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

**MÔN: TIN HỌC 12 – 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 1. Máy tính và xã hội tri thức** | Làm quen với trí tuệ nhân tạo | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 20%  (2đ) |
| Trí tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1đ) |
| **2** | **Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet** | Một số thiết bị thông dụng mạng | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1đ) |
| Giao thức mạng | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |  | 30%  (3đ) |
| Thực hành kết nối với thiết bị di động và chia sẻ tài nguyên trên mạng | 1 |  | 1 |  |  |  |  | 1 | 20%  (2đ) |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | Giao tiếp và ứng xử trong thế giới ảo | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1đ) |
| **Tổng** | | | ***7*** |  | ***7*** |  |  | ***2*** |  | ***1*** | ***10,0*** |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | | | **35%** | | **35%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

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

**MÔN: TIN HỌC 12 – 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 1. Máy tính và xã hội tri thức** | Làm quen với Trí tuệ nhân tạo | **Nhận biết**  *-* 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 một cảnh báo về sự phát triển của AI trong tương lai.  **Thông hiểu**  - 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 lí ảo,...  - Nêu được ví dụ để thấy một hệ thống AI có tri thức, có khả năng suy luận và khả năng học,... | 2 (TN) | 2 (TN) |  |  |
| Tri tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | **Thông hiểu**  Nêu được ví dụ trí tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | 1  (TN) | 1  (TN) |  |  |
| 2 | **Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet** | Một số thiết bị mạng thông dụng | **Nhận biết**  - Chỉ ra được các thiết bị mạng có dây và không dây.  - Nêu được chức năng chính của một số thiết bị mạng thông dụng. | 1  (TN) | 1  (TN) |  |  |
| Giao thức mạng | **Thông hiểu**  Mô tả sơ lược được vai trò và chức năng của giao thức mạng nói chung vào giao thức TCP/IP nói riêng.  **Vận dụng**  Kết nối được các thiết bị mạng thông dụng với máy tính | 1  (TN) | 1  (TN) | 2 (TL) |  |
|  |  | Thực hành kết nối với thiết bị di động và chia sẻ tài nguyên trên mạng | **Vận dụng:** Nêu được các bước kết nối thiết bị di động vào mạng máy tính.  **Vận dụng cao:**  - 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.  - Chia sẻ được dữ liệu cho các máy khác trong mạng LAN | 1  (TN) | 1  (TN) |  | 1  (TL) |
|  | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | Giao tiếp và ứng xử trong thế giới ảo | **Nhận biết:** Chỉ ra được ưu và nhược điểm về giao tiếp trong thế giới ảo.  **Thông hiểu:** Phân tích được ưu và nhược điểm về giao tiếp trong thế giới ảo qua các ví dụ cụ thể.  **Vận dụng:** Phân tích được tính nhân văn trong ứng xử ở một số tình huống tham gia thế giới ảo. | 1  (TN) | 1  (TN) |  |  |
| ***Tổng*** | | | | 7 | 7 | ***2*** | ***1*** |
| **Tỉ lệ %** | | | | 35% | 35% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | **30%** | |

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

**MÔN: TIN HỌC 12 – 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 1. Máy tính và xã hội tri thức** | Làm quen với trí tuệ nhân tạo |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Trí tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| **2** | **Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet** | Một số thiết bị thông dụng mạng |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Giao thức mạng |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Thực hành kết nối với thiết bị di động và chia sẻ tài nguyên trên mạng |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| **3** | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | Giao tiếp và ứng xử trong thế giới ảo | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| **4** | **Chủ đề 4. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | HTML và cấu trúc trang web | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Định dạng văn bản | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10%  (1 đ) |
| Tạo danh sách, bảng | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Tạo liên kết | 1 |  |  |  |  | 1 |  |  | 15%  (1,5 đ) |
| Chèn tệp tin đa phương tiện và khung nội tuyến vào trang web | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Tạo biểu mẫu | 1 |  |  |  |  |  |  | 1 | 15%  (1,5 đ) |
| Khái niệm và vai trò của CSS |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 5%  (0,5 đ) |
| Định dạng văn bảng bằng CSS |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 10%  (1đ) |
| **Tổng** | | | ***8*** |  | ***6*** |  |  | ***2*** |  | ***1*** | ***10,0*** |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

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

**MÔN: TIN HỌC 12 – 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 1. Máy tính và xã hội tri thức** | Làm quen với Trí tuệ nhân tạo | **Nhận biết**  *-* 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 một cảnh báo về sự phát triển của AI trong tương lai.  **Thông hiểu**  - 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 lí ảo,...  - Nêu được ví dụ để thấy một hệ thống AI có tri thức, có khả năng suy luận và khả năng học,... |  | 1 (TN) |  |  |
| Tri tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | **Thông hiểu**  Nêu được ví dụ trí tuệ nhân tạo trong khoa học và đời sống | 1 (TN) |  |  |  |
| 2 | **Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet** | Một số thiết bị mạng thông dụng | **Nhận biết**  - Chỉ ra được các thiết bị mạng có dây và không dây.  - Nêu được chức năng chính của một số thiết bị mạng thông dụng. |  | 1 (TN) |  |  |
| Giao thức mạng | **Thông hiểu**  Mô tả sơ lược được vai trò và chức năng của giao thức mạng nói chung vào giao thức TCP/IP nói riêng.  **Vận dụng**  Kết nối được các thiết bị mạng thông dụng với máy tính |  | 1 (TN) |  |  |
|  |  | Thực hành kết nối với thiết bị di động và chia sẻ tài nguyên trên mạng | **Vận dụng:** Nêu được các bước kết nối thiết bị di động vào mạng máy tính.  **Vận dụng cao:**  - 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.  - Chia sẻ được dữ liệu cho các máy khác trong mạng LAN |  | 1 (TN) |  |  |
| 3 | **Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | Giao tiếp và ứng xử trong thế giới ảo | **Nhận biết:** Chỉ ra được ưu và nhược điểm về giao tiếp trong thế giới ảo.  **Thông hiểu:** Phân tích được ưu và nhược điểm về giao tiếp trong thế giới ảo qua các ví dụ cụ thể.  **Vận dụng:** Phân tích được tính nhân văn trong ứng xử ở một số tình huống tham gia thế giới ảo. | 1 (TN) |  |  |  |
| 4 | **Chủ đề 4. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính** | Cấu trúc trang web dưới dạng HTML | **Nhận biết:**  - Nêu được cấu trúc của một trang web dưới dạng HTML.  - Nêu được các thẻ HTML để trình bày trang web.  - Định dạng văn bản, phông chữ, tạo liên kết, danh sách.  - Đưa các tệp dữ liệu đa phương tiện vào trang web.  - Tạo bảng, khung.  - Tạo biểu mẫu.  **Thông hiểu:** Hiểu và giải thích được cấu trúc của một trang web dưới dạng HTML.  **Vận dụng:**  - Sử dụng được các thẻ HTML để trình bày trang Web  - Định dạng văn bản, phông chữ, tạo liên kết, danh sách.  - Đưa các tệp dữ liệu đa phương tiện vào trang web.  - Tạo bảng, khung.  - Tạo biểu mẫu. | 6 (TN) | 2 (TN) | 2 (TL) | 1 (TL) |
| ***Tổng*** | | | | 8 | 6 | ***2*** | ***1*** |
| **Tỉ lệ %** | | | | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **70%** | | **30%** | |