

Tin học Lớp 9 · Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số

Môn: Tin học · Lớp 9 · Thời gian làm bài: 14 phút · Số câu: 7

Họ và tên: _____ Lớp: _____ Số báo danh: _____

Ôn tập chủ đề "Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số" theo chương trình GDPT 2018.

Câu 1. Hành vi nào vi phạm bản quyền?

- A. Trích dẫn nguồn khi sử dụng tư liệu
B. Dùng phần mềm mã nguồn mở theo đúng giấy phép
C. Sao chép phần mềm có bản quyền để bán
D. Mua bản quyền phần mềm

Câu 2. Chọn TẤT CẢ các hành vi vi phạm đạo đức hoặc pháp luật trên môi trường số.

(Chọn tất cả đáp án đúng)

- A. Phát tán mã độc
B. Đăng ảnh người khác chưa xin phép để chế giễu
C. Chia sẻ tin giả
D. Trích dẫn nguồn khi dùng tư liệu

Câu 3. Xét tính đúng/sai:

(Đánh dấu X vào ô Đ (đúng) hoặc S (sai) cho từng ý)

Ý	Nội dung	Đ	S
a)	Luật An ninh mạng của Việt Nam có hiệu lực từ ngày 1/1/2019.	☐	☐
b)	Được phép dùng ảnh trên mạng cho mọi mục đích mà không cần ghi nguồn.	☐	☐
c)	Giấy phép Creative Commons cho phép sử dụng tác phẩm theo điều kiện tác giả quy định.	☐	☐
d)	Bắt nạt qua mạng là hành vi sai trái.	☐	☐

Câu 4. Em biết bạn mình đang bị bắt nạt trên mạng xã hội. Em nên:

- A. Chia sẻ bài viết cho nhiều người xem
B. Bình luận hòa theo
C. Lờ đi vì không phải chuyện của mình
D. Lưu lại bằng chứng và báo cho thầy cô, cha mẹ

Câu 5. Một khẩu nào sau đây mạnh nhất?

- A. 01012010
B. 123456
C. L0tu\$Cl@ss2026
D. matkhou

Câu 6. Khi dùng hình ảnh của tác giả khác trong bài trình chiếu, em nên:

- A. Cắt bỏ chữ kí của tác giả
B. Ghi tên mình là tác giả
C. Dùng tùy ý vì ảnh đã có trên mạng
D. Xin phép hoặc ghi rõ nguồn theo điều kiện giấy phép

Câu 7. Email giả mạo ngân hàng yêu cầu người dùng nhập mật khẩu là hình thức lừa đảo nào?

- A. Lừa đảo giả mạo (phishing)
B. Cập nhật phần mềm
C. Mã hóa dữ liệu
D. Sao lưu dữ liệu

— HẾT —