|  |  |
| --- | --- |
| UBND HUYỆN PHÙ CÁT  **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II NĂM HỌC 2024 - 2025**  **MÔN: TIN HỌC 8**  **Thời gian làm bài: 45 phút** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/ chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | | | | | | | | | **Tổng** | | | **Tỉ lệ**  **%**  **điểm** |
| **TNKQ** | | | | | | **Tự luận** | | |
| *Nhiều lựa chọn* | | | *Đúng - Sai* | | |  | | |
| **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** | **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** | **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** | **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** |
| 1 | **Chủ đề 4.**  Ứng dụng tin học | 4.1. Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao. | 2  (1, 2) |  |  | 3  (1a, 1b, 2a) | 3  (1c, 2b, 2c) | 2  (1d, 2d) |  |  |  | 5 | 3 | 2 | 25%  2,5 |
| 2 | **Chủ đề 5.**  Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | 5.1. Lập trình trực quan. | 5  (3, 4, 5, 6, 7) | 2  (8, 9) |  | 2  (3a, 3b) | 1  (3c) | 1  (3d) | 2  (1a) | 2  (1b) | 4  (2) | 9 | 5 | 5 | 47,5%  4,75 |
| 3 | **Chủ đề 6.**  Hướng nghiệp với tin học | 6.1. Tin học và ngành nghề | 1  (10) | 2  (11, 12) |  | 1  (4a) | 2  (4b, 4c) | 1  (4d) |  |  | 4  (3) | 2 | 4 | 5 | 27,5%  2,75 |
| **Tổng số câu, ý** | | | 8 | 4 | 0 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | 8 | 16 | 12 | 12 | 40 |
| **Tổng số điểm** | | | 2,0 | 1,0 | 0,0 | 1,5 | 1,5 | 1,0 | 0,5 | 0,5 | 2,0 | 4,0 | 3,0 | 3,0 | 10 |
| **Tỉ lệ %** | | | **30** | | | **40** | | | **30** | | | **40** | **30** | **30** | 100% |

|  |  |
| --- | --- |
| UBND HUYỆN PHÙ CÁT  **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II NĂM HỌC 2024 - 2025**  **MÔN: TIN HỌC 8**  **Thời gian làm bài: 45 phút** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chủ đề / Chương** | **Nội dung/đơn vị kiến**  **thức** | **Yêu cầu cần đạt** | **Số câu hỏi ở các mức độ đánh giá** | | | | | | | | |
| **TNKQ** | | | | | | **Tự luận** | | |
| *Nhiều lựa chọn* | | | *Đúng - Sai* | | |
| **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** | **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** | **Biết** | **Hiểu** | **Vận dụng** |
| 1 | **Chủ đề 4.**  Ứng dụng tin học | 4.1. Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao. | **\* Nhận biết:**  - Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.  - Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.  **\* Thông hiểu:**  - Giải thích được tác dụng của việc đánh số trang và tạo tiêu đề trang cho văn bản.  - Sử dụng được các bản mẫu (template).  - Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.  **\* Vận dụng:**  Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế. | 2  (Nla) |  |  | 3  (Nla) | 3  (Nla) | 2  (Nla) |  |  |  |
| 2 | **Chủ đề 5.** Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | 5.1. Lập trình trực quan. | **\* Nhận biết:**  - Nhận biết được được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.  - Khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.  **\* Thông hiểu:**  - Khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.  - Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.  **\* Vận dụng:**  Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình. | 5  (Nlc) | 2  (Nlc) |  | 2  (Nlc) | 1  (Nlc) | 1  (Nlc) | 2  (Nlc) | 2  (Nlc) | 4  (Nlc) |
| 3 | **Chủ đề 6.** Hướng nghiệp với tin học | 6.1. Tin học và ngành nghề | **\* Nhận biết:**  Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.  \* Thông hiểu:  Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.  \* Vận dụng:  Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tinhọc, nêu được ví dụ minh hoạ. | 1  (Nle) | 2  (Nle) |  | 1  (Nle) | 2  (Nle) | 1  (Nle) |  |  | 4  (Nle) |
| **Tổng số câu** | | |  | 8 | 4 | 0 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | 8 |
| **Tổng số điểm** | | |  | 3,0 | | | 4,0 | | | 3,0 | | |
| **Tỉ lệ** | | |  | 30 | | | 40 | | | 30 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| UBND HUYỆN PHÙ CÁT  **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II NĂM HỌC 2024 - 2025**  **MÔN: TIN HỌC 8.**  **Thời gian làm bài: 45 phút** *(Không kể thời gian phát đề)*  Ngày kiểm tra: …… /05/2025 |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

**A. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn.** **(3,0 điểm)** Hãy lựa chọn phương án đúng cho các câu sau đây:

**Câu 1.** Các ý sau đây, ý nào **KHÔNG** phải là mục đích của việc thêm nội dung đầu trang, chân trang?

A. Làm cho trang văn bản dễ đọc.

B. Giúp phân loại các trang văn bản.

C. Làm trang văn bản chuyên nghiệp và đẹp hơn.

D. Giúp kiểm soát các trang văn bản.

**Câu 2.** Các phát biểu sau đây, phát biểu nào đúng khi nói về văn bản trên trang chiếu?

A. Càng chi tiết, đầy đủ càng tốt. B.  Ngắn gọn, chỉ nêu ý chính.

C. Sử dụng nhiều loại phông chữ. D. Sử dụng càng nhiều màu sắc càng tốt.

**Câu 3.** Phát biểu nào sau đây là chương trình máy tính?

A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

B. Là bước thực hiện công việc đó.

C. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.

