

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II
MÔN: TIN HỌC LỚP 8_ NĂM HỌC: 2024-2025.

T T	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	TNK Q	TL	TN KQ	TL	
1	Chủ đề 4: Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao	Bài 9a: Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	1								5% 0.5 điểm
		Bài 10a: Định dạng nâng cao cho trang chiếu			1						5% 0.5 điểm
		Bài 11a: Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu	1								5% 0.5 điểm
2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 12: Từ thuật toán đến chương trình	1		1	1					20% 2.0 điểm
		Bài 13: Biểu diễn dữ liệu						1		1	30% 3.0

											điểm
		Bài 14: Cấu trúc điều khiển	1	1	2						35% 3.5 điểm
<i>Tổng</i>			<i>4 câu 2.0 điểm</i>	<i>1 câu 2.0 điểm</i>	<i>5 câu 3.0 điểm</i>			<i>1câu 2.0 điểm</i>		<i>1câu 1.0 điểm</i>	<i>12 10 điểm</i>
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II
MÔN: TIN HỌC LỚP 8_ NĂM HỌC: 2024-2025.

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
1	Chủ đề 4: Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao	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 - Hiểu những đặc trưng của bản mẫu (template) và các thao tác áp dụng bản mẫu vào trình chiếu - Hiểu được cách trình bày văn bản trên trang chiếu cho hợp lý Vận dụng – Sử dụng được phần mềm soạn thảo: + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ hoạ trong văn bản, tạo danh sách dạng liệt 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.	1 TN	1TN		

			+ 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).				
--	--	--	--	--	--	--	--

2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	Nhận biết – Biết được cách khởi động chạy chương trình và mô tả thuật toán - Nhận biết được các cấu trúc điều khiển - Phân biệt được các loại lỗi trong lập trình Thông hiểu – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. - Hiểu được các dạng của cấu trúc điều khiển, cấu trúc lặp - Hiểu được ý nghĩa của các lỗi khi lập trình 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 Vận dụng cao – Hoàn chỉnh 1 chương trình và hiểu ý nghĩa của nó.	3 TN 1 TL	3 TN 1TL	1 TL	1TL
Tổng				4TN 1TL	4TN 1TL	1TL	1TL

- A.** 3. **B.** 4 **C.** 5 **D.** 6

Câu 7. Hãy chọn kết quả đúng khi thực thi đoạn lệnh chương trình sau?

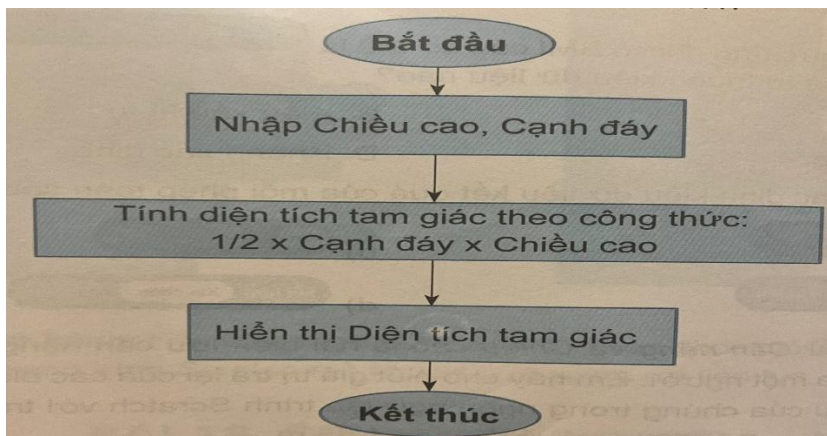


- A. Hình ba cạnh.
- B. Hình bốn cạnh.
- C. Hình năm cạnh.
- D. Hình sáu cạnh.

Câu 8: Phép toán nào sau đây trả lại kết quả true?

- A. $1 < 2$ hoặc $98 > 99$
- B. $80 = 80$ và $65 > 75$
- C. không phải $37 < 40$
- D. lấy ngẫu nhiên từ 1 đến 10

Câu 9. (1.0 điểm) Cho sơ đồ thuật toán như hình bên dưới. Em hãy hoàn thành các câu trả lời bên dưới?



a. Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán?

.....

.....

.....

b. Hãy xác định hằng, biến, biểu thức trong thuật toán?

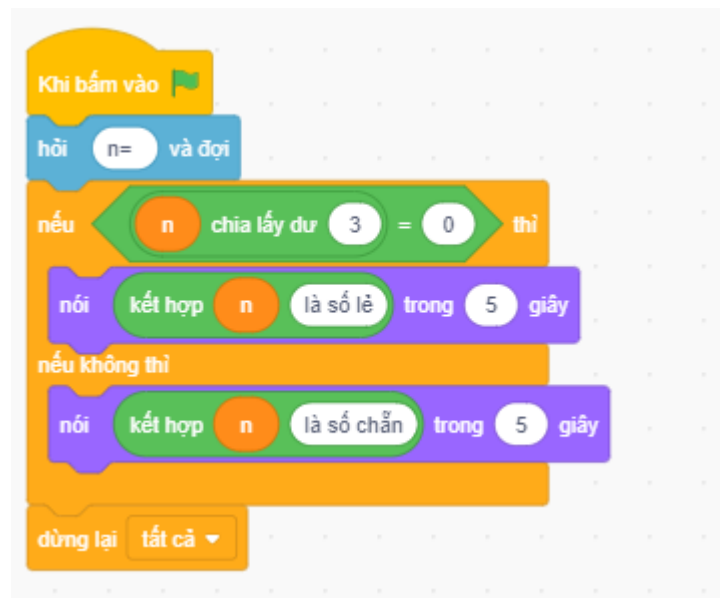
.....

.....

.....

B. PHẦN THỰC HÀNH.

Câu 10. (3,0 điểm) Cho đoạn chương trình sau. Hãy tìm và sửa lỗi để được chương trình hoàn chỉnh sau đó thực thi trên Scratch?



Câu 11. (2,0 điểm): Em hãy sử dụng ngôn ngữ lập trình Scratch viết chương trình tính chu vi hình tròn. Với giá trị của bán kính được nhập từ bàn phím, thông báo kết quả ra màn hình?

=====Hết.=====

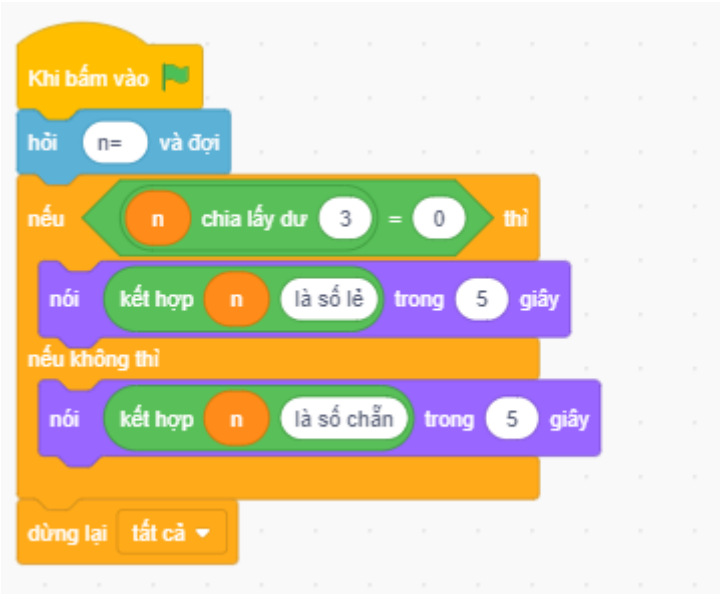
ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM _KIỂM TRA CUỐI KỲ II_NĂM HỌC 2024-2025
ĐỀ A_Môn: Tin học – Lớp: 8

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4.0 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đ.án	A	D	C	B	A	A	A	A

Câu	Đáp án	Điểm
Câu 9 (1.0 điểm)	a. Đầu vào: cạnh đáy, chiều cao, Đầu ra: Diện tích tam giác b. Hằng số: $\frac{1}{2}$ Biến kiểu số: Cạnh đáy, chiều cao Biểu thức kiểu số: $\frac{1}{2} \times$ Cạnh đáy $\times$ chiều cao	1.0 điểm 1.0 điểm

II. PHẦN THỰC HÀNH: (5.0 điểm).

Câu	Đáp án	Điểm
Câu 10	HS biết khắc phục các Lỗi cú pháp và lỗi logic và hoàn chỉnh chương trình 	3.0 điểm

Câu 11	- Nhập vào bán kính hình tròn - Tính chu vi hình tròn - Tính diện tích hình tròn. 	0.5 điểm 0.75 điểm 0.75 điểm

Họ và tên: Lớp:	<u>Đánh giá và nhận xét của GVBM:</u>
--------------------------------	--

A. PHẦN TRẮC NGHIỆM. (5.0 điểm) (Chọn phương án trả lời đúng nhất)

Câu 1. Để thêm đầu trang ta thực hiện thao tác nào sau đây?

- A. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Page Number.
- B. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Header.
- C. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Footer.
- D. Mở dải lệnh Home, chọn lệnh Footer.

