



**HƯỚNG DẪN RA CÂU HỎI VÀ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ
MÔN TIN HỌC CẤP TIỂU HỌC
THEO THÔNG TƯ 22**

**HƯỚNG DẪN RA CÂU HỎI VÀ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ
MÔN TIN HỌC CẤP TIỂU HỌC THEO THÔNG TƯ 22 BỘ GDĐT**

LỚP 3 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kỹ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KỸ NĂNG (Tin học 3, cuối kì 1)

Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Các dạng thông tin cơ bản	- HS gọi tên được các dạng thông tin khác nhau - HS kể ra được ví dụ máy tính giúp con người sử dụng các dạng thông tin văn bản, hình ảnh, âm thanh ND1.Mức1.x	- HS phân biệt được các dạng thông tin khác nhau trong những tình huống cụ thể ND1.Mức2.x		
2. Các bộ phận của máy tính điện tử	- HS kể ra được các bộ phận của máy tính và chức năng tương ứng của chúng ND2.Mức1.x	- HS phân biệt được và chỉ ra các bộ phận của máy tính và chức năng của chúng trong các tình huống cụ thể (trong một số máy tính khác nhau) ND2.Mức2.x	- HS thực hiện được các thao tác sử dụng chuột theo hướng dẫn - HS thực hiện được cách đặt tay với ngón tay trỏ vào hai phím làm mốc có gai là F và J ND2.Mức3.x	- HS tự thực hiện được các thao tác sử dụng bàn phím, chuột theo nhu cầu bản thân. ND2.Mức4.x
3. Ứng dụng của máy tính trong đời sống	- HS kể ra được ví dụ máy móc được dùng trong gia đình có chứa thiết bị có bộ xử lý giống máy	- HS dựa vào các ví dụ cụ thể để giải thích được các máy tính kết nối với nhau để trao đổi thông tin,	- HS sử dụng được máy tính để thực hiện một số công việc đơn giản: gõ văn bản, chơi trò	

	<p>tính</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS kể ra được ví dụ máy tính được sử dụng trong đời sống thực tiễn gần gũi - HS phát biểu được mạng Internet là nhiều máy tính trên toàn thế giới kết nối với nhau <p>ND3.Mức1.x</p>	<p>mang lại lợi ích to lớn cho con người</p> <p>ND3.Mức2.x</p>	<p>chơi hỗ trợ học tập</p> <p>ND3.Mức3.x</p>	
4. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón	<ul style="list-style-type: none"> - HS kể tên được 4 hàng phím trên khu vực bàn phím chính - HS biết cách đặt tay trên bàn phím để gõ phím bằng phương pháp 10 ngón - HS biết tên một phần mềm dùng để tập gõ 10 ngón, ví dụ phần mềm Mario <p>ND4.Mức1.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS nhận ra và phân biệt được các phím cần gõ thuộc hàng phím cơ sở nào <p>ND4.Mức2.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS gõ được theo một dãy chữ thuộc một hoặc một số hàng phím của khu vực bàn phím chính nhất định <p>ND4.Mức3.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS gõ được theo một đoạn văn bản hoặc những bài thơ, bài văn đã học bằng cách sử dụng nhiều hàng phím trên khu vực bàn phím chính khác nhau (không cần có dấu tiếng Việt) <p>ND4.Mức4.x</p>
5. Các thao tác sử dụng chuột máy tính	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu được tác dụng của các chương trình trò chơi như Blocks, Dots, Sticks đó là luyện tập các thao tác sử dụng chuột - HS thực hiện được lượt chơi mới - HS thực hiện việc khởi động và kết thúc trò chơi <p>ND5.Mức1.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS phân biệt được tác dụng khác nhau của các thao tác với chuột (di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột) <p>ND5.Mức2.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện được các chương trình trò chơi luyện dùng chuột. - HS thực hiện được các thao tác sử dụng chuột để chơi trò chơi <p>ND5.Mức3.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS sử dụng được chuột để phục vụ nhu cầu sử dụng máy tính của bản thân, ví dụ như chạy thực hiện và thao tác với các chương trình trò chơi học tập <p>ND5.Mức4.x</p>
6. Phần mềm đồ họa: Tô màu cho các hình	<ul style="list-style-type: none"> - HS nhận diện được biểu tượng của phần mềm Paint và các thành phần trên giao 	<ul style="list-style-type: none"> - HS trình bày được các bước tô màu theo màu vẽ - HS trình bày được 	<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện được việc tô màu cho các hình quen thuộc hoặc tô theo 	<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện được việc tô màu cho các hình mới, hoặc tô theo yêu

	diện phần mềm - HS nhận diện được công cụ chọn màu nét vẽ và màu nền trong hộp màu ND6.Mức1.x	các bước tô màu theo màu nền ND6.Mức2.x	hướng dẫn đối với các hình đã cho ND6.Mức3.x	cầu, hoặc tô theo trí tưởng tượng của bản thân. ND6.Mức4.x
7. Phần mềm đồ họa: Vẽ hình bằng các công cụ đoạn thẳng và đường cong	- HS nhận diện được công cụ vẽ đoạn thẳng và đường cong. ND7.Mức1.x	- HS trình bày được các bước để vẽ được đoạn thẳng và đường cong ND7.Mức2.x	- HS sử dụng được các công cụ đường thẳng và đường cong để vẽ hình quen thuộc hoặc vẽ theo hướng dẫn đối với các hình đã cho ND7.Mức3.x	- HS sử dụng được các công cụ đường thẳng và đường cong để vẽ hình mới, hoặc vẽ theo yêu cầu, hoặc vẽ theo trí tưởng tượng. ND7.Mức4.x
8. Phần mềm đồ họa: Chỉnh sửa hình vẽ	- HS nhận diện được công cụ chọn hình vẽ, tẩy xóa ND8.Mức1.x	- HS trình bày được các bước để chỉnh sửa hình vẽ bằng các công cụ tẩy xóa ND8.Mức2.x	- HS chọn được một vùng hình vẽ cần chỉnh sửa và chỉnh sửa được hình bằng các công cụ tẩy, xóa một vùng của hình vẽ. ND8.Mức3.x	

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI, BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 3, cuối kì 1)

ND1.Mức1.1

Máy tính giúp con người sử dụng được các dạng thông tin nào sau đây?

- A.văn bản
- B.truyền hình
- C.hình ảnh
- D.âm thanh

ND1.Mức2.1

Khi xem phim hoạt hình có phụ đề trên máy tính, em đã nhận được thông tin ở dạng cơ bản nào sau đây?

- A. hình ảnh
- B. văn bản
- C. âm thanh

D. thông báo

ND2.Mức1.1

Bộ phận nào dưới đây không phải của máy tính?

- A.Chuột
- B.Màn hình
- C.Bàn phím
- D. Máy chiếu

ND2.Mức2.1

Bộ phận nào dưới đây của máy tính chứa bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính?

- A. Chuột
- B. Thân máy
- C. Màn hình
- D. Bàn phím

ND3.Mức1.1

Máy tính giúp em những công việc gì sau đây?

- A. Giúp em học toán
- B. Giúp em học vẽ
- C. Tìm hiểu thế giới xung quanh, liên lạc với bạn bè
- D. Biết được em đang vui hay buồn để chuyện trò với em

ND3.Mức2.1

Các máy tính trong trường học lại cần kết nối với nhau vì những lí do nào sau đây?

- A. Để tạo thành mạng máy tính, từ đó có thể chia sẻ, trao đổi thông tin
- B. Để các máy tính hoạt động, chúng phải được kết nối với nhau
- C. Để có thể truy cập Internet từ bất kì máy tính nào trong trường học
- D. Để các máy tính cùng được bảo vệ khi có sự cố mất điện

ND3.Mức2.2

Em hãy cho biết tại sao khi sử dụng một máy tính trong gia đình,ta có thể chuyện trò với một người bạn đang ở rất xa?

Trả lời:

.....

.....

ND4.Mức1.1

Bàn phím máy tính gồm những hàng phím nào sau đây trong khu vực bàn phím chính:

- A. Hàng phím số
- B. Hàng phím chữ
- C. Hàng phím cơ sở
- D. Hàng phím trên và hàng phím dưới

ND4.Mức2.1

Một bạn học sinh cho rằng “nếu không biết cách gõ 10 ngón, ta vẫn có thể gõ được bàn phím”. Em có đồng ý với bạn không và hãy giải thích tại sao?

Trả lời:

.....

.....

.....

ND4.Mức2.2

Để gõ được dòng chữ như hình dưới đây, em cần phải sử dụng hàng phím nào?

asdf asdf asdf ghjk ghjk ghjk lasl

- A. Hàng phím trên
- B. Hàng phím dưới
- C. Hàng phím chức năng
- D. Hàng phím cơ sở

ND4.Mức3.1

Hãy mở phần mềm luyện gõ phím bằng phương pháp 10 Mario. Chọn Lesson là Home Row Only, chọn mức độ gõ là 2 (mức độ trung bình). Sau đó gõ phím bằng 10 ngón theo các dãy kí tự của bài học trong phần mềm trong thời gian 10 phút.

Ghi lại các thông tin từ thông báo của phần mềm:

Keys Typed (Số kí tự đã gõ):

Errors (Số phím gõ nhầm):

Accuracy (Tỷ lệ phần trăm gõ đúng):

Lesson Time (Thời gian gõ):

ND4.Mức4.1

Hãy mở phần mềm soạn thảo văn bản, ví dụ như phần mềm Word. Em hãy gõ một đoạn nào đó trong bài thơ mà em yêu thích, ví dụ bốn câu thơ sau đây trong bài Gửi lời chào lớp 1. Tạm thời em có thể chưa cần gõ dấu tiếng Việt và viết chữ hoa.

lop mot oi lop mot
don em vao nam truoc
nay gio phut chia tay
gui loi choa tien buoc

ND4.Mức4.2

Hãy mở phần mềm soạn thảo văn bản, ví dụ như phần mềm Word. Hãy gõ nội dung sau

Máy tính là người bạn thân thiết của em, em có thể dùng máy tính để học
bài, nghe nhạc, xem phim và kết nối với bạn bè.
Em rất yêu người bạn mới này!

ND5.Mức1.1

Em hãy kể tên một số chương trình trò chơi giúp ta luyện tập các thao tác sử dụng chuột
máy tính

ND5.Mức2.1

Để chạy thực hiện chương trình trò chơi hoặc chương trình Paint ta thực hiện thao tác sử
dụng chuột nào sau đây?

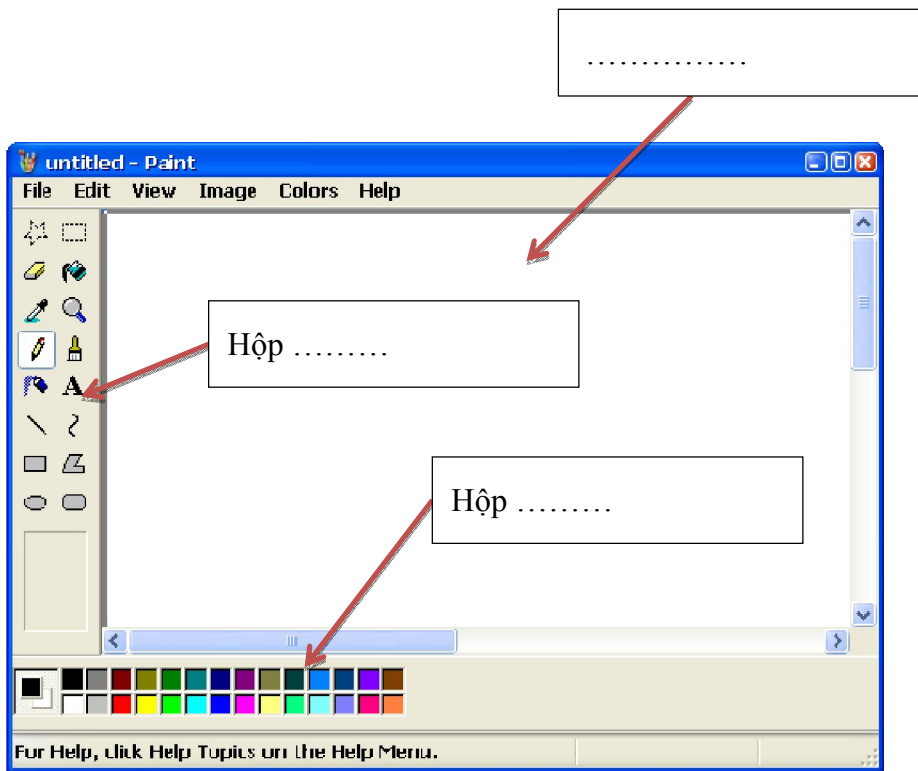
- A) Nháy chuột
- B) Nháy đúp chuột
- C) Di chuyển chuột
- D) Kéo thả chuột

ND5.Mức3.1

Hãy chạy thực hiện chương trình trò chơi Blocks và tiến hành lật các ô trong bảng nhỏ
sao cho em làm biến mất tất cả các ô càng nhanh càng tốt. Em hãy ghi lại thời gian chơi
và số cặp ô em đã lật ra giấy để thầy/cô kiểm tra.

ND6.Mức1.1

Em hãy điền vào chỗ trống tên của các thành phần trong cửa sổ ứng dụng Paint.



ND7.Mức3.1

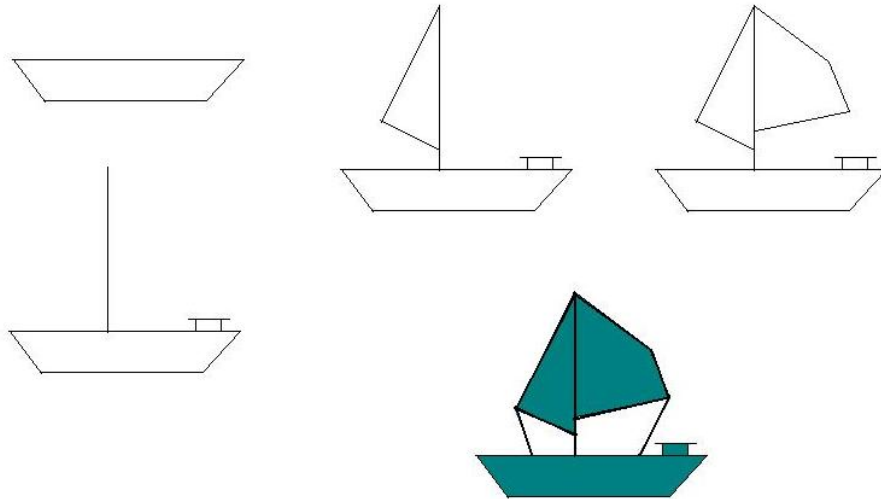
Để vẽ được hình như mẫu dưới đây, em hãy sắp xếp các bước cho bên dưới theo thứ tự đúng?



1. Chọn màu vẽ cam, chọn nét vẽ
2. Chọn công cụ vẽ đường cong trên hộp công cụ
3. Vẽ cuống lá, gân lá
4. Vẽ hai đường cong để tạo thành lá

ND7.Mức3.1

Sử dụng các công cụ đã học, em hãy vẽ một bức tranh thuyền buồm bằng cách vẽ chi tiết dần dần hình cần vẽ như dãy hình gợi ý dưới đây:



ND7.Mức4.2

Sử dụng các công cụ đã học, em hãy vẽ một bức tranh thuyền buồm theo trí tưởng tượng của em!

ND8.Mức2.1

Để tẩy một vùng trên hình, thao tác nào sau đây là đúng?

- A. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn kích thước tẩy, nhấp hoặc kéo thả chuột trên phần hình cần tẩy
- B. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn kích thước tẩy, nhấp chuột phải trên phần hình cần tẩy
- C. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn màu cho tẩy, nhấp hoặc kéo thả chuột trên phần hình cần tẩy
- D. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn màu cho tẩy, nhấp chuột phải trên phần hình cần tẩy

2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 – TIN HỌC LỚP 3

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kỹ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. Các dạng cơ bản của thông tin	Số câu			1						1	
	Số điểm			0.5						0.5	5%

2. Các bộ phận của máy tính điện tử	Số câu			1						1	
	Số điểm			0.5						0.5	5%
3. Ứng dụng của máy tính trong đời sống	Số câu	1								1	
	Số điểm	0.5								0.5	5%
4. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón	Số câu			1			1			2	2
	Số điểm			0.5			3.0			3.5	35%
5. Các thao tác cơ bản sử dụng chuột máy tính	Số câu			1						1	
	Số điểm			0.5						0.5	5%
6. Phần mềm đồ họa: Tô màu cho các hình	Số câu	1								1	
	Số điểm	0.5								0.5	5%
7. Phần mềm đồ họa: Vẽ hình bằng các công cụ đoạn thẳng và đường cong	Số câu					1			1	2	
	Số điểm					0.5			3.0	3.5	35.0 %
8. Phần mềm đồ họa: Chỉnh sửa hình vẽ	Số câu			1							
	Số điểm			0.5							0%
Tổng	Số câu	2	0	5	0	1	1	0	1	10	
	Số điểm	1	0	2.5	0	0.5	3	0	3	10	100 %
	Tỷ lệ %	10%	0%	25%	0%	5%	30%	0%	30%	100%	

Tỷ lệ theo mức	10%	25%	35%	30%		
----------------	-----	-----	-----	-----	--	--

Tương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lý thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối kì 1 môn Tin học Lớp 3

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. Các dạng thông tin cơ bản	Số câu		1			1
	Câu số		A.1			
2. Các bộ phận của MTĐT	Số câu		1			1
	Câu số		A.2			
3. Ứng dụng của MTĐT	Số câu	1				1
	Câu số	A.3				
4. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón	Số câu		1	1		2
	Câu số		A.4	B.1		
5. Sử dụng chuột máy tính	Số câu		1			1
	Câu số		A.5			
6. PMĐH: Tô màu cho các hình	Số câu	1				1
	Câu số	A.6				
7. PMĐH: Vẽ hình bằng các công cụ đoạn thẳng và đường cong	Số câu			1	1	2
	Câu số			A.7	B.2	
8. PMĐH: Chỉnh sửa hình vẽ	Số câu		1			1
	Câu số		A.8			
<i>Tổng số câu</i>		2	5	2	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 2)

Khi xem phim hoạt hình có phụ đề trên máy tính, em đã nhận được thông tin ở dạng cơ bản nào sau đây?

