

ĐỀ 1**ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II**
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8

Phần A: Trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn (8,0 điểm). Chọn chữ cái đứng trước câu trả lời đúng:

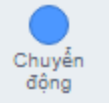
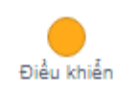
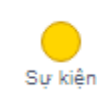
Câu 1: Chương trình là?

- 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 2: Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nhấp chuột vào nút?

- A.  Bút vẽ
- B.  Điều khiển
- C.  Đặt 1 giây
- D.  Flag

Câu 3: Để chọn và kéo thả lệnh  vào chương trình, em vào nhóm lệnh nào sau đây?

- A.  Chuyển động
- B.  Hiển thị
- C.  Điều khiển
- D.  Sự kiện

Câu 4: Câu lệnh  có ý nghĩa:

- A. gán cho *số bí mật* một giá trị ngẫu nhiên trong khoảng từ 1 đến 100
- B. hỏi và nhận giá trị từ bàn phím, lưu vào biến *trả lời*
- C. hiển thị *số bí mật* trong 2 giây
- D. Hiển thị *trả lời* trong 2 giây.

Câu 5: Các bước của thuật toán thực hiện tuần tự như thế nào?

- A. Từ trên xuống
- B. Từ dưới lên
- C. Do người viết quy định
- D. Tất cả đều sai

Câu 6: Để di chuyển theo một ngũ giác đều, nhân vật cần?

- A. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh hình ngũ giác đều. Ví dụ, di chuyển 60 bước
- B. Quay trái 72 độ
- C. Cả hai đáp án trên
- D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 7: Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Footer
- B. Bottomer
- C. Comment
- D. Textbox

Câu 8: Để đánh số trang vào vị trí giữa, dưới trang văn bản thì chọn?

- A. Blank
- B. Footer

C. Bottom of Page/ Plain Number 2

D. Header

Câu 9: Em hãy chọn những phương án đúng trong các phương án sau?

- A. Đầu trang và chân trang là đoạn văn bản đầu tiên và cuối cùng trong một trang
- B. Đầu trang và chân trang là văn bản hoặc hình ảnh được chèn vào lề trên và lề dưới
- C. Không thể đưa hình ảnh vào đầu trang và chân trang
- D. Thông tin ở phần đầu trang và chân trang thường ngắn gọn và được tự động thêm vào tất cả các trang trong văn bản

Câu 10: Màu nào sẽ mang lại cảm giác ấm áp, giúp người xem phấn chấn, hoạt bát, năng nổ?

- A. Đỏ
- B. Da cam
- C. Vàng
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 11: Các màu lạnh sẽ đem lại cảm giác gì cho người xem?

- A. Cảm giác lịch sự, nhẹ nhàng
- B. Cảm giác ấm áp, giúp người xem phấn chấn, hoạt bát, năng nổ
- C. Cảm giác lạnh, giúp người xem bình tĩnh, hiền hòa, lắng dịu
- D. Cảm giác ấm nóng

Câu 12: Màu sắc nào sẽ đem lại cảm giác lịch sự, nhẹ nhàng?

- A. Trắng
- B. Đen
- C. Be
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 13: Bài trình chiếu về chủ đề giải trí, lễ hội... nên dùng màu sắc nào?

- A. Gam màu lạnh
- B. Gam màu trung tính
- C. Gam màu nóng
- D. Đáp án khác

Câu 14: Các bài trình chiếu muốn mang lại ấn tượng mạnh, các sự kiện tri ân nên sử dụng gam màu nào?

- A. Gam màu lạnh
- B. Gam màu trung tính
- C. Gam màu nóng
- D. Đáp án khác

Câu 15: Khi sử dụng các màu cho trang trình chiếu nên?

- A. Kết hợp các màu cùng nhóm với nhau
- B. Không sử dụng quá nhiều màu trên một trang chiếu
- C. Nên chọn màu văn bản có độ tương phản cao với màu nền
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

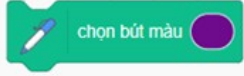
Câu 16: Thông tin nào thường được sử dụng để thêm vào đầu trang, chân trang?

- A. Tên người trình chiếu, tên công ty
- B. Tiêu đề bài trình chiếu
- C. Số trang hay thời gian trình chiếu....
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

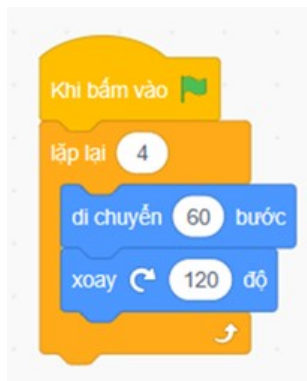
Câu 17: Để đánh số trang vào vị trí giữa, dưới trang văn bản thì chọn?

- A. Blank
- B. Footer
- C. Bottom of Page/ Plain Number 2
- D. Header

Câu 18: Để dừng việc vẽ hình ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 19: Câu lệnh nào thực hiện chạy chương trình?



A. Câu lệnh “Khi bấm vào []”

B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước”

D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”

Câu 20: Ý nghĩa của hình  trong sơ đồ khối là:

A. Bắt đầu/Kết thúc chương trình.

B. Điều kiện rẽ nhánh.

C. Xử lý/Tính toán/Gán.

D. Lệnh vào, lệnh ra.

Phần B: Trắc nghiệm đúng sai (2,0 điểm). Trong mỗi ý a), b), c), **d)** ở mỗi câu thí sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 21: Trong lập trình có:

a) Ba phép toán logic.

b) Phép toán logic và (and): Kết quả của phép toán “và” chỉ đúng khi 1 trong 2 biểu thức thành phần đúng.

c) Phép toán logic hoặc (or): Kết quả của phép toán “hoặc” chỉ sai khi hai biểu thức thành phần đều sai.

d) Phép toán logic không phải (no): Kết quả của phép toán “không phải” là đúng khi biểu thức sai và ngược lại.

Câu 22: Để định dạng dòng chữ “Nét chữ nét người” thành “**Nét chữ nét người**”, toàn bộ các thao tác phải thực hiện là:

a) Đưa con trỏ văn bản vào giữa dòng chữ đó, nhấn Ctrl + I và Ctrl + B

b) Đưa con trỏ văn bản vào cuối dòng chữ đó, nhấn Ctrl + U và Ctrl + I

c) Chọn dòng chữ đó, nhấn Ctrl + B, Ctrl + I

d) Chọn dòng chữ đó, nhấn Ctrl + U, Ctrl + I

.....Hết.....

ĐÁP ÁN

Phần A: Trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn (8 điểm)

Mỗi câu trả lời đúng 0,4đ

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

Phần B: Trắc nghiệm đúng sai (2 điểm)

Mỗi ý trả lời đúng 0,25đ **Câu 21:**

a) S

b) S

c) Đ

d) S

Câu 22: a) Đ

b) S

c) Đ

d) S

III. ĐỀ KIỂM TRA:**Phần I. Câu hỏi trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn (3.0 điểm).**

Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12. Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ chọn một phương án.

Học sinh điền đáp án đúng nhất vào bảng sau:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.

Câu 1. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, để tạo danh sách có thứ tự, em sử dụng công cụ nào?

A. Bullets (Dấu đầu dòng)

B. Numbering (Đánh số)

C. Table (Bảng)

D. Text Box (Hộp văn bản)

Câu 2. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, đầu trang (Header) thường nằm ở vị trí nào?

A. Phía trên cùng của trang văn bản

B. Phía dưới cùng của trang văn bản

C. Ở giữa trang văn bản

D. Nằm ngoài lề trang văn bản

Câu 3. Trong phần mềm trình chiếu, trang chiếu đầu tiên của bài trình chiếu thường được gọi là gì?

A. Slide Master (Trang mẫu)

B. Content Slide (Trang nội dung)

C. Blank Slide (Trang trống)

D. Title Slide (Trang tiêu đề)

Câu 4. Trong phần mềm trình chiếu, bản mẫu (Template) có tác dụng gì?

A. Chỉ dùng để chèn hình ảnh vào bài trình chiếu

B. Chỉ thay đổi màu nền cho từng trang chiếu

C. Giúp thiết kế bài trình chiếu nhanh hơn với bố cục, màu sắc có sẵn

D. Không có tác dụng đặc biệt, chỉ là một trang chiếu trống

Câu 5. Tại sao cần sử dụng đầu trang (Header) và chân trang (Footer) trong văn bản?

A. Giúp văn bản đẹp hơn nhưng không có tác dụng đặc biệt

B. Chỉ để thêm hình ảnh trang trí vào văn bản

C. Giúp hiển thị thông tin lặp lại trên nhiều trang, như số trang, tiêu đề tài liệu

D. Không ảnh hưởng đến nội dung chính của văn bản

Câu 6. Khi trình bày nội dung trên trang chiếu, văn bản nên có đặc điểm như thế nào?

A. Ngắn gọn, súc tích, chỉ nêu ý chính

B. Trình bày càng nhiều chữ càng tốt để giải thích chi tiết

C. Dùng nhiều phong chữ khác nhau trên cùng một trang chiếu

D. Viết toàn bộ nội dung bài nói vào trang chiếu

Câu 7. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nhấp chuột vào nút?

A.  Bút vẽ

B.  Điều khiển

C.  Đơn 1 giây

D.  Cờ

Câu 8. Xác định bài toán là đi xác định điều kiện cho trước của bài toán tính chu vi tam giác.

A. Diện tích tam giác.

B. 3 cạnh của tam giác.

C. Chiều cao của tam giác.

D. Chu vi tam giác.

Câu 9. Trong các kiểu dữ liệu sau, kiểu nào dùng để lưu trữ số nguyên trong lập trình?

- A.** Kiểu văn bản (String)
B. Kiểu số thực (Float)
C. Kiểu số nguyên (Integer)
D. Kiểu logic (Boolean)

Câu 10. Trong ngôn ngữ lập trình, kiểu dữ liệu Boolean có thể nhận những giá trị nào?

- A.** Đúng (True) hoặc Sai (False) **B.** Số nguyên và số thực

C. Kí tự và chuỗi kí tự **D.** Hình ảnh và âm thanh

Câu 11. Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

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

Câu 12. Tam giác đều là hình có ba cạnh bằng nhau, ba góc bằng nhau và bằng 60 độ. Để di chuyển theo một hình tam giác đều, nhân vật cần lặp lại ba lần việc thực hiện hai hành động sau đây:

1. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh tam giác. Ví dụ, di chuyển 60 bước
2. Quay trái 120 độ

Số bước lặp trong thuật toán trên là?

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

Phần II. Câu trắc nghiệm đúng sai (2.0 điểm). Thí sinh trả lời từ câu 13 đến câu 14. Trong mỗi ý a), b), c), **d)** ở mỗi câu, thí sinh chọn đúng hoặc sai.

Học sinh điền đúng (Đ); sai (S) vào bảng dưới đây.

Câu 13				Câu 14			
a)	b)	c)	d)	a)	b)	c)	d)

Câu 13: Bạn Lan, học sinh lớp 8, được giao bài tập môn Tin học để thiết kế một bài trình chiếu PowerPoint với chủ đề "Bảo vệ môi trường". Giáo viên yêu cầu bài trình chiếu cần rõ ràng, có bố cục hợp lý và sử dụng các mẫu bài trình chiếu (template) sẵn có để tiết kiệm thời gian:

- a) Có thể sử dụng mẫu bài trình chiếu sẵn có trong PowerPoint để tạo bài trình bày nhanh hơn.
- b) Mẫu bài trình chiếu có thể tùy chỉnh để thay đổi màu sắc và phông chữ theo ý muốn.
- c) Khi sử dụng mẫu bài trình chiếu, không thể thêm các đối tượng như hình ảnh, video hay biểu đồ.
- d) Không thể thay đổi nội dung hoặc xóa các phần không cần thiết trong mẫu bài trình chiếu.

