

TRƯỜNG THPT CHUYÊN BÌNH LONG
TỔ TIN HỌC
KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ 1
KHỐI 11 - NĂM HỌC 2025-2026

THỜI GIAN: 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- NLB			Tự luận NLC						
			Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	Biết	Hiểu	VD	
1	Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức	Bài 1. Bên trong máy tính	(1)	(2)	(3)	(1a)									1
		Bài 2. Khám phá thế giới thiết bị số thông minh					(1b)	(1c)							0,5
		Bài 3. Khái quát về hệ điều hành	(4)				(1d)								0,5
		Bài 4. Thực hành với các thiết bị số	(5,6)	(7)											0,75
		Bài 5. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm	(8,9)	(10)											0,75
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 1. Lưu trữ trực tuyến	(11, 12)		(13, 14)										1
		Bài 2. Thực hành một số tính năng hữu ích của máy tìm	(15, 16)		(17)										0,75
		Bài 3. Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội.	(18)	(19)											0,5
		Bài 4. Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử.	(20, 21)		(22)										0,75
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng	(23)		(24)	(2a)	(2b), (2c)	(2d)							1,5
4	Chủ đề E ^{ICT} : Ứng dụng tin học	Phần mềm Chỉnh sửa ảnh và làm video (Gimp và Animiz)								C1	C2				2
Tổng số câu và ý			14 C	4 C	6 C	2 C	4 C	2 C		2 ý	2 ý	16	10	8	36
Tổng số điểm			3,5	1	1,5	0,5	1	0,5		1	1	4	3	3	10
Tỉ lệ %			60%			20%			20%			40%	30%	30%	100%

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1
MÔN TIN HỌC – KHỐI 11- NĂM HỌC 2025-2026
 THỜI GIAN: 45 PHÚT

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/ Đơn vị kiến thức	Yêu cầu cần đạt	Mức độ đánh giá			
				Trắc nghiệm khách quan			Thực hành/Tự luận
				Nhiều lựa chọn	Đúng/Sai	Trả lời ngắn	
1	Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức	Bài 1. Bên trong máy tính	Nhận biết: - Nhận diện được hình dạng, nêu được tên của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ. - Nhận biết được sơ đồ các mạch AND, OR, NOT, XOR - Nêu được tên, nhận diện được hình dạng của các bộ phận bên trong máy tính	1 (NLa)	1 (NLa)		
			Thông hiểu: - Mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM, và các thiết bị lưu trữ. - Giải thích được đơn vị đo hiệu năng như GHz, GB và cách thức hoạt động của chúng. - Giải thích được vai trò của các mạch logic AND, OR, NOT trong thực hiện các tính toán nhị phân.	1 (NLa)			
			Vận dụng: Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT và phân tích được vai trò của chúng trong hoạt động tính toán. Thực hiện được phép cộng nhị phân dài hơn 1 bit	1 (NLa)			
		Bài 2. Khám phá thế giới thiết bị số thông minh	Thông hiểu: Giải thích được các thông số cơ bản như kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... trên các thiết bị số thông dụng.		1 (NLa)		
			Vận dụng: Thực hiện được một số chỉ dẫn từ tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số thông dụng.		1 (NLa)		

			• Tính được chiều rộng và chiều cao của màn hình khi biết số inch và tỉ lệ • Tính được số lượng điểm ảnh của màn hình thiết bị số				
		Bài 3. Khái quát về hệ điều hành	Nhận biết: • Trình bày được khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. • Trình bày được vai trò riêng của mỗi thành phần (phần cứng, hệ điều hành, phần mềm ứng dụng) trong hoạt động chung của hệ thống. • Trình bày được sơ lược về một số hệ điều hành tiêu biểu	1 (NLa)			
			Thông hiểu: • Trình bày sơ lược được lịch sử phát triển của hai hệ điều hành thông dụng cho PC, một hệ điều hành thương mại và một hệ điều hành nguồn mở. • Trình bày được những nét chính về một hệ điều hành thông dụng cho thiết bị di động. • Giải thích được cách các hệ điều hành khác nhau tương tác với phần cứng và phần mềm ứng dụng.		1 (NLa)		
		Bài 4. Thực hành với các thiết bị số	Nhận biết: • Biết được cách kết nối các bộ phận của máy tính như thân máy, bàn phím, chuột, và màn hình với nhau. • Biết được cách kết nối PC với các thiết bị số thông dụng như máy in, điện thoại thông minh, máy ảnh số,...	2 (NLa)			
			Thông hiểu: • Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính. • Giải thích được cách các tiện ích của hệ điều hành giúp cải thiện hiệu suất máy tính và tối ưu hoá việc sử dụng các thiết bị vào - ra.	1 (NLa)			
		Bài 5. Phần mềm ứng dụng và dịch vụ phần mềm	Nhận biết: • Trình bày được các khái niệm liên quan tới phần mềm nguồn mở như: bản quyền phần mềm, giấy phép công cộng, phần mềm miễn phí. • Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở, chẳng hạn như Writer, Calc và Impress trong bộ OpenOffice. • Biết được vấn đề bản quyền trong việc sử dụng phần mềm nguồn mở • Biết cách khai thác các mặt mạnh của phần mềm khai thác trực tuyến, sử dụng các phần mềm này trong học tập và công việc	2 (NLa)			

