TRƯỜNG THCS HÀM CẦN

MA TRẬN- ĐẶC TẢ KIỂM TRA CUỐI KỲ I MÔN TIN 8

**I. MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chủ đề** | **Nội dung** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **%**  **Tổng**  **điểm** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng thấp** | | **Vận dụng cao** | |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng** | Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính | **2**  (1,0đ) |  | **1**  (0,5đ) |  |  |  |  |  | **1,5**  (15%) |
| **2** | **Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** | **1.**  Đặc điểm của thông tin trong môi trường số | **1**  (0,5đ) |  | **1**  (0,5đ) |  |  |  |  |  | **1,5**  (15%) |
| **2.** Thông tin với giải quyết vấn đề | **1**  (0,5đ) |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số. |  |  | **2**  (1,0đ) |  |  |  |  |  | **1,0**  (10%) |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng tin học** | 1. Xử lí và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử | **3**  (1,5đ) |  | **1**  (0,5đ) |  |  | **2**  (2,0đ) |  | **1**  (1,0đ) | **5,0**  (50%) |
| 2. Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao. | **1**  (0,5đ) |  | **1**  (0,5đ) |  |  |  |  |  | **1,0**  (10%) |
| **Tổng** | | | **8**  (4,0đ) |  | **6**  (3,0đ) |  |  | **2**  (2,0đ) |  | **1**  (1đ) | **19**  (10đ) |
| **Tỉ lệ (%)** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

**II. BẢNG ĐẶC TẢ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 1. Máy tính và cộng đồng** | Sơ lược về lịch sử phát triển máy tính | **Nhận biết**  - Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính.  **Thông hiểu**  Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người. | 2TN  (C1, C7) | 1TN  (C3) |  |  |
| **2** | **Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** | 1. Đặc điểm của thông tin trong môi trường số | **Nhận biết**  - Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lí hiệu quả.  **Thông hiểu**  - Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được ví dụ minh hoạ.  - Nêu được ví dụ minh họa sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số.  **Vận dụng**  Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số. | 2TN  (C4. C8) | 1TN  (C5) |  |  |
| 2. Thông tin với giải quyết vấn đề | **Nhân biết**  Biết được trình tự khai thác thông tin số.  **Thông hiểu**  - Xác định được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh hoạ.  **Vận dụng**  Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ (thông qua bài tập cụ thể). |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số. | **Thông hiểu**  - Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số. Ví dụ: thu âm, quay phim, chụp ảnh khi không được phép, dùng các sản phẩm văn hóa vi phạm bản quyền, ...  **Vận dụng**  Khi tạo ra các sản phẩm số luôn thể hiện được tính đạo đức, văn hoá và không vi phạm pháp luật. |  | 2TN  (C2, C6) |  |  |
| **4** | **Chủ đề 4. Ứng dụng tin học** | 1. Xử lí và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử | **Nhận biết**  - Biết được 3 dạng địa chỉ trong chương trình bảng tính.  - Biết các bước sắp xếp dữ liệu.  - Mục đích của việc sử dụng biểu đồ.  **Thông hiểu**   * Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.   - Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức.  **Vận dụng**  – Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ, lọc và sắp xếp dữ liệu. Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng đó của phần mềm bảng tính.  – Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.  **Vận dụng cao**  – Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế. | 3TN  (C10, C11, C12) | 1TN  (C9) | 4TH  (C1b, C2a,b,C3) | 1TH  (C1 a) |
|  |  | 2. Chủ đề con (lựa chọn): Soạn thảo văn bản và trình chiếu nâng cao. | **Nhận biết:**  Biết được có 2 kiểu danh sách dạng liệt kê.  **Thông hiểu**  Hiểu các đặc điểm của danh sách dạng liệt kê.  **Vận dụng**  – Sử dụng được phần mềm soạn thảo:  + Thực hiện được các thao tác: chèn thêm, xóa 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.  + 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. | 1TN  (C13) | 1TN  (C14) |  |  |
|  | **Tổng** | |  | **8TN** | **6TN** | **4TH** | **1TH** |
|  | ***Tỉ lệ %*** | |  | **40%** | **30%** | **20%** | **10%** |
|  | **Tỉ lệ chung** | |  | **70%** | | **30%** | |