

### III - GỢI Ý VỀ ÔN TẬP, KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ

Giáo viên có thể tìm nhiều bài tập khác để củng cố và luyện tập cho các nội dung đề cập trong chương III (tham khảo sách bài tập Tin học 11, NXBGD, 2007). Nên chọn một số bài tập tiêu biểu đơn giản nhưng có vận dụng các cấu trúc điều khiển để làm bài kiểm tra.

Hình thức kiểm tra:

Kiểm tra miệng ở đầu tiết thứ ba của chương về cấu trúc *rẽ nhánh* và đầu tiết thứ tư về cấu trúc *lặp* thông qua trắc nghiệm sửa lỗi chương trình cho sẵn hoặc đoán nhận kết quả của một đoạn chương trình.

Kiểm tra 15 phút một bài lập trình đơn giản (ở cuối tiết thứ bảy). Ví dụ, tìm số lớn nhất trong ba số, tính tổng các số hạng của một dãy số, tìm ước chung lớn nhất của hai số nguyên dương,... Hình thức kiểm tra tốt nhất là lập trình trên máy. Nếu chưa có điều kiện thì kiểm tra theo hình thức trắc nghiệm như chữa lỗi sai trong chương trình, tìm giá trị output của chương trình, bổ sung lệnh còn thiếu, xoá đi lệnh thừa, cải tiến chương trình để hiệu suất tốt hơn,...