

TRƯỜNG THPT AN LẠC
TỔ TIN HỌC

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 12 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng		% tổng điểm	
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao					
			Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	TN	TL		
1	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	Bài D1. Giao tiếp trong không gian mạng	2	2	2	2					4		4	10% (1 điểm)
		Bài D2. Gìn giữ tính nhân văn trong không gian mạng	2	2	2	2					4		4	10% (1 điểm)
2	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	Bài E1. Tạo trang web, thiết lập giao diện và xem trước trang web	3	3	2	2	2	3,25			7		8,25	17,5% (1,75 điểm)
		Bài E2. Tạo, hiệu chỉnh trang web và thiết kế thanh điều hướng	2	2	2	2					4		4	10% (1 điểm)

	Bài E3. Tạo văn bản, chèn hình ảnh và tạo chân trang	2	2	2	2	2	3,25			6		7,25	15% (1,5 điểm)
	Bài E4. Sử dụng Content Blocks, Button, Divider	2	2	2	2	1	1,625			5		5,625	12,5% (1,25 điểm)
	Bài E5. Nhúng mã và tạo băng chuyền hình ảnh	1	1	1	1	1	1,625			3		3,625	7,5% (0,75 điểm)
	Bài E6. Chèn YouTube, Calendar, Drive và Collapsible group			2	2	1	1,625			3		3,625	7,5% (0,75 điểm)
	Bài E7. Sử dụng Map, Forms và các thiết lập trang web	2	2	1	1	1	1,625			4		4,625	10% (1 điểm)
	Tổng	16	16	16	16	8	13			40		45	100% (10 điểm)
Tỉ lệ %		40		40		20		0		100			
Tỉ lệ chung		80%				20%				100%			

BẢN ĐẶC TẢ KĨ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 12 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	Bài D1. Giao tiếp trong không gian mạng	Nhận biết: – Biết thế nào là không gian mạng – Biết một số đặc điểm về giao tiếp trong không gian mạng Thông hiểu: Phân tích được ưu và nhược điểm về giao tiếp trong thế giới ảo qua các ví dụ cụ thể.	2	2		
		Bài D2. Gìn giữ tính nhân văn trong không gian mạng	Nhận biết: – Biết thế nào là tính nhân văn trên không gian mạng – Biết một số biện pháp giữ gìn tính nhân văn trong không gian mạng Thông hiểu: Phân tích được tính nhân văn trong ứng xử ở một số tình huống tham gia thế giới ảo	2	2		
2	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	Bài E1. Tạo trang web, thiết lập giao diện và xem trước trang web	Nhận biết: – Biết được với một số thành phần chính trong màn hình làm việc của Google Sites. Thông hiểu: – Sử dụng được phần mềm Google Sites để tạo một trang web. – Sử dụng được công cụ Themes tạo giao diện cho trang web. Vận dụng: – Thực hiện được một số thao tác cơ bản như	3	2	2	

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			tạo trang web mới và xem trước trang web. – Tạo được trang web mới và có thể xem trang web trước khi xuất bản.				
		Bài E2. Tạo, hiệu chỉnh trang web và thiết kế thanh điều hướng	Nhận biết: – Biết cách tạo thêm trang và thiết kế được thanh điều hướng. Thông hiểu: – Hiểu được các thao tác trên trang như: nhân bản trang web, đổi tên trang, tạo các trang con, ẩn trang, xoá trang, thay đổi vị trí trang.	2	2		
		Bài E3. Tạo văn bản, chèn hình ảnh và tạo chân trang	Nhận biết: – Biết chèn hộp văn bản, hình ảnh, các liên kết mạng xã hội và trang web. Thông hiểu: – Sử dụng được các công cụ Text Box, Images, Social links. Vận dụng: – Thực hiện được một số thao tác hiệu chỉnh Section như chọn màu, nhân bản, xoá. – Tạo được chân trang cho trang web.	2	2	2	
		Bài E4. Sử dụng Content Blocks, Button, Divider	Nhận biết: – Biết được chức năng các công cụ Content Blocks, Button, Divider. Thông hiểu: – Sử dụng được các công cụ Content Blocks, Button, Divider. Vận dụng:	2	2	1	

