

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI NĂM MÔN TIN HỌC LỚP 4

Câu 1: Đây là biểu tượng của phần mềm PowerPoint:

- A.  B.  C.  D. 

Câu 2: Nút lệnh  trong phần mềm trình chiếu có tác dụng:

- A. Định dạng cỡ chữ C. Định dạng màu chữ
B. Định dạng kiểu chữ D. Tất cả đều sai

Câu 3: Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Định dạng văn bản để giúp trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.
B. Có áp thể dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.
C. Sử dụng hiệu ứng chuyển trang giúp bài trình chiếu sinh động, ấn tượng, hấp dẫn hơn.
D. Có thể áp dụng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu.

Câu 4: Em hãy cho biết đây là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 5: Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

- A. Design B. Transitions C. Home D. View

Câu 6: Để tạo một trang trình chiếu mới em chọn nút lệnh nào?

- A.  Table B.  Shapes C.  Picture D.  New Slide

Câu 7: Muốn gõ chữ hoa, em nhấn giữ phím nào sau đây?

- A. Tab B. Ctrl C. Shift D. Delete

Câu 8: Em hãy cho biết đây là biểu tượng của phần mềm Scratch? ?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 9: Để lưu bài trình chiếu em chọn

- A. Nháy chuột chọn lệnh Open B. Nháy chuột chọn lệnh Save
C. Nháy chuột chọn lệnh Insert D. Nháy chuột chọn lệnh New

Câu 10: Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước ảnh:

- Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh.
- Chọn hình ảnh

3. Di chuyển con trỏ chuột vào nút nhỏ ở cạnh khung hình chữ nhật bao quanh hình ảnh để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều.

A. 1 – 2 – 3

B. 3 – 2 – 1

C. 1 – 3 – 2

D. 2 – 3 – 1

Câu 11: Nhấp vào biểu

tượng nào

để **chọn ngôn ngữ** trên phần Scratch?

A.



B.



C.

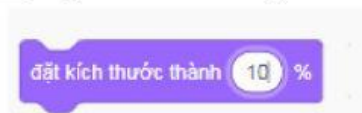


D.

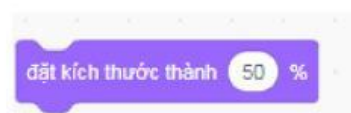


Câu 12: Lệnh nào sau đây làm **kích thước nhân vật to lên**?

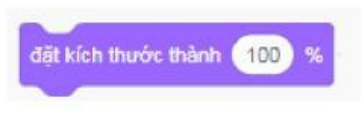
A.



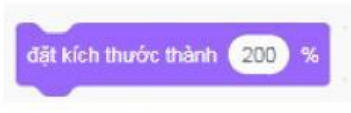
B.



C.



D.



Câu 13: Nhân vật và **phông nền mặc định** của phần mềm Scratch là?

A. Con mèo với phông nền màu xanh

C. Con chó với phông nền xanh

B. Con chó với phông nền màu trắng

D. Con mèo với phông nền trắng

Câu 14: Để **di chuyển và sao chép khối văn bản** em sử dụng các nhóm lệnh nào sau đây?

A. Cut, copy, Delete

B. Cut, copy, paste

C. Home, cut, copy

D. Cut, delete

B I U

Câu 15: Nút lệnh có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

A. Định dạng cỡ chữ

B. Định dạng kiểu chữ

C. Định dạng màu chữ

D. Tất cả đều sai

Câu 16: Các trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách nào?

A. Viết chương trình

B. Viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình

C. Dùng lời nói để điều khiển

D. Dùng bàn phím điều khiển

Câu 17: Có bao nhiêu lệnh thuộc nhóm lệnh **Chuyển động** trong chương trình bên?

A. 1

C. 3

B. 2

D. 4



Câu 18: Để cụm từ “Mùa hè” có **kiểu chữ đậm** , em sử dụng nút lệnh nào?

A.  Lệnh **B**

B.  Lệnh *I*

C.  Lệnh U

D.  Lệnh **A**

Câu 19: Hãy nối biểu tượng ở cột A với ý nghĩa của chúng ở cột B cho phù hợp:

A
1) 
2) 
3) <i>I</i>
4) 

B
a) Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản
b) Lệnh cắt phần văn bản được chọn
c) Lệnh sao chép phần văn bản được chọn
d) Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép