**KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2**

**MÔN: TIN HỌC, LỚP: 7. THỜI GIAN: 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 E. Ứng dụng tin học** | Phần mềm trình chiếu cơ bản | 4(1,2,3,4) | 4(5,6,7,8) |  | 4(1a,1b,2a,2b) | 2(1c,2c) | 2(1d,2d) |  |  |  | 8 | 6 | 2 | 40% |
| 2 | **Chủ đề F.****Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản | 4(9,10,11,12) |  |  | 4(3a,3b,4a,4b) | 2(3c,4c) | 2(3d,4d) |  | 4(1) | 8(2,3) | 8 | 6 | 10 | 60% |
| **Tổng số câu, ý** | 8 | 4 |  | 8 | 4 | 4 |  | 4 | 8 | 16 | 12 | 12 |  |
| **Tổng số điểm** | 2,0 | 1,0 |  | 2,0 | 1,0 | 1,0 |  | 1,0 | 2,0 | **4,0** | **3,0** | **3,0** | **10** |
| **Tỉ lệ %** | **30** | **40** | **30** | **40** | **30** | **30** | 100% |

**BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2**

**MÔN: TIN HỌC, LỚP 7. THỜI GIAN: 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 E. Ứng dụng tin học** | Phần mềm trình chiếu cơ bản | **Nhận biết**- Nhận biết được tên gọi và chức năng của phần mềm trình chiếu.**Thông hiểu:**- Hiểu được chức năng của các thành phần của phần mềm trình chiếu. **Vận dụng**- Sử dụng được các định dạng cho văn bản, ảnh minh hoạ và hiệu ứng một cách hợp lý.- Sao chép được dữ liệu phù hợp từ tệp văn bản sang trang trình chiếu,- Tạo được một báo cáo có tiêu đề, cấu trúc phân cấp, ảnh minh hoạ, hiệu ứng động. | 4(NLa) | 4(NLb) |  | 4(NLa) | 2(NLb) | 2(NLc) |  |  |  |
| 2 | **Chủ đề F.****Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản | **Nhận biết**– Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.**Thông hiểu**– Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản, bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính).– Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh hoạ. **Vận dụng**- Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán đó trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.**-** Giải quyết được bài toán bằng thuật toán với dữ liệu có kích thước nhỏ. | 4(NLa) |  |  | 4(NLa) | 2(NLb) | 2(NLc) |  | 4(NLc) | 8(NLd) |
| **Tổng số câu** |  | 8 | 4 |  | 8 | 4 | 4 |  | 4 | 8 |
| **Tổng số điểm** |  | 3,0 | 4,0 | 3,0 |
| **Tỉ lệ** |  | 30 | 40 | 30 |

|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2** **NĂM HỌC 2024 – 2025****Môn: Tin học, Lớp 7***(Thời gian làm bài*: *45 phút*, *không tính thời gian phát đề)*Ngày kiểm tra: 14/5/2025 |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7,0 điểm)**

**A. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn.** Hãy lựa chọn phương án đúng cho các câu sau đây:

**Câu 1. (B; E)** Đâu là thẻ nào để hiển thị các mẫu định dạng trong phần mềm trình chiếu PowerPoint?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A.** File. | **B.** Insert. | **C**. Design. | **D.** Animations. |

**Câu 2. (B; E)** Đâu là thẻ để tạo hiệu ứng chuyển trang trong phần mềm trình chiếu PowerPoint?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A.** Animations. | **B.** Slide Show. | **C**. Design. | **D.** Transitions. |

**Câu 3.** **(B; E)** Phát biểu nào sau đây là **SAI**?

**A**. Hình ảnh minh họa làm cho bài trình chiếu ấn tượng hơn.

**B**. Nội dung hình ảnh không cần liên quan với chủ đề.

**C**. Hình ảnh minh họa cần có tính thẩm mĩ.

**D**. Nên chọn hình ảnh phù hợp với chủ đề của bài trình chiếu.

**Câu 4.** **(B; E)** Đâu là phát biểu **SAI**, sử dụng hình ảnh minh họa cho nội dung trình bày sẽ giúp cho bài trình chiếu:

|  |  |
| --- | --- |
| **A**. Không có tác dụng gì. | **B**. Sinh động. |
| **C.** Hấp dẫn. | **D.** Thu hút sự chú ý. |

**Câu 5**. **(H; E)** Đâu là hiệu ứng cho các trang chiếu?

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Hiệu ứng chuyển trang chiếu.  | **B.** Hiệu ứng cho đối tượng. |
| **C.** Hiệu ứng di chuyển. | **D.** Hiệu ứng xoay tròn. |

**Câu 6.** **(H; E)** Đâu là ý **SAI**, thông tin trên mỗi trang chiếu có thể là?

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Văn bản, âm thanh. | **B.** Chỉ có văn bản. |
| **C**. Biểu đồ, video. | **D.** Hình ảnh, văn bản. |

