

NHÓM 04

SẢN PHẨM TẬP HUẤN
KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ, XÂY DỰNG MA TRẬN ĐỀ, BẢN ĐẶC TẢ VÀ ĐỀ KIỂM TRA

DANH SÁCH NHÓM 4

TT	Họ và tên	Đơn vị
1	Ngô Thị Ngà	THPT Phú Bình
2	Đồng Thị Giang	THPT Diềm Thụy
3	Nguyễn Thị Tuyền	THPT Lương Phú
4	Nguyễn Văn Chiến	THPT Sông Công

1. XÂY DỰNG MA TRẬN ĐỀ

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II MÔN: TIN HỌC 10 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	<i>TNKQ</i>	<i>TL</i>	
1	CHỦ ĐỀ 5 GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	Tham số của hàm	1		2						7,5% (0,75đ)
		Phạm vi của biến	1		1						5% (0,5đ)
		Nhận biết lỗi chương trình	2		1			1			17,5% (1,75đ)
		Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	2		1						7,5% (0,75đ)
		Thực hành viết chương trình đơn giản	2		1					1	17,5% (1,75đ)
2	CHỦ ĐỀ 2 MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại	1		1						5% (0,5đ)
		An toàn trên không gian mạng	1		1						
3	CHỦ ĐỀ 3 ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền	1		1				1		15% (1,5đ)
4	CHỦ ĐỀ 4 ỨNG DỤNG CỦA TIN HOC	Phần mềm thiết kế đồ hoạ	1		1						5% (0,5đ)

		Bổ sung các đối tượng đồ họa	2		1					7,5% (0,75đ)	
		Làm việc với đối tượng đường và văn bản	2		1					7,5% (0,75đ)	
Tổng			16		12			2		1	
Tỉ lệ %			40%		30%		20%		10%		100%
Tỉ lệ chung			70%				30%				100%

2. BẢN ĐẶC TẢ

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: TIN HỌC 10 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

T T	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				NB	TH	VD	VD C
1	CHỦ ĐỀ 5 GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	Tham số của hàm	Nhận biết - Biết định nghĩa tham số, đối số Thông hiểu: - Phân biệt được tham số, đối số trong bài toán cụ thể - Hiểu về cấu trúc chương trình còn, số lượng tham số, đối số	1 1	2 2, 3		
		Phạm vi của biến	Nhận biết - Biết phân biệt tham số, đối số, phạm vi biến Thông hiểu - Hiểu cách sử dụng biến, tham số của hàm	1 4	1 5		
		Nhận biết lỗi chương trình	Nhận biết: - Biết các loại lỗi của chương trình Thông hiểu: - Nhận dạng được các loại lỗi của chương trình Vận dụng: - Dự đoán được mã lỗi ngoại lệ của một chương trình có sẵn	2 6,7	1 8	1 29	
		Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	Nhận biết: - Biết các phương pháp kiểm thử chương trình - Thực hiện được kiểm thử một chương trình đơn giản Thông hiểu: - Nắm được quy trình thực hiện các phương pháp kiểm thử	2 9,10	1 11		
		Thực hành viết chương trình đơn giản	Nhận biết: - Biết cách soạn thảo, lưu trữ và chạy chương trình đơn giản trên Wing Python IDE hoặc PiCharm Python IDE - Xác định được điểm dừng của bài toán Thông hiểu: Hiểu bài toán, hiểu cách chọn kiểu dữ liệu, khai báo	2 12,1 3	1 14		1 31

