

**I. KIẾN THỨC TRỌNG TÂM****1. Kiến thức:****Chủ đề 4. Ứng dụng tin học**

- Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hòa, hợp lí với nội dung
- Thực hiện được thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang
- Sử dụng được các bản mẫu (Template)
- Đưa được và trong trang chiếu đường dẫn đến video hay tài liệu khác
- Tạo được sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin

**Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính**

- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.
- Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán
- Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và sử dụng được các khái niệm này ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình

**2. Năng lực:**

- Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng (NIa).
- Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông (NLc)
- Chuyển được kịch bản điều khiển nhân vật trong môi trường lập trình trực quan sang mô tả thuật toán và tạo được chương trình thực hiện một thuật toán.
- Bước đầu có tư duy điều khiển hệ thống
- Sử dụng được hằng, biến, biểu thức để tạo chương trình trong môi trường lập trình trực quan để giải quyết bài toán (NLc).

**3. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung
- Rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học.
- Rèn luyện được phẩm chất kiên trì, tự tin, tinh thần trách nhiệm thông qua việc tạo ra chương trình máy tính.

**4. Hình thức kiểm tra:** Trắc nghiệm, thực hành trên máy tính**Chủ đề 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC**



- Văn bản trên trang chiếu cần được định dạng sao cho màu sắc, cỡ chữ hài hoà, hợp lý với nội dung.
- Văn bản được định dạng phù hợp giúp đem lại hiệu quả cao trong việc truyền đạt nội dung trình chiếu.



Có thể đánh số trang, thêm đầu trang, chân trang vào các trang chiếu.



- Bản mẫu chứa bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền,... và cả nội dung.
- Bản mẫu giúp bài trình chiếu có giao diện thống nhất, chuyên nghiệp mà không tốn thời gian.
- Bản mẫu giúp gợi ý các nội dung cần có cho bài trình chiếu.
- Có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.

## Chủ đề 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH



Chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.



- Biến được dùng để lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Biến được nhận biết qua tên của nó và thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.
- Hằng là giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định (hằng kiểu số, hằng kiểu xâu kí tự, hằng kiểu logic,...).
- Biểu thức là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.



- Mỗi kiểu dữ liệu là một tập hợp các giá trị mà một biến thuộc kiểu đó có thể nhận. Mỗi kiểu dữ liệu được trang bị một số phép toán.
- Ba kiểu dữ liệu phổ biến trong ngôn ngữ lập trình trực quan là: kiểu số, kiểu xâu kí tự, kiểu logic.

## II. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA, BẢNG ĐẶC TẢ MỨC ĐỘ ĐÁNH GIÁ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC

### KÌ II - TIN HỌC 8

#### 1. Ma trận đề kiểm tra

| TT          | Chương/<br>Chủ đề                                          | Nội dung/đơn<br>vị kiến thức                                 | Mức độ đánh giá |            |          |                 | Tổng<br>% điểm |
|-------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------|------------|----------|-----------------|----------------|
|             |                                                            |                                                              | Nhận biết       | Thông hiểu | Vận dụng | Vận dụng<br>cao |                |
| 1           | Ứng dụng<br>tin học                                        | Soạn thảo văn<br>bản và trình<br>chiếu nâng cao              | 1<br>30%        | 3<br>30%   |          | 1<br>10%        | 2<br>10%       |
| 2           | Giải quyết<br>vấn đề với<br>sự trợ giúp<br>của máy<br>tính | Từ thuật<br>toán đến<br>chương trình<br>Biểu diễn dữ<br>liệu |                 | 1<br>10%   | 1<br>20% |                 | 2<br>10%       |
| Tổng        |                                                            |                                                              | 1               | 4          | 1        | 1               | 7              |
| Tỉ lệ %     |                                                            |                                                              | 30%             | 40%        | 20%      | 10%             | 100%           |
| Tỉ lệ chung |                                                            |                                                              | 70%             |            | 30%      |                 | 100%           |

