MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI NĂM
Năm học: 2023-2024
MÔN: TIN HỌC - LỚP 4
(Bộ sách Kiến tạo công dân toàn cầu – IIG Việt Nam)

Mạch kiến thức, kĩ năng	Số câu và số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Tổng điểm và tỉ lệ %	
		TN	TL/ TH	TN	TL/ TH	TN	TL/ TH	Tổng	TL
Chủ đề E: Ứng dụng tin học	Số câu	A.1, A.2, A.3,		A.4	B.11	.		**5**	
	Số điểm	1.5		0.5	2.0			**4.0**	**40%**
Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Số câu	A.5, A.7, A.8, A.9, A.10		A.6			B.12, B.13	**8**	
	Số điểm	2.5		0.5			3.0	**6.0**	**60%**
Tổng	**Số câu**	**8**		**2**	**1**		**2**	**13**	
	Số điểm	**4.0**		**1.0**	**2.0**		**3.0**	**10**	**100%**
	Tỉ lệ %	**40%**		**10%**	**20%**		**30%**		
Tỉ lệ theo mức		**40%**		**30%**		**30%**		**100%**	

	Số câu	Điểm	Tỉ lệ
Trắc nghiệm	**10**	**5**	**50%**
Tự luận	**3**	**5**	**50%**

LIVEWORKSHEETS

PHÒNG .....
TRƯỜNG .....

BÀI KIỂM TRA CUỐI NĂM
ĐỀ SỐ 02
NĂM HỌC: 2023-2024
MÔN: TIN HỌC LỚP 4
Thời gian: 35 phút (không kể thời gian giao đề)

Họ và tên:.....Lớp.....

Điểm TN	Điểm TH	Nhận xét của Giáo viên
		.....
Tổng điểm:		.....
		.....
		.....

A. TRẮC NGHIỆM: *(5 điểm, mỗi câu 0.5 điểm)*

Câu 1: Em hãy chỉ ra biểu tượng của phần mềm Soạn thảo văn bản?

A.  **B.**  **C.**  **D.** 

Câu 2: Phần mềm RapidTyping giúp em làm gì?

A. Soạn thảo văn bản.
B. Luyện tập gõ bàn phím.
C. Tạo bài trình chiếu.
D. Tất cả các ý trên.

Câu 3: Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Khi chèn hình ảnh vào văn bản, hình ảnh sẽ xuất hiện ở vị trí bất kỳ.
B. Có thể thay đổi vị trí và kích thước hình ảnh sau khi chèn vào văn bản.
C. Em không thể thay đổi kích thước hình ảnh sau khi chèn vào văn bản.
D. Em không thể thay đổi vị trí hình ảnh sau khi chèn vào văn bản.

Câu 4: Phần mềm giúp em gõ chữ tiếng Việt có dấu?

A. Word
B. Power Point
C. Unikey
D. Zalo

LIVEWORKSHEETS

Câu 5: Em hãy chỉ ra biểu tượng của phần mềm Scratch?

A.  **B.**  **C.**  **D.** 

Câu 6: Em hãy ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng?

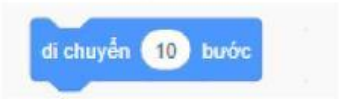
A. 

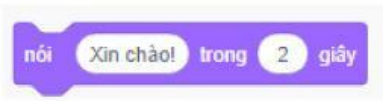
B. 

C. 

D. 

1. 

2. 

3. 

4. 

Câu 7: Để tạo một tệp chương trình Scratch mới, em thực hiện.

A. Chọn File/Mới.

B. Chọn Tập tin/Lưu về máy tính.

C. Chọn Tập tin/Mở từ máy tính.

D. Chọn Tập tin/Mới.

Câu 8: Khối lệnh sau vẽ được hình gì?

A. Hình vuông.

B. Hình tròn.

C. Hình tam giác.

D. Hình chữ nhật



Câu 9: Khi gặp lệnh 

nhân vật sẽ thực hiện hành động nào sau đây?

A. Dừng lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

B. Dừng lại 2 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

C. Dừng lại 3 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

D. Không dừng lại, thực hiện các lệnh bình thường.

Câu 10: Để xoá nhân vật em chọn nút lệnh nào?

A.  **B.**  **C.**  **D.** 

LIVEWORKSHEETS

B. TỰ LUẬN: *(5 điểm)*

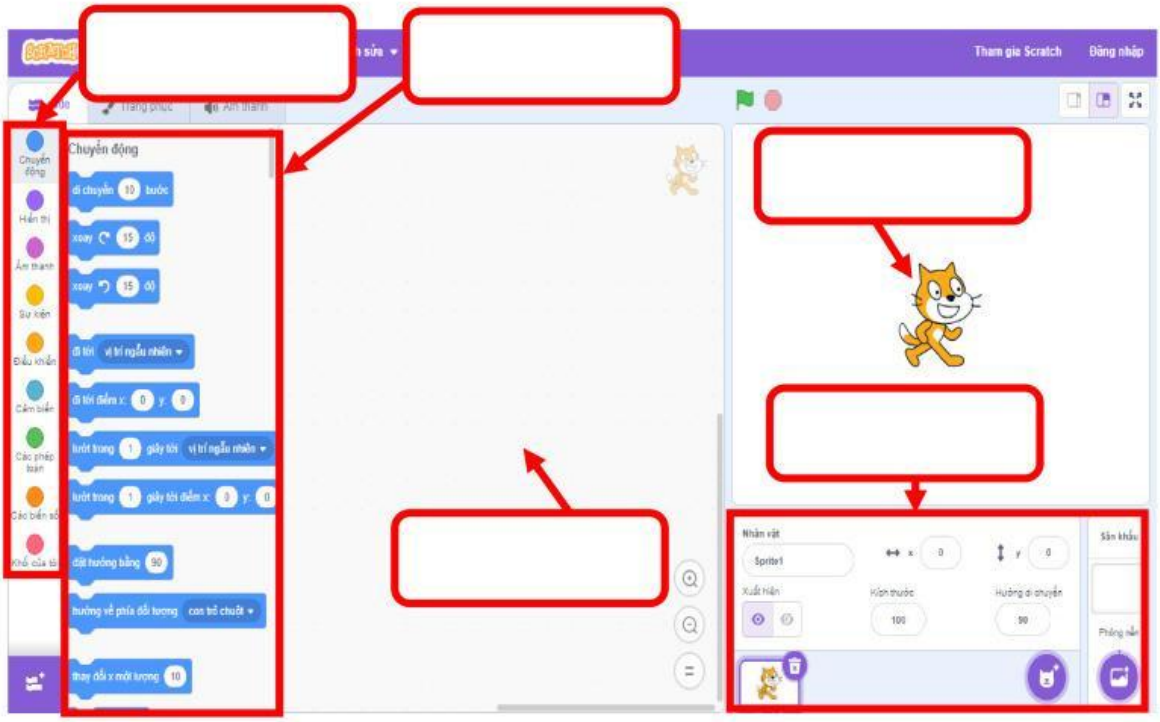
Câu 11: (2 điểm) Em hãy hoàn thành bảng gõ chữ tiếng Việt kiểu Telex?

Chữ tiếng Việt	Cách gõ	Dấu thanh tiếng Việt	Phím cần gõ
â	aa	Dấu huyền	
	aw		S
đ		Dấu hỏi	
ê	ee	Dấu ngã	
ô			J
	uw (hoặc phím [ )		
	ow (hoặc phím [ )		

Câu 12: (1.5 điểm) Hãy điền các cụm từ có sẵn sau để gọi tên đúng các thành phần trên phần mềm Scratch?

Cụm từ:

Nhân vật, Vùng lập trình, Vùng chọn nhân vật và phông nền, Các lệnh trong một nhóm, Vùng lập trình.



LIVEWORKSHEETS

<u>Câu 13</u>: (1.5 điểm) Điền từ còn thiếu để chuyển đoạn lệnh sau sang ngôn ngữ nói.



Khi bấm vào lá cờ, nhân vật mèo vừa di chuyển 10 bước, vừa.....
..... meo và đồng thời .....trong 2 giây và .....15 độ.

----------HẾT----------

LIVEWORKSHEETS

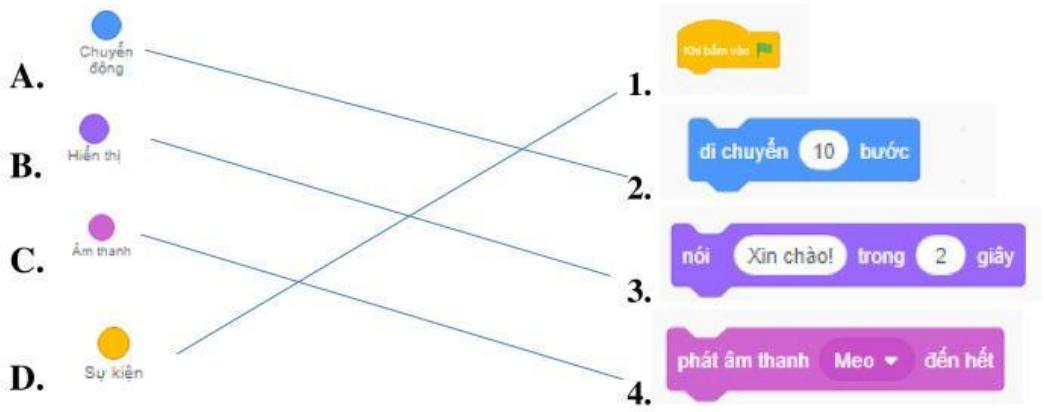
HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA TIN HỌC LỚP 4 CUỐI NĂM

