**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**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 F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH CƠ BẢN** | Bài 14. Kiểu dữ liệu danh sách – Xử lí danh sách (2T) | 4 |  | 2 |  |  |  |  |  | 15%(1,5 điểm) |
| Bài 15. Thực hành với dữ liệu kiểu danh sách (2t) | 4 |  | 1 |  |  | 1 |  |  | 22,5%(2,25 điểm) |
| Bài 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình (2T) | 4 |  | 1 |  |  | 1 |  |  | 22,5%(2,25 điểm) |
|  |  | Bài 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính (2t)  |  |  | 2 |  |  |  |  | 1 | 15%(1,5 điểm) |
|  |  | Bài 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính (2T) | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 10%(1,0 điểm) |
| **2** |  **CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC GIỚI THIỆU NHÓM NGHỀ THIẾT KẾ VÀ LẬP TRÌNH** | Bài 1. Nhóm nghề thiết kế và lập trình (2T) | 2 |  | 4 |  |  |  |  |  | 15%(1,5 điểm) |
| **Tổng** | ***16*** |  | ***12*** |  |  | ***2*** |  | ***1*** |  |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | **40** | **30** | **20** | **10** | **10** |
| **Tỉ lệ chung** | **70** | **30** | **100** |

**Lưu ý:**

– Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết và thông hiểu là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan 4 lựa chọn, trong đó có duy nhất 1 lựa chọn đúng.

– Các câu hỏi ở cấp độ vận dụng và vận dụng cao là các câu hỏi tự luận.

– Số điểm tính cho 1 câu trắc nghiệm là 0,25 điểm/câu; số điểm của câu tự luận được quy định trong hướng dẫn chấm nhưng phải tương ứng với tỉ lệ điểm được quy định trong ma trận.