|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS BỒ ĐỀ**  **Năm học 2023-2024.** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 8**  **Thời gian: 45 phút**  **Ngày kiểm tra: /12/2023** |

**ĐỀ 1**

**I. TRẮC NGHIỆM: 5 điểm**

***Em hãy ghi ra giấy kiểm tra chữ cái trước câu trả lời đúng nhất:***

***Câu 1: 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 một khối lệnh vô hạn lần.

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

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

***Câu 2: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi:***

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

***Câu 3: Phát biểu nào đúng về khái niệm “hằng” trong lập trình?***

A. Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Hằng được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 4: Phát biểu nào đúng về khái niệm “biến” trong lập trình?***

A. Biến là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Biến là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 5: Có mấy dạng cấu trúc lặp?***

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

***Câu 6: Để tìm hiểu cách sử dụng một cái máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?***

A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi tin.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

***Câu 7: Máy tính trong dự án của Babbage có những đặc điểm gì?***

A. Máy tính cơ học, thực hiện tự động.

B. Máy tính có những ứng dụng ngoài tính toán thuần túy.

C. Có thiết kế giống với máy tính ngày nay.

D. Có 3 đặc điểm trên.

**Câu 8.** Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

|  |  |
| --- | --- |
| A. Dữ liệu kiểu logic | B. Dữ liệu kiểu số |
| C. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic. | D. Dữ liệu kiểu xâu kí tự |

**Câu 9.** @ là dữ liệu kiểu?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Logic | B. Số | C. Kí tự | D. Xâu kí tự |

***Câu 10: Đâu không phải là đặc điểm của thông tin số?***

A. Thông tin số có thể truy cập từ xa qua Internet.

B. Thông tin số dễ dàng được nhân bản và chia sẻ.

C. Thông tin số chỉ có thể truy cập ở khoảng cách gần.

D. Thông tin số có thể được lan truyền tự động do nhiều thiết bị được đồng bộ với nhau.

***Câu 11: Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, .......***

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

***Câu 12: Để tìm hiểu thông tin về năng lượng gió, nguồn thông tin nào dưới đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.

B. Nguồn thông tin từ trang báo đăng từ rất lâu.

C. Nguồn thông tin mới nhất từ chính phủ.

D. Nguồn thông tin từ bạn của em

***Câu 13: Thông tin số là?***

A. Thông tin được mã hóa thành dãy bit.

B. Thông tin được được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

C. Thông tin được mã hóa thành dãy bit, được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

D. Thông tin trên báo giấy.

***Câu 14: Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?***

A. Charles Babbage. B. John Mauchly.

C. Blaise Pascal. D.J. Presper Eckert.

***Câu 15: Phát biểu “Thông tin số khó bị xoá bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?***

A. Đúng! Vì sau khi xoá, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong thùng rác.

B. Đúng! Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.

C. Sai! Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xoá khỏi nơi nó được lưu trữ.

D. Sail Vì thông tin số không giống như một tờ giấy đề xé hay đốt đi được.

***Câu 16: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?***

A. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.

C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.

D. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.

***Câu 17: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?***

A. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.

B. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.

G. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

D. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.

***Câu 18. Chương trình là?***

A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán

C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán

D**.** Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

***Câu 19. Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:***

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Viết chương trình -> Xác định bài toán  -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Xác định bài toán -> Viết chương trình ->  Mô tả thuật toán

***Câu 20. Để tìm hiểu về một đội bóng đá ở Châu Phi, nguồn thông tin nào sau đây đáng tin cậy nhất?***

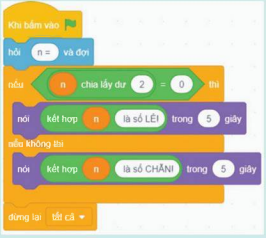
A. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng đá Châu Phi.

