**KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II – TIN HỌC 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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:**  **Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao** | Bài 9a: Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản | 1 |  |  |  |  | |  |  |  | **0,5 điểm** |
| Bài 10a: Định dạng nâng cao cho trang chiếu |  |  | 1 |  |  | |  |  |  | **0.5 điểm** |
| Bài 11a: Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu | 1 |  |  | 1 |  | |  |  |  | **1.5 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 |  |  | |  |  |  | **1.0 điểm** |
| Bài 13: Biểu diễn dữ liệu | 1 | 1 |  |  |  | | 1 |  | 1 | **3.5 điểm** |
| Bài 14: Cấu trúc điều khiển | 2 |  | 2 |  |  | |  |  |  | **3.0 điểm** |
| ***Tổng*** | | | ***6 câu*** | ***1 câu*** | ***4 câu*** | ***1 câu*** | |  | ***1câu*** |  | ***1câu*** | ***14*** |
| ***Điểm*** | | | ***4đ*** | | ***3đ*** | | | ***2đ*** | | ***1đ*** | | ***10 điểm*** |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | **30%** | | | **20%** | | **10%** | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 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 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 dãn 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.  + 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 TN | 1TN  1 TL |  |  |
| **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 thuật toán để viết chương trình và hiểu ý nghĩa của nó. | 4 TN | 3 TN  1 TL | 1 TL | 1TL |
| **Tổng** | | |  | **6TN**  **1TL** | **4TN**  **1TL** | **1TL** | **1TL** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TRƯỜNG THCS TRẦN CAO VÂN**  **Họ và tên:** …………...…………………  **Lớp:** ……. | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II**  **Môn: TIN HỌC 8**  **Thời gian: 45 phút** *(không kể thời gian phát đề)* | **Điểm** |

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

**Câu 1:** Số trang trong văn bản được đánh tự động thường được đặt ở đâu?

A. Đầu trang hoặc chân trang. B. Chân trang C. Giữa trang văn bản. D. Đầu trang

**Câu 2:** Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu trong phần mềm trình chiếu?

A. Nháy chuột chọn Design/Themes, chọn bản mẫu.

B. Nháy chuột chọn Design/Variants, chọn bản mẫu.

C. Nháy chuột chọn Insert/Text, chọn bản mẫu.

D. Nháy chuột chọn File/New, chọn bản mẫu.

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

A.  B.  C.  D. 

**Câu 4:** Phát biểu nào sau đây đúng:

A. Chương trình là các kênh được thực hiện sẵn.

B. Chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

C. Chương trình là dãy các sơ đồ khối.

D. Chương trình là chuỗi các câu lệnh chưa được thực hiện.

**Câu 5:** Em hãy chọn phương án đúng.

A. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, súc tích.

B. Văn bản trên trang chiếu càng chi tiết, đầy đủ càng tốt.

C. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng giúp người nghe tập trung.

D. Sử dụng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu sẽ thu hút được sự chú ý của người nghe.

**Câu 6:**Cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng?

A. Hai dạng. B. Ba dạng. C. Bốn dạng. D. Năm dạng.

**Câu 7**: Cấu trúc lặp có các dạng là:

A. Lặp với số lần định trước. B. Lặp vô hạn.

C. Lặp có điều kiện kết thúc. D. Lặp với số lần định trước, lặp vô hạn, lặp có điều kiện kết thúc.

**Câu 8:**Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu số trong ngôn ngữ lập trình Scatch là:

A. Số tự nhiên.                     B. Số nguyên và số thập phân**.**

C.  Số nguyên. D. Số thập phân.

**Câu 9:** Cấu trúc lặp nào sau đây **không** được cho trước trong các nhóm lệnh của Scratch?

A. Lặp một khối lệnh với số lần định trước.

B. Lặp với điều kiện được kiểm tra trước khi thực hiện khối lệnh.

C. Lặp một khối lệnh vô hạn lần.

D. Lặp với điều kiện được kiểm tra sau khi thực hiện khối lệnh.

**Câu 10:** Ngôn ngữ lập trình Scratch có mấy kiểu dữ liệu ?

A. 5 B. 4 C. 3 D. 2

**B. PHẦN TỰ LUẬN *(5.0 điểm)***

**Câu 1**. (1.0 điểm) Bản mẫu là gì ?

**Câu 2**. (1.0 điểm) Em hãy nêu khái niệm về hằng, biến?

**Câu 3**: Cho bài toán: Tính chi phí cần mua dây đèn led trang trí viên xung quanh một biển quảng cáo hình chữ nhật có chiếu dài d (mét), chiếu rộng r (mét). Biết chi phí mỗi mét của dây đèn led là t đồng. Trong đó d, r và t được nhập từ bàn phím.

1. Xác định Input, Output của bài toán(1đ)
2. Xác định các biến có trong bài(1đ)
3. Hãy mô tả thuật toán cho bài toán trên(1đ)

**ĐÁP ÁN**

**I. LÝ THUYẾT: (5.0 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **Đ.án** | A | D | C | B | A | A | D | B | B | C |

**II. TỰ LUẬN: (5.0 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1** | Bản mẫu là một bản thiết kế của một hoặc một nhóm các trang chiếu được lưu dưới dạng một tệp có phần mở rộng là .potx | *1.0 điểm* |
| **Câu 2** | *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*  *Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.* | *0.5 điểm*  *0.5 điểm* |
| **Câu 3** | *a. Input: Chiều dài d, chiều rộng r, t(1m)*  *Output: T cần tìm*  *b. Các biến: d, r, t*  *c. Mô tả thuật toán: mỗi ý đúng là 0.25 điểm* | *0.5 điểm*  *0.5 điểm*  *1 điểm*  *4 ý: 1điểm* |

**Duyệt của trường Người ra đề**

****

**Lưu Thị Bích Hoàng**