

Ngày soạn: 15/12/2024

Ngày kiểm tra: 9AB: 23/12/2024

TIẾT 18

KIỂM TRA HỌC KỲ I - TIN HỌC 8

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức

Vận dụng các nội dung: Thế giới kỹ thuật số; Thông tin trong giải quyết vấn đề; Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin; Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet; Tin học và thế giới nghề nghiệp; Giải quyết vấn đề; Bài toán tin học; Thực hành: Lập chương trình máy tính để làm bài kiểm tra.

** HS khá tốt kiểm tra các nội dung: Mô tả được các bước giải quyết vấn đề chọn trường để học sau khi tốt nghiệp THCS; Mô tả được đầu vào, đầu ra của bài toán sắp xếp một dãy số theo thứ tự tăng dần; Tìm và sửa lỗi trong chương trình.*

** HS học hòa nhập: HS nhớ lại các kiến thức cũ để hoàn thành bài kiểm tra.*

2. Về năng lực

2.1 Năng lực chung:

+ Tự chủ và tự học, giải quyết vấn đề và sáng tạo.

2.2 Năng lực tin học

+ Sử dụng được một số phần mềm học tập; biết vận dụng một số thuật toán trong tin học.

3. Về phẩm chất: trung thực, chăm chỉ, trách nhiệm.

II. Chuẩn bị

1. Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề bài, đáp án + biểu điểm

2. Học sinh: Ôn tập kĩ nội dung kiến thức đã học.

III. HÌNH THỨC KIỂM TRA:

- Trắc nghiệm 30%+ Tự luận 70%

IV. NỘI DUNG KIỂM TRA:

1. Phạm vi kiến thức.

- Bài 1. Thế giới kỹ thuật số
- Bài 2. Thông tin trong giải quyết vấn đề
- Bài 3: Thực hành: Đánh giá chất lượng thông tin
- Bài 4: Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet
- Bài 17. Tin học và thế giới nghề nghiệp

- Bài 14. Giải quyết vấn đề
- Bài 15. Bài toán tin học
- Bài 16. Thực hành: Lập chương trình máy tính

PHÒNG GD&ĐT BẢO THẮNG
TRƯỜNG PTDTBT THCS XÃ THÁI NIÊN

MA TRẬN, BẢN ĐẶC TẢ KSCL HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC 9
Năm học 2024 – 2025

TT	Chương/chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ	TL	
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	3								7,5% (0,75đ)
2	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	4								10% (1,0đ)
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lí về sử dụng dịch vụ Internet	2								5% (0,5đ)
4	Chủ đề 6. Hướng nghiệp với tin học	Tin học và thế giới nghề nghiệp	2								5% (0,5đ)
5	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài toán tin học	1	1		1		1		1	70% (7,0đ)
Tổng			12	1		1		1		1	16
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	Vai trò của máy tính trong đời sống	Nhận biết – Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kỹ thuật và đời sống. – Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...), nêu được ví dụ minh họa. Câu 1, 2, 3	3 TN			
2	Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Đánh giá chất lượng thông tin trong giải quyết vấn đề	Nhận biết – Biết 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 họa. – Biết được tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được của thông tin. Nêu được ví dụ minh họa. Câu 4, 5, 6, 7	4TN			
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Một số vấn đề pháp lý về sử dụng dịch vụ Internet	Nhận biết – 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 lý 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.	2 TN			

			Câu 8, 9				
4	Chủ đề 6. Hướng nghiệp với tin học	Tin học và thế giới nghề nghiệp	Nhận biết: - Trình bày được công việc đặc thù và sản phẩm chính của người làm tin học trong ít nhất ba nhóm nghề. - Nêu và giải thích được ý kiến cá nhân (thích hay không thích,...) về một nhóm nghề nào đó. - Nhận biết được đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng và nhóm nghề thuộc hướng Khoa học máy tính. - Tìm hiểu được (thông qua Internet và những kênh thông tin khác) công việc ở một số doanh nghiệp, công ty có sử dụng nhân lực thuộc các nhóm ngành đã được giới thiệu. - Giải thích được cả nam và nữ đều có thể thích hợp với các ngành nghề trong lĩnh vực tin học, nêu được ví dụ minh họa. Câu 10, 11	2TN			
5	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài toán tin học	- Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề và mô tả được giải pháp dưới dạng thuật toán (hoặc bằng phương pháp liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối). Câu 12; Câu 13 - Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. Câu 15 - Giải thích được khái niệm bài toán trong tin học là một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết. - Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán. Câu 16 - Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện. Câu 14	1TN	1 TL	1 TL	1TL
Tổng				12 TN 1 TL	1 TL	1 TL	1 TL
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

Đề số 1

A. TRẮC NGHIỆM (3,0 điểm)

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu 1 đến câu 12.

Câu 1: Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lý trong y tế?

- A. Tủ lạnh
B. Máy bán hàng tự động
C. Robot hút bụi
D. Máy chiếu chụp cắt lớp

Câu 2: “Máy tính có thể lưu trữ và xử lý nhiều loại dữ liệu như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video,... với dung lượng lớn và có thể truy xuất nhanh chóng khi cần thiết” thuộc khả năng nào của máy tính?

- A. Lưu trữ dữ liệu với dung lượng lớn
B. Tính toán nhanh, bền bỉ
C. Kết nối toàn cầu với tốc độ cao
D. Tính toán chính xác

Câu 3: Thiết bị nào sau đây không có bộ xử lý thông tin?

- A. Điện thoại di động
B. Bút chì
C. Máy tính bảng
D. Máy tính để bàn

Câu 4: Tại sao chúng ta cần quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm và sử dụng?

- A. Vì thông tin luôn là chính xác
B. Vì thông tin không quan trọng lắm
C. Để tránh đưa ra quyết định sai lầm
D. Vì thông tin luôn dễ tìm kiếm

Câu 5: Tính chất nào sau đây không phải là yếu tố đánh giá chất lượng của thông tin?

- A. Tính mới
B. Tính hấp dẫn
C. Tính chính xác
D. Tính đầy đủ

Câu 6: Thông tin có tính chính xác là thông tin như thế nào?

- A. Là thông tin được nhiều người biết đến
B. Là thông tin trùng khớp với thực tế
C. Là thông tin được viết bằng ngôn ngữ dễ hiểu
D. Là thông tin được trình bày đẹp mắt

Câu 7: Khi tìm kiếm thông tin trên mạng, bạn nên ưu tiên sử dụng:

- A. Bất kỳ trang web nào xuất hiện đầu tiên trong kết quả tìm kiếm
B. Các trang web của cơ quan chính phủ, tổ chức uy tín hoặc các nhà nghiên cứu chuyên môn
C. Các trang web có nhiều hình ảnh và video hấp dẫn
D. Các trang web có nhiều quảng cáo

Câu 8: Luật Công nghệ thông tin quy định về những vấn đề nào?

- A. Chỉ quy định về việc sử dụng mạng xã hội
B. Quy định về các hoạt động liên quan đến công nghệ thông tin, bảo vệ thông tin, quyền lợi người dùng
C. Chỉ quy định về tội phạm mạng
D. Quy định về việc sản xuất phần cứng máy tính

Câu 9: Việc đăng tải thông tin sai sự thật, vu khống người khác trên mạng xã hội là hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm luật giao thông
B. Vi phạm đạo đức
C. Vi phạm luật lao động
D. Vi phạm luật hôn nhân và gia đình

Câu 10: Sản phẩm chính của nhóm ngành Khoa học máy tính thường là:

- A. Các ứng dụng phần mềm phục vụ cho các lĩnh vực khác nhau
- B. Thuật toán và mô hình máy học
- C. Phần cứng hệ thống

D. Tất cả các câu trả lời trên

Câu 11: Nhóm nghề nào cần có khả năng giao tiếp tốt và làm việc nhóm hiệu quả hơn?

- A. Tin học ứng dụng
- B. Khoa học máy tính

C. Cả hai

- D. Không có nhóm nào

Câu 12: Để giải quyết một bài toán, bước đầu tiên quan trọng nhất là gì?

- A. Lập trình

B. Hiểu rõ yêu cầu của bài toán

- C. Xây dựng thuật toán

- D. Kiểm tra kết quả

B. TỰ LUẬN (7,0 điểm)

Câu 13: (1đ)

Xét bài toán: Kiểm tra cho biết một bộ ba số được nhập từ bàn phím có thể làm thành độ dài ba cạnh của một tam giác hay không? Nếu có thì đó là loại tam giác nào? Trình bày thuật toán giải bài toán.

Câu 14 (2đ). Hãy mô phỏng một chiếc đồng hồ ba kim trong Scratch để nó cho biết đúng giờ thực tế.

Câu 15 (1đ). Hãy tưởng tượng em muốn viết một chương trình máy tính để giải một bài toán toán học. Em sẽ bắt đầu từ đâu và cần làm những gì?

