

1.1. 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/kỹ năng	Đơn vị kiến thức/kỹ năng	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 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 21. Câu lệnh lặp While	2		2						10 % (1 điểm)
		Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách	1		1						5% (0.5 điểm)
		Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách	2								5% (0.5 điểm)
		Bài 24. Xâu kí tự	2		1						7.5% (0.75 điểm)
		Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự	2		1						7.5% (0.75 điểm)
		Bài 26. Hàm trong Python	1		1					1TL	15% (1.5 điểm)
		Bài 27. Tham số của hàm	2		1			1TL			17.5% (1.75 điểm)
		Bài 28. Phạm vi của biến	1		2						7.5% (0.75 điểm)

2	Chủ đề 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC	Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	1		1			1TL			15% (1.5 điểm)
		Bài 33. Nghề thiết kế đồ họa máy tính	1		1						0.5% (0.5 điểm)
		Bài 34. Nghề phát triển phần mềm	1		1						5% (0.5 điểm)
Tổng			16		12		2		1		
Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức			40%		30%		20%		10%		
Tỉ lệ chung			70%				30%			100%	

Giải thích: Các câu TNKQ mỗi câu 0.25 điểm. Các tự luận/thực hành có trọng số khác nhau tùy vào từng đơn vị kiến thức.

- + Nhận biết = 16 TN * 0.25 = 4 điểm (40%);
- + Thông hiểu = 12TN * 0.25 = 3 điểm (30%);
- + Vận dụng = 2TL* 2 = 2 điểm (20%);
- + Vận dụng cao = 1 TL * 1 = 1 điểm (10 %).

1.2. Đặc tả đề kiểm tra cuối học kì 2

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2 MÔN: TIN HỌC 10 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	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 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Bài 21. Câu lệnh lặp While	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> Nhận biết bài toán lặp trong python Nhận biết cú pháp lặp với số lần không biết trước trong python Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> Giải thích được kết quả câu lệnh lặp 	2	2		
		Bài 22. Kiểu dữ liệu danh sách	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> Nhận biết kiểu dữ liệu danh sách Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> Giải thích được cách duyệt danh sách 	1	1		
		Bài 23. Một số lệnh làm việc với dữ liệu danh sách	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> Số phần tử trong kiểu dữ liệu danh sách Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> Giải thích được việc sử dụng các hàm 	2			
		Bài 24. Xâu kí tự	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> Lệnh gán xâu kí tự Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> Phân biệt lệnh nhập xâu, nhập số 	2	1		

		Bài 25. Một số lệnh làm việc với xâu kí tự	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết lệnh in - Nhận biết lệnh tìm vị trí của một xâu - Nhận biết lệnh tách xâu Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu công dụng của toán tử in 	2	1		
		Bài 26. Hàm trong Python	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết có 2 loại hàm trong python. - Nhận biết tên hàm Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được cấu trúc hàm và các câu lệnh Vận dụng cao: <ul style="list-style-type: none"> - Tính toán kết quả 	1	1		1TL
		Bài 27. Tham số của hàm	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> - Biết cách thiết lập các tham số của hàm. - Biết cách sử dụng chương trình con. Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được cách truyền giá trị thông qua đối số hàm. Vận dụng <ul style="list-style-type: none"> - Viết hàm đơn giản 	2	1	1TL	
		Bài 28. Phạm vi của biến	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> - Biết phạm vi hoạt động của biến. Thông hiểu <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được ý nghĩa phạm vi hoạt động của biến. 	1	2		
		Bài 30. Kiểm thử và gỡ lỗi chương trình	Nhận biết <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết câu lệnh, lỗi trong chương trình Vận dụng <ul style="list-style-type: none"> - Tìm kết quả của Chương trình đơn giản. 	1	1	1TL	

