

TRƯỜNG THPT VÕ TRƯỜNG TOẢN
TỔ TIN HỌC
NĂM HỌC 2024 - 2025

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC 10 – CS - THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

I. MA TRẬN ĐỀ:

STT	Nội dung kiến thức/ kĩ năng	Đơn vị kiến thức/ kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng g số CH	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>TH</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TH</i>		
1	Chủ đề 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 16: Ngôn ngữ lập trình bậc cao python	3		2		0		0		5	12.5% (1,25đ)
2		Bài 17: Biến và lệnh gán	3		2		1		2		8	20.0% (2.0đ)
3		Bài 18: Các câu lệnh vào ra đơn giản	4		3		1		2		10	25% (2.5đ)
4		Bài 31: Thực hành viết chương trình đơn giản	3		3		1		2		9	22.5% (2.25đ)
5		Bài 29: Nhận biết lỗi CT	3		2		1		2		8	20.0% (2.0đ)
Tổng			16		12		4		8		40	10

Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức	40%	30%	10%	20%		100
Tỉ lệ chung	70%		30%			100%

- **Lưu ý:**

- Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết và thông hiểu là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan 4 lựa chọn, trong đó có duy nhất 1 lựa chọn đúng.
- Các câu hỏi ở cấp độ vận dụng là các câu hỏi trắc nghiệm dạng thực hành.
- Số điểm tính cho 1 câu trắc nghiệm là 0.25 điểm/câu.

II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I

MÔN: TIN HỌC 10 – CS THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

STT	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	Bài 16: Ngôn ngữ lập trình bậc cao python	- Hướng dẫn học tập bộ môn - Biết khái niệm ngôn ngữ lập trình bậc cao và ngôn ngữ lập trình bậc cao Python. - Phân biệt được chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ soạn thảo chương trình trong môi trường lập trình Python - Biết cách tạo và thực hiện một chương trình Python.	3	2	0	0
2		Bài 17: Biến và lệnh gán	- Biết cách thiết lập biến. Phân biệt được biến và từ khóa. - Biết sử dụng lệnh gán và thực hiện một số phép toán trên kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự.	3	2	1	2
3		Bài 18: Các câu lệnh vào ra đơn giản	- Biết và 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.	4	3	1	2

4		Bài 31: Thực hành viết chương trình đơn giản	- Thực hành viết chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ Python - Thực hành được các bước gỡ rối chương trình bằng công cụ debug – thiết lập điểm dừng và chạy theo từng lệnh.	3	3	1	2
5		Bài 29: Nhận biết lỗi CT	- Biết và phân biệt được một số loại lỗi chương trình - Biết được một vài lỗi ngoại lệ thường gặp.	3	2	1	2
Tổng				16	12	4	8
Tỉ lệ %				40%	30%	10%	20%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

TRƯỜNG THPT VÕ TRƯỜNG TOẢN
TỔ TIN HỌC

KIỂM TRA GIỮA KỲ I NĂM HỌC 2024-2025
MÔN: TIN HỌC 11 – ICT - THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

I. MA TRẬN ĐỀ

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức				Tổng		% tổng điểm
			Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao	Số CH		
			Số CH	Số CH	Số CH	Số CH	TN	TL	
1	Chủ đề 4: Giới thiệu các hệ CSDL	Bài 1. Bài toán quản lý và cơ sở dữ liệu	3	3	1	2	9		22.5% (2,25đ)
2		Bài 2. Bảng và khóa chính trong CSDL quan hệ	3	3	1	2	9		22.5% (2,25đ)
3		Bài 3. Quan hệ giữa các bảng và khóa ngoài trong CSDL quan hệ	3	2	0	2	7		17.5% (1.75đ)
4		Bài 4. Các biểu mẫu cho xem và cập nhập dữ liệu	3	2	1	1	7		17.5% (1.75đ)
5		Bài 5-6. Truy vấn trong CSDL quan hệ	4	2	1	1	8		20% (2.0đ)

Tổng	16	12	4	8	40	0	100
Tỷ lệ %	40	30	10	20	100		100
Tỷ lệ chung(%)	40%	30%	10%	20%	100%		100

Lưu ý:

Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng và vận dụng nâng cao là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan **4** lựa chọn (A – B – C – D), trong đó có duy nhất **1** lựa chọn đúng.

Số điểm tính cho **1** câu trắc nghiệm là **0,25** điểm/câu (thang điểm 10)

II. BẢNG ĐẶC TẢ

BẢNG ĐẶC TẢ KỸ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ I
MÔN: TIN HỌC, LỚP 11 - ICT– THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

