

NỘI DUNG KIỂM TRA CUỐI KÌ II

MÔN TIN HỌC 6

I. CẤU TRÚC ĐỀ KIỂM TRA:

1. Trắc nghiệm: (5 điểm)

Gồm 10 câu trắc nghiệm các nội dung chủ đề E và bài 1,2 chủ đề F.

2. Thực hành: (5 điểm)

- a. Soạn thảo văn bản theo mẫu. (2 điểm)
- b. Định dạng văn bản theo yêu cầu. (1 điểm)
- c. Tìm kiếm và thay thế theo yêu cầu. (1 điểm).
- d. Định dạng hướng trang, lề trang theo yêu cầu. (1 điểm)

II. NỘI DUNG ÔN TẬP:

1. Tìm hiểu cách sử dụng công cụ tìm kiếm:

- Bước 1: **Home/Find**
- Bước 2: Nhập cụm từ cần tìm vào ô **Search Document** của vùng **Navigation**.
- Bước 3: Nhấn chọn một cụm từ trong danh sách này để định vị con trỏ đến cụm từ có trong văn bản.

2. Tìm hiểu cách sử dụng công cụ Thay thế

- B1: **Home/ Replace**.
- B2: Nhập cụm từ cần tìm vào ô **Find what**.
- B3: Nhập cụm từ cần thay thế vào ô **Replace with**.
- B4: Nháy **Replace**: Thay thế cụm từ vừa tìm được.

Replace All: Thay thế tất cả các cụm từ tìm được.

Find Next: Bỏ qua cụm từ vừa tìm được và tìm cụm từ tiếp theo.

3. Các bước định dạng đoạn văn bản:

- **Bước 1**: Đặt con trỏ chuột vào vị trí bất kì trong đoạn văn bản cần định dạng.
- **Bước 2**: Nháy chuột vào dải lệnh **Home**
- **Bước 3**: Trong nhóm lệnh **Paragraph**:

Nháy chuột vào  : căn lề trái

Nháy chuột vào  : căn giữa

Nháy chuột vào  : căn lề phải

Nháy chuột vào  : căn đều 2 lề

Nháy chuột vào  : tăng, giảm độ giãn dòng

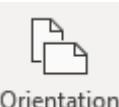
Nháy chuột vào  : giảm độ thụt vào của đoạn so với lề trái

Nháy chuột vào  : tăng độ thụt vào của đoạn so với lề trái

4. Các bước định dạng trang văn bản:

- **Bước 1:** Đặt con trỏ chuột vào vị trí bất kì trong văn bản.
- **Bước 2:** Nháy chuột vào dải lệnh **Page Layout**
- **Bước 3:** Trong nhóm lệnh **Page Setup**:

Nháy chuột vào  : căn lề cho trang

Nháy chuột vào  : chọn hướng giấy

Nháy chuột vào  : chọn khổ giấy.

5. Các bước thực hiện in ấn:

- **Bước 1:** File/Print
- **Bước 2:** Bảng in hiện ra, điền đầy đủ số bản in, chọn tên máy in và phạm vi in.
- **Bước 3:** Nháy nút **Print**.

6. Các bước tạo bảng:

- **B1.** Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cần chèn bảng mới
- **B2: Insert/ Table**
- **B3:** Kéo thả chuột để xác định số hàng và số cột của bảng.

7. Nhập nội dung vào các ô trong bảng:

Nháy chuột vào từng ô của bảng để nhập nội dung

8. Cách thay đổi độ rộng cột

- **B1:** Chọn một *đường biên của cột*.

- **B2:** Đưa chuột vào đường biên giữa 2 cột đến khi con trỏ chuột có dạng mũi tên hai chiều thì ***kéo thả chuột sang trái hoặc phải.***

9. Cách thay đổi độ cao hàng:

- **B1:** Chọn một ***đường biên của hàng.***

- **B2:** Đưa chuột vào đường biên giữa 2 hàng đến khi con trỏ chuột có dạng mũi tên hai chiều thì ***kéo thả chuột lên trên hoặc xuống dưới***

10. Sơ đồ tư duy là sơ đồ giúp triển khai ý tưởng một cách ngắn gọn, trực quan.

11. Bài toán là một vấn đề cần giải quyết với đầu vào, đầu ra được xác định rõ ràng, chặt chẽ.

12. Thuật toán là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để giải quyết một bài toán cụ thể nào đó.

- Mô tả thuật toán phải cụ thể, rõ ràng, đầy đủ.

13. Chương trình máy tính:

Chương trình máy tính là một bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ lập trình.

14. Cấu trúc tuần tự:

Khi các bước được thực hiện theo đúng trình tự liệt kê trong mô tả thuật toán thì ta có cấu trúc tuần tự.