Câu 2. Văn bản trên trang chiếu có đặc điểm gì so với văn bản trong tài liệu thông thường?

- A. Chi tiết, mô tả đầy đủ nội dung.
- B. Chứa nhiều đoạn văn bản dài.
- C. Giống hệt văn bản trong tài liệu in.
- D. Ngắn gọn, chỉ nêu ý chính.

Câu 3. 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 4: Lệnh  thuộc nhóm lệnh nào trong Scratch:

- A.  **Hiện thị**
- B.  **Sự kiện**
- C.  **Điều khiển**
- D.  **Chuyển động**

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 lập trình, biến được dùng để làm gì?

- A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán
- D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Câu 7. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút nào?

- A.  **Bút vẽ**
- B.  **Điều khiển**
- C.  **đợi 1 giây**
- D.  **Chạy chương trình**

Câu 8. Mỗi kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm điều gì?

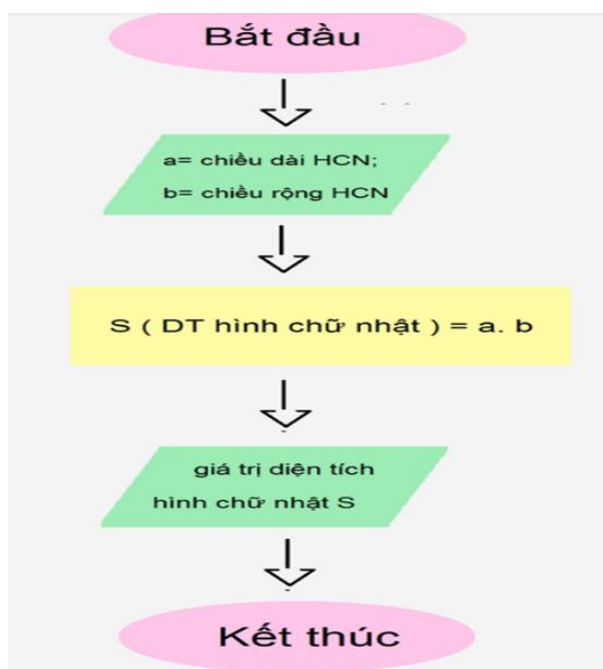
A. Một tập hợp giá trị.

B. Một tập hợp giá trị và một số phép toán trên những giá trị đó.

C. Một số phép toán trên những giá trị đó.

D. Một vài giá trị.

Câu 9: (1.0 điểm) Cho sơ đồ thuật toán như hình bên dưới. Em hãy hoàn thành các câu trả lời bên dưới?



a. Xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b. Xác định hằng, biến, biểu thức trong thuật toán.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. PHẦN THỰC HÀNH(5 điểm).

Câu 10. (3,0 điểm) Cho đoạn chương trình sau. Hãy tìm và sửa lỗi đoạn chương trình sau để được chương trình hoàn chỉnh sau đó thực thi trên Scratch?



Câu 11 (2,0 điểm): Em hãy sử dụng ngôn ngữ lập trình Scratch viết chương trình tính diện tích hình tròn. Với giá trị của bán kính được nhập từ bàn phím, thông báo kết quả ra màn hình?

=====Hết.=====

ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM _KIỂM TRA CUỐI KỲ II_NĂM HỌC 2024-2025
ĐỀ B_Môn: Tin học – Lớp: 8

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM : (4.0 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đ.án	B	D	D	D	C	A	D	B

Câu	Đáp án	1 Điểm
Câu 9	<i>Thể hiện được:</i> <i>. Đầu vào: Chiều dài, chiều rộng,</i> <i>Đầu ra: Diện tích HCN</i> <i>Biết sử dụng:</i> <i>Biến kiểu số: Chiều dài, chiều rộng,</i> <i>Biểu thức Diện tích HCN</i> <i>Kết quả có hình chữ nhật.</i>	<i>0,25 điểm</i> <i>0,25 điểm</i> <i>0,25 điểm</i> <i>0,25 điểm</i>

II. THỰC HÀNH: (5.0 điểm)

Câu	Đáp án	Điểm
Câu 10	Các lỗi cần sửa: - Thêm lệnh: Đặt n thành trả lời. - Dòng 3 sửa lại: n chia lấy dư 2 = 0. - Dòng 4 sửa lại n là số chẵn, Dòng 5 sửa lại n là số lẻ	<i>1.0 điểm</i> <i>1.0 điểm</i> <i>1.0 điểm</i>

		
Câu 11	- Nhập vào bán kính hình tròn - Tính chu vi hình tròn. - Tính diện tích hình tròn. 	0.5 điểm 0.75 điểm 0.75 điểm

