

BẢNG ĐẶC TẢ TIN HỌC 8 – CUỐI HỌC KỲ 2 (Năm học 2023-2024)

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/ kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	Làm việc với danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản.	- Biết được các kiểu danh sách liệt kê và tác dụng của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê. - Biết được các thao tác xử lý hình ảnh trong phần mềm soạn thảo văn bản	2			
		Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản.	- Biết được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.		2		
		Định dạng nâng cao cho trang chiếu.	- Biết được các lưu ý khi định dạng văn bản và màu sắc trên trang chiếu. - Biết cách chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hòa và hợp lý với nội dung.	2			
		Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu.	- HS biết được khái niệm và chức năng của bản mẫu trong phần mềm trình chiếu. - Biết các thao tác để sử dụng và chỉnh sửa bản mẫu có sẵn (template) để tạo ra bài trình chiếu.		2		
2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.	Từ thuật toán đến chương trình	- HS mô tả được kịch bản di chuyển của nhân vật dưới dạng thuật toán. Xây dựng được sơ đồ khối từ thuật toán. Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.		1	1	
		Biểu diễn dữ liệu	- . Biết các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch. Nhận biết được kiểu dữ liệu của một phép toán khi lập trình. - Hiểu được khái niệm của biến, hằng và biểu thức		2		

			trong lập trình.				
		Cấu trúc điều khiển	- HS hiểu được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp được thể hiện như thế nào ở ngôn ngữ lập trình trực quan.		1		2
Tổng				4	8	1	2

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/ kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TN	TL	TN	TL	TN	TL	TN	TL	
1	Chủ đề 4: Ứng dụng tin học	Làm việc với danh sách dạng liệt kê và hình ảnh trong văn bản.	2 1								
		Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản.			2 1						
		Định dạng nâng cao cho trang chiếu.			2 1						
		Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu.			2 1						
2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.	Từ thuật toán đến chương trình		1 0,75				1 (TH) 2			
		Biểu diễn dữ liệu		2 1,5							
		Cấu trúc điều khiển		1 0,75					2 1		
Tổng			6 4đ		6 3đ		1 2đ		2 1đ		15 10đ
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%

ĐỀ CHÍNH THỨC

Thời gian: 45 phút (không kể thời gian giao đề)

MÃ ĐỀ A

(Đề kiểm tra gồm 02 trang)

I. TRẮC NGHIỆM: (5đ)

Câu 1. Chọn một phương án trả lời đúng của mỗi câu sau:

1/ Hãy chọn phương án đúng?

- A. Nháy chuột chọn **Design/Themes** để sử dụng một bản mẫu có sẵn.
- B. Nháy chuột chọn **Design/Themes** để áp dụng một mẫu định dạng có sẵn.
- C. Nháy chuột chọn **Home/New** để sử dụng một bản mẫu có sẵn.
- D. Nháy chuột chọn **File/New** để áp dụng một mẫu định dạng có sẵn.

2/ Sắp xếp các bước tạo danh sách có thứ tự cho đúng:

- a) Nháy chuột chọn **Home**
- b) Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách có thứ tự.
- c) Chọn kiểu danh sách có thứ tự.
- d) Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh **Numbering**.

A. b → a → d → c

B. a → b → d → c

C. b → a → c → d

D. a → b → c → d

3/ Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Đầu trang và chân trang là phần lề trên và lề dưới của văn bản.
- B. Khi tạo đầu trang và chân trang cho văn bản thì tất cả các trang trong văn bản đều được tự động thêm đầu trang và chân trang.
- C. Số trang chỉ có thể đặt ở đầu trang và chân trang.
- D. Ngay khi em tạo một văn bản mới, phần mềm soạn thảo đã tự động tạo số trang cho văn bản.

4/ Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Văn bản trên trang chiếu cần chi tiết, cụ thể, càng nhiều thông tin càng tốt.
- B. Màu sắc, cỡ chữ, phong chữ, ... đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu.
- C. Phần mềm trình chiếu cho phép tạo đầu trang, chân trang và số trang tương tự như phần mềm soạn thảo văn bản.
- D. Thông tin ở đầu trang, chân trang thường bao gồm tên người trình chiếu, tên công ty, tiêu đề bài trình chiếu, ...

