|  |  |
| --- | --- |
|  | **ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ I (ĐỀ 1)**  **MÔN: TIN HỌC 6.**  **NĂM HỌC 2022 – 2023**  **Thời gian làm bài: 45 phút** (Không kể phát đề) |

**I. TRẮC NGHIỆM:(7,0 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu em cho là đúng.**

**Câu 1**: Công cụ nào sau đây không phải là vật mang tin?

A. Giấy. B. Cuộn phim. C. Thẻ nhớ. D. Xô, chậu.

**Câu 2:** Mắt thường không thể tiếp nhận thông tin nào dưới đây?

A. Đàn kiến đang “tấn công” lọ đường quên đậy nắp;

B. Rác bẩn vứt ngoài hành lang lớp học;

C. Những con vi trùng gây bệnh lị lẫn trong thức ăn bị ôi thiu;

D. Bạn Phương quên không đeo khăn quàng đỏ.

**Câu 3:** Máy tính gồm mấy thành phần để có thể thực hiện được các hoạt động xử lý thông tin?

a. 3 b. 4 c. 5 d. 6

**Câu 4:** Internet là mạng:

A. Kết nối hai máy tính với nhau B. Kết nối các máy tính trong một nước

C. Kết nối các MT trong một thành phố. D. Kết nối nhiều mạng MT trên toàn cầu

**Câu 5: Thứ tự các hoạt động của quá trình xử lý thông tin bao gồm những gì?**

A. Thu nhận, lưu trữ, xử lý và truyển thông tin

B. Thu nhận, xử lý, lưu trữ và truyển thông tin

C. Thu nhận, xử lý, truyển thông tin và lưu trữ

D. Xử lý, thu nhận, lưu trữ và truyển thông tin

Câu 6: Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung đó là:

A. Hình ảnh B. Văn bản C. Âm thanh D. Dãy bit

**Câu 7**: Mạng máy tính cho phép người dùng chia sẻ?

A. Máy in. B. Bàn phím và chuột. C. Máy quét. D. Dữ liệu.

**Câu 8:** Máy tính sử dụng dãy bit để làm gì?

A. Biểu diễn các số. B. Biểu diễn văn bản.

C. Biểu diễn hình ảnh, âm thanh. D. Biểu diễn số, văn bản, hình ảnh, âm thanh.

**Câu 9: Một mạng máy tính gồm:**

**A. Tối thiểu năm máy tính được liên kết với nhau.**

**B. Một số máy tính bàn.**

**C. Hai hoặc nhiều máy tính được kết nối với nhau.**

**D. Tất cả các máy tính trong một phòng hoặc trong một nhà.**

**Câu 10**: Một gigabyte xấp xỉ bằng:

A. Một triệu byte B. Một tỉ byte

C. Một nghìn tỉ byte D. Một nghìn byte

**Câu 11:** Một quyển sách A gồm 200 trang nếu lưu trữ trên đĩa chiếm khoảng 5MB. Hỏi 1 đĩa cứng 40GB thì có thể chứa khoảng bao nhiêu quyển sách có dung lượng thông tin xấp xỉ cuốn sách A?

A. 8192 B. 8129 C. 8291 D. 800

**Câu 12**: Chuyển thể từ bài văn xuôi thành văn vần được gọi là:

A. Xử lý thông tin B. Thu nhận thông tin

C. Lưu trữ thông tin D. Truyền thông tin

**Câu 13:** Thao tác ghi nhớ và cất giữ tài liệu của con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình quá trình xử lí thông tin?

1. Thu nhận thông tin B. Lưu trữ thông tin
2. Xử lí thông tin D. Truyền thông tin

**Câu 14: 2 MB = ? KB**

A. 100B B. 2048KB C. 2048B D. 1024KB

**II. TỰ LUẬN: (3.0 điểm)**

**Câu 1:** (1.0 điểm)

Em hãy nêu ví dụ về vật mang tin giúp ích cho việc học tập của các em?

**Câu 2:** (1.0 điểm)

**Em hãy** mã hóa các sô từ 8 đến 15 sang dãy nhị phân?

**Câu 3:** (1.0 điểm)

(1 điểm) Em hãy cho biết lợi ích của mạng máy tính?

*------------------------- Hết----------------------------*

**ĐÁP ÁN + BIỂU ĐIỂM KIỂM TRA GIỮA KỲ I**

**MÔN TIN HỌC 6**

**A. TRẮC NGHIỆM (7.0 điểm)**

*Mỗi câu trả lời đúng được 0.5 điểm*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| **Đáp án** | D | C | B | A | B | D | D | D | C | C | A | A | B | B |

**B. TỰ LUẬN (3.0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1 (1.0 điểm)** | Vật mang thông tin giúp ích cho việc học tập của em là:  - SGK, SBT, Sách tham khảo;  - Vở, Từ điển bách khoa, từ điển khoa học kỹ thuật;  - Đĩa CD/DVD, USB, …. | **0.25**  **0.5**  **0.25** |
| **Câu 2 (1.0 điểm)** | Mã hóa các số từ số 8 đến 15 là:  **Số 8: 1000 Số 12: 1100**  **Số 9: 1001 Số 13: 1101**  **Số 10: 1010 Số 14: 1110**  **Số 11: 1011 Số 15: 1111** | **0.25**  **0.25**  **0.25**  **0.25** |
| **Câu 3 (1.0 điểm)** | - Trong khoa học, kĩ thuật và y tế Internet giúp các đối tác khoa học trên khắp thế giới.  - Trong thương mại mua bán điện tử.  - Trong văn hóa, nghệ thuật: truyền hình và các kênh phim trực tuyến.  - Trong đời sống hằng ngày, trao đổi thông tin qua thư điện tử,trò chuyện hội nghị trực tuyến.  - Trong giáo dục đào tạo, dạy và học trực tuyến | **0.25**  **0.25**  **0.25**  **0.25** |