

1. MỤC TIÊU

1.1. **Kiến thức.** Học sinh ôn tập các kiến thức về:

1.1.1 Hệ điều hành

- Nắm được lịch sử phát triển của HĐH thông dụng cho PC, HĐH thương mại, mã nguồn mở
- Hiểu được đặc điểm HĐH cho thiết bị di động

1.1.2 Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet

- Nắm được sự khác nhau giữa phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại.
- Biết phần mềm chạy trên Internet và lợi ích của chúng

1.1.3 Bên trong máy tính

- Nhận diện được một số thiết bị trong máy tính, nắm được chức năng
- Đánh giá chất lượng máy tính thông qua những thông số hiệu năng.

1.1.4 Kết nối máy tính với các thiết bị số

- Biết một số thiết bị vào-ra thông dụng và thông số
- Biết cách kết nối máy tính cũng như tùy chỉnh được một vài chức năng cơ bản.

1.1.5. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet

- Biết cách tải tệp lên ổ đĩa trực tuyến
- Biết cách chia sẻ thư mục và tệp

1.2. **Kĩ năng:** Học sinh rèn luyện các kĩ năng:

- Sử dụng và quản lý được một số thiết bị công nghệ thông tin và truyền thông.
- Sử dụng một số chức năng cơ bản của một HĐH trên PC
- Sử dụng một số tiện ích trên HĐH thiết bị di động

2. NỘI DUNG

2.1. **Các dạng câu hỏi định tính:**

Tìm hiểu bài học và các câu hỏi sau mỗi bài học trong SGK tin học 11 bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống

1. Hệ điều hành cung cấp môi trường giao tiếp với người sử dụng như thế nào
2. Phần mềm nguồn mở là gì? Phần mềm chạy trên Internet là gì?
3. Em hãy nêu những ưu điểm của phần mềm chạy trên Internet
4. Sơ đồ cấu tạo của một chiếc máy tính điện tử? Em hãy nêu những thiết bị cần có của một chiếc máy tính điện tử?
5. Các thông số ghi trên CPU, RAM, ổ cứng máy tính có ý nghĩa gì?

2.2. **Các dạng câu hỏi định lượng:**

1. Thực hiện các phép logic AND, OR, NOT
2. Thực hiện các phép cộng 2 Bit

2.3. **Ma trận**

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Cấp độ tư duy			
		Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
		Số câu	Số câu	Số câu	Số câu
1	1. Khái niệm HĐH	1	1	1	1
	2. HĐH cho thiết bị di động	1	1	2	1
	3. Vai trò HĐH	1	1	1	1
2	1. Phần mềm nguồn mở	1	1	1	1
	2. Phần mềm Internet	1	1	1	1
3	1. Các thiết bị bên trong máy tính	1	2	1	1
	2. Mạch logic	1	1	1	2
4	Kết nối máy tính với các thiết bị số	2	1	1	1
5	Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet	1	1	1	1
Tổng		10	10	10	10

2.4 Câu hỏi và bài tập minh họa

A. PHẦN TRẮC NGHIỆM (6,0 điểm)

Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu trả lời đúng:

Câu 1. Bảng mạch chính có vai trò gì? Chọn đáp án đúng nhất?

- A. Để bảo vệ các thiết bị bên trong máy tính
- B. Để lưu trữ chương trình
- C. Chứa khe cắm RAM
- D. Làm nền tảng giao tiếp giữa CPU, RAM và các linh kiện khác.

Câu 2. CPU là viết tắt của từ Tiếng Anh nào sau?

- A. Control Processing Unit
- B. Central Processing Unit
- C. Central Person Unit
- D. Computer Processing Unit

Câu 3. CPU là gì

- A. Trung tâm điều khiển máy tính
- B. Bộ xử lý trung tâm của máy tính
- C. Bộ điều khiển máy tính
- D. Hệ điều hành

Câu 4. Cho biểu thức logic A AND B và A OR B. Với A=0 và B=0, giá trị của 2 biểu thức logic lần lượt là:

- A. 0; 0
- B. 0; 1
- C. 1; 0
- D. 1; 1

Câu 5. Em cần kết nối máy tính với máy chiếu, em sẽ sử dụng cổng nào dưới đây?

- A. Cổng USB.
- B. Cổng HDMI.
- C. Cổng F.
- D. Cổng tròn 3.5 mm.

Câu 6. Kết quả của phép toán nhị phân $101+1101$ là bao nhiêu:

- A. 10001 B. 10100 C. 10010 D. 11000

Câu 7. Khi tắt máy hoặc khởi động lại, dữ liệu trong bộ phận nào sau đây mất đi?

