**MÔN TIẾNG ANH**

**1. Nguyên tắc của đánh giá định kì môn tiếng Anh tiểu học**

– Đánh giá định kì cần hướng tới mục tiêu phát triển giao tiếp, thực hiện đánh giá cả 4 kĩ năng: Nghe, Nói, Đọc, Viết.

– Bài kiểm tra Nghe, Đọc, Viết cần mang tính đại diện cho toàn bộ các nội dung đã được học trong học kì đó và được thực hiện trong một buổi không quá 35 phút.

– Có thể tách riêng hoặc gộp chung kĩ năng Đọc và Viết với học sinh lớp 3 và 4.

– Kiểm tra kĩ năng Nói được tiến hành riêng trước hoặc sau bài kiểm tra Nghe, Đọc và Viết; Nếu không bố trí được thời gian, giáo viên có thể linh hoạt sử dụng kết quả luyện nói của học sinh trong quá trình đánh giá thường xuyên và bổ sung thêm các yêu cầu kiểm tra (nếu cần) để lấy điểm kĩ năng Nói cho học sinh.

– Các bài kiểm tra cần được thiết kế theo 4 mức độ nhận thức được quy định trong Thông tư 22/2016/TT–BGDĐT. Tỉ lệ các mức độ nhận thức trong bài kiểm tra do giáo viên quyết định   
tuỳ thuộc vào thực tế dạy – học.

– Giáo viên chủ động lựa chọn nhiệm vụ đánh giá (loại hình bài tập) và số lượng câu hỏi   
phù hợp với kiến thức kĩ năng cần đánh giá. Nên sử dụng từ **hai đến bốn** loại nhiệm vụ đánh giá cho một kĩ năng và **không quá 40 câu hỏi** cho một bài kiểm tra.

– Với học sinh học lớp 3, bài kiểm tra định kì cần tập trung nhiều vào kĩ năng Nghe và Nói (**khoảng** 40% Nghe, 20% Nói) phù hợp với giai đoạn mới tiếp cận ngôn ngữ. Tỉ lệ Nghe trong bài kiểm tra giảm dần, tỉ lệ bài Đọc, Viết tăng dần ở lớp 4. Ở lớp 5, tỉ lệ Nghe, Nói, Đọc và Viết ngang bằng nhau (25% cho mỗi kĩ năng).

– Có thể sử dụng định dạng bậc 1 (theo Công văn số 3333/BGDĐT-GDTrH ngày 07/7/2016) để đánh giá học sinh lớp 5 cuối học kì II và khảo sát đầu vào học sinh lớp 6.

– Đối với học sinh lớp 3, 4, 5 học chưa đủ 4 tiết/tuần thì có thể dùng chung định dạng bài kiểm tra nhưng đánh giá theo các nội dung đã được học trong học kì/năm học.

– Với học sinh lớp 1, 2 làm quen với tiếng Anh, bài kiểm tra tập trung chủ yếu vào đánh giá kĩ năng Nghe và Nói với thời lượng có thể ít hơn 35 phút (20 – 30 phút).

**2. Cách thức lựa chọn nhiệm vụ đánh giá (assessment tasks)**

– Cần ưu tiên các nhiệm vụ đánh giá giúp đánh giá khả năng sử dụng ngôn ngữ (mức độ nhận thức 2, 3 và 4) hơn là nhận biết kiến thức (mức 1). Mức độ 1 có thể sử dụng nhiều trong quá trình luyện tập và đánh giá thường xuyên.

– Các nhiệm vụ đánh giá cần tiệm cận tối đa với chuẩn đầu ra bậc 1 Khung năng lực ngoại ngữ dùng cho Việt Nam (tương đương cấp độ A1 Khung tham chiếu châu Âu về ngôn ngữ).

– Nhiệm vụ đánh giá phải đơn giản, quen thuộc với học sinh tiểu học. Không sử dụng nhiệm vụ đánh giá mới, học sinh chưa được làm quen trong bài kiểm tra.

– Tuy ưu tiên đánh giá năng lực sử dụng ngôn ngữ để giao tiếp nhưng nhiệm vụ đánh giá không được vượt quá kiến thức về từ vựng và ngữ pháp đã được trang bị trong chương trình học của học sinh.

Giáo viên có thể tham khảo các nhiệm vụ đánh giá thường dùng sau đây để lựa chọn đưa vào bài kiểm tra định kì. Lưu ý số lượng câu hỏi trong mỗi nhiệm vụ đánh giá hoàn toàn có thể thay đổi tăng hoặc giảm nhưng thông thường **không nhỏ hơn hai và không quá năm câu** (Bảng sau đây lấy ví dụ 4 câu cho 1 nhiệm vụ đánh giá).

**– Nhiệm vụ đánh giá cho kĩ năng Nghe:**

| **Task** | **Input** | **Expected response/ Item type** |
| --- | --- | --- |
| 1. **Listen and match** | a set of 4 images of common things;  a set of numbers from 1 – 4;  and a recording of 4 short descriptions (delivered at slow speech pace), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Matching the number and the image which best describes what is heard. |
| **2. Listen and tick A, B or C** | 4 sets of 3-short responses to certain questions or statements which will be heard; and  a recording of 4 questions or statements (delivered at slow speech pace), each repeated twice  **or**  4 sets of 3 words or 3 sentences  A recording of 4 words or 4 senteces (delivered at slow speech pace), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Ticking the best response to what is heard.  **or**  Ticking the word or sentence that is heard. |
| **3. Listen and tick the picture** | a set of 4 questions, each goes with 3 pictures of daily activities, objects, people and things; and  a recording of 4 two-turn conversations (delivered at speech pace of about 160 words/minute), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Ticking the picture/ image which best describes the conversation. |
| **4. Listen and tick Right or Wrong** | a set of 4 sentences, each accompanies 2 boxes (Right and Wrong); and  a recording of simple, short conversation, talk, instruction or description (delivered at speech pace of about 160 words/minute), repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Ticking the Right or Wrong box according to the content heard. |
| **5. Listen and tick the correct answer** | 3 sets of 2-short responses to certain questions which will be heard; and  a recording of 3 questions (delivered at slow speech pace), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Ticking the box containing the correct answer according to the content heard. |
| **6. Listen and number** | a set of 4 images of daily activities, objects, people  a recording of 4 short statements or dialogue, description (delivered at slow speech pace), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Writing numbers 1 – 4 according to the order of the images described. |
| **7. Listen and complete** | a set of 4 sentences, each has a lined blank (the number of lines indicates the number of letters in the word test takers have to complete and the first letter is already given); and  a recording of short statements (delivered at slow speech race), each repeated twice.  An example is provided after the instructions. | Writing the words to complete the sentences. |

**– Nhiệm vụ đánh giá cho kĩ năng Đọc:**

| **Tasks** | **Input** | **Expected response/ Item type** |
| --- | --- | --- |
| **1. Match descriptions with words** | – A set of 4 short, simple expressions/ sentences.  – A set of 4 labeled images.  Test takers read a set of 4 short, simple expressions/ sentences. Test takers match each set with a word from the given set of 4 labeled images.  An example is provided after the instructions. | Matching the expressions/sentences with the images. |
| **2. Match pictures with words** | – A set of 4 words.  – A set of 4 pictures.  Test takers read a set of 4 words then match each word with a picture. An example is provided after the instructions. | Matching the words with pictures. |
| **3. True or False** | – A picture.  – A set of 4 sentences/ statements about the picture.  Test takers read a short text of about 40 – 70 words, and a set of 4 sentences/ statements about the text. Test takers decide whether the statements are True or False according to the text.  An example is provided after the instructions. | Deciding whether the statements are True or False. |
| **4. Read  and tick A, B, or C** | – A text of 80 – 100 words about a topic familiar to test takers.  – A set of 4 questions about the details in the text. Each question has three options A, B, and C.  Test takers read the text and tick the box containing the letter of the correct option.  An example is provided after the instructions. | Ticking the correct option A, B, or C. |
| **5. Re-order** | – A picture of daily, simple situations/ story.  – A set of 3 jumbled turns of a conversation related to the picture/ story.  Test takers look at the picture, read the set of 3 jumbled sentences and re-arrange the sentences into the correct order. Either the first or the last sentence of the story or the first/last turn of the conversation is provided as an example.  An example is provided after the instructions. | Re-arranging the turns into the correct order. |
| **6. Gap-fill** | – An incomplete 50 – 80 word descriptive or narrative text, poster, simple instruction, simple letter, message with 4 gaps.  – A set of 5 wordsprompted by images.  Test takers read an incomplete 50 – 80 word, descriptive or narrative text, poster, simple instruction, simple letter, message with 4 gaps. They then choose 4 out of a list of 5 given words prompted by 5 images to fill in the gaps. An example is provided after the instructions.  An example is provided after the instructions. | Filling the gaps with the correct words. |

– **Nhiệm vụ đánh giá cho kĩ năng Viết:**

| **Tasks** | **Input** | **Expected response/ Item type** |
| --- | --- | --- |
| **1. Write correct words with pictorial hints** | - 4 short sentences of 5 - 10 words each of which has a gap prompted by a picture; or  - A given paragraph of 25 - 40 words about a familiar topic such as family, friends, school, etc. with 4 gaps prompted by images.  Test takers read short sentences or a paragraph and complete 4 gaps. Each gap has a picture/ image as hint. Test takers are required to find the right word to complete the sentences/ paragraph.  An example is provided after the instructions. | Writing the correct word for each gap. |
| **2. Order the letters to make a complete word** | – 4 words with jumbled letters, each of which is prompted by a picture.  Test takers are required to rearrange the letters to make a correct word. An example is provided after the instructions.  An example is provided after the instructions. | Writing the correct word from jumbled letters. |
| **3. Order the words to make a complete sentence** | 4 lines of jumbled words and picture cues.  For each test item, there are approximately 4 to 7 words given in a jumbled order and a picture cue. Test takers are required to rearrange the words to create a correct sentence.  An example is provided after the instructions. | Writing the give jumbled words in the correct order to create a sentence. |
| **4. Write a(n) letter/ invitation/ text message/ postcard** | – Written instructions on a simple type of transactional writing and a given context about familiar topics such as family, friends, pets, etc.  – Some written hints in the form of questions or short expressions.  Test takers read the instructions to know the type of writing they have to produce. Information about the required length of the text (20 – 30 words) and its purpose is also given. Some questions are provided as hints for the writing. The first sentence of the required text is provided. | Writing a complete letter/ invitation/ text message/ postcard |