			biến, hiểu cách viết và sử dụng các câu lệnh của Python Vận dụng: Viết được một chương trình để giải bài toán bằng ngôn ngữ lập trình Python				
2	CHỦ ĐỀ 2 MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại	Nhận biết: Kể tên một số dịch vụ đám mây cơ bản Thông hiểu: Phân biệt được mạng LAN và Internet	1 15	1 16		
		An toàn trên không gian mạng	Nhận biết - Biết Trojan là phần mềm nội gián không phải là Virus Thông hiểu: - Để phòng chống phần mềm độc	1 17	1 18		
3	CHỦ ĐỀ 3 ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền	Nhận biết: - Nêu những vấn đề đạo đức, pháp luật và văn hoá trên không gian mạng Thông hiểu: - Lấy được ví dụ về tác hại của việc chia sẻ thông tin một cách bất cẩn Vận dụng: - Nhận diện và liệt kê được các hình thức lừa đảo, đánh cắp thông tin trên không gian mạng	1 19	1 20	1 30	
4	CHỦ ĐỀ 4 ỨNG DỤNG CỦA TIN HỌC	Phần mềm thiết kế đồ hoạ	Nhận biết: - Các thành phần của màn hình thiết kế đồ hoạ, các đối tượng đồ hoạ của hình vẽ. Thông hiểu - Sử dụng được các đối tượng đồ hoạ của hình vẽ	1 21	1 22		
		Bổ sung các đối tượng đồ hoạ	Nhận biết: - Nhận biết các hình khối, màu tô, màu vẽ, các phép ghép các đối tượng đồ hoạ Thông hiểu: - Thực hiện được tô màu, ghép các đối tượng đồ hoạ.	2 23,2 4	1 25		
		Làm việc với đối tượng đường và văn bản	Nhận biết: - Nhận diện các đối tượng dạng đường, văn bản Thông hiểu:	2 26,2 7	1 28		

			- Sử dụng được công cụ tinh chỉnh đường, chèn được văn bản vào hình vẽ				
Tổng				16	12	2	1
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

3. XÂY DỰNG 01 ĐỀ KIỂM TRA
SỞ GDĐT THÁI NGUYÊN
ĐỀ SỐ 01

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ II NĂM HỌC 2023 - 2024
Môn thi: Tin học, Lớp 10
Thời gian làm bài: 45 phút, không tính thời gian phát đề

Họ và tên học sinh: Mã số học sinh:

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM

- Câu 1.** Phương án trả lời nào sau đây là sai trong phát biểu về tham số, đối số của hàm?
- A. Tham số của hàm được định nghĩa khi khai báo hàm
 - B. Tham số được dùng như biến của hàm
 - C. Đối số phải là các biến tương thích kiểu dữ liệu với tham số.**
 - D. Đối số là giá trị được truyền cho tham số khi gọi hàm
- Câu 2.** Hàm f được khai báo như sau f(a,b,c). Số lượng đối số truyền vào hàm là:
- A. 3.**
 - B. 2.
 - C. 1.
 - D. 4.
- Câu 3.** Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của s là bao nhiêu ?
- ```
def tinhSum(a, b):
 return a + b
s = tinhSum(1, 4)
print(s)
```
- A. 1.
  - B. 5.**
  - C. 2.
  - D. 3.
- Câu 4.** Chọn phát biểu sai về phạm vi tác dụng của biến trong Python trong các phát biểu sau?
- A. Biến được khai báo bên trong hàm chỉ có tác dụng trong hàm đó, không có tác dụng bên ngoài.
  - B. Biến được khai báo bên ngoài hàm sẽ không có tác dụng bên trong hàm như một biến.
  - C. Biến khai báo bên ngoài nếu muốn có tác dụng bên trong hàm thì cần khai báo lại trong hàm với từ khoá global.
  - D. Biến trong Python khi đã được khai báo sẽ có tác dụng trong tất cả các hàm và bên ngoài.**
- Câu 5:** Đoạn chương trình sau cho kết quả bao nhiêu?
- ```
def f():  
    n = n + 1  
    return n  
n = 15  
a = f()  
print(a)
```
- A. 15
 - B. 16
 - C. 17
 - D. Báo lỗi**
- Câu 6:** Chọn câu lệnh đúng trong các câu lệnh sau?
- A. While true: print("Xin chào")
 - B. while True: print("Xin chào")**
 - C. While true: Print("Xin chào")
 - D. while True print("Xin chào")

Câu 7. Cho đoạn chương trình sau trong Python. Người dùng nhập giá trị nào dưới đây sẽ không bị báo lỗi sai kiểu dữ liệu?

```
3 n=int(input("Nhập N="))
4 print(n*n)
```

A. 10

B. 1.0

C. "10"

D. n

Câu 8. Câu lệnh nào sau đây trong Python sẽ báo lỗi kiểu dữ liệu?