A. hình ảnh

- B. văn bản
- C. âm thanh
- D. thông báo

Câu A.2 (0.5đ)(Mức 2)

Bộ phận nào của máy tính dưới đây được coi là có chứa bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính?

- A. Chuột
- B. Thân máy
- C. Màn hình
- D. Bàn phím

Câu A.3 (0.5đ)(Mức 1)

Máy tính giúp em những công việc gì dưới đây?

- A. Giúp em học toán
- B. Giúp em học vẽ
- C. Tìm hiểu thế giới xung quanh, liên lạc với bạn bè
- D. Biết được em đang vui hay buồn để chuyện trò với em

Câu A.4(0.5đ)(Mức 2)

Để gõ được dòng chữ như hình dưới đây, em cần phải sử dụng hàng phím nào?

asdf asdf asdf ghjk ghjk ghjk lasl

- A. Hàng phím trên
- B. Hàng phím dưới
- C. Hàng phím số
- D. Hàng phím cơ sở

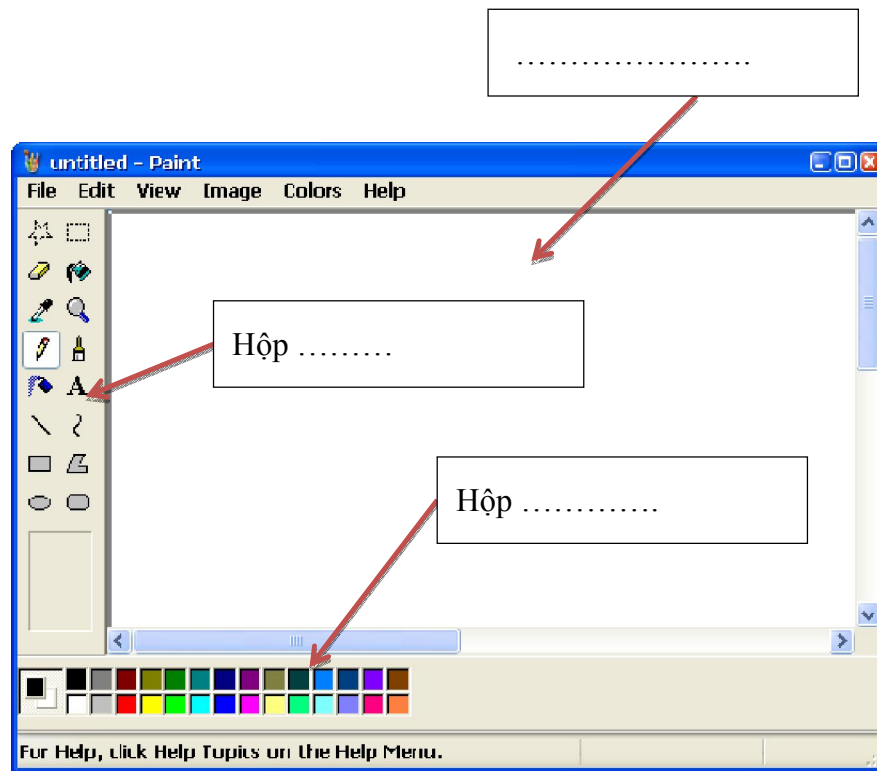
Câu A.5 (0.5đ)(Mức 2)

Để chạy thực hiện chương trình trò chơi hoặc chương trình Paint ta thực hiện thao tác sử dụng chuột nào sau đây?

- A. Nháy chuột
- B. Nháy đúp chuột
- C. Di chuyển chuột
- D. Kéo thả chuột

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 1)

Em hãy điền vào chỗ trống tên của các thành phần trong cửa sổ ứng dụng Paint trong hình dưới đây:



Câu A.7 (0.5đ)(Mức 3)

Để vẽ được hình như mẫu dưới đây, em hãy sắp xếp các bước cho bên dưới theo thứ tự đúng?



- A. Chọn màu vẽ cam, chọn nét vẽ
- B. Chọn công cụ vẽ đường cong trên hộp công cụ
- C. Vẽ cuống lá, gân lá
- D. Vẽ hai đường cong để tạo thành lá

Câu A.8 (0.5đ)(Mức 2)

Để tẩy một vùng trên hình, thao tác nào sau đây là đúng?

- A. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn kích thước tẩy, nhấn hoặc kéo thả chuột trên phần hình cần tẩy

- B. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn kích thước tẩy, nháy chuột phải trên phần hình cần tẩy
- C. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn màu cho tẩy, nháy hoặc kéo thả chuột trên phần hình cần tẩy
- D. Chọn công cụ tẩy trong hộp công cụ, chọn màu cho tẩy, nháy chuột phải trên phần hình cần tẩy

B. Thực hành (6đ)

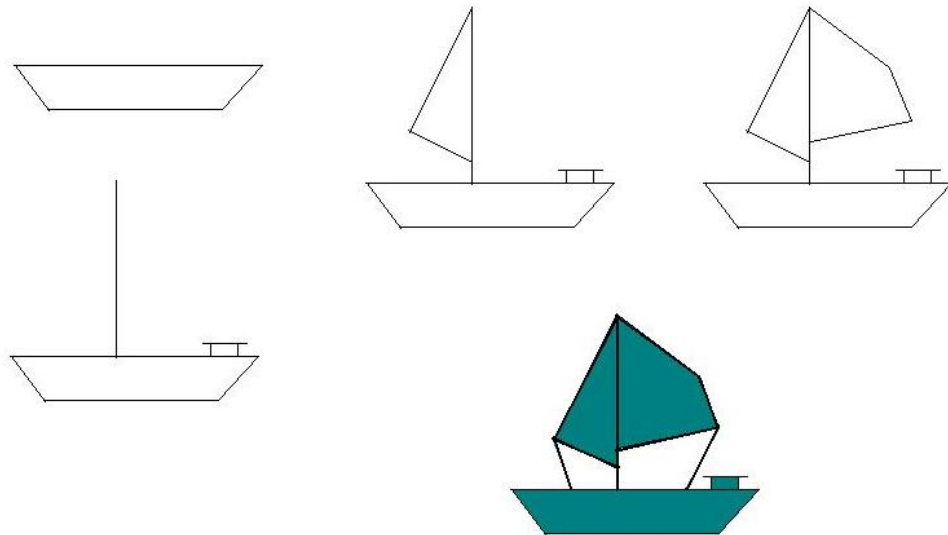
Câu B.1 (3đ) (Mức 4)

Sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản, ví dụ như phần mềm Word, hãy gõ nội dung sau:

Máy tính là người bạn thân thiết của em, em có thể dùng máy tính để học bài, nghe nhạc, xem phim và kết nối với bạn bè.
Em rất yêu người bạn mới này!

Câu B.2 (3đ) (Mức 3)

Sử dụng các công cụ đã học, em hãy vẽ một bức tranh thuyền buồm bằng cách vẽ chi tiết dần dần hình cần vẽ như dãy hình gợi ý dưới đây:



**HƯỚNG DẪN RA CÂU HỎI VÀ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ
MÔN TIN HỌC CẤP TIỂU HỌC THEO THÔNG TƯ 22 BỘ GDĐT**

LỚP 3 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI NĂM

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kĩ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức: Nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KĨ NĂNG(Tin học 3, cuối năm)


Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Phần mềm đồ họa: Sao chép màu từ màu có sẵn	- Nêu được công cụ sao chép màu - Phát biểu được các bước thực hiện sao chép màu ND1.Mức1.x	- Giải thích được vai trò của <i>ô hiển thị màu vẽ</i> (ô trung gian) trong quá trình sao chép màu ND1.Mức2.x	Thực hiện được việc tô màu cho một hình vẽ dựa trên màu đã có của một hình khác ND1.Mức3.x	- So sánh được hai cách sao chép màu sử dụng ô trung gian: là <i>ô hiển thị màu vẽ</i> hoặc <i>ô hiển thị màu nền</i>
2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt đơn giản	- Nêu được các thành phần giao diện phần mềm soạn thảo văn bản - Nêu được tác dụng của các phím Capslock, Shift, Delete, Backspace - Nêu được cách gõ chữ cái tiếng Việt - Nêu được cách gõ dấu tiếng Việt ở chế độ gõ Telex hoặc VNI ND2.Mức1.x	- Giải thích được hai cách gõ chữ hoa bằng phím Caps Lock và Shift - Giải thích được một số tình huống đơn giản không gõ được chữ hoặc dấu tiếng Việt như mong muốn: Gõ sai dấu, gõ lặp ba lần cùng một kí tự, bỏ dấu khi lùi con trỏ, ... ND2.Mức2.x	Gõ và sửa được những từ tiếng Việt tại những vị trí mong muốn nhờ các phím định vị con trỏ soạn thảo và các phím điều khiển khác ND2.Mức3.x	Gõ và sửa được những văn bản tiếng Việt ngắn như: Bài thơ, bài hát hoặc một đoạn văn ND2.Mức4.x
3. Phần mềm học tập: Học toán lớp 3	- Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm học toán - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng,	Nêu được trình tự các bước cần tiến hành để thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả	Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép tính lớp 3 theo yêu cầu	

	các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng ND3.Mức1.x	ND3.Mức2.x	ND3.Mức3.x	
4. Phần mềm học tập: Tập làm các công việc gia đình	- Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm Làm công việc gia đình - Nêu được ý nghĩa các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng ND4.Mức1.x	Kê ra được trong gia đình có những phòng nào và có những đồ vật nào thường phải dọn dẹp để phòng ngăn nắp, sạch sẽ ND4.Mức2.x	Nhận ra các đồ vật quen thuộc trong một phòng hay một nơi nào đó nên được xếp lại ngay ngắn hoặc để vào vị trí hợp lí ND4.Mức3.x	
5. Phần mềm học tập: Học tiếng Anh	- Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm học tiếng Anh - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng ND5.Mức1.x	Nêu được trình tự các bước cần thực hiện để trả lời các câu hỏi của giáo viên trong lớp học chữ cái hoặc lớp học từ vựng tiếng Anh (trong phần mềm) ND5.Mức2.x	Sử dụng được phần mềm học tiếng Anh để học được chữ cái và từ vựng tiếng Anh theo hướng dẫn của phần mềm ND5.Mức3.x	Trả lời được các câu hỏi về chữ cái và từ vựng tiếng Anh (có trong phần mềm) ND5.Mức4.x

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI, BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 3, cuối năm)


ND1.Mức1.1

Hãy sắp xếp lại các bước sau để sao chép màu từ màu có sẵn

- 1) Nháy chuột vào phần màu của hình nguồn để sao chép màu đó sang ô hiển thị màu vẽ trên bảng màu
- 2) Chọn biểu tượng Pick Color 
- 3) Dùng màu vẽ đã có để tô màu cho vùng hình ảnh của hình đích



ND1.Mức1.2

Các bước sau đây sao chép màu sử dụng ô hiển thị màu vẽ hay ô hiển thị màu nền?

- 1) Chọn biểu tượng Pick Color 
- 2) Nháy chuột phải vào phần màu của hình nguồn
- 3) Dùng màu nền đã có để tô màu cho vùng hình ảnh của hình đích

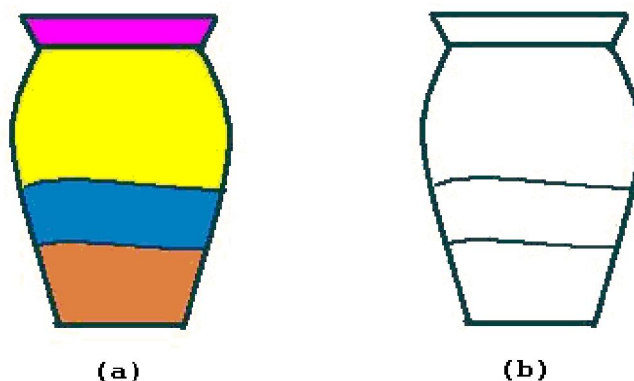
ND1.Mức2.1

Khi thực hiện sao chép màu, những công việc nào dưới đây được mô tả đúng?

- A) Chọn công cụ Pick Color  để bắt đầu sao chép
- B) Nháy chuột phải vào phần hình vẽ có màu cần sao chép nếu muốn màu đó được sao chép sang ô hiển thị màu vẽ
- C) Nháy chuột trái vào phần hình vẽ có màu cần sao chép nếu muốn màu đó được sao chép sang ô hiển thị màu nền
- D) Chọn công cụ Pick Color  để nháy chuột lên nơi cần tô bằng màu vừa sao chép

ND1.Mức3.1

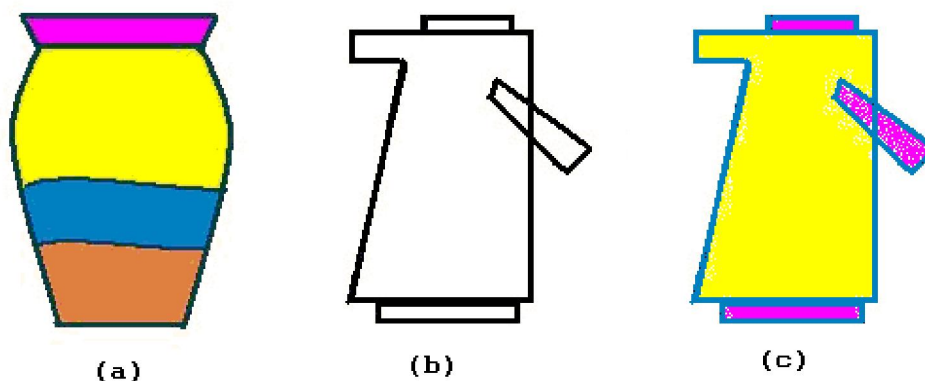
Hãy nêu các bước thực hiện việc sao chép màu từ hình (a) sang hình (b) để nhận được hai hình giống nhau



ND1.Mức3.2

Hãy thực hiện các công việc sau đây trong phần mềm Paint:

- Vẽ hình (a) và hình (b)
- Sao chép màu từ hình (a) sang hình (b) sao cho nhận được kết quả là hình (c)



ND2.Mức1.1

Hãy điền vào cột bên trái các phím cần gõ trong chế độ Telex để nhận được chữ tiếng Việt ở cột bên phải

Các phím được gõ	Kết quả nhận được
	â
	ê
	ô
	ư, ơ
	trường học của em đó

ND2.Mức1.2

Hãy chỉ ra câu phát biểu sai trong các câu dưới đây

- A) Phím Caps Lock dùng để bật hoặc tắt đèn Caps Lock
- B) Nếu đèn Caps Lock bật thì ta sẽ gõ được chữ hoa
- C) Nếu nhấn kèm phím Shift thì ta sẽ gõ được chữ hoa
- D) Nếu đèn Caps Lock bật thì ta sẽ gõ được chữ hoa mỗi khi nhấn kèm phím Shift

ND2.Mức2.2

Hãy điền từ thích hợp vào trong các ô trống trong phát biểu sau đây:

Trong chế độ Telex,

- Nếu gõ aa ta nhận được chữ â, để nhận được từ aa ta sẽ gõ ;
- Nếu gõ AXta nhận được chữ ã, để nhận được từ AX ta sẽ gõ
- Nếu gõ thừa dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Thánh, để bỏ dấu sắc ta sẽ gõ
- Nếu gõ nhầm dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Hắg, để sửa thành Hằg ta sẽ gõ

ND2.Mức3.1

Hãy soạn thảo văn bản theo mẫu sau:

CÂY LÚA quả bưởi Diễn Củ cà rốt

Hạt Gạo Nếp

ND2.Mức4.1

Hãy soạn thảo văn bản theo mẫu sau:

Quê hương
Quê hương là chùm khế ngọt
Cho con chèo hái mỗi ngày
Quê hương là đường đi học
Con về rợp bướm vàng bay

ND3.Mức1.1

Phát biểu sau đây đúng hay sai:




Khi luyện tập trong phần mềm học toán, có thể dùng chuột nhấp số trên bảng số hoặc gõ từ bàn phím để nhập số và nhấn phím ← hay phím → để di chuyển dấu nhấp vào vị trí cần nhập.

Đúng Sai

ND3.Mức2.1

Hãy sắp xếp lại các bước sau để thực hiện phép nhân một số có hai hoặc ba chữ số với một số có một chữ số bằng phần mềm học Toán lớp 3:



- 1) Nhấp biểu tượng
- 2) Khởi động phần mềm và nhấp biểu tượng **Bắt đầu**
- 3) Nhấp số tương ứng trên bảng số để điền kết quả phép tính
- 4) Nhấp nút  để thực hiện tiếp hoặc nhấp nút  để làm lại
- 5) Nhấp nút  để kiểm tra kết quả

ND3.Mức3.1

Sử dụng được phần mềm học toán để thực hiện 5 phép tính trong phần ôn tập học kì II (Toán lớp 4). Ghi lại các phép tính sau khi thực hiện ra giấy để báo cáo lại với thầy/cô giáo.

ND4.Mức1.1

Hãy ghép tên các phòng bằng tiếng Anh với đúng tên phòng đó bằng tiếng Việt

(A) Hall		(1) Phòng ngủ
(B) Living Room		(2) Phòng chờ
(C) Dining Room		(3) Phòng khách
(D) Kitchen		(4) Phòng tắm
(E) Bathroom		(5) Phòng ăn
(F) Bedroom		(6) Phòng bếp

ND4.Mức2.1

Hãy điền những từ thích hợp vào ô trống trong nội dung dưới đây để được mô tả đúng về các phòng thường có trong một gia đình và những công việc thường làm trong các phòng đó:

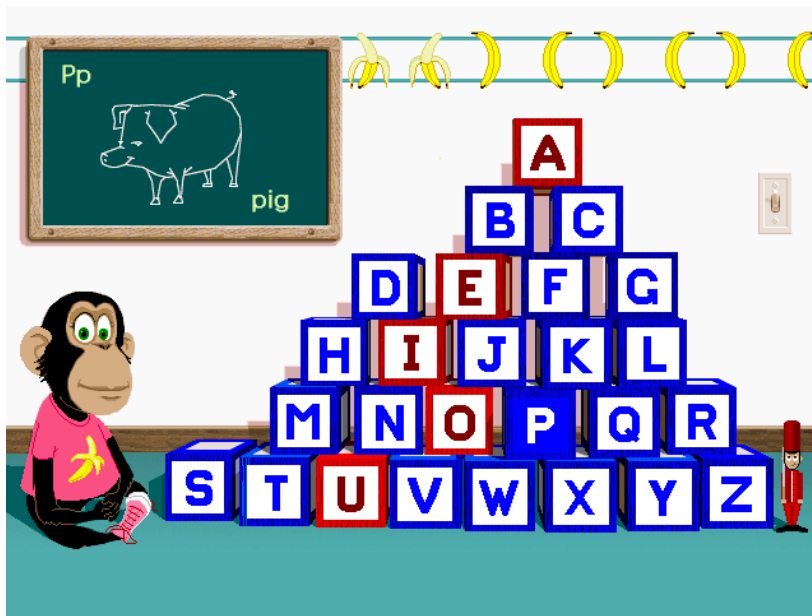
Gia đình thường có:

- (1) Phòng: Là nơi rửa bát, cất bát vào tủ bát, tháo nước ở
- (2) Phòng : Là nơi có ti vi để băng hình, do đó em phải xếp hết vào ngăn rồi mới đóng
- (3) Phòng: Để tránh nước tràn ra nền phòng, em phải rồi sau đó tháo nước ở bồn tắm

ND5.Mức1.1

Trong màn hình Học chữ cái tiếng Anh dưới đây của phần mềm Alphabe, để yêu cầu chú khí cho ví dụ về một từ có chữ cái đầu tiên nào đó, ta nháy vào đâu?

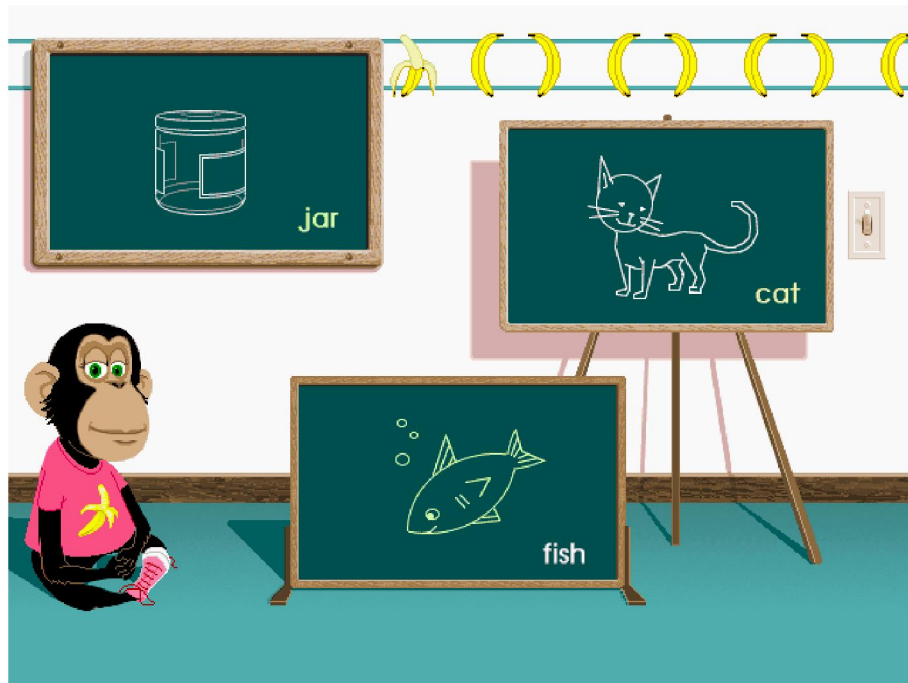
- A) chú khí
- B) hình công tắc trên tường
- C) chữ cái cần hỏi
- D) tấm bảng



ND5.Mức2.1

Sắp xếp lại các bước sau đây để tham gia vào lớp học từ vựng tiếng Anh

1) Nháy hình chú khi



2) Nghe chú khi đọc các từ vựng và đặt câu hỏi

3) Chọn và nháy biểu tượng học theo từ vựng



4) Bấm chuột vào tấm bảng để trả lời câu hỏi

5) Nếu muốn học tiếp thì nháy chuột vào chú khi để đọc các từ vựng mới và đặt câu hỏi mới. Nếu ngược lại, nháy biểu tượng công tắc để kết thúc.

2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI NĂM – TIN HỌC LỚP 3

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kĩ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. PMĐH: Sao chép màu từ màu có sẵn	Số câu			1			1			2	
	Số điểm			0.5			3.0			3.5	35%
2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt đơn giản	Số câu			1					1	2	
	Số điểm			0.5					3.0	3.5	35%
3. PMHT: Học toán lớp 3	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
4. PMHT: Tập làm các công việc gia đình	Số câu	1		1						2	2
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
5. PMHT: Học tiếng Anh	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
Tổng	Số câu	3	0	5	0	0	1	0	1	10	
	Số điểm	1.5	-	2.5	-	-	3.0	-	3.0	10.0	100%
	Tỷ lệ	15%	0%	25%	0%	0%	30%	0%	30%	100%	

	%								
	Tỷ lệ theo mức	15%	25%	30%	30%				

Tương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lí thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối năm môn Tin học Lớp 3

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI



Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. PMĐH: Sao chép màu	Số câu		1	1		2
	Câu số		A.1	B.1		
2. Soạn thảo văn bản lớp 3	Số câu		1		1	2
	Câu số		A.2		B.2	
3. PMHT: Học toán lớp 3	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.3	A.4			
3. PMHT: Tập làm công việc gia đình	Số câu	1	1			2
	Câu số	A5	A6			
5. PMHT: Học tiếng Anh	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.7	A.8			
<i>Tổng số câu</i>		3	5	1	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 2)

Khi thực hiện sao chép màu trong phần mềm Paint, những công việc nào dưới đây được mô tả đúng?

- A) Chọn công cụ Pick Color  để bắt đầu sao chép
- B) Nháy chuột phải vào phần hình vẽ có màu cần sao chép nếu muốn màu đó được sao chép sang ô hiển thị màu vẽ
- C) Nháy chuột trái vào phần hình vẽ có màu cần sao chép nếu muốn màu đó được sao chép sang ô hiển thị màu nền
- D) Chọn công cụ Pick Color  để nháy chuột lên nơi cần tô bằng màu vừa sao chép

Câu A.2 (0.5đ)(Mức 2)

Hãy điền từ thích hợp vào trong các ô trống trong phát biểu sau đây:

Khi soạn thảo trong chế độ Telex,

- Nếu gõ aa ta nhận được chữ â, để nhận được từ aa ta sẽ gõ ;
- Nếu gõ AX ta nhận được chữ ã, để nhận được từ AX ta sẽ gõ
- Nếu gõ thừa dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Thánh, để bỏ dấu sắc ta sẽ gõ
- Nếu gõ nhầm dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Hăng, để sửa thành Hằng ta sẽ gõ

Câu A.3 (0.5đ)(Mức 1)

Phát biểu sau đây đúng hay sai:





Khi luyện tập trong phần mềm học toán, có thể dùng chuột nháy số trên bảng số hoặc gõ từ bàn phím để nhập số và nhấn phím ← hay phím → để di chuyển dấu nháy vào vị trí cần nhập.

Đúng Sai

Câu A.4 (0.5đ)(Mức 2)

Hãy sắp xếp lại các bước sau để thực hiện phép nhân một số có hai hoặc ba chữ số với một số có một chữ số bằng phần mềm học Toán lớp 3



- 1) Nháy biểu tượng 
- 2) Khởi động phần mềm và nháy biểu tượng Bắt đầu
- 3) Nháy số tương ứng trên bảng số để điền kết quả phép tính
- 4) Nháy nút  để thực hiện tiếp hoặc nháy nút  để làm lại
- 5) Nháy nút  để kiểm tra kết quả

Câu A.5 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy ghép tên các phòng bằng tiếng Anh với đúng tên phòng đó bằng tiếng Việt

(A) Hall		(1) Phòng ngủ
(B) Living Room		(2) Phòng chờ
(C) Dining Room		(3) Phòng khách
(D) Kitchen		(4) Phòng tắm
(E) Bathroom		(5) Phòng ăn

(F) Bedroom

(6) Phòng bếp

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 2)

Hãy điền những từ thích hợp vào ô trống trong nội dung dưới đây để được mô tả đúng về các phòng thường có trong một gia đình và những công việc thường làm trong các phòng đó:

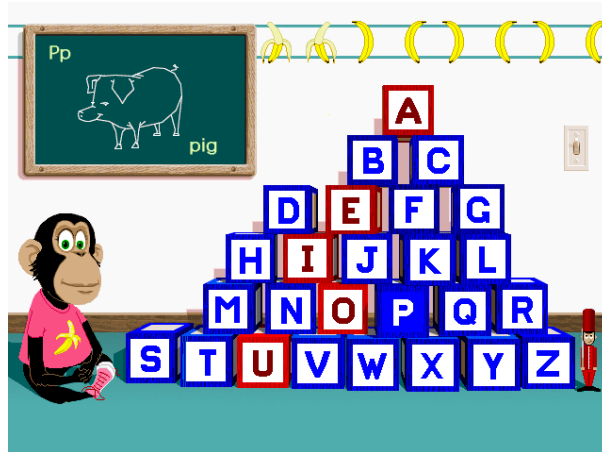
Gia đình thường có:

- (1) Phòng: Là nơi rửa bát, cất bát vào tủ bát, tháo nước ở
- (2) Phòng : Là nơi có ti vi để băng hình, do đó em phải xếp hết vào ngăn rồi mới đóng
- (3) Phòng: Để tránh nước tràn ra nền phòng, em phải rồi sau đó tháo nước ở bồn tắm

Câu A.7 (0.5đ)(Mức 1)

Trong màn hình học chữ cái tiếng Anh dưới đây của phần mềm Alphabe, để yêu cầu chú khỉ cho ví dụ về một từ có chữ cái đầu tiên nào đó, ta nháy vào đâu?

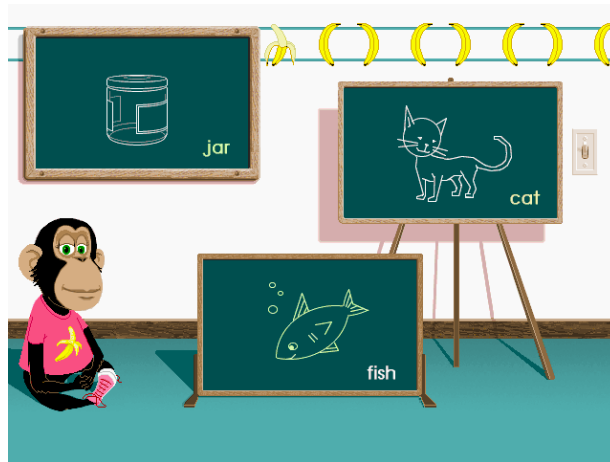
- A) Chú khỉ
- B) Hình công tắc trên tường
- C) Chữ cái cần hỏi
- D) Tấm bảng



Câu A.8 (0.5đ)(Mức 2)

Sắp xếp lại các bước sau đây để tham gia vào lớp học từ vựng tiếng Anh

- 1)Nháy hình chú khỉ



2) Nghe chú khi đọc các từ vựng và đặt câu hỏi

3) Chọn và nháy biểu tượng học theo từ vựng



4) Bấm chuột vào tấm bảng để trả lời câu hỏi

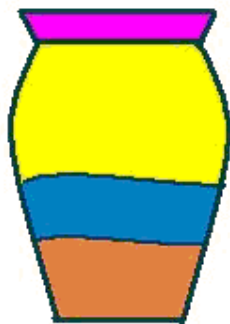
5) Nếu muốn học tiếp thì nháy chuột vào chú khi để đọc các từ vựng mới và đặt câu hỏi mới. Nếu ngược lại, nháy biểu tượng công tắc để kết thúc.

B. Thực hành (6đ)

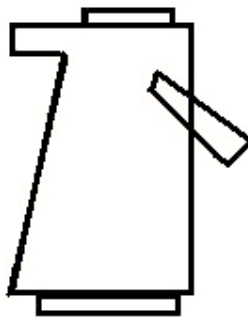
Câu B.1 (3đ) (Mức 3)

Hãy thực hiện các công việc sau đây trong phần mềm Paint:

- Vẽ hình (a) và hình (b)
- Sao chép màu từ hình (a) sang hình (b) sao cho nhận được kết quả là hình (c)



(a)



(b)



(c)

Câu B.2 (3đ) (Mức 4)

Hãy soạn thảo văn bản theo mẫu sau:

Quê hương

Quê hương là chùm khế ngọt

Cho con chèo hái mỗi ngày

Quê hương là đường đi học

Con về rợp bướm vàng bay

HƯỚNG DẪN RA CÂU HỎI VÀ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ MÔN TIN HỌC CẤP TIỂU HỌC THEO THÔNG TƯ 22

LỚP4 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kĩ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KĨ NĂNG(Tin học 4, cuối kì 1)

Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Sự phát triển và mô hình hoạt động của máy tính	- Nhận ra và sử dụng được một số thiết bị lưu trữ phổ biến hiện nay: đĩa cứng, thiết bị nhớ Flash, đĩa CD ND1.Mức1.x	- Trình bày được một số đặc điểm khác nhau giữa máy tính thế hệ 1 với máy tính hiện đại ngày nay - Trình bày được mô hình hoạt động của máy tính gồm ba quá trình: nhận,xử lí và xuất thông tin ND1.Mức2.x	Sử dụng được đĩa CD và thiết bị nhớ flash trong một số máy tính: Nhận ra ổ đĩa hoặc cổng USB để đưa đĩa vào ổ; Đọc thông tin; chạy chương trình ND1.Mức3.x	
2. Phần mềm đồ họa: Vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét thẳng và nét cong	- Nhận ra được các công cụ vẽ hình: đường cong, nét thẳng (hình vuông, hình chữ nhật, đoạn thẳng), và (bảng chọn) nét vẽ - Nêu được cách sử dụng các công cụ vẽ hình trên đây và các công cụ chỉnh sửa hình (chọn, tô màu, và sao chép) - Nêu được các bước thực hiện các thao tác chọn, sao chép,	- Giải thích được các tình huống vẽ hình bằng các công cụ vẽ hình (đường cong, nét thẳng, nét vẽ) - Giải thích được các tình huống sửa hình bằng các công cụ chỉnh sửa hình (chọn, tô màu, và sao chép)	- Tạo được hình vẽ theo hướng dẫn bằng cách sử dụng kết hợp các công cụ: đường cong, nét thẳng, và nét vẽ - Chỉnh sửa được hình đã tạo theo hướng dẫn bằng cách sử dụng các công cụ chỉnh sửa hình	- Tạo được hình theo yêu cầu bằng cách sử dụng kết hợp các công cụ: đường cong, nét thẳng, và nét vẽ - Chỉnh sửa được hình theo yêu cầu bằng cách sử dụng các công cụ chỉnh sửa hình

	và di chuyển hình ND2.Mức1.x	ND2.Mức2.x	ND2.Mức3.x	ND2.Mức4.x
3. Phần mềm đồ họa: Vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét tròn và vẽ tự do	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được cách sử dụng các công cụ <i>nét tròn</i> (hình elips, hình tròn) - Nêu được cách sử dụng các công cụ <i>vẽ tự do</i> (cọ, bút chì) 	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống vẽ hình bằng các công cụ nét tròn - Giải thích được các tình huống vẽ hình bằng các công cụ vẽ tự do (cọ, bút chì) 	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc vẽ tranh theo hướng dẫn bằng cách sử dụng các công cụ <i>nét tròn</i> và <i>vẽ tự do</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc vẽ tranh theo yêu cầu bằng cách sử dụng các công cụ <i>nét tròn</i> và <i>vẽ tự do</i> - Thực hiện được việc vẽ tranh theo yêu cầu bằng cách sử dụng kết hợp các công cụ vẽ hình đã học
	ND3.Mức1.x	ND3.Mức2.x	ND3.Mức3.x	ND3.Mức4.x
4. Kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được lợi ích và quy tắc gõ phím của phương pháp 10 ngón - Nêu được các cấp độ gõ 10 ngón trong phần mềm luyện gõ phím - Thực hiện được các thao tác cơ bản trong phần mềm luyện gõ phím như: ghi tên vào danh sách; chọn bài học, chọn cấp độ gõ 	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống sử dụng tổ hợp phím - Giải thích được cách chơi cũng như cách lựa chọn các tùy chọn trong phần mềm luyện gõ phím 	Thực hiện được kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các chữ và các từ theo từng hàng phím của khu vực bàn phím chính	Thực hiện được kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các chữ và các từ hai hàng phím của khu vực bàn phím chính trở lên
	ND4.Mức1.x	ND4.Mức.x	ND4.Mức3.x	ND4.Mức4.x
5. Phần mềm học tập: Học toán lớp 4	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng 	Nêu được trình tự các bước cần tiến hành để thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả	Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép toán theo yêu cầu	
	ND5.Mức1.x	ND5.Mức2.x	ND5.Mức3.x	

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI VÀ BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 4, cuối kì 1)

ND1.Mức1.1

Những thiết bị nào dưới đây là thiết bị lưu trữ phổ biến trong máy tính:

- A. Đĩa cứng
- B. Thiết bị nhớ Flash
- C. Thiết bị thu hình (Webcam)
- D. Đĩa CD và đĩa CD/DVD






ND1.Mức2.1

Em hãy so sánh một số đặc điểm giữa máy tính xưa và nay bằng cách điền vào chỗ trống trong bảng sau?