**– Nhiệm vụ đánh giá cho kĩ năng Nói:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tasks** | **Input (from Teacher/Examiner)** | **Expected response (from test takers)/ Item type** |
| **1. Look and say** | A set of 4 pictures about careers/ objects/ colours...  Ask test takers to speak out the name of careers/ objects/colours... | Identifying thecareers/ objects/ colours... which are givens picture cue. |
| **2. Respond to physical prompts** | Ask 4 questions:  – about concrete physical objects familiar to test takers. These questions require physical response with limited oral language production.  – about the number, position, colour, size, shape of concrete physical objects. These questions require extended oral response.  Give 2 simple instructions relating to the objects. | Understanding questions about the objects and following instructions given by the examiner. |
| **3. Get to know each other** | *Open-ended questions*  Ask 5 questions:  – 2 questions are greeting and personal information (name, age);  – 3 questions are about the test taker’s daily routines, time, hobby (favourite subject/ game/...), family, best friend, school, house, food, pets, house chores. | Understanding and responding to personal questions in an interactive way. |
| **4. Talk about afamiliar object** | *A set of concrete objects inside a carton box*  Ask test takers 3 questions when they take an object out of the box. | – Identifying the objects which are given in a box and providing limited oral response to show comprehension.  – Describing in extended oral responses the number, position, colour, size, shape of concrete physical objects. |
| **5. Describe a picture** | *A picture*  Test takers look at a given photo/ drawing picturing scenes or situations familiar to the test takers.  Ask 4 questions relating to that photo/drawing. These questions require the test takers to describe, comment on the activities and characters in the photo/drawing.  Depending on the topic of the photo/ drawing, ask one more follow-up question. | *–* Describing the activities and characters in the drawing;  *–* Referring the topic of the picture to the test taker’s daily life. |
| **6. Talk about familiar topics** | Test takers are required to talk about familiar topics.  Test takers are supported by guided questions if they are needed. | Talking about familiar topic like: describing house, talking about family/ best friend/ pet... more freely. |

Ví dụ về các câu hỏi sử dụng trong kiểm tra Nói:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grade 3** | **Grade 4** | **Grade 5** |
| – What’s your name?  – How do you spell your name?  – How are you today?  – Have you got a brother/ sister?  – How old is your brother/ sister?  – Is your house big?  – How many bedrooms are there in your house?  – What colour is your house?  – Have you got a pet?  – Have you got a toy? | – What’s your name?  – When is your birthday?  – How are you doing today?  – How do you go to school every day?  – Do you have many friends?  – What does your close friend look like?  – What’s your father’s job?  – What did you do last weekend?  –What’s your favourite pet?  – What’s your favourite toy? | – What’s your full name?  – What date is it today?  – How have you been?  – What’s your favourite subject at school? Why do you like it?  – What’s your favourite film? Why do you like it?  – What did you do yesterday?  – Where do you want to go for a picnic in summer?  – What job would you like to do in the future?  – What is your newest book?  – What’s your dream house like? |

**3. Ví dụ về các mức độ trong các câu hỏi đánh giá**

*Lưu ý:*

– Có những vùng kiến thức kĩ năng không có câu hỏi ở mức độ cao.

– Có những loại hình bài tập không có đầy đủ cả 4 mức độ nhận thức.

Ví dụ: Loại hình đánh giá sử dụng trong kiểm tra Nói như: *Talk about your family/ best friend...* với hỗ trợ bằng các câu hỏi gợi ý (nếu cần) từ giáo viên thường sẽ ở mức 3 hoặc 4 tuỳ vào kiến thức kĩ năng học sinh học đến thời điểm đó và chủ đề được lựa chọn. Với loại hình đánh giá này sẽ không được xếp ở mức 1 và 2.

– Trong cùng một loại hình bài tập, các câu hỏi có thể có các mức độ nhận thức khác nhau để giáo viên có thể xác định được mức độ hoàn thành nhiệm vụ khác nhau của học sinh.

Ví dụ: Trong dạng bài *Listen and tick*,giáo viên có thể soạn ở các mức độ khác nhau   
như sau:

– Câu 1 (mức 1): Cho 3 tranh (con thỏ, con cá, con voi). Học sinh nghe đoạn ghi âm *I like elephants very much because they are so big.* Học sinh sẽ thấy ngay từ khoá *elephant* trong câu nghe và dễ dàng nhận ra bức tranh tương ứng để tick và không cần phải hiểu nghĩa hết câu nghe cũng như 2 bức còn lại.

– Câu 2 (mức 2): Cho 3 bức tranh (quả cam, màu cam được thể hiện bằng nét vẽ, áo phông màu cam). Học sinh nghe đoạn ghi âm *Today I am wearing orange T-shirt* và tìm tranh tương ứng để tick vào. Với câu này, học sinh buộc phải hiểu nghĩa của cụm danh từ *orange T-shirt* trong phần nghe và 3 từ của bức tranh. Yếu tố giống nhau về màu cam trong 3 bức tranh sẽ cho thấy nếu học sinh không hiểu sẽ không làm được.

– Câu 3 (mức độ 3): Cho 3 bức tranh (áo phông, áo khoác và áo bơi) và câu hỏi *Which will David wear?* học sinh nghe đoạn ghi âm *David, the outside today is very cold. I don’t want you to get a cough. – OK, mom. Don’t worry* và chọn một tranh tương ứng để tick. Ở câu này, đoạn ghi âm không nhắc đến từ khoá nào. Học sinh phải nghe, hiểu và từ kinh nghiệm cuộc sống để quyết định xem lựa chọn nào là phù hợp trong hoàn cảnh này.

Tuy nhiên, ví dụ này có thể là mức 4 nếu trước đó giáo viên chưa hề cho học sinh luyện tập ở các tình huống tương tự như trong câu hỏi.

– Cùng một câu hỏi có thể nâng mức độ khó tuỳ thuộc vào đối tượng học sinh.

Ví dụ: Trọng tâm cần đánh giá là khả năng nhớ/sử dụng từ ***hat*** trong kĩ năng Đọc.

+ Mức độ 1: *Read and match*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Hat*** |  |
| Image result for hat mũ | Kết quả hình ảnh cho áo | Kết quả hình ảnh cho táo |

+ Mức độ 2: *Read and choose*

|  |  |
| --- | --- |
| Image result for hat mũ | A. Thing you wear on your head. |
| B. Thing you use to write. |
| C. Thing you wear on your hands. |

+ Mức độ 3: *Read and choose one word to fill in the blank.*

|  |
| --- |
| **computer hat chicken toy** |

*Mom: Hey little girl, it’s very sunny today. Don’t forget to bring water and ........... with you.*

*Nancy: Thank you, mom!*

– Việc phân định ranh giới giữa các mức độ của câu hỏi đánh giá trong bảng sau đây mang tính tương đối, đôi khi có thể không thực sự rõ ràng giữa hai mức gần nhau.

– Tham khảo bảng sau về các mức độ về nhận thức theo từng kĩ năng.

***Bảng phân chia mức độ thực hiện các kĩ năng và ví dụ minh hoạ***

| **Mức/ kĩ năng** | **Mức 1** | **Mức 2** | **Mức 3** | **Mức 4** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nghe** | – Nghe nhận biết được từ, cụm từ, câu đơn giản.    – Ví dụ: isten and tick.  Nghe từ *window*và tick vào đúng chữ vừa nghe trong các phương án đưa ra: *door, window, table.* | – Nghe hiểu được từ, cụm từ, câu, hội thoại đơn giản.  – Ví dụ: Listen and choose.  Nghe câu hỏi và trả lời ngắn: *Who is this? It’s my sister*và chọn 1 trong 4 bức tranh tương ứng: con mèo, chàng trai, cô gái, bông hoa. | – Nghe hiểu câu hỏi, đoạn hội thoại, văn bản ngắn và xử lý thông tin yêu cầu có vận dụng kiến thức kĩ năng của bản thân ở một tình huống tương tự với tình huống đã học.  – Ví dụ: Listen and choose.  Nghe câu hỏi *What do you have for your dinner?*Và chọn 1 trong 3 câu trả lời: *Rice and fish; We go to a restaurant; I like swimming.* | – Nghe đoạn hội thoại, mô tả... và xử lí các thông tin ở mức độ khó và linh hoạt hơn như trả lời câu hỏi, tìm tranh có nhiều chi tiết giống nhau...  – Listen and tick.  Nghe đoạn hội thoại*: I can’t see Mary. So many people here. – Ah… could you see a girl in black jeans and pink ... Oh no, red blouse?  – Has she got long hair?  – Yes, she’s pretty. You see.* Học sinh chọn giữa 4 bức tranh trong đó các nhân vật nữ mặc đồ rất giống nhau, có người mặc áo cánh hồng, áo đỏ,... để gây nhiễu, buộc học sinh xử lí thông tin nhiều. |
| **Đọc** | Đọc và nhận biết, nhắc lại được nội dung, thông tin của bài đọc. | Đọc hiểu và trình bày, giải thích được thông tin trong bài đọc. | Đọc hiểu và xử dụng thông tin bài đọc và kiến thức có sẵn để giải quyết vấn đề. | Đọc hiểu và vận dụng thông tin bài đọc và kiến thức có sẵn để giải quyết vấn đề hoặc đưa ra những phản hồi hợp lí ở mức độ khó hơn. |
| – Ví dụ: Read and choose.  Học sinh đọc đoạn văn bản ngắn trong đó có câu *he doesn’t like ice cream* và chọn câu trả lời cho câu hỏi:  *Does he like ice cream?*  *A. Yes, he does.*  *B. No, he doesn’t.* | – Ví dụ: Read and choose:  *I am round. I help you to keep away from the rain and the sun.*  Học sinh chọn 1 trong 4 bức tranh tương ứng với câu vừa đọc: *cái ô, đồng hồ, quả táo, mặt trời.* | – Ví dụ: Read and fill in the blank.  Học sinh phải đọc hiểu và điền các từ còn thiếu vào chỗ trống (có thể hỗ trợ bằng việc cho trước một số từ hoặc gợi ý bằng tranh). | – Ví dụ: Read and choose: *Micheal comes to the birthday party but nobody talks to him. There are many cup cakes that he likes but John doesn’t want them. He stays for a while then he walks home because he is not happy.*  Why does John leave the party?  A. Because he eats many cup cakes.  B. Because he stays for a while then he walks home.  C. Because he feels sad when he talks to nobody. |
| **Viết** | Viết lại được các từ đơn lẻ, câu đơn giản đã học có gợi ý.  – Ví dụ: Fill in the blank:  *h\_t*  Image result for hat mũ | Viết trình bày lại kiến thức đã học theo cách hiểu của cá nhân (có gợi ý).  – Ví dụ: Fill in the blank:  *Today is Jame’s ......... birthday.*  Description: http://tubes.toutimages.com/festivite/anniversaire/024.gif | Sử dụng kiến thức đã học để viết câu hoặc đoạn văn bản (có gợi ý).  – Ví dụ: Complete the sentence using given words:  *Mark/like/go fishing/weekend/ father* | Sử dụng kiến thức đã học để viết về các chủ đề quen thuộc.  – Ví dụ: *Write a letter of about 30 – 35 words to your friend telling him/her about your house. You may use:*  *+ Is your house big/small?*  *+ What colour is it?*  *+ How many rooms are there? What are they?...* |
| **Nói** | Nói tên được vật ở mức độ từ đơn lẻ hoặc câu rất đơn giản.  – Ví dụ:  Giáo viên giơ thẻ màu sắc/ con vật... và học sinh nói tên các màu/ con vật. | Trả lời các câu hỏi đơn lẻ rất đơn giản có một phương án trả lời.    – Ví dụ:  ***+*** *How are you today?*  *+ What’s your mother name?* | Trả lời các câu hỏi về tình huống thật nhưng trương tự với tình huống đã học; mô tả tranh có gợi ý...  – Ví dụ:  Describe the picture, you may use:  *+ Who are the people?*  *+ What are they doing?...*  Image result for what are the people in the picture doing | Trình bày một bài nói ngắn về tình huống thực có liên quan đến chủ để đã học nhưng không có gợi ý; trả lời các câu hỏi đòi hỏi tư duy, tranh luận, phản biện...  – Ví dụ:  + *Tell me about your class?*  *+ What subject do you like best? Why?* |