Câu 14: Bạn Nam, học sinh lớp 8, được giao bài tập trong môn Tin học yêu cầu lập trình trên Scratch để giải quyết bài toán sau: "Viết chương trình nhập vào hai số và hiển thị tổng của chúng." Nam cần thực hiện các bước từ việc xây dựng thuật toán đến lập trình bằng Scratch để hoàn thành bài tập này.

- a)** Thuật toán giúp xác định rõ các bước cần thực hiện trước khi lập trình.
- b)** Chương trình Scratch không thể thực hiện phép toán cộng.
- c)** Thuật toán cần xác định rõ điều kiện kiểm tra trước khi lập trình.
- d)** Nếu người dùng nhập giá trị không phải số (như chữ), chương trình Scratch sẽ báo lỗi.

Phần III. Câu trắc nghiệm trả lời ngắn (2.0 điểm). Thí sinh trả lời từ câu 15 đến câu 16. Trong mỗi ý a), b), c), **d)** ở mỗi câu, thí sinh điền trả lời ngắn

Học sinh điền trả lời ngắn vào bảng dưới đây.

Câu 15	Câu 16
a)	a)
b)	b)
c)	c)
d)	d)

Câu 15. Minh đang chuẩn bị một bài thuyết trình về môi trường nhưng không biết cách làm sao để bài trình chiếu vừa chuyên nghiệp vừa tiết kiệm thời gian thiết kế.

- a) Minh nên sử dụng công cụ nào?
- b) Văn bản trên trang chiếu cần có đặc điểm gì?
- c) Vì sao nên chọn màu sắc phù hợp cho bài trình chiếu?
- d) Minh cần làm gì để áp dụng một bản mẫu vào bài trình chiếu của mình?

Câu 16. Nam đang học lập trình với Scratch và muốn tạo một chương trình giúp nhân vật di chuyển theo hình tam giác đều.

- a) Nam cần sử dụng những lệnh nào?
- b) Thuật toán di chuyển theo tam giác đều hoạt động như thế nào?
- c) Vì sao cần mô tả thuật toán trước khi lập trình?
- d) Nam cần làm gì để kiểm tra và chỉnh sửa nếu chương trình chưa chạy đúng?

PHẦN IV: Tự luận.

Câu 17: (1,0 điểm) Em hãy giải thích vai trò của **đầu trang (Header)** và **chân trang (Footer)** trong văn bản. Đồng thời, nêu cách ứng dụng chúng trong một tài liệu thực tế.

Câu 18: (1,0 điểm) Em hãy trình bày cách sử dụng **bản mẫu (Template)** trong phần mềm trình chiếu để tạo một bài thuyết trình chuyên nghiệp.

Câu 19: (1,0 điểm) Trong lập trình, việc lựa chọn kiểu dữ liệu phù hợp có vai trò quan trọng. Em hãy nêu ví dụ và giải thích cách sử dụng các kiểu dữ liệu trong một chương trình thực tế.

ĐÁP ÁN

PHẦN I:

Mỗi câu trả lời đúng được 0.25 điểm

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

PHẦN II:

Mỗi ý đúng được 0.25 điểm

Câu	13				14			
	a	b	c	d	a	b	c	d
Đáp án	Đ	Đ	S	S	Đ	S	Đ	S

PHẦN III:

Câu 15	Câu 16
a) sử dụng bản mẫu (Template)	a) Nam cần dùng lệnh di chuyển một số bước và quay trái 120 độ .
b) Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, chỉ nêu ý chính để giúp người xem dễ tiếp nhận nội dung.	b) Thuật toán gồm: lặp lại 3 lần các bước di chuyển và quay.
c) Chọn màu sắc phù hợp sẽ giúp bài trình chiếu sinh động, thu hút người xem và tạo ấn tượng tốt hơn.	c) Mô tả thuật toán giúp lập trình chính xác, tránh sai sót.
d) File → New , chọn Template	d) Nam nên chạy thử, quan sát và chỉnh sửa nếu cần.

Câu	Nội dung	Điểm
1	<p>- Đầu trang và chân trang giúp hiển thị thông tin quan trọng như số trang, tiêu đề tài liệu, tên tác giả trên tất cả các trang một cách tự động.</p> <p>- Chúng giúp tài liệu có bố cục chuyên nghiệp, dễ theo dõi, đặc biệt với tài liệu dài nhiều trang.</p> <p>- Trong bài báo cáo môn học, có thể sử dụng Header để hiển thị tên bài báo cáo, tên học sinh, lớp học và Footer để đánh số trang tự động.</p> <p>- Trong luận văn hoặc tài liệu hướng dẫn, có thể chèn tên chương vào đầu trang và số trang vào chân trang để giúp người đọc dễ tra cứu nội dung.</p>	<p>0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p>
2	<p>- Chọn bản mẫu phù hợp: Khi tạo bài trình chiếu, vào Design → Themes, chọn một mẫu có bố cục, màu sắc phù hợp với chủ đề.</p> <p>- Chỉnh sửa nội dung theo bản mẫu: Thay đổi tiêu đề, nội dung, hình ảnh dựa trên bố cục sẵn có, giúp bài trình chiếu đồng nhất và chuyên nghiệp.</p> <p>- Tùy chỉnh phong chữ và màu sắc: Điều chỉnh phông chữ, kích thước, màu nền để đảm bảo dễ đọc, có độ tương phản tốt với nội dung.</p> <p>- Lưu và tái sử dụng bản mẫu: Nếu muốn dùng lại trong các bài trình chiếu khác, chọn File → Save As → PowerPoint Template (.potx) để lưu bản mẫu cá nhân.</p>	<p>0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p>
3	<p>- Quản lý học sinh trong một phần mềm trường học:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dùng kiểu số nguyên (Integer) để lưu mã số học sinh và tuổi. Ví dụ: <code>int maSoHocSinh = 12345; int tuoi = 15;</code> <p>- Tính toán điểm trung bình:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dùng kiểu số thực (Float/Double) để lưu điểm trung bình, đảm bảo tính chính xác khi thực hiện phép chia. Ví dụ: <code>double diemTrungBinh = 8.75;</code> 	<p>0,25</p> <p>0,25</p>