D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

**Câu 4.** Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút lệnh nào sau đây?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút | **B.** Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút | C.Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút | D.**Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút** |

**Câu 5.** Trong các ngôn ngữ lập trình thì cái gì được phân loại thành kiểu logic?

A. Kí tự B.Văn bản

C. Các điều kiện hay các phép so sánh D. Số

**Câu 6.** Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc lặp được thể hiện bằng?

A. Khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic

B. Cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới

C. Khối lệnh " lặp cho đến khi"

D. Chuyển sang trang tiếp theo

**Câu 7.** Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc rẽ nhánh được thể hiện bằng?

A. Khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic

B. Cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới

C. Khối lệnh " lặp cho đến khi"

D. Chuyển sang trang tiếp theo

**Câu 8.** Thuật toán trong môi trường lập trình Scratch có nghĩa là gì dưới đây?

A. Một chương trình hoàn thiện có thể chạy ngay lập tức.

B. Một dãy các bước để giải quyết một vấn đề, một nhiệm vụ cụ thể.

C. Một danh sách các khối mã cần thiết để tạo giao diện.

D. Một loại mã nguồn cho phép máy tính tự động học hỏi.

**Câu 9.** Trong Scratch, một chương trình hoạt động như thế nào trong các hoạt động dưới đây?

A. Tự động thay đổi lệnh mỗi khi nhấn nút. B. Tạo ra các hình ảnh ngẫu nhiên.

C. Thực hiện các lệnh theo trình tự. D. Dừng khi gặp lỗi.

**Câu 10.** Ngành nghề nào sau đây ứng dụng tin học giúp tạo các bản vẽ 3D để khách hàng có thể hình dung rõ về căn nhà định xây dựng?

A. Kiến trúc sư. B. Nhân viên kế toán. C. Lập trình viên. D. Lái xe tải.

**Câu 11.** Việc ứng dụng tin học trong ngành y tế sẽ giúp gì cho bác sĩ trong các ý dưới đây?

A. Tăng tốc độ xử lý bệnh án và chẩn đoán bệnh. B. Giúp bác sĩ viết văn bản nhanh hơn.

C. Giúp bác sĩ làm việc ngoài giờ hành chính. D. Giảm chi phí sản xuất thuốc.

**Câu 12.** Nghề nào sau đây **KHÔNG** phải là nghề thuộc lĩnh vực tin học, nhưng có thể ứng dụng tin học để tăng hiệu quả công việc?

A. Lập trình viên. B. Quản lý hệ thống mạng.

C. Nhà thiết kế website. D. Nhân viên ngân hàng.

**B. Câu trắc nghiệm đúng sai.** **(4,0 điểm)** Hãy lựa chọn Đúng hoặc Sai đối cho mỗi ý a, b, c, d trong các câu sau đây:

**Câu 1.** Trong môn tin học, chúng ta đã được tìm hiểu và thực hiện các thao tác trên phần mềm trình chiếu Powerpoint. Ở chương trình tin học 8, chúng ta lại được tìm hiểu thêm về kiến thức “Định dạng nâng cao cho trang chiếu” và “Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu”. Nhóm của bạn Minh có đưa ra một số ý kiến nhận xét như sau về phần mềm trình chiếu Powerpoint:

a) Màu sắc đóng vai trò không quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu.

b) Phần mềm trình chiếu không cung cấp bất kỳ công cụ nào để định dạng được màu sắc, cỡ chữ.

c) Khi sử dụng bản mẫu trong PowerPoint, bạn có thể thay đổi nội dung nhưng thiết kế tổng thể của bản mẫu sẽ không thay đổi.

d) Thực hiện chọn File/New/Education để chọn bản mẫu có sẵn cho bài trình chiếu.

**Câu 2.** Trong tiết thực hành “Sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu”, giáo viên yêu cầu các nhóm đưa ra nhận xét về việc sử dụng bản mẫu cho bài trình chiếu. Dưới đây là một số nhận xét của các nhóm:

a) Trong bản mẫu, bố cục, định dạng trang chiếu và cấu trúc nội dung bài trình chiếu được thiết kế một cách chuyên nghiệp, phù hợp với chủ đề trình chiếu.

b) Mẫu định dạng trang chiếu chưa được thiết kế với màu sắc, hình ảnh nền, phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ,…

c) Bản mẫu gợi ý các nội dung cần có cho bài trình chiếu; có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.

d) Ta không thể thay đổi được bố cục, định dạng, nội dung trang chiếu của bản mẫu.