**4. Ví dụ về ma trận đề kiểm tra lớp 3, học kì 2**

*Lưu ý*: Đây là ma trận đề tham khảo. Giáo viên sẽ hoàn toàn chủ động quyết định:

– Chuẩn kiến thức, kĩ năng cần đánh giá (căn cứ vào Chương trình tiếng Anh tiểu học, tài liệu giảng dạy và thực tế dạy học);

– Tỉ lệ giữa các mức độ về nhận thức (căn cứ vào mục đích kiểm tra và trình độ học sinh);

– Hình thức và số lượng các nhiệm vụ đánh giá;

– Số câu hỏi trong mỗi nhiệm vụ đánh giá và điểm số;

– Việc xây dựng một ma trận đề kiểm tra có thể tiến hành qua các bước sau:

***Bước 1:*** Liệt kê các chủ đề, cấu trúc và từ vựng cần kiểm tra.

| **Topics** | **Sentence patterns** | **Vocabularies** |
| --- | --- | --- |
| – Family  – Food and drink;  – School things/subjects;  – Pets, animals;  – Career;  – Activities;  – Weather;  – Colour;  – Toys. | *What do you have for breakfast?*  *What time do you go to bed?*  *How is the weather today?*  *What do you want to be?*  *What is it?*  *What’s your favourite season/food?*  *Why do you like...?*  *What colour/shape is it?*  *What are they doing?*  *They are...*  *He is...*  *I play football three times a week.*  *My hobby is...* | *– Family, father;*  *– Orange juice, breakfast, chicken, eat, cook, lunch, noodle, egg;*  *– Bag, clock, school, English;*  *– Rabbit, fish, tiger, hen;*  *– Singer, doctor, dentist;*  *– Play the piano, like to, go to the beach, go picnic...;*  *– Weather, season, summer, hot, sunny, warm,*  *– Orange;*  *– Robot, kite.* |

***Bước 2***: Liệt kê các kĩ năng cần đánh giá, phân chia kiến thức ngôn ngữ cần đánh giá vào các kĩ năng và các chuẩn cần đánh giá KTKN ở mỗi mức độ nhận thức.

| **Kĩ năng** | **Mô tả kĩ năng** | **Mô tả** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mô tả M1** | **Mô tả M2** | **Mô tả M3** | **Mô tả M4** |
| **Nghe** | Nghe phát hiện được các từ sau trong câu: *orange juice, family, play the piano, sunny.* | Nghe từ đơn lẻ và tìm đúng tranh | Nghe câu đơn có chứa từ và tìm đúng tranh | Nghe đoạn văn bản có câu chứa từ hoặc các từ gần nghĩa. HS nghe, hiểu và suy đoán để tìm ra tranh đúng | Như mức 3 nhưng tăng độ dài và độ khó của từ, câu và ẩn từ khoá cần tìm trong tình huống mới HS chưa được luyện |
| Nghe hiểu được câu hỏi và trả lời của các cấu trúc sau: *What do you eat for breakfast ?; What time do you go to bed ?; How is the weather today ?; What do you want to be ?; What is this ?; How many rooms are there in your house ?; What’s your father doing ?; Do you have any pets ?* | Nghe câu hỏi và câu trả lời và tìm đúng câu hỏi và trả lời đó ở dạng văn bản viết. | Nghe câu hỏi đơn và tìm được câu trả lời tương ứng hoặc nghe câu hỏi -trả lời và tìm tranh đúng | Nghe một đoạn thoại trong đó có chứa câu hỏi. Câu hỏi có thể thêm một số từ khác mẫu thông thường. HS phải chắt lọc nội dung cần hỏi là gì để tìm phương án phù hợp | Tương tự như mức 3 nhưng các phương án lựa chọn đều xuất hiện trong phần nghe dễ gây nhiễu để buộc học sinh phải nghe, hiểu và chắt lọc thông tin để tìm ra đúng vấn đề cần hỏi là gì ở một tình huống chưa được luyện tập trước đó |
| **Nghe** | Nghe hiểu đoạn hội thoại ngắn, rất đơn giản khoảng 20 – 30 từ về chủ đề thời tiết và các hoạt động liên quan đến thời tiết | Nghe và tích từ/câu có xuất hiện trong bài nghe | Nghe và tìm câu trả lời cho câu hỏi ở dạng trắc nghiệm hoặc xác định thông tin đúng sai mà các thông tin đó được trích dẫn y nguyên trong phần nghe | Nghe, hiểu và xử lí thông tin để tìm phương án đúng. Các phương án đưa ra không trích dẫn y nguyên nội dung phần nghe | Như mức 3 nhưng tăng lượng từ khó của đoạn nghe và các phương án trả lời được diễn tả bằng cách khác với phần nghe ở tình huống không được luyện tập trước đó của học sinh |
| **Đọc** | Đọc hiểu nghĩa các từ và cụm từ quen thuộc: *school bag, clock; hen* | Đọc từ và tìm tranh đúng | Đọc hiểu phần giải nghĩa của từ và tìm từ tương ứng (đã cho trước các từ và tranh minh họa để HS chọn) | Như mức 2 nhưng không cho từ trước để HS phải tự vận dụng kiến thức của mình để tìm ra từ (có thể cho tranh minh họa) | Đưa các từ vào văn bản khoảng 30 – 40 từ có các từ trống. HS đọc, hiểu và tự tìm ra từ cần điền không cần sự hỗ trợ |
| Đọc hiểu các văn bản ngắn, rất đơn giản khoảng  30 – 40 từ về các chủ đề quen thuộc nhà trường và đồ chơi: *robot, mice, write, English, cook, lunch* | Đọc và gạch chân các từ có xuất hiện trong bài đọc hoặc tìm kiếm, xác định thông tin mà được trích dẫn y nguyên trong bài | Đọc hiểu và chọn lựa thông tin được diễn tả theo một cách khác với thông tin đưa ra trong bài | Đọc hiểu và xử lí thông tin, suy luận, phán đoán để xác định thông tin còn thiếu hoặc thông tin đúng hay sai mà không trích dẫn y nguyên trong bài | Như mức 3 nhưng tăng độ khó của từ, câu và tình huống chưa thực hành trước đó |
| **Viết** | Viết được các từ rất đơn giản về chủ đề ăn uống: *noodle, eat, chicken* | Sắp xếp từ có nghĩa từ các chữ cái được đảo vị trí. | Viết ra được từ có tranh gợi ý, HS không cần suy luận về nội dung cũng có thể làm được | Viết ra được từ không cần gợi ý. HS cần suy luận từ nội dung văn bản cho trước | Như mức 3 nhưng văn bản để HS suy luận có độ khó tăng nhiều hơn trong một tình huống chưa được thực hành trước đó |
| Sắp xếp được câu hoàn chỉnh thuộc các chủ đề gia đình, các hoạt động, sở thích theo cấu trúc: *He is….; I play… ….times a week; My hobby is…* | Tạo câu đơn 1 thành phần chủ ngữ, động từ và bổ ngữ theo mẫu đã học có từ gợi ý | Tạo câu có các thành phần phức tạp hơn theo mẫu đã học từ các từ gợi ý | Tạo câu có các thành phần phức tạp hơn theo gợi ý nhưng HS phải bổ sung thêm từ | Tự tạo câu từ các câu hỏi gợi ý |
| **Nói** | Hỏi và trả lời các câu hỏi đơn giản về bản thân, gia đình, số lượng, màu sắc (có sự trợ giúp): *What’s your name ?; How do you spell your name ?; How are you today ?; What’s this ? What colour/shape is it ?; What are they doing ?* | Không có | Hiểu câu hỏi và trả lời được với những câu chỉ có 1 phương án trả lời. | Hiểu câu hỏi và trả lời được với những câu trả lời linh hoạt tùy tình huống. | Như mức 3 nhưng HS kèm theo liên hệ, giải thích… |
| Kể và mô tả được các đồ vật quen thuộc và hoạt động của các thành viên trong gia đình (có sự trợ giúp): *Tell about school things; Tell about what your family members often do in the evening.* | Không có | Không có | Kể, mô tả được nhưng cần trợ giúp bằng các câu hỏi hoặc từ gợi ý. | Chủ động kể và mô tả được không cần sự trợ giúp |

***Bước 3:*** Lựa chọn các nhiệm vụ đánh giá, phân chia kiến thức ngôn ngữ vào các nhiệm vụ đánh giá, số câu, tỉ lệ mức độ nhận thức, số điểm.

| **Kĩ năng** | **Nhiệm vụ đánh giá/ kiến thức cần đánh giá** | **Mức/Điểm** | | | | **Tổng số câu, số điểm,  tỉ lệ %** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **M1** | **M2** | **M3** | **M4** |
| Nghe | Listen and match  *Orange juice, family, play the piano, sunny.* |  | 3  0,75đ | 1  1đ |  | 14 câu  3,5 điểm  35% |
| Listen and tick A, B or C  *What do you eat for breakfast? What time do you go to bed? How many rooms are there in your house?*  *How is the weather today?* |  | 1  0,25đ | 1  0,25đ | 1  0,25 |
| Listen and tick the box  *What do you want to be?; What is this?; What’s your father doing?; Do you have any pets?* |  | 2  0,5đ | 2  0,5đ |  |
| Listen and tick Right or Wrong  *What’s your favourite season? Why do you like...*  *Summer, go for a pic, go to the beach* |  |  | 3  0,75đ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kĩ năng** | **Nhiệm vụ đánh giá/ kiến thức cần đánh giá** | **Mức/Điểm** | | | | **Tổng số câu, số điểm,  tỉ lệ %** |
| **M1** | **M2** | **M3** | **M4** |
| Đọc | Look and read  Write the correct words next to their descriptions  *School bag, clock, hen* |  | 3  0,75đ |  |  | 10 câu  2,5 điểm  25% |
| Read the text and tick True or False  *Robot, mice, animal,*  *Like to* |  |  | 2  0,5đ | 1  0,25đ |
| Read the passage and write the correct word  *English, write, cooks, lunch* |  |  | 2  0,5đ | 2  0,5đ |
| Viết | Read and write ONE word in each gap for each picture  *Noodle, chicken, eat* |  | 3  0,75đ |  |  | 6 câu  1,5 điểm  15% |
| Order the word  *He is....; I play... ....times a week; My hobby is...* | 2  0,5đ | 1  0,25đ |  |  |
| Nói | Getting to know each other  *What’s your name?*  *How do you spell your name? How are you today?* |  | 2  0,5đ | 1  0,25đ |  | 10 câu  2,5 điểm  25% |
| Talking about familiar object  *What’s this?*  *What colour/shape is it?*  *Tell about school things* |  |  | 3  0,75đ | 1  0,25đ |
| Describing picture  *What are the people in the picture doing?*  *Are there any animals?*  *What does your family often do in the evening?* |  | 1  0,25đ | 1  0,25đ | 1  0,25đ |
| **Tổng** |  | 2 – 5% | 16 – 40% | 16 – 40% | 6 – 15% |  |

Ma trận đề kiểm tra trên cho thấy, bài kiểm tra kĩ năng Nghe, Đọc, Viết chỉ chiếm tổng điểm 7,5 chiếm 75% của bài kiểm tra, khác với trước đây giáo viên thiết kế thang điểm 10 cho bài kiểm tra Nghe, Đọc, Viết. Như vậy giáo viên sẽ phải tổ chức kiểm tra nói để hoàn thành bài kiểm tra với thang điểm 10.

**Đề mẫu xây dựng theo ma trận**

**SAMPLE TEST – GRADE 3 - 2nd TERM**

**LISTENING**

**PART 1: Questions 1 – 4: Listen and match. There is one example.**

**Example: *You hear: 'I want a banana'.*** The answer is:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **B** |
| **B.** | Description: Description: banana2_gif | 1. **⬜** |
| **C.** | **Description: tải xuống** | 1. **⬜** |
| **D.** |  | 1. **⬜** |
| **E.** | Description: smiling-sun131027 | **5. ⬜** |

**PART 2: Questions 5 – 7: Listen and tick A, B, or C. There is one example.**

**Example:** You hear: ***“Good morning, John. How are you?”***

In your test paper you see:

**0.** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?

A. I’m fine, thank you. ⬜

√

B. I’m in the living room. ⬜

C. My name is John. ⬜

The answer is (A) (I’m fine, thank you). So you tick (√) A.

|  |  |
| --- | --- |
| **5.** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?  A. It’s not good. ⬜  B. No, do not eat. ⬜  C. Bread and bananas. ⬜  **7.** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?  A. We have 4 rooms. ⬜  B. I like planting, too. ⬜  C. My rooms are big, too. ⬜ | **6.** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?  A. It's too early to get up. ⬜  B. Nine o'clock. ⬜  C. Every night. ⬜ |

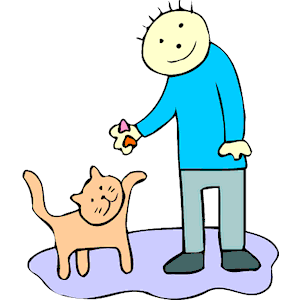
**PART 3: Questions 8 – 11: Listen and tick the box. There is one example.**

**Example:** You hear:

***– What does he do at five thirty in the afternoon?***

***– He feeds the cat.***

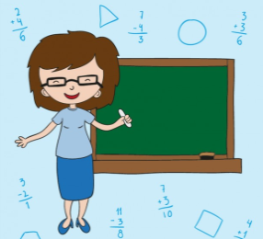
In your test paper you see:

**A ⬜ B ⬜ C ⬜**

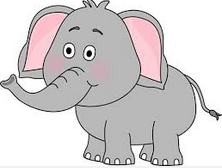
*The answer is:* C, so you tick (√) C.

**8.** What do you want to be Karen?

**A ⬜ B ⬜ C**

**9.** What is it?

**A ⬜ B ⬜ C ⬜**

**10.** What’s your father doing now?

**A ⬜ B ⬜ C ⬜**

**11.** Do you have any pets?

**A ⬜ B ⬜ C ⬜**

**PART 4: Questions 12 – 14: Listen and tick Right or Wrong**

You hear a dialogue. Tick the box Right or Wrong according to what you heard.

**RIGHT WRONG**

√

**Example:** He is talking to Kathy. ⬜ ⬜

**12.** Her favorite season is summer. ⬜ ⬜

**13.** She can go picnic in summer. ⬜ ⬜

**14.** She likes summer because it’s warm. ⬜ ⬜

**READING**

**PART 1: Questions 1 – 3**

Look and read. Write the correct words next to their descriptions. There is one example.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Description: http://sr.photos1.fotosearch.com/bthumb/ARP/ARP117/hous_12c.jpg | Description: http://l.thumbs.canstockphoto.com/canstock20539627.jpg | Description: E:\DE AN NGOAI NGU\TASK 3\2 oclock.jpg | Description: http://sr.photos2.fotosearch.com/bthumb/CSP/CSP707/k20937010.jpg | Description: http://cdn4.freepik.com/image/th/2935948.jpg |
| **Armchair** | **school bag** | **clock** | **hen** | **the moon** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***0.*** | ***You can see me in the sky at night. I am yellow and bright.*** | ***\_the moon\_*** |
| **1.** | You carry me on your back. You often put books, notebooks and a pencil box in me. I have different colours. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **2.** | I am round. I am often on the wall. I tell you time. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **3.** | I give people eggs. You can eat my meat at KFC. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**PART 2: Questions** **4 – 6**

Read the text carefully. Tick (🗸) **True** or **False.** There is an example (0).

Doraemon is a cat robot. He looks very funny because he is fat and   
he has no ears. He likes to eat fried cakes but he doesn’t like mice.   
He has a magic pocket in front of his belly. He puts many magic things in his pocket.

**TRUE** **FALSE**

√

**0.** Doraemon is an animal. ⬜ ⬜

**4.** Doraemon likes to catch mice.⬜ ⬜

**5.** He is fat and he has no ears.⬜ ⬜

**6.** He has a magic pocket to put many things in.⬜ ⬜

**PART 4:** **Questions** **7 – 10**

Read the passage and write the correct word next to numbers **10-12**. You only need 3 words from the box. There is one example **(0)**.

School **(0**) \_\_teachers\_ have a very special, important job. They get children ready for adult life. School teachers help very young children to read and **(7)** \_\_\_\_\_\_\_\_, and to do art and simple mathematics. They also teach older children subjects like **(8)** \_\_\_\_\_\_\_\_, history, science, and Vietnamese. Many other people help in schools. In some schools,

**(9)** \_\_\_\_\_\_\_\_ make snacks and **(10)** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ for children and their teachers.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description: palette - painters palette with primary colors and three... | Kết quả hình ảnh cho english subject | Description: Male and female teachers - A drawing of the male and female... |
| **colors** | **English** | **teachers** |
|  | Description: Kid Writing on Paper - Illustration Featuring a Kid Writing... | Kết quả hình ảnh cho lunch school |
| **cooks** | **write** | **lunch** |

**WRITING**

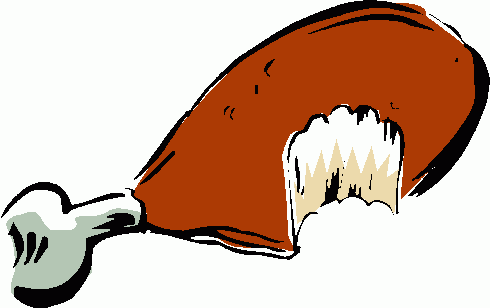
**PART 1: Questions 1 - 3: Look at the pictures and the example (0).**

**Example:** I have a new pair of **shoes**. They are red and comfortable.

**Now read the story. Then write ONE word into each gap for each picture.**

My **(0) family** likes going to the restaurant. My favorite





food is **(1)** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. My son likes **(2)**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.



We **(3)** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ a lot of ice-cream, too. The food here is delicious!

 **PART 2: Questions 4 – 6. Order the words.**

*Example*:

years

*I’m*

*nine*

*old.*

*I’m nine years old.*

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**4.**

is

father.

He

my

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**5.**

I

three

play

a

football

times

week.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**6.**

is

hobby

singing.

My

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**SPEAKING SAMPLE TEST – GRADE 3 – 2nd TERM**

**Greeting & test taker’s name check.**

The examiner says “*My name is...It’s nice to talk to you today.”*

**Part 1: Getting to know each other**

The examiner asks 3 questions below:

1. What’s your name?
2. How do you spell your name?
3. How are you today?

**Part 2:** **Talking about a familiar object**

The test taker is given a carton box in which there is a set of school objects*.* The examiner tells the test taker to pick one thing into the box and answer the following questions. (*“Please open the box and take one thing.”)*

1. What is in your hand?
2. What colour is it?
3. What shape is it?
4. Tell me some school objects that you have?

**Part 3:** **Describing the picture**

The examiner says, “*Now you have 30 seconds to look at this drawing.”*

**

The examiner asks 3 questions below:

1. What are the people in the picture doing?

2. Are there any animals?

3. What does your family often do in the evening?

*Follow-up question*: Do you have a pet/toy? What is it?

*That’s the end of the speaking test. You did a great job. Thank you.*

**KEYS TO SAMPLE TEST – GRADE 3 – 2nd TERM**

**LISTENING**

**PART 1: 1C 2E 3A 4D**

*1. I like orange juice. 2. Don’t forget to bring water and hat. It’s very hot today.*

*3. This is my family. 4. She plays the piano.*

**PART 2: 5C 6B 7A**

*5. What do you eat for breakfast?*

*6. Children should go to bed early. What about you, Jenny? What time do you think you should go to sleep?*

*7. There is a very large garden in my house where I plant a lot of flowers. You like planting too, Mark? I am sure you have one garden for your house. What about rooms, how many rooms are there in your house?*

**PART 3 8C 9B 10B 11B**

*8. – What do you want to be, Karen? – I want to be a singer. I like to sing.*

*9. – What is it? – It’s a tiger. Yes, it’s a big tiger.*

*10. What is your father doing now? - He often reads newspaper at this time but now he is cooking dinner.*

*11. Do you have any pets? – Yes, ofcause. I have 3 goldfish. I will buy a rabbit next time.*

**PART 4 12R 13W 14W**

*– What’s your favorite season Kathy?*

*– I love summer.*

*– Why do you like summer?*

*– Well, it’s hot and sunny. I can go to the beach.*

**READING**

**PART 1 1. school bag 2. clock 3. Hen**

**PART 2 4. FALSE 5. TRUE 6. TRUE**

**PART 4 7. write 8. English 9. Cooks 10. lunch**

**WRITING**

**PART 1 1. noodle 2. chicken 3. eat**

**PART 2 4. He is my father.**

**5. I play football three times a week.**

**6. My hobby is singing.**

**MÔN TIN HỌC**

LỚP 3 – 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 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 phậncủa 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 lí giống máy tính  – 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  ND3.Mức1.x | – HS dựa vào các ví dụ cụ thể để giải thích được các máy tính kết nối với nhau để trao đổi thông tin, mang lại lợi ích to lớn cho con người  ND3.Mức2.x | – HS sử dụng được máy tính để thực hiện một số công việc đơn giản: gõ văn bản, chơi game  ND3.Mức3.x |  |
| 4. Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón | – HS kể tên được được 4 khu vực của bàn phím  – 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  ND4.Mức1.x | – HS giải thích được lợi ích của việc gõ 10 ngón  – HS nhận ra và phân biệt được các phím cần gõ thuộc hàng phím cơ sở nào  ND4.Mức2.x | – HS gõ được theo một dãy chữ thuộc một hoặc một số khu vực bàn phím nhất định  ND4.Mức3.x | – HS gõ được theo một đoạn văn bản hoặc những bài thơ, bài văn đã học bằng cách sử dụng nhiều khu vực bàn phím khác nhau (không cần có dấu Tiếng Việt)  ND4.Mức4.x |
| 5. Các thao tác sử dụng chuột máy tính | – HS nêu được được tác dụng của các chương trình trò chơi như Blocks, Dots, Sticks đó là luyện tập các thao tác sử dụng chuột  ND5.Mức1.x | – 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)  ND5.Mức2.x | – 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  ND5.Mức3.x | 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  ND5.Mức4.x |
| 6. Phần mềm đồ họa: Tô màu cho các hình | – HS nhận diện được biểu tượng của phần mềm Paint và các thành phần trên giao diện phần mềm  – HS nhận diện được công cụ chọn màu nét vẽ và màu nền trong hộp màu  ND6.Mức1.x | – HS trình bày được các bước tô màu theo màu vẽ  – HS trình bày được các bước tô màu theo màu nền  ND6.Mức2.x | – HS thực hiện được việc tô màu cho các hình quen thuộc hoặc tô theo hướng dẫn đối với các hình đã cho  ND6.Mức3.x | – HS thực hiện được việc tô màu cho các hình mới, hoặc tô theo yêu 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 theohướng 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 xoá  ND8.Mức1.x | – HS trình bày được các bước để chỉnh sửa hình vẽ bằng các công cụ tẩy xoá  ND8.Mức2.x | HS chọn được một vùng hình vẽ cần chỉnh sửa và chỉnh sửa được hình bằng các công cụ tẩy, xoá 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?

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?

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 khu vực chính nào sau đây?

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?



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 (Tỉ 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

May tinh la nguoi ban than thiet cua em, em co the dung may tinh de hoc bai, nghe nhac, xem phim va ket noi voi ban be.

Em rat yeu nguoi ban moi nay!

**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?

A) Nháy chuột

B) Nháy đúp chuột

C) Di chuyển chuột

D) Kéo thả chuột

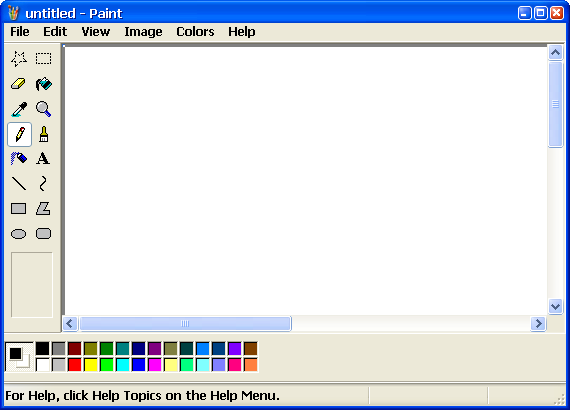
**ND5.Mức3.1**

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.





Hộp ………

……………

Hộp ………

**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

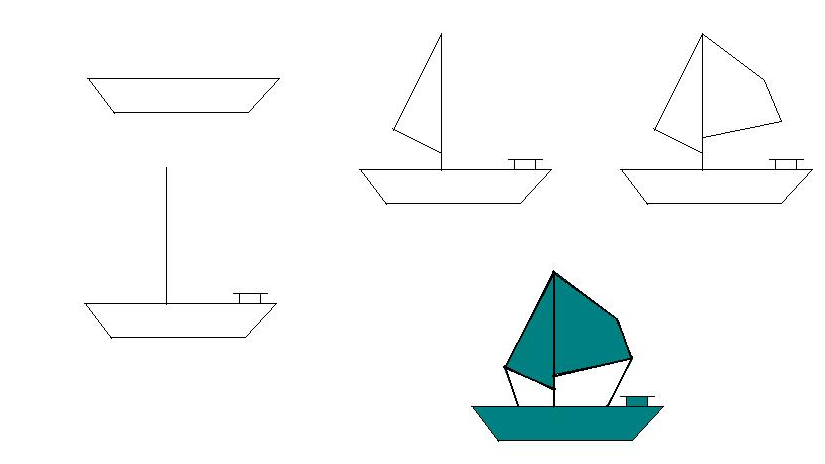
2. Chọn công cụ vẽ đường cong trên hộp công cụ

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, nháy 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.

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, 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. 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%** |
| **Tỉ lệ %** | 10% | 0% | 25% | 0% | 5% | 30% | 0% | 30% | 100% |  |
|  | **Tỉ lệ  theo mức** | **10%** | | **25%** | | **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 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 |  | A4 | B.1 |  |
| 5. Sử dụng chuột máy tính | Số câu |  | 1 |  |  | 1 |
| Câu số |  | A5 |  |  |
| 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 |  |  |
| *Tổng số câu* | | 2 | 5 | 2 | 1 | 10 |

**ĐỀ KIỂM TRA**

**A. Trắc nghiệm (4đ)**: Em hãy khoanh tròn vào những đáp án đúng trong các câu dưới đây

**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?

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 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?

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 đểchuyện 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?



A. Hàng phím trên B. Hàng phím dưới

C. Hàng phím số D. Hàng phím cơ sở

**Câu A.5 (0,5đ)** *(Mức 2)*

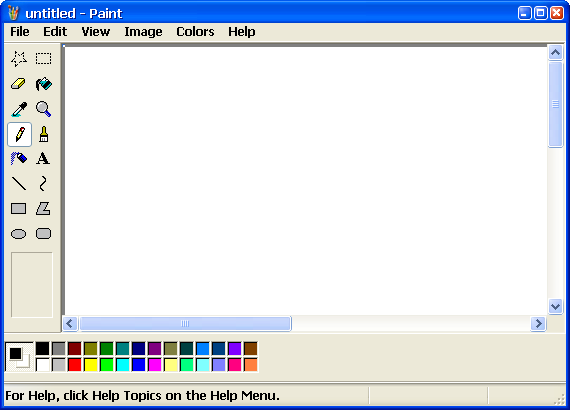
Để chạy thực hiện chương trình trò chơi hoặc chương trình Paint ta thực hiện thao tác   
sử dụng chuột nào?

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.



Hộp ………

………………….

Hộp ………….

**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, nháy 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)*

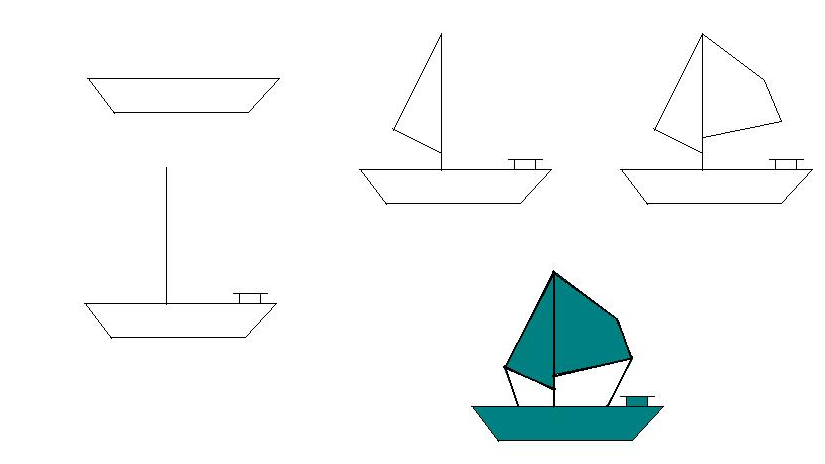
Sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản, ví dụ như phần mềm Word, hãy gõ nội dung sau:

May tinh la nguoi ban than thiet cua em, em co the dung may tinh de hoc bai, nghe nhac, xem phim va ket noi voi ban be.

Em rat yeu nguoi ban moi nay!

