

**PHẦN I. PHẦN TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN ( 7 điểm)****1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn ( 3 điểm)**

Chọn phương án trả lời đúng từ câu 1 đến câu 12 rồi tô kết quả vào phiếu trả lời.

( Mỗi câu đúng được 0,25 điểm)

**Câu 1.** Các lệnh định dạng đoạn văn bản (như căn lề, chỉnh khoảng cách dòng) nằm trong nhóm lệnh nào và thuộc thẻ nào?

- A. Nhóm lệnh **Font** trong thẻ **Insert**
- B. Nhóm lệnh **Paragraph** trong thẻ **Home**
- C. Nhóm lệnh **Page Setup** trong thẻ **Page Layout**
- D. Nhóm lệnh **Editing** trong thẻ **Home**.

**Câu 2.** Để định dạng hướng trang (đứng hay ngang) và khổ giấy cho văn bản, ta sử dụng nhóm lệnh **Page Setup** trong thẻ nào?

- A. **Insert**
- B. **Home**
- C. **Page Layout**
- D. **View**

**Câu 3.** Trong phần mềm soạn thảo văn bản, các lệnh tạo bảng cơ bản nằm trong thẻ nào?

- A. Thẻ **Home**, nhóm lệnh **Paragraph**
- B. Thẻ **Insert**, nhóm lệnh **Table**
- C. Thẻ **Layout**, nhóm lệnh **Merge**
- D. Thẻ **File**, nhóm lệnh **Print**

**Câu 4.** Để thực hiện thao tác thay thế từ hoặc cụm từ trong văn bản, ta vào nhóm lệnh **Editing** trên thẻ **Home** và chọn lệnh nào?

- A. **Find**
- B. **Select**
- C. **Replace**
- D. **Insert**

**Câu 5.** Bạn An muốn gửi bản thảo cuốn sổ lưu niệm cho các bạn trong lớp xem trước để xin góp ý và chỉnh sửa lại khi cần. Việc sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản mang lại ưu điểm gì vượt trội so với việc viết tay vào sổ giấy?

- A. Giúp lưu trữ bản mềm phòng khi thất lạc và dễ dàng chỉnh sửa, chia sẻ cho người khác.
- B. Tự động viết toàn bộ nội dung mà không cần người dùng nhập văn bản.
- C. Giúp in văn bản ra giấy mà không cần dùng đến máy in.
- D. Bắt buộc tất cả các bạn phải làm việc cùng một lúc trên cùng một máy tính.

**Câu 6.** Khi trình bày danh sách thông tin gồm nhiều tiêu chí (như Họ tên, Ngày sinh, Sở thích, Môn học yêu thích) của từng thành viên trong lớp, việc biểu diễn dưới dạng bảng đem lại lợi ích chính nào?

- A. Làm cho văn bản chiếm nhiều trang hơn để cuốn sổ trông dày dặn.
- B. Trình bày thông tin cô đọng, giúp việc so sánh, tìm kiếm và tổng hợp trở nên dễ dàng.
- C. Tự động sửa tất cả các lỗi chính tả có trong danh sách.
- D. Thay thế hoàn toàn các hình ảnh cần chèn vào văn bản.

**Câu 7.** Bạn Minh thực hiện tạo một bảng trong văn bản. Minh di chuyển chuột chọn các ô trên lưới ở lệnh **Table** (thẻ **Insert**) nhưng không thể tạo được bảng có **12 cột và 10 hàng**. Nguyên nhân là gì và Minh phải làm sao?

- A. Phần mềm bị lỗi; Minh phải khởi động lại máy tính.
- B. Thao tác di chuột trực tiếp chỉ tạo được tối đa bảng  $10 \times 8$ ; Minh cần chọn **Insert Table...** rồi nhập số cột là 12, số hàng là 10.
- C. Phần mềm soạn thảo chỉ hỗ trợ tối đa bảng 4 cột và 4 hàng.
- D. Minh phải chuyển sang thẻ **Page Layout** mới chèn được bảng lớn.