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			- Thực hiện được các thao tác tạo đường phân chia cho trang, sử dụng được các mẫu thiết kế giao diện có sẵn để tạo nhanh các nội dung cho trang. - Tạo được nút bấm liên kết đến trang khác.				
		Bài E5. Nhúng mã và tạo băng chuyền hình ảnh	Nhận biết: - Biết được chức năng các công cụ Image carousel, Embed. Thông hiểu: - Sử dụng được các công cụ Image carousel, Embed. Vận dụng: - Thực hiện được các thao tác tạo chuyển động cho hình ảnh, nhúng trang, nhúng mã vào trang web.	1	1	1	
		Bài E6. Chèn YouTube, Calendar, Drive và Collapsible group	Thông hiểu: - Sử dụng được các công cụ Youtube, Calendar, Drive và Collapsible Group. Vận dụng: - Tạo được trang web nhúng Google Calendar, Youtube, Google Drive. - Tạo được trang hiển thị dạng nội dung thu gọn.		2	1	
		Bài E7. Sử dụng Map, Forms và các thiết lập trang web	Nhận biết: - Biết được chức năng các công cụ Map, Forms. - Biết cách chia sẻ, cộng tác, xem lịch sử thay đổi và tạo bản sao cho trang web. Thông hiểu:	2	1	1	

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			– Sử dụng được các công cụ Map, Forms. Vận dụng: – Tạo được trang web hiển thị được bản đồ và biểu mẫu.				
	Tổng			16	16	8	0
	Tỉ lệ %			40	40	20	
	Tỉ lệ chung			80		20	

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng		% tổng điểm	
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao					
			Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	TN	TL		
1	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ỨNG XỬ VĂN HOÁ VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG	Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng	3	3	2	2					5		5	12,5% (1,25 điểm)
2	CHỦ ĐỀ E ^{ICT} . ỨNG DỤNG TIN HỌC PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO	Bài 1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh trong phần mềm GIMP	3	3			2	2,5			5		5,5	12,5% (1,25 điểm)
		Bài 2. Tẩy xóa ảnh trong GIMP	3	3	1	1					4		4	10% (1 điểm)
		Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP	3	3			2	2,5			5		5,5	12,5% (1,25 điểm)

		Bài 4. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz	5	5						5		5	12,5% (1,25 điểm)	
		Bài 5. Chỉnh sửa video trên Animiz	3	3	4	4					7		7	17,5% (1,75 điểm)
		Bài 6. Làm phim hoạt hình trên Animiz					4	5			4		5	10% (1 điểm)
		Bài 7. Thực hành tổng hợp			3	3			2	5	5		8	12,5% (1,25 điểm)
Tổng			20	20	10	10	8	10	2	5	40		45	100% (10 điểm)
Tỉ lệ %			50		25		20		5		100			
Tỉ lệ chung			75				25				100%			

BẢN ĐẶC TẢ KĨ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ỨNG XỬ VĂN HOÁ VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG	Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng	Nhận biết: - Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng và những biện pháp phòng tránh. Thông hiểu: - Giao tiếp được trên mạng qua email, chat, mạng xã hội,... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.	3	2		
2	CHỦ ĐỀ E^{ICT}. ỨNG DỤNG TIN HỌC PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO	Bài 1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh và hỗ trợ chỉnh sửa ảnh trong phần mềm GIMP	Nhận biết: - Biết các thao tác thu nhỏ, phóng to và di chuyển ảnh - Biết một số thao tác chỉnh sửa ảnh: Cắt ảnh, hiệu chỉnh màu sắc cho ảnh và biến đổi ảnh đơn giản Vận dụng: - Thực hiện được một số thao tác chỉnh sửa ảnh: Cắt ảnh, hiệu chỉnh màu sắc cho ảnh và biến đổi ảnh đơn giản	3		2	
		Bài 2. Tẩy xóa ảnh trong GIMP	Nhận biết: - Biết được cách tẩy xóa ảnh bằng các công cụ Clone và Healing - Biết được cách sao chép ảnh theo phép phối cảnh bằng công cụ Pespective Clone Thông hiểu:	3	1		

