|  |  |
| --- | --- |
| SỞ GD&ĐT KON TUM  **TRƯỜNG THPT DUY TÂN** | **BẢNG ĐẶC TẢ & MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**  **NĂM HỌC 2024 – 2025**  **Môn: TIN HỌC 10** |

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chủ đề** | **Nội dung** | **Mức độ kiểm tra, đánh giá** |
|
| **1** | **Chủ đề 2: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET** | **Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại** | **Nhận biết:**  - Biết được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội khi mạng máy tính được sử dụng rộng rãi.  -Biết được một số công nghệ dựa trên Internet như dịch vụ điện toán đám mây hay kết nối vạn vật (IoT).  **Thông hiểu**  Hiểu được sự khác biệt giữa mạng LAN và Internet  **Vận dụng**  Phân biệt được mạng cục bộ và Internet |
| **Bài 9. An toàn trên không gian mạng** | **Nhận biết**  - Nêu được những nguy cơ và tác hại khi tham gia các hoạt động trên internet một cách thiếu hiểu biết và bất cẩn.  - Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng. Biết cách bảo vệ dữ liệu cá nhân.  **Thông hiểu**  - Trình bày được sơ lược về các phần mềm xấu (mã độc).  - Trình bày được một số cách để phòng những nguy cơ và tác hại khi tham gia các hoạt động trên Internet  **Vận dụng**  Biết sử dụng một số công cụ để phòng chống phần mềm độc hại |
| **2** | **Chủ đề 3: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | **Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền** | **Nhận biết**  - Biết được những vấn đề nảy sinh về đạo đức, pháp luật và văn hóa khi giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.  - Biết được một số nội dung pháp lí liên quan tới việc đưa tin lên mạng và tôn trọng bản quyền thông tin, sản phẩm số  **Thông hiểu**  Giải thích được một số nội dung pháp lí liên quan tới việc đưa tin lên mạng và tôn trọng bản quyền thông tin, sản phẩm số.  **Vận dụng**  - Phân biệt được tin tốt hay xấu, có phù hợp với luật pháp hay không.  - Hiểu được hành vi nào là vi phạm bản quyền đối với các tác phẩm số. |
| **3** | **Chủ đề 5: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH** | **Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python** | **Nhận biết**  - Biết khái niệm ngôn ngữ lập trình bậc cao và ngôn ngữ lập trình bậc cao Python.  - Biết cách tạo và thực hiện một chương trình Python.  **Thông hiểu**  - Phân biệt được chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ soạn thảo chương trình trong môi trường lập trình Python  - Thực hiện được việc tạo và chạy một chương trình đơn giản trên Python  **Vận dụng**  Thực hiện được việc tạo và chạy một chương trình trên Python |
| **Bài 17. Biến và lệnh gán** | **Nhận biết**  **-** Biết cách thiết lập biến  - Biết sử dụng lệnh gán và thực hiện một số phép toán trên kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự  **Thông hiểu**  - Phân biệt được biến và từ khóa  -Sử dụng được lệnh gán  **Vận dụng**  Thực hiện một số phép toán trên kiểu số nguyên, số thực và xâu kí tự |
| **Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản** | **Nhận biết**  Biết một số lệnh vào ra đơn giản  **Thông hiểu**  -Thực hiện được một lệnh vào ra đơn giản  -Thực hiện được một số chuyển đổi dữ liệu giữa các KDL đơn giản  **Vận dụng**  -Thực hiện được các biến đổi dữ liệu đơn giản từ dạng này sang dạng khác  -Thực hiện được một số lệnh nhập dữ liệu đơn giản từ bàn phím |

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ 1

MÔN TIN HỌC, LỚP 10

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/ chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng**  **%**  **điểm** |
| **Nhận biết (TNKQ)** | | **Thông hiểu**  **(TL)** | | **Vận dụng**  **(TL)** | | **Vận dụng cao (TL)** | |
| **TN KQ** | **TL** | **TN KQ** | **TL** | **TN KQ** | **TL** | **TN KQ** | **TL** |
| **Phân môn Tin học** | | | | | | | | | | | |
| **1** | **Chủ đề 2:**  **MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET** | **Bài 8. Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại** | **2** |  | **2** |  |  | **1R** |  |  |  |
| **Bài 9. An toàn trên không gian mạng** | **2** |  | **2** |  |  | **1RC** |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề 3:**  **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | **Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền** | **2** |  | **1** |  |  | **1R**  **1RC** |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề 5:**  **GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH** | **Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python** | **3** |  | **2** |  |  | **1R** |  |  |  |
| **Bài 17. Biến và lệnh gán** | **3** |  | **1** |  |  | **2RC** |  |  |  |
| **Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản** | **3** |  | **1** |  |  | **1R** |  |  |  |
|  | | | **15** |  | **9** |  |  | **8** |  |  |  |
| **Tổng hợp chung** | | | **46.9%** |  | **28.1%** |  |  | **25%** |  |  | **100%** |  |

MA TRẬN NỘI DUNG KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 MÔN TIN HỌC, LỚP 10

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Chủ đề** | **Năng lực môn học** | | | | | | | | | **TỔNG SỐ** | | |
| **Sử dụng và quản lí các phương tiện**  **(NLa)** | | | **Ứng xử phù hợp trong môi trường số**  **(NLb)** | | | **Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp MT**  **(NLc)** | | |
| **Cấp độ tư duy** | | | **Cấp độ tư duy** | | | **Cấp độ tư duy** | | | **Cấp độ tư duy** | | |
| ***Biết*** | ***Hiểu*** | ***Vận dụng*** | ***Biết*** | ***Hiểu*** | ***Vận dụng*** | ***Biết*** | ***Hiểu*** | ***Vận dụng*** | ***Biết*** | ***Hiểu*** | ***Vận dụng*** |
| **Chủ đề 2:**  **MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET** | **4** | **2** | **1** | **1** | **1** |  |  |  | **1** | **5** | **3** | **2** |
| **Chủ đề 3:**  **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ** | **1** | **1** | **1** | **1** |  |  |  |  | **1** | **2** | **1** | **2** |
| **Chủ đề 5:**  **GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH** | **8** |  |  |  |  |  |  | **5** | **4** | **8** | **5** | **4** |
|  | ***18*** | | | ***3*** | | | ***11*** | | | ***32*** | | |
| ***Tỉ lệ*** | ***56.3%*** | | | ***9.4%*** | | | ***34.3%*** | | | ***46.9%*** | ***28.1%*** | ***25%*** |
| ***Cộng tổng và tỉ lệ*** | | | | | | | | | | ***100%*** | | |