**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I – NĂM HỌC 2024 – 2025**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | |
| ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** |
| **1** | **Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức** | 1. Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  | 15%  (1,5 điểm) |
| 2. Vai trò của máy tính và các thiết bị thông minh trong nền kinh tế tri thức | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 20%  (2điểm) |
| 3. Kĩ năng sử dụng thiết bị số của mỗi công dân. |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 10%  (1,00 điểm) |
| **2** | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | 1. Khái niệm mạng máy tính, Internet, IoT. Phân loại mạng máy tính | 2 |  | 1 |  |  | 1 |  |  | 25%  (2,5 điểm) |
| 2. Sử dụng dịch vụ web. Tự bảo vệ khi tham gia mạng |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 điểm) |
| **3** | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | 1. Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | 2 |  | 1 |  |  |  |  | 1 | 25%  (2,5 điểm) |
| **Tổng** | | | ***8*** |  | ***6*** |  |  | ***2*** |  | ***1*** |  |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | | | **40** | | **30** | | **20** | | **10** | | **10** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70** | | | | **30** | | | | **100** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I – NĂM HỌC 2024-2025**

**MÔN: TIN HỌC 10 – 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 các mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| 1 | **Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức** | Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | **Nhận biết**  – Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ dựa trên các thiết bị số. *(Câu 1, Câu 2)*  **Thông hiểu** *(Câu 3)*  – Phân biệt được thông tin và dữ liệu,  – Nêu được ví dụ minh hoạ về thông tin và dữ liệu.  – Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,...  **Vận dụng**  – Xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| Vai trò của máy tính và các thiết bị thông minh trong nền kinh tế tri thức | **Nhận biết** *(Câu 4, Câu 5)*  – Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội.  – Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop.  – Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học.  **Thông hiểu** *(Câu 6, Câu 7)*  – Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh.  – Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.  – Giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.  **Vận dụng**  – Xác định được những lĩnh vực hiện đại như như E-Government, E-Banking, E-Learning  – Lựa chọn được các máy tính dựa trên nhu cầu sử dụng và các thông số | 2 (TN) | 2 (TN) |  |  |
| Kĩ năng sử dụng thiết bị số của mỗi công dân. | **Vận dụng** *(Câu 1, TL)*  – Khởi động được một số thiết bị số thông dụng  – Sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó. |  |  | 1TL |  |
| 2 | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | Khái niệm mạng máy tính, Internet, IoT. Phân loại mạng máy tính. | **Nhận biết** *(Câu 8, Câu 9)*  – Nêu được một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng.  – Nêu được khái niệm Internet vạn vật (IoT).  **Thông hiểu** *(Câu 10)*  – Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.  – So sánh được mạng LAN và Internet.  – Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại.  – Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT.  **Vận dụng** *(Câu 2, TL)*  Phương thức kết nối thiết bị thông minh với Internet. | 2 (TN) | 1 (TN) | 1TL |  |
|  |  | Sử dụng dịch vụ web. Tự bảo vệ khi tham gia mạng | **Thông hiểu** *(Câu 11)*  – Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết.  –Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó.  – Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng.  – Biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.  – Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại.  **Vận dụng**  – Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và loại bỏ phần mềm độc hại.  – Sử dụng được một số chức năng xử lí thông tin trên máy PC và thiết bị số, ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói.  – Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet |  | 1(TN) |  |  |
| 3 | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | **Nhận biết** *(Câu 12, Câu 13)*  – Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.  – Trình bày được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng.  **Thông hiểu** *(Câu 14)*  – Nêu được ví dụ minh hoạ sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số,  – Giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.  – Giải thích được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng.  – Nêu được ví dụ minh hoạ về nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng  – Giải thích được một số khía cạnh pháp lí của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số.  – Nêu được ví dụ minh hoạ về một số khía cạnh pháp lí của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số.  – Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.  – Nêu được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số.  **Vận dụng cao:** *(Câu 3, TL)*  – Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin. | 2 (TN) | 1 (TN) |  | 1(TL) |
| ***Tổng*** | | | | 8 | 6 | ***2*** | ***1*** |
| **Tỉ lệ %** | | | | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | **30%** | |

