

KÝ DUYỆT CỦA BAN GIÁM HIỆU	Tổ trưởng Nguyễn Thị Văn
-----------------------------------	---

TRƯỜNG THPT CHUYÊN BÌNH LONG
TỔ TIN HỌC

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI 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	Các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao		1	1	2	1	1				2	2	2	15% (1.5đ)
		Chương trình con	1	2	1	2	1	1				3	3	2	20% (2.0đ)
		Giải quyết bài toán bằng lập trình	3	2	1						1	3	2	5	25% (2.5đ)
2	CHỦ ĐỀ EICT. PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ	Phần mềm thiết kế đồ hoạ	4	1	3					1		4	5	3	30% (3.0đ)
3	CHỦ ĐỀ G: HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC	Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình								1		4			10% (1.0đ)
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 ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI 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	Các yếu tố cơ bản của một ngôn ngữ lập trình bậc cao	<p>Biết: Nhận biết và nêu được khái niệm: Cấu trúc lặp (for/while). Khái niệm sâu. Định danh danh sách</p> <p>Nhận biết cú pháp cơ bản của lệnh lặp, tạo danh sách, sâu,... và hàm xử lý sâu, danh sách đơn giản trên Python</p> <p>Hiểu: Giải thích được cách hoạt động của vòng lặp Giải thích được một số phép xử lý với sâu thường dùng. Giải thích được ý nghĩa của các hàm xử lý danh sách thường dùng. Đọc hiểu được mã lệnh đơn giản, ví dụ: Viết chương trình làm gì. Xác định giá trị của biến sau khi chạy đoạn mã.</p> <p>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</p> <p>Viết được chương trình thao tác với danh sách trong python (nhập, in, tính toán trên danh sách,..)</p>	1 (H) 1 (VD) (NLc)	1 (B,B,H, V) (NLc)	
		Chương trình con	<p>Biết: Nhận biết được vai trò của chương trình con và các hàm trong thư viện</p> <p>Hiểu: Giải thích được cách hoạt động của chương trình con và lợi ích</p> <p>Vận dụng:</p>	1 (B) 2 (H) 1 (VD) (NLc)	1 (B,B,H, V) (NLc)	

			<p>ết được chương trình có sử dụng các hàm như hàm trong thư viện math, hàm xử lý xâu, hàm xử lý danh sách.</p> <p>ết được chương trình con mô tả một thuật toán đơn giản (ví dụ:</p>			
		Giải quyết bài toán bằng lập trình	<p>Biết hận biết được mục đích bài toán, xác định được Input, Output</p> <p>hận biết được các lỗi cú pháp, ngoại lệ, ngữ nghĩa (cơ bản) trong một chương trình</p> <p>Hiểu iải thích được chương trình đang làm gì, dữ liệu vào – ra và các bước xử lý chính. và đưa ra được cách giải quyết các lỗi cơ bản trong một chương trình.</p> <p>Vận dụng ọc và phân tích được một chương trình đơn giản, xác định kết quả chạy. iết và thực hiện chương trình giải quyết một bài toán thực tế đơn giản. ết hợp các cấu trúc điều khiển, vòng lặp và thao tác dữ liệu trên xâu và danh sách để hoàn thiện chương trình.</p>	3 (B) 2 (H) 1 (VD) (NLc)		1 (VD) (NLa)
2	CHỦ ĐỀ EICT. PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ	Phần mềm thiết kế đồ hoạ	<p>Biết hận diện được giao diện phần mềm, tên gọi các công cụ thiết kế (như công cụ vẽ hình, chọn màu, chèn chữ, chọn vùng, lớp ảnh, kênh alpha,...).</p> <p>Hiểu iêu được chức năng của từng công cụ cụ thể (ví dụ: dùng layer để quản lý đối tượng, dùng Free Select để chọn một vùng ảnh tùy ý,...).</p> <p>Vận dụng hực hiện các thao tác kỹ thuật thiết kế (bản sao layer, vùng chọn, tạo đường viền, lồng hình,...) để hoàn thành một tấm thiệp hoặc logo theo mẫu có sẵn.</p>	4 (B) 1 (H) 3 (VD) (NLc)		1 (H) (NLa)

3	CHỦ ĐỀ G: HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC	Giới thiệu nhóm nghề thiết kế và lập trình	Biết Nêu được nhóm nghề Thiết kế và Lập trình thông qua phân tích nghiệp vụ của một số nghề điển hình (Ví dụ: Thiết kế đồ họa, Thiết kế trò chơi máy tính, Lập trình viên, Phân tích thiết kế hệ thống....)			1 (B) (NL _a)
			<i>Tổng</i>	<i>8 lệnh B</i> <i>6 lệnh H</i> <i>6 lệnh V</i>	<i>4 lệnh B</i> <i>2 lệnh H</i> <i>2 lệnh V</i>	<i>4 lệnh B</i> <i>4 lệnh H</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>		