<i>Đặc điểm</i>	<i>Máy tính xưa</i>	<i>Máy tính ngày nay</i>
Kích thước	rất lớn
Tốc độ tính toán	rất chậm
.....	rất đắt
Giao tiếp với người dùng	không thân thiện
.....	rất nặng và cồng kềnh

ND2.Mức1.1

Hãy điền vào cột bên phải tác dụng của những công cụ tương ứng ở cột bên trái

<i>Công cụ</i>	<i>Tác dụng</i>
	
	
	
	
	


ND2.Mức2.1


Một bạn học sinh thực hiện vẽ hai quả bóng như Hình 1 dưới đây, sau đó thực hiện các bước sau để ghép quả bóng màu xanh với quả bóng màu vàng:

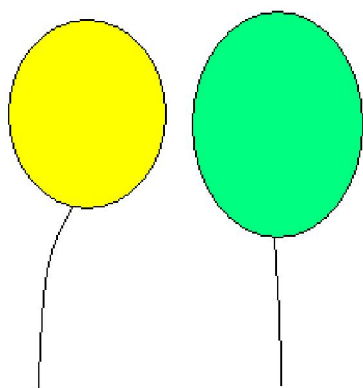
1) Dùng công cụ  để chọn quả bóng xanh

3) Nhấn phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn tới quả bóng vàng

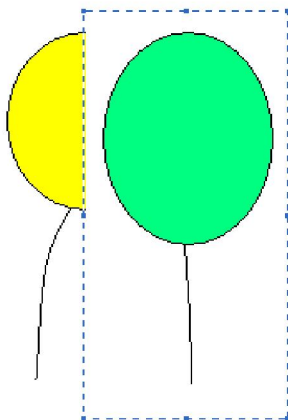
Kết quả nhận được như Hình 2: vùng được chọn che mất một phần quả bóng vàng. Để nhận được kết quả như Hình 3, bạn học sinh đó phải thực hiện công việc nào sau đây?

A. Trước khi nhấn phím Ctrl, cần nhấp nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)

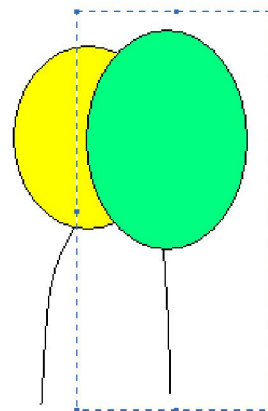
B. Trước khi nhấn phím Ctrl, cần nhấp nút biểu tượng “không trong suốt”  (nút bên trên trong thanh công cụ)



Hình 1




Hình 2



Hình 3

ND2.Mức3.1

Lá cờ bên trái được lưu trong tệp Laco.bmp. Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách sao chép lá cờ thành ba lá cờ nữa và nhận được kết quả như hình bên phải dưới đây:

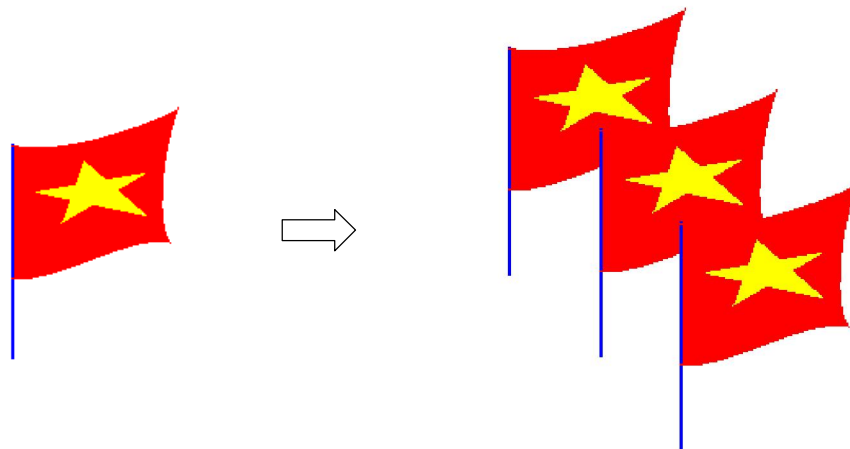
1) Sử dụng công cụ  để chọn lá cờ

2) Nhấn giữ phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới

3) Mở tệp Laco.bmp

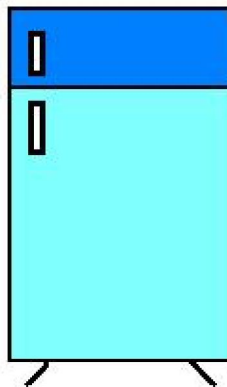
4) Nhấp nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)

5) Lặp lại thao tác 3 để được thêm hai lá cờ mới










ND2.Mức4.1

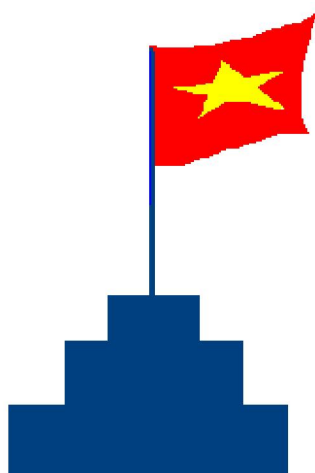
Sử dụng phần mềm Paint, hãy vẽ hình sau đây:



ND3.Mức1.1

Những phát biểu nào dưới đây đúng khi tiến hành vẽ cột cờ trong hình bên dưới?

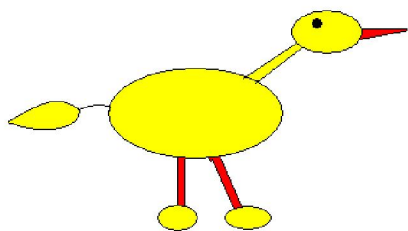
- A. Sử dụng các công cụ , , , và 
- B. Phải chọn công cụ  trước khi nháy và kéo thả chuột trên màn hình để vẽ cột cờ
- C. Phải kéo thả chuột để vẽ các bậc hình chữ nhật trước khi chọn công cụ 
- D. Đường xung quanh lá cờ được vẽ bằng công cụ  với nét vẽ màu đỏ



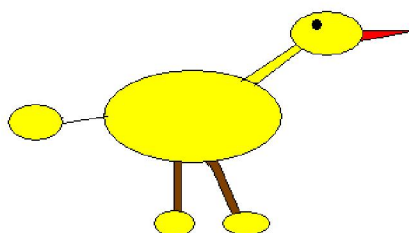
ND3.Mức2.1

Một bạn học sinh định vẽ chú cò theo mẫu như Hình 1, nhưng không vẽ được đuôi chú cò nên kết quả nhận được là hình 2. Để vẽ được đuôi chú cò như mẫu, bạn học sinh đó cần thực hiện những chú ý nào sau đây:

- A) Không thể vẽ đuôi chú cò bằng công cụ đường thẳng và hình tròn
- B) Cần vẽ đuôi chú cò bằng công cụ vẽ đường cong
- C) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 3 lần công cụ vẽ đường cong
- D) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 2 lần công cụ vẽ đường cong



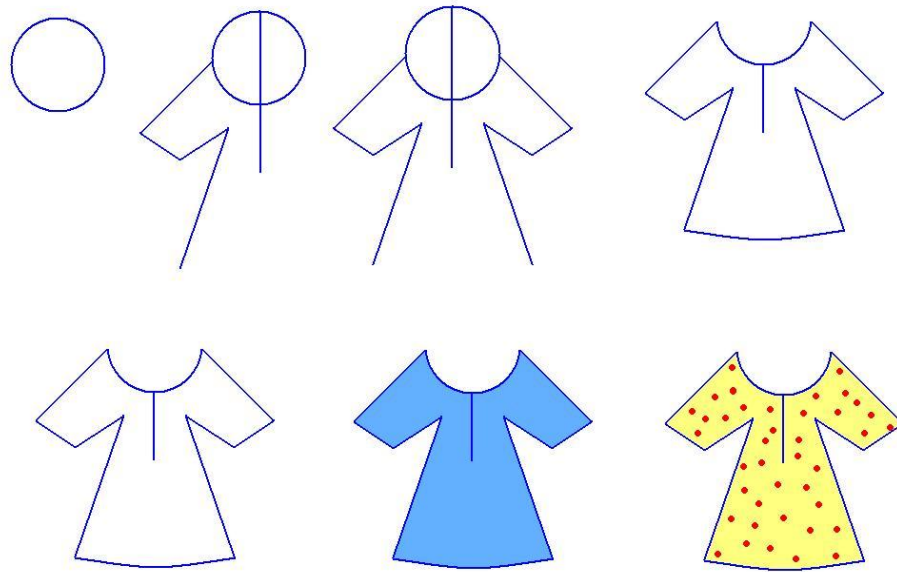
Hình 1



Hình 2

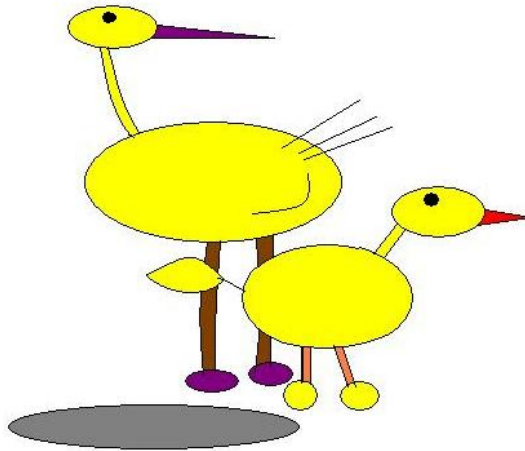
ND3.Mức2.1

Dãy hình dưới đây gợi ý cách vẽ một cái áo vá. Hãy dựa vào gợi ý này để vẽ một cái áo vá tương tự bằng phần mềm Paint



ND3.Mức3.1

Sử dụng phần mềm Paint, hãy vẽ hình sau đây:



ND4.Mức1.1

Hãy hoàn chỉnh các phát biểu sau đây về các cấp độ gõ 10 ngón trong phần mềm luyện gõ phím Mario

Mức 1: Dễ, gõ từng phím

Mức 2:,

Mức 3: Khó,

Mức 4:, gõ các dòng văn bản với các từ tùy ý và các kỹ thuật thuộc nhiều hàng phím bàn phím






ND4.Mức3.1

Hãy soạn thảo văn bản sau đây:

Góc San Nho Nho Mọi Xây
Chieu Chieu Em Dung Noi Nay Em Trong
Thay Troi Xanh Biec Menh Mong
Canh Co Chop Trang Tren Song Kinh Thay

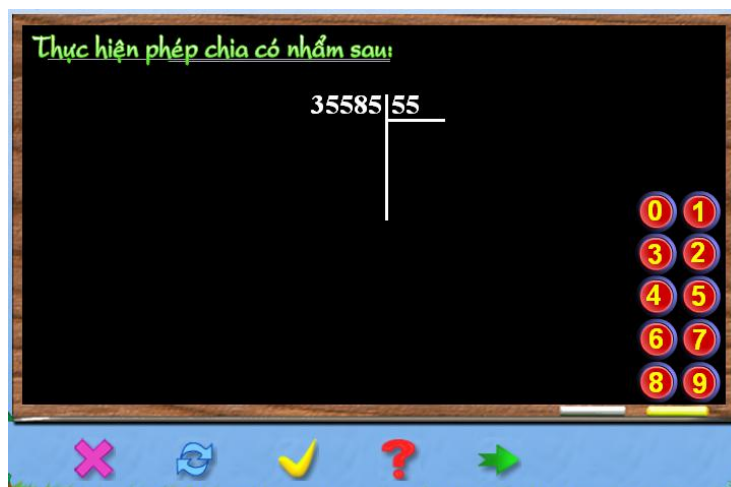
ND5.Mức1.1

Trong phần học toán lớp 4, hãy ghép/nối các biểu tượng ở bên trái với mô tả tác dụng tương ứng bên phải

- | | |
|--|----------------------|
| 1)  | a) Làm bài tiếp theo |
| 2)  | b) Xem hướng dẫn |
| 3)  | c) Kết thúc làm bài |
| 4)  | d) Kiểm tra bài làm |
| 5)  | e) Làm lại bài |


ND5.Mức2.1

Giả sử màn hình luyện tập như hình dưới đây, hãy hoàn thiện các bước bên dưới để nhận được cách luyện tập về phép chia cho số có hai chữ số trong phần mềm học toán lớp 4





- 1) Nhắm và thực hiện phép chia nháy chọn số các số viết vào thương và hiệu của phép chia tại các vị trí con trỏ đang nhấp nháy

2) Nháy nút  để

3) Nếu kết quả sai, nháy nút  để

4) Nếu làm lại vẫn sai, nháy nút  để

5) Làm xong, nháy nút  để, hoặc nháy nút  để

ND5.VDT.1

Hãy mở phần mềm Học toán lớp 4, chọn phần ôn tập và thực hiện 5 phép toán trong phần mềm. Ghi ra giấy các phép toán và kết quả đã thực hiện.

2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 – TIN HỌC LỚP 4

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kĩ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. Sự phát triển và mô hình hoạt động của máy tính	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
2. Phần mềm đồ họa: Vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét thẳng và nét cong	Số câu			1		1				2	
	Số điểm			0.5		0.5				1.0	10%
3. Phần mềm đồ họa: Vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét tròn và vẽ tự do	Số câu			1					1	2	
	Số điểm			0.5					3.0	3.5	35%

4. Kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón	Số câu	1					1			2	2
	Số điểm	0.5					3.0			3.5	35%
5. Phân mềm học tập: Học toán lớp 4	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
Tổng	Số câu	3	0	4	0	1	1	0	1	10	
	Số điểm	1.5	-	2.0	-	0.5	3.0	-	3.0	10.0	100%
	Tỷ lệ %	15%	0%	20%	0%	5%	30%	0%	30%	100%	
	Tỷ lệ theo mức	15%		20%		35%		30%			

Tương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lý thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối kì 1 môn Tin học Lớp 4

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. MTĐT	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.1	A.2			
2. PMĐH: Công cụ vẽ hình nét thẳng và nét cong	Số câu		1	1		2
	Câu số		A.3	A.4		
3. PMĐH: Công cụ vẽ hình nét tròn và vẽ tự do	Số câu		1		1	2
	Câu số		A.5		B.2	
4. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón	Số câu	1		1		2
	Câu số	A.6		B.1		
5. PMHT: Học toán lớp 4	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.7	A.8			
Tổng số câu		3	4	2	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 1)

Những thiết bị nào dưới đây là thiết bị lưu trữ phổ biến trong máy tính:

- A. Đĩa cứng
- B. Thiết bị nhớ Flash
- C. Thiết bị thu hình (Webcam)
- D. Đĩa CD và đĩa CD/DVD


Câu A.2 (0.5đ)(Mức 2)

Em hãy so sánh một số đặc điểm giữa máy tính xưa và nay bằng cách điền vào chỗ trống trong bảng sau?


<i>Đặc điểm</i>	<i>Máy tính xưa</i>	<i>Máy tính ngày nay</i>
Kích thước	rất lớn
Tốc độ tính toán	rất chậm
.....	rất đắt
Giao tiếp với người dùng	không thân thiện
.....	rất nặng và cồng kềnh


Câu A.3 (0.5đ)(Mức 2)

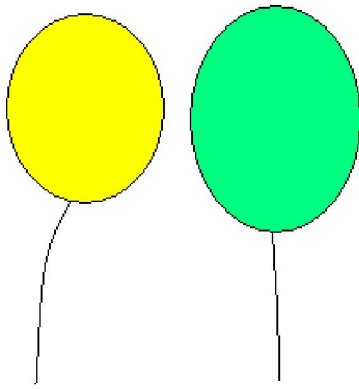
Một bạn học sinh thực hiện vẽ hai quả bóng như Hình 1 dưới đây, sau đó thực hiện các bước sau để ghép quả bóng màu xanh với quả bóng màu vàng:

- 1) Dùng công cụ  để chọn quả bóng xanh
- 3) Nhấn phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn tới quả bóng vàng

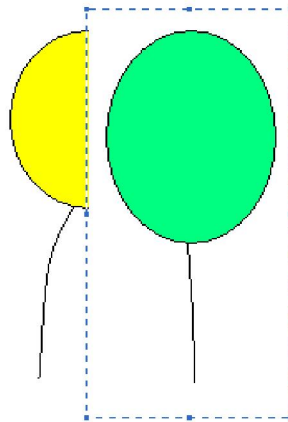
Kết quả nhận được như Hình 2: vùng được chọn che mất một phần quả bóng vàng. Để nhận được kết quả như Hình 3, bạn học sinh đó phải thực hiện công việc nào sau đây?

A. Trước khi nhấn phím Ctrl, cần nhấp nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)

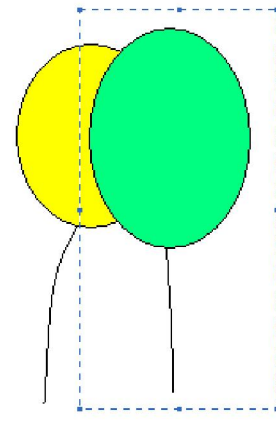
B. Trước khi nhấn phím Ctrl, cần nhấp nút biểu tượng “không trong suốt”  (nút bên trên trong thanh công cụ)



Hình 1





Hình 2

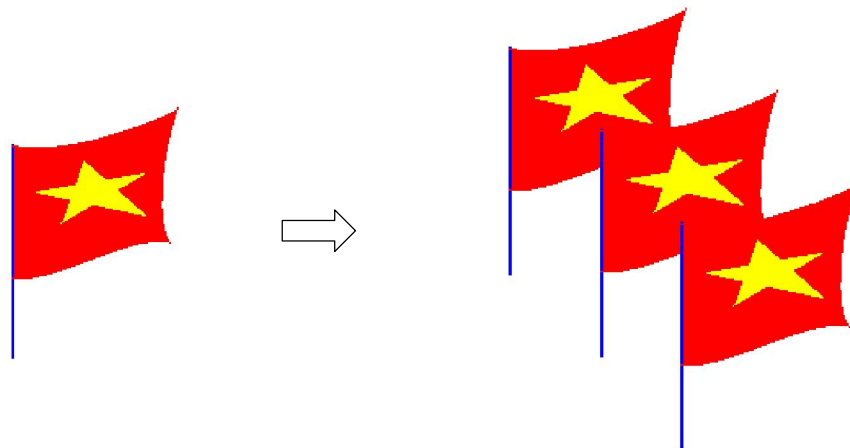


Hình 3

Câu A.4 (0.5đ)(Mức 3)

Lá cờ bên trái được lưu trong tệp Laco.bmp. Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách sao chép lá cờ thành ba lá cờ nữa và nhận được kết quả như hình bên phải dưới đây:

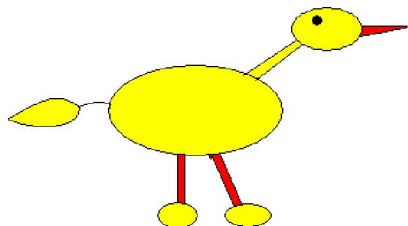
- 1) Sử dụng công cụ  để chọn lá cờ
- 2) Nhấn giữ phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới
- 3) Mở tệp Laco.bmp
- 4) Nháy nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)
- 5) Lặp lại thao tác 3 để được thêm hai lá cờ mới



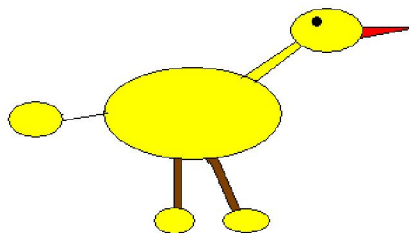
Câu A.5 (0.5đ)(Mức 2)

Một bạn học sinh định vẽ chú cò theo mẫu như Hình 1, nhưng không vẽ được đuôi chú cò nên kết quả nhận được là hình 2. Để vẽ được đuôi chú cò như mẫu, bạn học sinh đó cần thực hiện những chú ý nào sau đây:

- A) Không thể vẽ đuôi chú cò bằng công cụ đường thẳng và hình tròn như đã dùng
- B) Cần vẽ đuôi chú cò bằng công cụ vẽ đường cong
- C) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 3 lần công cụ vẽ đường cong
- D) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 2 lần công cụ vẽ đường cong



Hình 1



Hình 2

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy hoàn chỉnh các phát biểu sau đây về các cấp độ gõ 10 ngón trong phần mềm luyện gõ phím Mario

Mức 1: Dễ, gõ từng phím






Mức 2:,

Mức 3: Khó,

Mức 4:, gõ các dòng văn bản với các từ tùy ý và các ký tự thuộc nhiều hàng bàn phím

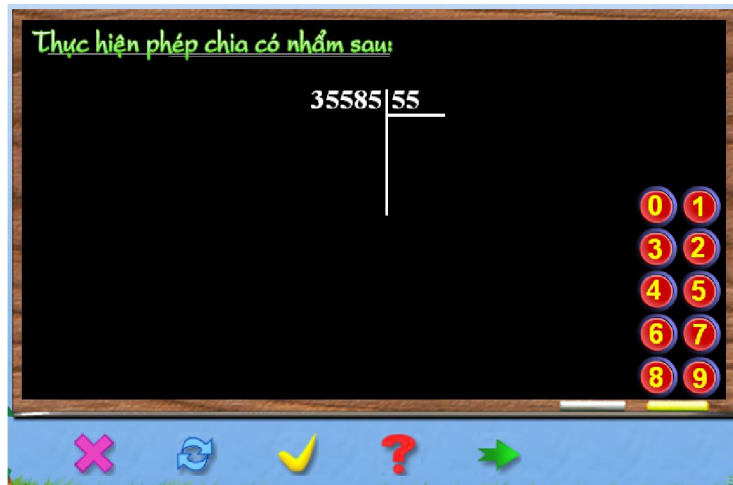
Câu A.7 (0.5đ)(Mức 1)

Trong phần học toán lớp 4, hãy ghép/nối các biểu tượng ở bên trái với tác dụng tương ứng bên phải

- | | | |
|----|---|----------------------|
| 1) |  | a) Làm bài tiếp theo |
| 2) |  | b) Xem hướng dẫn |
| 3) |  | c) Kết thúc làm bài |
| 4) |  | d) Kiểm tra bài làm |
| 5) |  | e) Làm lại bài |


Câu A.8 (0.5đ)(Mức 2)

Giả sử màn hình luyện tập như hình dưới đây, hãy hoàn thiện các bước bên dưới để nhận được cách luyện tập về phép chia cho số có hai chữ số trong phần mềm học toán lớp 4



1) Nhẩm và thực hiện phép chia, nháy chọn số các số viết vào thương và hiệu của phép chia tại các vị trí con trỏ đang nhấp nháy

2) Nháy nút  để

3) Nếu kết quả sai, nháy nút  để

4) Nếu làm lại vẫn sai, nháy nút  để

5) Làm xong, nháy nút  để, hoặc nháy nút  để

B. Thực hành (6đ)

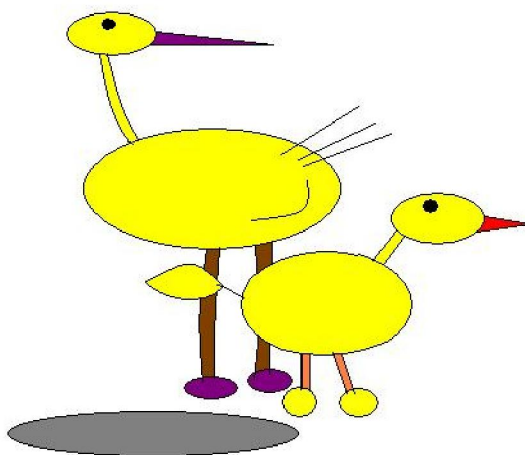
Câu B.1 (3đ) (Mức 3)

Hãy soạn thảo văn bản sau đây:

Góc San Nho Nho Mối Xây
Chieu Chieu Em Dung Nối Nay Em Trong
Thay Troi Xanh Biec Menh Mong
Canh Co Chop Trang Tren Song Kinh Thay

Câu B.2 (3đ) (Mức 4)

Sử dụng phần mềm Paint, hãy vẽ hình sau đây:



LỚP 4 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI NĂM

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kỹ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức: Nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KỸ NĂNG (Tin học 4, cuối năm)

Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Phần mềm học tập: Trò chơi tìm hiểu tự nhiên để khám phá rừng nhiệt	- Tương tác được với phần mềm trò chơi - Nêu được cách chơi và chơi được trò chơi Khám phá rừng nhiệt đới	Giải thích được các tình huống trong trò chơi	Có ý thức bảo vệ thiên nhiên và môi trường xung quanh	

đới	ND1.Mức1.x	ND1.Mức2.x	ND1.Mức3.x	
2. Phần mềm học tập: Trò chơi tìm hiểu thể thao để khám phá một môn thể thao mới	<ul style="list-style-type: none"> - Tương tác được với phần mềm trò chơi - Nêu được cách chơi và chơi được trò chơi Golf 	Giải thích được các tình huống trong trò chơi	<ul style="list-style-type: none"> - Thể hiện sự khéo léo, kiên trì trong công việc; - Thể hiện sự suy nghĩ, tính toán hợp lí trong công việc 	
	ND2.Mức1.x	ND2.Mức2.x	ND2.Mức3.x	
3. Soạn thảo văn bản: Định dạng phông chữ và sao chép văn bản	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được thao tác: chọn văn bản; căn lề cho văn bản; định dạng văn bản (<i>Thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ đậm, nghiêng</i>) - Thực hiện được thao tác sao chép văn bản 	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống: Chọn văn bản, căn lề văn bản, định dạng, và sao chép văn bản 	Soạn thảo được đoạn văn bản ngắn, căn lề và định dạng được văn bản theo theo hướng dẫn	Soạn thảo được các đoạn văn bản và căn lề, định dạng được văn bản theo mẫu hoặc yêu cầu
	ND3.Mức1.x	ND3.Mức2.x	ND3.Mức3.x	ND3.Mức4.x
4. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển tuần tự	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được các thành phần của màn hình Logo - Nếu được tác dụng và viết đúng cú pháp các câu lệnh điều khiển chú rùa di chuyển: tiến, lùi, quay phải, quay trái, nhấc/hạ bút, và ẩn/hiện chú rùa 	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các câu lệnh, nhóm lệnh điều khiển chú rùa di chuyển 	Tạo được các lệnh vẽ hình quen thuộc bằng cách lựa chọn và thực hiện một cách tuần tự các câu lệnh điều khiển chú rùa đi và đổi hướng đi	Tạo được các lệnh vẽ hình mới hoặc vẽ theo yêu cầu bằng cách lựa chọn và thực hiện một cách tuần tự các câu lệnh điều khiển chú rùa đi và đổi hướng đi
	ND4.Mức1.x	ND4.Mức2.x	ND4.Mức3.x	ND4.Mức4.x
5. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển lặp	Phát biểu được cú pháp và hoạt động của <i>câu lệnh lặp</i> (câu lệnh điều khiển lặp) trong lập trình Logo	Thực hiện nhập đúng cú pháp câu lệnh lặp và giải thích được hoạt động của câu lệnh lặp đã viết trong tình huống cụ thể	Tạo được các lệnh vẽ hình theo mẫu bằng cách kết hợp các câu lệnh: câu lệnh đơn, câu lệnh lặp, và câu lệnh tạm dừng chương trình	
	ND5.Mức1.x	ND5.Mức2.x	ND5.Mức3.x	

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI VÀ BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 4, cuối năm)

ND1.Mức1.1

Những con vật nào dưới đây không có trong trò chơi khám phá rừng nhiệt đới

- A) Khi Đầu chó
- B) Chim Gõ kiến
- C) Cá Heo
- D) Cá Sấu
- E) Tê giác

ND1.Mức1.2

Những phát biểu nào sau đây đúng về trò chơi khám phá rừng nhiệt đới:

- A) Rừng nhiệt đới trong trò chơi gồm ba tầng sinh thái: tầng thấp, tầng trung và tầng cao
- B) Hình ảnh vàng trắng cho biết đang là ban đêm, sau một khoảng thời gian sẽ xuất hiện mặt trời báo hiệu là ban ngày
- C) Nhiệm vụ của trò chơi là giúp các con vật tìm chỗ ngủ qua đêm trước khi trời sáng
- D) Nếu hết thời gian (mặt trời lên cao), các con vật sẽ tự động chạy về đúng vị trí của chúng

ND1.Mức2.1

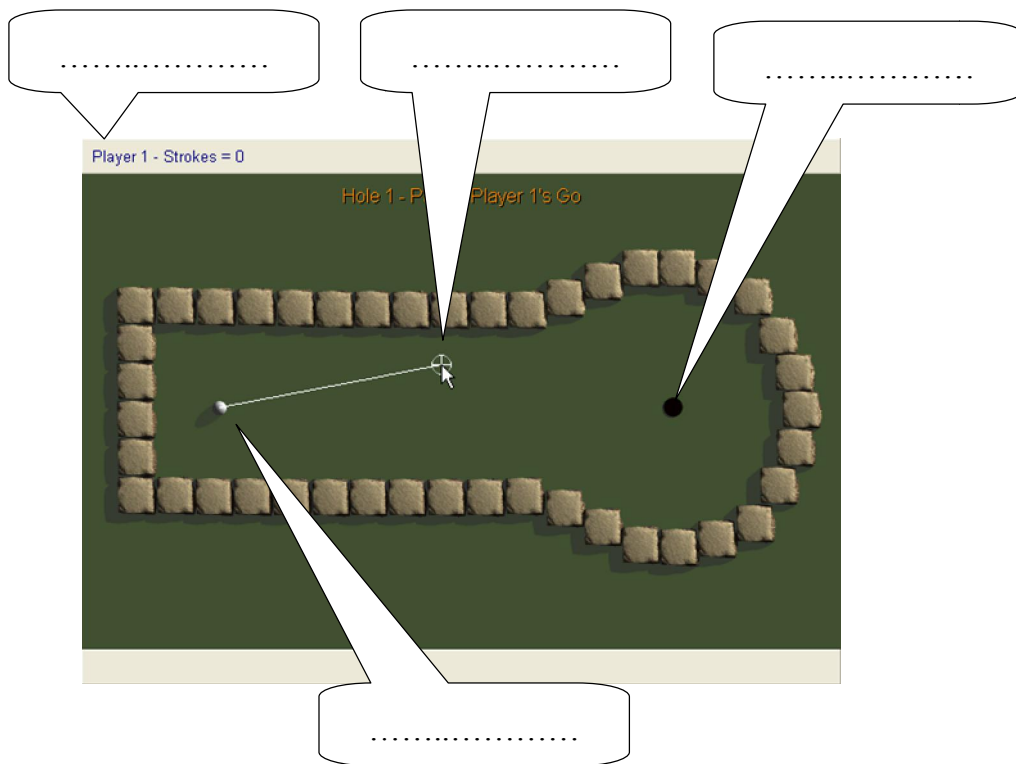
Trong phần mềm trò chơi khám phá rừng nhiệt đới, ta không thể dùng chuột để chọn các con vật và kéo thả chuột để đưa chúng đến vị trí của nó, vì lí do nào dưới đây:

- A) Ta phải dùng bàn phím để di chuyển các con vật sau khi chọn nó bằng chuột
- B) Ta phải nháy chuột vào con vật, nó sẽ “gắn” với con trỏ chuột. Di chuyển chuột đến đúng vị trí của con vật và nháy chuột, con vật sẽ tự động vào chỗ của nó.
- C) Ta phải dùng nút chuột phải để chọn các con vật và kéo thả chuột để đưa con vật đến vị trí của nó
- D) Ta phải nháy đúp chuột vào con vật để nó tự động vào chỗ của mình.

Em hãy khoanh tròn vào những đáp án đúng.

ND2.Mức1.1



Hãy điền vào chỗ trống để giải thích các thành phần của màn hình trò chơi Golf



ND2.Mức1.2

Những phát biểu nào sau đây đúng về phần mềm trò chơi Golf:

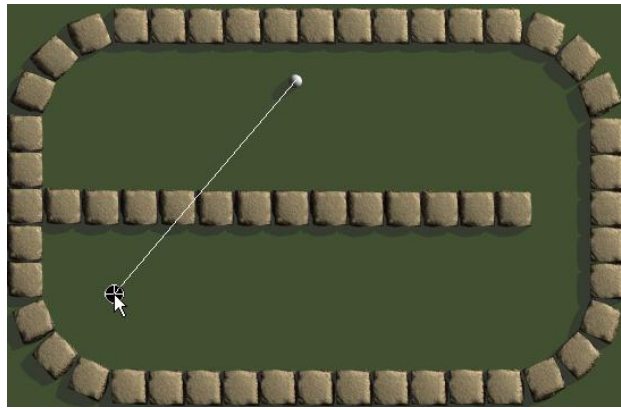


- A) Ta khởi động trò chơi bằng cách nháy đúp chuột lên biểu tượng 
- B) Thoát khỏi trò chơi bằng cách nháy nút 
- C) Có thể chọn từ 1 đến 4 người chơi bằng cách nháy vào nút tương ứng trong các nút "1 Player", "2 Players", "3 Players", và "4 Players"
- D) Tên người chơi được ấn định sẵn là "Player 1", "Player 2", "Player 3" và "Player 4" và không thay đổi được các tên này.

ND2.Mức2.1

Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ đích vì lí do nào dưới đây:

- A) đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá mạnh
- B) đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá nhẹ
- C) xác định sai hướng đánh bóng
- D) vướng vật cản



ND3.Mức2.1

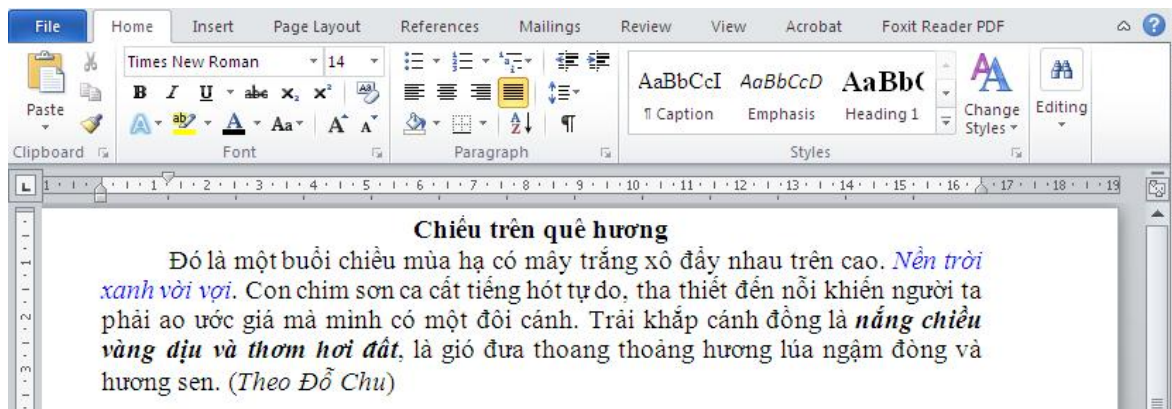
Một bạn học sinh đã nhấp nút **B** và nhấp nút **I** để định dạng dòng tiêu đề “Trăng ơi ... từ đâu đến?” trong bài thơ dưới đây thành chữ đậm và nghiêng. Mặc dù các nút này đã được chọn (nổi lên) nhưng dòng tiêu đề không thay đổi. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này:

- A) Đã nhấp từng nút lệnh trên hai lần, lần thứ nhất định dạng, lần thứ hai bỏ định dạng
- B) Chỉ được nhấp một trong các nút lệnh định dạng văn bản
- C) Phải nhấp đúp vào nút lệnh định dạng văn bản
- D) Chưa chọn dòng tiêu đề trước khi nhấp các nút lệnh định dạng

Trăng ơi ... từ đâu đến?
Trăng ơi ... từ đâu đến?
Hay từ cánh rừng xa
Trăng hồng như quả chín
Lùng lờ lên trước nhà |

ND3.Mức4.1

Hãy soạn thảo và định dạng văn bản đúng như hình dưới đây



ND4.Mức1.1

Hãy ghép các lệnh ở cột bên trái đúng với mô tả tác dụng của lệnh đó ở cột bên phải

Lệnh	Mô tả tác dụng
(1) Home	(a) Rùa về vị trí xuất phát. Xóa toàn bộ trò chơi
(2) CS	(b) Rùa về vị trí xuất phát (ở chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên)
(3) FD 90	(c) Rùa quay phải 90 độ
(4) RT 90	(d) Rùa lùi lại sau 90 bước
(5) BK 90	(e) Rùa đi về phía trước 90 bước

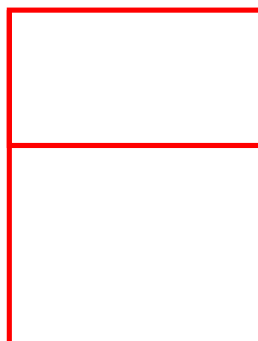
ND4.Mức2.1

Nhóm lệnh nào dưới đây điều khiển hướng đi của chú rùa như trong Hình vẽ

<input type="checkbox"/> Nhóm lệnh 1	<input type="checkbox"/> Nhóm lệnh 2	Hướng đi của chú rùa
rt 60 fd 100 lt 120 fd 100 lt 120 fd 100	fd 100 rt 120 fd 100 rt 120 fd 100	<p>Bắt đầu</p>

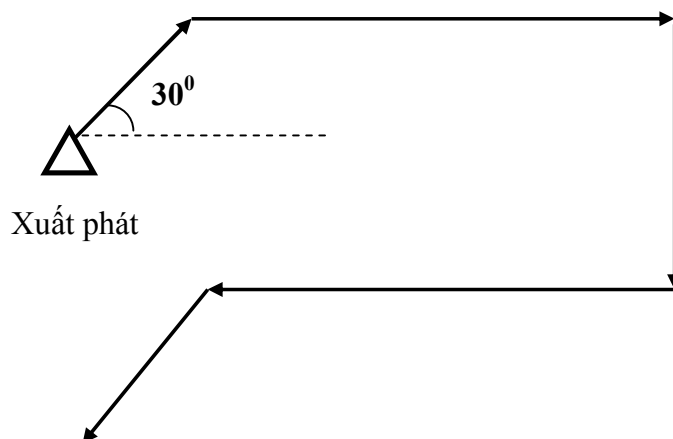
ND4.Mức3.1

Hãy viết các lệnh trong Logo để điều khiển chú rùa vẽ hình mô phỏng lá cơ màu đỏ sau đây:



ND4.Mức4.1

Hãy tạo các lệnh trong Logo để điều khiển chú rùa di chuyển như hình sau đây:



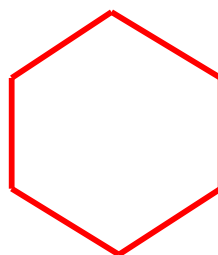
ND5.Mức1.1

Phát biểu nào sau đây đúng về câu lệnh lặp trong lập trình Logo:

- A) Câu lệnh lặp có dạng Repeat n (các lệnh)
- B) Câu lệnh lặp có dạng Repeat n [các lệnh]
- C) Câu lệnh lặp sẽ thực hiện các lệnh viết trong ngoặc n lần, với n là số cụ thể
- D) Câu lệnh lặp sẽ thực hiện các lệnh viết trong ngoặc vô hạn lần nếu không chỉ ra số lần lặp

ND5.Mức3.1

Hãy tạo các lệnh trong Logo để điều khiển chú rùa vẽ các hình vuông và hình lục giác màu đỏ sau đây. Giải thiết ban đầu chú rùa ở vị trí xuất phát (chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên).



2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI NĂM – TIN HỌC LỚP 4

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kỹ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. Phần mềm học tập: Trò chơi tìm hiểu tự nhiên để khám phá rừng nhiệt đới	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
2. Phần mềm học tập: Trò chơi tìm hiểu thể thao để khám phá một môn thể thao mới	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
3. Soạn thảo văn bản: Định dạng phong chữ và sao chép văn bản	Số câu			1					1	2	
	Số điểm			0.5					3.0	3.5	35%
4. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển tuần tự	Số câu	1		1						2	2
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
5. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển lặp	Số câu	1				1				2	
	Số điểm	0.5				3.0				3.5	35%

Tổng	Số câu	4	0	4	0	1	0	0	1	10	
	Số điểm	2.0	-	2.0	-	3.0	-	-	3.0	10.0	100%
	Tỷ lệ %	20%	0%	20%	0%	30%	0%	0%	30%	100%	
	Tỷ lệ theo mức	20%		20%		30%		30%			

Tương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lí thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối năm môn Tin học Lớp 4

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. PMHT: Trò chơi khám phá rừng nhiệt đới	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.1	A.2			
2. PMHT: Trò chơi thể thao Golf	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.3	A.4			
3. STVB: Định dạng và sao chép văn bản	Số câu		1		1	2
	Câu số		A5		B.1	
4. Lập trình Logo: điều khiển tuần tự	Số câu	1	1			2
	Câu số	A6	A.7			
5. Lập trình Logo: điều khiển lặp	Số câu	1		1		2
	Câu số	A.8		B.2		
<i>Tổng số câu</i>		4	4	1	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 1)

Những phát biểu nào sau đây đúng về trò chơi khám phá rừng nhiệt đới:

- A) Rừng nhiệt đới trong trò chơi gồm ba tầng sinh thái: tầng thấp, tầng trung và tầng cao
- B) Hình ảnh vàng trắng cho biết đang là ban đêm, sau một khoảng thời gian sẽ xuất hiện mặt trời báo hiệu là ban ngày
- C) Nhiệm vụ của trò chơi là giúp các con vật tìm chỗ ngủ qua đêm trước khi trời sáng

D) Nếu hết thời gian (mặt trời lên cao), các con vật sẽ tự động chạy về đúng vị trí của chúng

Câu A.2 (0.5đ)(Mức 2)



Trong phần mềm trò chơi khám phá rừng nhiệt đới, ta không thể dùng chuột để chọn các con vật và kéo thả chuột để đưa chúng đến vị trí của nó, vì lí do nào dưới đây:

- A) Ta phải dùng bàn phím để di chuyển các con vật sau khi chọn nó bằng chuột
 - B) Ta phải nhấp chuột vào con vật, nó sẽ “gắn” với con trỏ chuột. Di chuyển chuột đến đúng vị trí của con vật và nhấp chuột, con vật sẽ tự động vào chỗ của nó.
 - C) Ta phải dùng nút chuột phải để chọn các con vật và kéo thả chuột để đưa con vật đến vị trí của nó
 - D) Ta phải nhấp đúp chuột vào con vật để nó tự động vào chỗ của mình.
- Em hãy khoanh tròn vào những đáp án đúng.

Câu A.3 (0.5đ)(Mức 1)

Những phát biểu nào sau đây đúng về phần mềm trò chơi Golf:

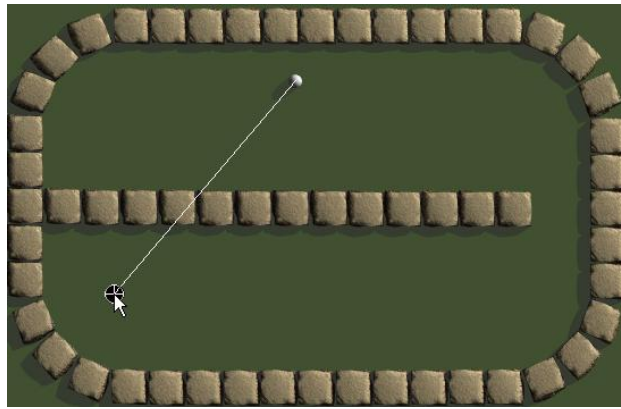


- A) Ta khởi động trò chơi bằng cách nhấp đúp chuột lên biểu tượng 
- B) Thoát khỏi trò chơi bằng cách nhấp nút 
- C) Có thể chọn từ 1 đến 4 người chơi bằng cách nhấp vào nút tương ứng trong các nút “1 Player”, “2 Players”, “3 Players”, và “4 Players”
- D) Tên người chơi được ấn định sẵn là “Player 1”, “Player 2”, “Player 3” và “Player 4” và không thay đổi được các tên này.

Câu A.4 (0.5đ)(Mức 2)

Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ đích vì lí do nào dưới đây:

- A) đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá mạnh
- B) đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá nhẹ
- C) xác định sai hướng đánh bóng
- D) vướng vật cản



Câu A.5 (0.5đ)(Mức 2)

Một bạn học sinh đã nhấp nút **B** và nhấp nút **I** để định dạng dòng tiêu đề “Trăng ơi ... từ đâu đến?” trong bài thơ dưới đây thành chữ đậm và nghiêng. Mặc dù các nút này đã được chọn (nổi lên) nhưng dòng tiêu đề không thay đổi. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này:

- A) Đã nhấp từng nút lệnh trên hai lần, lần thứ nhất định dạng, lần thứ hai bỏ định dạng
- B) Chỉ được nhấp một trong các nút lệnh định dạng văn bản
- C) Phải nhấp đúp vào nút lệnh định dạng văn bản
- D) Chưa chọn dòng tiêu đề trước khi nhấp các nút lệnh định dạng

Trăng ơi ... từ đâu đến?
 Trăng ơi ... từ đâu đến?
 Hay từ cánh rừng xa
 Trăng hồng như quả chín
 Lùng lơ lên trước nhà |

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy ghép các lệnh ở cột bên trái đúng với mô tả tác dụng của lệnh đó ở cột bên phải

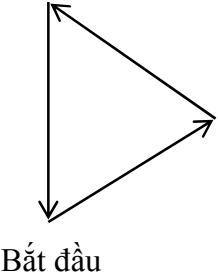
Lệnh	Mô tả tác dụng
(1) Home	(a) Rùa về vị trí xuất phát. Xóa toàn bộ trò chơi
(2) CS	(b) Rùa về vị trí xuất phá (ở chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên)
(3) FD 90	(c) Rùa quay phải 90 độ
(4) RT 90	(d) Rùa lùi lại sau 90 bước

(5) BK 90

(e) Rùa đi về phía trước 90 bước

Câu A.7 (0.5đ)(Mức 2)

Nhóm lệnh nào dưới đây điều khiển hướng đi của chú rùa như trong Hình vẽ

<input type="checkbox"/> Nhóm lệnh 1	<input type="checkbox"/> Nhóm lệnh 2	Hướng đi của chú rùa
rt 60 fd 100 lt 120 fd 100 lt 120 fd 100	fd 100 rt 120 fd 100 rt 120 fd 100	

Câu A.8 (0.5đ)(Mức 1)

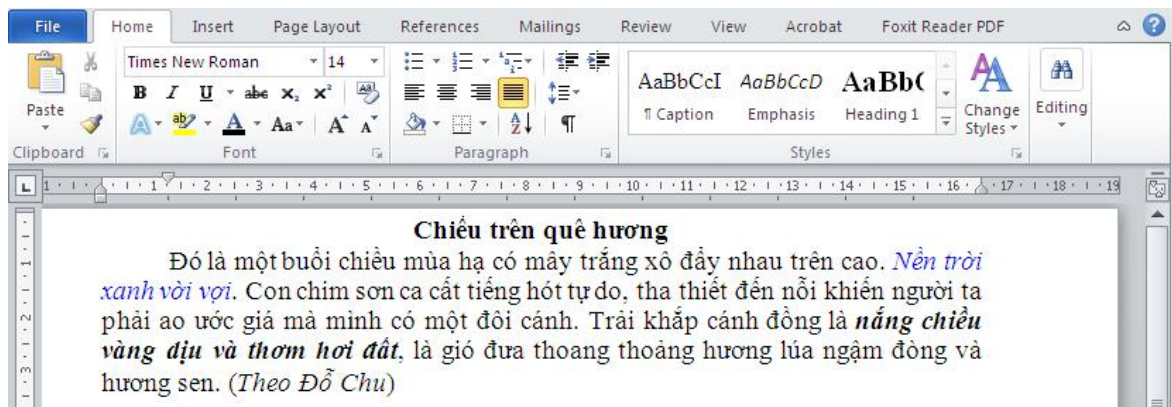
Phát biểu nào sau đây đúng về câu lệnh lặp trong lập trình Logo:

- A) Câu lệnh lặp có dạng Repeat n (các lệnh)
- B) Câu lệnh lặp có dạng Repeat n [các lệnh]
- C) Câu lệnh lặp sẽ thực hiện các lệnh viết trong ngoặc n lần, với n là số cụ thể
- D) Câu lệnh lặp sẽ thực hiện các lệnh viết trong ngoặc vô hạn lần nếu không chỉ ra số lần lặp

B. Thực hành (6đ)

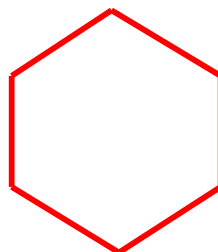
Câu B.1 (3đ) (Mức 4)

Hãy soạn thảo và định dạng văn bản đúng như mẫu dưới đây



Câu B.2 (3đ) (Mức 3)

Hãy tạo các lệnh trong Logo để điều khiển chú rùa vẽ các hình vuông và hình lục giác màu đỏ sau đây. Giải thiết ban đầu chú rùa ở vị trí xuất phát (chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên).



HƯỚNG DẪN RA CÂU HỎI VÀ ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KÌ MÔN TIN HỌC CẤP TIỂU HỌC THEO THÔNG TƯ 22

LỚP 5 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kĩ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KĨ NĂNG (Tin học 5, cuối kì 1)

Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Tổ chức thông tin trong MTĐT	<ul style="list-style-type: none"> Mở được ứng dụng Windows Explorer Xem được cây thư mục và chuyển đến được thư mục cần làm việc Mở được tệp văn bản và lưu được tệp văn bản Tạo được thư mục ND1.Mức1.x	<ul style="list-style-type: none"> Giải thích được máy tính lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và dùng thư mục để lưu trữ tệp và các thư mục khác Trình bày được vai trò quan trọng của việc tổ chức thông tin trên đĩa ND1.Mức2.x	<ul style="list-style-type: none"> Tổ chức được cây thư mục để lưu trữ theo yêu cầu ND1.Mức3.x	
2. Phần mềm	- Thực hiện được các	- Giải thích được các	Thực hiện được	Thực hiện được

đồ họa: công cụ phun màu và tạo văn bản	<p>bước dùng bình phun màu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc chọn định dạng phông chữ trước khi gõ chữ vào khung chữ - Thực hiện được thao tác đưa chữ vào bức tranh bằng một trong hai kiểu viết chữ lên tranh: “không trong suốt” và “trong suốt” <p>ND2.Mức1.x</p>	<p>tình huống vẽ tranh bằng bình phun màu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được sự khác nhau giữa hai kiểu viết chữ lên tranh: “không trong suốt” và “trong suốt” <p>ND2.Mức2.x</p>	<p>việc kết hợp công cụ phun màu với các công cụ đã học để vẽ được bức tranh theo hướng dẫn</p> <p>ND2.Mức3.x</p>	<p>việc kết hợp công cụ phun màu với các công cụ đã học để vẽ được bức tranh theo yêu cầu hoặc theo trí tưởng tượng.</p> <p>ND2.VDC.x</p>
3. Phần mềm đồ họa: các công cụ trợ giúp chỉnh sửa tranh vẽ	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được các thao tác phóng to/thu nhỏ hình vẽ và ẩn/hiện lưới - Thực hiện được thao tác quay và lật hình vẽ từ các lệnh của công cụ quay và lật hình <p>ND3.Mức1.x</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống chỉnh sửa tranh vẽ bằng các công cụ trợ giúp chỉnh sửa <p>ND3.Mức2.x</p>	<p>Thực hiện được việc chỉnh sửa bức tranh theo hướng dẫn</p> <p>ND3.Mức3.x</p>	<p>Thực hiện được việc chỉnh sửa bức tranh theo yêu cầu hoặc theo nhu cầu bản thân</p> <p>ND3.Mức4.x</p>
4. Phần mềm học tập: Học toán lớp 5	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng <p>ND4.Mức1.x</p>	<p>Nêu được trình tự các bước cần tiến hành để thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả</p> <p>ND4.Mức2.x</p>	<p>Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép toán theo yêu cầu</p> <p>ND4.Mức3.x</p>	
5. Phần mềm học tập: Tập xây dựng công trình	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương 	<ul style="list-style-type: none"> - Lựa chọn được các vật liệu cần thiết và ghép nối chúng một cách phù hợp trong quá trình xây một công trình cụ thể - Nêu được ý nghĩa, 	<p>Sử dụng các công cụ vật liệu xây dựng để tạo ra các công trình như lâu đài, thành lũy theo mẫu</p>	

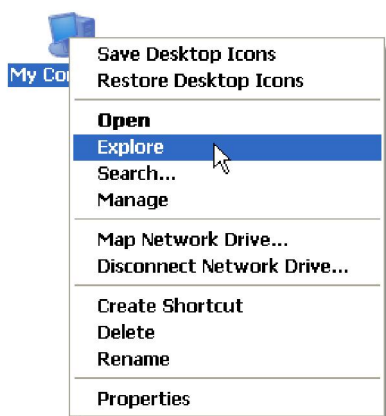
	tác được với chúng ND5.Mức1.x	tác dụng của trò chơi ND5.Mức3.x	ND5.Mức3.x	
6. Phần mềm học tập: luyện nhanh tay tinh mắt	- Thực hiện được thao tác mở/đóng phần mềm - Nêu được ý nghĩa của các biểu tượng, các thành phần của phần mềm và tương tác được với chúng ND6.Mức1.x	- Nêu được ý nghĩa, tác dụng của trò chơi ND6.Mức2.x	Quan sát và nhanh chóng phát hiện ra những điểm khác nhau giữa hai đối tượng mà chúng nhìn rất giống nhau ND6.Mức3.x	
7. Kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón	- Chỉ ra được các kí tự đặc biệt và khu vực chứa kí tự đặc biệt trên bàn phím - Nêu được quy tắc gõ phím kết hợp với phím Shift để gõ được các kí tự đặc biệt; phím Enter để xuống dòng ND7.Mức1.x	- Giải thích được các tình huống sử dụng kết hợp phím Shift để luyện gõ 10 ngón ND7.Mức2.x	Thực hiện thành thạo kỹ năng gõ tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ các dòng văn bản trên phần mềm luyện gõ phím ND7.Mức3.x	Thực hiện thành thạo kỹ năng gõ tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các dòng văn bản trên phần mềm soạn thảo văn bản ND7.Mức4.x

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI VÀ BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 5, cuối kì 1)

ND1.Mức1.1

Hình ảnh dưới đây cho biết điều gì?

