

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**MÔN TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT**

TT	Chương/chủ đề	Nội dung/đơn vị kiến thức	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 A. Máy tính và xã hội tri thức	1. Khái niệm cơ bản về hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	3		2						12,5% (1,25 điểm)
		2. Phần mềm nguồn mở, phần mềm chạy trên Internet	2		2						10,0% (1,0 điểm)
		3. Những bộ phận chính bên trong máy tính	2		1						7,5% (0,75 điểm)
		4. Chức năng và hoạt động của những thiết bị ngoại vi và thiết bị số thông dụng	2		1						7,5% (0,75 điểm)
2	Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Tìm kiếm và trao đổi thông tin trên mạng	1		1						5,0% (0,5 điểm)
3	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Ứng xử văn hoá và an toàn trên mạng	2		1			1			17,5% (1,75 điểm)
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	1. Chỉnh sửa ảnh, tạo ảnh động	2		2			1			20,0% (2,0 điểm)
		2. Làm phim hoạt hình, video	2		2					1	20,0% (2,0 điểm)
<b>Tổng</b>			<b>16</b>		<b>12</b>			<b>2</b>		<b>1</b>	
<b>Tỉ lệ %</b>			<b>40%</b>		<b>30%</b>		<b>20%</b>		<b>10%</b>		<b>100%</b>
<b>Tỉ lệ chung</b>			<b>70%</b>				<b>30%</b>				<b>100%</b>

**II.1. Đặc tả đề kiểm tra cuối học kì I**

**BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1**

**MÔN TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT**

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	<b>Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức</b>	1. Khái niệm cơ bản về hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển của hai hệ điều hành thông dụng cho PC, một hệ điều hành là phần mềm thương mại và hệ điều hành còn lại là phần mềm nguồn mở. Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một trong hai hệ điều hành đó.</li> <li>– Trình bày được vài nét chính về một hệ điều hành thông dụng cho thiết bị di động và sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành đó.</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trình bày được một cách 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 trong hoạt động chung của cả hệ thống.</li> </ul>	3 (TN)	2 (TN)		
		2. Phần mềm nguồn mở, phần	<b>Nhận biết</b>	2 (TN)	2 (TN)		

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
		mềm chạy trên Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính.</li> <li>– Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở, chẳng hạn Writer, Calc và Impress trong bộ OpenOffice.</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trình bày được một số khái niệm có liên quan tới phần mềm nguồn mở: bản quyền phần mềm, giấy phép công cộng, phần mềm miễn phí. So sánh được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng). Nêu được vai trò của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT.</li> <li>– Kích hoạt được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs.</li> </ul> <p><b>Vận dụng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sử dụng được một vài chức năng cơ bản của một phần</li> </ul>				

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs.				
		3. Những bộ phận chính bên trong máy tính	<p><b>Nhận biết</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Nhận diện được hình dạng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ.</li> <li>– Mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ.</li> <li>– Nêu được tên được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB,...</li> <li>– Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT</li> </ul> <p><b>Thông hiểu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Giải thích được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB,...</li> <li>– Giải thích được vai trò của các mạch logic đó trong</li> </ul>	2 (TN)	1 (TN)		

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			<p>thực hiện các tính toán nhị phân.</p> <p><b>Vận dụng</b></p> <p>– Tùy chỉnh được một vài chức năng cơ bản của máy tính và các thiết bị vào – ra thông dụng để phù hợp với nhu cầu sử dụng và đạt hiệu quả tốt hơn.</p>				
		4. Chức năng và hoạt động của những thiết bị ngoại vi và thiết bị số thông dụng	<p><b>Nhận biết</b></p> <p>– Biết được các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau.</p> <p><b>Thông hiểu</b></p> <p>– Biết được cách kết nối các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau.</p> <p>– Đọc hiểu được một số điểm chính trong tài liệu hướng dẫn về thiết bị số thông dụng.</p> <p>– Đọc hiểu được một số thông số cơ bản như kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, tivi có khả năng kết nối Internet,...</p>	2 (TN)	1 (TN)		

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			<p>– Giải thích được một số thông số cơ bản như kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, tivi có khả năng kết nối Internet,...</p> <p><b>Vận dụng</b></p> <p>– Thực hiện được một số những chỉ dẫn trong tài liệu đó.</p> <p>– Biết được cách kết nối PC với các thiết bị số thông dụng như máy in, điện thoại thông minh, máy ảnh số,...</p>				
2	<b>Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</b>	Tìm kiếm và trao đổi thông tin trên mạng	<p><b>Nhận biết</b></p> <p>– Liệt kê được các loại email.</p> <p><b>Thông hiểu</b></p> <p>– Biết cách phân loại và đánh dấu các email.</p> <p><b>Vận dụng</b></p> <p>– Sử dụng được một số công cụ trực tuyến như Google Driver hay Dropbox,... để lưu trữ và chia sẻ tệp tin.</p> <p>– Sử dụng được máy tìm kiếm, chẳng hạn máy tìm</p>	1 (TN)	1 (TN)		

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			<p>kiếm của Google, Yahoo, Bing,... trên PC và thiết bị số thông minh để tìm kiếm thông tin bằng cách gõ từ khoá hoặc bằng tiếng nói.</p> <p>– Xác lập được các lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm để nâng cao hiệu quả tìm kiếm thông tin.</p> <p><b>Vận dụng cao</b></p> <p>– Sử dụng được những chức năng nâng cao của dịch vụ mạng xã hội.</p>				
3	<b>Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số</b>	Ứng xử văn hoá và an toàn trên mạng	<p><b>Nhận biết</b></p> <p>– Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng.</p> <p>– Nêu được/liệt kê được một số biện pháp phòng tránh dạng lừa đảo phổ biến trên mạng.</p> <p><b>Vận dụng</b></p> <p>– Giao tiếp được trên mạng qua email, chat, mạng xã hội,... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.</p>	2 (TN)	1 (TN)	1 (TL)	

TT	Chương/ Chủ đề	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
4	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	1. Chỉnh sửa ảnh, tạo ảnh động	<b>Vận dụng</b> – Thực hiện được các thao tác xử lí ảnh cơ bản: cắt, phóng to, thu nhỏ, di chuyển, tẩy xoá ảnh và tạo ảnh động.	2 (TN)	2 (TN)	1 (TL)	
		2. Làm phim hoạt hình, video	<b>Vận dụng</b> – Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian. <b>Vận dụng cao</b> – Tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí. – Tạo được đoạn phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.	2(TN)	2 (TN)		1 (TL)
<b>Tổng</b>				<b>16 (TN)</b>	<b>12 (TN)</b>	<b>2 (TL)</b>	<b>1 (TL)</b>
<b>Tỉ lệ %</b>				<b>40%</b>	<b>30%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>
<b>Tỉ lệ chung</b>				<b>70%</b>		<b>30%</b>	