

TRƯỜNG TH TIẾN XUÂN B
Họ và tên:
Lớp: 5

BÀI KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: TIN HỌC LỚP 5- NĂM HỌC 2024- 2025
Thời gian làm bài: 40 phút

Điểm	Nhận xét của giáo viên	GV coi:
Phần A:		
Phần B:		GV chấm:
Chung:		

A. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Câu 1. Khi thay đổi trang phục (tư thế) liên tục sẽ tạo?

- A. Hiệu ứng đổi màu. B. Hiệu ứng xoay tròn.
C. Hiệu ứng tạo tương tác. D. Hiệu ứng hoạt hình.

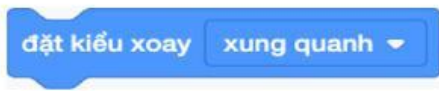
Câu 2. Trong phần mềm Scratch, để điều khiển mèo bay không dừng lại, em sử dụng lệnh nào?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 3. Để vẽ được hình lục giác đều ABCDEF, chú mèo trong Scratch phải sử dụng lệnh lặp lại bao nhiêu số lần lặp?

- A. 4 B. 5 C. 6 D. 10

Câu 4. Để thay đổi động tác của nhân vật, em sử dụng lệnh nào sau đây?

- A.  B. 
C.  D. 

Câu 5. Em hãy sắp xếp thứ tự đúng của các bước tạo biến của người dùng?

- A. Vào nhóm lệnh các biến số
B. Đặt tên cho biến
C. Gõ phím Enter
D. Nháy chuột chọn

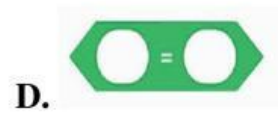


Thứ tự sắp xếp đúng là:

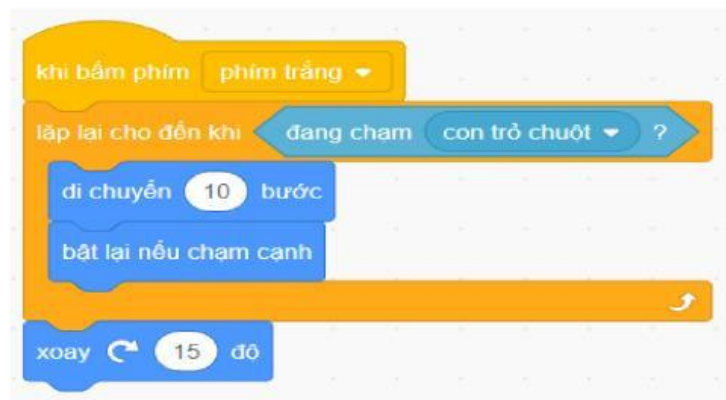
Câu 6. Trong phần mềm Scratch, đâu là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 7. Trong Scratch, so sánh bằng tương ứng với



Câu 8. Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?



A. Khi nhân vật chạm vào con trỏ chuột

B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ

C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước

D. Khi bấm phím cách

Câu 9. Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1.

B. 2.

C. 3.

D. 4.

Câu 10. Em hãy nối tên lệnh với lệnh tương ứng?



A. Lặp có số lần biết trước

B. Lặp liên tục

C. Lặp có điều kiện

D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu