**TRƯỜNG THPT LÝ THƯỜNG KIỆT**

**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** | 10. Chương trình con và thư viện các chương trình con có sẵn | 1 |  | 1 |  |  | 11 |  |  | 0.5 |
| 11. Thực hành lập trình với hàm và thư viện | 1 |  | 1 |  |  |  | 1 | 0.5 |
| 12. Kiểu dữ liệu xâu kí tự - Xử lí xâu kí tự | 1 |  | 1 |  |  |  | 0.5 |
| 13.Thực hành dữ liệu kiểu xâu | 1 |  | 1 |  |  |  | 0.5 |
| 14. Kiểu dữ liệu danh sách – Xử lí danh sách | 2 |  | 1 |  |  |  | 0.75 |
| 15. Thực hành với kiểu dữ liệu danh sách | 1 |  | 1 |  |  |  | 0.5 |
| 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình. | 4 |  | 1 |  |  |  | 2.25 |
| 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính |  |  |  |  |  |  | 2 |
| 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính. |  |  | 1 |  |  |  | 0.25 |
| **2** | **Chủ đề G. Hướng nghiệp với tin học** | 1. Nhóm nghề thiết kế và lập trình. | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 2. Dự án nhỏ: tìm hiểu về lập trình web, lập trình trò chơi và lập trình cho thiết bị di động. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | 1. Tạo văn bản tô màu và ghép ảnh | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 0.5 |
| 2. Một số kĩ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh |  |  | 1 |  |  |  |  |  | 0.25 |
| **3. Tách ảnh và thiết kế đồ họa với kênh Alpha** | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 0.5 |
| **4. Thực hành tổng hợp** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **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.