

TRƯỜNG THPT CHUYÊN BÌNH LONG
TỔ TIN HỌC

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 2 LỚP 10 - Năm học 2025-2026
THỜI GIAN: CL:45 PHÚT

TT	Chương/ chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá									Tổng			Tỉ lệ % điểm
			TNKQ NLA- NLC			TNKQ-ĐS NLA- NLC			Tự luận NLA						
			Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	
1	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH. LẬP TRÌNH CƠ BẢN	Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao	2	2	2	2 (1a,b)	1 (1c)	1 (1d)	1 (c1)			8	3	3	35% (3.5đ)
		Chương trình con	2	2		2 (2a,b)	1 (2c)	1 (2d)		1 (c2)		4	7	1	30% (3 đ)
		Giải quyết bài toán bằng lập trình	4	2	4						(c3)	4	2	8	3.5 (3.5đ)
Tổng số câu và ý			8C	6C	6C	4ý	2ý	2ý	1C	1C	1C	16	12	12	40
Tổng số điểm			3	1.25	0.75	1	0.75	0.25	1.0	1.0	1.0	4.0	3.0	3.0	10
Tỉ lệ %			50%			20%			30%			40%	30%	30%	

*** Ghi chú:**

- Câu tự luận có số điểm 1/1 câu nên tương đương với 4 lệnh hỏi (4 câu MC).

BẢNG ĐẠC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 2 LỚP 10.

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Yêu cầu cần đạt	Mức độ đánh giá		
				Trắc nghiệm khách quan		Tự luận
				Nhiều lựa chọn	Đúng/Sai	
1	CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH. LẬP TRÌNH CƠ BẢN	Môi trường và các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao	Biết: - Nhận biết và nêu được khái niệm: - Cấu trúc lặp (for/while). - Khái niệm xâu. - Khái niệm danh sách. - Nhận biết cú pháp cơ bản của các lệnh lặp, tạo danh sách, xâu,... và hàm thực thi đơn giản trên xâu, danh sách,.. Hiểu: - Giải thích được cách hoạt động của vòng lặp và sự lặp lại thao tác. - Giải thích được hoạt động của xâu ký tự, danh sách: - Chỉ số danh sách. - Ý nghĩa của từng phần tử. - Cách truy cập và duyệt danh sách. - Đọc hiểu được mã lệnh đơn giản, ví dụ: - Cho biết chương trình làm gì. - Xác định giá trị của biến sau khi chạy đoạn mã. Vận dụng: - Viết được chương trình đơn giản sử dụng: Hằng, biến; Câu lệnh vào – ra; Cấu trúc điều kiện để kiểm tra một điều kiện; Vòng lặp cơ bản; Toán tử để tính toán. - Viết được chương trình thao tác với danh sách (nhập danh sách, in danh sách, tính toán với danh sách,..)	2 (B) 2 (H) 2 (VD) (NLc)	1 (B,B,H, V) (NLc)	1 (B) (NLa)

	Chương trình con	Biết: - Nhận biết được vai trò của chương trình con và các hàm trong thư viện chuẩn (math). Hiểu: - Giải thích được cách hoạt động của chương trình con và lợi ích của việc tách thuật toán thành các hàm riêng. Vận dụng: - Viết được chương trình có sử dụng chương trình con trong thư viện chuẩn (như hàm toán học, xử lý xâu, xử lý danh sách ...). - Viết được chương trình con mô tả một thuật toán đơn giản (ví dụ: tính tổng, tìm min/max, kiểm tra số nguyên tố...). - Tạo chương trình hoàn chỉnh có sử dụng chương trình con tự xây dựng, bảo đảm hoạt động đúng và rõ ràng.	2 (B) 2 (H) (NLc)	1 (B,B,H, V) (NLc)	1 (H) (NLa)
	Giải quyết bài toán bằng lập trình	Biết - Nhận biết được mục đích bài toán, xác định được Input, Output trong bài Hiểu - Giải thích được chương trình đang làm gì, dữ liệu vào – ra và luồng xử lý chính. Vận dụng - Đọc và phân tích được một chương trình đơn giản, xác định kết quả chạy. - Viết và thực hiện chương trình giải quyết một bài toán đơn giản có vận dụng kiến thức liên môn, chẳng hạn: - Tính toán theo yêu cầu thực tế (Toán, Vật lý, Hóa học...). - Xử lý dữ liệu theo bài toán mô phỏng thực tế. - Kết hợp các cấu trúc điều khiển, danh sách và thao tác dữ liệu để hoàn thiện chương trình.	4 (B) 2 (H) 4 (VD) (NLc)		1 (VD) (NLa)
		Tổng	8 lệnh B 6 lệnh H	4 lệnh B 2 lệnh H	4 lệnh B 4 lệnh H

	<i>6 lệnh V</i>	<i>2 lệnh V</i>	<i>4 lệnh V</i>
<i>Tỉ lệ %</i>	<i>16 B = 40%, 12 H = 30%, 12 VD = 30%</i>		
<i>Tỉ lệ chung</i>	<i>B + H = 70%, VD = 30%</i>		