**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**LỚP 10 – NĂM HỌC 2025-2026**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | | | | | | | | | **Tổng** | | | **Tỷ lệ % điểm** |
| **Trắc nghiệm khách quan** | | | | | | **Tự luận** | | |
| *Nhiều lựa chọn* | | | *Đúng - Sai* | | |
| **B** | **H** | **VD** | **B** | **H** | **VD** | **B** | **H** | **VD** | **B** | **H** | **VD** |
| **1** | CDĐ. Đạo đức pháp luật và văn hoá trong môi trường số | Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số | 1 |  |  | 1 | 1 |  |  |  |  | 2 | 1 |  | 0.75 |
| Bài 2. Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số |  |  |  |  | 1 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | 1 | 1.5 |
| **2** | F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Bài 1. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | 0.5 |
| Bài 2. Biến, phép gán và biểu thức số học | 2 | 1 |  | 2 | 1 | 1 |  |  | 1 | 4 | 2 | 2 | 2.75 |
| Bài 4. Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào-ra đơn giản | 2 | 1 |  | 2 | 1 | 1 |  |  |  | 4 | 2 | 1 | 1.75 |
| Bài 5. Thực hành viết chương trình đơn giản |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 1 | 1.0 |
| Bài 6. Câu lệnh rẽ nhánh | 2 | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  | 3 | 1 |  | 1.0 |
| Bài 7. Thực hành câu lệnh rẽ nhánh |  |  |  | 1 | 1 | 1 |  |  |  | 1 | 1 | 1 | 0.75 |
| **Tổng số câu** | | | **9** | **3** |  | **7** | **5** | **4** |  | **1** | **2** | **16** | **9** | **6** |  |
| **Tổng số điểm** | | | **3** | | | **4** | | |  | **3** | | **4** | **3** | **3** | **10** |
| **Tỉ lệ** | | | **30%** | | | **40%** | | |  | **30%** | | **40%** | **30%** | **30%** | **100%** |

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

**MÔN: Tin học - Lớp 10 (năm học 2025 - 2026)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | **Số lệnh hỏi theo mức độ nhận thức** | | | | | | | | |  |
| **Phần I (TNNLC)** | | | **Phần II (TN Đ- S)** | | | **Tự luận** | | |  |
| **NB** | **TH** | **VD** | **NB** | **TH** | **VD** | **NB** | **TH** | **VD** |  |
| 1 | D. Đạo đức, văn hoá và pháp luật trong môi trường số | Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số | **Biết**  - Biết được bản quyền của tác giả đối với các sản phẩm số.  - Biết được tác hại của sự bất cẩn khi chia sẻ thông tin qua Internet.  **Hiểu:**  - 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.  - Nêu được ví dụ minh hoạ sự vi phạm bản quyền thông tin và sản phẩm số, qua ví dụ đó giải thích được sự vi phạm đã diễn ra thế nào và có thể dẫn tới hậu quả gì.  - Nêu được ví dụ về tác hại của việc chia sẻ mà phổ biến thông tin 1 cách bất cẩn.  **Vận dụng:**  - Trình bày và giải thích được một số nội dung cơ bản của lật công nghệ thông tin, nghị định về quản lí cung cấp sử dụng các sản phẩm và dịch vụ CNTT. Luật an ninh mạng, nêu được ví dụ minh hoạ.  - Giải thích được 1 số khái cạnh pháp lý của vấn đề bản quyền, của việc sở hữu sử dụng và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu ví dụ minh hoạ. | 1 |  |  | 1 | 1 |  |  |  |  |  |
| Bài 2. Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ thông tin trong môi trường số | **Biết:**  - Điều 25, Điều 28, Luật sở hữu trí tuệ 50/2005/QH11.  - Biết nghị định 101  **Hiểu:**  - Đưa ra được một vài biện pháp đơn giản và thông dụng để nâng cao tính an toàn và hợp pháp của việc chia sẻ thông tin trong môi trường số  **Vận dụng:**  - Vận dụng được Luật và Nghị định về quản lí, cung cấp, sử dụng các sản phẩm và dịch vụ CNTT: Luật an ninh mạng 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 CNTT. |  |  |  |  | 1 | 1 |  | 1 |  |  |
| 2 | F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Bài 1. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao | **Biết:**  - Biết được vì sao chúng ta cần lập trình và cần có ngôn ngữ lập trình bậc cao.  - Bước đầu làm quen với NNLT Python – một ngôn ngữ lập trình bậc cao thông dụng.  **Hiểu:**  Giải thích được vì sao cần phải có ngôn ngữ lập trình bậc cao.  **Vận dụng:**  - Chạy được một vài chương trình tính toán đơn giản trong môi trường Python. | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bài 2. Biến, phép gán và biểu thức số học | **Biết:**  - Biết được vai trò của biến và phép gán.  **Hiểu:**  - Đặt được tên cho biến, sử dụng được phép gán cách đưa ra giá trị của biến trong python.  **Vận dụng:**  - Làm quen được với của sổ CODE trong python để soạn thảo, lưu và thực hiện chương trình | 2 | 1 |  | 2 | 1 | 1 |  |  | 1 |  |
| Bài 4. Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào-ra đơn giản | **Biết:**  - Biết được 2 kiểu dữ liệu số trong lập trình: Kiểu số nguyên và kiểu số thực.  - Biết được cách nhập dữ liệu số trong python.  - Biết được cách đưa kết quả ra trong python.  - Biết khái niệm hằng trong chương trình.  **Hiểu:**  - Viết được chú thích trong chương trình.  - Giải thích được vì sao trong Python không có lệnh khai báo biến.  - Phân biệt được biến và hằng trong Python.  **Vận dụng:**  - Viết được câu lệnh chuyển đổi được các kiểu dữ liệu.  - Viết được chương trình đơn giản có sử dụng được câu lệnh nhập dữ liệu vào từ bàn phím và câu lệnh đưa kết quả ra màn hình. | 2 | 1 |  | 2 | 1 | 1 |  |  |  |  |
| Bài 5. Thực hành viết chương trình đơn giản | **Biết:**  - Biết được 1 số hàm toán học do python cung cấp.  - Biết được cách viết chú thích trong chương trình.  **Vận dụng:**  - Viết và thực hiện 1 vài chương trình python đơn giản với dữ liệu nhập vào từ bàn phím |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |
| Bài 6. Câu lệnh rẽ nhánh | **Biết:**  - Biết được các phép so sánh và các phép tính logic tạo thành biểu thức logic thể hiện điều kiện rẽ nhánh trong chương trình.  - Biết được cú pháp và hoạt động của các lệnh rẽ nhánh if và if – else.  Hiểu:  - Viết được câu lệnh rẽ nhánh trong Python.  **Vận dụng:**  - Viết được một số chương trình có sử dụng lệnh rẽ nhánh để giải các bài toán đơn giản. | 2 | 1 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| Bài 7. Thực hành câu lệnh rẽ nhánh | **Vận dụng:**  -Viết được chương trình đơn giản có sử dụng câu lệnh rẽ nhánh |  |  |  | 1 | 1 | 1 |  |  |  |  |
| **Tổng lệnh hỏi theo phần và cấp độ tư duy** | | | | **9** | **3** |  | **7** | **5** | **4** |  | **1** | **2** |  |
| **Tỷ lệ** | | | | **2,25** | **0,75** |  | **1,75** | **1,25** | **1** |  | **1** | **2** |  |

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