

KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HKII

MÔN TIN HỌC, LỚP 6

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 CH			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	Chủ đề 5 : Ứng dụng tin học	Sơ đồ tư duy			4(1.0)TN	4					1(1.0)TL	7	4	1	11	30% 3đ
		Soạn thảo văn bản cơ bản	4(1.0)TN	4									4		4	
2	Chủ đề 6 Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Khái niệm thuật toán và biểu diễn thuật toán	12(3.0)TN	12	8(2.0)TN	8	2(2.0)TL	10					20	2	30	70% 7đ
Tổng			16	12	12	18	2	10,0	1	1,0	28	3	45	10		
Tỉ lệ (%)			40		30		20		10		70	30	100	100%		
Tỉ lệ chung (%)			70				30						100	100%		

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA HKII

MÔN: TIN HỌC LỚP: 6

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	Chủ đề 5 : ứng dụng tin học	Sơ đồ tư duy	<p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin. <p>Câu 1,2,3,4</p> <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm. <p>Vận dụng cao</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm đã học vẽ được sơ đồ tư duy theo yêu cầu <p>Câu 1TL</p>		4		1TL
		Soạn thảo văn bản cơ bản	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng, tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản. – Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản. <p>Câu 5,6,7,8</p> <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được việc định dạng văn bản, trình bày trang văn bản và in. 	4			

			<ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm soạn thảo. – Trình bày được thông tin ở dạng bảng. – Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hàng ngày. 				
2	Chủ đề 6 Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Khái niệm thuật toán và biểu diễn thuật toán	<p>Nhận biết</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được khái niệm thuật toán. – Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính “hiểu” và thực hiện được. <p>Câu 9,10,11,16,17,18,19,20,21,22,23,24</p> <p>Thông hiểu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nêu được một vài ví dụ minh họa về thuật toán. <p>Câu 12,13,14,15,25,26,27,28</p> <p>Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mô tả được thuật toán đơn giản có các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. <p>Câu 2,3TL</p>	12	8	2TL	
Tổng				16 TN	12 TN	2TL	1TL
Tỉ lệ %				40%	30%	20%	10%
Tỉ lệ chung				70%		30%	

ĐỀ KIỂM TRA HKII
MÔN TIN HỌC, LỚP 6
thời gian 45p

I. TRẮC NGHIỆM

Câu 1: Nhược điểm của việc tạo sơ đồ tư duy theo cách thủ công là gì?

- A. Khó sắp xếp, bố trí nội dung.
- B. Hạn chế khả năng sáng tạo.
- C. Không linh hoạt để có thể làm ở bất cứ đâu, đòi hỏi công cụ khó tìm kiếm.
- D. Không dễ dàng trong việc mở rộng, sửa chữa và chia sẻ cho nhiều người.

Câu 2: Phát biểu nào không phải là ưu điểm của việc tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm máy tính?

- A. Có thể sắp xếp, bố trí với không gian mở rộng, dễ dàng sửa chữa, thêm bớt nội dung.
- B. Có thể chia sẻ được cho nhiều người.
- C. Có thể làm ở bất cứ đâu, không cần công cụ hỗ trợ.
- D. Có thể kết hợp và chia sẻ để sử dụng cho các phần mềm máy tính khác.

Câu 3: Phát biểu nào sai về việc tạo được sơ đồ tư duy tốt?

- A. Các đường kẻ càng ở gần hình ảnh trung tâm thì càng nên tô màu đậm hơn và kích thước dày hơn.
- B. Nên dùng các đường kẻ cong thay vì các đường thẳng.
- C. Nên bố trí thông tin đều quanh hình ảnh trung tâm.
- D. Không nên sử dụng màu sắc trong sơ đồ tư duy vì màu sắc làm người xem mất tập trung vào vấn đề chính.

Câu 4: Ưu điểm của việc tạo sơ đồ tư duy thủ công trên giấy là gì?

- A. Dễ sắp xếp, bố trí, thay đổi, thêm bớt nội dung.
- B. Sản phẩm tạo ra dễ dàng sử dụng cho các mục đích khác nhau như: đưa vào bài trình chiếu, gửi cho bạn qua thư điện tử, ...
- C. Sản phẩm tạo ra nhanh chóng, dễ dàng chia sẻ cho nhiều người ở các địa điểm khác nhau.

D. Có thể thực hiện ở bất cứ đâu, chỉ cần giấy bút. Thể hiện được phong cách riêng của người tạo.

Câu 5: Các phần văn bản được phân cách nhau bởi dấu ngắt đoạn được gọi là:

- A. Dòng. B. Trang. C. Đoạn. D. Câu.

Câu 6: Thao tác nào không phải là thao tác định dạng văn bản?

- A. Thay đổi kiểu chữ thành chữ nghiêng. C. Căn giữa đoạn văn bản.
B. Chọn chữ màu xanh. D. Thêm hình ảnh vào văn bản.