- A. Ổ cứng HDD/ SSD B. RAM C. ROM D. CPU

Câu 8. Có thể đánh giá hiệu năng của máy tính thông qua yếu tố nào sau đây?

- A. Độ sắc nét của camera B. Tốc độ của CPU
C. Kích thước của màn hình D. ROM và RAM

Câu 9. Khi dùng điện thoại thông minh chụp ảnh, các file ảnh này có chuyển đến một điện thoại thông minh khác được không?

- A. Chuyển được khi điện thoại mất kết nối. B. Không chuyển được.
C. Chuyển được khi điện thoại có kết nối. D. Chuyển được mọi lúc.

Câu 10. Một số chức năng thiết yếu của điện thoại là gì?

- A. Gọi điện. B. Nhắn tin. C. Quản lý danh bạ. D. Tất cả các chức năng.

Câu 11. Ứng dụng nào sau đây là ứng dụng tiêu biểu của thiết bị số?

- A. Nghe. B. Gọi điện thoại. C. Nghe nhạc. D. Tất cả các đáp án trên đều đúng.

Câu 12. Theo em, nên hay không nên làm những việc nào dưới đây?

- 1) Giữ tay khô, sạch khi thao tác với máy tính.
- 2) Gõ phím nhẹ, dứt khoát.
- 3) Di chuyển chuột ở bề mặt gỗ gòn hoặc mặt phẳng trơn bóng (ví dụ như mặt kính..)
- 4) Đóng các chương trình ứng dụng rồi tắt máy tính bằng chức năng Shut down.
- 5) Tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện cấp hoặc nhấn giữ nút nguồn điện trên thân máy.
- 6) Vừa ăn, uống vừa sử dụng máy tính.

A. Việc làm nên làm: 1, 2, 4, việc không nên làm: 3, 5, 6.

B. Việc làm nên làm: 1, 2, 3, việc không nên làm: 4, 5, 6.

C. Việc làm nên làm: 3, 5, 6, việc không nên làm: 1, 2, 4.

D. Việc làm nên làm: 1, 6, 4, việc không nên làm: 3, 5, 2.

Câu 13. Hệ điều hành Windows được phát triển bởi công ty nào?

- A. Apple B. Microsoft C. Google D. IBM

Câu 14. Hệ điều hành là gì trong một hệ thống máy tính?

- A. Bộ vi xử lý B. Phần mềm điều khiển phần cứng
C. Ứng dụng D. Thiết bị ngoại vi

Câu 15. Hệ điều hành nào được phát triển từ mã nguồn mở và ra mắt lần đầu năm 1991?

- A. Windows B. Linux C. macOS D. Android

Câu 16. Để lưu trữ file ảnh lên lưu trữ đám mây, điện thoại thông minh có thực hiện được không?

- A. Thực hiện được mọi lúc.
B. Không thực hiện được.
C. Chỉ thực hiện được khi điện thoại có kết nối với Internet.
D. Chỉ thực hiện được khi điện thoại mất sóng.

Câu 17. Điện thoại thông minh có thể nhắn tin bằng giọng nói được không?

- A. Được mọi lúc. B. Không được. C. Được khi có sóng. D. Được khi mất sóng.

Câu 18. Phần mềm thương mại là gì?

- A. Phần mềm không phải trả phí. B. Phần mềm phải trả phí để sử dụng.
C. Phần mềm chỉ sử dụng trực tuyến. D. Phần mềm khai thác trực tuyến.

Câu 19. Phần mềm ứng dụng dựa trên nền tảng web thường chạy trực tiếp trên _____?

- A. Trình duyệt web. B. Hệ điều hành. C. Máy chủ web. D. Mạng Internet.

Câu 20. Định nghĩa "phần mềm ứng dụng" là gì?

- A. Phần mềm được sử dụng để tạo ra ứng dụng di động.
B. Phần mềm được sử dụng để điều khiển phần cứng máy tính.
C. Phần mềm được sử dụng để giám sát mạng máy tính.
D. Phần mềm được sử dụng để giải quyết các công việc cụ thể của người dùng.

Câu 21. Phần mềm ứng dụng có thể được cài đặt trên _____?

- A. Máy tính cá nhân. B. Điện thoại di động.
C. Máy tính bảng. D. Tất cả các phương án đều đúng

Câu 22. Công ty phần mềm thường phát triển phần mềm ứng dụng nào?

- A. Phần mềm chỉ dùng riêng cho họ.
B. Phần mềm mà người dùng không cần mua bản quyền.
C. Phần mềm dùng chung cho nhiều người dùng.
D. Phần mềm được sử dụng để phân tích dữ liệu.

Câu 23. Mục đích chính của một phần mềm ứng dụng là gì?

- A. Giải quyết các vấn đề kỹ thuật của phần cứng.
B. Phục vụ cho một mục đích cụ thể của người sử dụng.
C. Cung cấp các công cụ phát triển phần mềm.
D. Quản lý và lưu trữ dữ liệu của người sử dụng.

Câu 24. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm có điểm khác biệt gì?

- A. Phần mềm ứng dụng được cài đặt và chạy trên máy tính cục bộ trong khi dịch vụ phần mềm chạy trực tuyến qua mạng internet.
B. Phần mềm ứng dụng chủ yếu được sử dụng trên điện thoại di động trong khi dịch vụ phần mềm được sử dụng trên máy tính cá nhân.
C. Phần mềm ứng dụng thường có giá cả cố định và người dùng chỉ cần mua một lần trong khi dịch vụ phần mềm trả phí theo thời gian sử dụng hoặc theo dịch vụ đã sử dụng.
D. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm không có điểm khác biệt nào.

Câu 25. Nhóm chức năng nào không phải là chức năng của hệ điều hành?

- A. Quản lý thiết bị (CPU, ổ cứng,...).
B. Quản lý việc lưu trữ dữ liệu.
C. Cung cấp môi trường giao tiếp với người sử dụng.
D. Quản lý tiêu dùng.

A. 15 GB. B. 25 GB. C. 1 GB. D. Không miễn phí dung lượng.

Câu 38. PM sử dụng để truy cập các trang web và khai thác tài nguyên trên internet được gọi là:

A. Trình soạn thảo web. B. Trình lướt web. C. Trình thiết kế web. D. Trình duyệt web.

Câu 39. Học sinh chỉ nên chia sẻ những gì trên mạng xã hội?


A. Quan điểm, ý kiến cá nhân về 1 vấn đề nào đó.

B. Thông tin cá nhân.

C. Những lời lẽ miệt thị, xúc phạm người khác.

D. Điều bức xúc, khó chịu về người này người kia hay 1 hiện tượng nào đó.

Câu 40. Để tạo một tin trên mạng xã hội facebook, sau khi đã nhấp chuột vào biểu tượng

Menu , trong mục Tạo, chọn:



Câu 41: Có thể dùng từ khóa tìm kiếm nào để hiển thị danh sách thư điện tử quan trọng?

A. Cancel. B. VIP. C. Important. D. Close.

Câu 42: Em có thể cài đặt bảo mật hai lớp trên Facebook bằng cách:

A. Thêm số điện thoại để xác nhận mật khẩu khi đăng nhập trên thiết bị khác.

B. Mua điện thoại mới có tính bảo mật tốt hơn.

C. Không sử dụng Facebook.

D. Ẩn hết các bài viết trên Facebook.

Câu 43: Tần số quét là?

A. Số điểm ảnh theo chiều ngang và chiều dọc của màn hình

B. Độ dài đường chéo trên màn hình

C. Hình ảnh trên màn hình được tạo liên tục

D. Khoảng thời gian cần thiết để có thể đổi màu một điểm ảnh

Câu 44: Kích thước màn hình được đo bằng?

A. Số điểm ảnh theo chiều ngang và chiều dọc của màn hình

B. Độ dài đường chéo trên màn hình

C. Hình ảnh trên màn hình được tạo liên tục

D. Khoảng thời gian cần thiết để có thể đổi màu một điểm ảnh

Câu 45: Cổng kết nối nào có thể truyền đồng thời cả âm thanh và hình ảnh?

A. VGA

B. USB

C. Mạng

D. HDMI

Câu 46: Các loại giấy phép cho các phần mềm nguồn mở là:

A. Giấy phép MIT License

B. Giấy phép Mozilla Public License 2.0

C. Giấy phép GNU GPL

D. Tất cả các đáp án trên

2.5. Đề minh họa

I. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN

Câu 1: Chức năng của hệ điều hành là:

- A. Quản lý chi tiêu. B. Là môi trường để chạy các ứng dụng.
C. Cung cấp các phương pháp học tập. D. Cung cấp thông tin của thầy/cô giáo trong trường.

Câu 2: Thành phần cơ bản của giao diện đồ họa trong hệ điều hành máy tính cá nhân gồm

- A. Câu lệnh B. Dòng lệnh C. Chuột D. Hệ điều hành

Câu 3: Hệ điều hành được sử dụng phổ biến trên máy tính cá nhân hiện nay là:

- A. WINDOWS của Microsoft và MacOS của Apple. B. Microsoft Word.
C. Android. D. iOS.

Câu 4: Giao diện người dùng phổ biến của máy tính cá nhân hiện nay là:

- A. Giao diện dòng lệnh. C. Giao diện đồ họa.
B. Giao diện cửa sổ. D. Giao diện nút lệnh.

Câu 5: Tiện ích nào của Windows để quản lý tệp và thư mục:


- A. Microsoft Edge. B. File Explorer. C. Disk Cleanup. D. Unikey.

Câu 6: Thanh chứa các thành phần sau trên màn hình làm việc của Windows được gọi là gì:



- A. Thanh trạng thái (Status Bar). C. Thanh tiêu đề.
B. Thanh công việc (Taskbar). D. Thanh công cụ.

Câu 7: Để truy cập vào tiện ích quản lý ứng dụng cho thiết bị thông minh (điện thoại thông minh, máy tính bảng), em sẽ chọn biểu tượng nào?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 8: Hệ điều hành macOS được phát triển bởi

- A. Windows XP B. UNIX C. Android D. Apple

Câu 9: Thiết bị nào sau đây được điều khiển bởi các bộ vi xử lí, bật lên là chạy không cần HĐH?

- A. Hệ thống điều khiển máy tính cá nhân. B. Hệ thống điều khiển máy tính xách tay.
C. Hệ thống điều khiển điện thoại thông minh. D. Hệ thống điều khiển nồi cơm điện

Câu 10: Ứng dụng nào dưới đây là phần mềm nguồn mở trong lĩnh vực hệ điều hành?

- A. Windows B. iOS C. LINUX D. GIMP

Câu 11: Phần mềm đặt xe trên thiết bị di động của các hãng xe là

- A. Phần mềm “đặt hàng”. C. Phần mềm miễn phí.
B. Phần mềm “đóng gói”. D. Phần mềm nguồn mở.

Câu 12: Phần mềm nào sau đây là phần mềm trực tuyến?

- A. Google Sheets B. Powerpoint C. Excel D. Word

Câu 13: Đặc điểm nào không phải là ưu điểm của phần mềm mã nguồn mở?

- A. Có thể kiểm soát được mã nguồn.
B. Đem lại nguồn tài chính chủ yếu cho các tổ chức phát triển phần mềm.

- C. Được cộng đồng phát triển theo chuẩn chung, không phụ thuộc vào riêng ai.
- D. Có chi phí thấp, không phụ thuộc riêng ai.

Câu 14: Phần mềm chạy trên Internet nào không đòi hỏi mất phí sử dụng?

- A. Google Docs. B. OneDrive. C. Zoom. D. Học liệu số trên igiaoduc.vn.

Câu 15: Lựa chọn phương án sai.

- A. Có hai loại phần mềm thương mại.
- B. Phần mềm PowerPoint là phần mềm thương mại “đặt hàng”.
- C. Phần mềm nguồn mở có thể mất chi phí chuyển giao.
- D. Chi phí sử dụng phần mềm chạy trên Internet rất rẻ hoặc không mất phí.

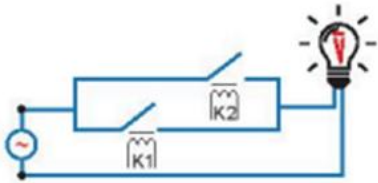
Câu 16: Nhược điểm của giao diện dòng lệnh là

- A. Thiếu tính trực quan, người dùng phải nhớ cú pháp của từng câu lệnh.
- B. Thiếu tính sáng tạo, người dùng không thể tự sáng tạo các câu lệnh.
- C. Các đối tượng thể hiện bằng hình ảnh nên yêu cầu máy tính có độ phân giải cao.
- D. Tất cả đáp án trên.

Câu 17: Các bộ phận chính trong sơ đồ cấu trúc máy tính gồm:

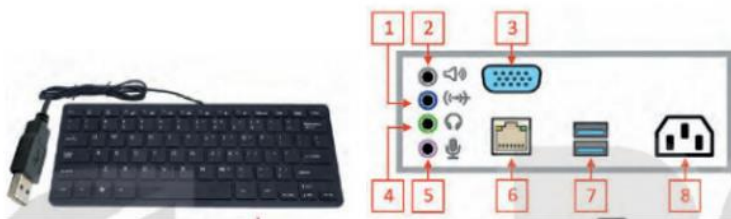
- A. CPU, bộ nhớ trong/ngoài, thiết bị vào/ra. B. Bàn phím và con chuột.
- C. Máy quét và ổ cứng. D. Màn hình và máy in.

