

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
HUYỆN CAO LỘC

KIỂM TRA GIỮA KÌ I
NĂM HỌC 2022 - 2023

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA

MÔN TIN HỌC, LỚP 8

- Hình thức: Trắc nghiệm + Tự luận. - Thời gian: 45 phút.

TT	Nội dung kiến thức		Mức độ nhận thức						Tổng			% tổng điểm		
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		Số CH		Thời gian (phút)	
			Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	TN			TL
	Ngôn ngữ lập trình pascal	1. Máy tính và chương trình MT	1/2								1/2		1	
		2. Làm quen với chương trình và NNLT	2 1/2		1					3	1/2		1,75	
		3. Chương trình máy tính và dữ liệu	2		2 1					4	1		3	
		4. Sử dụng biến trong chương trình	2		1		1/2		1/2	5	1		4,25	
Tổng			5		5		1/2		1/2		10	3	45	10
Tỉ lệ %			40		30		20		10		40	60		100
Tỉ lệ chung%			70			30								100

2. Đặc tả:

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I
NĂM HỌC 2022 - 2023
MÔN TIN HỌC 8

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức, kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	VD cao
1	Ngôn ngữ lập trình Pascal	1. Máy tính và chương trình máy tính.	-Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc thông qua lệnh. - Biết chương trình là cách để con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện nhiều công việc liên tiếp. -Hs vận dụng đưa được ra quy trình các câu lệnh để thực hiện một công việc nào đó.	C13a			
		2. Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình	- Biết ngôn ngữ lập trình gồm các thành phần cơ bản là bảng chữ cái và các quy tắc để viết chương trình, câu lệnh. - Biết được cấu trúc chung của chương trình Pascal gồm những phần nào - Hs được làm quen với các chương trình đơn giản.	C4, C12 C15b	C5		

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức, kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	VD cao
			<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách khởi động/ thoát khỏi môi trường lập trình. Biết các thao tác mở các bảng chọn và chọn lệnh - Vận dụng để rèn luyện kỹ năng dịch, sửa lỗi và chạy chương trình. 				
		3. Chương trình máy tính và dữ liệu	<ul style="list-style-type: none"> - Biết khái niệm dữ liệu và kiểu dữ liệu. - Biết một số phép toán với kiểu dữ liệu số: +, -, *, /, div, mod - Biết được kiểu dữ liệu khác nhau thì được xử lý khác nhau. - Rèn luyện kỹ năng sử dụng các phép toán với kiểu dữ liệu số. - Khai báo trong chương trình, cách sử dụng các phép toán, phép so sánh - Viết một chương trình đơn giản để tính toán - Biết cách chuyển biểu thức toán học sang biểu diễn trong Pascal và ngược lại. 	C11, C10	C2, C3 C14		
		4. Sử dụng biến	<ul style="list-style-type: none"> - Biết được biến, hằng là công cụ trong lập trình, 				

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức, kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	VD cao
		và hằng trong chương trình	<p>cách khai báo biến trong chương trình Pascal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu về các kiểu dữ liệu chuẩn: số nguyên, số thực. - Hiểu được lệnh gán. - Biết các câu lệnh vào/ra đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> - Viết được chương trình đơn giản, khai báo đúng biến, câu lệnh vào/ra để nhập thông tin từ bàn phím hoặc đưa thông tin ra màn hình. - Thực hiện được khai báo đúng cú pháp, lựa chọn được kiểu dữ liệu phù hợp cho biến. - Kết hợp được giữa lệnh Write, Writeln với Read, Readln để thực hiện việc nhập dữ liệu cho biến từ bàn phím. - Thực hiện được khai báo và sử dụng hằng. 	C1, C6, C7, C9	C8	C15a	C13b

I. TRẮC NGHIỆM: Em hãy khoanh tròn vào phương án đúng (5 điểm)

Câu 1: Từ khoá để khai báo biến trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

- A. Const B. Var C. Real D. End

Câu 2: Biểu thức toán $(a^2 + b)(1 + c)^3$ được biểu diễn trong Pascal như thế nào ?

