**ĐẶC TẢ ĐỀ KIẾM TRA** **CUỐI HỌC KÌ II  
MÔN: TIN HỌC LỚP 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 E. Ứng dụng tin học** | Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | **Nhận biết**  - Biết khái niệm đánh số trang, đầu trang và chân trang. **(Câu 3,4,5,6)**  **-** Biết cách trình bày văn bản và màu sắc trên trang chiếu hợp lý **(Câu 7,8)**  **Thông hiểu**  - Hiểu cách sử dụng, đánh số trang, đầu trang và chân trang **(Câu 15,16)**  **-** Nắm được các thao tác định dạng nâng cao cho trang chiếu **(Câu 17,18)**  - Hiểu những đặc trưng của bản mẫu (template) và các thao tác áp dụng bản mẫu vào trình chiếu (**Câu 19,20)**  **Vận dụng**  – Sử dụng được phần mềm soạn thảo:  + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co dãn 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 được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.  + Đưa được vào trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác. **(Câu 29)**  + Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu.  + Sử dụng được các bản mẫu (template).  **Vận dụng cao**  + Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.  + Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu. | 6(TN) | 6(TN) | 1(TL) |  |
| **2** | **Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Lập trình trực quan | **Nhận biết**  – Biết được cách để mô tả thuật toán **(Câu 23,24,25,26)**  **-** Nhận biết được các cấu trúc điều khiển (**Câu 1,2)**  **-** Phân biệt được các loại lỗi trong lập trình (**Câu 9,10)**  **Thông hiểu**  – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. **(27,28)**  **-** Hiểu được kết quả hoạt động của các cấu trúc điều khiển (**Câu 13,14)**  **Vận dụng**  – 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. **(Câu 30)**  **Vận dụng cao**  – Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình **(Câu 31)** | 8(TN) | 4(TN) | 1(TL) | 1(TL) |
| **3** | **Chủ đề G. Hướng nghiệp với tin học** | Tin học với ngành nghề | **Nhận biết**  – Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc. **(Câu 11)**  – Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học. **(Câu 12)**  **Thông hiểu**  – Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa. **(Câu 21,22)**  **Vận dụng:**  - Vận dụng những hiểu biết để bước đầu định hướng nghề cho bản thân | 2(TN) | 2(TN) |  |  |
| **Tổng** | | |  | **16 TN** | **12 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| **Tỉ lệ %** | | |  | **40%** | **30%** | **20%** | **10%** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |