

Trường THPT ĐỖ ĐĂNG TUYỀN
TỔ: TOÁN-TIN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2025-2026
MÔN: TIN HỌC 10 ICT – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá									Tổng			Tỉ lệ % (điểm)
			TNKQ Nhiều LC			TNKQ Đúng-Sai			TỰ LUẬN						
			B	H	VD	B	H	VD	B	H	VD	B	H	VD	
1	CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	§9. An toàn trên không gian mạng				2 (1a,1b)	1 (1c)	1 (1d)				2	1	1	10% (1đ)
2	CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC.	§12. Phần mềm thiết kế đồ họa	2 (1,2)									2			5% (0.5đ)
		§13.Bổ sung các đối tượng đồ hoạ	2 (3,4)			2 (3a,3b)	1 (3c)	1 (3d)				4	1	1	15% (1.5đ)
		§14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản.	3 (5,6)	1 (7)								2	1		0.75% (0.75đ)
3	CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.	§16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python.		1 (8)		2 (2a,2b)	1 (2c)	1 (2d)				2	2	1	12.5% (1.25đ)
		§17. Biến và lệnh gán.	1 (9,10)	2 (11,12)						2 ES2	2	2	2	20% (2đ)	
		§18. Các câu lệnh vào ra đơn giản				2 (4a,4b)	1 (4c)	1 (4d)			2 ES3	2	1	3	20% (2đ)
		§19. Câu lệnh rẽ nhánh if								2 ES1			2		10% (1đ)
Tổng số lệnh hỏi			8	4	0	8	4	4	0	2	2	16	10	8	34
Tổng số điểm			2.0	1.0	0	2.0	1.0	1.0	0	1.0	2.0	4.0	3.0	3.0	10
Tỉ lệ %			30			40			30			40	30	30	100

1. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I MÔN TIN – LỚP 10

TT	Chủ đề / Chương	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Mức độ nhận thức		Tự luận
				TNKQ		ES
				MC (4-1)	YN (4-4)	
1	CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	§9. An toàn trên không gian mạng	Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> - Biết nguyên nhân dẫn đến lây nhiễm mã độc. - Biết các phần mềm độc hại có khả năng lây nhiễm. - Biết khái niệm phần mềm độc hại. - Biết các biện pháp bảo vệ thông tin cá nhân. Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại. - Hiểu Trojan có thể mang những tên khác nhau. Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> - Tác hại của một số virus, worm và trojan gây ra. - Phân biệt việc có thể làm và không thể làm khi tham gia trên không gian mạng. 		2B 1H 1V	
	CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC	§12. Phần mềm thiết kế đồ họa	Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> - Biết được một số chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa như mở tệp, lưu tệp, lưu với tên khác. - Biết biểu tượng của phần mềm đồ họa. - Biết phần mở rộng của phần mềm Inkscape. 	2B		

2		§13. Bổ sung các đối tượng đồ họa	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết được Inkscape cung cấp một số đối tượng đã được định nghĩa sẵn trong hộp công cụ như hình vuông, hình tròn, hình sao, hình chữ nhật. - Biết các phép ghép trên hai hay nhiều đối tượng đồ họa. <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được tác dụng các thuộc tính Corners, Spoke Ratio, Rounded, Randomized. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng được các thành phần và tùy chỉnh màu tô màu vẽ cho mỗi đối tượng đồ họa. 	2B	2B 1H 1V	
		§14. Làm việc với đối tượng đường và văn bản.	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết các biểu tượng trên thanh điều khiển thuộc tính. - Biết điểm neo góc và điểm neo tròn. <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Xác định số lượng điểm neo tròn và điểm neo góc từ một hình vẽ 	2B 1H		
3	CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.	§16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python.	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biết môi trường lập trình python có hai chế độ. - Biết cú pháp, ý nghĩa của lệnh print() đưa dữ liệu ra màn hình. <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu lệnh print() có chức năng đưa dữ liệu ra màn hình. - Hiểu Python tự nhận biết kiểu dữ liệu và thực hiện các phép toán ngay trên dòng lệnh. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc tạo và chạy một chương trình trên Python. 	1H	2B 1H 1V	

		§17. Biến và lệnh gán.	Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> - Biết quy tắc đặt tên biến. - Biết các phép toán trên dữ liệu kiểu số và dữ liệu kiểu xâu. - Biết một số từ khóa trong Python. - Biết cú pháp câu lệnh gán. Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu câu lệnh gán đúng. - Hiểu các phép toán với dữ liệu kiểu xâu kí tự. - Hiểu cách tìm kết quả của một biểu thức kiểu số và kiểu xâu kí tự. Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện một số phép toán trên kiểu dữ liệu cơ bản. 	2B 2H		ES2 (V)
		§18. Các câu lệnh vào ra đơn giản	Nhận biết: <ul style="list-style-type: none"> - Biết cú pháp và ý nghĩa của lệnh input() và lệnh print(). Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được kiểu và giá trị của biểu thức trong Python. Vận dụng: <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được một số lệnh vào ra đơn giản. - Viết một chương trình đơn giản nhập từ bàn phím. 		2B 1H 1V	ES3 (V)
		§19. Câu lệnh rẽ nhánh if	Thông hiểu: <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được các phép toán với kiểu dữ liệu logic. 			ES1 (H)
Tổng số lệnh hỏi				12 (8B, 4H)	16 (8B, 4H, 4VD)	6(2H,4VD)
Tổng số điểm				3đ	4đ	3đ
Tỉ lệ %				30%	40%	30%

Giáo viên phản biện

Giáo viên ra đề