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I NĂM HỌC 2024 – 2025**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | |
| ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** | ***TNKQ*** | ***TL*** |
| **1** | **Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức** | 1. Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 20%  (2,0 điểm) |
| 2. Vai trò của máy tính và các thiết bị thông minh trong nền kinh tế tri thức | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  | 15%  (1,5 điểm) |
| 3. Kĩ năng sử dụng thiết bị số của mỗi công dân. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | 1. Khái niệm mạng máy tính, Internet, IoT. Phân loại mạng máy tính | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  | 15%  (1,5 điểm) |
| 2. Sử dụng dịch vụ web. Tự bảo vệ khi tham gia mạng |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 điểm) |
| **3** | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | 1. Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  | 15%  (1,5 điểm) |
| **4** | **Chủ đề F:**  **Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | 1. Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao |  |  |  |  |  | 2 |  | 1 | 30%  (3 điểm) |
| **5** | **Thực hành** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Tổng** | | | ***8*** |  | ***6*** |  |  | ***2*** |  | ***1*** |  |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | | | **40** | | **30** | | **20** | | **10** | | **10** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70** | | | | **30** | | | | **100** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I NĂM 2024 – 2025**

**MÔN: TIN HỌC 10 – 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 các mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| 1 | **Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức** | Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | **Nhận biết** *(Câu 1, Câu 2)*  – Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ dựa trên các thiết bịsố.  **Thông hiểu** *(Câu 3, Câu 4)*  – Phân biệt được thông tin và dữ liệu,  – Nêu được ví dụ minh hoạ về thông tin và dữ liệu.  – Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,...  **Vận dụng**  – Xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số. | 2 (TN) | 2 (TN) |  |  |
| Vai trò của máy tính và các thiết bị thông minh trong nền kinh tế tri thức | **Nhận biết** *(Câu 5, Câu 6)*  – Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội.  – Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop.  – Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học.  **Thông hiểu** *(Câu 7)*  – Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh.  – Giải thích được vai trò của những thiết bị thông minh đối với sự phát triển của xã hội và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.  – Giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.  **Vận dụng**  – Xác định được những lĩnh vực hiện đại như như E-Government, E-Banking, E-Learning  – Lựa chọn được các máy tính dựa trên nhu cầu sử dụng và các thông số | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| Kĩ năng sử dụng thiết bị số của mỗi công dân. | **Vận dụng**  – Khởi động được một số thiết bị số thông dụng  – Sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó. |  |  |  |  |
| 2 | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | Khái niệm mạng máy tính, Internet, IoT. Phân loại mạng máy tính. | **Nhận biết** *(Câu 9, Câu 10)*  – Nêu được một số dịch vụ cụ thể mà Điện toán đám mây cung cấp cho người dùng.  – Nêu được khái niệm Internet vạn vật (IoT).  **Thông hiểu** *(Câu 11)*  – Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.  – So sánh được mạng LAN và Internet.  – Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại.  – Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT. | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
|  |  | Sử dụng dịch vụ web. Tự bảo vệ khi tham gia mạng | **Thông hiểu** *(Câu 11)*  – Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết.  –Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại đó.  – Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng.  – Biết cách tự bảo vệ dữ liệu của cá nhân.  – Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại.  **Vận dụng**  – Sử dụng được một số công cụ thông dụng để ngăn ngừa và loại bỏ phần mềm độc hại.  – Sử dụng được một số chức năng xử lí thông tin trên máy PC và thiết bị số, ví dụ dịch tự động văn bản hay tiếng nói.  – Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet |  | 1 (TN) |  |  |
| 3 | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | Nghĩa vụ tuân thủ pháp lí trong môi trường số | **Nhận biết** *(Câu 12, Câu 13)*  – Nêu được một số vấn đề nảy sinh về pháp luật, đạo đức, văn hoá khi việc giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến.  – Trình bày được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng.  **Thông hiểu** *(Câu 14)*  – Nêu được ví dụ minh hoạ sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số,  – Giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.  – Giải thích được một số nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng.  – Nêu được ví dụ minh hoạ về nội dung cơ bản của Luật Công nghệ thông tin, Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin, Luật An ninh mạng  – Giải thích được một số khía cạnh pháp lí của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số.  – Nêu được ví dụ minh hoạ về một số khía cạnh pháp lí của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu, sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số.  – Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.  – Nêu được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số.  **Vận dụng**  – Vận dụng được Luật và Nghị định nêu trên để xác định được tính hợp pháp của một hành vi nào đó trong lĩnh vực quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ Công nghệ thông tin. | 2 (TN) | 1 (TN) |  |  |
| 4 | **Chủ đề F:**  **Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao | **Vận dụng (Tự luận)**  – Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng: hằng, biến, các cấu trúc điều khiển, các toán tử, các kiểu dữ liệu chuẩn và mảng, các câu lệnh vào – ra. (Qua đó phát triển được năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, rèn luyện được phẩm chất chăm chỉ, kiên trì và cẩn thận trong học và tự học). |  |  | 2 (TL) | 1 (TL) |
| ***Tổng*** | | | | 8 | 6 | ***2*** | ***1*** |
| **Tỉ lệ %** | | | | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | **30%** | |

**Cần Đước, Ngày 20 tháng 09 năm 2024**

**TTCM**