

Ngày soạn: 15/12/2024

Ngày kiểm tra: 8AB: 23/12/2024

TIẾT 18

KIỂM TRA HỌC KỲ I - TIN HỌC 8

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức

- Vận dụng các kiến thức: Lược sử công cụ tính toán; Thông tin trong môi trường số; Khai thác thông tin số; Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ số; Tin học với nghề nghiệp; Từ thuật toán đến chương trình; Biểu diễn dữ liệu; Cấu trúc điều khiển; Gỡ lỗi để làm bài kiểm tra.

** HS khá tốt: Trả lời được phần câu hỏi sửa lỗi trong chương trình.*

** HS học hòa nhập: HS nhớ lại các kiến thức cũ để hoàn thành bài kiểm tra.*

2. Về năng lực

2.1 Năng lực chung:

+ Tự chủ và tự học, giải quyết vấn đề và sáng tạo.

2.2 Năng lực tin học

+ Sử dụng được một số phần mềm học tập; biết vận dụng một số thuật toán trong tin học.

3. Về phẩm chất: trung thực, chăm chỉ, trách nhiệm.

II. Chuẩn bị

1. Giáo viên: Ma trận, bảng đặc tả, đề bài, đáp án + biểu điểm

2. Học sinh: Ôn tập kỹ nội dung kiến thức đã học.

III. HÌNH THỨC KIỂM TRA:

- Trắc nghiệm 30%+ Tự luận 70%

IV. NỘI DUNG KIỂM TRA:

1. Phạm vi kiến thức.

- Bài 1. Lược sử công cụ tính toán
- Bài 2. Thông tin trong môi trường số
- Bài 3: Thực hành: Khai thác thông tin số
- Bài 4: Đạo đức và văn hóa trong sử dụng công nghệ số
- Bài 16. Tin học với nghề nghiệp

- Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình
- Bài 13. Biểu diễn dữ liệu
- Bài 14. Cấu trúc điều khiển

PHÒNG GD&ĐT BẢO THẮNG
TRƯỜNG PTDTBT THCS XÃ THÁI NIÊN

MA TRẬN, ĐẶC TẢ KSCL HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC 8
Năm học 2024 – 2025

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 D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	2		1						7,5% (0,75 đ)
2	Chủ đề G. Hướng nghiệp với Tin học	Tin học với nghề nghiệp	2		1	1					27,5% (2,75 đ)
3	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	4	1	2			1		1	65% (6,5 đ)
Tổng			8	1	4	1		1		1	
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%

Tỉ lệ chung	70%	30%	100%
-------------	-----	-----	------

BẢNG ĐẶC TẢ

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 D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số	Nhận biết – Nhận biết được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. C1, 2 Thông hiểu – Giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hoá vi phạm bản quyền, C3	2(TN)	1(TN)		
2	Chủ đề G. Hướng nghiệp với Tin học	Tin học với nghề nghiệp	Nhận biết – Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc. Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học. C4,5 Thông hiểu – Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ	2(TN)	1(TN) 1TL		

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
			minh hoạ. C6; C13				
3	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	Nhận biết – Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức. C7,8,9,10; 14 Thông hiểu – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. C11, C12 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. Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. C15 Vận dụng cao – Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan. C16	4(TN) 1TL	2(TN)	1(TL)	1(TL)
Tổng				8 TN 1TL	4 TN 1TL	1TL	1 TL
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

Phần I. Trắc nghiệm (3,0 điểm) *Mỗi ý đúng được 0,25 điểm*

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu 1 đến câu 12

Câu 1 : Những hành vi nào biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Quay phim trong rạp chiếu phim.
- B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.
- C. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 2: Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật?

- A. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.
- B. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.
- C. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.**
- D. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra.

Câu 3: Em đồng ý, không đồng ý hay đồng ý một phần với ý kiến sau:

Chúng ta có thể sử dụng điện thoại di động khi đang lái xe miễn là không gây tai nạn giao thông.

- A. Đồng ý.
- B. Không đồng ý.**
- C. Đồng ý một phần.
- D. Không ý kiến

Câu 4: Trong suốt chiều dài lịch sử, công nghệ đã liên tục thay đổi cách mọi ngành nghề thực hiện công việc của họ để?

- A. Tăng việc làm
- B. Tăng khối lượng công việc
- C. Tăng năng suất**
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 5: Tin học có thể ứng dụng trong các ngành nghề nào dưới đây?

- A. Bác sĩ
- B. Quản lý du lịch
- C. Kiến trúc sư
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 6: Ứng dụng tin học giúp?

- A. Tăng tốc độ xử lý, tiết kiệm thời gian của người lao động
- B. Giúp liên lạc và trao đổi thông tin dễ dàng
- C. Hỗ trợ làm việc nhóm và mở rộng phạm vi làm việc
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 7: Mô tả công việc dưới dạng thuật toán.