Câu 16 (3đ). Mô tả chương trình vẽ hình chữ nhật

Lưu ý: Hãy lưu bài vào ổ D:/ với tên theo cú pháp sau: Tên của em _lớp_ Câu. Ví dụ: Nguyễn Văn A-9A(B) - Câu 16.

.....Hết.....

Đề số 2

A. TRẮC NGHIỆM (3,0 điểm)

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu 1 đến câu 12.

Câu 1: Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lý trong lĩnh vực ngân hàng?

- A. Hệ thống tưới tiêu tự động B. Máy chụp X-quang
C. Máy ATM D. Tủ lạnh

Câu 2: “Máy tính có thể kết nối với nhau, tạo thành mạng máy tính toàn cầu internet và truy cập các nguồn thông tin, dịch vụ và giải trí phong phú trên môi trường đó” thuộc khả năng nào của máy tính?

- A. Lưu trữ dữ liệu với dung lượng lớn B. Tính toán nhanh, bền bỉ
C. Kết nối toàn cầu với tốc độ cao D. Tính toán chính xác

Câu 3: Thiết bị nào sau đây có bộ xử lý thông tin?

- A. Phấn B. Bút chì
C. Máy tính bảng D. Bàn học

Câu 4: Ví dụ nào sau đây minh họa cho thông tin **không** có tính đầy đủ?

- A. Bài báo khoa học được đánh giá bởi nhiều chuyên gia
B. Tiêu đề bài báo chỉ nêu khái quát nội dung
C. Bảng thống kê đầy đủ số liệu về một vấn đề
D. Báo cáo nghiên cứu được thực hiện bởi các nhà khoa học

Câu 5: Tại sao thông tin mới lại quan trọng?

- A. Vì thông tin mới luôn đúng
B. Vì thông tin cũ không còn giá trị
C. Để đưa ra quyết định dựa trên tình hình hiện tại
D. Vì thông tin mới luôn hấp dẫn hơn

Câu 6: Thông tin có tính sử dụng được là thông tin như thế nào?

- A. Là thông tin có thể giúp chúng ta giải quyết vấn đề**
B. Là thông tin được viết bằng tiếng Việt
C. Là thông tin được lưu trữ trên máy tính
D. Là thông tin được nhiều người chia sẻ

Câu 7: Dấu hiệu nào sau đây cho thấy một thông tin có thể không đáng tin cậy?

- A. Thông tin được đăng tải trên một trang web uy tín
B. Thông tin được nhiều người chia sẻ trên mạng xã hội
C. Thông tin không có nguồn gốc rõ ràng hoặc trích dẫn
D. Thông tin được trình bày một cách khoa học

Câu 8: Nghị định về sử dụng dịch vụ Internet chủ yếu quy định về vấn đề gì?

- A. Cách thức đăng ký sử dụng mạng Internet
B. Các dịch vụ Internet miễn phí
C. Quyền và nghĩa vụ của người sử dụng Internet
D. Các loại hình website

Câu 9: Hành vi nào sau đây vi phạm pháp luật về sở hữu trí tuệ trong môi trường số?

- A. Chia sẻ bài viết của mình trên mạng xã hội
B. Tải xuống một bộ phim bản quyền để xem

- C. Tạo một tài khoản email mới
- D. Gửi email cho bạn bè

Câu 10: Sản phẩm chính của nhóm ngành Khoa học máy tính thường là:

- A. Các ứng dụng phần mềm phục vụ cho các lĩnh vực khác nhau
- B. Thuật toán và mô hình máy học
- C. Phần cứng hệ thống
- D. Tất cả các câu trả lời trên

Câu 11: Nhóm nghề nào cần có khả năng giao tiếp tốt và làm việc nhóm hiệu quả hơn?

- A. Tin học ứng dụng
- B. Khoa học máy tính
- C. Cả hai
- D. Không có nhóm nào

Câu 12: Để đánh giá hiệu quả của một thuật toán, ta thường dựa vào các tiêu chí nào?

- A. Thời gian thực hiện
- B. Độ chính xác
- C. Khả năng sử dụng bộ nhớ
- D. Tất cả các câu trả lời trên

B. TỰ LUẬN (7,0 điểm)

Câu 13: (1đ)

Một dãy số bắt đầu bằng số 0, sau đó là số 1 và các số tiếp theo đều là tổng của hai số trước đó, được gọi là dãy Fibonacci. Đây là dãy được tìm thấy từ những năm 1200 nhưng lại được đặt theo tên một nhà toán học người Ý, Fibonacci. Hãy phát biểu bài toán tìm số Fibonacci thứ n và tổng n số Fibonacci đầu tiên.