Câu	Nội dung	Điểm
	- Lưu trữ thông tin cá nhân: <ul style="list-style-type: none"> Dùng kiểu chuỗi (String) để lưu họ tên, địa chỉ, lớp học. Ví dụ: string hoTen = "Nguyen Van A"; 	0,25
	- Xác định trạng thái học tập của học sinh: <ul style="list-style-type: none"> Dùng kiểu logic (Boolean) để kiểm tra đã tốt nghiệp hay chưa (True/False). Ví dụ: bool daTotNghiep = false; 	0,25

ĐỀ 3
ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8
I. TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)

Câu 1: Em hãy chọn những phương án sai trong các phương án sau:

- A. Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp hai kiểu danh sách dạng liệt kê.
- B. Danh sách dạng liệt kê không tự động cập nhật khi thêm hoặc bớt đoạn văn.
- C. Chỉ có thể sử dụng một kiểu danh sách dạng liệt kê cho một văn bản.
- D. Có thể sử dụng kết hợp danh sách đầu đầu dòng và danh sách có thứ tự.

Câu 2: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

- A. Có thể chèn hình ảnh vào văn bản để minh họa cho nội dung.
- B. Có thể vẽ hình đồ họa trong phần mềm soạn thảo văn bản.
- C. Có thể chèn thêm, xóa bỏ, thay đổi kích thước của hình ảnh và hình đồ họa trong văn bản.
- D. Không thể vẽ hình đồ họa trong phần mềm soạn thảo văn bản.

Câu 3: Em hãy sắp xếp lại các bước tạo danh sách có thứ tự cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn Home
- B. Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách có thứ tự
- C. Chọn kiểu danh sách có thứ tự
- D. Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh Numbering

Câu 4: Em hãy sắp xếp lại các bước tạo danh sách đầu đầu dòng sao cho đúng:

- A. Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh Bullets
- B. Chọn kiểu danh sách đầu đầu dòng
- C. Nháy chuột chọn Home
- D. Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách đầu đầu dòng

Câu 5: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn một hình đồ họa vào văn bản sao cho đúng:

- A. Chọn mẫu hình đồ họa
- B. Nháy chuột chọn Insert
- C. Kéo thả chuột tại vị trí muốn chèn
- D. Nháy chuột vào mũi tên bên dưới lệnh Shapes

E. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn chèn hình đồ họa

Câu 6: Em hãy chọn những phương án đúng trong các phương án sau:

- A. Đầu trang và chân trang là đoạn văn bản đầu tiên và cuối cùng trong một trang.
- B. Thông tin ở phần đầu trang và chân trang thường ngắn gọn và được tự động thêm vào tất cả các trang trong văn bản.
- C. Đầu trang và chân trang là văn bản hoặc hình ảnh được chèn vào lề trên và lề dưới.
- D. Không thể đưa hình ảnh vào đầu trang và chân trang.

Câu 7: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

- A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối).
- B. Đánh số trang. cũng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.
- C. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản.
- D. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.

Câu 8: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn đầu trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo đầu trang
- B. Chọn Blank rồi nhập nội dung muốn đặt ở đầu trang
- C. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Header
- D. Nháy chuột chọn Insert

Câu 9: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn chân trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Footer
- B. Chọn Blank rồi nhập nội dung muốn đặt ở chân trang
- C. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo chân trang
- D. Nháy chuột chọn Insert

Câu 10: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn số trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo số trang
- B. Nháy chuột chọn Insert
- C. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Page Number
- D. Chọn đặt số trang ở đầu trang hoặc chân trang (Top of Page hoặc Bottom of Page) rồi chọn vị trí bên trái, bên phải hoặc ở giữa

Câu 11: Chọn phương án sai trong các phương án sau?

- A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối)
- B. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động
- C. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản
- D. Đánh số trang. cũng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản

Câu 12: Nhóm lệnh Header & Footer nằm trong thẻ?

- A. Home
- B. Insert
- C. Data
- D. Tất cả đều sai

Câu 13: Em hãy chọn phương án Sai

- A. Không thể định dạng được phong chữ, kích thước, màu sắc... cho văn bản ở đầu trang và chân trang giống như văn bản ở phần nội dung
- B. Có thể định dạng văn bản ở đầu trang và chân trang giống như văn bản ở phần nội dung

C. Không thể cùng lúc chỉnh sửa văn bản ở đầu trang và văn bản ở phần nội dung

D. Có thể đồng thời chỉnh sửa văn bản ở đầu trang và chân trang

Câu 14: Em hãy chọn phương án đúng:

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

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

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

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

Câu 15: Em hãy chọn các phương án sai:

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

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

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

D. Văn bản trên trang chiều cần ngắn gọn, súc tích.

Câu 16: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

A. Đầu trang và chân trang có thể được định dạng phông chữ, cỡ chữ, màu chữ khác nhau.

B. Có thể bỏ phần đầu trang và chân trang khỏi trang chiều tiêu đề.

C. Có thể tự động cập nhật thời gian vào thông tin ở đầu trang và chân trang.

D. Những thông tin lựa chọn và nhập vào cửa sổ Header & Footer được tự động áp dụng cho tất cả các trang chiều trong bài trình chiếu.

