**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HK I**

**MÔN: TIN HỌC LỚP 10**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/Đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **1** | **Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức** | 1. Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin | **Nhận biết**  - Biết được thông tin là gì, dữ liệu là gì  - Biết được xử lí thông tin là gì  **Thông hiểu**  - Phân biệt được thông tin và dữ liệu, nêu được ví dụ minh họa | 2 | 2 |  |  |
| 2. Sự ưu việt của máy tính và những thành tự của tin học | **Nhận biết**  - Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lí và truyền thông tin bằng thiết bị số.  **Thông hiểu**  ***-*** Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh họa sự phát triển của ngành tin học.  **Vận dụng**  ***-*** Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu: B, KB, MB, … | 7 | 5 | 1 |  |
| 4. Tin học trong phát triển kinh tế - xã hội | **Nhận biết**  - Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và máy tính xách tay, giải thích được các thiết bị đó cũng là những hệ thống xử lí thông tin.  - Biết cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư là gì  **Thông hiểu**  - Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội, nêu được ví dụ minh họa  **Vận dụng**  - 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 lần thứ tư. | 3 | 2 |  |  |
| **2** | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | 1. Mạng máy tính với cuộc sống | **Nhận biết**  - Nêu được những nguy cơ và tác hại mà Internet có thể gây ra.  **Thông hiểu**  - 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 những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc mà mạng máy tính đem lại  - 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 diệt phần mềm độc hại | 2 | 2 | 1 |  |
| 2. Điện toán đám máy và Internet vạn vật | **Nhận biết**  - 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 (Internet of Thing – IoT)  - Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại. Phát biểu được ý kiến cá nhân về lợi ích của IoT  **Thông hiểu**  - So sánh được mạng LAN và Internet | 2 | 1 |  |  |
| **2** | **Chủ đề D. Đạo đức pháp luật và văn hóa trong môi trường số** | 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số | **Nhận biết**  – 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**  – 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.  – 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.  **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. |  |  |  | 1 |
|  | | |  |  |  |  |  |
| **Tổng** | | |  | **16 TN** | **12 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***40%*** | ***30%*** | ***20%*** | ***10%*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | **30%** | |

***Lưu ý:***

- Ở mức độ nhận biết và thông hiểu thì có thể ra câu hỏi ở một chỉ báo của mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá tương ứng (một gạch đầu dòng thuộc mức độ đó).

- Ở mức độ vận dụng và vận dụng cao có thể xây dựng câu hỏi vào một trong các đơn vị kiến thức.