

MA TRẬN VÀ BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II - NĂM HỌC 2023 - 2024
MÔN: TIN HỌC 10 - ĐỊNH HƯỚNG ICT- THỜI GIAN LÀM BÀI: 40 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 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	1. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python	5		3		2				25,0% (2.5 điểm)
2		2. Biến và lệnh gán.	3		2		2		1		20,0% (2.0 điểm)
3		3. Các lệnh vào ra đơn giản.	3		3		1		1		20,0% (2.0 điểm)
4		4. Câu lệnh rẽ nhánh IF.	3		2		1		1		17.5% (1.75 điểm)
		5. Câu lệnh lặp FOR	1		1		1		1		10.0% (1.00 điểm)
		6. Câu lệnh lặp WHILE	1		1		1				7.5% (0.75 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 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	1. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python	Nhận biết – Biết được các yếu tố cơ bản của ngôn ngữ lập trình bậc cao. - Phân biệt được chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ soạn thảo trong môi trường lập trình Python. Thông hiểu – Biết cách tạo và thực hiện một chương trình Python. - Biết cách viết và thực hiện các lệnh trong môi trường lập trình Python. Vận dụng – Biết được các chức năng của các lệnh trong chế độ gõ trực tiếp và soạn thảo. Vận dụng cao Viết được chương trình Python in ra màn hình bằng lệnh print trong chế độ soạn thảo.	5 (TN)	3 (TN)	2 (TN)	
2		2. Biến và lệnh gán.	Nhận biết – Biết cách thiết lập biến. Phân biệt được biến và từ khóa. Thông hiểu – Nhận biết được hằng, biến, toán tử – Giải thích được biến, hằng, toán tử Vận dụng – Biết sử dụng lệnh gán và thực hiện một số phép toán trên kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự. Vận dụng cao	3 (TN)	2 (TN)	2 (TN)	1 (TN)

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
			- Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến.				
3		3. Các lệnh vào ra đơn giản.	Nhận biết – Biết và thực hiện được một số lệnh vào ra đơn giản. Thông hiểu – Nhận biết được hằng, biến, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn, các lệnh vào – ra chuẩn. – Giải thích được biến, hằng, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn thông qua các dòng lệnh. Vận dụng – Thực hiện được một số chuyển đổi dữ liệu giữa các kiểu dữ liệu cơ bản. Vận dụng cao – Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các kiểu dữ liệu chuẩn và các câu lệnh vào – ra.	3 (TN)	3 (TN)	1 (TN)	1 (TN)
4		4. Câu lệnh rẽ nhánh IF.	Nhận biết – Biết và trình bày được các phép toán với kiểu dữ liệu logic. – Nhận biết được hằng, biến, toán tử, các cấu trúc điều khiển (rẽ nhánh). Thông hiểu – Sử dụng được lệnh rẽ nhánh if trong lập trình. Vận dụng Viết được chương trình đơn giản có sử dụng cấu trúc điều khiển rẽ nhánh.	3 (TN)	2 (TN)	1 (TN)	2 (TN)

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
			Vận dụng cao – Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển (rẽ nhánh.)				
		5. Câu lệnh lặp FOR	Nhận biết – Biết được ý nghĩa của vùng giá trị tạo bởi lệnh range() Thông hiểu – Biết được chức năng của lệnh lặp for và cách dùng trong Python. Vận dụng Viết được chương trình đơn giản có sử dụng câu lệnh for và range.	1 (TN)	1 (TN)	1 (TN)	
		6. Câu lệnh lặp WHILE	Nhận biết – Biết được lệnh lặp while với số lần không biết trước. Thông hiểu – Biết và thực hành giải các bài toán sử dụng lệnh lặp while với số lần không biết trước. Vận dụng - Biết và vận dụng ba cấu trúc lập trình cơ bản: tuần tự, rẽ nhánh, lặp.	1 (TN)	1 (TN)	1 (TN)	
Tổng				16	12	8	4
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	