A. xau=123

B. xau="123"

C. list[1.5]=1

D. list[5]="xau"

Câu 9: Lỗi ngoại lệ trong Python là lỗi gì?

A. Lỗi khi chương trình biên dịch sang tệp exe

B. Lỗi khi truy cập một biến chưa được khai báo

C. Lỗi khi viết một câu lệnh sai cú pháp của ngôn ngữ lập trình.

D. Lỗi khi không thể thực hiện một lệnh nào đó của chương trình.

Câu 10: Mục đích của kiểm thử chương trình là gì?

A. Để tự động sửa lỗi chương trình

B. Để tìm ra lỗi của chương trình

C. Để tìm ra lỗi và tự động sửa lỗi chương trình

D. Để tìm ra lỗi và phòng ngừa, ngăn chặn các lỗi phát sinh trong tương lai

Câu 11. Chương trình sau có lỗi ở dòng lệnh nào?

n = int(input("Nhập số tự nhiên n: ")) #dòng lệnh 1

s = "" #dòng lệnh 2

for i in range(10): #dòng lệnh 3

s = s + i #dòng lệnh 4

A. dòng lệnh 1

B. dòng lệnh 2

C. dòng lệnh 3

D. dòng lệnh 4.

Câu 12: Cho đoạn chương trình sau:

```
4 hoten="Nguyễn Hải Đăng"
```

```
5 tmp = hoten.split()
```

```
6 n = len(tmp)
```

```
7 s1 = tmp[0]; s2 = tmp[n-1]
```

```
8 print(s1, s2)
```

Cho biết biến tmp có kiểu dữ liệu là gì ?

A. Kiểu chuỗi ký tự (str)

B. Kiểu số nguyên (int)

C. Kiểu danh sách (list)

D. Kiểu logic (bool)

Câu 13: Hàm sau thực hiện công việc gì?

```
def func(n):
```

```
    c = 0
```

```
    for k in range(1, n):
```

```
        if k%2 != 0:
```

```
            c = c + 1
```

```
    return c
```

A. Tính tổng các số chẵn trong phạm vi n

B. Đếm các số lẻ trong phạm vi n

C. Tính tổng các số lẻ trong phạm vi n

D. Đếm các số chẵn trong phạm vi n

Câu 14: Đoạn chương trình sau in ra số nào?

```
ef f(x, y):  
    z = x+y  
    return x*y+z  
a, b = 1, -4  
f(b, a)
```

- A. -7
- B. 7
- C. 9
- D. -9

Câu 15: Chọn phương án đúng khi nói về mạng LAN?

- A. Mạng LAN là mạng mà các máy tính được kết nối trực tiếp với nhau qua cáp truyền tín hiệu
- B. Mạng LAN là mạng kết nối các máy tính trong một quy mô địa lý nhỏ
- C. Các máy tính trong mạng lan cần được đặt trong một phòng
- D. Mạng LAN là mạng mà các máy tính được kết nối qua cùng một bộ thu phát Wifi

Câu 16: Việc chia sẻ tài nguyên mạng theo nhu cầu qua Internet miễn phí hoặc trả phí theo hạn mức sử dụng được gọi là:

- A. Thuê phần cứng.
- B. Thuê ứng dụng.
- C. Thuê phần mềm.
- D. Dịch vụ điện toán đám mây.

Câu 17: Trong các phần mềm sau phần mềm nào là phần mềm độc hại?

- A. Bkav.
- B. Spyware.
- C. Google translate.
- D. Windows Defender.

Câu 18: Biện pháp nào bảo vệ thông tin cá nhân *không* đúng khi truy cập mạng?

- A. Không ghi chép thông tin cá nhân ở nơi người khác có thể đọc.
- B. Giữ máy tính không nhiễm phần mềm gián điệp.
- C. Cần trọng khi truy cập mạng qua wifi công cộng.
- D. Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết.

Câu 19: Hành vi nào không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng mạng trong các lựa chọn sau?

