# KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II MÔN TIN – LỚP 8 NĂM HỌC 2024-2025

**I.** **Ma trận đề kiểm tra**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chủ đề** | **Nội dung/đơn vị**  **kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** |
| **Nhâṇ biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Vận dung cao** | |  |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề 1.** Máy tính và cộng đồng | Lược sử công cụ tính toán | 5  2,5đ |  |  |  |  |  |  |  | 25% |
| **2** | **Chủ đề 2.** Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin | Đặc điểm của thông tin trong môi trường số | 3  1,5đ |  |  |  |  |  |  |  | 15% |
| **3** | **Chủ đề 4.** Ứng dụng tin học | Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao |  |  |  |  |  | 1  2,0đ |  | 1  1.0đ | 30% |
| **4** | **Chủ đề 5.** Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Lập trình trực quan |  |  | 6  3,0đ |  |  |  |  |  | 30% |
| ***Tổng*** | | | 8  4,0đ |  | 6  3,0đ |  |  | 1  2,0đ |  | 1  1,0đ | 16  10,0đ |
| **Tỉ lê ̣%** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lê ̣chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

**II. Đặc tả đề kiểm tra**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị**  **kiến thức** | **Mức đô ̣đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức đô ̣nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **1** | **Chủ đề 1.** Máy tính và cộng đồng | Lược sử công cụ tính toán | **\*Nhận biết**  - Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính. **(Câu 1, 2, 3, 4, 5)** | 5 (TN) |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề 2.** Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin | Đặc điểm của thông tin trong môi trường số | **\*Nhận biết**  - Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lí hiệu quả. **(Câu 6, 7, 8)** | 3 (TN) |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề 4.** Ứng dụng tin học | Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | **\*Vận dụng**  – Sử dụng được phần mềm trình chiếu:  + Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.  + Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.  + Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.  + Sử dụng được các bản mẫu (template). **(Câu 15)**  **\*Vận dụng cao**  + Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế. **(Câu 16)** |  |  | 1 (TL) | 1 (TL) |
| **4** | **Chủ đề 5.** Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Lập trình trực quan | **\*Thông hiểu**  – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. **(Câu 9, 10, 11, 12, 13, 14)** |  | 6 (TN) |  |  |

**III. Đề kiểm tra:**

**A. TRẮC NGHIỆM: (7đ)**

**Khoanh tròn vào chữ cái trước đáp án đúng**

**Câu 1:** Chiếc máy tính cơ học đầu tiên do nhà bác học nào sáng chế?

A. Von Neumann. C. Charle Babbage.

B. Blaise Pascal. D. Claude Shannon.

**Câu 2:** Thành phần điện tử chính là đèn điện tử chân không thuộc về đặc điểm máy tính thế hệ thứ mấy?

A. Thế hệ thứ nhất. C. Thế hệ thứ hai.

B. Thế hệ thứ ba. D. Thế hệ thứ tư.

**Câu 3:** Máy vi tính đầu tiên có tên là gì?

A. ENIAC. B. UNIVAC. B. Minsk–22. D. Micral.

**Câu 4:** Chiếc máy tính thế hệ thứ hai được đưa vào nước ta vào năm nào?

A. 1966 B. 1967 C. 1968 D. 1969

**Câu 5:** Máy tính điện tử được cấu tạo dựa trên kiến trúc của nhà Toán học nào?

A. Gottfried Leibniz. C. Blaise Pascal.

B. Von Neumann. D. Claude Shannon.

**Câu 6:** Thông tin số có đặc điểm nào sau đây?

A. Dễ dàng nhân bản, lan truyền và dễ bị xóa bỏ hoàn toàn.

B. Khó nhân bản, lan truyền nhưng dễ bị xóa bỏ hoàn toàn.

C. Khó nhân bản, lan truyền và khó bị xóa bỏ hoàn toàn.

D. Dễ dàng nhân bản, lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn.

**Câu 7:** Đặc điểm của thông tin số là gì?

A. Hạn chế ở một số lĩnh vực.

B. Đa dạng và được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân.

C. Hoàn toàn đảm bảo độ tin cậy.

D. Không có các công cụ để xử lý, chuyển đổi.

**Câu 8:** Điền vào chỗ trống hoàn thành nội dung đặc điểm của thông tin số trong xã hội: “Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, ………………………….”.