5/ Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản trong danh sách có thứ tự, người sử dụng phải tự cập nhật thứ tự cho danh sách.
- B. Danh sách dạng liệt kê chia nhỏ các đoạn văn bản dài, giúp người đọc có khả năng tham khảo thông tin nhanh chóng, dễ dàng.
- C. Người sử dụng chỉ có thể sử dụng các mẫu dấu đầu dòng do phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp.
- D. Trong một văn bản, chỉ có thể sử dụng một kiểu danh sách dạng liệt kê.

6/ Bạn Nam muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một chiếc ca nô dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $S = vt$. Bạn cần sử dụng các biến nào?

- A. Sử dụng hai biến S và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.
- B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.
- C. Sử dụng hai biến S và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.
- D. Sử dụng ba biến S, t và v để lưu giá trị quãng đường, thời gian và vận tốc.

7/ Trong ngôn ngữ lập trình Scratch để chạy chương trình và xem kết quả ta chọn nút nào ?



8/ Hãy chọn phương án đúng.

- A. Có thể đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video, tệp âm thanh, ...
- B. Cách đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video, tệp âm thanh,... là giống nhau.
- C. Cách đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video khác với cách đưa đường dẫn đến một tệp âm thanh.
- D. Câu A và B đúng.

9/ Hình sau mô tả cấu trúc điều khiển gì?

- A. Cấu trúc tuần tự
- B. Cấu trúc lặp
- C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.



10/ Kết quả của phép toán  thuộc kiểu dữ liệu gì ?

- A. Kiểu logic.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu số
- D. đáp án khác.

II. TỰ LUẬN: (3đ)

Câu 1: (0,75đ) Trong lập trình, biến được dùng để làm gì?

Câu 2: (0,75đ) Em hãy nêu các phép toán logic trong ngôn ngữ lập trình Scratch?

Câu 3: (0,75đ) Em hãy nêu các cấu trúc điều khiển trong ngôn ngữ lập trình trực quan?

Câu 4: (0,75đ) Em hãy sắp xếp thứ tự các khối lệnh ở hình dưới để được chương trình “tính tiền mua hàng” trong ngôn ngữ lập trình Scratch với các giá trị đơn giá và số lượng nhập từ bàn phím.



III. THỰC HÀNH: (2đ)

Tạo chương trình Scratch giải toán: “Tính chu vi đường tròn, diện tích hình tròn với giá trị của bán kính được nhập vào từ bàn phím, thông báo kết quả ra màn hình.”

HẾT

ĐỀ CHÍNH THỨC

(Đề kiểm tra gồm 02 trang)

I. TRẮC NGHIỆM: (5đ)

Câu 1. Chọn một phương án trả lời đúng của mỗi câu sau:

1/ Hãy chọn phương án đúng?

- A. Nháy chuột chọn **Design/Themes** để sử dụng một bản mẫu có sẵn.
- B. Nháy chuột chọn **Design/Themes** để áp dụng một mẫu định dạng có sẵn.
- C. Nháy chuột chọn **Home/New** để sử dụng một bản mẫu có sẵn.
- D. Nháy chuột chọn **File/New** để áp dụng một mẫu định dạng có sẵn.

2/ Kết quả của phép

kết hợp

Diện tích hình vuông là:

S

toán thuộc kiểu dữ liệu gì ?

- A. Kiểu logic.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu số
- D. đáp án khác.

3/ Trong ngôn ngữ lập trình Scratch để chạy chương trình và xem kết quả ta chọn nút nào ?



4/ Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Văn bản trên trang chiếu cần chi tiết, cụ thể, càng nhiều thông tin càng tốt.
- B. Màu sắc, cỡ chữ, phong chữ, ... đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu.
- C. Phần mềm trình chiếu cho phép tạo đầu trang, chân trang và số trang tương tự như phần mềm soạn thảo văn bản.
- D. Thông tin ở đầu trang, chân trang thường bao gồm tên người trình chiếu, tên công ty, tiêu đề bài trình chiếu, ...

5/ Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản trong danh sách có thứ tự, người sử dụng phải tự cập nhật thứ tự cho danh sách.
- B. Danh sách dạng liệt kê chia nhỏ các đoạn văn bản dài, giúp người đọc có khả năng tham khảo thông tin nhanh chóng, dễ dàng.
- C. Người sử dụng chỉ có thể sử dụng các mẫu dấu đầu dòng do phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp.
- D. Trong một văn bản, chỉ có thể sử dụng một kiểu danh sách dạng liệt kê.