Câu 18: Cho mạch điện với 2 rơ le K1 và K2. Mạch điện sau thực hiện phép toán logic nào?



- A. Mạch logic AND. C. Mạch logic phủ định NOT.
- B. Mạch logic OR. D. Tất cả đều sai.

Câu 19: Cho thiết bị bàn phím và các cổng kết nối của máy tính. Cần kết nối bàn phím với cổng nào của máy tính?



- A. Cổng 3. B. Cổng 6. C. Cổng 7. D. Cổng 8.

Câu 20: Để khi làm việc với màn hình máy tính đỡ mỏi mắt thì cần:

- A. Độ phân giải cao. C. Tần số quét cao.
- B. Khả năng hiển thị màu cao. D. Màn hình cảm ứng.

Câu 21: Nhiệm vụ của bộ điều khiển là

- A. Giảm thời gian đọc dữ liệu.
- B. Lưu trữ các lệnh và dữ liệu.

- C. Thực hiện một vài phép tính đơn giản trong máy tính.
- D. Phối hợp đồng bộ các thiết bị của máy tính, đảm bảo tính thực hiện đúng chương trình.

Câu 22: So với RAM, bộ nhớ ngoài

- A. Giá thành cao hơn.
- B. Dung lượng nhỏ.
- C. Lưu trữ dữ liệu lâu hơn.
- D. Cần nguồn nuôi.

Câu 23: Chuyển phép tính cộng $13 + 17 = 30$ trong hệ đếm thập phân sang hệ nhị phân, ta được

- A. $1111 + 1010 = 11101$
- B. $1101 + 10001 = 11110$
- C. $1101 + 10101 = 101101$
- D. $10101 + 1000 = 101101$

Câu 24: Cộng các số nhị phân $101000 + 110010$, chuyển kết quả sang hệ thập phân ta được:

- A 90
- B. 100
- C. 8
- D. 70

II. CÂU HỎI ĐÚNG SAI Trong mỗi ý a), b), c), d) chọn đúng hoặc sai

Câu 1: Khi Nam được chia sẻ thư mục Z với quyền Người chỉnh sửa, Nam có thể:

- A. Đổi tên các tệp, thư mục trong thư mục Z nhưng không đổi được tên thư mục Z
- B. Thêm mới các tệp, thư mục trong thư mục Z
- C. Chia sẻ thư mục Z cho người dùng khác
- D. Chỉnh sửa nội dung trong thư mục Z

Câu 2: Máy in phun dùng?

- A. Một hàng kim gõ vào băng mực để lại vết trên giấy
- B. Phun các hạt mực màu nước siêu nhỏ để tạo ảnh
- C. In trên giấy cảm ứng nhiệt, vùng giấy bị nóng chuyển sang màu đen
- D. Thích hợp để in ảnh màu, phong bật quảng cáo với kích thước đa dạng và chi phí thấp.

Câu 3: Nếu bạn viết 1 chương trình áp dụng giấy phép GNU–GPL thì bạn cần đính kèm những thông báo đi cùng phần mềm ở đâu:

- A. Một thông báo độc lập đi kèm
- B. Đính kèm vào phần đầu của tập tin mã nguồn (dưới dạng ghi chú)
- C. Đính kèm vào phần cuối của tập tin mã nguồn (dưới dạng ghi chú)
- D. Đính kèm vào phần cuối của tập tin mã máy (dưới dạng ghi chú)

Câu 4: Tổ chức OSI - Open Source Initiative là một tổ chức như thế nào ?

- A. Là một tổ chức phần mềm nguồn mở, trực tiếp phát triển các dự án phần mềm nguồn mở.
- B. Là một tổ chức phi lợi nhuận mà mục đích của nó là thúc đẩy sự phát triển phần mềm nguồn mở.
- C. Hoạt động quan trọng nhất của tổ chức này là xem xét phê duyệt giấy phép mã nguồn mở.
- D. Là một tổ chức phát triển các phần mềm thương mại.

Hoàng Mai, ngày 9 tháng 10 năm 2024

TỔ (NHÓM) TRƯỞNG