#### 2. BẢNG ĐẶC TẢ MỨC ĐỘ ĐÁNH GIÁ ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I TIN HỌC 8

| TT | Nội dung<br>kiến thức | Đơn vị<br>kiến<br>thức | Mức độ đánh giá | Số câu hỏi theo mức độ nhận thức |               |             |                    |
|----|-----------------------|------------------------|-----------------|----------------------------------|---------------|-------------|--------------------|
|    |                       |                        |                 | Nhận<br>biết                     | Thông<br>hiểu | Vận<br>dụng | Vận<br>dụng<br>cao |

|   |                                                                     |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |     |     |     |
|---|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|-----|-----|
| 1 | <b>Chủ đề E.<br/>Ứng dụng<br/>tin học</b>                           | Soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu nâng cao | <b>Vận dụng</b><br>– Sử dụng được phần mềm soạn thảo:<br>+ 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.<br>– Sử dụng được phần mềm trình chiếu:<br>+ Chọn đặt được màu sắc, cỡ chữ hài hoà và hợp lí với nội dung.<br><b>Vận dụng cao</b><br>+ Tạo được một số sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.<br>+ Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin trong phần mềm trình chiếu. | 1 TH | 3TH |     | 1TH |
| 2 | <b>Chủ đề F.<br/>Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</b> | Lập trình trực quan                                | <b>Nhận biết</b><br>– Nêu được khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức.<br><b>Thông hiểu</b><br>– Hiểu được chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.<br><b>Vận dụng</b><br>– Sử dụng được các                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | 1TH | 1TH |     |

|                    |                    |                  | khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu                                                                                                                             |                                  |            |            |              |
|--------------------|--------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------|------------|--------------|
| TT                 | Nội dung kiến thức | 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 |
|                    |                    |                  | thức ở các chương trình đơn giản trong môi trường lập trình trực quan.<br>– Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản. |                                  |            |            |              |
| <b>Tổng</b>        |                    |                  |                                                                                                                                                                      | 1                                | 4          | 1          | 1            |
| <b>Tỉ lệ %</b>     |                    |                  |                                                                                                                                                                      | 30%                              | 40%        | 20%        | 10%          |
| <b>Tỉ lệ chung</b> |                    |                  |                                                                                                                                                                      | <b>70%</b>                       |            | <b>30%</b> |              |

### III. NỘI DUNG ÔN TẬP

#### Bài tập 1. *Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa*

**Nhiệm vụ:** Đất nước ta có vốn **di sản văn hóa phi vật thể** hết sức phong phú như: hát xoan, dân ca Quan họ, nghệ thuật Dù kê, hát ví dặm, nhã nhạc cung đình Huế,... Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích. Bài thuyết trình cần đáp ứng các yêu cầu sau:

- Bài thuyết trình gồm: 05 trang
- Sử dụng bản mẫu có sẵn (template) cho bài trình chiếu.
- Nội dung một số trang:
  - Trang 1: Nêu được **tên của di sản** muốn giới thiệu và **thông tin của học sinh** (Họ tên, lớp, STT,...)
  - Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản
  - Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu.
  - Trang 4: Chèn siêu liên kết (hyperlink) đến 1 trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu.
  - Trang 5: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay.
- Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung: “Tên di sản” đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên.

## **Bài tập 2. Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di tích lịch sử - văn hóa của tỉnh Bà Rịa-Vũng Tàu**

*Nhiệm vụ:* Bà Rịa - Vũng Tàu là vùng đất giàu truyền thống cách mạng và được thiên nhiên ban tặng nhiều danh lam, thắng cảnh. Hiện nay, Bà Rịa-Vũng Tàu có 49 di tích văn hóa thắng cảnh nổi tiếng, (trong 29 di tích cấp quốc gia có 01 di tích quốc gia đặc biệt và 20 di tích cấp tỉnh) với nhiều loại hình như: lịch sử ghi dấu một thời mở cõi, kháng chiến chống giặc ngoại xâm, kiến trúc nghệ thuật, danh lam thắng cảnh, cùng làng nghề lễ hội truyền thống,...

Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình **giới thiệu một di tích lịch sử - văn hóa** mà em yêu thích. Bài thuyết trình cần đáp ứng các yêu cầu sau:

- Bài thuyết trình gồm: 05 trang
- Sử dụng bản mẫu có sẵn (template) cho bài trình chiếu.
- Nội dung một số trang:
  - Trang 1: Nêu được **tên của di tích** muốn giới thiệu và **thông tin của học sinh** (Họ tên, lớp, STT,...)
  - Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di tích
  - Trang 3: Có một vài thông tin về di tích như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu.
  - Trang 4: Chèn siêu liên kết (hyperlink) đến 1 trang web có thông tin về những di tích được giới thiệu.
  - Trang 5: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di tích hiện nay.
- Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung: “Tên di tích” đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên.

## **Bài tập 3. Tạo bài trình chiếu về lễ hội dân gian ở Bà Rịa - Vũng Tàu**

*Nhiệm vụ:* Bà Rịa - Vũng Tàu là nơi lưu giữ nhiều lễ hội văn hóa dân gian đặc sắc, mang đậm dấu ấn văn hóa, phong tục, tín ngưỡng của người dân trong vùng. Hiện nay, tỉnh có 12 lễ hội truyền thống, trong đó tiêu biểu là các lễ hội: *Lễ giỗ bà Phi Yến, Lễ giỗ Đức Thánh Trần Hưng Đạo, Lễ hội Nghinh Ông tại đình Thắng Tam, Lễ hội Miếu Bà Ngũ Hành, Lễ hội Trùng Cửu, Lễ hội Dinh Cô, Lễ giỗ Ông Trần - Nhà Lớn Long Sơn.*

Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình **giới thiệu một lễ hội dân gian** mà em yêu thích. Bài thuyết trình cần đáp ứng các yêu cầu sau:

- Bài thuyết trình gồm: 05 trang
- Sử dụng bản mẫu có sẵn (template) cho bài trình chiếu.
- Nội dung một số trang:
  - Trang 1: Nêu được **tên của lễ hội dân gian** muốn giới thiệu và **thông tin của học sinh** (Họ tên, lớp, STT,...)
  - Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về lễ hội dân gian
  - Trang 3: Có một vài thông tin về lễ hội dân gian như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu.
  - Trang 4: Chèn siêu liên kết (hyperlink) đến 1 trang web có thông tin về những lễ hội dân gian được giới thiệu.
  - Trang 5: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn lễ hội dân gian hiện nay.

Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung: “Tên lễ hội dân gian” đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên.

**Bài tập 4.** Tạo chương trình nhập từ bàn phím giá trị 2 số  $a$ ,  $b$ ; sau đó tính và in ra màn hình tổng và hiệu của hai số đó.

*Ví dụ:* với  $a = 12$ ;  $b = 23$ , chương trình đưa ra kết quả màn hình như sau:



**Bài tập 5.** Tạo chương trình tính chu vi, diện tích hình chữ nhật với số đo chiều dài, chiều rộng được nhập vào từ bàn phím. Thực hiện chương trình với các bộ dữ liệu sau:

| <i>STT</i> | <i>Chiều dài <math>a</math></i> | <i>Chiều rộng <math>b</math></i> | <i>Chu vi HCN</i> | <i>Diện tích HCN</i> |
|------------|---------------------------------|----------------------------------|-------------------|----------------------|
| 1          | 2                               | 1                                | ?                 | ?                    |
| 2          | 5.12                            | 3.21                             | ?                 | ?                    |
| 3          | 50.43                           | 45.63                            | ?                 | ?                    |

**Bài tập 6.** Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển theo đường đi là các hình như: tam giác đều, tam giác vuông, hình vuông, hình tròn... như hình minh họa.

