SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TP HỒ CHÍ MINH

**TRƯỜNG THPT NĂNG KHIẾU TDTT H.BC**

**KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I – NĂM HỌC 2022-2023**

**MÔN TIN HỌC – KHỐI 10**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **NỘI DUNG KIẾN THỨC** | **CÂU HỎI THEO MỨC ĐỘ NHẬN THỨC** | | | | | | | | | | | | | | | | **tổng số câu** | | **Tổng thời gian** | **tỉ lệ %** |
| **NHẬN BIẾT** | | | | **THÔNG HIỂU** | | | | **VẬN DỤNG** | | | | **VẬN DỤNG CAO** | | | |
| **Ch TN** | **Tg** | **ch TL** | **Tg** | **Ch TN** | **Tg** | **ch TL** | **Tg** | **Ch TN** | **Tg** | **ch TL** | **Tg** | **Ch TN** | **Tg** | **ch TL** | **Tg** | **Ch TN** | **Ch TL** |
|
| 1 | **1A. Dữ liệu thông tin và xử lý thông tin** | *2* | *1.5* | *-* | *-* |  | *-* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *4* | *0* | *3.5* | *9%* |
| 2 | **2A. Sự ưu việt của máy tính và thành tựu khoa học** | *2* | *1.5* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *3* | *3* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *7* | *0* | *6.5* | *16%* |
| 3 | **4A. Tin học trong phát triển kinh tế xã hội** | *2* | *1.5* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* |  | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *3* | *0* | *2.5* | *6%* |
| 4 | **1B. Mạng máy tính với cuộc sống** | *1* | *0.75* | *-* | *-* | *4* | *4* | *-* | *-* |  | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *5* | *0* | *4.75* | *12%* |
| 5 | **2B. Điện toán đám mây và internet vạn vật** | *-* | *0* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *3* | *0* | *3* | *8%* |
| 6 | **1D. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số** | *-* | *0* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *3* | *0* | *3* | *8%* |
| 7 | **1F. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao** | *2* | *1.5* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *2* | *2* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *-* | *6* | *0* | *5.5* | *14%* |
| 8 | **2F. Biến phép gán và biểu thức số học** | *2* | *1.5* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* | *1* | *3* | *-* | *-* | *5* | *0* | *6.5* | *16%* |
| 9 | **4F.Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào ra đơn giản** | *2* | *1.5* | *-* | *-* |  | *-* | *-* | *-* | *1* | *1* | *-* | *-* | *1* | *2.25* | *-* | *-* | *4* | *0* | *4.75* | *12%* |
| ***tổng*** | | ***13*** | *1* | ***0*** | ***0*** | ***13*** | ***13*** | ***0*** | ***0*** | ***12*** | ***12*** | ***0*** | ***0*** | ***2*** | ***5.25*** | ***0*** | ***0*** | *40* | ***0*** | **45** | **40** |
| ***tỉ lệ*** | | 33% | | | | 33% | | | | 30% | | | | 5% | | | |  |  | 100% | 100% |
| tổng điểm | | ***3.25*** | | | | ***3.25*** | | | | ***3*** | | | | ***0.5*** | | | |  |  | 10 | 100% |

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TP HỒ CHÍ MINH

**TRƯỜNG THPT NĂNG KHIẾU TDTT H.BC**

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I – NĂM HỌC 2022-2023**

**MÔN TIN HỌC – KHỐI 10**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Nội dung kiến thức** | **Đơn vị kiến thức** | **Chuẩn kiến thức kĩ năng cần kiểm tra** | **Câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| 1 | **Máy tính và xã hội tri thức** | **1A. Dữ liệu thông tin và xử lý thông tin** | **Nhận biết:**  Biết được thông tin là gì, dữ liệu là gì.  **Vận dụng:**  Phân biệt được thông tin và dữ liệu, biết được xử lý thông tin là gì. | **2** |  | **2** |  |
| **2A. Sự ưu việt của máy tính và thành tựu khoa học** | **Nhận biết:**  Biết được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lý và truyền thông tin  **Thông hiểu:**  Hiểu chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu.  **Vận dụng**: Hiểu thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian của ngành tin học. | **2** | **2** | **3** |  |
| **4A. Tin học trong phát triển kinh tế xã hội** | **Nhận biết:**  Biết được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội  **Thông hiểu:**  Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác | **2** | **1** |  |  |
| **Mạng máy tính và Internet** | **1B. Mạng máy tính với cuộc sống** | **Nhận biết:**  Biết được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc mà mạng máy tính đem lại.  **Thông hiểu:**  Biết được sơ lược về phần mềm độc hại. Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại | **1** | **4** |  |  |
| **2B. Điện toán đám mây và internet vạn vật** | **Thông hiểu:**  Hiểu được được mạng LAN và Internet.  **Vận dụng**: Sử dụng một số dịch vụ cụ thể và Điên toán đám mây cung cấp cho người dùng |  | **2** | **1** |  |
| **Pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | **1D. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số** | **Thông hiểu:** Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hóa  **Vận dụng**: Ứng dụng được vào cuộc sống với môi trường số và pháp luật của An Ninh Mạng |  | **1** | **2** |  |
| **Lập trính cơ bản** | **1F. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao** | **Nhận biết:** biết được một số ngôn ngữ lập trình thông dụng  **Thông hiểu:** Giải thích được vì sao chúng ta cần lập trình.  **Vận dụng**: Bắt đầu chạy được một vài chương trình tính toán đơn giản trong môi trường Python | **2** | **2** | **2** |  |
| **2F. Biến phép gán và biểu thức số học** | **Nhận biết:** Làm quen được với cửa sổ Code trong Python.  **Thông hiểu:** Hiểu được vai trò của biến và phép gán  **Vận dụng**: Đặt được tên cho biến, sử dụng được phép gán  **Vận dụng cao:** Soạn thảo được một số chương trình đơn giản | **2** | **1** | **1** | **1** |
|  | **4F.Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào ra đơn giản** | **Nhận biết:**Biết được các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào ra đơn giản  **Vận dụng**: Viết được câu lệnh đơn giản để nhập dữ liệu.  **Vận dụng cao:**Viết được chương trình với câu lệnh đưa ra kết quả trong Python | **2** |  | **1** | **1** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Duyệt của Ban Giám hiệu** |  |  |
| **Hiệu phó chuyên môn**  (đã ký)  **Trần Thị Huyền Trang** |  | **Tổ trưởng chuyên môn**  **(đã ký)**  **Nguyễn Bảo Toàn** |

*Nơi nhận:*

*+ BGH;*

*+ GV trong tổ;*

*+ Lưu hồ sơ CM.*