

TRƯỜNG THPT KIẾN THỤY

TỔ TOÁN - TIN

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ 2

MÔN: TIN HỌC 11 - THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

TT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng			% tổng điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		Số câu hỏi		Thời gian (phút)	
			Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	Số CH	Thời gian (phút)	TN	TL		
1	Tổ chức lập	Cấu trúc lập	4	3	3	3	1*		1**	8	7	1	45	100%
2.	Kiểu dữ liệu có cấu trúc	1. Kiểu mảng và biến có chỉ số	4	2.5	2	3	1*	10	1**		6			
		2. Kiểu dữ liệu xâu	4	3	4	5	1*		1**		8	1		
3	Tập và xử lý	3. Kiểu dữ liệu tập	4	3.5	3	4	1*		1**	7				
Tổng			16	12	12	15	1	10	1	8	28	2	45	100%
Tỉ lệ %			40%		30%		10%		20%					100%
Tỉ lệ chung			70%				30%							100%

TRƯỜNG THPT KIẾN THỤY

TỔ TOÁN - TIN

BẢNG ĐẶC TẢ KỸ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ 2

MÔN: TIN HỌC 11 – 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 eo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Tổ chức lặp	1. Cấu trúc lặp	Nhận biết: – Chỉ ra được cấu trúc lặp trong một thuật toán. – Chỉ ra được câu lệnh lặp trong chương trình. – Trình bày được cú pháp của các câu lệnh lặp: + Câu lệnh lặp kiểm tra điều kiện trước. + Câu lệnh lặp với số lần biết trước. Thông hiểu: – Thông qua ví dụ, giải thích được trong một thuật toán có thể cần sử dụng cấu trúc lặp để mô tả những công việc mà chúng được lặp lại một cách xác định. – Giải thích được hoạt động của cấu trúc lặp và câu lệnh lặp trong hai trường hợp: + Lặp kiểm tra điều kiện trước. + Lặp với số lần biết trước. Vận dụng: – Sử dụng được cấu trúc lặp trong các thuật toán cần đến điều khiển lặp. – Chuyển được cấu trúc lặp trong thuật toán cho trước sang câu lệnh lặp phù hợp trong chương trình.	4	3	1*	1**

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 eo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			Vận dụng cao: – Sử dụng được câu lệnh lặp (lặp kiểm tra điều kiện trước và lặp với số lần định trước) để viết chương trình cài đặt thuật toán cho một số bài toán đơn giản.				
2	Kiểu dữ liệu có cấu trúc	1. Kiểu mảng và biến có chỉ số	Nhận biết: – Nêu được khái niệm mảng một chiều. – Nêu được cách khai báo và truy cập (tham chiếu) đến các phần tử của mảng một chiều. – Nêu được cách nhập từ bàn phím các phần tử của mảng một chiều. – Nêu được cách đưa ra màn hình mảng một chiều. Thông hiểu: – Giải thích được các đặc trưng của mảng một chiều: hữu hạn, có thứ tự, cùng một kiểu dữ liệu và truy cập qua chỉ số. – Giải thích được để làm việc với mảng một chiều trong chương trình cần thực hiện được các công việc: + Khai báo mảng (khai báo số lượng các phần tử, kiểu phần tử và cách đánh số các phần tử của mảng). + Nhập mảng. + Truy cập để tính toán trên mảng và in ra mảng. Vận dụng: – Sử dụng được kiểu dữ liệu mảng một chiều trong các thuật toán giải quyết một số bài toán đơn giản. Trong đó yêu cầu duyệt mảng chỉ sử dụng một câu lệnh lặp.	4	2	1*	1**

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 eo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			Vận dụng cao: – Sử dụng được kiểu dữ liệu mảng một chiều trong các thuật toán giải quyết một số bài toán đơn giản. Trong đó yêu cầu duyệt mảng có thể sử dụng các câu lệnh lặp lồng nhau.				
		2. Kiểu dữ liệu xâu	Nhận biết: – Nêu được xâu là một dãy kí tự (có thể coi xâu là mảng một chiều). – Nêu được cách khai báo xâu, cách truy cập phần tử của xâu. – Nêu được các phép toán (ghép và so sánh) trên xâu. – Kể ra được tên một số thủ tục và hàm thông dụng trên xâu. Thông hiểu: – Thông qua ví dụ, giải thích tác dụng của một số thủ tục thông dụng về xâu. – Thông qua ví dụ, giải thích tác dụng của một số hàm thông dụng về xâu. Vận dụng: – Viết được một số hàm và thủ tục để xử lí xâu trong tình huống cụ thể. Vận dụng cao: – Cài đặt được một số chương trình đơn giản có sử dụng xâu và hàm, thủ tục trên xâu.	4	4	1*	1**

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 eo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
3	Tệp và xử lí tệp	1. Phân loại và khai báo tệp	Nhận biết: – Nêu được đặc điểm, vai trò của kiểu dữ liệu tệp. – Nêu được khái niệm tệp văn bản. – Nêu được các thao tác cơ bản đối với tệp văn bản. Thông hiểu: – So sánh được hai cách lưu trữ dữ liệu trong chương trình: + Lưu trữ trong biến nhớ; + Lưu trữ trong tệp. Vận dụng: – Viết được khai báo đúng biến tệp văn bản.	2	1	1*	
		2. Xử lí tệp	Nhận biết: – Nêu được các bước làm việc với tệp. – gán tên cho biến tệp. – mở tệp để đọc / mở tệp để ghi. – đọc dữ liệu từ tệp / ghi dữ liệu ra tệp. – đóng tệp. – Nêu được một số hàm và thủ tục chuẩn làm việc với tệp. Thông hiểu: – Giải thích được tác dụng của một số hàm và thủ tục chuẩn làm việc với tệp. – So sánh được hai cách làm việc với tệp văn bản: sử dụng tệp để đọc dữ liệu vào và sử dụng tệp để ghi dữ liệu	2	2	1*	

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 eo các mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
			ra. Vận dụng: – Viết đúng các câu lệnh làm việc với tệp theo yêu cầu cụ thể: gán tên cho biến tệp, mở tệp, đọc/ghi tệp, đóng tệp. – Sử dụng được một số hàm và thủ tục chuẩn làm việc với tệp trong một số chương trình đơn giản cần đọc dữ liệu từ tệp và/hoặc ghi dữ liệu ra tệp.				
Tổng				16	12	1	1