**ĐẶC TẢ ĐỀ KIẾM TRA GIỮA 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** |
| **4** | **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 1,2,3,4,5,6)**  **-** Biết cách trình bày văn bản và màu sắc trên trang chiếu hợp lý **(Câu 7,8,9)**  - Nêu được khái niệm và tác dụng của bản mẫu trong bài trình chiếu **(Câu 10,11,12)**  **Thông hiểu**  - Hiểu cách sử dụng, đánh số trang, đầu trang và chân trang **(Câu 13,14,15,16)**  **-** 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 19,20,21,22)**  **Vận dụng**  - Hiểu sự cần thiết của việc định dạng văn bản trong phần mềm trình chiếu **(Câu 29)**  - Trình bày được khái niệm bản mẫu và các thành phần của bản mẫu **(Câu 30)** | 12(TN) | 10(TN) | 2(TL) |  |
| **5** | **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)**  **Thông hiểu**  – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. **(27,28)**  **Vận dụng cao**  – 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. **(Câu 31)** | 4(TN) | 2(TN) |  | 1(TL) |
| **Tổng** | | |  | **16 TN** | **12 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| **Tỉ lệ %** | | |  | **40%** | **30%** | **20%** | **10%** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |