | 1p |  |  |  |  | 3 |  |  | 40% |
| Tính toán tự động trên bảng tính | 2TN | 2p | 1TN | 1p |  |  |  |  | 3 |  |  |
| Công cụ hỗ trợ tính toán | 2TN | 2p |  |  | 1TL | 12p |  |  | 2 | 1 |  |
| **Tổng** | **16** | **16** | **12** | **12** | **1** | **12** | **1** | **5** | **28** | **2** | **45** | **10** |
| **Tỉ lệ (%)** | **40** | **30** | **20** | **10** | **70** | **30** | **100** | **100%** |
| **Tỉ lệ chung (%)** | **70** | **30** | **70** | **30** | **100** | **100%** |

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ I

Môn: TIN HỌC 7 - Thời gian: 45 phút

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Chủ đề** | **Nội dung** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **Chủ đề 1 (A)** | Bài 1. Thiết bị vào ra | **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,…) **Câu 2**– 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,…) **Câu 1****Thông hiểu*** Phân biệt được các thiết bị vào ra. **Câu 3**
 | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| Bài 2. Phần mềm máy tính | **Nhận biết*** Phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. **Câu 4**
* Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng. **Câu 6**

**Thông hiểu*** Giải thích được sơ lược chức năng điều khiển và quản lí của hệ điều hành. **Câu 5**
 | 2(TN) | 1 (TN) |  |  |
| Bài 3. 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. **Câu 7**– Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng (Phần mềm luyện gõ phím, Word, Paint, …..) **Thông hiểu**– Phân biệt được loại tệp thông qua phần mở rộng. **Câu 8, 10**- Hiểu lợi ích của việc tổ chức lưu trữ tệp trên máy tính. **Câu 9** | 1 (TN) | 3 (TN) |  |  |
| **Chủ đề 2 (C)** | Bài 4. 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 một số chức năng cơ bản của mạng xã hội: kết nối, giao lưu, chia sẻ, thảo luận và trao đổi thông tin… **Câu 11, 13, 14** **Thông hiểu**– Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái. **Câu 12, 15, 16** | 3 (TN) | 3(TN) |  |  |
| **Chủ đề 3 (D)** | Bài 5. Ứng xử trên không gian mạng | **Nhận biết**– Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet. **Câu 17**– 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. **Câu 20****Thông hiểu**– Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin. **Câu 18, 19****Vận dụng**– Lựa chọn được các biện pháp phòng tránh bệnh nghiện trò chơi điện tử. **Câu 29** | 2 (TN) | 2 (TN) | 1 (TL) |  |
| **Chủ đề 4****(E)** | Bài 6. Làm quen với phần mềm bảng tính | **Nhận biết*** Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính. **Câu 21, 23**

**Thông hiểu**- Hiểu được các thao tác định dạng dữ liệu của bảng tính **Câu 22** | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| Bài 7. Tính toán tự động trên bảng tính | **Nhận biết*** Nhận biết được các kiểu dữ liệu cơ bản trong chương trình bảng tính. **Câu 24**
* Biết cách nhập công thức vào ô tính. **Câu 25**

**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. **Câu 26**
 | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| Bài 8. Công cụ hỗ trợ tính toán | **Nhận biết*** Nhận ra và giải thích được chức năng của một số hàm đơn giản như MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT **Câu 27, 28**

**Vận dụng*** Sử dụng được một số hàm đơn giản như MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT. **Câu 30**
 | 2 (TN) |  |  | 1 (TL) |