Trình bày thuật toán tìm số Fibonacci thứ n và tổng n số Fibonacci đầu tiên.

Câu 14 (2đ). Hãy mô phỏng một chiếc đồng hồ ba kim trong Scratch để nó cho biết đúng giờ thực tế.

Câu 15 (1đ). Hãy tìm một ví dụ về một phần mềm mà em thường sử dụng và thử phân tích xem phần mềm để thực hiện những công việc đó. Theo em, phần mềm nào được xây dựng dựa trên các thuật toán này?

Câu 16 (3đ). Mô tả chương trình vẽ hình tam giác.

Lưu ý: Hãy lưu bài vào ổ D:/ với tên theo cú pháp sau: Tên của em_lớp_Câu. Ví dụ: Nguyễn Văn A-9A(B) - Câu 16.

.....Hết.....

ĐỀ SỐ 1

A. TRẮC NGHIỆM (3,0 điểm): (Mỗi câu đúng 0,25 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ĐA	D	A	B	C	B	B	B	B	B	D	C	B

B. TỰ LUẬN (7,0 điểm)

Câu	Nội dung	Điểm
13	Nhập ba số a, b, c. Nếu $(a > b)$ thì hoán đổi giá trị a và b Nếu $(b > c)$ thì hoán đổi giá trị b và c Nếu $(a > b)$ thì hoán đổi giá trị a và b Nếu $(a + b > c)$ thì Nếu $(c * c = b * b + a * a)$ thì Nếu $(a = b)$ thì xuất "Tam giác vuông cân" còn không thì xuất "Tam giác vuông" còn không thì Nếu $(a = c)$ thì xuất "Tam giác đều" còn không thì Nếu $(a = b)$ hoặc $(b = c)$ thì xuất "Tam giác cân" còn không thì xuất "Tam giác thường" còn không thì xuất "Không là tam giác"	1đ
14	- Xác định vấn đề: Những gì đã có là hình ảnh một ảnh đồng hồ và hình ảnh của ba kim (giờ, phút, giây). Kết quả đã là hình ảnh chuyển động của các kim sao cho nó phản ánh đúng giờ hiện tại. - Phân tích vấn đề: Mặt đồng hồ đứng yên. Mỗi một (60 giây), kim phút quay 360° nên mỗi giây nó quay 6° . Mỗi giờ (60 phút), kim phút quay 360° nên mỗi phút nó quay 6° . Mỗi giờ (60 phút), kim giờ quay 30° nên mỗi phút nó quay 0.5° . - Lựa chọn giải pháp: Lấy hình ảnh mặt đồng hồ làm nền sân khấu do nó không chuyển động. Mỗi kim là một nhân vật. Gọi điểm đế của kim là tâm quay và lập tâm quay của các kim vào giữa sân khấu. Viết mã cho mỗi kim, sử dụng cảm biến thời gian để định hướng của mỗi kim. Thực hiện giải pháp: Viết chương trình Scratch Đánh giá kết quả: Chạy thử và hiệu chỉnh chương trình.	2đ

