|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG THCS LƯƠNG VĂN CHÁNH**  **TỔ TIN - CÔNG NGHỆ** | **ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 2, NĂM HỌC 2024 – 2025**  **MÔN: TIN HỌC – KHỐI 6**  **Thời gian 45 phút (không kể thời gian giao đề)** |

**ĐỀ CHÍNH THỨC**

**I. MỤC TIÊU:**

**1. Kiến thức**: Củng cố lại các kiến thức đã học ở 2 chủ đề.

**2. Kỹ năng:** HS có kỉ năng vận dụng các kiến thức đã học đề làm bài.

**3. Thái độ:** Nghiêm túc, trung thực trong khi làm bài kiểm tra.

**II. CHUẨN BỊ:**

**1. Chuẩn bị của Giáo viên :** Đề kiểm tra.

**2. Chuẩn bị của Học sinh :** Giấy nháp, bút làm bài.

**III. NỘI DUNG KIỂM TRA:**

**MA TRẬN ĐỀ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **chủ đề** | **Nội dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng % điểm** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng thấp** | | **Vận dụng cao** | |
| **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** |  |
| **1** | **Chủ đề: Ứng dụng tin học** | Nội dung 1: Sơ đồ tư duy | 3 |  | 2 |  |  |  |  |  | 12.5 %  (1.25đ) |
| Nội dung 2: Định dạng đoạn văn bản | 3 |  | 1 |  |  |  |  |  | 10 %  (1 đ) |
| Nội dung 3: Trình bày thông tin ở dạng bảng | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 10 %  (1 đ) |
| Nội dung 4: Thực hành: Tìm kiếm và thay thế | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 5 %  (0.5 đ) |
| **2** | **Chủ đề:** Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Nội dung 1: Thuật toán | 2 |  | 1 |  |  | 1 |  | 1 | 37.5 %  (3.75 đ) |
| Nội dung 2: Các cấu trúc điều khiển. | 2 |  | 5 |  |  |  |  |  | 17.5 %  (1.75đ) |
|  |  | Nội dung 3: Chương trình máy tính. | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  | 7.5 %  (0.75đ) |
| ***Tổng số câu*** | | | **16** |  | **12** |  |  | **1** |  | **1** | **30** |
| ***Điểm*** | | | **4** |  | **3** |  |  | **2** |  | **1** | **10 đ** |
| **Tỉ lệ %** | | | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **70%** | | | | **30%** | | | | **100%** |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN: TIN HỌC 6 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 phút**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Nội dung kiến thức** | **Đơn vị kiến thức, kĩ năng** | **Mức độ kiến thức, kĩ năng**  **cần kiểm tra, đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Vận dụng cao** | |  |
| **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** | **TN** | **TL** |
| **1** | Chủ đề: Ứng dụng tin học | Bài 10: Sơ đồ tư duy | **\*Nhận biết:**  - Biết sắp xếp một cách logic và trình bày dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm.  **\* Thông hiểu:**  **-** Hiểu được cách tạo được một sơ đồ tư duy tốt và đúng theo các bước, theo các tiêu chuẩn cụ thể | 3 |  | 2 |  |  |  |  |  | 5 |
| Bài 11: Định dạng văn bản | **\*Nhận biết:**  - Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản  **\* Thông hiểu:**  - Trình bày được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng văn bản | 3 |  | 1 |  |  |  |  |  | 4 |
| Bài 12: Trình bày thông tin ở dạng bảng | **\*Nhận biết:**  - Biết được ưu điểm của việc trình bày thông tin ở dạng bảng  **\* Thông hiểu:**  - Hiểu được khi nào cần trình bày thông tin ở dạng bảng bằng phần mềm soạn thảo văn bản. | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  | 4 |
|  |  | Bài 13: Thực hành tìm kiếm và thay thế | **\*Nhận biết:**  - Biết được tác dụng của công cụ tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản  **\* Thông hiểu:**  - Trình bày được tác dụng của công cụ tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản  **\* Vận dụng:**  - Biết sử dụng công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm. | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 2 |
|  | Chủ đề: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Bài 15: Thuật toán | **\*Nhận biết:**  - Biết thuật toán được mô tả dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối  **\* Thông hiểu:**  **-** Diễn tả được sơ lược khái niệm thuật toán, nêu được một vài ví dụ minh họa  **\* Vận dụng cao:**  - Hs biết vận dụng để xác định thuật toán, đầu vào, đầu ra, biết cách lập sơ đồ khối của thuật toán | 2 |  | 1 |  |  | 1 |  | 1 | 5 |
|  |  | Bài 16: Các cấu trúc điều khiển. | **\*Nhận biết:**  - Biết được ba cấu trúc điều khiển thuật toán: tuần tự, rẽ nhánh, lặp.  **\* Thông hiểu:**  - Hiểu được ba cấu trúc điều khiển thuật toán: tuần tự, rẽ nhánh, lặp.  **\* Vận dụng cao:**  - Hs 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. | 2 |  | 5 |  |  |  |  |  |  |
| Bài 17: Chương trình máy tính. | **\*Nhận biết:**  - Biết được chương trình là mô tả thuật toán để máy tính ”hiểu” và thực hiện được.  **\* Thông hiểu:**  - Hiểu ý nghĩa các lệnh của chương trình của một thuật toán cụ thể.  **\* Vận dụng cao:**  - Hs xác định được thuật toán cụ thể mà một chương trình máy tính mô tả. | 2 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| **Tổng** | | |  | 16 |  | 12 |  |  | 1 |  | 1 | 30 |
| **Tỉ lệ % từng mức độ nhận thức** | | |  | **40%** | | **30%** | | **20%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **70%** | | | | **30%** | | | | |