- A. (a*a + b)(1+c)(1 + c)(1 + c) B. (a.a + b)(1 + c)(1 + c)(1 + c)
C. (a*a + b)*(1 + c)*(1 + c)*(1 + c) D. (a² + b)(1 + c)³

Câu 3: Kết quả của phép chia $15 - 10 \text{ Mod } 5$ là:

- A. 15 B. 13 C. 0 D. 3

Câu 4: Để chạy chương trình, ta sử dụng tổ hợp phím nào?

- A. Alt +F9 B. Ctrl + Shift + F9 C. F9 D. Ctrl + F9

Câu 5: Trong cấu trúc chương trình của Pascal, phần nào có thể không có?

- A. Phần khai báo B. Phần khai báo và phần thân chương trình
C. Phần tên và phần thân chương trình D. Phần thân chương trình

Câu 6. Từ khóa **Const** dùng để làm gì?

- A. Khai báo Tên chương trình. B. Khai báo Biến
C. Khai báo Hằng D. Khai báo thư viện

Câu 7. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal: biến, hằng được đặt trong phần nào của chương trình?

- A. Cả phần thân và phần khai báo đều được B. Phần đầu
C. Phần thân D. Phần khai báo

Câu 8: Ta thực hiện các lệnh gán sau : x:=1; y:=9; z:=x+y;

Kết quả thu được của biến z là:

- A. 1 B. 9 C. 10 D. Một kết quả khác

Câu 9: Lệnh nhập giá trị cho biến là lệnh nào:

- A. Readln(tên biến); B. Writeln(tên biến);
C. Const(tên biến); D. Var(tên biến);

Câu 10: Kết quả của phép chia $29 \text{ div } 8$ là

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

II. TỰ LUẬN : (5 điểm)

Câu 13: (2 điểm)

- Ngôn ngữ lập trình là gì?
- Tìm các lỗi sai trong chương trình Pascal sau:

Câu 14: Viết các biểu thức toán học sau đây thành biểu thức trong Pascal? (2 điểm)

a/ $15(4+30+12)$

b/ $ax^2+bx+2c$

c/ $(a+b)^2 + (c+d)^2$

d/ $\frac{x-y}{2x}$

Câu 15: (1 điểm)

Khi đặt tên các biến trong chương trình cần lưu ý những gì ?

----- Hết -----

```
Program kiểmtra;  
Use crt  
Var a, b: integer;  
    c: real;  
Begin  
Clrscr;  
a: = 10;  
b = 3;  
c: = a/b  
Writeln('Gia tri cua c = ',c);  
Readln;  
End
```

Đề 1

I. Trắc nghiệm (3 điểm): Mỗi câu đúng được 0,25 điểm

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

II. Tự luận

Câu 13: 2 điểm

a. Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính.

VD: Pascal, C, C++, Visual Basic, Java,....

b. Tìm lỗi sai (1 điểm) : 5 lỗi sai, mỗi lỗi 0,2 điểm

Câu 14: (2 điểm): Mỗi câu đúng được 0,5 điểm

a. $15 * (4 + 30 + 12)$

b. $a*x*x + b*x + 2*c$

c. $(a + b) *(a+b) + (c + d) * (c + d)$

d. $(x - y)/(2*x)$

Câu 15: (1 điểm)

Khi đặt tên cho biến cần lưu ý

- Các đại lượng khác nhau phải có tên khác nhau
- Tên không được trùng với từ khóa
- Tên không được bắt đầu bằng chữ số và không chứa dấu cách

Thời gian làm bài: 45 phút,

không tính thời gian phát đề

Đề 2

I. TRẮC NGHIỆM: Em hãy khoanh tròn vào phương án đúng (5 điểm)**Câu 1:** Từ khoá để khai báo biến trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

- A. Const B. Real C. End D. Var

Câu 2: Biểu thức toán $(a^2 + b)(1 + c)^3$ được biểu diễn trong Pascal như thế nào ?