- A. Bắt nạt qua mạng
- B. Công bố thông tin cá nhân không được phép
- C. Ứng xử thiếu văn hóa

D. Đưa tin phù hợp lên mạng

Câu 20: Công bố thông tin cá nhân hay tổ chức mà **không** được phép là loại hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm đạo đức.
- B. Vi phạm pháp luật.
- C. Vi phạm cả đạo đức và pháp luật.
- D. Không vi phạm.

Câu 21: Đối tượng là hình vuông, hình chữ nhật thì thuộc tính W, H có ý nghĩa để chỉ?

- A. Bán kính
- B. chiều rộng, chiều dài
- C. Độ cong tại các đỉnh của hình
- D. Tất cả đều đúng

Câu 22: Để thay một ngôi sao thành một khối lập phương. Em sẽ tìm công cụ ở thanh công cụ nào?

- A. Bảng màu
- B. Hộp thoại lệnh
- C. Thanh điều khiển thuộc tính
- D. Hộp công cụ

Câu 23: Đối tượng là hình tròn, hình elip thuộc tính Rx, Ry có ý nghĩa để chỉ?

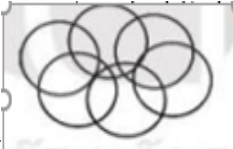
- A. Bán kính theo phương ngang và thẳng đứng
- B. Góc của điểm đầu và điểm cuối
- C. Chiều rộng, chiều dài
- D. Đường kính

Câu 24: Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, em cần chọn trang nào trong hộp thoại **Fill and Stroke**?

- A. Fill
- B. Stroke paint
- C. Stroke style
- D. Cả A và B

Câu 25: Em hãy nêu phép ghép hình để từ Hình 1 ta có kết quả như có kết quả như Hình 2?





Hình 2

- A. Phép giao **B. Phép hợp** C. Phép chia D. Phép Cắt

Câu 26: Trong đồ họa vectơ, hình ảnh được xác định theo:

- A. đường nét.** B. đường thẳng. C. chấm ảnh. **D. điểm ảnh.**

Câu 27: Điểm neo tròn được thể hiện bằng hình gì?

- A. hình tam giác. **B. hình vuông, hình tròn.**
C. hình thoi. **D. hình bình hành.**

Câu 28: Các điểm nối giữa các đoạn có thể là?

- A. Điểm neo tròn và đường chỉ hướng B. Điểm neo góc và điểm chỉ hướng
C. Điểm neo tròn và điểm neo góc D. Điểm chỉ hướng và đường chỉ hướng

II. PHẦN TỰ LUẬN

Câu 29. Đoạn chương trình sau có lỗi gì?

```
n = input("Nhập số tự nhiên n: ")  
k = int(input("Nhập số cần nhân lên:  
"))  
print("Kết quả là: ",n*k)
```

Câu 30. Em hãy liệt kê các hình thức lừa đảo qua mạng hiện nay?

Câu 31. Viết một chương trình nhập số tự nhiên n từ bàn phím, kiểm tra số vừa nhập là số chẵn hay lẻ

4. ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM
SỞ GDĐT THÁI NGUYÊN

ĐỀ SỐ 01

ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II NĂM HỌC 2023 - 2024

Môn: TIN HỌC - Lớp 10

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Đáp án	C	A	B	D	D	B	A	C	C	D	D	C	B	A
Câu	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Đáp án	A	D	B	D	D	C	B	D	A	C	B	A	B	C

* Mỗi câu trắc nghiệm đúng được 0.25 điểm.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Nội dung tự luận/thực hành	Điểm
Câu 29: Lỗi logic	1 điểm
Câu 30: Kể được một số hình thức lừa đảo qua mạng: - Giả danh cơ quan công an, viện kiểm soát, toàn án - Cộng tác viên bán hàng - Chuyển nhầm tiền - Đầu tư chứng khoán, tiền ảo, đa cấp - Cuộc gọi video deepfake, deepvoice - Đánh cắp thông tin,....	1 điểm
Câu 31: <pre>n = int(input("Nhập số tự nhiên n: ")) if n%2==0: print(n, "là số chẵn") else: print(n, "là số lẻ")</pre>	1 điểm