2	Chủ đề 6. Hướng nghiệp với Tin học	Bài 32. Ôn tập lập trình Python	Nhận biết – Nhận biết các kỹ năng cần có của nghề thiết kế đồ họa.	1	1		
		Bài 33. Nghề thiết kế đồ họa máy tính	Nhận biết • Nhận biết các kỹ năng cần có của phát triển phần mềm – Nhận biết các sản phẩm của việc phát triển phần mềm.	1	1		
Tổng				16	12	2	1
Tỉ lệ %				40 %	30 %	20 %	10 %
Tỉ lệ chung				70%		30%	

Lưu ý:

- Các câu hỏi ở cấp độ nhận biết và thông hiểu là các câu hỏi trắc nghiệm khách quan 4 lựa chọn, trong đó có duy nhất 1 lựa chọn đúng.
- Các câu hỏi/bài tập ở cấp độ vận dụng và vận dụng cao là các câu hỏi/bài tập tự luận; có thể kiểm tra, đánh giá ở phòng thực hành tùy thuộc vào điều kiện về phòng máy của từng trường (*ưu tiên thực hành*).
- Số điểm tính cho một câu trắc nghiệm là 0,25 điểm. Số điểm câu hỏi/bài tập tự luận, thực hành được quy định trong hướng dẫn chấm nhưng phải tương ứng với tỉ lệ điểm trong ma trận.

Cụ thể đối với các ma trận trên như sau:

Giải thích: Các câu TNKQ mỗi câu 0.25 điểm. Các tự luận/thực hành mỗi câu là 1 điểm

1.3. Đề kiểm tra, đáp án và hướng dẫn chấm minh họa

SỞ GDĐT ...
TRƯỜNG THPT.....
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 (NB 5.21): Cho biết đâu là cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.

- A. if <điều kiện>;
 <Khối lệnh>
- B. for i in range <n>:
- C. <Khối lệnh>
 if <điều kiện> <Khối lệnh>
- D. while <Điều kiện>:
 <Khối lệnh>

Câu 2 (NB 5.21): Bài toán nào là lặp với số lần chưa biết trước?

- A. vận động viên chạy 20 vòng xung quanh vận động.
- B. vận động viên chạy xung quanh 10 vòng
- C. vận động viên chạy xung quanh 2 vòng
- D. vận động viên chạy nhiều vòng xung quanh sân vận động trong vòng 2 tiếng

Câu 3 (TH 5.21) Cho biết kết quả?

```
i=1  
While i<10:  
print(i, end= “ “)  
i=i+1
```

- A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- B. 2 4 6 8
- C. 1 3 5 7 9
- D. 1 2 3 4 5

Câu 4 (TH 5.21) Cho biết kết quả?

```
i=1  
while i<5:  
print(i, end= “ “)  
i=i+1
```

- A. 1 2 3 4
- B. 2 4 6 8
- C. 1 3 5 7 9
- D. 1 2 3 4 5

Bài 22

Câu 5 (NB 5.22) Cho A=[1,2,3,4,70,100]. Đây là kiểu dữ liệu gì?

- A. đây là kiểu dữ liệu tệp văn bản
- B. đây là kiểu dữ liệu tệp
- C. đây là kiểu dữ liệu xâu
- D. đây là kiểu dữ liệu danh sách

Câu 6 (TH 5.22) <TH> Cho A=[1,2,3,4,70,100]. Cho biết len(A)=?

- A. 9
- B. 5
- C. 10
- D. 6

Bài 23

Câu 7 (NB 5.23) Cho A=[1.2, "Hoa",3,4,70,100]. Đây là kiểu dữ liệu gì và có mấy phần tử?

- A. kiểu xâu và có 6 phần tử
- B. kiểu số và có 8 phần tử
- C. kiểu list và có 8 phần tử
- D. kiểu list và có 6 phần tử

Câu 8 (NB 5.23) <NB> Cho A=[50, "Hoa",3,4,100]

A.remove(50)

Danh sách A có mấy phần tử sau khi thực hiện lệnh remove?

- A. có 7 phần tử
- B. có 6 phần tử
- C. có 5 phần tử
- D. có 4 phần tử

Câu 9 (NB 5.24) Đây là lệnh gán xâu kí tự đúng?

- A. 1010101010=23
- B. s=False
- C. s= True
- D. s= "THPT Mạc Đĩnh Chi"

Câu 10 (NB 5.24) Đây là lệnh tính độ dài xâu?

- A. int("12")
- B. print()
- C. in
- D. len()

Câu 11 (TH 5.24) Chọn lệnh nhập 1 xâu kí tự từ bàn phím?

- A. t=int(input("Mời nhập một xâu từ bàn phím"))
- B. t=int(input("Mời nhập một xâu từ bàn phím"))
- C. t=input("Mời nhập một xâu từ bàn phím")
- D. t=input("Mời nhập một xâu từ bàn phím")

Câu 12 (NB 5.25) cho lệnh: "hoa" in "hoa hồng". Kết quả lệnh là:

- A. hàm tính toán

- B. hàm tính cộng
- C. False
- D. True

Câu 13 (NB 5.25) Cho biết tên lệnh tìm vị trí xuất hiện của một xâu trong xâu khác?

- A. del()
- B. len()
- C. in
- D. find()

Câu 14 (TH 5.25) Cho biết kết quả của đoạn lệnh sau:

```
S= "Trường Nam Huy"  
S.find("Trường")
```

- A. 3
- B. 2
- C. 1
- D. 0

Câu 15 (NB 5.26) Có những loại hàm (def) nào trong python?

- A. hàm tính toán
- B. hàm logic
- C. hàm văn bản
- D. hàm có giá trị trả về và hàm không có giá trị trả về

Câu 16 (NB 5.26) Cho biết hàm tho() có mấy câu lệnh?

```
def tho():  
    print("Quê hương là chùm khế ngọt")  
    print("Cho con trèo hái mỗi ngày")  
    print("Quê hương nếu ai không nhớ")  
    print("Sẽ không lớn nổi thành người")
```

- A. 10
- B. 3
- C. 1
- D. 4
- E. 101

Câu 17 (NB 5.27) Hàm sau có mấy tham số?

```
def f(a,b,c):  
    return(a+b+c)
```

- A. hàm không có tham số
- B. hàm có 2 tham số
- C. hàm có 1 tham số
- D. hàm có 3 tham số

Câu 18 (NB 5.27) Cho biết việc gọi hàm trong chương trình chính đúng?

```
def f(a,b,c):
```


return(a+b+c)

- A. f(a,b,4)
- B. f(3,4)
- C. f(2,3)
- D. f(2,3,4)

Câu 19 (TH 5.27) Điền vào vị trí dấu chấm cho đúng để giải quyết bài toán học phép trừ?

```
def hocso( ):
    a=int(input("Mời nhập số thứ nhất: "))
    b=int(input("Mời nhập số thứ 2: "))
    hiệu=int(input("Hiệu a-b=?"))
    if hiệu==..... :
        print("Bạn làm đúng rồi")
    else:
        print("Bạn làm SAI rồi")
```

- A. b
- B. a
- C. a+b
- D. a-b

Câu 20 (NB 5.28) Cho biết các biến bên trong hàm?

```
Def Func(a,b,c):
    n=10
    a=a*3
    b=1
    c=1
    return (a+b+c)
```

#Chương trình chính

d,n,u=3,4,5

Func(d,n,u)

- A. các biến bên trong hàm là: d,n,u
- B. các biến bên trong hàm là: a,b
- C. các biến bên trong hàm là: a,n
- D. biến trong hàm là: n,a,b,c

Câu 21 (TH 5.28) <TH> Cho biết kết quả?

```
def f(n):
```

```
    t=n+1
```

```
    return t
```

Chương trình chính

```
print(f(5))
```

- A. 4
- B. 5
- C. 7
- D. 6

Câu 22 (TH 5.28) Cho biết kết quả?

def f(n):

t=n+25

return t

Chương trình chính

print(f(2))

- A. 24
- B. 25
- C. 7
- D. 27

Chủ đề 6.

