**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%** |