- A.
- $(a*a + b)(1+c)(1 + c)(1 + c)$
- B.
- $(a.a + b)(1 + c)(1 + c)(1 + c)$
-
- C.
- $(a*a + b)*(1 + c)*(1 + c)*(1 + c)$
- D.
- $(a^2 + b)(1 + c)^3$

Câu 3: Kết quả của phép chia $15 - 10 \text{ Mod } 5$ là:

- A. 0 B. 13 C. 15 D. 3

Câu 4: Để chạy chương trình, ta sử dụng tổ hợp phím nào?

- A. Alt +F9 B. Ctrl + Shift + F9 C. Ctrl + F9 D. F9

Câu 5: Trong cấu trúc chương trình của Pascal, phần nào có thể không có?

- A. Phần khai báo B. Phần khai báo và phần thân chương trình
-
- C. Phần tên và phần thân chương trình D. Phần thân chương trình

Câu 6. Từ khóa **Const** dùng để làm gì?

- A. Khai báo Tên chương trình. B. Khai báo Biến
-
- C. Khai báo thư viện D. Khai báo Hằng

Câu 7. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal: biến, hằng được đặt trong phần nào của chương trình?

- A. Cả phần thân và phần khai báo đều được B. Phần đầu
-
- C. Phần thân D. Phần khai báo

Câu 8: Ta thực hiện các lệnh gán sau : $x:=1; y:=9; z:=x+y;$

Kết quả thu được của biến z là:

- A. 10 B. 9 C. 1 D. Một kết quả khác

Câu 9: Lệnh nhập giá trị cho biến là lệnh nào:

- A. Readln(tên biến); B. Writeln(tên biến);
-
- C. Const(tên biến); D. Var(tên biến);

Câu 10: Kết quả của phép chia $29 \text{ div } 8$ là

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

II. TỰ LUẬN : (5 điểm)

Câu 13: (2 điểm)

- a. Ngôn ngữ lập trình là gì?
- b. Tìm các lỗi sai trong chương trình Pascal sau:

```
Program kiểmtra;  
Use crt  
Var a, b: integer;  
    c: real;  
Begin  
Clrscr;  
a := 10;  
b := 3;  
c := a/b  
Writeln('Gia tri cua c = ',c);  
Readln;  
End
```

Câu 14: Viết các biểu thức toán học sau đây thành biểu thức trong Pascal? (2 điểm)

a/ $15(4+30+12)$

b/ $ax^2+bx+2c$

c/ $(a+b)^2 + (c+d)^2$

d/ $\frac{x-y}{2x}$

Câu 15: (1 điểm)

Khi đặt tên các biến trong chương trình cần lưu ý những gì ?

----- Hết -----

4. Đáp án và hướng dẫn chấm.

PHÒNG GD&ĐT CAO LỘC
TRƯỜNG THCS TÂN LIÊN

HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA GIỮA KÌ 1
Môn TIN HỌC, Lớp 8

Thời gian làm bài: 45 phút, không tính thời gian phát đề

Đề 2

I. Trắc nghiệm (3 điểm): Mỗi câu đúng được 0,25 điểm

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

II. Tự luận

Câu 13: 2 điểm

a. Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính.

VD: Pascal, C, C++, Visual Basic, Java,....

b. Tìm lỗi sai (1 điểm) : 5 lỗi sai, mỗi lỗi 0,2 điểm

Câu 14: (2 điểm): Mỗi câu đúng được 0,5 điểm

a. $15 * (4 + 30 + 12)$

b. $a*x*x + b*x + 2*c$

c. $(a + b) *(a+b) + (c + d) * (c + d)$

d. $(x - y)/(2*x)$

Câu 15: (1 điểm)

Khi đặt tên cho biến cần lưu ý

- Các đại lượng khác nhau phải có tên khác nhau
- Tên không được trùng với từ khóa
- Tên không được bắt đầu bằng chữ số và không chứa dấu cách