B. Nguồn tin từ câu lạc bộ người hâm mộ đội bóng đó.

C. Nguồn tin từ diễn đàn bóng đá Việt Nam.

D. Nguồn tin từ câu lạc bộ của đội bóng đối thủ.

**II. TỰ LUẬN: 5 điểm**

**Câu 1:** (2 điểm) Em hãy gỡ lỗi đoạn chương trình xác định một số n được nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ được cho trong hình sau:

**Câu 2:** (2 điểm) Em hãy kể tên 3 ứng dụng thu thập thông tin từ người sử dụng và trả lời các câu hỏi:

1. Tổ chức, cá nhân nào sở hữu các ứng dụng đó?
2. Mỗi ứng dụng thu thập thông tin dạng nào?

**Câu 3:** (1 điểm) Em hãy sử dụng sơ đồ khối để viết chương tình tính chu vi hình tròn với giá trị của bán kính nhập từ bàn phím. Thông báo kết quả ra màn hình.

|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS BỒ ĐỀ**  **Năm học 2023-2024.** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 8**  **Thời gian: 45 phút**  **Ngày kiểm tra: /12/2023** |

**ĐỀ 2**

**I. TRẮC NGHIỆM: 5 điểm**

***Em hãy ghi ra giấy kiểm tra chữ cái trước câu trả lời đúng nhất:***

***Câu 1: Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?***

A. Charles Babbage. B. John Mauchly.

C. Blaise Pascal. D.J. Presper Eckert.

***Câu 2: Phát biểu “Thông tin số khó bị xoá bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?***

A. Đúng! Vì sau khi xoá, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong thùng rác.

B. Đúng! Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.

C. Sai! Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xoá khỏi nơi nó được lưu trữ.

D. Sail Vì thông tin số không giống như một tờ giấy đề xé hay đốt đi được.

***Câu 3: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?***

A. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.

C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.

D. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.

***Câu 4: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?***

A. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.

B. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.

G. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

D. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.

***Câu 5: 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 một khối lệnh vô hạn lần.

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

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

***Câu 6: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi:***

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

***Câu 7: Phát biểu nào đúng về khái niệm “hằng” trong lập trình?***

A. Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Hằng được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 8: Phát biểu nào đúng về khái niệm “biến” trong lập trình?***

A. Biến là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Biến là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 9: Có mấy dạng cấu trúc lặp?***

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

***Câu 10: Để tìm hiểu cách sử dụng một cái máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?***

A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi tin.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

***Câu 11: Máy tính trong dự án của Babbage có những đặc điểm gì?***

A. Máy tính cơ học, thực hiện tự động.

B. Máy tính có những ứng dụng ngoài tính toán thuần túy.

C. Có thiết kế giống với máy tính ngày nay.

D. Có 3 đặc điểm trên.

***Câu 12. Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?***

|  |  |
| --- | --- |
| A. Dữ liệu kiểu logic | B. Dữ liệu kiểu số |
| C. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic. | D. Dữ liệu kiểu xâu kí tự |

***Câu 13. @ là dữ liệu kiểu?***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Logic | B. Số | C. Kí tự | D. Xâu kí tự |

***Câu 14: Đâu không phải là đặc điểm của thông tin số?***

A. Thông tin số có thể truy cập từ xa qua Internet.

B. Thông tin số dễ dàng được nhân bản và chia sẻ.

C. Thông tin số chỉ có thể truy cập ở khoảng cách gần.

D. Thông tin số có thể được lan truyền tự động do nhiều thiết bị được đồng bộ với nhau.

***Câu 15: Thông tin số là?***

A. Thông tin được mã hóa thành dãy bit.

B. Thông tin được được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

C. Thông tin được mã hóa thành dãy bit, được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

D. Thông tin trên báo giấy.

***Câu 16. Chương trình là?***

A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán

C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán

D**.** Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

***Câu 17. Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:***

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Viết chương trình -> Xác định bài toán  -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Xác định bài toán -> Viết chương trình ->  Mô tả thuật toán

***Câu 18. Để tìm hiểu về một đội bóng đá ở Châu Phi, nguồn thông tin nào sau đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng đá Châu Phi.

B. Nguồn tin từ câu lạc bộ người hâm mộ đội bóng đó.

C. Nguồn tin từ diễn đàn bóng đá Việt Nam.

D. Nguồn tin từ câu lạc bộ của đội bóng đối thủ.

***Câu 19: Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, .......***

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

***Câu 20: Để tìm hiểu thông tin về năng lượng gió, nguồn thông tin nào dưới đây đáng tin cậy nhất?***

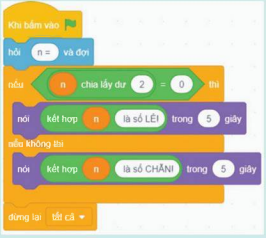
A. Nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.

B. Nguồn thông tin từ trang báo đăng từ rất lâu.

C. Nguồn thông tin mới nhất từ chính phủ.

D. Nguồn thông tin từ bạn của em

**II. TỰ LUẬN: 5 điểm**

**Câu 1:** (2 điểm) Em hãy gỡ lỗi đoạn chương trình xác định một số n được nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ được cho trong hình sau:

**Câu 2:** (2 điểm) Em hãy kể tên 3 ứng dụng thu thập thông tin từ người sử dụng và trả lời các câu hỏi:

1. Tổ chức, cá nhân nào sở hữu các ứng dụng đó?
2. Mỗi ứng dụng thu thập thông tin dạng nào?

**Câu 3:** (1 điểm) Em hãy sử dụng sơ đồ khối để viết chương tình tính chu vi hình tròn với giá trị của bán kính nhập từ bàn phím. Thông báo kết quả ra màn hình.

|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS BỒ ĐỀ**  **Năm học 2023-2024.** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 8**  **Thời gian: 45 phút**  **Ngày kiểm tra: /12/2023** |

**ĐỀ 3**

**I. TRẮC NGHIỆM: 5 điểm**

***Em hãy ghi ra giấy kiểm tra chữ cái trước câu trả lời đúng nhất:***

***Câu 1: Phát biểu nào đúng về khái niệm “biến” trong lập trình?***

A. Biến là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Biến là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 2: Có mấy dạng cấu trúc lặp?***

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

***Câu 3: Để tìm hiểu cách sử dụng một cái máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?***

A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi tin.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

***Câu 4: Máy tính trong dự án của Babbage có những đặc điểm gì?***

A. Máy tính cơ học, thực hiện tự động.

B. Máy tính có những ứng dụng ngoài tính toán thuần túy.

C. Có thiết kế giống với máy tính ngày nay.

D. Có 3 đặc điểm trên.

***Câu 5. Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?***

|  |  |
| --- | --- |
| A. Dữ liệu kiểu logic | B. Dữ liệu kiểu số |
| C. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic. | D. Dữ liệu kiểu xâu kí tự |

***Câu 6. @ là dữ liệu kiểu?***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Logic | B. Số | C. Kí tự | D. Xâu kí tự |

***Câu 7: Đâu không phải là đặc điểm của thông tin số?***

A. Thông tin số có thể truy cập từ xa qua Internet.

B. Thông tin số dễ dàng được nhân bản và chia sẻ.

C. Thông tin số chỉ có thể truy cập ở khoảng cách gần.

D. Thông tin số có thể được lan truyền tự động do nhiều thiết bị được đồng bộ với nhau.

***Câu 8: Để tìm hiểu thông tin về năng lượng gió, nguồn thông tin nào dưới đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.

B. Nguồn thông tin từ trang báo đăng từ rất lâu.

C. Nguồn thông tin mới nhất từ chính phủ.

D. Nguồn thông tin từ bạn của em

***Câu 9. Chương trình là?***

A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán

C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán

D**.** Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

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

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Viết chương trình -> Xác định bài toán  -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Xác định bài toán -> Viết chương trình ->  Mô tả thuật toán

***Câu 11: Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, .......***

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

***Câu 12. Để tìm hiểu về một đội bóng đá ở Châu Phi, nguồn thông tin nào sau đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng đá Châu Phi.

B. Nguồn tin từ câu lạc bộ người hâm mộ đội bóng đó.

C. Nguồn tin từ diễn đàn bóng đá Việt Nam.

D. Nguồn tin từ câu lạc bộ của đội bóng đối thủ.

***Câu 13: Thông tin số là?***

A. Thông tin được mã hóa thành dãy bit.

B. Thông tin được được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

C. Thông tin được mã hóa thành dãy bit, được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

D. Thông tin trên báo giấy.

***Câu 14: Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?***

A. Charles Babbage. B. John Mauchly.

C. Blaise Pascal. D.J. Presper Eckert.

***Câu 15: Phát biểu “Thông tin số khó bị xoá bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?***

A. Đúng! Vì sau khi xoá, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong thùng rác.

B. Đúng! Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.

C. Sai! Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xoá khỏi nơi nó được lưu trữ.

D. Sail Vì thông tin số không giống như một tờ giấy đề xé hay đốt đi được.

***Câu 16: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?***

A. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.

C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.

D. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.

***Câu 17: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?***

A. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.

B. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.

G. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

D. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.

***Câu 18: 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 một khối lệnh vô hạn lần.

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

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

***Câu 19: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi:***

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

***Câu 20: Phát biểu nào đúng về khái niệm “hằng” trong lập trình?***

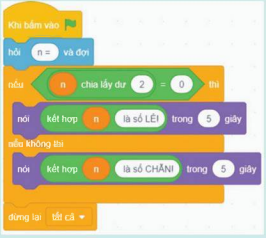
A. Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Hằng được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

**II. TỰ LUẬN: 5 điểm**

**Câu 1:** (2 điểm) Em hãy gỡ lỗi đoạn chương trình xác định một số n được nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ được cho trong hình sau:

**Câu 2:** (2 điểm) Em hãy kể tên 3 ứng dụng thu thập thông tin từ người sử dụng và trả lời các câu hỏi:

1. Tổ chức, cá nhân nào sở hữu các ứng dụng đó?
2. Mỗi ứng dụng thu thập thông tin dạng nào?

**Câu 3:** (1 điểm) Em hãy sử dụng sơ đồ khối để viết chương tình tính chu vi hình tròn với giá trị của bán kính nhập từ bàn phím. Thông báo kết quả ra màn hình.

|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS BỒ ĐỀ**  **Năm học 2023-2024.** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 8**  **Thời gian: 45 phút**  **Ngày kiểm tra: /12/2023** |

**ĐỀ 4**

**I. TRẮC NGHIỆM: 5 điểm**

***Em hãy ghi ra giấy kiểm tra chữ cái trước câu trả lời đúng nhất:***

***Câu 1: Để tìm hiểu thông tin về năng lượng gió, nguồn thông tin nào dưới đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.

B. Nguồn thông tin từ trang báo đăng từ rất lâu.

C. Nguồn thông tin mới nhất từ chính phủ.

D. Nguồn thông tin từ bạn của em

***Câu 2: Thông tin số là?***

A. Thông tin được mã hóa thành dãy bit.

B. Thông tin được được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

C. Thông tin được mã hóa thành dãy bit, được chuyển vào máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng,.... để có thể lan truyền, trao đổi trong một môi trường kĩ thuật số.

D. Thông tin trên báo giấy.

***Câu 3: Phát biểu nào đúng về khái niệm “hằng” trong lập trình?***

A. Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Hằng được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 4: Phát biểu nào đúng về khái niệm “biến” trong lập trình?***

A. Biến là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Biến là giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Tất cả A, B, C sai.

***Câu 5: Có mấy dạng cấu trúc lặp?***

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

***Câu 6: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?***

A. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.

B. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.

G. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

D. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.

***Câu 7. Chương trình là?***

A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán

C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán

D**.** Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

***Câu 8. Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:***

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Viết chương trình -> Xác định bài toán  -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Xác định bài toán -> Viết chương trình ->  Mô tả thuật toán

***Câu 9. Để tìm hiểu về một đội bóng đá ở Châu Phi, nguồn thông tin nào sau đây đáng tin cậy nhất?***

A. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng đá Châu Phi.

B. Nguồn tin từ câu lạc bộ người hâm mộ đội bóng đó.

C. Nguồn tin từ diễn đàn bóng đá Việt Nam.

D. Nguồn tin từ câu lạc bộ của đội bóng đối thủ.

***Câu 10: Để tìm hiểu cách sử dụng một cái máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?***

A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.

B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.

C. Hướng dẫn của một người giỏi tin.

D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

***Câu 11: Máy tính trong dự án của Babbage có những đặc điểm gì?***

A. Máy tính cơ học, thực hiện tự động.

B. Máy tính có những ứng dụng ngoài tính toán thuần túy.

C. Có thiết kế giống với máy tính ngày nay.

D. Có 3 đặc điểm trên.

***Câu 12. Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?***

|  |  |
| --- | --- |
| A. Dữ liệu kiểu logic | B. Dữ liệu kiểu số |
| C. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic. | D. Dữ liệu kiểu xâu kí tự |

***Câu 13. @ là dữ liệu kiểu?***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Logic | B. Số | C. Kí tự | D. Xâu kí tự |

***Câu 14: 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 một khối lệnh vô hạn lần.

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

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

***Câu 15: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi:***

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình không nhất thiết phải gỡ lỗi.

