

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II – TIN HỌC 8

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức						Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		
			TNKQ	TL	TNKQ	TL	TNKQ TL	TNKQ TL	
1	Chủ đề 4: Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao	Bài 9a: Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản	1 C1		1 C2				3 30%
		Bài 10a: Định dạng nâng cao cho trang chiếu	1 C3	1 C16	1 C4				
		Bài 11a: Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu	1 C5		1 C6				
2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 12: Từ thuật toán đến chương trình	1 C7		1 C8	1 C17			6 60%
		Bài 13: Biểu diễn dữ liệu	2 C9,10		1 C11				
		Bài 14: Cấu trúc điều khiển	2 C12,13		1 C14			1 C18	
		Bài 15: Gỡ lỗi	1 C15						
3	Chủ đề 6: Hướng nghệ với Tin học	Bài 16: Tin học với nghề nghiệp						1 C19	1 10%
Tổng			9 câu 3.0 điểm	1 câu 1.0 điểm	6 câu 2.0 điểm	1 câu 1 đ		2 câu 3đ	19 10 điểm
Tỉ lệ %			40%		30%		30%		100%

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI 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 4: Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao	Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao	Nhận biết - Biết khái niệm đánh số trang, đầu trang và chân trang. - Biết được vị trí của đầu trang, chân trang Thông hiểu - Hiểu được cách chọn bảng mẫu trong PP. - Hiểu được bài trình chiếu nào là đẹp, chuyên nghiệp - Hiểu cách sử dụng, đánh số trang, đầu trang và chân trang - Nắm được các thao tác định dạng nâng cao cho trang chiếu - Hiểu những đặc trưng của bản mẫu (template) và các thao tác áp dụng bản mẫu vào trình chiếu - Hiểu được cách trình bày văn bản trên trang chiếu cho hợp lý. Vận dụng – Sử dụng được phần mềm soạn thảo: + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xoá bỏ, co giãn 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. + Thực hiện được thao tác đánh số thứ tự và chèn tiêu đề trang chiếu. + Sử dụng được các bản mẫu (template).	3TN 1TL	3TN	

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
2	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Lập trình trực quan	Nhận biết – Biết được cách khởi động chạy chương trình và mô tả thuật toán - Nhận biết được các cấu trúc điều khiển - Phân biệt được các loại lỗi trong lập trình Thông hiểu – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. - Hiểu được các dạng của cấu trúc điều khiển, cấu trúc lặp - Hiểu được ý nghĩa của các lỗi khi lập trình. - Hiểu được các kiểu dữ liệu 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 Vận dụng cao – Hoàn chỉnh 1 chương trình và hiểu ý nghĩa của nó.	6 TN	3 TN 1TL	1 TL
3	Chủ đề 6: 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. – Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học và một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học. 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.			1TL
Tổng				9TN 1TL	6TN 1TL	2TL

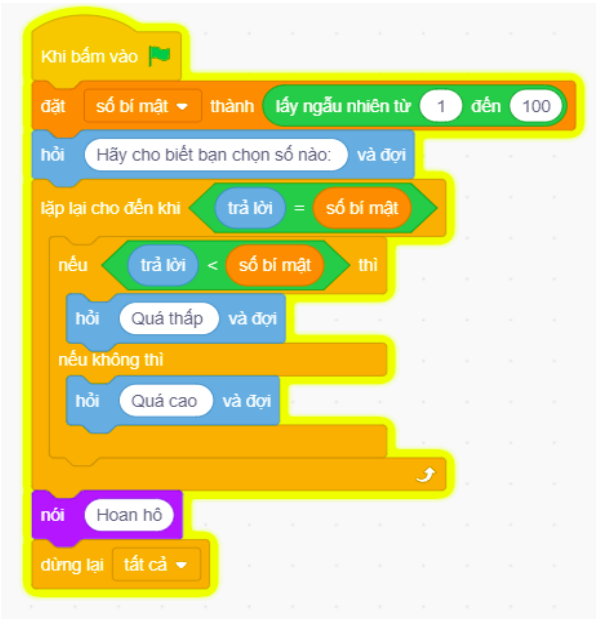
HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA

A. PHẦN TRẮC NGHIỆM (5.0 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Đáp án	B	A	C	B	D	C	A	B	A	B	A	C	C	C	B

YC: HSKT thực hiện trắc nghiệm

II. TỰ LUẬN: (5.0 điểm)

Câu	Đáp án	Điểm
Câu 16	Các trang chiếu cũng cần đánh số trang để thêm thông tin vào đầu trang và chân trang. Vì thông tin này giúp người đọc biết tên người trình chiếu, tên công ti, số trang hay thời gian trình chiếu,... YC: HSKT thực hiện đúng 1 ý được điểm tối đa	0.5 điểm 0.5 điểm
Câu 17	Đầu vào: cạnh đáy, chiều cao, Đầu ra: Diện tích tam giác	0.5 điểm 0.5 điểm
Câu 18	Sắp xếp: $b - a - d - c$  YC: HSKT không thực hiện bài này	1 điểm 1 điểm
Câu 19	Sau khi tìm hiểu về nghề nghiệp trong lĩnh vực Tin học, em nhận thấy bản thân phù hợp với các ngành thuộc khoa học máy tính. Bởi vì em muốn tìm hiểu sâu về máy tính, lập trình chuyên sâu.	1 điểm