

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II – MÔN TIN HỌC 8
NĂM HỌC 2025-2026

Thời gian làm bài: 45 phút (Không kể thời gian giao đề)

PHẦN I: Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn (Mỗi câu 0.25 điểm)

Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12. Mỗi câu hỏi chỉ chọn một phương án.

Câu 1: Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Border B. Toppage C. Header D. Homepage

Câu 2: Đầu trang và chân trang trong văn bản **không** thể chứa nội dung gì dưới đây

- A. Tên tác giả B. Hình ảnh tác giả
C. Video về tác giả D. Không thể chứa cả ba nội dung trên

Câu 3: Các dấu đầu dòng được tự động tạo ra khi?

- A. Thêm chữ mới B. Thêm số mới
C. Thêm đoạn văn bản mới D. Thêm câu mới

Câu 4: Để thực hiện đánh số trang cho văn bản, em cần thực hiện thao tác nào?

- A. Home/Page Number B. Insert/Page Number
C. Design/Page Number D. View/Page Number

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: Tùy chọn nào dưới đây giúp cập nhật ngày trình bày một cách tự động?

- A. Update automatically
B. Fixed
C. Slide Number
D. Footer

Header and Footer

Slide Notes and Handouts

Include on slide

☐ Date and time

☒ Update automatically

09/03/2026

Language:

English (United States)

☐ Fixed

09/03/2026

☐ Slide number

☐ Footer

☐ Don't show on title slide

Câu 7: Đâu là điểm khác nhau giữa bản mẫu với mẫu định dạng?

- A. Bản mẫu thiết kế sẵn nội dung B. Bản mẫu thiết kế sẵn màu nền.
C. Bản mẫu có chứa hiệu ứng động D. Bản mẫu thiết kế sẵn bố cục

Câu 8: Để tìm kiếm một bản mẫu mới, em thực hiện thao tác nào trước tiên?

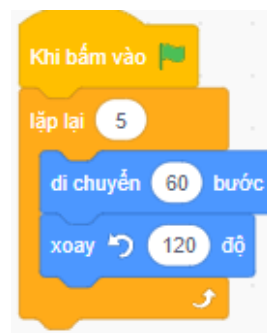
- A. File/Open B. File/New C. File/Import D. File/Save as

Câu 9: Để chèn hình ảnh minh hoạ cho văn bản em sử dụng lệnh

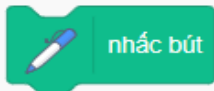
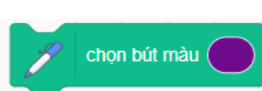
- A. Insert/Table B. Insert/Picture C. Insert/Pagebreak D. Picture/Format

Câu 10: Để nhân vật di chuyển theo hình ngũ giác, cần phải sửa câu lệnh nào trong đoạn chương trình dưới đây

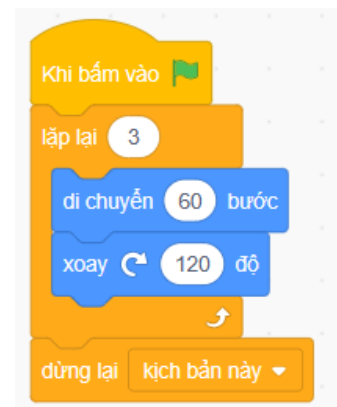
- A. Câu lệnh “Khi bấm vào  ” B. Câu lệnh “Lặp lại 5”
C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước” D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”



Câu 11: Để dừng việc vẽ hình ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

- A.  B. 
C.  D. 

Câu 12: Cần chèn câu lệnh “Đợi 1 giây” vào vị trí nào trong đoạn chương trình dưới đây để điều khiển nhân vật dừng lại sau khi đi hết một cạnh của hình tam giác



- A. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Khi bấm vào  ”
B. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “dừng lại kịch bản này”
C. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “xoay 120 độ”, trong vòng lặp.
D. Chèn ngay bên trên câu lệnh “dừng lại kịch bản này”

PHẦN II. Câu trắc nghiệm đúng sai. (Mỗi câu 1.0 điểm)

Học sinh trả lời từ câu 13 đến câu 16, ghi chữ “đúng” hoặc “sai” vào mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu.

Câu 13. Khi tạo bài trình chiếu giới thiệu về lễ hội Đèn Đuồm, bạn Nam đưa ra một số nhận định sau, theo em các nhận định đó đúng hay sai?

- a) Gam màu nóng gồm các màu đỏ, cam, vàng...
b) Sử dụng nhiều màu sắc trên trang chiếu sẽ làm tăng tính thẩm mỹ và tăng hiệu quả truyền tải thông tin.
c) Bài trình chiếu về chủ đề lễ hội nên ưu tiên sử dụng gam màu lạnh.
d) Mỗi trang chiếu nên dùng 1 gam màu để phù hợp với nội dung. Ví dụ trang giới thiệu về nghi lễ nên để màu lạnh tạo vẻ tôn nghiêm, trang giới thiệu phần hội nên dùng gam màu nóng tạo cảm giác sôi nổi...

Câu 14. Bạn An sử dụng tệp bản mẫu để tạo bài thuyết trình, Các nhận định sau của bạn An là đúng hay sai?

- a) Tệp bản mẫu có phần mở rộng là .pptx
b) Bản mẫu (template) là tệp có sẵn bố cục, màu sắc và phông chữ giúp tạo bài trình chiếu nhanh hơn.
c) Có thể đưa đường dẫn video để mở video khi trình chiếu bằng thao tác Insert/ video
d) Muốn chèn nhanh logo vào các trong chiếu, Ta mở **Slide Master** chèn logo thì logo đó sẽ xuất hiện trên các slide sử dụng bố cục liên quan.