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

**Câu 9:** Mô tả một thuật toán pha trà mời khách theo thứ tự đúng.

   (1) Tráng ấm, chén bằng nước sôi.

   (2) Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 đến 4 phút.

   (3) Cho trà vào ấm.

   (4) Rót trà ra chén để mời khách.

A. (1) – (3) – (4) – (2) C. (3) – (4) – (1) – (2)

B. (2) – (4) – (1) – (3) D. (1) – (3) – (2) – (4)

**Câu 10:** Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính là

A. Xác định bài toán => Viết chương trình =>  Mô tả thuật toán.

B. Xác định bài toán => Mô tả thuật toán => Viết chương trình.

C. Mô tả thuật toán => Xác định bài toán => Viết chương trình.

D. Viết chương trình => Xác định bài toán => Mô tả thuật toán.

**Câu 11:** Bạn Khoa viết kịch bản mô tả hoạt động của xe ô tô chạy trên đường như sau:

Khi xe cách hòn đá nhỏ hơn 120 bước, xe sẽ dừng lại. Chương trình Scratch thực hiện thuật toán là?

A. Xe khởi động => đi 5 bước => Khoảng cách hòn đá 120 bước => nhắc => dừng lại.

B. Xe khởi động => Khoảng cách hòn đá 120 bước => nhắc => đi 5 bước => dừng lại.

C. Xe khởi động => Khoảng cách hòn đá 120 bước => đi 5 bước  => nhắc => dừng lại.

D. Xe khởi động => đi 5 bước => nhắc => Khoảng cách hòn đá 120 bước  => dừng lại.

**Câu 12:** Chương trình là

A. dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.

B. dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán.

C. dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán.

D. dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.

**Câu 13:** Hãy cho biết kết quả thực hiện thuật toán:

   - Bước 1: Nếu a > b, kết quả là ″a lớn hơn b″ và chuyển đến Bước 3.

   - Bước 2: Nếu a < b, kết quả là "a nhỏ hơn b"; ngược lại, kết quả là ″a bằng b″.

   - Bước 3: Kết thúc thuật toán.

A. Hoán đổi giá trị hai biến a và b. C. Tìm số lớn hơn trong hai số.

B. Tìm số nhỏ hơn trong hai số. D. So sánh hai số a và b.

**Câu 14:** Để di chuyển theo một hình vuông, nhân vật thực hiện hai hành động sau đây:

- Di chuyển về phía trước 50 bước.

- Quay phải 90 độ.

Số bước lặp trong thuật toán trên là?

A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

**B. TỰ LUẬN (3đ)**

**THỰC HÀNH**

**Câu 15:** *(2 điểm)* Em hãy tạo một bài trình chiếu về chủ đề “An toàn trong phòng thực hành” với các yêu cầu sau:

- Sử dụng một bản mẫu cho bài trình chiếu.

- Chỉnh sửa một vài thông số của bản mẫu để phù hợp hơn với nội dung.

- Đưa vào trang tiêu đề đường dẫn đến một video (hay tài liệu khác).

**Câu 16:** *(1 điểm)* Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo một tờ rơi quảng cáo cho câu lạc bộ Toán học. Trong tờ rơi có sử dụng hình đồ họa, hình ảnh minh họa và mẫu dấu đầu dòng.

**IV. Đáp án:**

1. **TRẮC NGHIỆM**

*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** | C | A | D | C | B | D | B | C | D | B | A | A | D | C |

1. **TỰ LUẬN – THỰC HÀNH**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **15**  (*2,0đ*) | Học sinh tạo được bài trình chiếu về chủ đề “An toàn trong phòng thực hành” đúng các yêu cầu sau:  - Sử dụng một bản mẫu cho bài trình chiếu.  - Chỉnh sửa một vài thông số của bản mẫu để phù hợp hơn với nội dung.  - Đưa vào trang tiêu đề đường dẫn đến một video (hay tài liệu khác). | 0,5  1  0,5 |
| **16**  *(1,0đ)* | Học sinh tạo một tờ rơi quảng cáo cho câu lạc bộ Toán học:  - Có sử dụng hình đồ họa.  - Có hình ảnh minh họa.  - Có mẫu dấu đầu dòng.  - Màu sắc hài hòa. | 0,25  0,25  0,25  0,25 |