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 mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề 4: Giới thiệu các hệ CSDL	Bài 1. Bài toán quản lý và cơ sở dữ liệu	- Nhận biết được nhu cầu lưu trữ và khai thác thông tin cho bài toán quản lý. - Diễn đạt được khái niệm hệ cơ sở dữ liệu, nêu được ví dụ minh họa."	3	3	1	2
2		Bài 2. Bảng và khóa chính trong CSDL quan hệ	- Diễn đạt được khái niệm quan hệ (bảng) và khóa của một quan hệ. Giải thích được các khái niệm qua ví dụ đó. - Giải thích được ràng buộc khóa là gì. - Biết được các phần mềm quản trị CSDL có cơ chế kiểm soát các cập nhật dữ liệu để đảm bảo rằng buộc khóa."	3	3	1	2
3		Bài 3. Quan hệ giữa các bảng và khóa ngoài trong CSDL quan hệ	- Diễn đạt được khái niệm khóa ngoài của một bảng và mối liên kết giữa các bảng. Giải thích được các khái niệm đó qua ví dụ minh họa. - Giải thích ràng buộc khóa ngoài là gì.	3	2	0	2

			- Biết được các phần mềm quản trị CSDL có cơ chế kiểm soát các cập nhật dữ liệu để đảm bảo ràng buộc khóa ngoài."				
4		Bài 4. Các biểu mẫu cho xem và cập nhập dữ liệu	- Diễn đạt được khái niệm biểu mẫu trong các CSDL và ứng dụng CSDL.	3	2	1	1
5		Bài 5-6. Truy vấn trong CSDL quan hệ	- Giải thích được những ưu điểm khi người dùng xem và cập nhật dữ liệu cho CSDL thông qua biểu mẫu. "- Diễn đạt được khái niệm truy vấn CSDL. - Giải thích được cấu trúc cơ bản SELECT...FROM...WHERE... của câu lệnh SQL - Nêu được một vài ví dụ minh họa việc dùng truy vấn để tổng hợp, tìm kiếm dữ liệu trên một bảng. - Đưa ra được một vài ví dụ minh họa cho việc dùng truy vấn để tổng hợp, tìm kiếm dữ liệu trên hơn một bảng."	4	2	1	1

TRƯỜNG THPT VÕ TRƯỜNG TOẢN
TỔ TIN HỌC

KIỂM TRA GIỮA KỲ I NĂM HỌC 2024-2025
MÔN: TIN HỌC 12 – ICT -CS - THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

I. MA TRẬN ĐỀ

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức				Tổng		% tổng điểm
			Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao	Số CH		10đ
			Số CH	Số CH	Số CH	Số CH	TN	TL	
1	CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC	A1: Giới thiệu trí tuệ nhân tạo	4	3	1	2	10	0	25% (2,5đ)
2		A2: Trí tuệ nhân tạo và cuộc sống	4	3	1	2	10	0	25% (2,5đ)
3	CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	B1: Thiết bị và giao thức mạng	3	2	0	2	7	0	17.5% (1.75đ)
4		B2: Các chức năng mạng của hệ điều hành	3	2	1	1	7	0	17.5% (1.75đ)
5		B3: Thiết lập kết nối và sử dụng mạng trên thiết bị di động.	2	2	1	1	6	0	15% (1.5đ)

Tổng	16	12	4	8	40	0	100% (10đ)
Tỷ lệ %	40	30	10	20	100		100%
Tỷ lệ chung(%)	70%		30%		100%		100%

Lưu ý:

Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết, thông hiểu, vận dụng và vận dụng nâng cao là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan **4** lựa chọn (A – B – C – D), trong đó có duy nhất **1** lựa chọn đúng.

Số điểm tính cho **1** câu trắc nghiệm là **0,25** điểm/câu (thang điểm 10)

Một số câu (TH) là câu hỏi trắc nghiệm dạng thực hành.

II. BẢNG ĐẶC TẢ

BẢNG ĐẶC TẢ KỸ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II

MÔN: TIN HỌC, LỚP 12 -ICT - CS – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

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 mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC	A1: Giới thiệu trí tuệ nhân tạo	- Giải thích được sơ lược về khái niệm Trí tuệ nhân tạo. - Nêu được ví dụ minh họa cho một số ứng dụng điển hình của AI như điều khiển tự động, chẩn đoán bệnh, nhận dạng chữ viết tay, nhận dạng tiếng nói và khuôn mặt, trợ lý ảo...	4	3	1	2
2		A2: Trí tuệ nhân tạo và cuộc sống	- Chỉ ra được một số lĩnh vực của khoa học công nghệ và đời sống đã và đang phát triển mạnh mẽ dựa trên những thành tựu to lớn của AI. - Nêu được ví dụ để thấy một hệ thống AI có tri thức, có khả năng suy luận và khả năng học, ...	4	3	1	2

			- Nêu được một cảnh báo về sự phát triển của AI trong tương lai.				
3	CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	B1: Thiết bị và giao thức mạng	- Nêu được chức năng chính của một số thiết bị mạng thông dụng. Ví dụ: Access Point, Switch, Modem. Kết nối được các thiết bị đó với PC. - Mô tả sơ lược được vai trò và chức năng của giao thức mạng nói chung và giao thức TCP/IP nói riêng.	3	2	0	2
4		B2: Các chức năng mạng của hệ điều hành	- Sử dụng được các chức năng mạng của hệ điều hành để chia sẻ tài nguyên.	3	2	1	1
5		B3: Thiết lập kết nối và sử dụng mạng trên thiết bị di động.	- Kết nối được thiết bị di động vào mạng máy tính trong điều kiện phần cứng và phần mềm đã được chuẩn bị đầy đủ.	2	2	1	1