



IC3 GS6 SPARK LEVEL 2

TEST 1



CHỦ ĐỀ 2: CÔNG DÂN SỐ

Trong việc **sử dụng công nghệ kỹ thuật số ở trường**, chọn những hành vi đúng đắn mà mọi người nên làm? (**Chọn 2**)

Học sinh và giáo viên không nên dùng mạng xã hội trong lớp học.

Học sinh nên mở loa ngoài khi xem Video, thay vì dùng tai nghe.

Học sinh không nên đánh cắp tài khoản của người khác.

Học sinh nên chia sẻ mật khẩu cho nhau biết.

Hãy **Nối** từng hướng dẫn thực hành **phép xã giao trực tuyến** tương ứng.

Gửi tin nhắn trực tiếp cho giáo viên vào nửa đêm ngày cuối tuần.



Tránh ghi toàn chữ IN HOA.



KÍNH GỬI THẦY/CÔ



Gửi tin nhắn vào thời gian thích hợp.



Hai người bạn trò chuyện về một bạn cùng lớp trong phần nhắn tin trực tiếp.



Không trao đổi thông tin về người khác mà chưa hỏi ý kiến của họ.



Một bạn cùng lớp đăng ảnh về con mà chưa hỏi ý kiến.



Tôn trọng quyền riêng tư của người khác.



Điều gì **KHÔNG** phải là một ví dụ về việc **sử dụng công nghệ kỹ thuật số** một cách thích hợp ở trường học?

Sử dụng máy ảnh của trường để chụp ảnh cho một dự án nhóm.

Tiến hành nghiên cứu trực tuyến cho một bài báo con đang viết.

In một bài luận để nộp cho một giáo viên.

Chơi Game hầu hết thời gian trong ngày.





Thông tin nào là một phần của **dấu chân kỹ thuật số** (Digital Footprint) của con?

- Biên lai mua hàng tại một cửa hàng địa phương.
- Bưu thiếp và thư con gửi cho một người con qua thư.
- Bài đăng trên mạng xã hội.
- Nhạc được lưu trên ổ cứng máy tính.



Những thông tin nào là một phần của **dấu chân kỹ thuật số**?

- Những lượt/nội dung tìm kiếm mà con thực hiện trên Internet.
- Điểm số của con ở trường.
- Số đôi giày mà con sở hữu.
- Những điều con nói trong tin nhắn dạng chữ với bạn bè.

Tùy chọn nào dưới đây là một ví dụ về **bắt nạt trực tuyến Cyberbullying**?

- Lan truyền tin đồn về ai đó trong giờ học.
- Gửi tin nhắn gây tổn thương cho ai đó trực tuyến.
- Nói những điều gây tổn thương về ai đó trong bữa ăn trưa.
- Để lại những ghi chú gây tổn thương trên bàn của ai đó ở trường.

Con đặt mua một Game mới, nhưng khi nhận được thì phát hiện rằng đó là một bản sao chép trái phép, **không phải Game chính hãng**. Là một công dân tốt trên môi trường số, đâu là cách phản ứng thích hợp?

- Chạy phần mềm chống Virus cho đĩa Game rồi mới cài đặt, vì có thể có Virus trong Game.
- Loan tin trên mạng xã hội để mọi người biết nơi mua được bản sao giá rẻ của trò chơi đó.
- Yêu cầu hoàn tiền và thông báo cho cửa hàng rằng bản Game con nhận được không phải loại chính hãng.
- Trước khi cài đặt, thiết lập tường lửa cho máy tính để chặn kết nối đến Internet.





Em hãy cho biết, tùy chọn nào sau đây là **dịch vụ dựa trên Internet?**

Microsoft

Chia đôi màn hình chơi Game (Split-Screen Gaming)

Bách khoa toàn thư (Encyclopedi

Thư điện tử (Email)



Phản ứng thích hợp nếu con **bị bắt nạt** trên mạng (Cyberbullying) là gì?

Bỏ qua nó và không làm gì cả.

Dừng lại, tạm dừng, nói chuyện với người lớn.

Ngừng sử dụng máy tính.

Làm gì đó để trả thù.

Với mỗi câu phát biểu, hãy chọn **Đúng** hoặc **Sai**.

Con có thể xóa vĩnh viễn những bình luận tiêu cực khỏi Internet bất cứ khi nào con muốn.

Bình luận, hình ảnh và các thông tin khác mà con đăng trên mạng được gọi là dấu chân kỹ thuật số của con.

Mỗi bài tập ở trường mà con hoàn thành đều là một phần của dấu chân kỹ thuật số.

Đâu là một dạng **phép xã giao** trên môi trường kỹ thuật số?

Đăng các thông điệp có tính phỉ báng trên mạng.

Dùng các nguồn giả trên mạng.

Duy trì tính tích cực trong tin nhắn và bài đăng của con.

Đưa sự hài hước và châm biếm vào tin nhắn.

Tùy chọn nào dưới đây **KHÔNG** phải là một ví dụ về **bắt nạt trực tuyến Cyberbullying?**

Lan truyền tin đồn về ai đó trên phương tiện truyền thông xã hội.

Quay Video của mọi người mà họ không biết và đăng nó lên mạng.

Nói những điều gây tổn thương về ai đó trong bữa ăn trưa.

Gửi tin nhắn Email gây tổn thương cho ai đó.





Điều gì **KHÔNG** phải là một phần của **dấu chân kỹ thuật số** (Footprint) của con?

- Bài đăng trên mạng xã hội.
- Đăng ký nhận bản tin Email.
- Mua hàng trực tuyến.
- Nhạc được lưu trên ổ cứng máy tính.



Con hãy cho biết, trong các tùy chọn sau, tùy chọn nào là **đúng** khi nói đến **duyet Web trực tuyến** an toàn? (Chọn 2)

- Con phải xóa các tập tin Internet tạm thời.
- Các trình duyệt có tính năng bảo mật có thể an toàn hơn các trình duyệt khác.
- Con hoàn toàn an toàn miễn là con không tải xuống bất cứ thứ gì.
- Chỉ cung cấp thông tin cá nhân cho các trang Web an toàn.

Con hãy cho biết, vì sao **người dùng** nên **bảo vệ danh tính trực tuyến** của họ? (Chọn 2)

- Internet có bộ nhớ lâu dài.
- Người dùng thường không sử dụng hình ảnh thật của họ.
- Người dùng không cần bảo vệ danh tính trực tuyến.
- Người dùng luôn nói thật khi trực tuyến.

Chọn các đáp án thể hiện những thông tin thuộc **dấu chân kỹ thuật số**. (Chọn 2)

- Bài tập ở trường mà con nộp.
- Cuộc gọi điện thoại mà con nhận được.
- Email mà con gửi đi.
- Trang Web mà con truy cập.

