**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN: TIN HỌC LỚP 8**

**NĂM HỌC 2024-2025**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** |
| **Nhận biết** | | | **Thông hiểu** | | | **Vận dụng** | | | **Vận dụng cao** | |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | | **TL** | **TNKQ** | | **TL** | **TNKQ** | | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề 4. Ứng dụng tin học** | Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | 2 |  | 8 | |  |  | |  |  | |  | 25%  (2.5 điểm) |
| **2** | **Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Lập trình trực quan | 12 |  | 2 | |  |  | | 1 |  | | 1 | 65%  (6.5 điểm) |
| **3** | **Chủ đề 6: Hướng nghiệp với tin học** | Tin học và ngành nghề | 2 |  | 2 | |  |  | |  |  | |  | 10%  (1 điểm) |
| ***Tổng*** | | | ***16*** |  | ***12*** | |  |  | | ***1*** |  | | ***1*** | ***30*** |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | | **30%** | | | **20%** | | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | | | **30%** | | | | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ II**

**MÔN: TIN HỌC LỚP: 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng tin học** | 2. Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | **Nhận biết**  - Biết khái niệm đánh số trang, đầu trang và chân trang.  **Thông hiểu**  - Hiểu cách sử dụng, đánh số trang, đầu trang và chân trang  - Nắm được các thao tác định dạng nâng cao cho trang chiếu  **Vận dụng**  - Sử dụng được phần mềm soạn thảo:  + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co dãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dang liêṭ kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.  - 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).  **Vận dụng cao**  + Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.  + Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu. | 2(TN) | 8(TN) |  |  |
| **2** | **Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Lập trình trực quan | **Nhận biết**  – Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.  **Thông hiểu**  – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.  **Vận dụng**  – Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.  – Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.  – Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.  **Vận dụng cao**  – Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình. | 12(TN) | 2(TN) | 1(TL) | 1(TL) |
| **3** | **Chủ đề 6: Hướng nghiệp với tin học** | 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.  – Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.  **Thông hiểu**  – Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh hoạ. | 2(TN) | 2(TN) |  |  |
| **Tổng** | | |  | **16** | **12** | **1** | **1** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***40%*** | ***30%*** | ***20%*** | ***10%*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |

**TRƯỜNG THCS TRẦN HÀO ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II**

**Môn: Tin 8 - Thời gian 45 phút**

**I. TRẮC NGHIỆM: 7 điểm**

**Câu 1:** Để tạo hiệu ứng cho các trang chiếu, chọn:

A. Animations. B. Design.

C. Transitions. D. Slide Show.

**Câu 2:**  @ là dữ liệu kiểu?

A**.** Xâu kí tự B. Kí tự

C. Số D. Logic

**Câu 3:** Lệnh Pictures thuộc dải lệnh nào?

A. Insert B. Copy

C. Home D. Layout

**Câu 4**: Một chương trình được viết đúng quy tắc nhưng khi thực hiện lại sai so với kịch bản. Chương trình đó đã mắc lỗi gì?

A. Lỗi cú pháp B. Lỗi kịch bản

C. Lỗi lôgic D. Lỗi tương thích

**Câu 5:** Để thực hiện đánh số trang cho bài trình chiếu, em cần thực hiện thao tác nào

A. Home/Slide Number B. Insert/Slide Number

C. Insert/Header&Footer/Slide Number D. Cả B và C đều đúng

**Câu 6:** Có bao nhiêu kiểu dữ liệu trong lập trình Scratch?

A. 1. B. 2 . C. 3. D. 4 .

**Câu 7:** Cấu trúc lặp có mấy dạng?

A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

**Câu 8:** Phát biểu nào sau đây đúng về số trang chiếu?

A. Số trang chiếu luôn được đặt tại vị trí góc dưới bên phải

B. Vị trí của số trang chiếu tùy thuộc vào từng bản mẫu

C. Số trang chiếu luôn dược hiện thị trên tất cả các trang chiếu

D. Tất cả các đáp án trên

**Câu 9:** Để bắt đầu vẽ hình ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

A. A picture containing text, screenshot, font, green

Description automatically generated B. A picture containing text, screenshot, font, green

Description automatically generated

C. A picture containing text, screenshot, font, green

Description automatically generated D. A picture containing text, screenshot, font, green

Description automatically generated

**Câu 10:** Lệnh   trong Scratch có ý nghĩa gì?



A. Phép cộng. B. Phép trừ.

C. Phép so sánh lớn hơn. D. Phép chia lấy phần dư.

**Câu 11:** Màu tím thuộc nhóm màu:

A. Lạnh. B. Trung tính. C. Ấm. D. Nóng.

**Câu 12:** Phương án nào **không** phải là ứng dụng của tin học trong lĩnh vực y tế?

A. Theo dõi, khám chữa bệnh từ xa.

B. Nghiên cứu tiến bộ y học.

C. Hồ sơ sức khỏe điện tử.

D. Tạo bản vẽ 3D.

**Câu 13:** Trong chương trình Scratch, nhóm lệnh nào dùng để tạo biểu thức?

A. Nhóm lệnh Hiển thị. B. Nhóm lệnh Sự kiện.

C. Nhóm lệnh Các biến số. D. Nhóm lệnh Các phép toán.

**Câu 14:** Hình ảnh dưới đây là cấu trúc rẽ nhánh dạng?

|  |  |
| --- | --- |
| A picture containing text, font, yellow, logo  Description automatically generated | A. Khuyết  B. Đầy đủ  C. Kết hợp  D. Đáp án khác |