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- C. Là bước thực hiện công việc đó.**

Câu 8: Chương trình máy tính là gì?

A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

B. Là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán

C. Là bước thực hiện công việc đó.

D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

Câu 9: Điều kiện của các bước thực hiện trong thuật toán là gì?

A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.

C. Là bước thực hiện công việc đó.

D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

Câu 10: 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 11: 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 12: Có mấy kiểu dữ liệu phổ biến trên ngôn ngữ lập trình Scratch?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

II. Tự luận (7,0 điểm)

Câu 13. 2điểm

Trong gia đình em, ai thường được ưu tiên sử dụng máy tính và internet hơn?

Câu 14. 2điểm

Hãy kể tên các kiểu dữ liệu số mà em biết.

Câu 15: (2,0 điểm) Em hãy lập chương trình tính diện tích hình chữ nhật bằng phần mềm Scratch.

Câu 16: (1,0 điểm) Em hãy lập chương trình kiểm tra một số là số dương hay âm có sử dụng cấu trúc điều khiển bằng phần mềm Scratch.

HẾT.

Phần I. Trắc nghiệm (3,0 điểm) *Mỗi ý đúng được 0,25 điểm*

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu 1 đến câu 12

Câu 1: Đầu là sản phẩm số?

- A. Truyện tự sáng tác. B. Trò chơi điện tử.
C. Bài đăng trên mạng xã hội, diễn đàn. D. **Cả 3 đáp án trên.**

Câu 2: Hành động nào dưới đây là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình
B. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc
C. **Quay và lan truyền video về bạo lực học đường**
D. Đáp án khác

Câu 3: Em hãy xác định hành động nào là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Chia sẻ thông tin mua bán động vật hoang dã quý hiếm.
B. Quay và lan truyền video bạo lực học đường.
C. Tham gia cá cược bóng đá qua Internet.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 4: Ứng dụng tin học giúp?

- A. Tăng tốc độ xử lý, tiết kiệm thời gian của người lao động
B. Giúp liên lạc và trao đổi thông tin dễ dàng
C. Hỗ trợ làm việc nhóm và mở rộng phạm vi làm việc

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 5: Các ngành nghề liên quan đến ứng dụng tin học phát triển là?

- A. Bán hàng online B. Streamer
C. Vlogger D. **Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 6: Cùng với sự phát triển của, tin học ngày càng được ứng dụng rộng rãi trong mọi ngành nghề khác nhau?

- A. Khoa học B. Con người
C. **Công nghệ thông tin** D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 7: Mô tả công việc dưới dạng thuật toán.

A. Là bước thực hiện công việc đó.

B. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

C. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.

Câu 8: Chương trình máy tính là gì?

A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

B. Là bước thực hiện công việc đó.

C. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

D. Là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán

Câu 9: Điều kiện của các bước thực hiện trong thuật toán là gì?

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.**
- C. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- D. Là bước thực hiện công việc đó.

Câu 10: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán
- B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình**
- C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình
- D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 11: Một công việc hay một nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là:

- A. Thuật toán
- B. Chương trình
- C. Bài toán**
- D. Điều kiện cho trước

Câu 12: Đây là tên của kiểu dữ liệu?

- A. Kiểu số.
- B. Kiểu xâu kí tự.
- C. Kiểu biến.
- D. Cả 3 đáp án trên.**

II. Tự luận (7,0 điểm)

Câu 13. 2,0 điểm

Theo em, tại các vùng nông thôn, phụ nữ có cơ hội tiếp cận máy tính và internet bằng với nam giới không?

Câu 14. 2,0 điểm

Nêu một số kiểu dữ liệu cơ bản thường gặp trong lập trình.

Câu 15: 2,0 điểm Em hãy lập chương trình tính chu vi hình chữ nhật bằng phần mềm Scratch.

Câu 16: 1,0 điểm Em hãy lập chương trình kiểm tra một số là số chẵn hay lẻ có sử dụng cấu trúc điều khiển bằng phần mềm Scratch.

HẾT.

Đề số 1

I – Trắc nghiệm (Mỗi ý đúng được 0,25 điểm)

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

II – Tự luận

Câu	Chương trình	Điểm
13	Trả lời theo hoàn cảnh gia đình học sinh. Thường là đàn ông sẽ sử dụng nhiều hơn phụ nữ.	2
14	Số nguyên (Integer); int : Kiểu số nguyên thông dụng nhất. Số thực (Floating-point); float : Số thực độ chính xác đơn	2
15		2

