**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**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 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) | **Nhận biết**- Nhận biết được sơ lược cấu trúc của kiểu dữ liệu mảng trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao (Câu 8)- Mô tả được kiểu danh sách trong Python có cấu trúc giống như kiểu mảng - Nêu được khái niệm kiểu list (Câu 1, Câu 2)- Trình bày được cách khởi tạo 1 list. (Câu 3 )**Thông hiểu**- Viết được câu lệnh khởi tạo và truy cập tới các phần tử của danh sách (Câu 9)- Giải thích được ý nghĩa của câu lệnh duyệt mảng và tác dụng các câu lệnh liên quan tới list (Câu 10)- Xử lí được một số hàm xử lý danh sách**Vận dụng**- Viết và thực hiện được một vài chương trình có sử dụng:các cấu trúc điều khiển, lặp,kiểu dữ liệu mảng (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). | 4 | 2 |  |  |
| Bài 15. Thực hành với dữ liệu kiểu danh sách (2t) | **Nhận biết**- Trình bày được một số hàm xử lí danh sách (Câu 4, Câu 5, Câu 6, Câu 7)**Thông hiểu**- Khai thác được một số hàm xử lí danh sách (Câu 11)**Vận dụng**- Viết được chương trình đơn giản sử dụng kiểu dữ liệu kiểu danh sách (Câu 2 TL) | 4 | 1 | 1 |  |
| Bài 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình (2T) | **Nhận biết:**- Biết được một số lỗi thường gặp khi viết chương trình (Câu 12, Câu 13).- Nắm được các cách truy vết lỗi ngữ nghĩa (Câu 14, câu 15).**Thông hiểu:**- Kiểm thử và gỡ lỗi được chương trình (Câu 16)**Vận dụng:**- Viết và sửa lỗi được chương trinh (Câu 1 TL) | 4 | 1 | 1 |  |
|  |  | Bài 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính (2t)  | **Thông dụng**- Nêu được thuật toán bằng liệt kê các bước hoặc sơ đồ khối (Câu 19, Câu 20)**Vận dụng**- Mô tả được thuật toán bằng liệt kê các bước hoặc sơ đồ khối **Vận dụng cao**- Viết và thực hiện được chương trình máy tính giải bài toán đơn giản (**Câu 3 TL**) |  | 2 |  | 1 |
|  |  | Bài 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính (2T) | **Nhận biết**- Trình bày các bước cần thực hiện khi giải bài toán trên máy tính. (Câu 17, Câu 18)**Thông hiểu**- Viết các bước cần thực hiện khi giải bài toán trên máy tính. (Câu 21, Câu 22) | 2 | 2 |  |  |
| **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) | **Nhận biết**– Trình bày được thông tin hướng nghiệp về nhóm nghề Thiết kế và Lập trình (Câu 23, Câu 24)**Thông hiểu (Câu 25, Câu 26, Câu 27, Câu 28)**– Phân tích được nghiệp vụ của một số nghề điển hình (Ví dụ: Thiết kế đồ hoạ, Thiết kế trò chơi máy tính, Lập trình viên, Phân tích thiết kế hệ thống,...):+ Những nét sơ lược về công việc chính mà người làm nghề phải thực hiện. + Yêu cầu thiết yếu về kiến thức và kĩ năng cần có để làm nghề.+ Ngành học có liên quan ở các bậc học tiếp theo.+ Nhu cầu nhân lực hiện tại và tương lai của nhóm nghề đó.**Vận dụng**– Tìm kiếm được thông tin hướng nghiệp (qua các chương trình đào tạo, thông báo tuyển dụng nhân lực,...) về một vài ngành nghề khác trong lĩnh vực Tin học.– Khai thác được thông tin hướng nghiệp (qua các chương trình đào tạo, thông báo tuyển dụng nhân lực,...) về một vài ngành nghề khác trong lĩnh vực Tin học.– Giao lưu được với bạn bè qua các kênh truyền thông tin số để tham khảo và trao đổi ý kiến về những thông tin hướng nghiệp. | 2 | 4 |  |  |
| ***Tổng*** | ***16*** | ***12*** | ***2*** | ***1*** |
| **Tỉ lệ %** | 40% | 30% | 20% | 10% |
| **Tỉ lệ chung** | **70%** | **30%** |

**Lưu ý:**

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

**–** Các câu hỏi/bài tập ở cấp độ vận dụng và vận dụng cao là các câu hỏi/bài tập tự luận; có thể kiểm tra, đánh giá ở phòng thực hành hành tùy thuộc vào điều kiện về phòng máy của từng trường (*ưu tiên thực hành*).

–Số điểm tính cho một câu trắc nghiệm là 0,25 điểm. Số điểm câu hỏi/bài tập tự luận, thực hành được quy định trong hướng dẫn chấm nhưng phải tương ứng với tỉ lệ điểm trong ma trận