Năm học: 2023 – 2024 - Thời gian: 35 phút - Đề số: 02
Ngày: .....Đề gồm: 04 trang

Phần A: TRẮC NGHIỆM - 5 điểm

Mỗi câu trả lời đúng 0.5 điểm

Câu 1	Câu 2	Câu 3	Câu 4	Câu 5	Câu 6	Câu 7	Câu 8	Câu 9	Câu 10
A	B	B	C	B	Hình 1	D	C	A	C



Hình 1

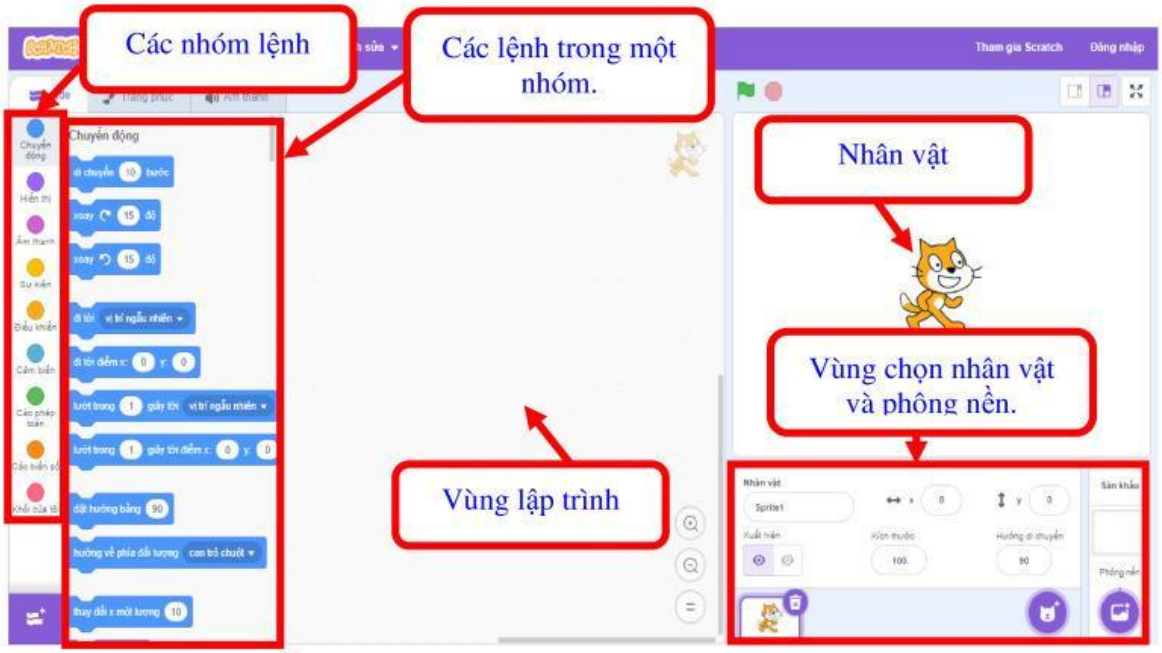
Phần B: TỰ LUẬN- 5 điểm

<u>Câu 11</u>: (2 điểm): Hoàn thành bảng gõ dưới đây, mỗi ô trống điền đúng được 0.2 điểm

Chữ tiếng Việt	Cách gõ	Dấu thanh tiếng Việt	Phím cần gõ
â	aa	Dấu huyền	F
ă	aw	Dấu săc	S
đ	dd	Dấu hỏi	R
ê	ee	Dấu ngã	X
ô	ô	Dấu nặng	J
ư	uw (hoặc phím [ )		
ơ	ow (hoặc phím [ )		

LIVEWORKSHEETS

<u>Câu 12:</u> (1.5 điểm): Điền đúng các cụm từ có sẵn cho các thành phần trên phần mềm Scratch. Mỗi từ (cụm từ) điền đúng được 0.3 điểm.



<u>Câu 13</u>: (1.5 điểm): Điền đúng từ (cụm từ) còn thiếu để chuyển đoạn lệnh sau sang ngôn ngữ nói, mỗi từ (cụm từ) điền đúng được 0.5 điểm.

Khi bấm vào lá cờ, nhân vật mèo vừa di chuyển 10 bước, vừa **phát ra âm thanh (kêu)** meo và đồng thời **nói "Xin chào"** trong 2 giây và **xoay phải** 15 độ.



LIVEWORKSHEETS