- A) Một cách mở ứng dụng My Computer
- B) Một cách khám phá máy tính từ biểu tượng ứng dụng My Computer
- C) Kết quả của thao tác nháy chuột vào biểu tượng ứng dụng My Computer
- D) Thông báo của máy tính bạn sử dụng chuột sai



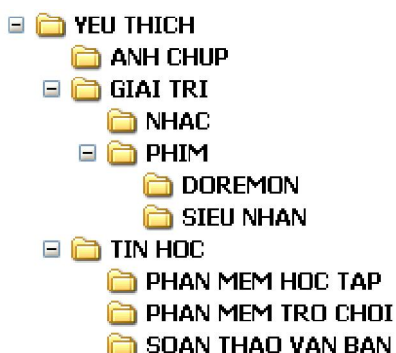
ND1.Mức2.1

Những khẳng định nào sau đây đúng?

- A. Tất cả thông tin trong máy tính được lưu trữ dưới dạng các tệp
- B. Tệp luôn được lưu trữ trong một thư mục nhất định
- C. Thư mục dùng để chứa tệp và các thư mục con khác
- D. Tất cả các thư mục phải được tạo với tên khác nhau

ND1.Mức3.1

Hãy tạo các thư mục theo cấu trúc như hình sau đây:



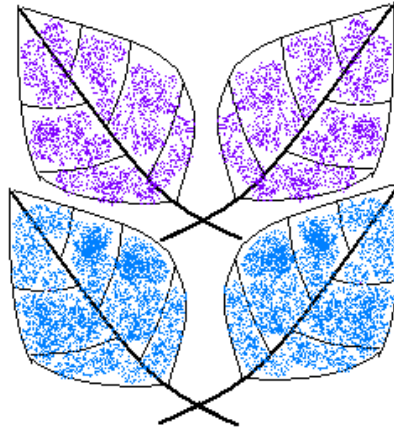
ND2.Mức1.1

Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách đưa chữ vào bức tranh trong phần mềm Paint

- 1) Nháy chuột vào vị trí em muốn viết chữ
- 2) Gõ chữ vào khung chữ
- 3) Chọn công cụ **A**
- 4) Nháy chuột bên ngoài khung chữ để kết thúc


ND2.Mức3.1

Sử dụng phần mềm Paint, hãy tạo bức tranh sau đây:



ND3.Mức1.1

Hãy hoàn thiện các bước thực hiện lật hình trong phần mềm Paint:

Bước 1: Dùng công cụ  để

Bước 2: Chọn **Image**→**Flip/Rotate**

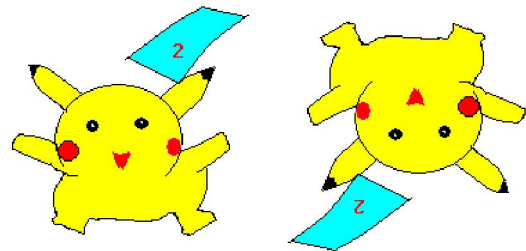
Bước 3: Chọn kiểu lật từ hộp thoại như sau:

- Flip horizontal: lật theo chiều ngang
- Flip vertical:
- Rotate by angle:

ND3.Mức2.1

Hình thứ hai dưới đây là kết quả của thao tác lật hình thứ nhất. Đây là thao tác lật hình nào?

- A) Lấy đối xứng hình theo chiều ngang
- B) Lấy đối xứng hình theo chiều đứng
- C) Quay hình một góc 180 độ
- D) Quay hình một góc 270 độ



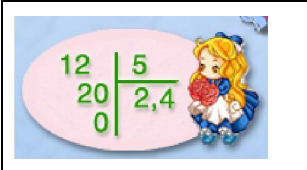



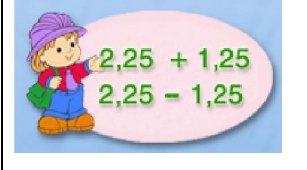
ND4.Mức1.1

Hãy ghi số thứ tự của các chức năng luyện tập toán vào bên trái nút lệnh trong phần mềm học toán lớp 5:

Chức
năng

Nút lệnh

Chức năng luyện tập toán

...		1) Chia số tự nhiên cho số thập phân
....		2) So sánh hai số thập phân
...		3) Cộng trừ hai số thập phân
....		4) Chia số thập phân cho 10, 100, 1000, ...
...		5) Chia số tự nhiên cho số tự nhiên, kết quả là số thập phân

ND5.Mức2.1

Trong phần mềm Sand Castle Builder, những vật liệu nào dưới đây có thể gắn lên tường hoặc mái của ngôi nhà



(1)



(2)



(3)



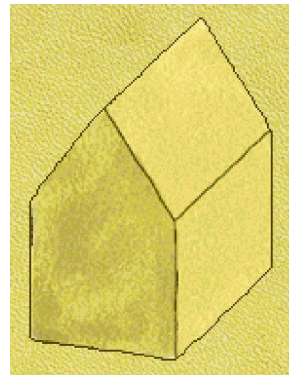
(4)



(5)



(6)



ND6.Mức3.1

Hãy khoanh tròn vào 5 điểm khác nhau giữa hai bức tranh. Khoanh tròn trên một trong bức tranh.



ND7.Mức2.1

Một bạn học sinh đang soạn thảo văn bản tiếng Việt để luyện gõ 10 ngón. Mỗi khi nhấn kèm phím Shift, bạn có thể gõ được các kí tự đặc biệt nhưng không gõ được chữ hoa. Có hiện tượng này vì nguyên nhân nào dưới đây:

- A) Phím Shift không phải dùng để gõ chữ hoa
- B) Phải nhả tay ra khỏi phím shift trước khi gõ chữ hoa
- C) Bạn học sinh đó chưa tắt đèn Caps Lock
- D) Bạn học sinh đó đang gõ chữ hoa ở chế độ Caps Lock

ND7.Mức3.1

Mở phần mềm luyện gõ phím bằng 10 ngón Mario, chọn mục Lesson → Add Symbol, nhấp chuột bài học thứ hai. Hãy gõ các kí tự đặc biệt xuất hiện trên đường đi của Mario. Ghi lại tốc độ và thời gian hoàn thành ra giấy.

ND7.Mức4.1

Mở phần mềm soạn thảo văn bản gõ nhanh các dòng văn bản sau đây, không cần định dạng văn bản

KÊ CHO BÉ NGHE

Hay nói âm ỉ

Là chú vịt bầu

Hay hỏi đầu đầu

Là con chó vện

Hay chằng dây điện

Là con nhện con

Ăn no quay tròn
 Là cối xay lúa
 Mồm thở ra gió
 Là cái quạt hòm
 Không thềm cỏ non
 Là con trâu sắt
 Rồng phun nước bạc
 Là chiếc máy bơm
 Dùng miệng nấu com
 Là cua, là cáy
 (Tran Dang Khoa)

2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 – TIN HỌC LỚP 4

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kĩ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. Tổ chức thông tin trong MTĐT	Số câu			1			1			2	
	Số điểm			0.5			3.0			3.5	35%
2. Phần mềm đồ họa: công cụ phun màu và tạo văn bản	Số câu	1							1	2	
	Số điểm	0.5							3.0	3.5	35%
3. Phần mềm đồ họa: các công cụ trợ giúp chỉnh sửa tranh vẽ	Số câu	1		1						2	
	Số điểm	0.5		0.5						1.0	10%
4. Phần mềm học tập: Học toán lớp 5	Số câu	1								1	2
	Số điểm	0.5								0.5	5%
5. Phần mềm học tập: Tập	Số câu			1						1	

xây dựng công trình	Số điểm			0.5						0.5	5%
6. Phần mềm học tập: luyện nhanh tay tinh mắt	Số câu					1				1	
	Số điểm					0.5				0.5	5%
7. Kỹ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón	Số câu			1						1	
	Số điểm			0.5						0.5	5.0%
Tổng	Số câu	3	0	4	0	1	1	0	1	10	
	Số điểm	1.5	-	2.0	-	0.5	3.0	-	3.0	10	100%
	Tỷ lệ %	15%	0%	20%	0%	5%	30%	0%	30%	100%	
	Tỷ lệ theo mức	15%		20%		35%		30%			

Trương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lý thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối kì 1 môn Tin học Lớp 4

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. Tổ chức thông tin trong MTĐT	Số câu		1	1		2
	Câu số		A.1	B.1		
2. PMĐH: công cụ phun màu và xử lý văn bản	Số câu	1			1	2
	Câu số	A.2			B.2	
3. PMĐH: các công cụ trợ giúp chỉnh sửa tranh vẽ	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.3	A.4			
4. PMHT: Học toán lớp 5	Số câu	1				1
	Câu số	A.5				
5. PMHT: Tập xây dựng công trình	Số câu		1			1
	Câu số		A.6			

6. PMHT: luyện nhanh tay tinh mắt				1		1
				A.7		
7. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón			1			1
			A.8			
<i>Tổng số câu</i>		3	4	2	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 2)

Những khẳng định nào sau đây đúng?

- A. Tất cả thông tin trong máy tính được lưu trữ dưới dạng các tệp
- B. Tệp luôn được lưu trữ trong một thư mục nhất định
- C. Thư mục dùng để chứa tệp và các thư mục con khác
- D. Tất cả các thư mục được tạo mới phải có tên khác nhau


Câu A.2 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách đưa chữ vào bức tranh trong phần mềm Paint

- 1) Nháy chuột vào vị trí em muốn viết chữ
- 2) Gõ chữ vào khung chữ
- 3) Chọn công cụ **A**
- 4) Nháy chuột bên ngoài khung chữ để kết thúc

Câu A.3 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy hoàn thiện các bước thực hiện lật hình trong phần mềm Paint:

Bước 1: Dùng công cụ  để

Bước 2: Chọn **Image**→**Flip/Rotate**

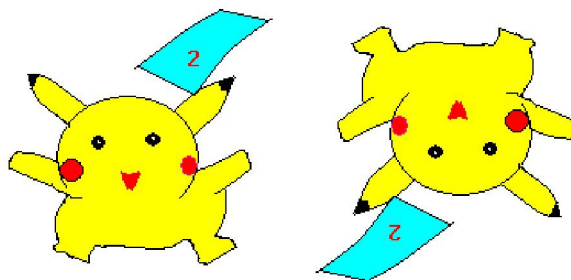
Bước 3: Chọn kiểu lật từ hộp thoại như sau:

- Flip horizontal: lật theo chiều ngang
- Flip vertical:
- Rotate by angle:

Câu A.4 (0.5đ)(Mức 2)





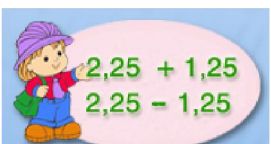
Hình thứ hai dưới đây là kết quả của một thao tác lật hình thứ nhất. Đây là thao tác lật hình nào?

- A) Lấy đối xứng hình theo chiều ngang
- B) Lấy đối xứng hình theo chiều đứng
- C) Quay hình một góc 180 độ
- D) Quay hình một góc 270 độ



Câu A.5 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy ghi số thứ tự của các chức năng luyện tập toán vào bên trái nút lệnh trong phần mềm học toán lớp 5:

<i>Chức năng</i>	<i>Nút lệnh</i>	<i>Chức năng luyện tập toán</i>
...		1) Chia số tự nhiên cho số thập phân
....		2) So sánh hai số thập phân
...		3) Cộng trừ hai số thập phân
....		4) Chia số thập phân cho 10, 100, 1000, ...
...		5) Chia số tự nhiên cho số tự nhiên, kết quả là số thập phân

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 2)

Trong phần mềm Sand Castle Builder, những vật liệu nào dưới đây có thể gắn lên tường hoặc mái của ngôi nhà



(1)



(2)



(3)



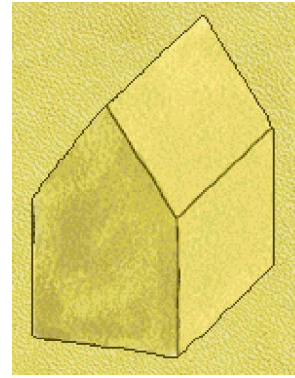
(4)



(5)



(6)



Câu A.7 (0.5đ)(Mức 3)

Hãy khoanh tròn vào 5 điểm khác nhau giữa hai bức tranh. Khoanh tròn trên một trong bức tranh.



Câu A.8 (0.5đ)(Mức 2)

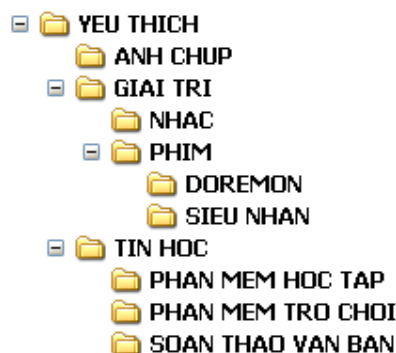
Một bạn học sinh đang soạn thảo văn bản tiếng Việt để luyện gõ 10 ngón. Mỗi khi nhấn kèm phím Shift, bạn có thể gõ được các kí tự đặc biệt nhưng không gõ được chữ hoa. Có hiện tượng này vì nguyên nhân nào dưới đây:

- A) Phím Shift không phải dùng để gõ chữ hoa
- B) Phải nhả tay ra khỏi phím shift trước khi gõ chữ hoa
- C) Bạn học sinh đó chưa tắt đèn capslock bằng phím capslock
- D) Bạn học sinh đó đang gõ chữ hoa ở chế độ capslock

B. Thực hành (6đ)

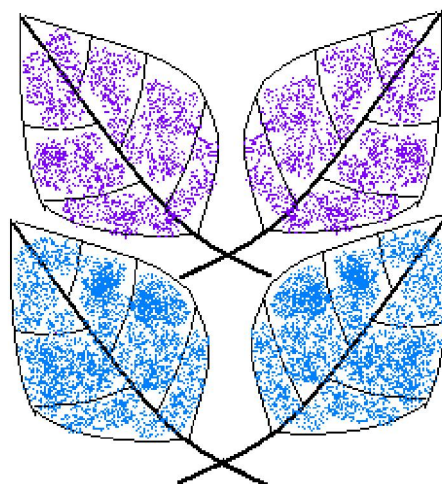
Câu B.1 (3đ) (Mức 3)

Hãy tạo các thư mục theo cấu trúc lưu trữ sau đây ở ổ đĩa D:



Câu B.2 (3đ) (Mức 4)

Sử dụng phần mềm Paint, hãy tạo bức tranh sau đây:



LỚP5 MÔN TIN HỌC - KIỂM TRA CUỐI NĂM

1. BẢNG THAM CHIẾU CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

Bảng tham chiếu này có thể xem như **Ma trận chuẩn kiến thức kỹ năng (ma trận nội dung)** cần đạt theo 4 cấp độ nhận thức: Nhận biết, thông hiểu, vận dụng thấp và vận dụng cao

1.1. MA TRẬN CHUẨN KIẾN THỨC, KỸ NĂNG(Tin học 5, cuối năm)

Nội dung kiến thức	Mức độ 1 (Nhận biết)	Mức độ 2 (Thông hiểu)	Mức độ 3 (Vận dụng thấp)	Mức độ 4 (Vận dụng cao)
1. Kỹ năng gõ văn bản bằng phương pháp 10 ngón	- Nhận biết được các thành phần của một <i>văn bản soạn thảo</i> bao gồm <i>từ soạn</i>	Sử dụng được phần mềm Mario để luyện gõ phím và tự đánh giá kỹ năng gõ bàn	Thực hiện thành thạo các kỹ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ	Thực hiện thành thạo các kỹ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ

	<i>thảo, câu, đoạn văn bản</i> ND1.Mức1.x	phím ND1.Mức2.x	các dòng văn bản trên phần mềm luyện gõ phím ND1.Mức3.x	các dòng văn bản trên phần mềm soạn thảo văn bản ND1.Mức4.x
2. Soạn thảo văn bản: Tạo bảng, chỉnh sửa cấu trúc và căn lề trong bảng	- Thực hiện được các bước tạo bảng và nhập văn bản vào bảng - Thực hiện được thao tác thay đổi độ rộng của cột; thêm và xóa hàng; - Thực hiện được các thao tác căn lề cho văn bản trong ô của bảng ND2.Mức1.x	- Đưa ra được ví dụ minh họa tác dụng của bảng trong thực tế - Đưa ra được các ví dụ minh họa sự cần thiết phải căn lề; thay đổi độ rộng cột; thêm và xóa hàng - Giải thích được các tình huống tạo bảng; căn lề trong bảng và sửa cấu trúc bảng ND2.Mức2.x	Tạo được bảng theo hướng dẫn; căn lề nội dung trong ô và thay đổi độ rộng của cột một cách phù hợp; Thêm và xóa hàng khi cần thiết. ND2.Mức3.x	Tạo được bảng theo mẫu hoặc theo yêu cầu; căn lề nội dung trong ô và thay đổi độ rộng của cột một cách phù hợp; Thêm và xóa hàng khi cần thiết. ND2.Mức4.x
2. Soạn thảo văn bản: Chèn hình ảnh vào văn bản	- Thực hiện được các bước chèn hình ảnh vào văn bản - Chỉ ra được một hình ảnh ở trạng thái được chọn hay không được chọn - Thực hiện được thao tác chọn và xoá hình ảnh đã chọn ND3.Mức1.x	- Đưa ra được ví dụ minh họa lợi ích của việc chèn hình ảnh vào văn bản - Giải thích được các tình huống chèn hình ảnh vào văn bản ND3.Mức2.x	Chèn được hình ảnh vào vị trí mong muốn theo hướng dẫn hoặc theo yêu cầu ND3.Mức3.x	Chèn được hình ảnh vào vị trí mong muốn theo yêu cầu và thay đổi kích thước, hoặc di chuyển hình ảnh một cách hợp lí ND3.Mức4.x
4. Lập trình Logo: Vẽ hình bằng vòng lặp lồng nhau	- Nhập đúng cú pháp câu lệnh lặp lồng nhau và phát biểu được hoạt động của câu lệnh lặp lồng nhau ND4.Mức1.x	Giải thích được hoạt động của câu lệnh lặp lồng nhau trong những tình huống cụ thể ND4.Mức2.x	Tạo được các lệnh Logo để vẽ hình quen thuộc bằng cách kết hợp lệnh lặp lồng nhau với câu lệnh tạm dừng thực hiện chương trình ND4.Mức3.x	Tạo được các lệnh Logo để vẽ hình theo yêu cầu, trong đó có sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau ND4.Mức4.x
5. Lập trình Logo: Thực hiện các thủ tục	- Tạo và thực hiện được một thủ tục của Logo trong bộ nhớ máy tính	- Giải thích được một thủ tục trong Logo tương tự như một công việc nào	Tạo được các lệnh Logo, trong đó có tạo ra và sử dụng thủ tục, để vẽ hình	Tạo được các lệnh Logo, trong đó có tạo ra và sử dụng thủ tục để, vẽ hình

