

ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2 NĂM HỌC 2024 – 2025
MÔN: TIN HỌC – KHỐI: 9

❖ **HÌNH THỨC:**

- LÝ THUYẾT TRÊN K12 ONLINE 70%

- THỰC HÀNH TRÊN MÁY (LẬP TRÌNH SCRATCH) 30%.

❖ **THỜI GIAN:** Tuần 30 (từ 14/04/2025 đến 18/04/2025) theo thời khóa biểu.

❖ **NỘI DUNG:**

I. LÝ THUYẾT:

1. Sử dụng bài trình chiếu trong trao đổi thông tin.

- Xác định các loại hình ảnh, biểu đồ, video phù hợp trong bài trình chiếu.
- Giải thích vì sao cần sử dụng hình ảnh, biểu đồ, video hợp lý.

2. Sử dụng sơ đồ tư duy trình bày thông tin trong trao đổi và hợp tác.

- Nêu được các loại tệp có thể đính kèm vào sơ đồ tư duy.
- Phân biệt cách đính kèm các tệp khác nhau vào sơ đồ tư duy.

3. Trình bày được quá trình giải quyết vấn đề. Giải thích được trong quy trình giải quyết vấn đề có những bước (những vấn đề nhỏ hơn) có thể chuyển giao cho máy tính thực hiện, nêu được ví dụ minh họa.

- Trình bày các bước giải quyết vấn đề trong tin học.
- Giải thích vì sao một số bước trong quá trình giải quyết vấn đề có thể giao cho máy tính thực hiện.
- Nêu quá trình giải quyết vấn đề cụ thể.

4. Nêu được quy trình con người giao bài toán cho máy tính giải quyết.

Xác định bài toán và tìm thuật toán. Sử dụng được cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp trong mô tả thuật toán.

- Xác định thuật toán là gì, nêu đặc điểm của thuật toán.
- Mô tả thuật toán đơn giản bằng liệt kê các bước với cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp.
- Phân tích một bài toán cụ thể: xác định đầu vào, đầu ra, viết thuật toán xử lý.

5. Thực hành tạo và chạy thử chương trình.

- Giải thích được chương trình là bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể “hiểu” và thực hiện.
- Viết chương trình ngắn dựa trên yêu cầu thuật toán.

II. THỰC HÀNH:

1. Xem và thực hành các nhiệm vụ 1, 2, 3 (SGK trang 92, 93, 94).
2. Xem và thực hành thêm các bài thực hành Scratch trên K12

Hướng dẫn ôn tập thực hành ở nhà:

- Thực hành ở nhà trên máy tính (hoặc Ipad, điện thoại).
- Sử dụng Scratch online ở địa chỉ <https://scratch.mit.edu> hoặc tải về máy.
- Tạo thư mục để lưu bài (Vào Menu File, chọn Save to your computer, rồi chọn thư mục đã tạo ở trên để lưu).
- Lưu tên file tương ứng với bài (ví dụ Bài 1 thì lưu Bai1.sb3).

Tiêu chí chấm bài thực hành

	Nội dung	0 điểm	0.25 điểm	0.5 điểm	1.0 điểm	1.5 điểm
1	Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan Scratch	Không có lệnh nào, hoặc không nộp bài	Chỉ viết một số lệnh cho có	Thể hiện chưa đầy đủ các lệnh theo thuật toán, có nhiều lỗi không ra được kết quả	Thể hiện chưa đầy đủ các lệnh theo thuật toán hoặc có một lỗi mà nếu chỉ chỉnh sửa lỗi đó thì được kết quả đúng đắn	Thể hiện đầy đủ các lệnh đúng theo thuật toán và ra kết quả đúng đắn. * Lưu ý: -0,25 đ nếu không lưu đúng tên sản phẩm theo qui định
2	Sử dụng được các khái niệm hằng, biến, kiểu dữ liệu, biểu thức và thể hiện được cấu trúc lặp ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan Scratch	Không có lệnh nào, hoặc không nộp bài	Chỉ viết một số lệnh cho có	Thể hiện chưa đầy đủ các lệnh theo thuật toán, có nhiều lỗi không ra được kết quả	Thể hiện chưa đầy đủ các lệnh theo thuật toán hoặc có một lỗi mà nếu chỉ chỉnh sửa lỗi đó thì được kết quả đúng đắn	Thể hiện đầy đủ các lệnh đúng theo thuật toán và ra kết quả đúng đắn. * Lưu ý: -0,25 đ nếu không lưu đúng tên sản phẩm theo qui định