**Câu 8.** Trong một bài viết dài 10 trang về hoạt động lớp, từ "*Thầy giáo*" bị gõ nhầm thành "*Thầy giáo*" ở rất nhiều vị trí. Công cụ **Find and Replace** giúp ích gì cho người dùng trong tình huống này?

- A. Tự động phát hiện và sửa toàn bộ lỗi ngữ pháp trong toàn bộ bài viết.
- B. Giúp tìm và thay thế đồng loạt tất cả các từ "*Thầy giáo*" thành "*Thầy giáo*" một cách nhanh chóng, chính xác, tiết kiệm thời gian.
- C. Xóa bỏ hoàn toàn các trang có chứa từ bị viết sai.
- D. Chỉ cho phép tìm kiếm vị trí từ sai chứ không thể sửa trực tiếp.

**Câu 9.** Thuật toán là

- A. một trò chơi trên máy tính.
- B. một dãy các chỉ dẫn rõ ràng để giải quyết nhiệm vụ.
- C. một chương trình đã cài đặt trên máy tính.
- D. một phần mềm.

**Câu 10.** Trong bài toán, dữ liệu đầu ra là

- A. dữ liệu ban đầu.
- B. các bước thực hiện.
- C. kết quả thu được sau khi thực hiện thuật toán.
- D. điều kiện của bài toán.

**Câu 11.** Trong sơ đồ khối, hình nào biểu diễn bước kiểm tra điều kiện?

- A. Hình chữ nhật
- B. Hình bầu dục
- C. Hình bình hành
- D. Hình thoi

**Câu 12.** Trong Scratch, chương trình được bắt đầu thực hiện khi

- A. nhấn phím bất kỳ.
- B. kéo thả khối lệnh.
- C. nhấn vào cờ xanh.
- D. nhấn chuột phải.

## 2. Trắc nghiệm đúng –sai ( 4 điểm)

Chọn Đúng hoặc Sai cho mỗi ý a), b), c), d) ở các câu hỏi 13, 14, 15, 16.

(Một câu gồm 4 ý, mỗi ý đúng 0,25 điểm.)

**Câu 13:** Lớp 6A chuẩn bị làm sổ lưu niệm của lớp. Nhóm của Minh quyết định sử dụng sơ đồ tư duy để lập kế hoạch. Minh viết chủ đề chính là "Sổ lưu niệm lớp 6A" ở giữa trang giấy, sau đó vẽ các nhánh như: Giới thiệu lớp, Thành viên, Hoạt động nổi bật, Lời chúc, Hình ảnh kỉ niệm. Mỗi nhánh được bổ sung từ khóa, hình vẽ và màu sắc khác nhau để dễ ghi nhớ và dễ trình bày.

- a) Khi tạo sơ đồ tư duy chỉ được sử dụng văn bản, không nên dùng hình ảnh hoặc màu sắc.
- b) Từ chủ đề chính có thể phát triển thành nhiều chủ đề nhánh.
- c) Nếu tất cả nội dung đều được viết thành những đoạn văn dài trên các nhánh thì sơ đồ tư duy sẽ phát huy tốt nhất ưu điểm của nó.
- d) Khi làm sổ lưu niệm, sử dụng sơ đồ tư duy giúp nhóm dễ sắp xếp các nội dung như giới thiệu lớp, thành viên, hoạt động và lời chúc một cách logic.

**Câu 14:** Bạn Minh thực hiện khảo sát các môn thể thao yêu thích của học sinh trong lớp và tổng hợp kết quả. Sau đó, bạn mở phần mềm soạn thảo văn bản để tạo bảng trình bày thông tin khảo sát và chỉnh sửa bảng đó. Trong quá trình thao tác, Minh đưa ra các nhận định về các lệnh và tính năng tạo bảng.

