

1. XÂY DỰNG MA TRẬN ĐỀ

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I MÔN: TIN HỌC 10 (ICT)– THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

Stt	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			<i>TNK</i> <i>Q</i>	<i>TL</i>	<i>TNK</i> <i>Q</i>	<i>TL</i>	<i>TNK</i> <i>Q</i>	<i>TL</i>	<i>TNK</i> <i>Q</i>	<i>TL</i>	
1	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền	2		1						7.5%
											0.75 điểm
2	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao Python	2		2						10%
											1 điểm
		Bài 17. Biến và lệnh gán	4		3						17.5%
											1.75 điểm
		Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản	3		2			1			22.5%
											2.25 điểm
		Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh If	2		2			1			20 %
											2 điểm
		Bài 20. Câu lệnh lặp For	3		2					1	22.5 %

											2.25 điểm
Tổng			16	0	12	0	0	2	0	1	
Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức			40		30		20		10		
Tỉ lệ chung			70				30				

2. XÂY DỰNG BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I MÔN: TIN HỌC 10 (ICT)– THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

Stt	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	Bài 11. Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền	Nhận biết - Nêu được những vấn đề nảy sinh về đạo đức, pháp luật và văn hoá khi giao tiếp qua mạng trở nên phổ biến (Câu 1) Thông hiểu - Hiểu một số quy định pháp lí đối với người dùng trên mạng (Câu 2) - Hiểu được hành vi nào là vi phạm bản quyền (Câu 3)				
				1TN	2TN		

Stt	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
2	Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 16. Ngôn ngữ lập trình bậc cao Python	Nhận biết - Biết khái niệm NNLT bậc cao và NNLT bậc cao Python (Câu 4) - Biết cách nhập biểu thức và câu lệnh ở chế độ gõ lệnh trực tiếp (Câu 5) Thông hiểu - Hiểu cách thực hiện đưa ra kết quả khi gõ lệnh ở chế độ trực tiếp (Câu 6, 7)	2TN	2TN		
		Bài 17. Biến và lệnh gán	Nhận biết: - Biết cấu trúc lệnh gán (câu 8) - Xác định được tên biến hợp lệ (câu 9, câu 10) - Biết phép toán phù hợp với kiểu dữ liệu tương ứng (câu 11) Thông hiểu: - Hiểu ý nghĩa phép lặp xâu (câu 12) - Hiểu thứ tự thực hiện các phép toán trong biểu thức (câu 13) - Kết hợp phép gán và biểu thức tính toán (câu 14)	4TN	3TN		
		Bài 18. Các lệnh vào ra đơn giản	Nhận biết: - Biết kiểu dữ liệu cơ bản của Python (câu 15) - Biết lệnh chuyển đổi kiểu dữ liệu trong Python (câu 16) - Xác định được kiểu dữ liệu của biểu thức (câu	3TN	2TN	1TL	

Stt	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			17) Thông hiểu: -Hiểu được quy tắc chuyển đổi dữ liệu (câu 18) -Thực hiện được biểu thức và xác định được kiểu của biểu thức (câu 19) Vận dụng - Thực hiện được các lệnh vào ra dữ liệu trong bài toán. (Câu 1 TL)				
		Bài 19. Câu lệnh rẽ nhánh If	Nhận biết: - Biết được các phép toán với kiểu dữ liệu logic. (câu 21) - Biết cấu trúc câu lệnh if (câu 22) Thông hiểu - Hiểu cấu trúc câu lệnh if trong lập trình (câu 23, câu 24) Vận dụng - Sử dụng câu lệnh if trong lập trình đơn giản (Câu 2 TL)	2TN	2TN	1TL	
		Bài 20. Câu lệnh lặp For	Nhận biết - Biết được ý nghĩa của vùng giá trị của lệnh range. (câu 25) - Biết được cấu trúc của lệnh lặp for. (câu 26) Thông hiểu	2TN	2TN		1TL

Stt	Nội dung kiến thức/kĩ năng	Đơn vị kiến thức/kĩ năng	Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá	Số câu hỏi theo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			- Hiểu được ý nghĩa của lệnh lặp for. (câu 27, 28) Vận dụng cao - Sử dụng câu lệnh for giải các bài toán đơn giản. (Tự luận câu 3)				
Tổng				16	12	2	1
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

3. XÂY DỰNG 01 ĐỀ KIỂM TRA

SỞ GD&ĐT GIA LAI
Trường THPT

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KỲ I NĂM HỌC 2022 - 2023

Môn thi: Tin học, Lớp

Thời gian làm bài: 45 phút, không tính thời gian phát đề

Họ và tên học sinh: Lớp:

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (khoanh tròn một đáp án đúng)

Câu 1.(NB 3.1) Hành vi nào sau đây không vi phạm về đạo đức, pháp luật và văn hoá khi sử dụng mạng?