**Câu 7.** **(H; E)** Đâu là tác dụng khi sử dụng hình ảnh trong bài trình chiếu?

**A.** Giúp bài trình chiếu hấp dẫn, không thu hút sự chú ý của người nghe.

**B**. Giúp bài trình chiếu không hấp dẫn và sinh động, thu hút sự chú ý của người nghe.

**C.** Giúp bài trình chiếu hấp dẫn và sinh động, thu hút sự chú ý của người nghe.

**D.** Giúp bài trình chiếu hấp dẫn và không sinh động, không thu hút sự chú ý của người nghe.

**Câu 8.** **(H; E)** Đâu là lưu ý khi chọn màu chữ trên trang chiếu?

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Tương đương với màu nền. | **B**. Sử dụng một màu duy nhất. |
| **C.** Sử dụng nhiều màu chữ cho đẹp. | **D.** Tương phản với màu nền. |

**Câu 9. (B; F)** Điều kiện dừng trong thuật toán tìm kiếm nhị phân là gì?

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Khi tìm đến giá trị cuối cùng trong danh sách. | **B.** Khi chưa tìm thấy. |
| **C.** Khi chưa tìm thấy và chưa hết danh sách. | **D.** Khi đã tìm thấy hoặc khi đã hết danh sách. |

**Câu 10.** **(B; F)** Tại mỗi bước lặp, thuật toán tìm kiếm nhị phân sẽ:

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Thu hẹp danh sách tìm kiếm chỉ còn một nửa. | **B.** Danh sách sẽ được sắp xếp lại. |
| **C.** Danh sách sẽ được bỏ đi phần tử giữa. | **D.** Danh sách vẫn giữ nguyên không thay đổi. |

**Câu 11. (B; F)** Thuật toán ***sắp xếp nổi bọt*** sắp xếp danh sách bằng cách hoán đổi các phần tử liền kề bao nhiêu lần?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A.** Một lần. | **B.** Hai lần. | **C.** Mười lần. | **D.** Nhiều lần. |

**Câu 12. (B; F)** Thuật toán tìm kiếm ***tuần tự*** cần bao nhiêu bước để tìm thấy bạn tên là “Na” trong danh sách [Bình, Châu, Phong, Na, Trang]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A.** 2. | **B.** 3. | **C**. 4. | **D.** 5. |

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

**Câu 1:** **(E;B,B,H,V)**:

Bốn bạn Châu, Giang, Sơn, Thuỷ thực hiện dự án nhóm sử dụng phần mềm trình chiếu để giới thiệu về danh lam thắng cảnh của Bình Định. Sau khi chuẩn bị nội dung văn bản, hình ảnh và video minh họa, cả nhóm bắt tay vào tạo bài trình chiếu.

Em hãy đóng góp ý kiến giúp nhóm tạo bài trình chiếu:

a) Để nội dung bài trình bày được ngắn gọn, không nên đưa văn bản vào trang chiếu mà chỉ đưa hình ảnh. (B, Sai)

b) Để nội dung của dự án thêm phần sinh động và hấp dẫn các bạn có thể chèn thêm hình ảnh, video đã chuẩn bị từ máy tính. (B, Đúng)

c) Sau khi nhập nội dung văn bản và hình ảnh vào trang chiếu, muốn chuyển hình ảnh xuống dưới văn bản, bạn Thuỷ nên chọn hình ảnh trước và nháy chuột phải chọn . (H, Sai)

d) Sau khi thực hiện xong nội dung của dự án các bạn đã tạo thêm hiệu ứng chuyển trang cho bài trình chiếu bằng cách vào thẻ Design/ chọn hiệu ứng chuyển trang. (V, Sai)

**Câu 2:** **(E;B,B,H,V)**:

 Bạn Hoa tạo bài trình chiếu giới thiệu một chủ đề giới thiệu về truyền thống quê hương em. Trong bài trình chiếu đó cần sử dụng các hiệu ứng cho các đối tượng trên trang chiếu và hiệu ứng chuyển trang chiếu.

Em hãy đóng góp ý kiến giúp bạn Hoa tạo bài trình chiếu bằng phần mềm Microsoft PowerPoint:

a) Nếu muốn các phần nội dung trên trang chiếu xuất hiện lần lượt thì chọn hiệu ứng cho từng phần nội dung. (B, Đúng)

b) Các trang chiếu trong bài chỉ được chọn chung một loại hiệu ứng chuyển trang. (B, sai)

c) Để tạo hiệu ứng cho các đối tượng bạn Hoa cần thực hiện chọn thẻ Animations, sau đó chọn hiệu ứng phù hợp cho đối tượng. (H, đúng)

d) Bạn Hoa muốn xóa bỏ hiệu ứng đã áp dụng cho hình ảnh, bạn thực hiện chọn hình ảnh đó, trong khung bên phải, tại mục Animation Pane, nháy nút  rồi chọn **Remove**. (V, đúng)

**Câu 3:** **(F;B,B,H,V)**:

Bạn Mỹ đã thực hiện thuật toán tìm kiếm ***tuần tự*** để tìm số 10 trong danh sách [2, 6, 8, 4, 10, 12]. a) Trong danh sách đã cho có 6 phần tử. (B, đúng)

b) Danh sách trên đã được sắp xếp theo thứ tự tăng dần. (B, sai)

c) Để tìm thấy giá trị cần tìm bạn Mỹ cần thực hiện qua 6 bước lặp. (H, sai)

d) Đầu ra của thuật toán là: “Tìm thấy”, giá trị cần tìm tại vị trí thứ 5 của danh sách. (V, đúng)

**Câu 4:** **(F;B,B,H,V)**:

Giáo viên yêu cầu bạn Sơn, sử dụng thuật toán tìm kiếm ***nhị phân*** để tìm tên của bạn “***Hưng***” trong danh sách [Bảo; Hưng; Nam; Phát; Trường; Vinh].

a/ Danh sách trên đã được sắp xếp theo thứ tự tăng dần trong chữ cái. (B, đúng)

b/ Trong danh sách trên bạn Sơn đã bắt đầu tìm kiếm từ giữa danh sách, là vị trí số 3. (B, Đúng)

c/ Qua bước lặp đầu tiên bạn Sơn đã bỏ đi nửa sau của danh sách, vùng tìm kiếm chỉ còn lại nửa đầu. (H, đúng)

d/ Sau quá trình tìm kiếm bạn Sơn đã tìm ra được tên bạn “Hưng” sau 2 bước lặp. (V, sai)

**II. PHẦN TỰ LUẬN (3,0 điểm)**

**Câu 1.** *(1,0 điểm)* Em hãy trình bày các bước mô tả thuật toán tìm kiếm ***tuần tự*** bằng ngôn ngữ tự nhiên.

**Câu 2.** *(2,0 điểm)* Cho danh sách tên các thành phố như sau [**Hà Nội, Cần Thơ, Kontum, Quy Nhơn, Nha Trang, Bảo Lộc, Đà Lạt, Vinh**]

a) *(0,5 điểm)* Em hãy sắp xếp tên các thành phố trên theo thứ tự tăng dần trong bảng chữ cái.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

b) *(1,5 điểm)* Em liệt kê các bước lặp tìm kiếm tên thành phố **Quy Nhơn** trong danh sách đã sắp xếp theo thuật toán ***tìm kiếm nhị phân.***

------HẾT------

|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG THCS CÁT KHÁNH** | **ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM****ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2****NĂM HỌC 2024 – 2025****Môn: Tin học - Lớp 7** |

 **I. PHẦN TRẮC NGHIỆM**

**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** | C | D | B | A | A | B | C | D | D | A | D | C |
| **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 | Đúng | Sai | Sai |
| **Câu 2** | Đúng | Sai | Đúng | Đúng |
| **Câu 3** | Đúng | Sai | Sai | Đúng |
| **Câu 4** | Đúng | Đúng | Đúng | Sai |

**II. PHẦN TỰ LUẬN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1** | Các bước mô tả thuật toán tìm kiếm tuần tự bằng ngôn ngữ tự nhiên.**Bước 1.** Xét vị trí đầu tiên của danh sách. | 0,25 điểm |
| **Bước 2.** Nếu giá trị của phần tử ở vị trí đang xét bằng giá trị cần tìm thì chuyển sang Bước 4, nếu không thì chuyển đến vị trí tiếp theo. | 0,25 điểm |
| **Bước 3.** Kiểm tra đã hết danh sách chưa. Nếu đã hết danh sách thì chuyển sang Bước 5, nếu chưa thì lặp lại từ Bước 2. | 0,25 điểm |
| **Bước 4.** Trả lời “Tìm thấy” và chỉ ra vị trí phần tử tìm được; Kết thúc. | 0,25 điểm |
| **Bước 5.** Trả lời “Không tìm thấy”; Kết thúc. |
| **Câu 2** | a)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Bảo Lộc | Cần Thơ | Đà Lạt | Hà Nội | Kontum | Nha Trang | Quy Nhơn | Vinh |

 | 0,25 điểm |
| b)**Bước 1**. Xét vị trí giữa của dãy, đó là vị trí số 4So sánh “Quy Nhơn” và “Hà Nội”.Vì “Q” đứng sau “H” trong bảng chữ cái bỏ đi nửa đầu của danh sách. | 0,5 điểm |
| **Bước 2.** Xét vị trí giữa của dãy còn lại, là vị trí số 6So sánh “Quy Nhơn” và “Nha Trang”.Vì “Q” đứng sau “N” trong bảng chữ cái nên bỏ đi nửa đầu của danh sách. | 0,5 điểm |
| **Bước 3**. Xét vị trí giữa của dãy còn lại, là vị trí số 7So sánh “Quy Nhơn” và “Quy Nhơn”.Vì hai giá trị bằng nhau nên thuật toán kết thúc. | 0,5 điểm |
| Trả lời: Tìm thấy “Quy Nhơn” ở vị trí số 7 trong danh sách tại bước lặp thứ 3. | 0,25 điểm |

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