**Câu 3.** Sau khi học xong tiết học “Bài 13. Biểu diễn dữ liệu”, giáo viên củng cố lại kiến thức về kiểu dữ liệu, biến, hằng và biểu thức. Giáo viên yêu cầu các nhóm về nhà nêu ra một số ý kiến rút kết được từ bài học. Nhóm bạn Hằng đã đưa ra một số nhận định sau:

a) Có ba kiểu dữ liệu phổ biến trong ngôn ngữ lập trình trực quan: Kiểu số, kiểu xâu kí tự, kiểu logic.

b) Mỗi kiểu dữ liệu bao gồm một tập hợp giá trị và một số phép toán trên giá trị đó.

c) Một hằng số trong Scratch có thể thay đổi giá trị trong suốt quá trình thực hiện chương trình. Ví dụ như: hằng số pi bằng 3,14 trong công thức tính diện tích hình tròn có thể thay đổi giá trị.

d) Trong Scratch, ta sử dụng phép chia lấy dư cho kiểu dữ liệu xâu kí tự.

**Câu 4.** Trong tiết học “Tin học với nghề nghiệp”, các nhóm cùng nhau thảo luận và đưa ra một số nhận định sau:

a) Nghề quản trị cơ sở dữ liệu không liên quan đến việc ứng dụng tin học trong việc lưu trữ và quản lý dữ liệu.

b) Bình đẳng giới trong ứng dụng tin học không chỉ là về quyền sử dụng công nghệ mà còn là cơ hội phát triển nghề nghiệp trong các ngành liên quan đến công nghệ.

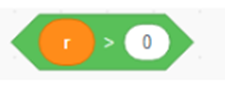
c) Ngành marketing có thể sử dụng các công cụ tin học để phân tích thị trường, quản lý chiến dịch quảng cáo và tương tác với khách hàng hiệu quả hơn.

d) Nghề lập trình viên, các nhân viên chỉ viết mã bằng hình thức thủ công nên không cần sự hỗ trợ của tin học.

**II. PHẦN TỰ LUẬN (3,0 điểm)**

**Câu 1.**Trong Scratch, em hãynêu ý nghĩa của các lệnh sau trong phép toán logic:

1.  b) 

**Câu 2:** Em hãy nêu khái niệm của kiểu dữ liệu. Giả sử r là biến lưu giá trị của bán kính hình tròn. Em hãy cho biết giá trị trả lại của biểu thức sau và kiểu dữ liệu của chúng trong ngôn ngữ lập trình Scratch với trường hợp r = 5.

**Câu 3.** Trong vai trò một học sinh lớp 8, em có thể làm gì để thúc đẩy bình đẳng giới ở lứa tuổi của em, ở khía cạnh sử dụng máy tính và ứng dụng tin học trong học tập?

------HẾT------

Họ và tên học sinh:…………………………………………. SBD:……………

|  |  |
| --- | --- |
| UBND HUYỆN PHÙ CÁT  **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II NĂM HỌC 2024 - 2025**  **MÔN: TIN HỌC 8.**  **Thời gian làm bài: 45 phút** *(Không kể thời gian phát đề)*  Ngày kiểm tra: …… /05/2025 |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

**A.** **Câu trắc nghiệm nhiều chọn lựa. (3,0 điểm)**

Mỗi câu trả lời đúng được 0,25 điểm

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| **Đáp án** | A | B | C | D | C | C | A | B | C | A | A | D |
| **Điểm** | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 | 0,25 |

**B. Câu trắc nghiệm đúng sai. (4,0 điểm)**

Mỗi ý đúng được 0,25 điểm

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu hỏi** | **Ý A.** | **Ý B.** | **Ý C.** | **Ý D.** |
| **Câu 1** | Sai | Sai | Đúng | Đúng |
| **Câu 2** | Đúng | Sai | Đúng | Sai |
| **Câu 3** | Đúng | Đúng | Sai | Sai |
| **Câu 4** | Sai | Đúng | Đúng | Sai |

**II. PHẦN TỰ LUẬN (3,0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1**  (1,0 điểm) | a) Phép và, cho kết quả là true (đúng) khi cả hai toán hạng đều đúng, cho kết quả là false (sai) trong các trường hợp còn lại.  b) Phép hoặc, cho kết quả là false khi cả hai toán hạng đều là false, cho kết quả là true trong các trường hợp còn lại. | 0,5  0,5 |
| **Câu 2**  (1,0 điểm) | Mỗi kiểu dữ liệu là một tập hợp các giá trị mà một biến thuộc kiểu đó có thể nhận.  Mỗi kiểu dữ liệu được trang bị một phép toán.  Giá trị: True.  Kiểu dữ liệu lôgic. | 0,25  0,25  0,25  0,25 |
| **Câu 3**  (1,0 điểm) | Đáp án mở để HS tự nhận thức được cần phải làm gì để thúc đẩy bình đẳng giới ở khía cạnh sử dụng máy tính và ứng dụng tin học trong học tập  Ví dụ: Bản thân em tích cực ứng dụng tin học trong học tập, tích cực tạo ra sản phẫm số và dùng những sản phẫm số này để truyền cảm hứng cho các bạn nữ trong trường cùng phát triển khả năng ứng dụng tin học trong học tập và hướng nghiệp | 0,5  0,5 |

------//------