**Phòng Giáo dục và Đào tạo ...**

**Đề thi Giữa kì 2 - năm 2025**

**Môn: Tin học 8**

*Thời gian làm bài: phút*

**Phần I. Trắc nghiệm (4 điểm)**

**Câu 1:** Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

A. Footer

B. Bottomer

C. Comment

D. Textbox

**Câu 2:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Đầu trang và chân trang là phần ….. với văn bản.*

A. riêng biệt

B. kết hợp

C. đối xứng

D. bổ sung

**Câu 3:** Đầu trang và chân trang **không** thể chứa nội dung gì dưới đây

A. Tên tác giả

B. Hình ảnh tác giả

C. Video về tác giả

D. Không thể chứa cả ba nội dung trên

**Câu 4: Không** thể lựa chọn đặt số trang ở vị trí nào sau đây của văn bản:

A. Đầu trang, giữa

B. Bên trong lề trái

C. Cuối trang, bên trái

D. Cuối trang, bên phải

**Câu 5:** Phương án nào sau đây là **sai:**

A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối)

B. Đánh số trang, cùng 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 6:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Nên chọn màu văn bản có độ tương phản ….. với màu nền*

A. thấp

B. bằng

C. xấp xỉ

D. cao

**Câu 7:** Các bài trình chiếu về chủ đề lễ hội, giải trí nên sử dụng gam màu gì?

A. Gam màu lạnh

B. Gam màu trung tính

C. Gam màu nóng

D. Gam màu nhạt

**Câu 8:** Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu còn có tên là gì?

A. Sample

B. Form

C. Pattern

D. Template

**Câu 9:** Bản mẫu có thể chứa những gì?

A. bố cục

B. màu sắc

C. hiệu ứng

D. Tất cả các phương án

**Câu 10:** Đâu **không phải**là cách để mô tả một thuật toán

A. Liệt kê bằng ngôn ngữ tự nhiện

B. Viết một bài luận

C. Dùng sơ đồ khối

D. Câu A và C

**Câu 11:** Chương trình là?

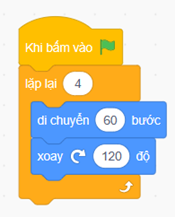
A. dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

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 một thuật toán

**Câu 12:** Để nhân vật di chuyển theo hình vuông, cần phải sửa câu lệnh nào trong đoạn chương trình dưới đây



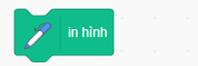
A. Câu lệnh “Khi bấm vào 4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới)”

B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

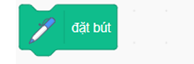
C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước”

D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”

**Câu 13:** Để dừng việc vẽ hình ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

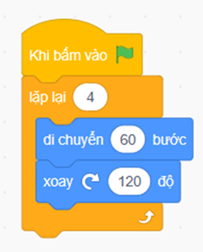
A. 

B. 4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới)

C. 

D. 4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới)

**Câu 14:** Câu lệnh nào thực hiện chạy chương trình?



A. Câu lệnh “Khi bấm vào 4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới)”

B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước”

D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”

**Câu 15:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

………. là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

A. Danh sách

B. Biểu thức

C. Chương trình

D. Bài toán

**Câu 16:** Chương trình Scratch nào sau đây thực hiện vẽ hình lục giác đều?

|  |  |
| --- | --- |
| A.4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới) | B.4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới) |
| C.4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới) | D.4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới) |

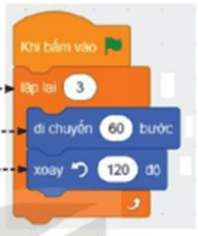
**Phần II. Tự luận (6 điểm)**

**Câu 17.** (***2 điểm)*** Bạn Minh được giao nhiệm vụ tạo bài trình chiếu để trình chiếu trong lễ ra mắt CLB Tin học. Với mục tiêu ngắn gọn, ấn tượng, sáng tạo,... theo em, Minh cần chú ý đến những điều gì khi tạo bài trình chiếu?

**Câu 18.** (***1 điểm)*** Văn bản trên trang chiếu có đặc điểm gì khác với văn bản trong tài liệu thông thường? Giải thích lí do.

**Câu 19:**(***1 điểm)***Em hãy tìm hiểu cách in nội dung bài trình chiếu ra giấy.

**Câu 20:**(***2 điểm)*** Bạn An muốn bổ sung lệnh đợi 1 giây để điều khiển nhân vật dừng lại 1 giây sau khi đi hết mỗi cạnh của tam giác. Em hãy bổ sung lệnh này vào sơ đồ khối mô tả thuật toán và nêu vị trí đặt câu lệnh trong chương trình Scratch tương ứng ở hình dưới đây



…………………Hết……………….

**Đáp án:**

**Phần I. Trắc nghiệm (4 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
| **Đáp án** | **A** | **A** | **C** | **B** | **D** | **D** | **C** | **D** | **D** | **B** | **D** | **D** | **B** | **A** | **C** | **C** |

**Phần II. Tự luận (6 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung trả lời** | **Điểm** |
| **Câu 17** | - Nội dung trên trang chiếu cần ngắn gọn, cô đọng.  - Có sự phối hợp hài hòa giữa nội dung, bố cục và màu sắc.  - Phông chữ đồng nhất, cỡ chữ phù hợp. | 0.75  0.75  0.5 |
| **Câu 18** | - Khác với văn bản trong tài liệu thông thường, văn bản trên trang chiếu có đặc điểm là ngắn gọn, chỉ nêu ý chính, không nêu chi tiết...  - Vì văn bản ngắn gọn, súc tích sẽ giúp người nghe nhanh chóng tiếp nhận được nội dung tóm tắt của trang trình chiếu. | 0.5  0.5 |
| **Câu 19** | - Chọn File → chọn Print. Bảng điều khiển Print sẽ xuất hiện hộp thoại.  - Chọn số lượng nhân bản trong hộp Copies.  - Chọn máy in mong muốn trong hộp Printer.  - Chọn bố cục in và màu mong muốn trong hộp Settings, nhấp chọn Print. | 0.25  0.25  0.25  0.25 |
| **Câu 20** | Sơ đồ khối mô tả thuật toán mới sau khi thêm lệnh đợi 1 giây:  4 Đề thi Giữa kì 2 Tin học 8 Kết nối tri thức (có đáp án, cấu trúc mới)  Vị trí câu lệnh “Đợi 1 giây” ở ngay phía sau lệnh “Quay trái 120 độ” | Mỗi ô đúng 0.25 điểm (tổng 1.5 điểm)  0.5 |