* 1. **Ma trận đề kiểm tra cuối học kì II**

**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** | 1. Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao | 4 |  | 2 |  |  | 1 |  |  |  |
| 2. Chương trình con | 5 |  | 4 |  |  |  | 1 |  |
| 3. Giải quyết bài toán bằng lập trình | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| **2** | **Chủ đề E. Ứng dụng tin học** | **ICT**  Phần mềm thiết kế đồ hoạ | 3 |  | 2 |  |  | 1\* |  |  |  |
| **3** | **Chủ đề G. Hướng nghiệp với tin học** | Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình | 2 |  | 1 |  |  | 1\* |  |  |  |
| **4** | **Thực hành** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **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.