**ĐỀ:**

**A. TRẮC NGHIỆM LỰA CHỌN:** **(28 câu - 7đ)**

Khoanh tròn vào câu trả lời đúng nhất, mỗi câu đúng 0.25 điểm.

**Câu 1: Sơ đồ tư duy là gì?**

A. Bản vẽ kiến trúc một ngôi nhà.

B. Một sơ đồ hướng dẫn đường đi.

C. Một sơ đồ trình bày thông tin trực quan bằng cách sử dụng từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, các đường nối để thể hiện các khái niệm và ý tưởng.

D. Văn bản của một vở kịch, bộ phim hoặc chương trình phát sóng,

**Câu 2: Một văn bản gồm có bao nhiêu lề?**

A. 3 lề. B. 4 lề. C. 5 lề. D. 2 lề.

**Câu 3: Khổ giấy phổ biến được sử dụng trong Word là:**

A. A1. B. A2. C. A3. D. A4.

**Câu 4: Các lệnh định dạng trang văn bản nằm trong thẻ nào của phần mềm soạn thảo?**

A. Page Layout. B. Design. C. Paragraph. D. Font.

**Câu 5: Trong phầm mềm soạn thảo văn bản Word 2010, lệnh Portrait dùng để:**

A. Chọn hướng trang đứng. B. Chọn hướng trang ngang.

C. Chọn lề trang. D. Chọn lề đoạn văn bản.

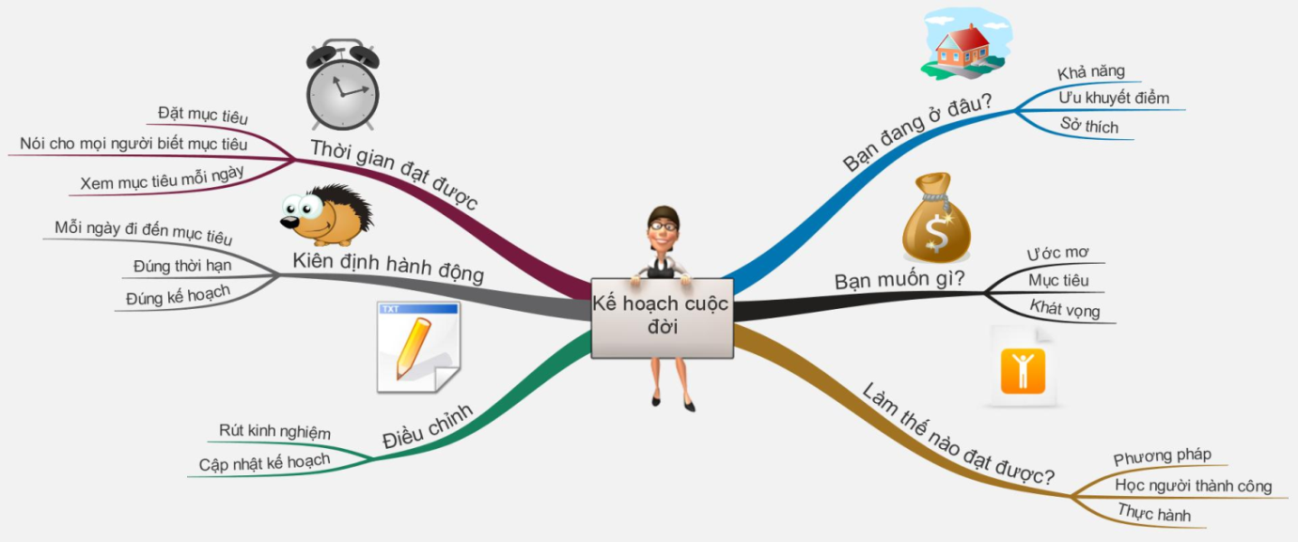
**Câu 6: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?**

A. 1. B. 2. C. 3.     D. 4.

**Câu 7:** **Thao tác lưu kết quả làm việc của** **phần mềm sơ đồ tư duy MindMaple Lite:**

A. File/Save. B. File/Close. C. File/Open. D. File/Exit.

**Cho sơ đồ tư duy sau:**



**Câu 8: Tên chủ đề chính của sơ đồ trên là:**

A. Kiên định hành động. B. Bạn đang ở đâu.

C. Thời gian đạt được. D. Kế hoạch cuộc đời.

**Câu 9:** **Sơ đồ trên có mấy chủ đề nhánh?**

A. 3. B. 4. C. 5. D. 6.

**Câu 10: Trình bày thông tin ở dạng bảng giúp em:**

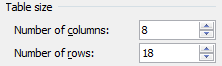
A. Biết được nguồn gốc thông tin để có thể dễ dàng tìm kiếm và tổng hợp thông tin.

B. Tạo và định dạng văn bản.

C. Có thể tìm kiếm và sao chép mọi thông tin.

D. Trình bày thông tin một cách cô đọng, dễ dàng tìm kiếm, so sánh, tổng hợp được thông tin.

**Câu 11: Bạn Minh đã nhập số hàng, số cột như hình dưới để tạo bảng.**



**Bảng được tạo sẽ có:**

A. 8 cột, 18 hàng. B. 18 cột, 8 hàng.

C. 8 cột, 8 hàng. D. 18 cột, 18 hàng.

**Câu 12: Muốn xóa một số cột trong bảng, sau khi chọn các cột cần xóa, em thực hiện lệnh nào sau đây?**

A. Delete Cells. B. Delete Columns. C. Delete Rows. D. Delete Table.

**Câu 13: “Công cụ Tìm kiếm và ........... giúp chúng ta tìm kiếm hoặc thay thế các từ hoặc cụm từ theo yêu cầu một cách nhanh chóng và chính xác.”**

A. Thay thế. B. Tìm kiếm. C. Xóa. D. Định dạng.

**Câu 14: Trong hộp thoại “Find and Replace" lệnh ... dùng để thay thế tất cả các từ tìm kiếm.**

A. Replace. B. Find Next. C. Replace All. D. Find.

**Câu 15: Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?**

A. Sử dụng các biến và dữ liệu. B. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.

C. Sử dụng đầu vào và đầu ra. D. Sử dụng phần mềm và phần cứng.

**Câu 16: 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 17: Cho thuật toán sau: “Thuật toán tìm ước chung lớn nhất của hai số tự nhiên a và b”. Đầu vào, đầu ra của thuật toán lần lượt là:**