			Thông hiểu: - So sánh được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng) về mặt bản quyền, giấy phép, tính chất và mục đích sử dụng. - Nêu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT (công nghệ thông tin và truyền thông).	1 (NLa)			
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bài 1. Lưu trữ trực tuyến	Nhận biết: - Nhận biết được các công cụ lưu trữ trực tuyến như Google Drive hoặc Dropbox. - Biết được ưu nhược điểm của việc lưu trữ trực tuyến - Biết một số công cụ trực tuyến	2 (NLc)			
			Vận dụng: Sử dụng thành thạo các công cụ trực tuyến này để lưu trữ, chia sẻ tệp tin trên các công cụ trực tuyến và quản lý dữ liệu hiệu quả.	2 (NLc)			
		Bài 2. Thực hành một số tính năng hữu ích của máy tìm	Nhận biết: - Biết cách truy cập các công cụ tìm kiếm trực tuyến như Google, Yahoo, Bing và cách nhập từ khoá hoặc sử dụng chức năng tìm kiếm bằng giọng nói. - Biết kết hợp cách tìm kiếm dựa vào từ khóa và biểu thức tìm kiếm	2 (NLc)			
			Vận dụng: Sử dụng thành thạo các tính năng tìm kiếm, bao gồm tìm kiếm bằng từ khoá và giọng nói, trên nhiều nền tảng để thu thập thông tin một cách nhanh chóng và chính xác.	1 (NLc)			
		Bài 3. Thực hành một số tính năng nâng cao của mạng xã hội.	Nhận biết: - Biết được các mạng xã hội hiện nay - Biết được việc cần thiết phải bảo mật 2 lớp	1 (NLc)			
			Thông hiểu: Trình bày được một số chức năng nâng cao của dịch vụ mạng xã hội	1 (NLa)			
		Bài 4. Thực hành một số tính năng hữu ích của dịch vụ thư điện tử.	Nhận biết: - Biết cách sử dụng các tính năng phân loại và đánh dấu email trong các ứng dụng email như Gmail, Outlook,... - Nêu được một số dịch vụ thư điện tử	2 (NLa)			
			Vận dụng: Sử dụng được các tính năng phân loại và đánh dấu email để sắp xếp và quản lý hộp thư, đảm bảo không bỏ lỡ các email quan trọng và duy trì tổ chức thông tin tốt hơn.	1 (NLc)			

3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Phòng tránh lừa đảo và ứng xử văn hóa trên mạng	Nhận biết • Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng	1 (NLb)	1 (NLb)		
			Thông hiểu • Trình bày những biện pháp phòng tránh lừa đảo trực tuyến.		2 (NLb)		
			Vận dụng • Thực hiện quy tắc ứng xử văn hóa trong các cuộc trò chuyện trực tuyến, bao gồm việc sử dụng ngôn ngữ lịch sự và tôn trọng. • Nhận thức về việc bảo vệ thông tin cá nhân và tôn trọng quyền riêng tư của người khác trong môi trường số. • Tham gia vào các diễn đàn, nhóm trực tuyến một cách tích cực, góp ý xây dựng và tránh tranh cãi không cần thiết.	1 (NLb)	1 (NLb)		
4	Chủ đề E ^{ICT} : Ứng dụng tin học	Phần mềm Chỉnh sửa ảnh và làm video (GIMP và ANIMIZ)	Vận dụng: Sử dụng được các công cụ tẩy xóa ảnh cho nhiều tình huống khác nhau và các bối cảnh có độ phức tạp cao.				4 (NLc)
			Thông hiểu • Nêu ra được nguyên lý hoạt động để tạo ảnh động. • Có khả năng chuẩn bị ảnh cho các ảnh động đơn giản.				
			Vận dụng • Phân biệt các tình huống cần có nhiều phân cảnh trong việc tạo video. • Thực hiện được việc tạo video, chỉnh sửa video theo kịch bản. • Có thể tùy chỉnh các hiệu ứng cho các đối tượng và thêm hiệu ứng chuyển cảnh.				
			Thông hiểu • Hiểu được khái niệm phim hoạt hình và các yếu tố cơ bản của một video.				
Tổng				14B 8H 2V	2B 4H 2V		4V
Tỉ lệ%				16B=40%, 12H = 30%, 8VD =30%			
Tỉ lệ chung				B+H =70%, VD = 30%			