## **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I, NĂM HỌC 2023-2024**

**MÔN: TIN HỌC - LỚP 8**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Vận dụng cao** | |  |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin** | 1. Đặc điểm của thông tin trong môi trường số  2. Thông tin với giải quyết vấn đề | 4 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Đạo đức và văn hoá trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Lập trình trực quan | 6 |  | 4 |  |  | 1 |  | 1 |  |
| ***Tổng*** | | | **10** |  | **6** |  |  | **1** |  | **1** |  |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

## **BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I, NĂM HỌC 2023-2024**

**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 C. 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 hoạ 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. | 2 | 1 |  |  |
|  |  | 2. Thông tin với giải quyết vấn đề | **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). | 2 |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề D. 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 hoá vi phạm bản quyền, ...  **Vận dụng**  – Bảo đảm được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật. | 1 | 1 |  |  |
| **3** | **Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Lập trình trực quan | **Nhận biết**  – Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.  **Thông hiểu**  – Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.  **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.  **Vận dụng cao**  – Chạy thử, tìm lỗi và sửa được lỗi cho chương trình. | 6 | 4 | 1 | **1** |
| **Tổng** | | |  | **10 TN** | **6 TN** | **1 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***40%*** | ***30%*** | ***20%*** | ***10%*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |