

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 1 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
			TNKQ-NLA- NLC			Đ/S-NLA- NLC			Tự luận NLC						%
			Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	điểm
1	CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC TIN HỌC VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN	Bài 1. Dữ liệu, thông tin và xử lí thông tin	2	1		2						4	1		1.25
		Bài 2. Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học	3		2		1					3	1	2	1.5
		Bài 3. Thực hành sử dụng thiết bị số	2				1					2	1		0.75
		Bài 4. Tin học trong phát triển kinh tế -xã hội	1								1		1	1	
2	CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI	Bài 1. Mạng máy tính với cuộc sống	1	1							1	1	1	1	1.5
		Bài 2. Điện toán đám mây và Internet vạn vật				1	1				1	1	1	1	1.5
		Bài 3. Thực hành một số ứng dụng của mạng máy tính	1	1		1	1					2	2		1
3	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ	Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số	2	1	2							2	1	2	1.25

	TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ													
Tổng số câu và ý		12	4	4	4	4			1	2	16	9	6	
Tổng số điểm		3	1	1	1	1			1	2	4	3	3	
Tỉ lệ %		50%			20%			30%			40%	30%	30%	100%

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ 1 LỚP 10

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị	Yêu cầu cần đạt	Mức độ đánh giá		
				Trắc nghiệm khách quan		Tự luận
				Nhiều lựa chọn	Đ/S	
1	CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC TIN HỌC VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN	Bài 1. Dữ liệu, thông tin và xử lý thông tin	Biết: - Biết được dữ liệu là gì, thông tin là gì. - Biết được xử lý thông tin là gì. Hiểu: - Phân biệt được dữ liệu và thông tin, nêu được ví dụ minh họa. Vận dụng: - Nhận biết được dữ liệu và thông tin trong các tình huống thực tế (học tập, truyền thông, trò chơi, mạng xã hội).	2 (B) 1 (H)	2(B)	
		Bài 2. Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học	Biết: - Biết được sự ưu việt của việc lưu trữ, xử lý và truyền thông tin bằng thiết bị số. - Biết các đơn vị lưu trữ dữ liệu: bit (b), byte (B), KB, MB, GB, TB... Hiểu: - Hiểu được sự phát triển của ngành Tin học qua các mốc thời gian và những thành tựu nổi bật. Vận dụng:	3 (B) 2 (VD)	1 (H)	

			○ Chuyển đổi được giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu. ○ Nêu được ví dụ minh họa về thiết bị hoặc ứng dụng thể hiện sự ưu việt của Tin học trong đời sống.			
		Bài 3. Thực hành sử dụng thiết bị số	● Biết: • Biết được các thao tác cơ bản khi sử dụng máy tính và thiết bị số đúng cách, an toàn. ● Hiểu: • Hiểu được chức năng cơ bản của các thiết bị số như máy tính, điện thoại thông minh. ● Vận dụng: • Thực hành được các thao tác sử dụng máy tính và điện thoại thông minh. • Sử dụng được một số chức năng cơ bản: soạn thảo, tìm kiếm, chụp ảnh, lưu trữ, kết nối mạng,...	2 (B)	1 (H)	
		Bài 4. Tin học trong phát triển kinh tế - xã hội	● Biết: • Biết được những đóng góp cơ bản của Tin học đối với xã hội. • Biết được khái niệm Cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư (CMCN 4.0). ● Hiểu: • Giải thích được vai trò của các thiết bị thông minh trong đời sống và trong CMCN 4.0. • Nhận biết được một số thiết bị số thông dụng khác ngoài máy tính để bàn và máy tính xách tay. ● Vận dụng: • Nêu được ví dụ minh họa về ứng dụng Tin học trong các lĩnh vực kinh tế, xã hội, giáo dục, y tế. • Phân tích được vai trò của thiết bị thông minh trong sự phát triển của xã hội hiện đại.	1 (B)		1 (H)
2	CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	Bài 1. Mạng máy tính với cuộc sống	● Biết: • Biết được mạng máy tính đã làm thay đổi cách học tập, làm việc và giao tiếp trong cuộc sống. • Biết được các nguy cơ, tác hại của Internet: phần mềm độc hại, lừa đảo, bắt nạt mạng, xâm phạm dữ liệu,...	1 (B) 1 (H)		1 (VD)

	INTERNET HÔM NAY VÀ NGÀY MAI	• Hiểu: • Hiểu được các biện pháp phòng tránh tác hại của Internet và phần mềm độc hại. • Hiểu được nguyên tắc bảo vệ dữ liệu cá nhân và an toàn khi tham gia môi trường mạng. • Vận dụng: • Thực hiện được các cách ứng xử an toàn, văn minh trên mạng. • Sử dụng được một số công cụ bảo mật và diệt phần mềm độc hại. • Áp dụng được biện pháp tự bảo vệ dữ liệu cá nhân.			
	Bài 2. Điện toán đám mây và Internet vạn vật	• Biết: ◦ Biết được khái niệm mạng LAN, Internet, điện toán đám mây và Internet vạn vật (IoT). • Hiểu: ◦ So sánh được mạng LAN và Internet. ◦ Hiểu được lợi ích của điện toán đám mây và IoT đối với cuộc sống. • Vận dụng: ◦ Nêu được ví dụ về dịch vụ điện toán đám mây trong thực tế. ◦ Nêu được ví dụ cụ thể về sự thay đổi trong đời sống mà IoT mang lại. ◦ Phát biểu được ý kiến cá nhân về lợi ích và thách thức của IoT.		1 (B) 1 (H)	1 (VD)
	Bài 3. Thực hành một số ứng dụng của mạng máy tính	• Biết: • Biết được một số dịch vụ phổ biến trên Internet và các nguồn học liệu mở. • Hiểu: • Hiểu rõ hơn về dịch vụ điện toán đám mây thông qua việc trải nghiệm thực tế. • Hiểu được mối liên hệ giữa bảo mật và an toàn thông tin cá nhân. • Vận dụng:	1 (B) 1 (H)	1 (B) 1 (H)	

			- Thực hành khai thác học liệu trực tuyến và sử dụng dịch vụ điện toán đám mây. - Thực hiện được các biện pháp bảo vệ dữ liệu cá nhân và phòng tránh tác hại từ Internet. - Sử dụng được các công cụ thông dụng để ngăn ngừa và diệt phần mềm độc hại.			
3	CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số	Biết - Nêu được các vấn đề về pháp luật, đạo đức, văn hóa khi giao tiếp qua mạng. - Nêu ví dụ vi phạm bản quyền, tác hại của việc chia sẻ thông tin bất cần. - Kể tên các văn bản pháp luật liên quan: Luật CNTT, Luật An ninh mạng,... Hiểu - Giải thích được nguyên nhân, hậu quả của các vi phạm trên mạng. - Trình bày và hiểu nội dung cơ bản của Luật CNTT, Luật An ninh mạng. - Giải thích được khía cạnh pháp lí của bản quyền và sở hữu thông tin. Vận dụng - Phân tích, đánh giá tình huống vi phạm pháp luật hoặc đạo đức số. - Vận dụng quy định pháp luật để ứng xử đúng khi giao tiếp, chia sẻ thông tin. - Thể hiện thái độ tôn trọng bản quyền, trung thực và có trách nhiệm trên mạng.	2 (B) 1(H) 2(VD)		
Tổng				5	2	3
Tỉ lệ				50%	20%	30%