LỚP 5 – 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 | – 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 | – 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 | – Tổ chức được cây thư mục để lưu trữ theo yêu cầu  ND1.Mức3.x |  |
| 2. Phần mềm đồ họa: công cụ phun màu vàtạo văn bản | – Thực hiện được các bước dùng bình phun màu  – 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”  ND2.Mức1.x | – Giải thích được các tình huống vẽ tranh bằng bình phun màu  – Giải thích được sự khác nhau giữa hai kiểu viết chữ lên tranh: “không trong suốt” và “trong suốt”  ND2.Mức2.x | Thực hiện được việc kết hợp công cụ phun màu với các công cụ đã học để vẽ được bức tranh theo hướng dẫn  ND2.Mức3.x | Thực hiện được 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.  ND2.VDC.x |
| 3. Phần mềm đồ họa: các công cụ trợ giúp chỉnh sửa tranh vẽ | – 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  ND3.Mức1.x | – Giải thích được các tình huống chỉnh sửa tranh vẽ bằng các công cụ trợ giúp chỉnh sửa  ND3.Mức2.x | Thực hiện được việc chỉnh sửa bức tranh theo hướng dẫn  ND3.Mức3.x | Thực hiện được việc chỉnh sửa bức tranh theo yêu cầu hoặc theo nhu cầu bản thân  ND3.Mức4.x |
| 4. Phần mềm học tập: Học toán lớp 5 | – 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  ND4.Mức1.x | Nêu được trình tự các bước cần tiến hành để thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả  ND4.Mức2.x | Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép toán theo yêu cầu  ND4.Mức3.x |  |
| 5. Phần mềm học tập: Tập xây dựng công trình | – 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  ND5.Mức1.x | – 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, tác dụng của trò chơi  ND5.Mức3.x | Sử dụng các công cụ vật liệu xây dựng để tạo ra các công trình như lâu đài, thành lũy theo mẫu  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. Kĩ 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 kĩ 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 kĩ 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

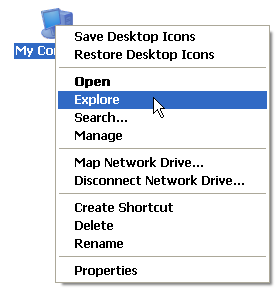
Hình ảnh dưới đây cho biết điều gì?

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

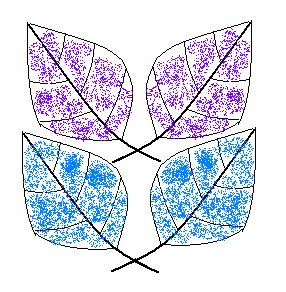
2) Gõ chữ vào khung chữ

3) Chọn công cụ 

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) |  |
| C:\DOCUME~1\CHITRU~1\LOCALS~1\Temp\SNAGHTML18117ad.PNG  (4) | (5) | (6) |

### ND6.Mức3.1

Hãy khoanh tròn vào 5 điểm khác nhau 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, nháy 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

|  |
| --- |
| KỂ CHO BÉ NGHE  Hay nói ầm ĩ  Là chú vịt bầu  Hay hỏi đâu đâu  Là con chó vện  Hay chăng dây điện  Là con nhện con  Ăn no quay tròn  Là cối xay lúa  Mồm thở ra gió  Là cái quạt hòm  Không thèm cỏ non  Là con trâu sắt  Rồng phun nước bạc  Là chiếc máy bơm  Dùng miệng nấu cơm  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 tỉ 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 xây dựng công trình | **Số câu** |  |  | 1 |  |  |  |  |  | **1** |  |
| **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. Kĩ 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%** |
| **Tỉ lệ %** | **15%** | **0%** | **20%** | **0%** | **5%** | **30%** | **0%** | **30%** | **100%** |  |
|  | **Tỉ lệ  theo mức** | **15%** | | **20%** | | **35%** | | **30%** | |  |  |

***Tương quan giữa lí thuyết và thực hành***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Số câu** | **Điểm** | **Tỉ lệ** |
| **Lí 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 lí 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 |  |  |
| *Tổng số câu* | | 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 

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:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *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 |

**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) |  |
| C:\DOCUME~1\CHITRU~1\LOCALS~1\Temp\SNAGHTML18117ad.PNG  (4) | (5) | (6) |

**Câu A.7 (0.5đ)** *(Mức 3)*

Hãy khoanh tròn vào 5 điểm khác nhau 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

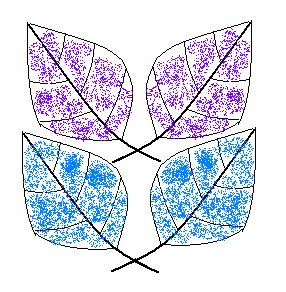
D) Bạn học sinh đó đang gõ chữ hoa ở chế độ capslock

**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:

LỚP 5 – 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 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. Kĩ năng gõ văn bản bằng phương pháp 10 ngón | – Nhận biết được các thành phần của một *văn bản soạn thảo* bao gồm *từ soạn thảo*, *câu*, *đoạn văn bản*  ND1.Mức1.x | Sử dụng được phần mềm Mario để luyện gõ phím và tự đánh giá kĩ năng gõ bàn phím  ND1.Mức2.x | Thực hiện thành thạo các kĩ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ các dòng văn bản trên phần mềm luyện gõ phím  ND1.Mức3.x | Thực hiện thành thạo các kĩ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ 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 xoá 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 xoá 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 xoá 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 xoá 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 trong 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 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  – 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 thủ tục  ND5.Mức1.x | – Giải thích được một thủ tục trong Logo tương tự như một công việc nào đó trong cuộc sống hàng ngày mà nó bao gồm một số nhiệm vụ xác định cần phải thực hiện  – 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 | Tạo được các lệnh Logo, trong đó có tạo ra và sử dụng thủ tục, để vẽ hình quen thuộc theo yêu cầu  ND5.Mức3.x | Tạo được các lệnh Logo, trong đó có tạo ra và sử dụng thủ tục để, vẽ hình theo yêu cầu  ND5.Mức4.x |
| 6. Lập trình Logo: Tạo các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính | – 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 phông 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 | – 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 phông chữ  – 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”

|  |
| --- |
| **GẠO LÀNG TA**  *Trần Đăng Khoa*  *Hạt gạo làng ta*  *Có vị phù sa*  *Của sông Kinh Thầy*  *Có hương sen thơm*  *Trong hồ nước đầy*  *Có lời mẹ hát*  *Ngọt bùi đắng cay...* |

### ND2.Mức1.1

Hãy sắp xếp lại các bước sau đây để nhận được cách xoá 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 xoá

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

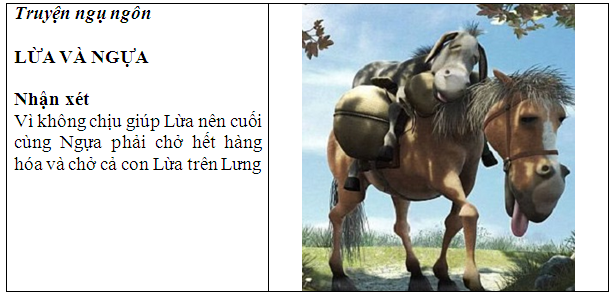
Một bạn học sinh tạo một bảng gồm gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chở Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bàng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

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



### 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 lặpsau: **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

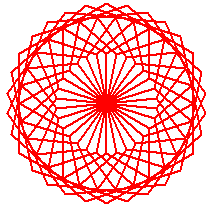
C) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí ngẫu nhiên

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 **lable “Hell World”**

B) để thay đổi phông 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) **setpensize**, **repeat** và **hinhtron**

B) **setpensize**, **repeat** và **duongtron**

C) **setpenwidth**, **repeat** và **hinhtron**

C) **setpenwidth**, **repeat** và **duongtron**

|  |  |
| --- | --- |
| **to duongtron**  **repeat 24 [fd 5 rt 15]**  **end**  **to hinhhoc**  **setpencolor 1**  **............[3 3]**  **....... 24 [....... fd 15 rt 360/24]**  **end** |  |

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 tỉ lệ %** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TN** | **TL/ TH** | **TN** | **TL/ TH** | **TN** | **TL/ TH** | **TN** | **TL/ TH** | **Tổng** | **TL** |
| 1. Kĩ 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 hình bằng vòng lặp lồng nhau | **Số câu** |  |  | 1 |  |  | 1 |  |  | **2** | **2** |
| **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%** |
| **Tỉ lệ %** | **20%** | **10%** | **10%** | **0%** | **0%** | **30%** | **0%** | **30%** | **100%** |  |
|  | **Tỉ lệ theo mức** | **30%** | | **10%** | | **30%** | | **30%** | |  |  |

***Tương quan giữa lí thuyết và thực hành***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Số câu** | **Điểm** | **Tỉ 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 5

MA TRẬN PHÂN BỐ CÂU HỎI

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Chủ đề** | | **Mức 1** | **Mức 2** | **Mức 3** | **Mức 4** | **Cộng** |
| 1. Kĩ 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 |  |  |
| 6. Lập trình Logo: Tạo các hình mẫu trang trí, viết chữ và làm tính |  | 1 | 1 |  |  | 2 |
|  | A.7 | A.8 |  |  |
| *Tổng số câu* | | 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 xoá 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 xoá

3) Chọn thẻ **TableTools**→**Layout**

**Câu A.3 (0.5đ)** *(Mức 2)*

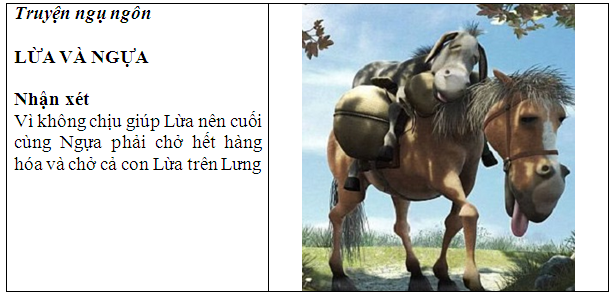
Một bạn học sinh tạo một bảng gồm gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chở Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bàng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

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



**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**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**

**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 phông 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 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) **setpensize**, **repeat** và **hinhtron**

B) **setpensize**, **repeat** và **duongtron**

C) **setpenwidth**, **repeat** và **hinhtron**

C) **setpenwidth**, **repeat** và **duongtron**

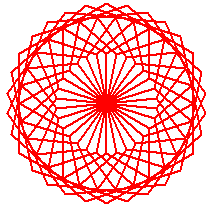
|  |  |
| --- | --- |
| **to duongtron**  **repeat 24 [fd 5 rt 15]**  **end**  **to hinhhoc**  **setpencolor 1**  **............[3 3]**  **....... 24 [....... fd 15 rt 360/24]**  **end** |  |

**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

|  |  |
| --- | --- |
| ***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** |

**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]**