Bài 30

Câu 23 (NB 6.30) Cho biết chương trình sau làm gì?

`n=int(input("Mời nhập n="))`

`m=int(input("Mời nhập m="))`

`k=int(input("Mời nhập m="))`

`print("Tổng m+n+k=",m+n+k)`

- A. tính hiệu m-n-k
- B. tính tích m,n,k
- C. Gán 3 số cho n,m,k từ bàn phím

D. Nhập 3 số cho biến n,m,k từ bàn phím và xuất ra màn hình tổng m+n+k

Câu 24 (TH 6.30) Cho biết kết quả chương trình?

`n=int(input("Mời nhập n="))`

`m=int(input("Mời nhập m="))`

`k=int(input("Mời nhập m="))`

`print("Tổng m+n+k=",m+n+k)`

Giả sử nhập n=1; m=2; k=3

- A. 7
- B. 4
- C. 5
- D. 6

Câu 25 (NB 6.33) Thiết kế độ hoạ là gì?

- A. tạo ra âm thanh
- B. tạo ra thực phẩm
- C. tạo ra màu sắc đẹp

D. tạo ra các thông điệp truyền thông kết hợp giữa hình ảnh, kiểu chữ, màu sắc để truyền tải thông tin đến người xem.

Câu 26 (TH 6.33) Người làm nghề thiết kế đồ họa cần có kỹ năng nào?

- A. kỹ năng vẽ, sắp xếp đối tượng, kỹ năng sử dụng máy tính và thiết bị thông minh,...
- B. kỹ năng lập trình
- C. kỹ năng phôi tô, in ấn.
- D. kỹ năng cắt dán

Câu 27 (TH 6.34) Cho biết sản phẩm phần mềm?

- A. sản phẩm xà phòng
- B. sách giáo khoa
- C. máy tính xách tay
- D. game IQ

Câu 28 (TH 6.34) Các công việc trong nghề phát triển phần mềm?

- A. điều tra, khảo sát, thiết kế, lập trình, chuyên giao, bảo trì, quản lý dự án
- B. vẽ đẹp
- C. kỹ năng phôi tô, in ấn.
- D. gõ văn bản giỏi

II. PHẦN TƯ LUẬN/THỰC HÀNH

Bài 1. (VD-Bài 27) Viết hàm nhập 2 số a,b từ bàn phím và hàm trả về giá trị tổng a+b.

Bài 2. (VD-Bài 30) Cho biết kết quả chương trình?

```
n=int(input("Mời nhập n="))
```

```
m=(input("Mời nhập m="))
```

```
k=int(input("Mời nhập m="))
```

```
print("Tổng m+n+k=",m+n+k)
```

a. Xác định lỗi trong chương trình.

b. Giả sử nhập n=1; m=2; k=3. Cho biết kết quả sau khi thực hiện chương trình?

Bài 3. (VDC -Bài 26) Viết hàm tìm giá trị nhỏ nhất của 2 số a,b. Gọi hàm và in ra giá trị nhỏ nhất của 5 và 9.

ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM

ĐÁP ÁN VÀ HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II NĂM HỌC 2022 - 2023 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	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Câu	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Đáp án	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

* Mỗi câu trắc nghiệm đúng được 0.25 điểm.

II. PHẦN TỰ LUẬN/THỰC HÀNH (3 điểm)

Nội dung tự luận/thực hành	Điểm
Bài 1 (vận dụng) 1 điểm	
def f(a,b): a=int(input("Mời nhập số a=")) b=int(input("Mời nhập số b=")) return(a+b)	0.25 0.25 0.25 0.25
Bài 2 (Vận dụng) 1 điểm	
a. Lỗi String b. Kết quả xuất ra màn hình là: Tổng m+n+k=6	0.5 0.5
Bài 3 (Vận dụng cao) 1 điểm	
def mm(a,b): if a>b: Min=b else: Min=a return Min	0.25 0.5
# chương trình chính print(mm(5,9))	0.25