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

***Câu 16: Đâu không phải là đặc điểm của thông tin số?***

A. Thông tin số có thể truy cập từ xa qua Internet.

B. Thông tin số dễ dàng được nhân bản và chia sẻ.

C. Thông tin số chỉ có thể truy cập ở khoảng cách gần.

D. Thông tin số có thể được lan truyền tự động do nhiều thiết bị được đồng bộ với nhau.

***Câu 17: Điền vào chỗ trống: Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, .......***

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

***Câu 18: Chiếc máy tính cơ học Pascal do ai sáng tạo ra?***

A. Charles Babbage. B. John Mauchly.

C. Blaise Pascal. D.J. Presper Eckert.

***Câu 19: Phát biểu “Thông tin số khó bị xoá bỏ hoàn toàn” có đúng không? Tại sao?***

A. Đúng! Vì sau khi xoá, tệp và thư mục vẫn còn được lưu trữ trong thùng rác.

B. Đúng! Vì không xác định được tất cả những nơi nó được sao chép và lưu trữ.

C. Sai! Vì các tệp và thư mục dễ dàng bị xoá khỏi nơi nó được lưu trữ.

D. Sail Vì thông tin số không giống như một tờ giấy đề xé hay đốt đi được.

***Câu 20: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?***

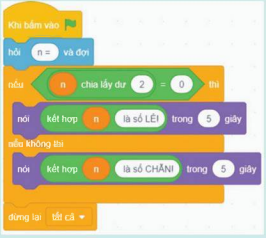
A. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.

C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.

D. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.

**II. TỰ LUẬN: 5 điểm**

**Câu 1:** (2 điểm) Em hãy gỡ lỗi đoạn chương trình xác định một số n được nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ được cho trong hình sau:

**Câu 2:** (2 điểm) Em hãy kể tên 3 ứng dụng thu thập thông tin từ người sử dụng và trả lời các câu hỏi:

1. Tổ chức, cá nhân nào sở hữu các ứng dụng đó?
2. Mỗi ứng dụng thu thập thông tin dạng nào?

**Câu 3:** (1 điểm) Em hãy sử dụng sơ đồ khối để viết chương tình tính chu vi hình tròn với giá trị của bán kính nhập từ bàn phím. Thông báo kết quả ra màn hình.

|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS BỒ ĐỀ**  **Năm học 2023-2024.** | **HƯỚNG DẪN CHẤM**  **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 8**  **Thời gian: 45 phút**  **Ngày kiểm tra: /12/2023** |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: 5 điểm**

***Mỗi câu trả lời đúng: 0,25 đ***

**ĐỀ 1:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1D | 2D | 3A | 4C | 5B | 6B | 7D | 8C | 9C | 10C |
| 11C | 12C | 13C | 14C | 15B | 16D | 17B | 18D | 19A | 20A |

**ĐỀ 2:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1C | 2B | 3D | 4B | 5D | 6D | 7A | 8C | 9B | 10B |
| 11D | 12C | 13C | 14C | 15C | 16D | 17A | 18A | 19C | 20C |

**ĐỀ 3:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1C | 2B | 3B | 4D | 5C | 6C | 7C | 8C | 9D | 10A |
| 11C | 12A | 13C | 14C | 15B | 16D | 17B | 18D | 19D | 20A |

**ĐỀ 4:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1C | 2C | 3A | 4C | 5B | 6B | 7D | 8A | 9A | 10B |
| 11D | 12C | 13C | 14D | 15D | 16C | 17C | 18C | 19B | 20D |

**II. PHẦN TỰ LUẬN: 5 điểm**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **1** | Đổi vị trí thứ tự của hai câu trả lời:  “n là số chẵn” lên trước “n là số lẻ” | **2** |
| **2** | - Nêu được 3 ứng dụng tìm kiếm thông tin và tổ chức cá nhân sở hữu  - Nêu đúng dạng thông tin: | **1**  **1** |
| **3** | Vẽ đúng sơ đồ khối   * Thiếu 1 bước: trừ 0,25đ | **1** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| BGH DUYỆT | TTCM DUYỆT  Đỗ Thị Thúy Giang | NTCM+GV  Phan Thu Hằng |