

SỞ GD&ĐT TP. HCM
PH THPT LÊ THỊ HỒNG GÁM
TỔ: TIN HỌC

MA TRẬN VÀ BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ I - NĂM HỌC 2024 - 2025

MÔN: TIN HỌC 10 – KNTT - ĐỊNH HƯỚNG ICT

THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

I. MA TRẬN

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng% điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	
1	Chủ đề 1. Máy tính và xã hội tri thức	1. Thông tin và xử lý thông tin	3		2		2				17,5% (1.75 điểm)
		2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội.	3		2		1		1		17,5% (1.75 điểm)
2	Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet	1. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại.	2		2		2				15,0% (1. 5 điểm)
		2. An toàn trên không gian mạng.	2		2		1				12.5% (1.25 điểm)

3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền.	3		2		1		1		17,5 % (1.75 điểm)
4	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Phần mềm thiết kế đồ hoạ	3		2		1		2		20,0 % (2.0 điểm)
Tổng			16		12		8		4		40
Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức			40		30		20		10		100% (10 điểm)
Tỉ lệ chung			70				30				100% (10 điểm)

II. BẢNG ĐẶC TẢ

TT	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	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 1. Máy tính và xã hội tri thức	1. Thông tin và xử lý thông tin	Nhận biết – Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ dựa trên các thiết bị số. Thông hiểu – Phân biệt được thông tin và dữ liệu, – Nêu được ví dụ minh họa về thông tin và dữ liệu. – Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,... Vận dụng – Vận dụng cao – Xử lý và truyền thông tin bằng thiết bị số.	3 (TN)	2 (TN)	2 (TN)	

		2. Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội.	Nhận biết – Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội. – Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop. – Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học. Thông hiểu – Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh. – Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0. – Giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lý thông tin. – Nêu được ví dụ minh họa về những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội. Vận dụng – Vận dụng cao – Lựa chọn được các máy tính dựa trên nhu cầu sử dụng và các thông số	3 (TN)	2 (TN)	1 (TN)	1 (TN)
--	--	--	---	--------	--------	--------	--------

2	Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet	1. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại.	Nhận biết – Nêu được một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng. – Nêu được khái niệm Internet vạn vật (IoT). Thông hiểu – Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến. – So sánh được mạng LAN và Internet. – Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu ý kiến cá nhân về lợi ích của IoT.	2 (TN)	2 (TN)	2 (TN)	
		2. An toàn trên không gian mạng.	Nhận biết – Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại. – Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng. – Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. Thông hiểu – Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại khi tham gia các hoạt động trên	2 (TN)	2 (TN)	1 (TN)	

			Internet Vận dụng – Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và loại bỏ phần mềm độc hại. – Sử dụng được một số chức năng xử lý thông tin trên máy PC và thiết bị số, ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói. – Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet - Biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.				
3	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền.	Nhận biết – Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến. – Trình bày được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng. Thông hiểu – Nêu được ví dụ minh họa sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số. Giải thích được sự vi phạm đã diễn ra như thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì. – Giải thích được một số nội dung cơ bản của	3 (TN)	2 (TN)	1 (TN)	1 (TN)

			Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng. Nêu được ví dụ minh họa. – Giải thích được một số khía cạnh pháp lý của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa. – Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn. – Nêu được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số. Vận dụng – Vận dụng cao – Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lý, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin.				
4	Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Phần mềm thiết kế đồ họa	Nhận biết – Biết được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa	3 (TN)	2 (TN)	1 (TN)	2 (TN)

			Thông hiểu – Lựa chọn được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa vào thiết kế. Vận dụng – Vận dụng cao – 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,...				
Tổng				16	12	8	4
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	