Câu 17: Đầu trang và chân trang thường chứa các thông tin?

A. Đặc biệt

B. Ngắn gọn về văn bản

C. Mới lạ

D. Tất cả đều sai

Câu 18: Em hãy sắp xếp lại các bước để sử dụng một bản mẫu sao cho đúng:

A. Chọn bản mẫu

B. Chọn File/New để tạo một bài trình chiếu mới

C. Chọn chủ đề

D. Nháy chuột vào nút Create để tạo bản mẫu

Câu 19: Em hãy sắp xếp lại các bước để chèn vào trang chiếu đường dẫn đến một video sao cho đúng:

A. Chọn Insert/Links/Link

B. Chọn trang chiếu muốn chèn vào đường dẫn đến một video

C. Nháy chuột chọn OK

D. Chọn một đối tượng trong trang để đặt liên kết

E. Trong cửa sổ Insert Hyperlink chọn đường dẫn đến tệp video

Câu 20: Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu?

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

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

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

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

Câu 21: Một bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp là?

A. Có nhiều hình ảnh

B. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc

C. Có nhiều chữ

D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 22: Giả sử x và y là các biến số. Hãy cho biết kết quả của việc thực hiện thuật toán sau:

Bước 1: $x \leftarrow x + y$

Bước 2: $y \leftarrow x - y$

Bước 3: $x \leftarrow x - y$

A. Sau ba bước, x có giá trị ban đầu của y và y có giá trị ban đầu của x , tức giá trị của hai biến x và y được hoán đổi cho nhau.

B. Sau ba bước, x và y có giá trị không thay đổi

C. Tất cả đều đúng

D. Tất cả đều sai

Câu 23: Hãy sắp xếp lại các bước diễn tả lại quá trình của bài toán giặt quần áo bằng lời?

A. Cho quần áo bẩn vào

B. Cho nước và xà phòng vào

C. Quần áo sạch

D. Giặt, đem phơi

Câu 24: Thuật toán có tính chất gì?

A. Tính xác định

B. Tính dừng

C. Tính đúng đắn.

D. Cả A, B và C

II. TỰ LUẬN (THỰC HÀNH): (4,0 điểm)

Tạo một bài trình chiếu giới thiệu nội dung Tin học sách giáo khoa Tin học 8 về một chủ đề mà em tự chọn (*tham khảo từ nguồn Interenet*) (khoảng 5 trang chiếu)

+ Trang chiếu 1: Tên chủ đề

+ Trang chiếu 2: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 3: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 4: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 5: Kết thúc

Câu 25: Thực hiện mỗi trang chiếu đều có hình ảnh minh họa, đầu trang, đánh số thứ tự, chèn tiêu đề trang chiếu, sử dụng các bản mẫu trang chiếu (2,0 điểm)

Câu 26: Tạo hiệu ứng chuyển động cho trang chiếu và từng đối tượng trên trang chiếu, trình chiếu. (1,0 điểm)

Câu 27: Lưu bài trình chiếu vào ổ đĩa D máy tính (1,0 điểm)

---Hết---

ĐÁP ÁN

I. TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)

Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án
Câu 1:	C	Câu 2:	D	Câu 3:	B-A-D-C	Câu 4:	C-D-A-B
Câu 5:	D-B-E-C-A	Câu 6:	B	Câu 7:	D	Câu 8:	D-C-B-A
Câu 9:	D-A-B-C	Câu 10:	B-C-D-A	Câu 11:	B	Câu 12:	B
Câu 13:	A	Câu 14:	A	Câu 15:	A	Câu 16:	B
Câu 17:	B	Câu 18:	B-C-A-D	Câu 19:	B-D-A-E-C	Câu 20:	B

Câu 21:	B	Câu 22:	A	Câu 23:	A-B-D-C	Câu 24:	D
----------------	---	----------------	---	----------------	---------	----------------	---

II. TỰ LUẬN (THỰC HÀNH): (4,0 điểm)

Câu 25: Thực hiện mỗi trang chiều đều có hình ảnh minh họa, đầu trang, đánh số thứ tự, chèn tiêu đề trang chiều, sử dụng các bản mẫu trang chiều (2,0 điểm)

Câu 26:

+ Tạo hiệu ứng chuyển động cho trang chiều và từng đối tượng trên trang chiều, trình chiếu. (0,5 điểm)

+ Trình bày các trang chiều có bố cục hợp lý, màu nền và màu chữ hài hòa. (0,5 điểm)

Câu 27: Lưu bài trình chiếu vào ổ đĩa D máy tính (1,0 điểm)

ĐỀ 4

ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8

I. TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)

Câu 1: Em hãy chọn những phương án sai trong các phương án sau:

- A. Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp hai kiểu danh sách dạng liệt kê.
- B. Danh sách dạng liệt kê không tự động cập nhật khi thêm hoặc bớt đoạn văn.
- C. Có thể sử dụng kết hợp danh sách đầu đầu dòng và danh sách có thứ tự.
- D. Chỉ có thể sử dụng một kiểu danh sách dạng liệt kê cho một văn bản.

Câu 2: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

- A. Có thể chèn hình ảnh vào văn bản để minh họa cho nội dung.
- B. Có thể vẽ hình đồ họa trong phần mềm soạn thảo văn bản.
- C. Không thể vẽ hình đồ họa trong phần mềm soạn thảo văn bản.
- D. Có thể chèn thêm, xóa bỏ, thay đổi kích thước của hình ảnh và hình đồ họa trong văn bản.