- a) Trình bày thông tin dưới dạng bảng giúp nội dung trở nên cô đọng, dễ dàng tìm kiếm, so sánh và tổng hợp hơn so với dạng văn bản thông thường.
- b) Trong phần mềm soạn thảo văn bản, các lệnh tạo bảng nằm trong thẻ **Home**, nhóm lệnh **Table**.
- c) Thao tác nhanh bằng cách di chuyển chuột trên cửa sổ **Insert Table** chỉ tạo được bảng có tối đa 10 cột và 8 hàng; nếu muốn tạo bảng có nhiều hàng/cột hơn thì chọn **Insert** → **Table** → **Insert Table...** rồi nhập số lượng.
- d) Để gộp nhiều ô đã chọn thành một ô duy nhất trong bảng, ta truy cập thẻ **Layout** (thuộc **Table Tools**) và chọn lệnh **Delete Cells**.

**Câu 15:** Trong giờ Tin học, bạn An thực hiện mô tả thuật toán gấp hình trò chơi "Đông-Tây-Nam-Bắc" bằng cả hai cách: liệt kê các bước bằng ngôn ngữ tự nhiên và vẽ sơ đồ khối. Khi thảo luận về đặc điểm của thuật toán và cách thể hiện bằng sơ đồ khối, các bạn trong lớp đã đưa ra một số ý kiến.

- a) Trong sơ đồ khối của thuật toán, hình chữ nhật biểu diễn cho bước xử lý, còn đường có mũi tên được dùng để chỉ trình tự thực hiện các bước.
- b) Hai cách phổ biến để mô tả một thuật toán là liệt kê các bước bằng ngôn ngữ tự nhiên và sử dụng sơ đồ khối.
- c) Trong thuật toán gấp hình Đông-Tây-Nam-Bắc, "Tờ giấy hình vuông" đóng vai trò là đầu ra (Output), còn "Hình gấp trò chơi Đông-Tây-Nam-Bắc" là đầu vào (Input).
- d) Nếu ta tự ý bỏ qua một bước hoặc thay đổi thứ tự thực hiện các bước trong thuật toán gấp hình thì vẫn thu được kết quả hoàn chỉnh giống như ban đầu.

**Câu 16:** Trong giờ Tin học, cô giáo tổ chức trò chơi "Đúng hay Sai?". Cụ thể: Hai bạn chơi sẽ cùng chọn một chủ đề, bạn thứ nhất bốc và đọc câu hỏi trên phiếu, bạn thứ hai suy nghĩ rồi gập đầu (nếu đồng ý) hoặc lắc đầu (nếu không đồng ý). Việc đọc và trả lời này được lặp đi lặp lại liên tục cho đến khi hết thời gian 1 phút. Khi tính điểm, nếu câu trả lời đúng thì cặp chơi được cộng 1 điểm, ngược lại nếu trả lời sai thì không được cộng điểm.

Dựa trên thuật toán của trò chơi trên và kiến thức đã học về các cấu trúc điều khiển, các bạn học sinh đưa ra một số nhận định.

- a) Trong sơ đồ khối, hình thoi được sử dụng để mô tả điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh và cấu trúc lặp.
- b) Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu là cấu trúc mà nếu điều kiện đúng thì thực hiện lệnh, còn nếu điều kiện sai thì không thực hiện lệnh đó.
- c) Quá trình đánh giá điểm: "*Nếu trả lời đúng thì cộng 1 điểm, ngược lại (nếu trả lời sai) thì trừ 1 điểm*" là ví dụ minh họa cho cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

**d)** Hoạt động "bốc phiếu, đọc câu hỏi và trả lời liên tục trong thời gian 1 phút" trong trò chơi trên là một ví dụ về cấu trúc lặp, trong đó điều kiện để dừng lặp là "Hết thời gian 1 phút".

## PHẦN II: TỰ LUẬN ( 3 điểm)

### 1. TỰ LUẬN

Bạn Thành viết một thuật toán mô tả việc đánh răng, bạn ấy ghi các bước như sau:

1. Rửa sạch bàn chải.
2. Súc miệng.
3. Chải răng.
4. Cho kem đánh răng vào bàn chải.

**Câu 17** (1 điểm) Em hãy sắp xếp lại các bước cho đúng thứ tự? Thuật toán mô tả việc đánh răng là cấu trúc nào?

**Câu 18.** (1 điểm) Em hãy sử dụng sơ đồ khối thể hiện đầu vào, các bước thực hiện, đầu ra của thuật toán trên?

### 2. THỰC HÀNH

**Câu 19** (1 điểm)

Hãy tạo sơ đồ tư duy tóm tắt nội dung kiến thức trọng tâm của **bài 16 – các cấu trúc điều khiển** môn Tin học 6?

