

V - MỘT SỐ ĐỀ XUẤT VỀ ÔN TẬP, KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ

1. Về ôn tập

Thời lượng: 2 tiết, mỗi học kì 1 tiết.

Cần hệ thống hoá để học sinh có được kiến thức tổng hợp, hệ thống về các vấn đề:

- (i) Khi giải một bài toán trên máy tính, những việc nào cần thực hiện? (Xác định bài toán (xác định input, output), xây dựng, lựa chọn thuật toán, chọn ngôn ngữ lập trình, cài đặt trên máy, phiên bản chương trình dịch, soạn thảo và hiệu chỉnh chương trình nguồn, dịch chương trình nguồn, thực hiện chương trình với dữ liệu cụ thể của bài toán). Cần nhấn mạnh cho học sinh các việc trên có thể thực hiện nhiều lần cho đến khi có kết quả đúng.
- (ii) Khi tìm hiểu về một ngôn ngữ lập trình bậc cao cụ thể cần quan tâm tìm hiểu những vấn đề gì? (Bảng chữ cái, quy tắc khai báo, sử dụng các kiểu dữ liệu, các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp, chương trình con, cách khai báo sử dụng thư viện chương trình con, môi trường chương trình dịch,...).

Đó là những kiến thức mà học sinh cần ghi nhớ lâu dài.

Phần ôn tập về kĩ năng nên thực hiện trong từng buổi thực hành, ngay trong phòng máy, nên ôn tập thông qua thực hành dưới hai dạng:

- Trên máy: Chọn một số bài tập đơn giản nhưng có nội dung tổng hợp.
- Trên giấy: Với hình thức trắc nghiệm, chọn một số câu hỏi có nội dung cụ thể của từng chương.

2. Về kiểm tra, đánh giá

Thời lượng : 2,5 tiết, 1 tiết ở học kì I, 1,5 tiết ở học kì II.

Tuỳ theo điều kiện cụ thể của phòng máy tính mỗi trường, có thể chọn các hình thức kiểm tra thích hợp, trên máy hoặc trên giấy.

Bài kiểm tra về lập trình trên máy tính các nội dung chương I, II và III nên tập trung vào các bài có sử dụng dữ liệu thuộc các kiểu dữ liệu chuẩn, kiểu mảng một chiều trong các bài toán như tìm số lớn nhất, nhỏ nhất, tìm ước chung lớn nhất của hai số nguyên, tìm số nguyên tố, sắp xếp mảng một chiều, tìm kiếm phần tử hoặc tập hợp phần tử trên mảng một chiều với các đặc trưng khác nhau.

Bài kiểm tra về lập trình trên máy tính các nội dung chương IV, V và VI nên tập trung vào các bài xử lí dữ liệu mảng hai chiều, xâu, bản ghi như: sắp xếp, tìm kiếm trên mảng hai chiều, xử lí xâu, bài toán quản lí điểm của một lớp ở mức độ đơn giản,...

Bài kiểm tra trên giấy nên tiến hành theo hình thức trắc nghiệm: tìm lỗi sai hoặc giải thích ý nghĩa biến, câu lệnh, cấu trúc điều khiển, nội dung chương trình, chương trình con trong một chương trình cho trước (in trong đề kiểm tra) hoặc dự đoán kết quả của một chương trình với bộ dữ liệu cho trước. Trong các câu hỏi kiểm tra nên có loại câu hỏi đánh giá sự suy luận sáng tạo của học sinh.

Cần quan tâm kiểm tra và đánh giá kiến thức đúng trọng tâm là các kiến thức chung về thuật toán, cấu trúc dữ liệu, lập trình và ngôn ngữ lập trình. Trong các đề thi, đề kiểm tra, tránh khai thác các đặc trưng quá đặc thù riêng của Pascal. Đặc biệt những bài kiểm tra cuối học kì, cuối năm nhất thiết phải bao gồm các chủ đề khác chứ không chỉ thuần túy về lập trình bằng Pascal. Không đưa ra các đề kiểm tra đánh giá cần sử dụng kiến thức trong các bài đọc thêm, ví dụ có tính hỗ trợ (liên quan đến C/C++, chương trình con chuẩn của các thư viện của ngôn ngữ lập trình, vẽ sơ đồ khối, tái tạo lại các chương trình trong sách giáo khoa, về đồ hoạ, âm thanh,...).