Câu	Nội dung	Điểm
	Mặt đồng hồ đứng yên. Mỗi một (60 giây), kim phút quay 360° nên mỗi giây nó quay 6°. Mỗi giờ (60 phút), kim phút quay 360° nên mỗi phút nó quay 6°. Mỗi giờ (60 phút), kim giờ quay 30° nên mỗi phút nó quay 0.5°. - Lựa chọn giải pháp: Lấy hình ảnh mặt đồng hồ làm nền sân khấu do nó không chuyển động. Mỗi kim là một nhân vật. Gọi điểm đế của kim là tâm quay và lập tâm quay của các kim vào giữa sân khấu. Viết mã cho mỗi kim, sử dụng cảm biến thời gian để định hướng của mỗi kim. Thực hiện giải pháp: Viết chương trình Scratch Đánh giá kết quả: Chạy thử và hiệu chỉnh chương trình.	
15	Phần mềm mà em thường sử dụng là định vị vị trí xác định chính xác vị trí của mình trên bản đồ dựa vào tín hiệu GPS từ điện thoại hoặc các thiết bị khác. Các thuật toán có thể được sử dụng trong Google Maps: Thuật toán tìm đường ngắn nhất: Đây là thuật toán cốt lõi để tìm ra lộ trình ngắn nhất giữa hai điểm trên bản đồ. Các thuật toán phổ biến như Dijkstra, A* được sử dụng rộng rãi.	1đ
16	Khi cờ xanh được nhấn: Kéo khối lệnh này vào khu vực kịch bản. Đây là nơi bắt đầu chương trình của chúng ta. Xóa tất cả: Kéo khối lệnh này để xóa đi những gì đã vẽ trước đó. Đi đến: Chọn vị trí bắt đầu cho hình tam giác bằng cách kéo khối lệnh "Đi đến x: () y: ()" và điền vào tọa độ. Hạ bút xuống: Kéo khối lệnh này để bắt đầu vẽ. Vẽ các cạnh: Đi về phía trước: Kéo khối lệnh này và điền vào số bước để vẽ một cạnh. Quay phải: Kéo khối lệnh này và điền vào góc 120° (vì tổng số đo các góc trong tam giác là 180°, nên mỗi góc của tam giác đều là $180/3 = 60^\circ$. Khi quay phải 120°, chúng ta sẽ tạo ra một góc 60°). Lặp lại các bước trên: Lặp lại các bước đi về phía trước và quay phải 2 lần nữa để vẽ các cạnh còn lại của tam giác. Nâng bút lên: Kéo khối lệnh này để kết thúc việc vẽ.	1đ 1đ 1đ

Duyệt của Ban giám hiệu

Duyệt của Tổ chuyên môn

Người ra đề

Đề dành cho HS học hòa nhập

A. TRẮC NGHIỆM (3,0 điểm)

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu sau

Câu 1: Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lý trong lĩnh vực ngân hàng?

- A. Hệ thống tưới tiêu tự động B. Máy chụp X-quang
C. Máy ATM D. Tủ lạnh

Câu 2: “Máy tính có thể kết nối với nhau, tạo thành mạng máy tính toàn cầu internet và truy cập các nguồn thông tin, dịch vụ và giải trí phong phú trên môi trường đó” thuộc khả năng nào của máy tính?

- A. Lưu trữ dữ liệu với dung lượng lớn B. Tính toán nhanh, bền bỉ
C. Kết nối toàn cầu với tốc độ cao D. Tính toán chính xác

Câu 3: Thiết bị nào sau đây có bộ xử lý thông tin?

- A. Phần B. Bút chì
C. Máy tính bảng D. Bàn học

Câu 4: Ví dụ nào sau đây minh họa cho thông tin **không** có tính đầy đủ?

- A. Bài báo khoa học được đánh giá bởi nhiều chuyên gia
B. Tiêu đề bài báo chỉ nêu khái quát nội dung
C. Bảng thống kê đầy đủ số liệu về một vấn đề
D. Báo cáo nghiên cứu được thực hiện bởi các nhà khoa học

Câu 5: Tại sao thông tin mới lại quan trọng?

- A. Vì thông tin mới luôn đúng
B. Vì thông tin cũ không còn giá trị
C. Để đưa ra quyết định dựa trên tình hình hiện tại
D. Vì thông tin mới luôn hấp dẫn hơn

Câu 6: Thông tin có tính sử dụng được là thông tin như thế nào?

- A. Là thông tin có thể giúp chúng ta giải quyết vấn đề**
B. Là thông tin được viết bằng tiếng Việt
C. Là thông tin được lưu trữ trên máy tính
D. Là thông tin được nhiều người chia sẻ

B. TỰ LUẬN (7,0 điểm)

Câu 7 (7,0 điểm): Em hãy liệt kê 7 tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số.
.....Hết.....

Đối với đề dành cho HS học hòa nhập

A. TRẮC NGHIỆM (3,0 điểm): *(Mỗi câu đúng 0,25 điểm)*

Câu	1	2	3	4	5	6
ĐA	C	C	C	B	C	A

B. TỰ LUẬN (7,0 điểm)

Câu 7. Công nghệ kỹ thuật số có nhiều tác động tiêu cực như: quyền riêng tư bị ảnh hưởng; giảm vận động, giảm giao tiếp gây nghiện Internet và mất ngủ; thông tin bị đánh cắp; bị lừa đảo; bị lệ thuộc vào thiết bị số,... Có thể kể ba tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số như: giảm vận động, giảm giao tiếp và lệ thuộc vào công nghệ kỹ thuật số.

(Trả lời đúng 1 tác động tiêu cực: 1đ)

Duyệt của Ban giám hiệu

Duyệt của Tổ chuyên môn

Người ra đề