A. Hai số tự nhiên a và b; Ước chung lớn nhất của hai số tự nhiên a và b.

B. Hai số tự nhiên a và b; Ước chung nhỏ nhất của hai số tự nhiên a và b.

C. Uớc chung lớn nhất của hai số tự nhiên a và b; Hai số tự nhiên a và b.

D. Uớc chung nhỏ nhất của hai số tự nhiên a và b; Hai số tự nhiên a và b.

**Câu 18:** Em hãy chọn câu đúng:

A. Thuật toán có đầu ra là kết quả nhận được sau khi thực hiện các bước của thuật toán.

B. Thuật toán có đầu vào là các dữ liệu ban đầu.

C. Thuật toán có đầu vào là kết quả nhận được sau khi thực hiện các bước của thuật toán.

D. Thuật toán có đầu ra là các dữ liệu ban đầu.

**Câu 19: 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 20:** **Thuật toán 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 1 đến bước 3 cho đến khi rau sạch thì kết thúc.**

**Điều kiện để dừng việc rửa rau là gì?**

A. Vớt rau ra rổ. B. Đổ hết nước trong chậu đi.

C. Rau sạch. D. Rau ở trong chậu.

**Câu 21:** **Câu lệnh được mô tả như sau: “ Nếu *Điều kiện*đúng thực hiện *Lệnh*, nếu sai thì dừng” là câu lệnh gì?**

A. Cấu trúc lặp. B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ. D. Cấu trúc tuần tự.

**Câu 22: Trong các tên sau đây, đâu là tên của một ngôn ngữ lập trình?**

A. Scratch. B. Window Explorer. C. Word. D. PowerPoint.

**Câu 23:** **Lợi thế của việc sử dụng sơ đồ khối với ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán là gì?**

A. Sơ đồ khối tuân theo tiêu chuẩn quốc tế nên con người ở bất kể quốc gia nào cũng có thể hiểu.

B. Sơ đồ khối dễ vẽ. C. Sơ đồ khối dễ thay đổi.

D. Vẽ sơ đồ khối không tốn thời gian.

**Câu 24:** **Nội dung của các ô trong bảng có thể chứa:**

A. Bảng. B. Kí tự (chữ, số, kí hiệu,...).

C. Hình ảnh. D. Bảng, hình ảnh, kí tự ...

Sai

Điều kiện

Lệnh

Đúng

**Câu 25:** **Sơ đồ khối sau thể hiện cấu trúc:**

A. Cấu trúc lặp.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

D. Cấu trúc tuần tự.

**Câu 26: Chương trình là:**

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

B. Một bản hướng dẫn con 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 ti vi về máy tính.

**Câu 27:** **Con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc như thế nào?**

A. Thông qua một từ khóa. B. Thông qua các tên.

C. Thông qua các lệnh. D. Thông qua một lệnh.

**Câu 28:** **Sơ đồ tư duy gồm các thành phần:**

A. Con người, đồ vật, khung cảnh,... B. Phần mềm máy tính.

C. Từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, đường nối, màu sắc,... D. Bút, giấy, mực.

**B. TỰ LUẬN: (3đ)**

**Câu 29:** Thuật toán là gì? (1đ)

...............................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................

**Câu 30:** Cho thuật toán: Tìm tổng của 89, 7 và 12.

a/ Cho biết đầu vào, đầu ra của thuật toán. (1đ)

b/ Vẽ sơ đồ khối thể hiện thuật toán trên. (1đ)

**ĐÁP ÁN:**

**A. TRẮC NGHIỆM:** **(7đ)**

Khoanh tròn vào câu trả lời đúng nhất, mỗi câu đúng 0.25 điểm.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| **Đáp án** | C | B | D | A | A | B | A | D | D | D |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| **Đáp án** | A | B | A | C | B | A | A | B | B | C |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| **Đáp án** | B | A | A | D | A | A | C | C |

**B. TỰ LUẬN: (3đ)**

**Câu 29:** Thuật toán là gì? (1đ)

- Thuật toán là một dãy các chỉ dẫn rõ ràng, có trình tự sao cho khi thực hiện những chỉ dẫn này người ta giải quuyết được vấn đề hoặc nhiệm vụ đã cho.

**Câu 30:**

a/ Đầu vào: ba số: 89, 7 và 12. (0.5đ)

Đầu ra: tổng của ba số: 89+7+12=108. (0.5đ)

b/ Sơ đồ khối: (1đ)

|  |  |
| --- | --- |
| 89, 7 và 12  Tổng 89+7+12  108 | 0.25đ  0.25đ  0.25đ  0.25đ |