**TRƯỜNG THPT LÝ THƯỜNG KIỆT**

**BẢNG ĐẶC TẢ 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 kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá** | **Số câu hỏi theo 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.** | 10. Chương trình con và thư viện chương trình con có sẵn | **Nhận biết**  - Nêu được khái nệm chương trình con.  - Trình bày được cấu trúc khai báo hàm.  **Thông hiểu**  - Nêu được ví dụ về các chương trình con có sẵn trong thư viện  - Giải thích được hoạt động của chương trình con.  **Vận dụng**  - Viết được chương trình có sử dụng chương trình con trong thư viện chuẩn.  - Viết được chương trình con biểu diễn một thuật toán đơn giản.  **Vận dụng cao**  - Viết được chương trình có sử dụng chương trình con. | 1 | 1 |  |  |
| 11. Thực hành lập trình với hàm và thư viện | 1 | 1 |  |  |
| 12. Kiểu dữ liệu xâu kí tự - Xử lí xâu kí tự | **Nhận biết:**   * Nhận biết được dữ liệu kiểu xâu * Nhận biết được biến chứa dữ liệu kiểu xâu * Nhận biết được một số hàm xử lý xâu kí tự   **Thông hiểu:**  - Viết được câu lệnh Python sử dụng một số hàm xử lý xâu kí tự: Phép ghép xâu, đếm số lần xuất hiện xâu con, xác định xâu con, tìm vị trí xuất hiện lần đầu của xâu con, thay thế xâu con  **Vận dụng**  Sử dụng được các hàm xử lý xâu để để giải quyết bài toán liên quan đến xâu.  **Vận dụng cao**  Viết được chương trình xử lý được một số bài toán kiểu dữ liệu xâu. | 1 | 1 |  |  |
| 13.Thực hành dữ liệu kiểu xâu | 1 | 1 |  |  |
| 14. Kiểu dữ liệu danh sách – Xử lí danh sách | **Nhận biết**  - Trình bày được khái niệm mảng.  - Trình bày được cấu trúc kiểu dữ liệu mảng.  - Biết được cách khởi tạo 1 list.  **Thông hiểu**  - Nêu được câu lệnh khởi tạo và truy cập tới các phần tử của danh sách  - Giải thích được ý nghĩa của câu lệnh duyệt mảng và tác dụng các câu lệnh liên quan tới list  - Nêu được ý nghĩa của các 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). | 2 | 1 |
| 15. Thực hành với kiểu dữ liệu danh sách | 1 | 1 |  |  |
| 16. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình. | **Nhận biết:**   * Biết được một số lỗi thường gặp khi viết chương trình. * Nắm được cách truy vết lỗi ngữ nghĩa.   **Thông hiểu:**   * Thông qua các tình huống cụ thể xác định được những lỗi còn có trong chương trình, lỗi đó thuộc loại lỗi nào: cú pháp, ngoại lệ, ngữ nghĩa.   **Vận dụng:**  Sửa được các lỗi còn có ở trong chương trình. Đối với lỗi ngữ nghĩa biết và thực hiện được các cách để phát hiện được vị trí lỗi. **(Câu 1 TL)** | 4 | 1 | 1 |  |
| 17. Thực hành lập trình giải bài toán trên máy tính | ***Vận dụng:***   * Mô tả được thuật toán bằng liệt kê các bước hoặc sơ đồ khối (**Câu 2 TL**)   ***Vận dụng cao:***  Viết và thực hiện được chương trình máy tính giải bài toán đơn giản (**Câu 3 TL**) |  |  | 1 | **1** |
| 18. Lập trình giải quyết bài toán trên máy tính. | **Thông hiểu:**  Trình bày các bước cần thực hiện khi giải bài toán trên máy tính. |  | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học**  **Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình** | 1. Nhóm nghề thiết kế và lập trình. | **Nhận biết**  – Trình bày được thông tin hướng nghiệp về nhóm nghề Thiết kế và Lập trình.  **Thông hiểu:**  – 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 | 2 |  |  |
| 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 | **Nhận biết**  – Biết được một số thành phần chính trong màn hình làm việc của GIMP  - Biết cách tạo được tệp ảnh mới, lưu tệp ảnh, xuất tệp ảnh với định dạng chuẩn **(Câu 1, 2)**  - Nhận diện các lớp ảnh, chọn và đổi được tên lớp ảnh  - Biết các công cụ: tạo văn bản, tô màu, ghép ảnh đơn giản để tạo các sản phẩm đồ họa. | 2 |  |  |  |
| 2. Một số kĩ thuật thiết kế sử dụng vùng chọn, đường dẫn và các lớp ảnh | **Thông hiểu**  – Lựa chọn được các thao tác cơ bản đối với lớp, vùng chọn, đường dẫn. **(Câu 8)** |  | 1 |  |  |
| **3. Tách ảnh và thiết kế đồ họa với kênh Alpha** | **Thông hiểu**  – Hiểu được khái niệm độ “trong suốt”.  **Vận dụng**  - Tạo được sản phẩm số đơn giản, hữu ích và thực tế như thiết kế logo, tạo banner, topic quảng cáo, băng–rôn, áp phích, poster và thiệp chúc mừng,… | 1 | 1 |  |  |
| **4. Thực hành tổng hợp** |  |  |  |  |  |

**Lưu ý:**

**–** Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết và thông hiểu là các câu khỏi 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.