**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 A. Máy tính và xã hội tri thức** | Dữ liệu, thông tin và xử lí thông tin | **Thông hiểu**  - Phân biệt được thông tin và dữ liệu,  - Nêu được ví dụ minh hoạ về thông tin và dữ liệu. |  | Câu 1, 2, 3 (TN) |  |  |
| Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học | **Nhận biết**  - Nêu được sự ưu việt của việc lưu trữ dựa trên các thiết bị số.  - Giới thiệu được các thành tựu nổi bật ở một số mốc thời gian để minh hoạ sự phát triển của ngành tin học.  **Thông hiểu**  - Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ thông tin: B, KB, MB,... | Câu 4, 5,6,7 (TN) | Câu 8 (TN) |  |  |
| Thực hành sử dụng thiết bị số | **Vận dụng**  - Khởi động được một số thiết bị số thông dụng  - Sử dụng được các tệp dữ liệu, các chức năng và phần mềm ứng dụng cơ bản cài sẵn trên các thiết bị đó. |  |  | Câu 1 (TL) |  |
| Tin học trong phát triển kinh tế - xã hội | **Nhận biết**  - Trình bày được những đóng góp cơ bản của tin học đối với xã hội.  - Nhận biết được một vài thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và laptop.  **Thông hiểu**  - Nêu được ví dụ cụ thể về thiết bị thông minh.  - 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 4.0.  - Giải thích được các thiết bị thông minh cũng là những hệ thống xử lí thông tin. | Câu 9, 10,11 (TN) | Câu 12, 13(TN) |  |  |
| 2 | **Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet** | Mạng máy tính với cuộc sống | **Nhận biết**  – Trình bày được sơ lược về phần mềm độc hại.  – Nêu được một vài cách phòng vệ khi bị bắt nạt trên mạng.  – Trình bày được một số cách đề phòng những tác hại khi tham gia các hoạt động trên Internet  **Thông hiểu**  – Trình bày được những thay đổi về chất lượng cuộc sống, phương thức học tập và làm việc trong xã hội mà ở đó mạng máy tính được sử dụng phổ biến.  – Nêu được những nguy cơ và tác hại nếu tham gia các hoạt động trên Internet một cách bất cẩn và thiếu hiểu biết. | Câu 14, 15 (TN) | Câu 16, 17, 18 (TN) |  |  |
| Điện toán đám mây 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 (IoT).  **Thông hiểu**  – So sánh được mạng LAN và Internet.  – Nêu được ví dụ cụ thể về thay đổi trong cuộc sống mà IoT đem lại.  – Phát biểu ý kiến cá nhân về ích lợi của IoT. | Câu 19, 20, 21 (TN) | Câu 22, 23 (TN) |  |  |
| Thực hành một số ứng dụng của mạng máy tính | **Vận dụng**  - Sử dụng một số dịch vụ đơn giản của điện toán đám mây.  - Sử dụng một số chức năng xử lý thông tin trên máy tính cá nhân và thiết bị số.  - Thực hiện một số cách đề phòng tác hại từ Internet.  - Thực hiện một vài cách thông dụng để tự bảo vệ dữ liệu cá nhân.  - Sử dụng một số công cụ để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại.  **Vận dụng cao**  - Khai thác được một số nguồn học liệu mở trên Internet. |  |  | Câu 2 (TL) |  |
| 3 | **Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số** | 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.  - Nêu được ví dụ minh hoạ về 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.  - Nêu được ví dụ minh hoạ về 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.  - Nêu được ví dụ về những tác hại của việc chia sẻ và phổ biến thông tin một cách bất cẩn.  - Nêu 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. | Câu 24, 25, 26, 27 (TN) | Câu 28(TN) |  |  |
| Thực hành vận dụng một số điều luật về chia sẻ 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. |  |  |  | Câu 3 (TL) |
| ***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