Câu 15. Bạn Minh đang soạn thảo một văn bản gồm nhiều trang, bạn ấy thực hiện đánh số trang cho văn bản này. Sau khi đánh số trang cho văn bản, bạn đưa ra một số nhận định sau, theo em các nhận định đó đúng hay sai?

- a) Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối).

b) Đánh số trang, cùng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.

c) Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản.

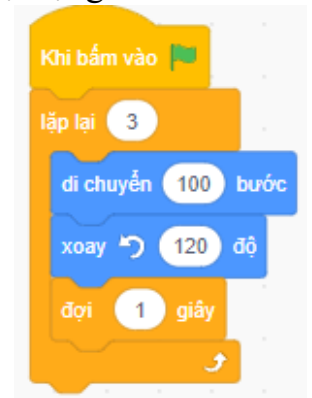
d) Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.

Câu 16. Bạn Khoa đã viết khối lệnh như hình bên trong phần mềm Scratch để điều khiển nhân vật di chuyển. Các nhận định về lệnh trong khối lệnh Khoa viết đúng hay sai?

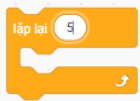
a. Lệnh đợi giúp quan sát dễ dàng sự di chuyển của nhân vật

b. Lệnh di chuyển 100 bước được thực hiện 1 lần.

c. Nhân vật di chuyển theo hình tam giác đều.



d. Chỉ cần sửa lệnh lặp lại 3 lần thành lặp lại 5 lần



thì ta vẽ được hình ngũ giác đều.

PHẦN III: Tự luận (Mỗi câu 1.0 điểm)

Câu 17 (1 điểm) Để tạo danh sách có thứ tự cho các đoạn văn bản em thực hiện như thế nào?

Câu 18 (2 điểm): a) Vẽ sơ đồ khối mô tả thuật toán điều khiển nhân vật vẽ hình vuông.

b) Thuật toán trên có chứa cấu trúc điều khiển nào? Cần thay đổi những lệnh nào để vẽ được hình đa giác đều 10 cạnh?

-----HẾT-----

**HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II – MÔN TIN HỌC 8
NĂM HỌC 2025-2026**

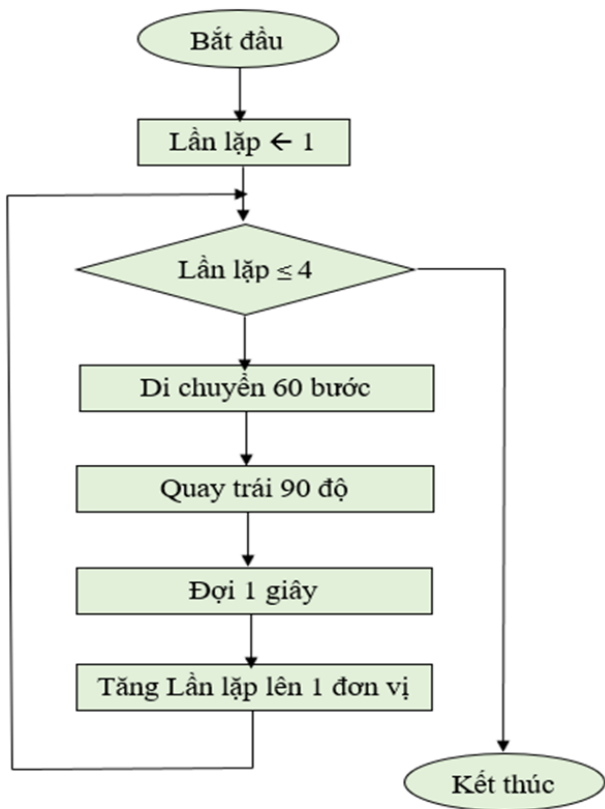
PHẦN I: (3 điểm, mỗi câu trả lời đúng được 0.25 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Đáp án	C	C	C	B	D	A	A	B	B	D	B	C

PHẦN II: (4 điểm, mỗi câu 1 điểm, mỗi ý đúng được 0.25 đ)

Câu \ Ý	a)	b)	c)	d)
Câu 13	Đ	S	S	S
Câu 14	S	Đ	S	Đ
Câu 15	Đ	Đ	Đ	S
Câu 16	Đ	S	Đ	S

PHẦN III: (3 điểm, mỗi câu 1 điểm)

CÂU	ĐÁP ÁN	ĐIỂM
Câu 17	- Chọn các đoạn văn bản muốn tạo danh sách có thứ tự và thực hiện các bước: B1: Chọn Home B2: Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh Numbering B3: Chọn kiểu danh sách có thứ tự	0.25 0.25 0.25 0.25
Câu 18	 <pre> graph TD Start([Bắt đầu]) --> Init[Lần lặp ← 1] Init --> Decision{Lần lặp ≤ 4} Decision --> Move[Di chuyển 60 bước] Move --> Turn[Quay trái 90 độ] Turn --> Wait[Đợi 1 giây] Wait --> Inc[Tăng Lần lặp lên 1 đơn vị] Inc --> Decision Decision --> End([Kết thúc]) </pre>	1

	Thuật toán có chứa cấu trúc tuần tự và cấu trúc lặp	0.5
	Để nhân vật vẽ hình lục giác đều ta cần thay đổi các lệnh: - Lặp 10 - Quay trái 36 độ	0.5

