

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I
MÔN TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	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 A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC	1.1. Khái niệm cơ bản về hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	4		2		2		1		22,5 % (2,25 đ)
		1.2. Phần mềm nguồn mở, phần mềm chạy trên Internet	5		2		1		1		22,5 % (2,25 đ)
		1.3. Những bộ phận chính bên trong máy tính	2		2		7				27,5 % (2,75 đ)
		1.4. Chức năng và hoạt động của những thiết bị ngoại vi và thiết bị số thông dụng	2		2		1		1		15 % (1,5 đ)
2	CHỦ ĐỀ C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin trên mạng.	3		1		1				12,5 % (1,25 đ)
Tổng			16		9		12		3		100% 10 đ
Tỉ lệ %			40%		22,5%		30%		7,5%		100%
Tỉ lệ chung			62,5%				37,5%				100%

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I
MÔN: TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC	1.1. Khái niệm cơ bản về hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	Nhận biết - Nêu được lịch sử phát triển của hệ điều hành thông dụng cho PC (phần mềm thương mại, phần mềm mã nguồn mở) [1.1.1] - Nêu được một số chức năng cơ bản của HĐH trên PC. [1.1.2] - Nêu được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành thông dụng. [1.1.3] - Nhận ra được mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. [1.1.5] - Biết được quá trình hình thành và phát triển của hệ điều hành máy tính cá nhân. Thông hiểu - Giải thích được một số chức năng cơ bản của - HĐH trên PC. [1.1.2] - Trình bày được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành cho thiết bị di động. [1.1.4] - Giải thích được mối quan hệ giữa HĐH với phần cứng, phần mềm. [1.1.5] Vận dụng - Giải thích được một số chức năng cơ bản của hệ điều hành trên PC. [1.1.2]	3	2	1	1

			- Sử dụng được một số tiện ích cơ bản. [1.1.4] - Vận dụng ứng dụng của hệ điều hành trong đời sống. [1.1.3] Vận dụng cao - Chỉ ra được thiết bị gia dụng sử dụng hệ điều hành				
		1.2. Phần mềm nguồn mở, phần mềm chạy trên Internet	Nhận biết - Nêu được khái niệm phần mềm nguồn mở. [1.2.1] - Nêu được sự ra đời của phần mềm nguồn mở. [1.2.1] - Nêu được phần mềm chạy trên Internet. [1.2.1] - Nêu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT. [1.2.3] - Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở. [1.2.4] - Biết được giấy phép GNU GPL. Thông hiểu - Phân biệt được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng). [1.2.2] - Chỉ ra được một số chức năng phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. [1.2.5] Vận dụng	5	2	1	1

			- Giải thích được một số chức năng của phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. [1.2.5] Vận dụng cao - Chỉ ra được phần mềm mã đồ hoạ mã nguồn mở trên internet.				
		1.3. Những bộ phận chính bên trong máy tính	Nhận biết - Kể tên các bộ phận chính bên trong thân máy tính. [1.3.1] - Kể tên các loại bộ nhớ trong. [1.3.1] - Kể tên các bộ phận của CPU. [1.3.1] - Nhận ra được các mạch logic thực hiện các phép toán logic cơ bản. [1.3.3] - Thực hiện được phép cộng trên hệ nhị phân.	2	2	7	

			Thông hiểu - Xác định được các tham số đo hiệu năng của máy tính. [1.3.2] - Giải thích được vai trò của các mạch logic trong thực hiện các tính toán nhị phân. [1.3.3] Vận dụng - Chỉ ra được lý do chỉ số flops ít dùng với máy tính cá nhân. - Biết sử dụng các phép toán logic: phép nhân 2 đại lượng logic. - Biết sử dụng các phép toán logic: phép cộng 2 đại lượng logic. - Biết được tầm quan trọng của mạch logic trong thiết bị số.				
		1.4. Chức năng và hoạt động của những thiết bị ngoại vi và thiết bị số thông dụng	Nhận biết - Nhận ra được các thông số cơ bản của màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera, ... của các thiết bị số thông dụng [1.4.2] - Nêu được cách kết nối các bộ phận máy tính, kết nối máy tính với các thiết bị số thông dụng. [1.4.4] Thông hiểu - Giải thích được thông số cơ bản của màn hình, máy in [1.4.2] - Giải thích được thao tác tùy chỉnh máy tính hoặc thiết bị ngoại vi. [1.4.3]	2	2	1	1

2	CHỦ ĐỀ C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	Tìm kiếm và trao đổi thông tin trên mạng	- Mô tả cách tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm (máy tìm kiếm của Google, Yahoo, Bing,...) trên PC và thiết bị số thông minh. [2.2] - Xác định được tiêu chí để nâng cao hiệu quả tìm kiếm thông tin. [2.2] Vận dụng - Sử dụng các chức năng của ổ đĩa trực tuyến. Vận dụng cao - Minh họa được các bước để tạo một Fanpage cho một mục đích trong thực tiễn. [2.3]	3	1	1	
Tổng số câu				16	9	12	3
Tỉ lệ %				40%	22,5%	30%	7,5%
Tỉ lệ chung %				62,5%		37,5%	

Ghi chú:

- Các câu hỏi ở các cấp độ là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan 4 lựa chọn, trong đó có duy nhất 1 lựa chọn đúng.
- Số điểm tính cho 1 câu trắc nghiệm là 0,25 điểm/câu.