16		1
----	--	---

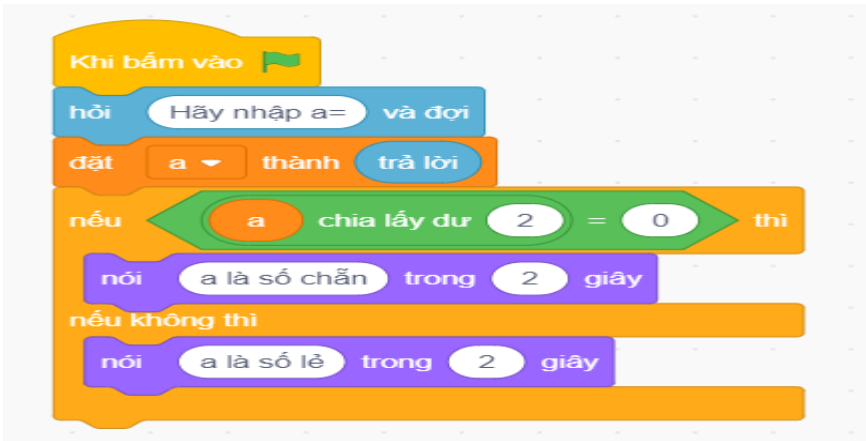
Đề số 2

I – Trắc nghiệm (Mỗi ý đúng được 0,25 điểm)

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

II – Tự luận

Câu	Chương trình	Điểm
13	Theo em: Phụ nữ nông thôn khó tiếp cận được các thông tin về sức khỏe, giáo dục, kinh tế, xã hội, từ đó hạn chế khả năng nâng cao chất lượng cuộc sống. Trong thời đại số, việc sử dụng thành thạo máy tính và internet là một lợi thế lớn trong việc tìm kiếm việc làm. Phụ nữ nông thôn thiếu kỹ năng này sẽ gặp nhiều khó khăn hơn trong việc tìm việc. Việc không sử dụng internet khiến phụ nữ nông thôn khó kết nối với cộng đồng, chia sẻ kinh nghiệm và học hỏi từ những người khác. 	2
14	Kiểu số nguyên (Integer) Kiểu số thực (Floating-point) Kiểu ký tự (Character) Kiểu chuỗi (String) Kiểu Boolean;.....	2

15		2
16		1

Duyệt của Ban giám hiệu

Duyệt của Tổ chuyên môn

Người ra đề

Phần I. Trắc nghiệm (3,0 điểm) *Mỗi ý đúng được 0,5 điểm*

Lựa chọn chữ cái đầu câu trả lời đúng trong các câu từ câu 1 đến câu 6

Câu 1: Đây là sản phẩm số?

- A. Truyện tự sáng tác. B. Trò chơi điện tử.
C. Bài đăng trên mạng xã hội, diễn đàn. D. **Cả 3 đáp án trên.**

Câu 2: Hành động nào dưới đây là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình
B. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc
C. **Quay và lan truyền video về bạo lực học đường**
D. Đáp án khác

Câu 3: Em hãy xác định hành động nào là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Chia sẻ thông tin mua bán động vật hoang dã quý hiếm.
B. Quay và lan truyền video bạo lực học đường.
C. Tham gia cá cược bóng đá qua Internet.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 4: Ứng dụng tin học giúp?

- A. Tăng tốc độ xử lý, tiết kiệm thời gian của người lao động
B. Giúp liên lạc và trao đổi thông tin dễ dàng
C. Hỗ trợ làm việc nhóm và mở rộng phạm vi làm việc

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 5: Các ngành nghề liên quan đến ứng dụng tin học phát triển là?

- A. Bán hàng online B. Streamer
C. Vlogger D. **Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 6: Cùng với sự phát triển của, tin học ngày càng được ứng dụng rộng rãi trong mọi ngành nghề khác nhau?

- A. Khoa học B. Con người
C. **Công nghệ thông tin** D. Cả ba đáp án trên đều sai

II. Tự luận (7,0 điểm)

Câu 7.

Theo em, tại các vùng nông thôn, phụ nữ có cơ hội tiếp cận máy tính và internet bằng với nam giới không?

HẾT.

Dành cho học sinh học hòa nhập

I – Trắc nghiệm (Mỗi ý đúng được 0,5 điểm)

Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4	Câu 5	Câu 6
D	C	D	D	D	C

II – Tự luận

Câu	Chương trình	Điểm
7	Theo em: Phụ nữ nông thôn khó tiếp cận được các thông tin về sức khỏe, giáo dục, kinh tế, xã hội, từ đó hạn chế khả năng nâng cao chất lượng cuộc sống. Trong thời đại số, việc sử dụng thành thạo máy tính và internet là một lợi thế lớn trong việc tìm kiếm việc làm. Phụ nữ nông thôn thiếu kỹ năng này sẽ gặp nhiều khó khăn hơn trong việc tìm việc. Việc không sử dụng internet khiến phụ nữ nông thôn khó kết nối với cộng đồng, chia sẻ kinh nghiệm và học hỏi từ những người khác. 	7

Duyệt của Ban giám hiệu

Duyệt của Tổ chuyên môn

Người ra đề