**UBND QUẬN LONG BIÊN**

**TRƯỜNG THCS CỰ KHỐI**

**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA HKI**

**Môn: Tin học 8**

**Năm học 2023 – 2024**

**I.Nội dung kiến thức ôn tập:**

**- Lược sử của công cụ tính toán**

**- Thông tin trong môi trường số**

**- Khai thác thông tin số**

**- Từ thuật toán đến chương trình**

**- Biểu diễn dữ liệu**

**- Cấu trúc điều khiển**

**II. Câu hỏi ôn tập:**

**Phần I. Trắc nghiệm**

**Câu 1. Thế hệ máy tính nào bắt đầu sử dụng bàn phím và màn hình?**

**A. Thế hệ đầu tiên B. Thế hệ thứ hai**

**C. Thế hệ thứ ba D. Thế hệ thứ tư.**

**Câu 2. Thế hệ thứ nhất trong lịch sử phát triển máy tính diễn ra vào năm nào?**

**A. 1965 – 1974. B. 1990 – nay. C. 1945 – 1955. D. 1955 – 1965.**

**Câu 3. Thế hệ thứ hai trong lịch sử phát triển máy tính diễn ra vào năm nào?**

**A. 1965 – 1974. B. 1990 – nay. C. 1945 – 1955. D. 1955 – 1965.**

**Câu 4. Thế hệ thứ ba trong lịch sử phát triển máy tính diễn ra vào năm nào?**

**A. 1965 – 1974. B. 1990 – nay. C. 1945 – 1955. D. 1955 – 1965.**

**Câu 5. Thế hệ thứ năm trong lịch sử phát triển máy tính diễn ra vào năm nào?**

**A. 1965 – 1974. B. 1990 – nay. C. 1945 – 1955. D. 1955 – 1965.**

**Câu 6. Thông tin được mã hóa thành gì mới được chuyển vào máy tính, máy tính bảng?**

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

**Câu 7. Đặc điểm của thông tin số là?**

**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 8. 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 9. Lợi ích của thông tin đáng tin cậy?**

**A. Đưa ra kết luận không chính xác**

**B. Đưa ra kết luận đúng, quyết định hành động đúng và giải quyết được các vấn đề được đặt ra**

**C. Quyết định hành động sai lầm**

**D. Đáp án khác**

**Câu 10. 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 11. Thông tin có độ tin cậy thấp là?**

**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 12. 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 13. Thông tin số trong xã hội có:**

**A. Độ tin cậy cao**

**B. Độ tin cậy khác nhau, phụ thuộc vào nguồn gốc và mục tiêu thông tin**

**C. Độ tin cậy thấp**

**D. A và C đúng**

**Câu 14. 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 15. 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 16. 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 17. 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 của bài viết.**

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

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

**Câu 19. 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 để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định**

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

**Câu 20. 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 để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định**

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

**Câu 21. 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 để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định**

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

**Câu 22. 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 23. 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 24. 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 25. Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng?**

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

**Câu 26. Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, cấu trúc lặp có mấy dạng?**

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

**Phần II. Tự luận**

**Câu 1: 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: Mô tả thuật toán cho nhân vật di chuyển theo đường đi là hình tam giác đều?**

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

**Câu 4: Viết chương trình lập trình để giải phương trình ax + b = 0 khi nhập 2 giá trị a, b từ bàn phím?**

**DUYỆT CỦA BGH TT/NTCM DUYỆT GIÁO VIÊN LẬP**