|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS CỰ KHỐI**  **ĐỀ CHÍNH THỨC** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I MÔN TIN 8**  **Năm học: 2023 - 2024**  *Thời gian làm bài: 45 phút*  *Ngày kiểm tra: 18/12/2023*  **MÃ ĐỀ 01** |
|  |  |

**I. Trắc nghiệm: (5.0 điểm). *Ghi vào bài làm chữ cái đầu của đáp án trả lời đúng:***

**Câu 1.** **Thông tin được mã hóa thành gì mới được chuyển vào máy tính?**

A. Số liệu dạng số B. Hình ảnh C. Dãy bit D. Âm thanh

**Câu 2.** **Đặc điểm của thông tin số là gì?**

A. Có thể trao đổi không cần dùng mạng

B. Có thể truy cập từ xa nếu thông qua kết nối Internet

C. Có thể trao đổi dựa trên thông tin trên giấy

D. Thông tin không trung thực, mang tính chất lừa dối

**Câu 3.** **Cách xác định thông tin có đáng tin cậy hay không?**

A. Xác định nguồn thông tin. B. Phân biệt ý kiến và sự kiện.

C. Kiểm tra chứng cứ của kết luận. D. Cả A, B, C

**Câu 4.** **Đâu là các đặc điểm chính của thông tin số?**

A. Dễ dàng được nhân bản và lan truyền B. Khó bị xóa bỏ hoàn toàn

C. Có thể truy cập được từ xa D. Tất cả đều đúng

**Câu 5.** **Lợi ích của thông tin đáng tin cậy là gì?**

A. Đưa ra kết luận không chính xác B. Đưa ra kết luận đúng, hành động đúng

C. Quyết định hành động sai lầm D. Đáp án khác

**Câu 6. Thông tin có độ tin cậy thấp là thông tin như thế nào?**

A. Kết luận dựa trên các thông tin đáng tin cậy B. Thông tin đã được kiểm chứng

C. Kết luận không có chứng cứ D. Thông tin được công bố từ lâu

**Câu 7.** **Thông tin trong những trường hợp nào sau đây là không đáng tin cậy?**

A. Thông tin trên website có tên miền là .gov.

B. Bài viết của một cá nhân đăng tải trên mạng xã hội với mục đích bôi nhọ người khác.

C. Bài viết hướng dẫn phòng tránh dịch bệnh trên trang web của cơ quan y tế.

D. Bài viết trên tài khoản mạng xã hội của một nhà báo có uy tín và có trích dẫn nguồn thông tin từ trang web của Chính phủ.

**Câu 8.** **Thông tin số trong xã hội có:**

A. độ tin cậy cao B. độ tin cậy khác nhau C. độ tin cậy thấp D. A, C đúng

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

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

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

C. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng rổ Châu Âu.

D. Nguồn tin từ diễn đàn bóng rổ Việt Nam.

**Câu 10.** **Em hãy điền vào ý còn thiếu ở dấu ba chấm. Khi thực hiện nhiệm vụ tìm kiếm thông tin để tạo 1 bài trình chiếu em tiến hành: Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu, tìm kiếm và đánh giá thông tin, …**

A. Xử lý B. Trao đổi thông tin

C. Xử lý và trao đổi thông tin D. Tìm kiếm và trao đổi thông tin.

**Câu 11. Sắp xếp các bước để chia sẻ một bài trình chiếu trong môi trường số**

**a. Chia sẻ bài trình chiếu b. Biên tập nội dung c. Tạo bài trình chiếu**

A. a, b, c B. b,c, a C. c, b, a D. c, a, b

**Câu 12.** **Khi khai thác thông tin trên Internet, em sẽ dựa vào yếu tố nào để xác định được độ tin cậy của thông tin?**

A. Tác giả viết bài là người có uy tín, trách nhiệm, trình độ chuyên môn sâu về lĩnh vực.

B. Bài viết có trích dẫn dẫn chứng, nguồn thông tin sử dụng trong bài.

C. Nguồn thông tin từ cơ quan, tổ chức có thẩm quyền.

D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 13. Em đã được học mấy kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch?**

A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

**Câu 14.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, biểu thức là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 15.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, hằng là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 16.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, biến là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 17.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu số là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Kí tự hoặc xâu kí tự

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Tập hợp các đoạn mã

**Câu 18.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu xâu kí tự là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Kí tự hoặc xâu kí tự

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Tập hợp các đoạn mã

**Câu 19.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu logic là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Kí tự hoặc xâu kí tự

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Tập hợp các đoạn mã

**Câu 20.** **Phép toán trong kiểu dữ liệu số gồm:**

A. các phép toán cộng, trừ, nhân, chia, … B. các phép toán so sánh

C. các phép toán kết hợp (join) D. các phép toán logic

**II. Tự luận: (5.0 điểm)**

**Câu 1 (2 điểm):** Em hãy nêu 1 ví dụ cho thấy sự khác nhau rõ ràng trong hoạt động học tập khi chưa có và khi có các thiết bị công nghệ số hiện nay?

**Câu 2 (2 điểm):** Mô tả thuật toán cho nhân vật di chuyển theo đường đi là hình tam giác đều?

**Câu 3 (1 điểm):** Viết chương trình lập trình trò chơi “đoán số” bằng ngôn ngữ lập trình Scratch?

------- HẾT -------

|  |  |
| --- | --- |
| **UBND QUẬN LONG BIÊN**  **TRƯỜNG THCS CỰ KHỐI**    **ĐỀ CHÍNH THỨC** | **ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I MÔN TIN 8**  **Năm học: 2023 - 2024**  *Thời gian làm bài: 45 phút*  *Ngày kiểm tra: 18/12/2023*  **MÃ ĐỀ 02** |
|  |  |

**I. Trắc nghiệm: (5.0 điểm).** ***Ghi vào bài làm chữ cái đầu của đáp án đúng:***

**Câu 1.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu số là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Tập hợp các đoạn mã

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Kí tự hoặc xâu kí tự

**Câu 2.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu xâu kí tự là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Tập hợp các đoạn mã

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Kí tự hoặc xâu kí tự

**Câu 3.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, tập giá trị của kiểu dữ liệu logic là gì?**

A. Số nguyên và số thập phân B. Tập hợp các đoạn mã

C. Hai giá trị true (đúng) và false (sai) D. Kí tự hoặc xâu kí tự

**Câu 4.** **Phép toán trong kiểu dữ liệu số gồm:**

A. các phép toán kết hợp (join) B. các phép toán so sánh

C. các phép toán cộng, trừ, nhân, chia, … D. các phép toán logic

**Câu 5.** **Lợi ích của thông tin đáng tin cậy là gì?**

A. Đưa ra kết luận không chính xác B. Đưa ra kết luận đúng, hành động đúng

C. Quyết định hành động sai lầm D. Đáp án khác

**Câu 6.** **Đâu là các đặc điểm chính của thông tin số?**

A. Dễ dàng được nhân bản và lan truyền B. Khó bị xóa bỏ hoàn toàn

C. Có thể truy cập được từ xa D. Cả A, B, C

**Câu 7. Thông tin có độ tin cậy thấp là gì?**

A. Kết luận dựa trên các thông tin đáng tin cậy B. Thông tin đã được kiểm chứng

C. Thông tin được công bố từ lâu D. Kết luận không có chứng cứ

**Câu 8.** **Thông tin trong những trường hợp nào sau đây là không đáng tin cậy?**

A. Thông tin trên website có tên miền là .gov.

B. Bài viết hướng dẫn phòng tránh dịch bệnh trên trang web của cơ quan y tế.

C. Bài viết của một cá nhân đăng tải trên mạng xã hội với mục đích bôi nhọ người khác.

D. Bài viết trên tài khoản mạng xã hội của một nhà báo có uy tín và có trích dẫn nguồn thông tin từ trang web của Chính phủ.

**Câu 9.** **Thông tin được mã hóa thành gì mới được chuyển vào máy tính?**

A. Số liệu dạng số B. Dãy bit C. Hình ảnh D. Âm thanh

**Câu 10.** **Đặc điểm của thông tin số là gì?**

A. Có thể truy cập từ xa nếu thông qua kết nối Internet

B. Có thể trao đổi không cần dùng mạng

C. Có thể trao đổi dựa trên thông tin trên giấy

D. Thông tin không trung thực, mang tính chất lừa dối

**Câu 11. Cách xác định thông tin có đáng tin cậy hay không?**

A. Xác định nguồn thông tin. B. Phân biệt ý kiến và sự kiện.

C. Kiểm tra chứng cứ của kết luận. D. Cả A, B, C

**Câu 12. Em đã được học mấy kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch?**

A. 4 B. 3 C. 2 D. 1

**Câu 13.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, biểu thức là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 14.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, hằng là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 15.** **Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, biến là:**

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

B. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm

D. tập hợp các đoạn mã dùng để thực hiện một nhiệm vụ nào đó

**Câu 16.** **Để tìm hiểu về một đội bóng rổ ở Châu Âu, nguồn thông tin nào sau đây đáng tin cậy nhất?**

A. Nguồn tin từ Liên đoàn bóng rổ Châu Âu.

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

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

D. Nguồn tin từ diễn đàn bóng rổ Việt Nam.

**Câu 17.** **Em hãy điền vào ý còn thiếu ở dấu ba chấm. Khi thực hiện nhiệm vụ tìm kiếm thông tin để tạo 1 bài trình chiếu em tiến hành: Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu, tìm kiếm và đánh giá thông tin, …**

A. Xử lý B. Xử lý và trao đổi thông tin

C. Trao đổi thông tin D. Tìm kiếm và trao đổi thông tin.

**Câu 18. Sắp xếp các bước để chia sẻ một bài trình chiếu trong môi trường số:**

**a. Chia sẻ bài trình chiếu b. Biên tập nội dung c. Tạo bài trình chiếu**

A. c, b, a B. b,c, a C. a, b, c D. c, a, b

**Câu 19.** **Khi khai thác thông tin trên Internet, em sẽ dựa vào yếu tố nào để xác định được độ tin cậy của thông tin?**

A. Tác giả viết bài là người có uy tín, trách nhiệm, trình độ chuyên môn sâu về lĩnh vực.

B. Bài viết có trích dẫn dẫn chứng, nguồn thông tin sử dụng trong bài.

C. Nguồn thông tin từ cơ quan, tổ chức có thẩm quyền.

D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 20.** **Thông tin số trong xã hội có:**

A. độ tin cậy khác nhau B. độ tin cậy cao C. độ tin cậy thấp D. A, C đúng

**II. Tự luận: (5.0 điểm)**

**Câu 1 (2 điểm):** Em hãy nêu 1 ví dụ cho thấy sự khác nhau rõ ràng trong hoạt động học tập khi chưa có và khi có các thiết bị công nghệ số hiện nay?

**Câu 2 (2 điểm):** Mô tả thuật toán cho nhân vật di chuyển theo đường đi là hình tam giác đều?

**Câu 3 (1 điểm):** Viết chương trình lập trình trò chơi “đoán số” bằng ngôn ngữ lập trình Scratch?

---------------- HẾT --------------