Câu 3: Em hãy sắp xếp lại các bước tạo danh sách có thứ tự cho đúng:

- A. Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách có thứ tự
- B. Nháy chuột chọn Home
- C. Chọn kiểu danh sách có thứ tự
- D. Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh Numbering

Câu 4: Em hãy sắp xếp lại các bước tạo danh sách dấu đầu dòng sao cho đúng:

- A. Chọn kiểu danh sách dấu đầu dòng
- B. Nháy chuột vào hình tam giác nhỏ bên cạnh lệnh Bullets
- C. Nháy chuột chọn Home
- D. Chọn đoạn văn bản muốn tạo danh sách dấu đầu dòng

Câu 5: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn một hình đồ họa vào văn bản sao cho đúng:

- A. Kéo thả chuột tại vị trí muốn chèn
- B. Nháy chuột chọn Insert
- C. Chọn mẫu hình đồ họa
- D. Nháy chuột vào mũi tên bên dưới lệnh Shapes
- E. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn chèn hình đồ họa

Câu 6: Em hãy chọn những phương án đúng trong các phương án sau:

- A. Thông tin ở phần đầu trang và chân trang thường ngắn gọn và được tự động thêm vào tất cả các trang trong văn bản.
- B. Đầu trang và chân trang là đoạn văn bản đầu tiên và cuối cùng trong một trang.
- C. Đầu trang và chân trang là văn bản hoặc hình ảnh được chèn vào lề trên và lề dưới.
- D. Không thể đưa hình ảnh vào đầu trang và chân trang.

Câu 7: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

- A. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.
- B. Đánh số trang. cũng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.
- C. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản.
- D. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối).

Câu 8: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn đầu trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn Insert
- B. Chọn Blank rồi nhập nội dung muốn đặt ở đầu trang
- C. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Header

- D. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo đầu trang

Câu 9: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn chân trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn Insert
- B. Chọn Blank rồi nhập nội dung muốn đặt ở chân trang

- C. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo chân trang

- D. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Footer

Câu 10: Em hãy sắp xếp lại các bước chèn số trang vào văn bản sao cho đúng:

- A. Nháy chuột chọn lệnh  để hoàn thành việc tạo số trang
- B. Trong nhóm lệnh Header and Footer chọn lệnh Page Number
- C. Nháy chuột chọn Insert
- D. Chọn đặt số trang ở đầu trang hoặc chân trang (Top of Page hoặc Bottom of Page) rồi chọn vị trí bên trái, bên phải hoặc ở giữa

Câu 11: Chọn phương án sai trong các phương án sau?

- A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối)
- B. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản
- C. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động
- D. Đánh số trang. cũng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản

Câu 12: Nhóm lệnh Header & Footer nằm trong thẻ?

- A. Insert
- B. Home
- C. Data
- D. Tất cả đều sai

Câu 13: Em hãy chọn phương án Sai

- A. Có thể định dạng văn bản ở đầu trang và chân trang giống như văn bản ở phần nội dung
- B. Không thể định dạng được phong chữ, kích thước, màu sắc... cho văn bản ở đầu trang và chân trang giống như văn bản ở phần nội dung
- C. Không thể cùng lúc chỉnh sửa văn bản ở đầu trang và văn bản ở phần nội dung
- D. Có thể đồng thời chỉnh sửa văn bản ở đầu trang và chân trang

Câu 14: Em hãy chọn phương án đúng:

- A. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng giúp người nghe tập trung.
- B. Văn bản trên trang chiếu càng chỉ tiết. đầy đủ càng tốt.
- C. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn. súc tích.
- D. Sử dụng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu sẽ thu hút được sự chú ý của người nghe.

Câu 15: Em hãy chọn các phương án sai:

- A. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn. súc tích.
- B. Văn bản trên trang chiếu càng chỉ 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 16: Em hãy chọn phương án sai trong các phương án sau:

- A. Có thể bỏ phần đầu trang và chân trang khỏi trang chiếu tiêu đề.
- B. Đầu trang và chân trang có thể được định dạng phông chữ, cỡ chữ, màu chữ khác nhau.
- C. Có thể tự động cập nhật thời gian vào thông tin ở đầu trang và chân trang.
- D. Những thông tin lựa chọn và nhập vào cửa sổ Header & Footer được tự động áp dụng cho tất cả các trang chiếu trong bài trình chiếu.

Câu 17: Đầu trang và chân trang thường chứa các thông tin?

- A. Đặc biệt
- B. Mới lạ
- C. Ngắn gọn về văn bản
- D. Tất cả đều sai

Câu 18: Em hãy sắp xếp lại các bước để sử dụng một bản mẫu sao cho đúng:

- A. Nháy chuột vào nút Create để tạo bản mẫu
- B. Chọn File/New để tạo một bài trình chiếu mới
- C. Chọn chủ đề
- D. Chọn bản mẫu

Câu 19: Em hãy sắp xếp lại các bước để chèn vào trang chiếu đường dẫn đến một video sao cho đúng:

- A. Chọn Insert/Links/Link
- B. Chọn trang chiếu muốn chèn vào đường dẫn đến một video
- C. Trong cửa sổ Insert Hyperlink chọn đường dẫn đến tệp video
- D. Chọn một đối tượng trong trang để đặt liên kết
- E. Nháy chuột chọn OK

Câu 20: Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu?

- A. Nháy chuột chọn Design/Themes, chọn bản mẫu
- B. Nháy chuột chọn File/New, chọn bản mẫu.
- C. Nháy chuột chọn Insert/Text, chọn bản mẫu.
- D. Nháy chuột chọn Design/Variants, chọn bản mẫu.

Câu 21: Một bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp là?

- A. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc
- B. Có nhiều hình ảnh
- C. Có nhiều chữ
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 22: Giả sử x và y là các biến số. Hãy cho biết kết quả của việc thực hiện thuật toán sau:

Bước 1: $x \leftarrow x + y$

Bước 2: $y \leftarrow x - y$

Bước 3: $x \leftarrow x - y$

A. Sau ba bước, x và y có giá trị không thay đổi

B. Sau ba bước, x có giá trị ban đầu của y và y có giá trị ban đầu của x , tức giá trị của hai biến x và y được hoán đổi cho nhau.

C. Tất cả đều đúng

D. Tất cả đều sai

Câu 23: Hãy sắp xếp lại các bước diễn tả lại quá trình của bài toán giặt quần áo bằng lời?

A. Cho quần áo bẩn vào

B. Cho nước và xà phòng vào

C. Giặt, đem phơi

D. Quần áo sạch

Câu 24: Thuật toán có tính chất gì?

A. Tính dừng

B. Tính đúng đắn.

C. Tính xác định

D. Tất cả đều đúng

II. TỰ LUẬN (THỰC HÀNH): (4,0 điểm)

Tạo một bài trình chiếu giới thiệu nội dung Tin học sách giáo khoa Tin học 8 về một chủ đề mà em tự chọn (*tham khảo từ nguồn Interenet*) (khoảng 5 trang chiếu)

+ Trang chiếu 1: Tên chủ đề

+ Trang chiếu 2: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 3: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 4: Nội dung tin học và hình ảnh minh họa

+ Trang chiếu 5: Kết thúc

Câu 25: Thực hiện mỗi trang chiếu đều có hình ảnh minh họa, đầu trang, đánh số thứ tự, chèn tiêu đề trang chiếu, sử dụng các bản mẫu trang chiếu (2,0 điểm)

Câu 26: Tạo hiệu ứng chuyển động cho trang chiếu và từng đối tượng trên trang chiếu, trình chiếu. (1,0 điểm)

Câu 27: Lưu bài trình chiếu vào ổ đĩa D máy tính (1,0 điểm)

---Hết---

ĐÁP ÁN

I. TRẮC NGHIỆM: (6,0 điểm)

Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án	Câu hỏi	Đáp án
Câu 1:	D	Câu 2:	C	Câu 3:	A-B-D-C	Câu 4:	C-D-B-A
Câu 5:	D-B-E-A-C	Câu 6:	A	Câu 7:	A	Câu 8:	A-C-B-D
Câu 9:	C-A-B-D	Câu 10:	C-B-D-A	Câu 11:	C	Câu 12:	A
Câu 13:	B	Câu 14:	C	Câu 15:	B-C-D	Câu 16:	A
Câu 17:	C	Câu 18:	B-C-D-A	Câu 19:	B-D-A-E-C	Câu 20:	A
Câu 21:	A	Câu 22:	B	Câu 23:	A-B-C-D	Câu 24:	D

II. TỰ LUẬN (THỰC HÀNH): (4,0 điểm)

Câu 25: Thực hiện mỗi trang chiếu đều có hình ảnh minh họa, đầu trang, đánh số thứ tự, chèn tiêu đề trang chiếu, sử dụng các bản mẫu trang chiếu (2,0 điểm)

Câu 26:

+ Tạo hiệu ứng chuyển động cho trang chiếu và từng đối tượng trên trang chiếu, trình chiếu. (0,5 điểm)

+ Trình bày các trang chiếu có bố cục hợp lí, màu nền và màu chữ hài hòa. (0,5 điểm)

Câu 27: Lưu bài trình chiếu vào ổ đĩa D máy tính (1,0 điểm)

MA TRẬN VÀ ĐẶC TẢ CÁC ĐỀ

ĐỀ 1
MA TRẬN ĐẶC TẢ ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II MÔN TIN HỌC - LỚP 8

T T	Chương/Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Phần 1:			Phần 2:		
			Nhậ n biết	Thôn g Hiểu	Vận dụn g	Nhậ n biết	Thôn g Hiểu	Vận dụn g
1	Chủ đề E: Ứng dụng tin học	Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	8	4				1
2	Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	4	4				1
3	Tổng		12	8	0	0	0	2
4	Tỉ lệ %		40%	30%	0%	0%	0	30%
5	Tỉ lệ chung		40%			30%		

ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II
MÔN: TIN HỌC LỚP 8

T T	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
1	Chủ đề E: Ứng dụng tin học	Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Vận dụng: - Sử dụng được phần mềm soạn thảo: + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn 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 các màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung. + Đưa được vào trong trang trình 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. Vận dụng cao: – Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế. - Tạo được sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.	8(TN)	4 (TN)	1 (TL)
2	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với	Lập trình trực quan	Nhận biết: - Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.	4 (TN)	4 (TN)	1(TL)

	sự trợ giúp của máy tính	<p>Thông hiểu:</p> <p>-Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.</p> <p>Vận dụng:</p> <p>- Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức ở các chương trình cơ bản trong môi trường lập trình trực quan.</p> <p>-Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.</p> <p>- Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.</p> <p>Vận dụng cao:</p> <p>- Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình.</p>			
Tổng			12 TN	8 TN	2 TL
Tỉ lệ %			40%	30%	30%

ĐỀ 2

MA TRẬN ĐẶC TẢ ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8

I. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ GIỮA KÌ 2 TIN HỌC 8:

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đ ơn vị	Mức độ đánh giá			Tổng	Tỉ lệ % điểm
			TNKQ		Tự luận		
			Nhiều lựa chọn	Đúng - Sai			

		kiến thức	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	
1	CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC	2. Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	4 (1, 2, 3, 4)	2 (5,6)		1 (13a)	2 (13b, 13c)	1 13d		4 (15)		2 (17a, 17b)		6 (17c, 17d, 18)	7	8	7	40% 4
2	CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	1.Lập trình trực quan	4 (7, 8, 9, 10)	2 (11, 12)		1 (14a)	2 (14b, 14c)	1 14d	4 (16)					4 (19)	9	4	5	
Tổng số câu, ý			8 câu	4 câu		2 ý	4 ý	2 ý	4 ý	4 ý		2 ý		10 ý	16	12	12	
Tổng số điểm			2	1		2	1	1				0.5		2.5	4,0	3,0	3,0	10,0
Tỉ lệ %			30			20			20			30			40	30	30	100

II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA:

TT	Chủ đề / Chương	Nội dung/đơn vị kiến thức	Yêu cầu cần đạt	Số câu hỏi ở các mức độ đánh giá				
				TNKQ			Tự luận	
				Nhiều lựa chọn	Đúng / Sai	Trả lời ngắn		

				Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng	Biết	Hiểu	Vận dụng
1	CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC	2. Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Nhận biết - Nhận dạng được đầu trang, chân trang - Nắm được biểu tượng màu sắc, cỡ chữ, kiểu chữ, màu nền. Thông hiểu - Hiểu được các bản mẫu có sẵn. - Biết cách đưa đường link vào trang chiếu. - Hiểu được một số phẩm số. Vận dụng – Sử dụng được phần mềm soạn thảo: + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh, vẽ hình đồ họa trong văn bản, tạo danh sách đang liệt kê, đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. – Sử dụng được phần mềm trình chiếu: + Chọn đặt được màu	4 (NLa)	2 (NLd)		1 (13a)	2 (13b, 13c)	1 13d		4 (15)		2 (NLa)		6 (NLd)

			<p>sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.</p> <p>+ Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.</p> <p>+ Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.</p> <p>+ Sử dụng được các bản mẫu (template).</p> <p>Vận dụng cao</p> <p>+ Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.</p> <p>+ Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.</p>												
2	CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ	1.Lập trình trực quan	<p>Nhận biết</p> <p>– Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.</p> <p>Thông hiểu</p> <p>– Hiểu được chương</p>	4 (N1a, NLc)	2 (N1a, NLc)		1 (14a)	2 (14b, 14c)	1 14d	4 (16)					4

	GIÚP CỦA MÁY TÍNH		<p>trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.</p> <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. – Thể hiện được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan. – Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình. 											NLd
--	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----

Tổng số câu, ý		8 câu	4 câu		2 ý	4 ý	2 ý	4 ý	4 ý		2 ý		10 ý
Tổng số điểm		3,0			2,0			2,0			3,0		
Tỉ lệ		30			20			20			30		

ĐỀ 3
MA TRẬN ĐẶC TẢ ĐỀ ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ II
NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN 8
I. MA TRẬN

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	TN KQ	TL	TN KQ	TL	TN KQ	TL	
1	Chủ đề 5. Ứng dụng tin học	Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng	8 (2.0đ)		13 (3.25đ)			1 (1.0đ)		2 (3.0đ)	92.5% (9.25 điểm)

		cao									
2	Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	2 (0.5đ)		1 (0.25đ)						7.5% (0.75 điểm)
Tổng			2.5đ		3.5đ				1.0đ	3.0đ	10.0đ
Tỉ lệ %			25%		35%				40%		100%
Tỉ lệ chung			60%				40%				100%

II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II

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 5. Ứng dụng tin học	Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo	* Nhận biết: - Biết được các kiểu danh sách liệt kê và tác dụng của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê.	11	8	2	1

		<p>văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được các thao tác xử lý hình ảnh trong phần mềm soạn thảo văn bản - Biết các thao tác tạo danh sách dạng liệt kê; chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh; vẽ hình đồ họa trong văn bản,... - Biết cách tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế - Biết các kiến thức về đầu trang, chân trang và đánh số trang trong văn bản. - Biết được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. - Biết được các lưu ý khi định dạng văn bản và màu sắc trên trang chiếu. - Biết được phần mềm trình chiếu cho phép đánh số trang, thêm đầu trang, chân trang vào các trang chiếu. - Biết cách chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hòa và hợp lý với nội dung. - Biết thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang - Biết được khái niệm và chức 				
--	--	--	---	--	--	--	--

			<p>năng của bản mẫu trong phần mềm trình chiếu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết các thao tác để sử dụng và chỉnh sửa bản mẫu có sẵn (template) để tạo ra bài trình chiếu. - Biết cách đưa vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác. <p>(Câu 1; Câu 2; Câu 6; Câu 7; Câu 11; Câu 12; Câu 13; Câu 14; Câu 15; Câu 16; Câu 17)</p> <p>* <i>Hiểu:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được tác dụng của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê. - Hiểu được các thao tác xử lý hình ảnh trong phần mềm soạn thảo văn bản - Hiểu được các kiến thức về đầu trang, chân trang và đánh số trang trong văn bản. - Hiểu được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang. - Hiểu được các lưu ý khi định dạng văn bản và màu sắc trên trang chiếu. - Hiểu được cách chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hòa và hợp 				
--	--	--	---	--	--	--	--

			<p>lý với nội dung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được khái niệm và chức năng của bản mẫu trong phần mềm trình chiếu. - Hiểu được các thao tác để sử dụng và chỉnh sửa bản mẫu có sẵn (template) để tạo ra bài trình chiếu. - Hiểu được cách đưa vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác. <p>(Câu 3; Câu 4; Câu 5; Câu 8; Câu 9; Câu 10; Câu 18; Câu 19)</p> <p>* Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng được phần mềm soạn thảo: <ul style="list-style-type: none"> + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn 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: <ul style="list-style-type: none"> + Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lý với nội dung. + Đưa được vào trong trang 				
--	--	--	--	--	--	--	--

			<p>chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác.</p> <p>+ Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.</p> <p>+ Sử dụng được các bản mẫu (template).</p> <p>(Câu 27)</p> <p>* Vận dụng cao:</p> <p>+ Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.</p> <p>+ Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu.</p> <p>(Câu 25, Câu 26)</p>				
2	<p>Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</p>	<p>Lập trình trực quan</p>	<p>* Nhận biết: HS mô tả được kịch bản di chuyển của nhân vật dưới dạng thuật toán. Xây dựng được sơ đồ khối từ thuật toán.</p> <p>(Câu 23)</p> <p>* Thông hiểu: Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.</p> <p>(Câu 21, Câu 22)</p>				

Tổng				2 TL	1TL
Tỉ lệ %				70%	30%
Tỉ lệ chung				30%	