**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**– 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. **(Câu 29)** – 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. + 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. **(Câu 30)** | 12(TN) | 10(TN) | 1(TL) | 1(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**– 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)**– 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.**Vận dụng cao**– Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình | 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%** |