**Bảng mô tả mức độ đánh giá môn Tin học lớp 8[[1]](#footnote-1)**

| **TT** | **Nội dung kiến thức** | **Đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** |
| --- | --- | --- | --- |
|
|  |
| **1** | **Chủ đề A. 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. |
| **2** | **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. 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). |
| **3** | **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**  – Khi tạo ra các sản phẩm số luôn thể hiện được tính đạo đức, văn hoá và không vi phạm pháp luật. |
| **4** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | 1. Xử lí và trực quan hoá dữ liệu bằng bảng tính điện tử | **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. |
| 2. Chủ đề con (lựa chọn):  Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | **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.  – 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. |
| 3. Chủ đề con (lựa chọn):  Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh | **Thông hiểu**  – Nêu được một vài chức năng chính và thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm chỉnh sửa ảnh.  **Vận dụng cao**  – Tạo được một vài sản phẩm số đơn giản đáp ứng nhu cầu cá nhân, gia đình, trường học và địa phương. |
| **5** | **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** | **Chủ đề G. Hướng nghiệp với tin học** | Tin học và 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 hoạ.  **Vận dụng:** Vận dụng những hiểu biết để bước đầu định hướng nghề cho bản thân. |

Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com

https://www.vnteach.com

Một sản phẩm của cộng đồng facebook Thư Viện VnTeach.Com

https://www.facebook.com/groups/vnteach/

https://www.facebook.com/groups/thuvienvnteach/

1. Tài liệu tập huấn giáo viên THCS: Xây dựng ma trận đặc tả đề kiểm tra định kì môn Tin học. Bộ Giáo dục và Đào tạo 12/2021. [↑](#footnote-ref-1)