	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện được việc lưu một thủ tục vào bộ nhớ; lưu các thủ tục trong bộ nhớ vào vào một tệp - Thực hiện được việc nạp một tệp các thủ tục vào bộ nhớ máy tính để thực hiện và có thể xem, chỉnh sửa các câu lệnh trong từng thủ tục ND5.Mức1.x	đó trong cuộc sống hàng ngày mà nó bao gồm một số nhiệm vụ xác định cần phải thực hiện <ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống tạo thủ tục, lưu thủ tục vào bộ nhớ, lưu các thủ tục vào tệp, nạp các thủ tục từ tệp và thực hiện thủ tục ND5.Mức2.x	quen thuộc theo yêu cầu ND5.Mức3.x	theo yêu cầu ND5.Mức4.x
6. Lập trình Logo: Tạo các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính	<ul style="list-style-type: none"> - Tạo được các câu lệnh điều khiển thay đổi màu và nét bút khi vẽ hình bằng các thủ tục - Phát biểu được tác dụng và cú pháp của câu lệnh LABEL, PRINT và SHOW - Thực hiện được cách thiết lập phong chữ, cỡ chữ mặc định cho các dòng chữ viết trên màn hình - Thực hiện được câu lệnh hiển thị lên màn hình kết quả của các phép tính đơn giản ND6.Mức1.x	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được các tình huống tạo thủ tục để vẽ các hình trang trí - Giải thích được chương trình Logo thực hiện việc viết chữ lên màn hình theo hướng bất kì bằng cách kết hợp câu lệnh LABEL với các câu lệnh quay trái và quay phải - So sánh được lệnh SHOW và PRINT ND6.Mức2.x	Tạo được các lệnh Logo để vẽ các hình mẫu trang và viết những dòng chữ theo mẫu có sẵn bằng cách phối hợp các câu lệnh với việc thiết lập nét bút, màu bút và phong chữ <ul style="list-style-type: none"> - Tạo được các lệnh Logo để hiển thị lên màn hình kết quả của các phép tính đơn giản ND6.Mức3.x	Tạo được các lệnh Logo để vẽ các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính theo yêu cầu. ND6.Mức4.x

1.2. MỘT SỐ VÍ DỤ MINH HỌA CÁC CÂU HỎI VÀ BÀI TẬP THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC (Tin học 5, cuối năm)

ND1.Mức1.1

Những phát biểu nào sau đây đúng:

- A) *Từ soạn thảo* là một dãy chữ không chứa dấu cách hoặc dấu tách câu
- B) *Câu* là một dãy *từ soạn thảo* kết thúc bởi dấu kết thúc câu
- C) *Đoạn văn bản* là một dãy câu được kết thúc bằng dấu xuống dòng (Enter)

D) Một văn bản có thể có nhiều từ, nhiều câu, nhưng chỉ có một đoạn văn bản duy nhất
ND1.VDC.1

Hãy soạn thảo văn bản sau đây và lưu trữ vào máy tính với tên tệp là “Hat gao lang ta”



ND2.Mức1.1

Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách xóa một hàng trong bảng được tạo bởi phần mềm Word 2010

- 1) Chọn nút **Delete**, chọn lệnh **DeleteRows**
- 2) Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô của hàng cần xóa
- 3) Chọn thẻ **TableTools**→**Layout**

ND2.Mức4.1

Hãy soạn thảo văn bản sau đây và lưu trữ vào máy tính với tên tệp là Logo.docx

Câu lệnh	Kết quả
Print 2+3*4	14
Print (2+3*4)	14
Print (2+3)*4	20
Show 2+3*4	14
Show (2+3*4)	14
Show (2+3)*4	20

ND3.Mức2.1

Một bạn học sinh tạo một bảng gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chở Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bảng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

- A) Không có lệnh để thực hiện chèn hình ảnh vào trong một ô của bảng
- B) Hình ảnh quá to nên không chèn được vào ô của bảng
- C) Không đặt con trỏ soạn thảo vào ô thứ hai của bảng rồi mới chèn ảnh
- D) Bảng chỉ dùng để nhập nội dung văn bản chứ không thể chèn tranh, ảnh

<p><i>Truyện ngụ ngôn</i></p> <p>LỪA VÀ NGỰA</p> <p>Nhận xét Vì không chịu giúp Lừa nên cuối cùng Ngựa phải chở hết hàng hóa và chở cả con Lừa trên lưng</p>	
--	---

ND4.Mức2.1

Biết rằng trong Logo, lệnh **repeat 6 [fd 50 rt 60]**

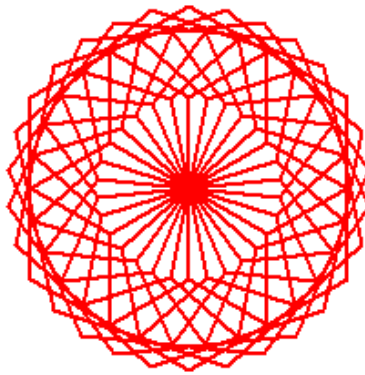
điều khiển chú rùa vẽ hình lục giác đều với độ dài cạnh là 50 bước. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về câu lệnh lặp sau: **repeat 10 [repeat 6 [fd 50 rt 60] fd 10]**

- A) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí bất kì
- B) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước và chồng lên nhau
- C) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí ngẫu nhiên
- D) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước, các hình thẳng cột và cách nhau 10 bước

ND4.Mức3.1

Hãy tạo các lệnh trên Logo, sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau để vẽ hình sau đây

Gợi ý: Sử dụng lệnh vẽ lục giác đều **repeat 6 [fd 50 rt 60] rt 12]**



ND5.Mức1.1

Những phát biểu nào sau đây đúng?

- A) Các lệnh của một thủ tục có tên là **lucgiac** đặt giữa hai dòng lệnh **to lucgiac** và **end**
- B) Để thực hiện một thủ tục **lucgiac** ta gõ lệnh **lucgiac** trong ngăn lệnh và nhấn **Enter**
- C) Để lưu thủ tục **lucgiac** vào bộ nhớ, trong ngăn lệnh ta gõ lệnh **edit "lucgiac**
- D) Để lưu các thủ tục vào tệp **baihoc.lgo**, trong ngăn lệnh ta gõ lệnh **save "baihoc.lgo**

ND5.Mức2.1

Một bạn học sinh tạo hai thủ tục **tamgiac** và **lucgiac** tương ứng để vẽ tam giác đều và lục giác đều. Bạn đã chạy thực hiện được hai thủ tục này. Tuy nhiên sau khi thoát khỏi và mở lại Logo thì không gọi thực hiện được các thủ tục này nữa. Phát biểu nào dưới đây giải thích đầy đủ hiện tượng này:

- A) Các thủ tục chưa được lưu vào tệp thủ tục
- B) Tệp lưu các thủ tục đó chưa được nạp vào bộ nhớ máy tính
- C) Các thủ tục trong bộ nhớ sẽ bị mất khi thoát khỏi Logo
- D) Các thủ tục trong bộ nhớ cần phải lưu vào một tệp và cần nạp lại tệp đó vào bộ nhớ sau mỗi lần khởi động Logo

ND6.Mức1.1

Những phát biểu nào dưới đây đúng?

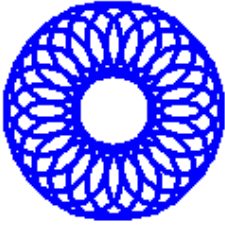
Trong môi trường lập trình Logo,

- A) để viết lên màn hình dòng chữ "Hello World" ta viết lệnh **label "Hell World"**
- B) để thay đổi phong chữ và cỡ chữ, ta viết lệnh **Set Label Font**
- C) lệnh **show 2*3.14*100** và **print 2*3.14*100** đều có tác dụng in lên màn hình chu vi hình tròn có bán kính 100
- D) kết quả thực hiện hai lệnh **show [chao ban]** và **print [chao ban]** là hoàn toàn như nhau

ND6.Mức2.1

Bảng sau trình bày hai thủ tục vẽ hình trang trí được cho ở bên phải. Tuy nhiên thủ tục thứ hai bị mờ mất ba chỗ, kí hiệu bởi các dấu chấm. Phương án nào sau đây trả lời đúng những chỗ mờ đó tương ứng là gì?

- A) `setpsize`, `repeat` và `hinhtron`
- B) `setpsize`, `repeat` và `duongtron`
- C) `setpenwidth`, `repeat` và `hinhtron`
- C) `setpenwidth`, `repeat` và `duongtron`

<pre>to duongtron repeat 24 [fd 5 rt 15] end to hinhhoc setpencolor 1[3 3] 24 [..... fd 15 rt 360/24] end</pre>	
--	---

2. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA THEO CÁC CẤP ĐỘ NHẬN THỨC

2.1. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI NĂM – TIN HỌC LỚP 5

Ma trận số lượng câu hỏi và điểm

Mạch kiến thức, kĩ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỷ lệ %	
		TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	TN	TL/TH	Tổng	TL
1. Kỹ năng gõ văn bản bằng phương pháp 10 ngón	Số câu	1								1	
	Số điểm	0.5								0.5	5%
2. Soạn thảo văn bản: Tạo bảng, chỉnh sửa cấu trúc và căn lề trong bảng	Số câu	1							1	2	
	Số điểm	0.5							3.0	3.5	35%
3. Soạn thảo văn bản: Chèn hình ảnh vào văn bản	Số câu			1						1	
	Số điểm			0.5						0.5	5%
4. Lập trình Logo: Vẽ	Số câu			1			1			2	2

hình bằng vòng lặp lồng nhau	Số điểm			0.5			3.0			3.5	35%
5. Lập trình Logo: Thực hiện các thủ tục	Số câu	1	1							2	
	Số điểm	0.5	0.5							1.0	10%
6. Lập trình Logo: Tạo các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính	Số câu	1	1							2	
	Số điểm	0.5	0.5							1.0	10%
Tổng	Số câu	4	2	2	0	0	1	0	1	10	
	Số điểm	2.0	1.0	1.0	-	-	3.0	-	3.0	10	100%
	Tỷ lệ %	20%	10%	10%	0%	0%	30%	0%	30%	100%	
	Tỷ lệ theo mức	30%		10%		30%		30%			

Tương quan giữa lý thuyết và thực hành

	Số câu	Điểm	Tỷ lệ
Lý thuyết (10')	8	4	40%
Thực hành (25')	2	6	60%

2.2. Ví dụ ma trận và đề kiểm tra cuối năm môn Tin học Lớp 5

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

Chủ đề		Mức 1	Mức 2	Mức 3	Mức 4	Cộng
1. Kỹ năng gõ văn bản bằng phương pháp 10 ngón	Số câu	1				1
	Câu số	A.1				
2. STVB: Tạo bảng, sửa cấu trúc và căn lề trong bảng	Số câu	1			1	2
	Câu số	A.2			B.2	
3. STVB: Chèn hình ảnh vào văn bản	Số câu		1			1
	Câu số		A.3			
4. Lập trình Logo: Vẽ hình bằng vòng lặp lồng nhau	Số câu		1	1		2
	Câu số		A.4	B.1		
5. Lập trình Logo: Thực hiện các thủ tục	Số câu	1	1			2
	Câu số	A.5	A.6			

5. Lập trình Logo: Tạo các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính		1	1			2
		A.7	A.8			
<i>Tổng số câu</i>		4	4	1	1	10

ĐỀ KIỂM TRA

A. Trắc nghiệm (4đ)

Câu A.1 (0.5đ)(Mức 1)

Những phát biểu nào sau đây đúng:

- A) *Từ soạn thảo* là một dãy chữ không chứa dấu cách hoặc dấu tách câu
- B) *Câu* là một dãy *từ soạn thảo* kết thúc bởi dấu kết thúc câu
- C) *Đoạn văn bản* là một dãy câu được kết thúc bằng dấu xuống dòng (Enter)
- D) Một văn bản có thể có nhiều từ, nhiều câu, nhưng chỉ có một đoạn văn bản duy nhất

Câu A.2 (0.5đ)(Mức 1)

Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách xóa một hàng trong bảng được tạo bởi phần mềm Word 2010

- 1) Chọn nút **Delete**, chọn lệnh **DeleteRows**
- 2) Đặt con trỏ soạn thảo vào một ô của hàng cần xóa
- 3) Chọn thẻ **TableTools**→**Layout**

Câu A.3 (0.5đ)(Mức 2)

Một bạn học sinh tạo một bảng gồm gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chớ Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bảng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

- A) Không có lệnh để thực hiện chèn hình ảnh vào trong một ô của bảng
- B) Hình ảnh quá to nên không chèn được vào ô của bảng
- C) Không đặt con trỏ soạn thảo vào ô thứ hai của bảng rồi mới chèn ảnh
- D) Bảng chỉ dùng để nhập nội dung văn bản chứ không thể chèn tranh, ảnh

<p><i>Truyện ngụ ngôn</i></p> <p>LỪA VÀ NGỰA</p> <p>Nhận xét Vì không chịu giúp Lừa nên cuối cùng Ngựa phải chở hết hàng hóa và chở cả con Lừa trên Lưng</p>	
---	--

Câu A.4 (0.5đ)(Mức 2)

Biết rằng trong Logo, lệnh **repeat 6 [fd 50 rt 60]**

điều khiển chú rùa vẽ hình lục giác đều với độ dài cạnh là 50 bước. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về câu lệnh lặp sau: **repeat 10 [repeat 6 [fd 50 rt 60] fd 10]**

- A) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí bất kì
- B) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước và chồng lên nhau
- C) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí ngẫu nhiên
- D) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước, các hình thẳng cột và cách nhau 10 bước

Câu A.5 (0.5đ)(Mức 1)

Những phát biểu nào say đâu đúng?

Trong môi trường lập trình Logo,

- A) các lệnh của một thủ tục có tên là **lucgiac** đặt giữa hai dòng lệnh **to lucgiac** và **end**
- B) để thực hiện một thủ tục **lucgiac** gõ lệnh **lucgiac** trong ngăn lệnh và nhấn **Enter**
- C) để lưu thủ tục **lucgiac** vào bộ nhớ, trong ngăn lệnh ta gõ lệnh **edit "lucgiac**
- D) để lưu các thủ tục vào tệp **baihoc.lgo**, trong ngăn lệnh ta gõ lệnh **save "baihoc.lgo**

Câu A.6 (0.5đ)(Mức 2)

Một bạn học sinh tạo hai thủ tục **tamgiac** và **lucgiac** tương ứng để vẽ tam giác đều và lục giác đều. Bạn đã chạy thực hiện được hai thủ tục này. Tuy nhiên sau khi thoát khỏi và mở lại Logo thì không gọi thực hiện được các thủ tục này nữa. Phát biểu nào dưới đây giải thích đầy đủ hiện tượng này:

- A) Các thủ tục chưa được lưu vào tệp thủ tục
- B) Tệp lưu các thủ tục đó chưa được nạp vào bộ nhớ máy tính

- C) Các thủ tục trong bộ nhớ sẽ bị mất khi thoát khỏi Logo
- D) Các thủ tục trong bộ nhớ cần phải lưu vào một tệp và cần nạp lại tệp đó vào bộ nhớ sau mỗi lần khởi động Logo

Câu A.7 (0.5đ)(Mức 1)

Những phát biểu nào sau đây đúng?

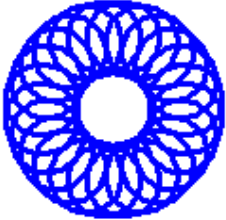
Trong môi trường lập trình Log,:

- A) để viết lên màn hình dòng chữ “Hello World” ta viết lệnh **lable “Hell World”**
- B) để thay đổi phong chữ và cỡ chữ, ta viết lệnh **Set Label Font**
- C) lệnh **show 2*3.14*100** và **print 2*3.14*100** đều có tác dụng in lên màn hình chu vi hình tròn có bán kính 100
- D) kết quả thực hiện hai lệnh **show [chao ban]** và **print [chao ban]** là hoàn toàn như nhau

Câu A.8 (0.5đ)(Mức 2)

Bảng dưới đây trình bày hai thủ tục vẽ hình trang trí cho bên phải. Tuy nhiên thủ tục thứ hai bị mờ mất ba chỗ, kí hiệu bởi các dấu chấm. Phương án nào sau đây trả lời đúng những chỗ mờ đó tương ứng là gì?

- A) **setpenseize**, **repeat** và **hinhhtron**
- B) **setpenseize**, **repeat** và **duongtron**
- C) **setpenwidth**, **repeat** và **hinhhtron**
- C) **setpenwidth**, **repeat** và **duongtron**

<pre> to duongtron repeat 24 [fd 5 rt 15] end to hinhhoc setpencolor 1[3 3] 24 [..... fd 15 rt 360/24] end </pre>	
--	---

B. Thực hành (6đ)

Câu B.1 (3đ) (Mức 4)

Hãy soạn thảo văn bản sau đây và lưu trữ vào máy tính với tên tệp là Logo

<i>Câu lệnh</i>	<i>Kết quả</i>
-----------------	----------------

Print 2+3*4	14
Print (2+3*4)	14
Print (2+3)*4	20
Show 2+3*4	14
Show (2+3*4)	14
Show (2+3)*4	20

Câu B.2 (3đ) (*Mức 3*)

Hãy tạo các lệnh trên Logo, sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau để vẽ hình sau đây

Gợi ý: Sử dụng lệnh vẽ lục giác đều `repeat 6 [fd 50 rt 60] rt 12]`