## HƯỚNG DẪN CHẤM

**PHẦN I: TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN ( 7 điểm)** Mỗi câu đúng được 0,25 điểm)

### 1. Trắc nghiệm nhiều lựa chọn (3 điểm - Mỗi câu đúng được 0,25 điểm)

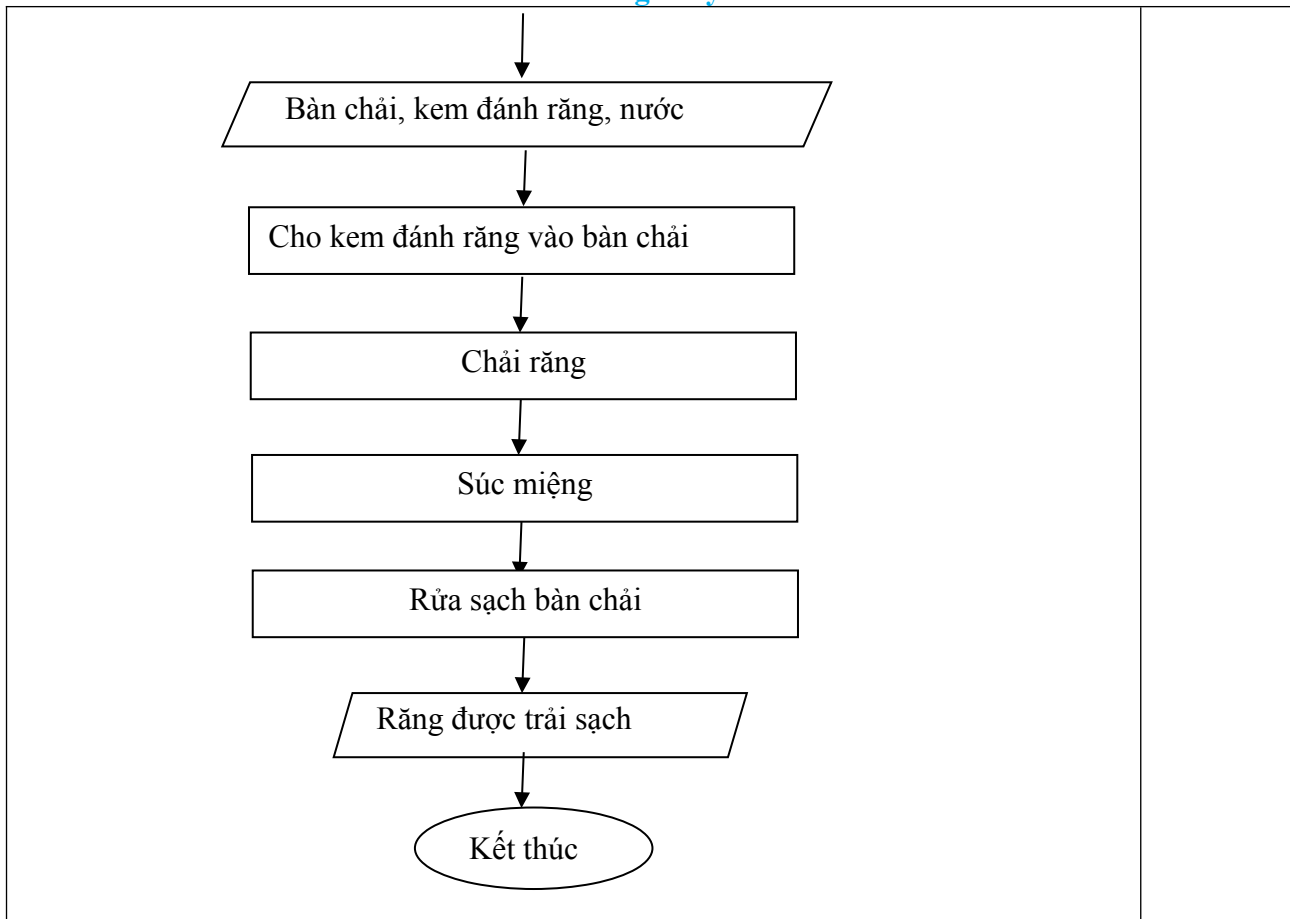
| Câu    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Đáp án | B | C | B | C | A | B | B | B | B | C  | D  | C  |