**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:



LỚP 3 – 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 hoạ: 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 | – So sánh được hai cách sao chép màu sử dụng ô trung gian: là *ô hiển thị màu vẽ* hoặc *ô hiển thị màu nền*  – So sánh được sự khác nhau giữa các kiểu sao chép: sao chép nội dung và sao chép thuộc tính  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 |  |
| 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 một số tình huống đơn giản không gõ được chữ hoặc dấu tiếng Việt như mong muốn  ND2.Mức2.x | Gõ và sửa được những từ tiếng Việt tại những vị trí mong muốn nhờ các phím định vị con trỏsoạn 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, các thành phần của phần mềmvà tương tác được với chúng  ND3.Mức1.x | Nêu được trình tự các bước cần tiến hànhđể thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả  ND3.Mức2.x | Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép tính lớp 3 theo yêu cầu  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 | Kể 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 tưởng 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 tưởng 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

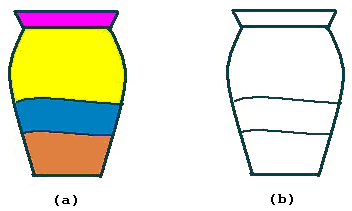
B) Nháy chuột phải vào phần hình vẽ có màu cần sao chép nếu muốn màu đó được sao chép sang *ô hiển thị màu vẽ*

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

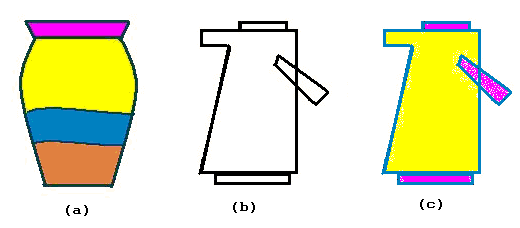


**ND1.Mức3.2**

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 Hắng, để sửa thành Hằng 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 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

**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) 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

**ND3.Mức3.1**

Sử dụng được phần mềm học toán để thực hiện các phép tính sau đây và điền kết quả vào sau dấu bằng:

1) 3456 + 6543 = ……

2) 15 × 8 = ……

3) 5609 × 2 = ……

4) 3699 : 3 = …….

**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**

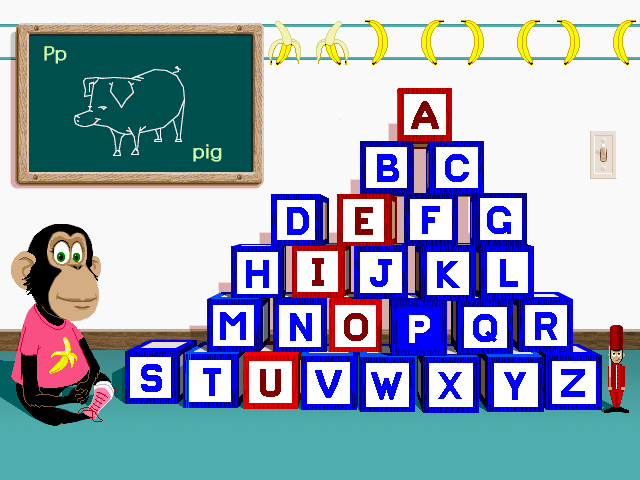
Trong màn hình Học chữ cái tiếng Anh dưới đây của phần mềm Alphabe, để yêu cầu chú khỉ cho ví dụ về một từ có chữ cái đầu tiên nào đó, ta nháy vào đâu?

A) chú khỉ

B) hình công tắc trên tường

C) chữ cái cần hỏi

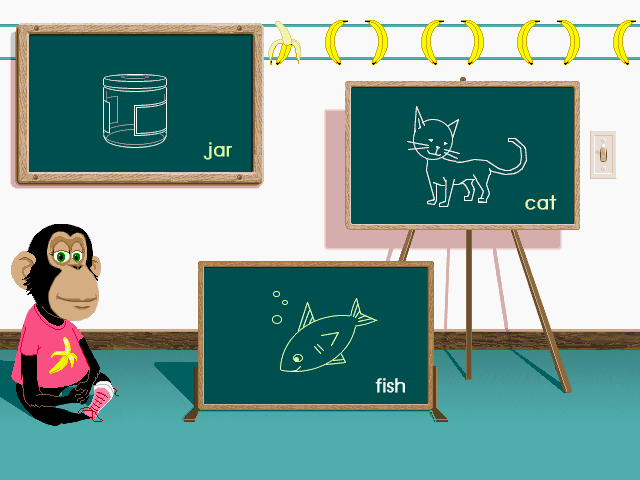
D) tấm bảng



**ND5.Mức2.1**

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 khỉ 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) Nêu muốn học tiếp thì nháy chuột vào chú khỉ 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 tỉ 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%** |
| **Tỉ lệ %** | **15%** | **0%** | **25%** | **0%** | **0%** | **30%** | **0%** | | **30%** | **100%** |  |
|  | **Tỉ lệ theo mức** | **15%** | | **25%** | | **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 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 |  |  |
| *Tổng số câu* | | 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 Hắng, 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)*

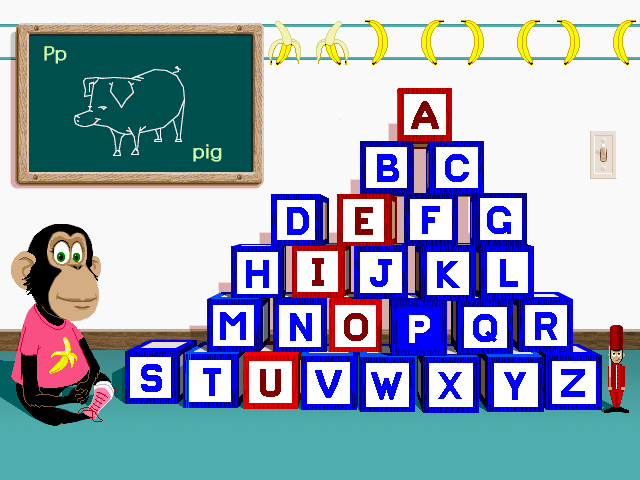
Trong màn hình học chữ cái tiếng Anh dưới đây của phần mềm Alphabe, để yêu cầu chú khỉ cho ví dụ về một từ có chữ cái đầu tiên nào đó, ta nháy vào đâu?

A) Chú khỉ

B) Hình công tắc trên tường

C) Chữ cái cần hỏi

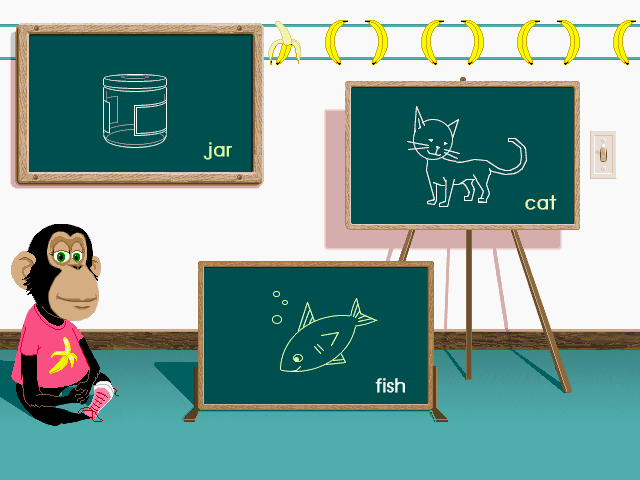
D) Tấm bảng



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

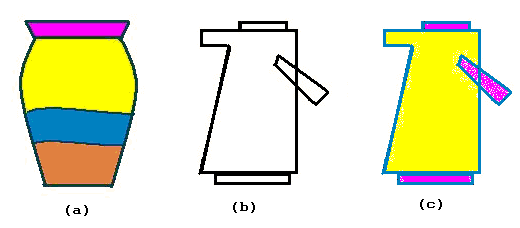
**B. Thực hành (6đ)**

**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)



**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 |

**LỚP 4 – 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, và di chuyển hình  ND2.Mức1.x | – 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)  ND2.Mức2.x | – Tạo được hình 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  ND2.Mức3.x | – 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  ND2.Mức4.x |
| 3. Phần mềm đồ họa: Vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét tròn và vẽ tự do | – Nêu được cách sử dụng các công cụ *nét tròn* (hình elips, hình tròn)  – Nêu được cách sử dụng các công cụ *vẽ tự do* (cọ, bút chì)  ND3.Mức1.x | – 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)  ND3.Mức2.x | – Thực hiện được việc vẽ tranh theo hướng dẫn bằng cách sử dụng các công cụ *nét tròn* và *vẽ tự do*  ND3.Mức3.x | – Thực hiện được việc vẽ tranh theo yêu cầu bằng cách sử dụng các công cụ *nét tròn* và *vẽ tự do*  – Thực hiện được việc vẽ tranh theo yêu cầu bằng cách sử dụng kết hợp các công cụ vẽ hình đã học  ND3.Mức4.x |
| 4. Kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón | – 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  ND4.Mức1.x | – 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  ND4.Mức.x | Thực hiện được kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các chữ và các từ theo từng khu vực bàn phím  ND4.Mức3.x | Thực hiện được kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các chữ và các từ hai khu vực bàn phím trở lên  ND4.Mức4.x |
| 5. Phần mềm học tập: Học toán lớp 4 | – 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 | Nêu được trình tự các bước cần tiến hành để thực hiện được một phép toán hoặc xem kết quả  ND5.Mức2.x | Sử dụng được phần mềm để thực hiện được các phép toán theo yêu cầu  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?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Đặc điểm*** | ***Máy tính xưa*** | ***Máy tính ngày nay*** |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| *Công cụ* | *Tác dụng* |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**ND2.Mức2.1**

Một bạn học sinh thực hiện vẽ hai quả bóng như Hình 1dưới 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 nháy nút biểu tượng “trong suốt” (nút bên dưới trong thanh công cụ)

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Hình 1 | Hình 2 | Hình3 |

**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

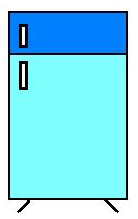
4) Nháy nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**ND2.Mức4.1**

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



**ND3.Mức1.1**

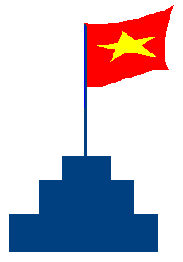
Những phát biểu nào dưới đây đúng khi tiến hành vẽ cột cờ trong hình bên dưới?

A. Sử dụng các công cụ ,  , , và 

B. Phải chọn công cụ  trước khi nháy và kéo thả chuột trên màn hình để cột cờ

C. Phải kéo thả chuột để vẽ các bậc hình chữ nhật trước khi chọn công cụ 

D. Đường xung quanh lá đỏ 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

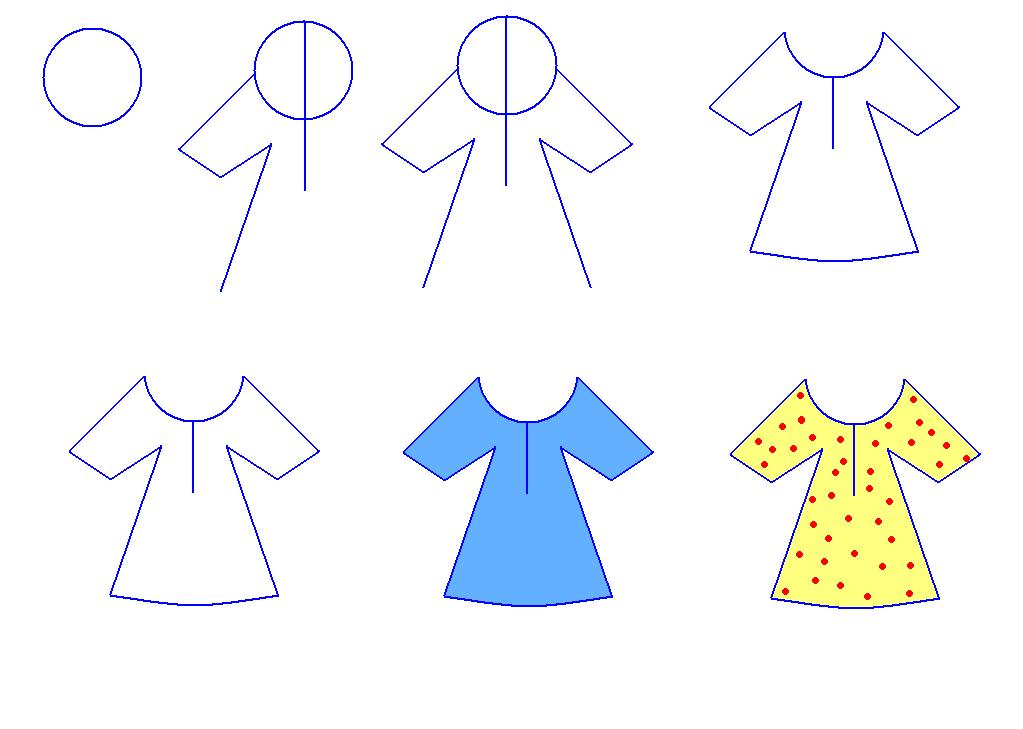
C) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 3 lần công cụ vẽ đường cong

D) Riêng phần đuôi chú cò phải sử dụng 2 lần công cụ vẽ đường cong

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Hình 1 | Hình 2 |

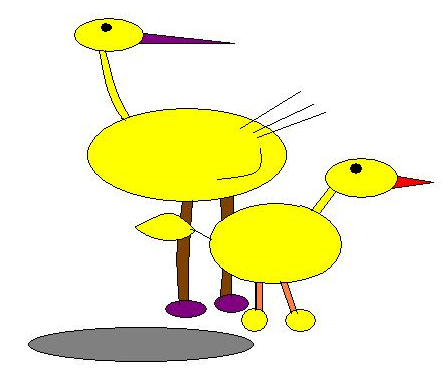
**ND3.Mức2.1**

Dãy hình dưới đây gợi ý cách vẽ một cái áo váy. Hãy dựa vào gợi ý này để vẽ một cái áo váy 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 kĩ tự thuộc nhiều khu vực bàn phím

**ND4.Mức3.1**

Hãy soạn thảo văn bản sau đây:

|  |
| --- |
| Goc San Nho Nho Moi Xay  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

c) Kết thúc làm bài



e) Làm lại bài

d) Kiểm tra bài làm

a) Làm bài tiếp theo

b) Xem hướng dẫn

1)

2)

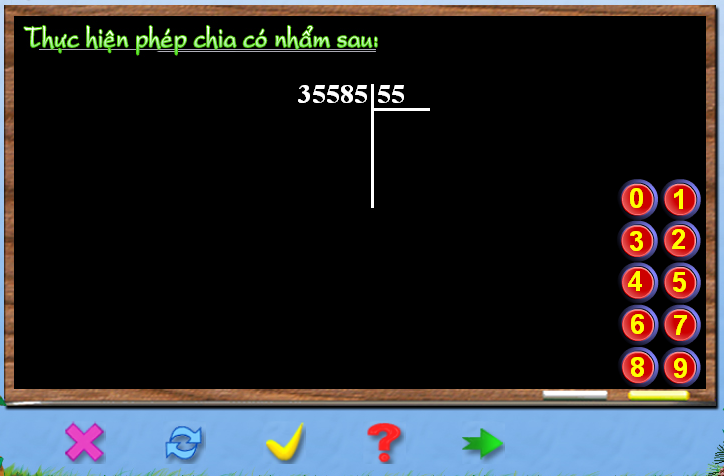
3)

4)

5)

**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) 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 ………………….

**ND5.VDT.1**

Sử dùng phần mềm Học toán lớp 4, hãy thực hiện các phép tính dưới đây và điền kết quả vào sau dấu bằng:

1) 172911 : 4 =

2) 60751 : 41 =

3) 94 × 9731 =

4) 88861 × 7059 =

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. 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. Kĩ 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. Phần 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%** |
| **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. 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?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Đặc điểm*** | ***Máy tính xưa*** | ***Máy tính ngày nay*** |
| 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 1dưới 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 nháy nút biểu tượng “trong suốt”  (nút bên dưới trong thanh công cụ)

B. Trước khi nhấn phím Cltr, cần nháy 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 kĩ tự thuộc nhiều khu vực 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

c) Kết thúc làm bài

e) Làm lại bài

d) Kiểm tra bài làm

a) Làm bài tiếp theo

b) Xem hướng dẫn

1)

2)

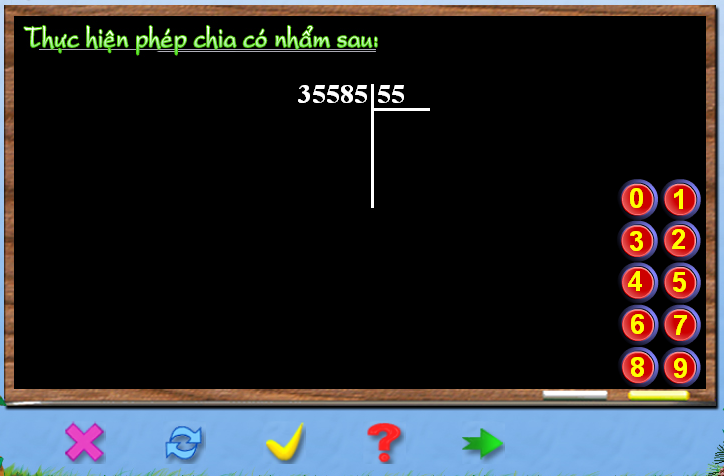
3)

4)

5)

**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)**

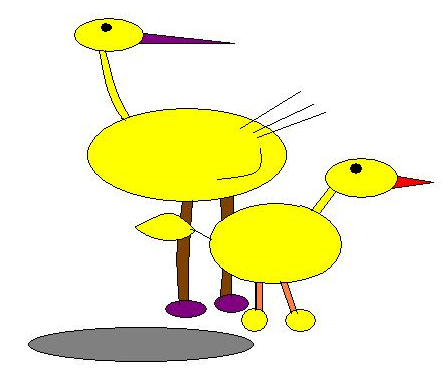
**Câu B.1 (3đ)** *(Mức 3)*

Hãy soạn thảo văn bản sau đây:

|  |
| --- |
| Goc San Nho Nho Moi Xay  Chieu Chieu Em Dung Noi 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 – 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 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 đới | – Tương tác được với phần mềm trò chơi  – Nêu được cách chơi và chơi được trò chơi Khám phá rừng nhiệt đới  ND1.Mức1.x | Giải thích được các tình huống trong trò chơi  ND1.Mức2.x | Có ý thức bảo vệ thiên nhiên và môi trường xung quanh  ND1.Mức3.x |  |
| 2. Phần mềm học tập: Trò chơi tìm hiểu thể thao để khám phá một môn thể thao mới | – Tương tác được với phần mềm trò chơi  – Nêu được cách chơi và chơi được trò chơi Golf  ND2.Mức1.x | Giải thích được các tình huống trong trò chơi  ND2.Mức2.x | – Thể hiện sự khéo léo, kiên trì trong công việc;  – Thể hiện sự suy nghĩ, tính toán hợp lí trong công việc  ND2.Mức3.x |  |
| 3. Soạn thảo văn bản: Định dạng phông chữ và sao chép văn bản | – Thực hiện được thao tác: chọn văn bản; căn lề cho văn bản; định dạng văn bản (*Thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ đậm, nghiêng*)  – Thực hiện được thao tác sao chép văn bản  ND3.Mức1.x | – Giải thích được các tình huống: Chọn văn bản, căn lề văn bản, định dạng,và sao chép văn bản  ND3.Mức2.x | Soạn thảo được đoạn văn bản ngắn, căn lề và định dạng được văn bản theo theo hướng dẫn  ND3.Mức3.x | Soạn thảo được các đoạn văn bản và căn lề, định dạng được văn bản theo mẫu hoặc yêu cầu  ND3.Mức4.x |
| 4. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển tuần tự | – 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  ND4.Mức1.x | – Giải thích được các câu lệnh, nhóm lệnh điều khiển chú rùa di chuyển  ND4.Mức2.x | 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  ND4.Mức3.x | 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.Mức4.x |
| 5. Lập trình Logo: Vẽ hình thông qua các lệnh điều khiển lặp | Phát biểu được cú pháp và hoạt động của *câu lệnh lặp* (câu lệnh điều khiển lặp) trong lập trình Logo  ND5.Mức1.x | Thực hiện nhập đúng cú pháp câu lệnh lặp và giải thích được hoạt động của câu lệnh lặp đã viết  ND5.Mức2.x | 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.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) Khỉ 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: tấng thấp, tầng trung và tầng cao

B) Hình ảnh vầng trăng 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.