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			Phân biệt tẩy xoá bằng công cụ Clone và Healing				
		Bài 3. Tạo ảnh động trong GIMP	Nhận biết: - Biết cách tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế - Biết cách tạo được ảnh động từ các hiệu ứng có sẵn trong phần mềm Vận dụng: - Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế - Tạo được ảnh động từ các hiệu ứng có sẵn trong phần mềm	3		2	
		Bài 4. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz	Nhận biết: Biết sử dụng một số chức năng chính của phần mềm làm video	5			
		Bài 5. Chỉnh sửa video trên Animiz	Nhận biết: - Biết cách tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí. Thông hiểu: - Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.	3	4		
		Bài 6. Làm phim hoạt hình trên Animiz	Vận dụng: Tạo được đoạn phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.			4	

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
		Bài 7. Thực hành tổng hợp	Thông hiểu: - Chỉnh sửa được ảnh và tạo được ảnh động bằng GIMP - Hiểu được cách tạo ra phim hoạt hình ngắn		3		2
	Tổng			20	10	8	2
	Tỉ lệ %			50	25	20	5
	Tỉ lệ chung			75		25	

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 10 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng			% tổng điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		Số CH		Thời gian	
			Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	Số CH	Thời gian	TN	TL		
1	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họa	2	2	2	2					4		4	10% (1 điểm)
		Bài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họa	4	4	2	2	2	2,5			8		8,5	20% (2 điểm)
		Bài 14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản	4	4	2	2	2	2,5			8		8,5	20% (2 điểm)
		Bài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa			2	2					2		2	5% (0,5 điểm)
2	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python	4	4			1	1,25			5		5,25	12,5% (1,25 điểm)

		Bài 17. Biến và lệnh gán	4	4	1	2	2	2,5	1	2,5	8		10	20% (2 điểm)
		Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản	2	2	1	1	1	1,25	1	2,5	5		6,75	12,5% (1,25 điểm)
Tổng			20	20	10	10	8	10	2	5	40		45	100% (10 điểm)
Tỉ lệ %			50		25		20		5		100			
Tỉ lệ chung			75				25				100%			

BẢN ĐẶC TẢ KỸ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025
MÔN: TIN HỌC, LỚP 10 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	Bài 12. Phần mềm thiết kế đồ họa	Nhận biết: Biết được khái niệm về thiết kế đồ họa. Thông hiểu: – Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa điểm ảnh. – Hiểu được một hình vẽ là bao gồm các đối tượng đồ họa.	2	2		
		Bài 13. Bổ sung các đối tượng đồ họa	Nhận biết: – Biết một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ họa đơn giản. – Biết các phép ghép đối tượng đồ họa. Thông hiểu: Sử dụng được một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ họa đơn giản. Vận dụng: – Thực hiện được các phép ghép đối tượng đồ họa.	4	2	2	
		Bài 14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản	Nhận biết: – Biết các thao tác chỉnh sửa hình. – Biết tạo và định dạng văn bản. Vận dụng: – Thực hiện được việc vẽ, chỉnh sửa hình để được đường cong mong muốn.	4	2	2	
		Bài 15. Hoàn thiện hình ảnh đồ họa	Vận dụng: Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, tạo banner, topic quảng cáo, băng-rôn, áp phích, poster và thiệp chúc mừng, ...		2		
2	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python	Nhận biết: – Biết khái niệm ngôn ngữ lập trình bậc cao và ngôn ngữ lập trình bậc cao Python. – Biết cách tạo một chương trình Python.	4		1	

TT	Nội dung kiến thức (Chủ đề)/ kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	Mức độ kiến thức, kỹ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			Thông hiểu: Phân biệt được chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ soạn thảo chương trình trong môi trường lập trình Python. Vận dụng: Thực hiện được một chương trình Python.				
		Bài 17. Biến và lệnh gán	Nhận biết: – Biết cách thiết lập biến. – Biết sử dụng lệnh gán. Thông hiểu: Phân biệt được biến và từ khoá. Vận dụng: Thực hiện được một số phép toán trên kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự.	4	1	2	1
		Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản	Nhận biết: Biết một số lệnh vào, ra đơn giản. Vận dụng: – Thực hiện được một số lệnh vào, ra đơn giản. – Thực hiện được một số chuyển đổi dữ liệu giữa các kiểu dữ liệu cơ bản.	2	1	1	1
	Tổng			20	10	8	2
	Tỉ lệ %			50	25	20	5
	Tỉ lệ chung			75		25	