Câu 7: Việc phải làm đầu tiên khi muốn thiết lập định dạng cho một đoạn văn bản là:

- A. Vào thẻ Home, chọn nhóm lệnh Paragraph.
B. Cần phải chọn toàn bộ đoạn văn bản.
C. Đưa con trỏ soạn thảo vào vị trí bất kì trong đoạn văn bản.
D. Nhấn phím Enter.

Câu 8: Trong phần mềm soạn thảo văn bản Word 2010, lệnh Portrait dùng để

- A. Chọn hướng đứng C. Chọn lề trang
B. Chọn hướng ngang D. Chọn lề đoạn văn bản

Câu 9. Sơ đồ khối của thuật toán là:

- A. ngôn ngữ giao tiếp giữa người và máy tính
B. một biểu đồ gồm các đường cong và các mũi tên chỉ hướng
C. một sơ đồ gồm các hình mô tả các bước và đường mũi tên để chỉ hướng thực hiện
D. ngôn ngữ tự nhiên

Câu 10. Điểm giống nhau giữa cấu trúc rẽ nhánh và cấu trúc lặp là:

- A. các bước của thuật toán được thực hiện lặp lại nhiều lần.
B. đều có bước quan trọng nhất là kiểm tra điều kiện
C. Thực hiện lần lượt các bước từ bắt đầu đến kết thúc
D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 11. Chương trình máy tính được tạo ra gồm những bước nào?

- A. Nhận dữ liệu đầu vào, thực hiện các bước xử lí, đưa ra kết quả
B. Chỉ thực hiện một lệnh do con người yêu cầu
C. Chỉ thực hiện các bước xử lí và đưa ra kết quả
D. Nhập sơ đồ khối, đưa ra kết quả

Câu 12. Trong các ví dụ sau, đâu là câu nào có thể biểu diễn bằng cấu trúc lặp:

- A. Nếu sáng mai trời mưa, em sẽ mang theo áo mưa.
- B. Nếu vẫn chưa làm hết bài tập, em phải làm bài tập đến khi nào hết.
- C. Nếu được nghỉ ba ngày vào dịp Tết Dương lịch thì gia đình em sẽ đi du lịch, còn không sẽ có kế hoạch khác.
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 13. Phát biểu nào sau đây đúng?

- A. Chương trình được lập trình trên máy tính chỉ sử dụng cho máy tính, không sử dụng cho các thiết bị khác.
- B. Có thể dùng nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để thể hiện một thuật toán
- C. Mỗi thuật toán cần một ngôn ngữ lập trình riêng để viết thành chương trình
- D. Chỉ có duy nhất một ngôn ngữ lập trình khác nhau

Câu 14. Thuật toán thực hiện công việc rửa rau được mô tả bằng cách liệt kê các bước như sau:

- (1) Cho rau vào chậu và xả nước ngập rau.
 - (2) Dùng tay đảo rau trong chậu.
 - (3) Vớt rau ra rổ, đổ hết nước trong chậu đi.
 - (4) Lặp lại bước (4) đến bước (3) cho đến khi rau sạch thì kết thúc.
- Các bước nào của thuật toán được lặp lại?

- A. Chỉ bước 1 và 2.
- B. Chỉ bước 2 và 3.
- C. Ba bước 1, 2 và 3.
- D. cả bốn bước 1, 2, 3 và 4.

Câu 15. Lệnh trong Hình 22 là lệnh lặp thực hiện cho nhân vật, nhân vật sẽ dừng lại khi nào?



Hình 22

- A. Nhân vật không dừng lại
- B. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x lớn hơn 200

C. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x nhỏ hơn 200

D. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x bằng 200

Câu 16: Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?

A. Sử dụng các biến và dữ liệu

B. Sử dụng đầu vào và đầu ra

C. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.

D. Sử dụng phần mềm và phần cứng

Câu 17: Ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là gì?

A. Tuần tự, rẽ nhánh và lặp

B. Tuần tự, rẽ nhánh và gán

C. Rẽ nhánh, lặp và gán

D. Tuần tự, lặp và gán

Câu 18: Cấu trúc tuần tự là gì?

A. Là cấu trúc xác định thứ tự dữ liệu được lưu trữ

B. Là cấu trúc xác định thứ tự các bước được thực hiện

C. Là cấu trúc lựa chọn bước thực hiện tiếp theo

D. Là cấu trúc xác định số lần lặp lại một số bước của thuật toán

Câu 19: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 20: Em hãy cho biết mục đích của sơ đồ khối là gì?

A. Để mô tả chi tiết một chương trình

B. Để mô tả các chỉ dẫn cho máy tính hiểu về thuật toán

C. Để mô tả các chỉ dẫn cho con người hiểu về thuật toán

D. Để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thuật toán

Câu 21: Trong các ví dụ sau, ví dụ nào là thuật toán?

A. Một bản nhạc hay

B. Một bức tranh đầy màu sắc

C. Một bài thơ lục bát

D. Một bản hướng dẫn về cách nướng bánh với các bước cần làm

Câu 22: Chương trình máy tính là gì?

A. Một tập hợp các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình, thể hiện theo các bước của thuật toán để máy tính hiểu và thực hiện.

B. Một bản hướng dẫn cho người sử dụng biết thực hiện công việc nào đó

C. Hình vẽ sơ đồ khối thuật toán để cho máy tính biết cách giải quyết một công việc

D. Chương trình trên tivi về máy tính

Câu 23: Để viết chương trình cho máy tính, người lập trình sử dụng loại ngôn ngữ nào?

A. Ngôn ngữ chỉ dùng hai kí hiệu 0 và 1

B. Ngôn ngữ lập trình

C. Ngôn ngữ tự nhiên

D. Ngôn ngữ chuyên ngành.

Câu 24: Trong các tên sau, đâu là tên của một ngôn ngữ lập trình?

A. Scratch.

B. Window Explorer

C. Word.

D. Power Point

Câu 25: Đoạn văn bản sau mô tả công việc rửa rau: “em hãy cho rau vào chậu và xả nước ngập rau. Sau đó em dùng tay đảo rau trong chậu. cuối cùng em vớt rau ra rổ và đổ hết nước trong chậu đi”

Đoạn văn bản trên thể hiện cấu trúc rẽ nhánh nào?

A. Cấu trúc tuần tự

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu

C. Cấu trúc lặp

D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

Câu 26: “Nếu bạn hoa ồm phải nghỉ học, em sẽ chép bài giúp bạn” thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

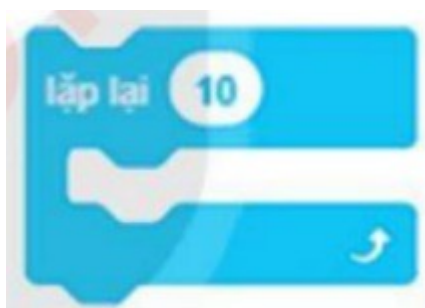
A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu

C. Cấu trúc lặp

D. Cấu trúc tuần tự

Câu 27: Trong Scratch, câu lệnh ở dưới đây thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 28: Câu “ Nếu Tết năm nay Covid được kiểm soát em sẽ đi chúc tết bà con, họ hàng, nếu không em sẽ ở nhà.” thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.

II. TỰ LUẬN

Câu 1. Em hãy tạo sơ đồ tư duy để ghi lại những việc cần chuẩn bị cho chuyến du lịch của gia đình vào dịp nghỉ lễ sắp tới.

Câu 2. Sử dụng cấu trúc rẽ nhánh mô tả việc phân nhóm tuổi lao động nữ giới ở thời điểm năm 2020 như sau:

Nhóm tuổi dưới lao động: từ sơ sinh đến 14 tuổi

Nhóm tuổi lao động: từ sơ 15 đến 55 tuổi

Nhóm tuổi ngoài lao động: từ 55 tuổi trở lên

Câu 3. Nhân ngày tết trung thu, trung tâm chiếu phim giảm giá vé cho người xem dưới 15 tuổi là 10% giá vé. Em hãy xác định đầu vào, đầu ra và dùng ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán trên

ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA MÔN TIN HỌC 6 HKII

I. TRẮC NGHIỆM: mỗi câu đúng đạt 0.25đ

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Đáp án	D	C	D	D	C	D	C	A	A	B	A	B	B	C

Câu	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Đáp án	B	C	A	B	B	C	D	A	B	A	A	B	C	A

II. TỰ LUẬN

Câu 1.

Hướng dẫn: sau khi xác định được chủ đề chính, em hãy xây dựng các chủ đề nhánh bằng cách trả lời các câu hỏi sau:

- Ở đâu?

- Khi nào?

- Đi bằng phương tiện gì?

- Ai tham gia?

- Những gì cần chuẩn bị?

Câu 2.

Nếu tuổi < 15 thì thông báo “dưới độ tuổi lao động”.

Ngược lại, nếu tuổi ≤ 55 thì thông báo “trong độ tuổi lao động”.

Nếu tuổi > 55 thì thông báo “hết độ tuổi lao động”.

Lưu ý: có thể sử dụng sơ đồ khối để mô tả thuật toán.

Câu 3.

Đầu vào: số tuổi

Đầu ra: thông báo khách hàng có được giảm giá vé hay không

Thuật toán:

Hỏi số tuổi của khách hàng

Nếu khách hàng nhỏ hơn 15 tuổi thì thông báo “bạn được giảm 10% giá vé”, ngược lại thì thông báo “bạn không được giảm giá vé”.