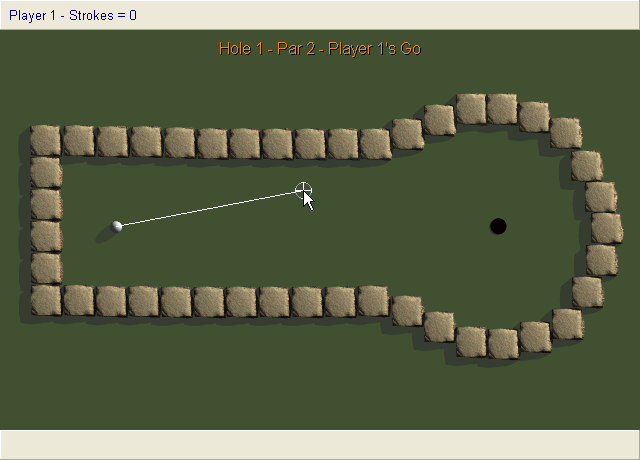
C) Ta phải dùng nút chuột phải để chọn các con vật và kéo thả chuột để đưa con vật đến vị trí của nó

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**

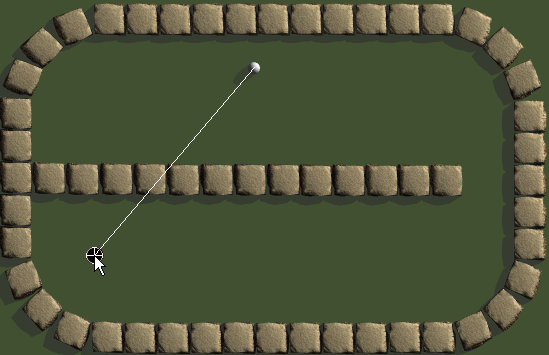
Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ đích vì lí do nào dưới đây:

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**

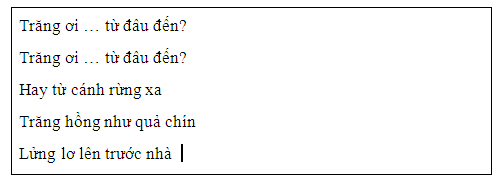
Một bạn học sinh đã nháy nút và nháy nút  để định dạng dòng tiêu đề “Trăng ơi … từ đâu đến?” trong bài thơ dưới đây thành chữ đậm và nghiêng. Mặc dù các nút này đã được chọn (nổi lên) nhưng dòng tiêu đề không thay đổi. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này:

A) Đã nháy từng nút lệnh trên hai lần, lần thứ nhất định dạng, lần thứ hai bỏ định dạng

B) Chỉ được nháy một trong các nút lệnh định dạng văn bản

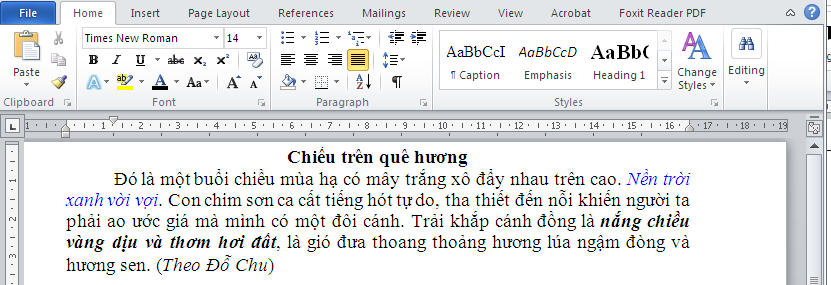
C) Phải nháy đúp vào nút lệnh định dạng văn bản

D) Chưa chọn dòng tiêu đề trước khi nháy các nút lệnh định dạng



**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. Xoá 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 |

**ND4.Mức2.1**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🞏Nhóm lệnh 1 | 🞏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 | Bắt đầu |

**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:

Xuất phát

300

**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,  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. 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 phông 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%** |
| **Tỉ lệ %** | **20%** | **0%** | **20%** | **0%** | **30%** | **0%** | **0%** | **30%** | **100%** |  |
|  | **Tỉ lệ theo mức** | **20%** | | **20%** | | **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 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 Golff | 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 |  |
| *Tổng số câu* | | 4 | 4 | 1 | 1 | 10 |

**ĐỀ KIỂM TRA**

**A. Trắc nghiệm (4đ)**: Em hãy khoanh tròn vào những đáp án đúng trong các câu dưới đây:

**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: tấng thấp, tầng trung và tầng cao

B) Hình ảnh vầng trăng 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 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.

**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 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.

**Câu A.4 (0.5đ)** *(Mức 2)*

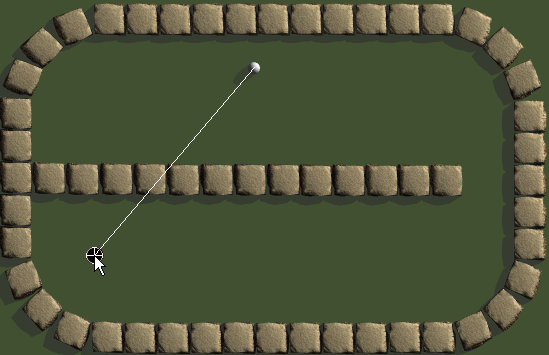
Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định   
đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ đích vì lí do nào dưới đây:

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)*

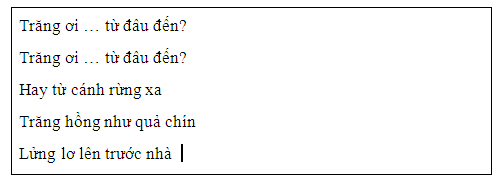
Một bạn học sinh đã nháy nút và nháy nút  để định dạng dòng tiêu đề “Trăng ơi … từ đâu đến?” trong bài thơ dưới đây thành chữ đậm và nghiêng. Mặc dù các nút này đã được chọn (nổi lên) nhưng dòng tiêu đề không thay đổi. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này:

A) Đã nháy từng nút lệnh trên hai lần, lần thứ nhất định dạng, lần thứ hai bỏ định dạng

B) Chỉ được nháy một trong các nút lệnh định dạng văn bản

C) Phải nháy đúp vào nút lệnh định dạng văn bản

D) Chưa chọn dòng tiêu đề trước khi nháy các nút lệnh định dạng



**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. Xoá 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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🞏Nhóm lệnh 1 | 🞏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 | Bắt đầu |

**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]

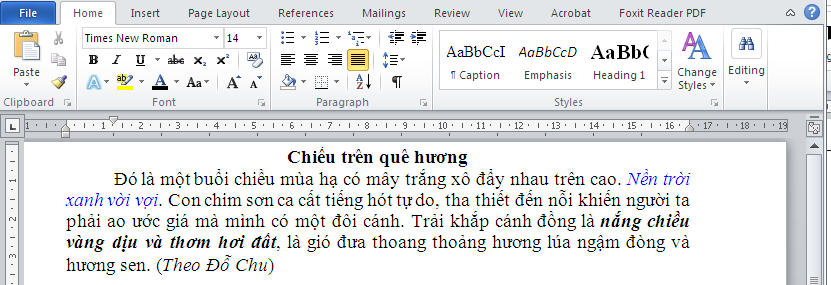
C) Câu lệnh lặp sẽ thực hiện các lệnh viết trong ngoặc n lần, với n là số cụ thể

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).

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**

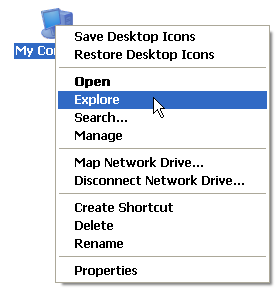
Hình ảnh dưới đây cho biết điều gì?

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

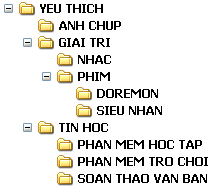
B. Tệp luôn được lưu trữ trong một thư mục nhất định

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

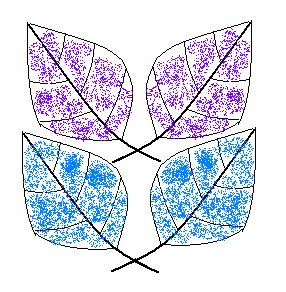
2) Gõ chữ vào khung chữ

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

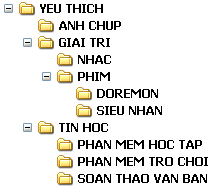
C) Bạn học sinh đó chưa tắt đèn capslock bằng phím capslock

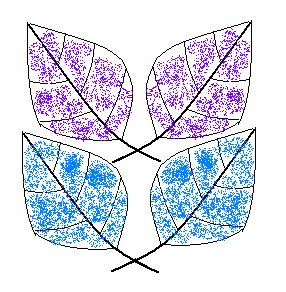
D) Bạn học sinh đó đang gõ chữ hoa ở chế độ capslock

**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**

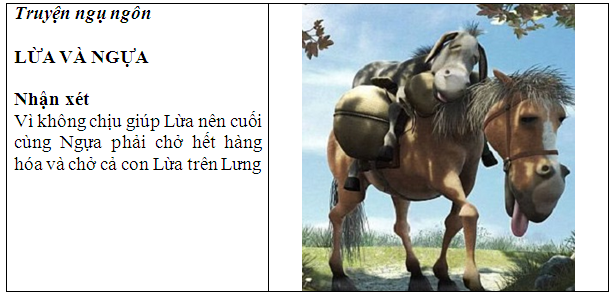
Một bạn học sinh tạo một bảng gồm gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chở Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bàng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

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

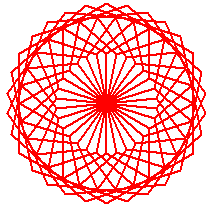
C) Vẽ 10 hình lục giác đều cạnh dài 50 bước ở vị trí ngẫu nhiên

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)*

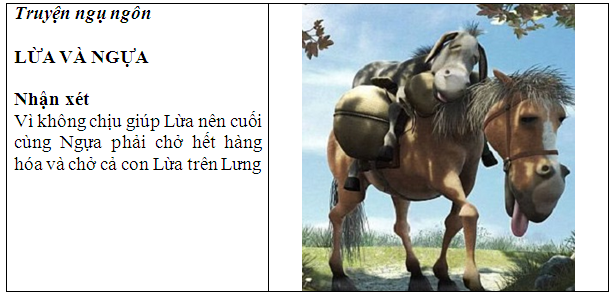
Một bạn học sinh tạo một bảng gồm gồm hai ô (một hàng, hai cột) và dự định chèn bức ảnh “Ngựa chở Lừa” vào ô thứ hai của bảng như hình bên dưới. Tuy nhiên, bạn đó chỉ chèn được bức ảnh này nằm ở bên ngoài bàng. Phát biểu nào dưới đây giải thích đúng về hiện tượng này?

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**

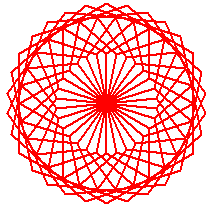
|  |  |
| --- | --- |
| **to duongtron**  **repeat 24 [fd 5 rt 15]**  **end**  **to hinhhoc**  **setpencolor 1**  **............[3 3]**  **....... 24 [....... fd 15 rt 360/24]**  **end** |  |

**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]**