### 2. Trắc nghiệm đúng sai (4 điểm - Mỗi câu đúng được 1 điểm, mỗi ý đúng được 0.25 điểm)

| Câu 13  | Câu 14  | Câu 15  | Câu 16  |
|---------|---------|---------|---------|
| a) Sai  | a) Đúng | a) Đúng | a) Đúng |
| b) Đúng | b) Sai  | b) Đúng | b) Đúng |
| c) Sai  | c) Đúng | c) Sai  | c) Sai  |
| d) Đúng | d) Sai  | d) Sai  | d) Đúng |

## PHẦN II. TỰ LUẬN (3 điểm).

| Nội dung cần đạt                                                                                                                                                                                    | Điểm                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Câu 17:</b><br>- Sắp xếp lại các bước:<br>1. Cho kem đánh răng vào bàn chải.<br>2. Chải răng.<br>3. Súc miệng.<br>4. Rửa sạch bàn chải.<br>- Thuật toán mô tả việc đánh răng là cấu trúc tuần tự | <b>1 điểm</b><br>0,5đ<br><br>0,5đ |
| <b>Câu 18.</b> Sơ đồ khối<br><div style="text-align: center;">Bắt đầu</div>                                                                                                                         | <b>1 điểm</b>                     |

**Câu 19 (1 điểm) THỰC HÀNH**

| Nội dung                                                                       | Điểm   |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------|
| - Sử dụng được phần mềm sơ đồ tư duy để vẽ sơ đồ tư duy.                       | 0,25 đ |
| - Sơ đồ tư duy thể hiện được chủ đề chính                                      | 0,25 đ |
| - Sơ đồ tư duy thể hiện chủ đề nhánh và nhánh con theo mạch kiến thức bài học. | 0,5 đ  |

## KHUNG MA TRẬN, BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II, MÔN TIN HỌC 6

### I. KHUNG MA TRẬN KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KỲ II, MÔN TIN HỌC 6

- Thời điểm kiểm tra: Kiểm tra cuối học kì II, khi kết thúc nội dung: Chủ đề 6 - Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính
- Thời gian làm bài: 45 phút. Hình thức kiểm tra: Kết hợp giữa trắc nghiệm và tự luận (tỉ lệ 70% trắc nghiệm, 30% tự luận).

**\* Cấu trúc:**

- Mức độ đề: 40% Nhận biết; 30% Thông hiểu; 30% Vận dụng.
- Phần trắc nghiệm 4 lựa chọn: 3,0 điểm (12 câu -12 lệnh hỏi); Trắc nghiệm Đúng - Sai: 4,0 điểm (04 câu-16 lệnh hỏi)
- Phần tự luận: 3,0 điểm (3 câu)
- Nội dung nửa đầu học kì: 30% (3 điểm); Nội dung nửa học kì sau: 70% (7 điểm).

| Chương/<br>chủ đề                                                 | Nội dung/đơn vị kiến<br>thức                    | Số<br>tiết | %<br>Thời<br>lượng | Các mức độ nhận thức |      |    |            |      |    |         |      |    | Tổng số câu |      |    | Tổng<br>điểm |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------|--------------------|----------------------|------|----|------------|------|----|---------|------|----|-------------|------|----|--------------|
|                                                                   |                                                 |            |                    | Nhiều lựa chọn       |      |    | Đúng - Sai |      |    | Tự luận |      |    |             |      |    |              |
|                                                                   |                                                 |            |                    | Biết                 | Hiểu | VD | Biết       | Hiểu | VD | Biết    | Hiểu | VD | Biết        | Hiểu | VD |              |
| Chủ đề E: Ứng<br>dụng tin học                                     | Soạn thảo văn bản                               | 6          | 30.0               | 4                    | 4    |    | 2          | 2    |    |         |      |    | 6           | 6    | 0  | 3.00         |
|                                                                   | Sơ đồ tư duy và phần<br>mềm sơ đồ tư duy        | 2          | 70.0               |                      |      |    | 2          | 2    |    |         |      | 1  | 2           | 2    | 1  | 2.00         |
| Chủ đề F: Giải<br>quyết vấn đề với<br>sự trợ giúp của<br>máy tính | Khái niệm thuật toán<br>và biểu diễn thuật toán | 7          |                    | 4                    |      |    | 4          | 4    |    |         |      | 2  | 8           | 4    | 2  | 5.00         |
| Số câu (lệnh hỏi) TN/ Số câu TL                                   |                                                 | 15         | 100.0              | 8                    | 4    | 0  | 8          | 8    | 0  | 0       | 0    | 3  | 16          | 12   | 3  | 10           |
| Tổng điểm                                                         |                                                 |            |                    | 2                    | 1    | 0  | 2          | 2    | 0  | 0       | 0    | 3  | 4           | 3    | 3  |              |
| Tỉ lệ %                                                           |                                                 |            |                    | 30%                  |      |    | 40%        |      |    | 30%     |      |    | 40          | 30   | 30 | 100.0        |

## II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II, MÔN TIN HỌC 6

| TT | Chương/<br>Chủ đề                     | Nội dung/Đơn vị kiến thức                | Mức độ đánh giá                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Số câu hỏi theo mức độ nhận thức |            |          |
|----|---------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------|----------|
|    |                                       |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Nhận biết                        | Thông hiểu | Vận dụng |
| 1  | <b>Chủ đề E.<br/>Ứng dụng tin học</b> | 1. Soạn thảo văn bản cơ bản              | <b>Nhận biết</b><br>– Nhận biết được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng, tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản.<br>– Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản.<br><b>Vận dụng</b><br>– Thực hiện được việc định dạng văn bản, trình bày trang văn bản và in.<br>– Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm soạn thảo.<br>– Trình bày được thông tin ở dạng bảng.<br><b>Vận dụng cao</b><br>– Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hàng ngày. | 6                                | 6          |          |
|    |                                       | 2. Sơ đồ tư duy và phần mềm sơ đồ tư duy | <b>Thông hiểu</b><br>– Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin.<br><b>Vận dụng</b><br>– Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm.<br><b>Vận dụng cao</b><br>– Sử dụng được phần mềm để tạo sơ đồ tư duy đơn giản phục vụ học tập và trao đổi thông tin.                                                                                                                          | 2                                | 2          | 1        |

|                                       |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |              |                   |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|-------------------|
|                                       |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |              |                   |
| 2                                     | <b>Chủ đề 6:<br/>Giải quyết<br/>vấn đề với<br/>sự trợ giúp<br/>của máy<br/>tính</b> | Khái niệm thuật toán và<br>biểu diễn thuật toán | <b>Nhận biết</b><br>– Nêu được khái niệm thuật toán.<br>– Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính “hiểu” và thực hiện được.<br><b>Thông hiểu</b><br>– Nêu được một vài ví dụ minh họa về thuật toán.<br><b>Vận dụng</b><br>– Mô tả được thuật toán đơn giản có các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. | 8           | 4            | 2                 |
| <b>Tổng số lệnh hỏi TN/ Số câu TL</b> |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>16TN</b> | <b>12 TN</b> | <b>2 TL, 1 TH</b> |
| <b>Tổng số điểm</b>                   |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>4</b>    | <b>3</b>     | <b>3</b>          |
| <b>Tỉ lệ %</b>                        |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>40%</b>  | <b>30%</b>   | <b>30%</b>        |
| <b>Tỉ lệ chung</b>                    |                                                                                     |                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>70%</b>  |              | <b>30%</b>        |