- A. Ứng xử thiếu văn hoá
- B. Bắt nạt qua mạng

C. Đăng thông tin cá nhân của người khác

D. Đăng thông tin tài khoản ngân hàng của bản thân.

Câu 2.(NB 3.1) Bản quyền của phần mềm không thuộc về đối tượng nào?

- A. Người lập trình
- B. Người đầu tư
- C. Người mua quyền sử dụng**
- D. Người mua quyền tài sản

Câu 3.(TH 3.1) Em mua bản quyền Windows 10 để cài cho máy tính của mình, đó là

- A. quyền tác giả
- B. quyền sử dụng
- C. quyền tài sản
- D. quyền sở hữu**

Câu 4.(NB 5.1) Ngôn ngữ lập trình là gì?

- A. Là ngôn ngữ máy tính
- B. Là ngôn ngữ biểu diễn thuật toán dưới dạng dễ hiểu
- C. Là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính**
- D. Là ngôn ngữ dùng để thực hiện giao tiếp giữa người và máy tính

Câu 5.(NB 5.1) Lệnh sau in ra kết quả nào?

>>> 10+7/2

- A. 10
- B. 13
- C. 11
- D. 13.5**

Câu 6.(TH 5.1) Giá trị của biểu thức Python sau sẽ là bao nhiêu?

$6 - 6 / 2 + 4 * 5 - 6 / 2$

- A. 17.
- B. 20.**
- C. 18.
- D. 19.

Câu 7.(TH 5.1) Trong Ngôn ngữ Python, câu lệnh sau bị lỗi ở đâu?

>>> 3 + * 5

- A. 3 .
- B. + *.**
- C. 5.
- D. Không có lỗi.

Câu 8. (NB 5.2) Cú pháp nào là lệnh gán?

- A. x =5**
- B. x ==5
- C. x != 5
- D. x :=5

Câu 9. (NB 5.2). Ký tự đặc biệt nào có thể xuất hiện trong tên biến của Python?

- A. _ B. @ C. ! D. #.

Câu 10. (NB 5.2). Tên biến nào dưới đây là hợp lệ trong Python?

- A. abc_123 B. 12abc C. abc@123 D. abc 123

Câu 11. (NB 5.1). Phép toán nào sau đây KHÔNG thực hiện với kiểu số thực?

- A. % B. - C. * D. +

Câu 12. (TH 5.2). Lệnh “124”*3 cho ra kết quả là

- A. 124124124 B. 1234 C. 1243 D. 732

Câu 13. (TH 5.2). Biểu thức $(13 - 11 // 2) ** 2 - 4$ cho kết quả là bao nhiêu?

- A. 8 B. 12 C. 32 D. 30

Câu 14. (TH 5.2): x, y nhận giá trị gì sau các lệnh sau?

$x, y = 7, 3$

$x, y = x + y, x - y$

- A. 10, 4 B. 10, 7 C. 7, 3 D. 4, 10

Câu 15. (NB 5.3) Kiểu dữ liệu nào KHÔNG dùng trong NNLT Python?

- A. bool B. int C. str D. byte

Câu 16. (NB 5.3) Lệnh nào KHÔNG có chức năng chuyển đổi dữ liệu từ kiểu khác về kiểu dữ liệu tương ứng?

- A. int(). B. str(). C. bool() D. float()

Câu 17. (NB 5.3) Kiểu của biểu thức $x = “7 + 3 * 2”$ là gì?

- A. int B. bool C. float D. str

Câu 18. (TH 5.3). Lệnh nào sau đây sẽ báo lỗi?

- A. int(“173”) B. float(“17.3”) C. str(17.3) D. int(“17.3”)

Câu 19. (TH 5.3). Kiểu và giá trị của biểu thức $7 == 15/2$ là gì?

- A. float, 7.5 B. bool, False C. int, 7 D. int, 1

Câu 20. (NB 5.4). Cho đoạn lệnh Python sau cho kết quả là gì?

a = 2

b = '2'

print(a==b)

A. True

B. False

C. true

D. false

Câu 21. (NB 5.4). Hãy chọn cách dùng SAI. Muốn dùng biến X lưu giá trị nhỏ nhất trong các giá trị của hai biến A, B có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh như sau

A. if (A < B): X = A

B. if (A <= B): X = A else: X = B

C. if (A < B): X = A else: X = B

D. X = B if (A < B): X = A

Câu 22. (NB 5.4). Câu lệnh nào sau đây đúng trong ngôn ngữ lập trình Python?

A. if <điều kiện>: <khối lệnh>

B. if <khối lệnh>: <điều kiện>

C. if (<điều kiện>) <khối lệnh>

D. if (<khối lệnh>) <điều kiện>

Câu 23. (TH 5.4). Hãy chọn cách dùng SAI. Muốn dùng biến X lưu giá trị lớn nhất trong các giá trị của hai biến A, B có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh như sau

A. if (A < B): X = A

B. if (A < B): X = B else: X = A

C. if (A < B): X = A else: X = B

D. X = B if (A < B): X = A

Câu 24. (TH 5.5). Kết quả thực hiện các lệnh Python sau?

a, b = 7, 10

if (a > b):

print(a-b)

else:

print(b-a)

A. 7

B. 10

C. 3

D. Error

Câu 25. (NB 5.5). Trong Python biểu diễn 0, 1 bằng câu lệnh nào?

A. range (2)

B. range (0, 1)

C. range (1, 0)

D. range (1, 2)

Câu 26. (NB 5.5). Cho cú pháp trong Python như sau for <i> in range(n): <khối lệnh> thì phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Số lần lặp được xác định bởi i.

B. Số lần lặp được xác định bởi biến người dùng đặt.

C. Số lần lặp không thể xác định.

D. Số lần lặp được xác định bởi n.

Câu 27. (TH 5.5). Cho các câu lệnh sau, hãy chỉ ra câu lệnh đúng?

A. $x = 0$
for i in range(10): $x = x + 1$

B. $x = 0$
for i in range(10): $x := x + 1$

C. $x = 0$
for i in range(10) $x = x + 1$

D. $x := 0$
for i in range(10): $x = x + 1$

Câu 28. (TH 5.5). Trong Python cho câu lệnh như sau

$S = 1$

for k in range (1, 4): $S = S * k$

sau khi chạy xong đoạn lệnh thì kết quả S lưu là bao nhiêu?

A. 6. B. 4. C. 0. D. 24.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

Bài 1: Hãy lập trình nhập từ bàn phím một số nguyên bất kì có 2 chữ số, sau đó đưa lên màn hình tổng 2 số trong số nguyên vừa nhập.

Ví dụ: Nhập số: 45

Kết quả thông báo: 9

Bài 2: Hãy lập trình nhập từ bàn phím 3 số nguyên dương bất kì, sau đó thông báo lên màn hình 3 số đã nhập có tạo thành 3 cạnh của tam giác không.

Bài 3: Hãy lập trình nhập từ bàn phím số nguyên dương n, sau đó thông báo lên màn hình tổng các số chẵn nhỏ hơn hoặc bằng n.

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm)

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

* Mỗi câu trắc nghiệm đúng được 0,25 điểm.

II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

HS có thể làm cách khác với cách dưới đây, GV linh động cho điểm.

Stt	Câu	Đáp án	Điểm
1	Câu 1 Vận dụng (1 điểm)	<pre>so = int(input("Nhập một số nguyên có 2 chữ số: ")) c = so // 10 dv = so % 10 print("Tổng hai số trong số nguyên vừa nhập:", c+dv)</pre>	0,25 0,25 0,25 0,25
2	Câu 2 Vận dụng (1 điểm)	<pre>a = int(input("Nhập số nguyên dương thứ nhất: ")) b = int(input("Nhập số nguyên dương thứ hai: ")) c = int(input("Nhập số nguyên dương thứ ba: ")) if a + b > c and a + c > b and b + c > a: print("Ba số đã nhập có thể tạo thành ba cạnh của một tam giác.") else: print("Ba số đã nhập không thể tạo thành ba cạnh của một tam giác.")</pre>	0,25 0,25 0,25 0,25
3	Câu 3 VD cao (1 điểm)	<pre>n = int(input("Nhập một số nguyên dương n: ")) tong = 0 for i in range(1, n//2+1): tong = tong + 2*i</pre>	0,25 0,25 0,25

		<code>print("Tổng các số chẵn nhỏ hơn hoặc bằng n là:", tong)</code>	0,25
--	--	--	-------------