

KIỂM TRA GIỮA KÌ II

Ma trận đề thi:

TT	Chương/chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng		% tổng điểm	
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		Số câu hỏi		Thời gian	
			Câu hỏi	Thời gian	Câu hỏi	Thời gian	Câu hỏi	Thời gian	Câu hỏi	Thời i gian	TN	TL		
1	Chủ đề E: Ứng dụng tin học	Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao					2 (TL-TH)		1 (TH)			3 (TL)		75% (7,5đ)
2	Chủ đề F . Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan			8 (TN)									25% (2,5đ)
Tổng					8 (TN)		2(TL-TH)		1 (TH)		10	3	45'	10đ
Tỉ lệ % điểm			0%		25%		45%		30%		25%	75%	100%	100%
Tỉ lệ chung			25%				75%							

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA 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
1	Chủ đề E: Ứng dụng tin học	Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	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 các màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. + Đưa được vào trong trang trình 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. Vận dụng cao: – Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. - Tạo được sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao			2 TL- TH	1TH

			đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.				
2	Chủ đề F . Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	Thông hiểu: -Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. Vận dụng: -Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.		10 TN		
Tổng				0 TN	10 TN	2 TL- TH	2TH
Tỉ lệ %				0%	25%	45%	30%
Tỉ lệ chung				25%		75%	

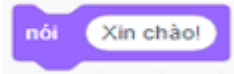
Phần I. Trắc nghiệm (7 điểm)

Câu 1: Để mô tả thuật toán thì người ta sử dụng cách liệt kê các bước bằng?

- A. Ngôn ngữ tự nhiên B. Sơ đồ khối C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 2: Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần?

- A. Điều khiển máy tính B. Giải mẫu cho máy tính C. Viết chương trình D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 3: Để chọn và kéo thả lệnh  vào chương trình, em vào nhóm lệnh nào sau đây?

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

Câu 4: Câu lệnh  có ý nghĩa:

- A. gán cho *số bí mật* một giá trị ngẫu nhiên trong khoảng từ 1 đến 10
B. hỏi và nhận giá trị từ bàn phím, lưu vào biến *trả lời*
C. hiển thị *số bí mật* trong 2 giây D. Hiển thị *trả lời* trong 2 giây.

Câu 5: Để di chuyển theo một hình vuông, nhân vật cần?

- A. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh hình vuông. Ví dụ, di chuyển 60 bước
B. Quay trái 90 độ C. Cả hai đáp án trên D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 6: Thiết kế (Costumes) trong phần mềm Scratch là nơi?

- A. Chứa các âm thanh khác nhau của đối tượng
B. Chứa các thiết kế, các giao diện khác nhau của đối tượng
C. Chứa danh mục các lệnh dùng để lập trình cho các đối tượng trong Scratch
D. Đáp án khác

Câu 7: Tam giác đều là hình có ba cạnh bằng nhau, ba góc bằng nhau và bằng 60 độ. Để di chuyển theo một hình tam giác đều, nhân vật cần lặp lại ba lần việc thực hiện hai hành động sau đây:

1. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh tam giác. Ví dụ, di chuyển 60 bước
2. Quay trái 120 độ

Số bước lặp trong thuật toán trên là?

A. 3

B. 1

C. 2

D. 4

Câu 8: Số trang thường được đặt ở?

- A. Đầu trang B. Chân trang C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 9: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau?

- A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối)
B. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động
C. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản
D. Đánh số trang, cũng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản

Câu 10: Văn bản trên trang chiếu khác với văn bản trong tài liệu thông thường ở?

- A. Sự ngắn gọn B. Chỉ nêu ý chính C. Không nêu chi tiết D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 11: Văn bản trên trang chiếu có tác dụng?

- A. Tạo ấn tượng B. Thu hút sự quan tâm
C. Giúp người nghe nhanh chóng tiếp nhận nội dung tóm tắt của trang chiếu
D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 12: Một bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp là?

- A. Có nhiều hình ảnh B. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc
C. Có nhiều chữ D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 13: Sử dụng màu sắc phù hợp sẽ?

- A. Làm cho bài trình chiếu trở nên sinh động B. Làm cho bài trình chiếu trở nên bắt mắt
C. Tác động đến trực tiếp cảm tình của người xem D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 14: Chủ đề nào dưới đây nên sử dụng gam màu trung tính?

- A. Chủ đề giáo dục, học tập; B. Chủ đề giải trí, lễ hội; C. Chủ đề mang ấn tượng mạnh; D. Đáp án khác

Phần II. Tự luận (3 điểm)

Câu 1: (1.5điểm) Để chọn được màu sắc cho bài trình chiếu, ngoài những kiến thức cơ bản về màu sắc, em cần chú ý điều gì?

Câu 3: (1.5điểm) Để điều khiển nhân vật trên máy tính thực hiện thuật toán được mô tả bằng sơ đồ khối, em có thể làm gì?

----- **HẾT** -----

(Đề thi gồm có trang)

Thí sinh không được sử dụng tài liệu. Giám thị coi thi không giải thích gì thêm.

Phần I. Trắc nghiệm (7 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Đáp án	C	C	B	A	C	B	A	C	B	D	D	B	D	A

Phần II. Tự luận (3 điểm)

Câu	Nội dung trả lời
Câu 1(1.5 điểm)	Em cần chú ý một số điểm sau: - Các màu nóng như đỏ, da cam, vàng... mang lại cảm giác ấm áp, giúp người xem phấn chấn, hoạt bát, năng nổ. - Các màu lạnh như xanh, tím... mang lại cảm giác lạnh, giúp người xem bình tĩnh, hiền hòa, lắng dịu. - Các màu trung tính như trắng, đen, be... mang lại cảm giác lịch sự, nhẹ nhàng. - Màu sắc chủ đạo nên đặt sao cho hài hòa với nội dung. - Nên kết hợp các màu cùng nhóm với nhau. Ví dụ, các gam màu nóng có thể kết hợp với màu nâu, các màu lạnh như xanh dương, xanh lục có thể đi cùng với màu xám. - Không sử dụng quá nhiều màu trên một trang chiếu. - Nên chọn màu văn bản có độ tương phản cao với màu nền.
Câu 2(1.5 điểm)	Để điều khiển nhân vật trên máy tính thực hiện thuật toán được mô tả bằng sơ đồ khối, em viết chương trình Scratch. Trong đó mỗi bước của thuật toán mô tả ở sơ đồ khối đã được thực hiện bằng lệnh tương ứng của ngôn ngữ lập trình Scratch. Như vậy, chương trình là dãy lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

Chú ý:

- Học sinh giải cách khác đúng vẫn cho điểm tối đa.
- Mọi vấn đề phát sinh trong quá trình chấm phải được trao đổi trong tổ chấm và chỉ cho điểm theo sự thống nhất của cả tổ.
- Điểm toàn bài là tổng số điểm các phần đã chấm, không làm tròn điểm.