6/ Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Đầu trang và chân trang là phần lề trên và lề dưới của văn bản.
- B. Khi tạo đầu trang và chân trang cho văn bản thì tất cả các trang trong văn bản đều được tự động thêm đầu trang và chân trang.
- C. Số trang chỉ có thể đặt ở đầu trang và chân trang.
- D. Ngay khi em tạo một văn bản mới, phần mềm soạn thảo đã tự động tạo số trang cho văn bản.

7/ Sắp xếp các bước tạo danh sách có thứ tự cho đúng:

- a) Nháy chuột chọn **Home**
 - b) Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách có thứ tự.
 - c) Chọn kiểu danh sách có thứ tự.
 - d) Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh **Numbering**.
- A. $b \rightarrow a \rightarrow d \rightarrow c$ B. $a \rightarrow b \rightarrow d \rightarrow c$
 C. $b \rightarrow a \rightarrow c \rightarrow d$ D. $a \rightarrow b \rightarrow c \rightarrow d$

8/ Bạn Nam muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một chiếc ca nô dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $S = vt$. Bạn cần sử dụng các biến nào?

- A. Sử dụng hai biến S và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.
- B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.
- C. Sử dụng hai biến S và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.
- D. Sử dụng ba biến S, t và v để lưu giá trị quãng đường, thời gian và vận tốc.

9/ Hãy chọn phương án đúng.

- A. Có thể đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video, tệp âm thanh, ...
- B. Cách đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video, tệp âm thanh,... là giống nhau.
- C. Cách đưa vào trang chiếu đường dẫn đến một tệp video khác với cách đưa đường dẫn đến một tệp âm thanh.
- D. Câu A và B đúng.

10/ Hình sau mô tả cấu trúc điều khiển gì?

- A. Cấu trúc tuần tự C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết
- B. Cấu trúc lặp D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.



II. TỰ LUẬN: (3đ)

Câu 1: (0,75đ) Trong lập trình, biến được dùng để làm gì?

Câu 2: (0,75đ) Em hãy nêu các phép toán logic trong ngôn ngữ lập trình Scratch?

Câu 3: (0,75đ) Em hãy nêu các cấu trúc điều khiển trong ngôn ngữ lập trình trực quan?

Câu 4: (0,75đ) Em hãy sắp xếp thứ tự các khối lệnh ở hình dưới để được chương trình “tính tiền mua hàng” trong ngôn ngữ lập trình Scratch với các giá trị *đơn giá* và *số lượng* nhập từ bàn phím.

a)

b)

c)

d)

e)

g)

III. THỰC HÀNH (2đ)

Tạo chương trình Scratch giải toán: “Tính chu vi đường tròn, diện tích hình tròn với giá trị của bán kính được nhập vào từ bàn phím, thông báo kết quả ra màn hình.”

HẾT

ĐÁP ÁN TIN HỌC 8 GIỮA HỌC KỲ II (Năm học 2023-2024)

I. TRẮC NGHIỆM:

Câu		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	ĐỀ A	B	A	D	A	B	B	C	D	D	A
	ĐỀ B	B	B	C	A	B	D	A	B	D	C

TỰ LUẬN:

Câu 1: (0,75đ) Trong lập trình, biến được dùng để lưu trữ giá trị, có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua tên của nó và thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

Câu 2: (0,75đ) Các phép toán logic trong ngôn ngữ lập trình Scratch:

- Và (and): kết quả của phép toán chỉ đúng khi hai biểu thức thành phần đều đúng.
- Hoặc (or): kết quả của phép toán chỉ sai khi hai biểu thức thành phần đều sai.
- Không phải (not): kết quả của phép toán là đúng khi biểu thức sai và ngược lại.

Câu 3: (0,75đ) Các cấu trúc điều khiển trong ngôn ngữ lập trình trực quan:

- Cấu trúc tuần tự: được thể hiện bằng cách lắp ghép các khối lệnh theo trình tự của các hoạt động, từ trên xuống dưới.
- Cấu trúc rẽ nhánh có 2 dạng: dạng khuyết và dạng đầy đủ.
- Cấu trúc lặp: lặp với số lần định trước, lặp vô hạn và lặp có điều kiện kết thúc.

Câu 4: (0,75đ)

a -> d -> c -> g -> b -> e

hoặc a -> g -> b -> d -> c -> e