**Câu 15:** Điều kiện rẽ nhánh cần phải được thể hiện bằng?

A. Một biểu thức xâu kí tự B. Một biểu thức số

C. Một biểu thức logic D. Cả ba đáp án trên đều đúng

**Câu 16:** Cho bài toán tính tổng s=1+2+3+...+n. Để giải bài toán trên ta có thể dùng:

A. Cấu trúc rẽ nhánh B. Cấu trúc lặp

C. Hàm ceil() D. Hàm toán học sqrt()

**Câu 17:** Đại lượng được đặt tên dùng để lưu trữ dữ liệu, có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình được gọi là:

A. Tên B. Từ khóa

C. Biến D. Hằng

**Câu 18:** Sự phát triển của tin học đã tạo ra những nghề nghiệp đa dạng như?

A. Phát triển phần mềm B. Lập trình ứng dụng điện thoại

C. Quản trị mạng D. Cả ba đáp án trên đều đúng.

**Câu 19:** Việc ứng dụng tin học sẽ mang lại lợi ích cho hầu hết ngành nghề nhờ?

A. Tăng khối lượng công việc B. Tiết kiệm thời gian, công sức

C. Cả 2 đáp án trên đều đúng D. Cả 2 đáp án trên đều sai

**Câu 20:** Em hãy cho biết cấu trúc hình sau thể hiện điều gì?

|  |  |
| --- | --- |
|  | A. Nếu seup 1 số tới 10 -> lặp lại 30 lần  B. Nếu seup 1 số tới 0 -> lặp lại 30 lần  C. Nếu seup 1 số tới 0 -> lặp lại 10 lần  D. Đáp án khác |

**\* Trắc nghiệm đúng sai** *(Trong mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai.)*

**Cho đoạn chương trình sau:**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

**Câu 21:**  Đoạn chương trình có sử dụng cấu trúc lặp.

**Câu 22:**  Đoạn chương trình có sử dụng 01 biến là biến **Tổng** kiểu dữ liệu số.

**Câu 23:**  Vòng lặp của đoạn chương trình sẽ lặp lại 10 lần.

**Câu 24:**  Sau khi chạy đoạn chương trình trên, giá trị của biến **Tổng** sẽ là 45.

Nhóm Hà, Nam, Trang chuẩn bị bài thuyết trình về "Bảo vệ môi trường" và dự định sử dụng PowerPoint để: **chèn video từ web**, **liên kết đến file PDF**, và **tùy chỉnh mẫu có sẵn để tạo sản phẩm số phục vụ học tập.** Dựa trên những dự định này, nhóm đã đưa ra các nhận định sau về PowerPoint:

**Câu 25:**  Trong PowerPoint, bạn có thể chèn một đường dẫn đến video từ Internet vào trong trang chiếu.

**Câu 26:**  Trong PowerPoint, bạn không thể liên kết đến một tài liệu khác (ví dụ: file PDF hoặc Word) vào trang chiếu.

**Câu 27:**  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.

**Câu 28:**  Trong PowerPoint, không tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

**II. TỰ LUẬN: 3 điểm**

**Câu 29:** (2đ) Cho sơ đồ thuật toán như hình sau:



a) Thuật toán giải quyết nhiệm vụ gì?

b) Xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán?

c) Xác định hằng, biến, biểu thức trong thuật toán và kiểu dữ liệu của chúng?

**Câu 30**: (1đ) Sau này em muốn làm nghề gì? Theo em, nghề ấy có thể làm việc ở những lĩnh vực nào trong nền kinh tế xã hội?

……… Hết…………

**ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II**

**MÔN: TIN HỌC 8**

**I. TRẮC NGHIỆM (7đ)**

**Mỗi câu trắc nghiệm đúng được 0,25 điểm.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. C | 2. B | 3. A | 4. C | 5. D | 6. C | 7. B | 8. B | 9. A | 10. D |
| 11. A | 12. D | 13. D | 14.B | 15. C | 16. B | 17. D | 18. D | 19. C | 20. B |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| Đ | S | S | Đ | Đ | S | Đ | S |

**II. TỰ LUẬN (3đ)**

**Câu 29**: (2đ)

**a**) Thuật toán tính diện tích hình tam giác

b) Đầu vào: Cạnh đáy, chiều cao

Đầu ra: Diện tích tam giác

c) - Hằng kiểu số: 1/2

- Biến kiểu số: Cạnh đáy, Chiều cao

- Biểu thức kiểu số: 1/2\*Cạnh đáy\*Chiều cao

**Câu 30**: (1đ) HS trả lời theo suy nghĩ của bản thân. Ví dụ:

- Bản thân em sau này thích làm nghề lập trình viên.

- Bởi vì: Lập trình viên là người sử dụng các ngôn ngữ lập trình và công cụ để thiết kế, xây dựng và bảo trì chương trình phần mềm, ứng dụng, hay trang web,… cho [laptop](https://www.thegioididong.com/laptop) và [điện thoại](https://www.thegioididong.com/dtdd). Có thể xem lập trình viên như một người nhạc sĩ, sáng tác ra lời bài hát và thậm chí là những nốt nhạc (các đoạn mã lập trình) để tạo ra một bản “hit” (phần mềm máy tính).

**Tổ CM duyệt GV ra đề**

**Tô Thị Hoàng Yên Tô Thị Hoàng Yên**

**Ban giám hiệu duyệt**