

CÂU HỎI ÔN TẬP TIN HỌC - LỚP 5

Câu 1: Phương án nào dưới đây không phải là sản phẩm số?

- A. Văn bản được soạn thảo bằng phần mềm Microsoft Word.
- B. Bài trình chiếu được thiết kế bằng phần mềm Canva.
- C. Phim hoạt hình được tạo bằng máy tính.
- D. Vở ghi chú em viết bằng tay.

Câu 2: Sử dụng máy tính thành thạo giúp em:

- A. Giải quyết được hầu hết các vấn đề trong cuộc sống
- B. Xác định vấn đề cần giải quyết nhanh hơn.
- C. Chọn được thông tin thích hợp để hoàn thành mục tiêu.
- D. Làm được nhiều việc hơn và tạo được nhiều sản phẩm tốt hơn.

Câu 3: Phần mềm hay được sử dụng để tạo bài trình chiếu trên máy tính là:

- A. Microsoft Word B. Microsoft Teams C. PowerPoint. D. OneDrive.

Câu 4: Chức năng của lệnh  là

- A. Xóa tất cả các hình đã vẽ trên vùng sân khấu.
- B. In hình ảnh nhân vật tại vị trí của nhân vật trên vùng sân khấu.
- C. In hình ảnh nhân vật tại vị trí bất kì trên vùng sân khấu.
- D. Đổi màu hình ảnh nhân vật tại địa chỉ của nhân vật trên vùng sân khấu.

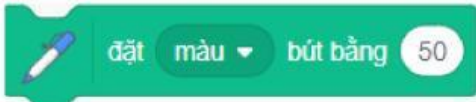
Câu 5: Hoạt động nào sau đây thể hiện đúng lợi ích tìm kiếm thông tin của máy tính?

- A. Xem phim hoạt hình
- B. Tra cứu bài học trên Internet
- C. Nghe nhạc
- D. Chơi trò chơi

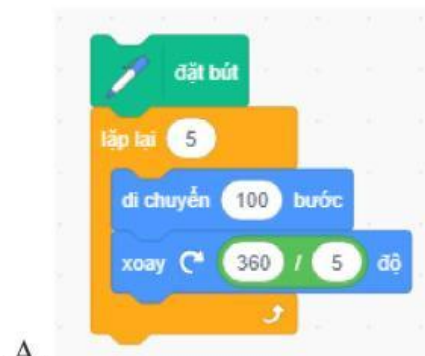
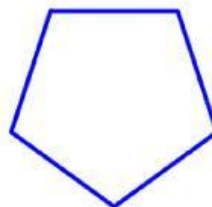
Câu 6: Để mở các nhóm lệnh Bút vẽ trong Scratch thì bạn phải thực hiện như thế nào?

- A. Bấm chọn Trang phục → Bút vẽ
- B. Bấm chọn Code → Chuyển động → Bút vẽ
- C. Bấm chọn Thêm phần mở rộng → Bút vẽ
- D. Bấm chọn Hiển thị → Bút vẽ

Câu 7: Để đặt kích thước nét vẽ em chọn lệnh nào sau đây?

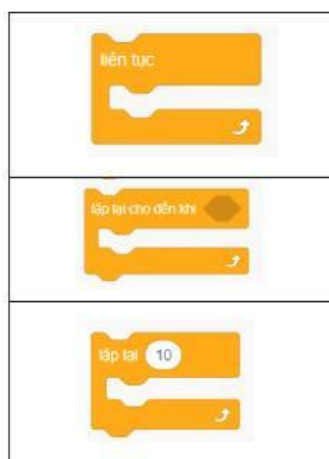
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 8: Khối lệnh nào vẽ được hình bên:



D. Cả A và B đều đúng.

Câu 9: Em hãy nối các lệnh với ý nghĩa tương ứng.



Điều khiển khối lệnh được lặp liên tục.
Điều khiển khối lệnh được lặp với số lần lặp biết trước.
Điều khiển khối lệnh được lặp có điều kiện.

Câu 10: Để thay đổi trang phục cho nhân vật, em cần chọn mục

- A. Code. B. Trang phục. C. Âm thanh. D. Thêm phần mở rộng.

Câu 11: Lệnh dưới đây để vẽ hình gì?

- A. Hình tam giác B. Hình chữ nhật
C. Hình tròn D. Hình vuông



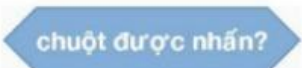
Câu 12: Hành động “Cô giáo yêu cầu học sinh viết từ mới mỗi từ 5 dòng” thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ. B. Cấu trúc lặp có điều kiện
C. Cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước D. Cấu trúc tuần tự.

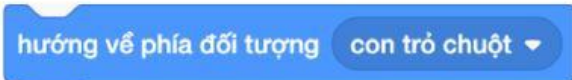
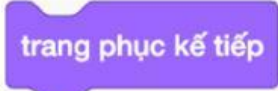
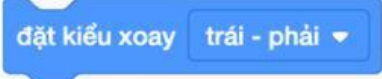
Câu 13: Lệnh nào điều khiển khối lệnh được lặp thực hiện lặp không dừng lại?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 14: Để kiểm tra nhân vật trên vùng sân khấu có chạm vào con trỏ chuột máy tính hay không em dùng lệnh nào?

- A.  B. 
C.  D. 

Câu 15: Khi tạo chương trình Scratch điều khiển nhân vật Mèo, em cần sử dụng lệnh nào để mèo không bị lộn ngược?

- A.  B. 
C.  D. 

Câu 16: Khi nháy chuột vào , nhân vật sẽ hành động như thế nào?

- A. Nhân vật sẽ thực hiện liên tục hành động xoay 1 độ, và đợi 15 giây.
B. Nhân vật sẽ thực hiện 15 hành động xoay 1 độ, và đợi 1 giây.
C. Nhân vật sẽ thực hiện liên tục hành động xoay 15 độ, và đợi 1 giây.
D. Nhân vật sẽ thực hiện hành động xoay 15 độ, và đợi 1 giây đến khi chạm cạnh.



Câu 17: Scratch có mấy lệnh điều khiển cấu trúc lặp?

- A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

Câu 18: Chương trình sau, biểu diễn hoạt động nào?

- A. Tiếng mèo kêu phát ra liên tục.
B. Trong 1 giây có tiếng mèo kêu.
C. Cứ sau 1 giây lại có tiếng mèo kêu.
D. Tiếng mèo kêu phát ra liên tục trong 1 giây.



Câu 19: Tạo biến Điểm và đặt giá trị cho biến là 5. Sau khi thực hiện lệnh



thì biến **Điểm** có giá trị là bao nhiêu?

- A. 5 B. 11 C. 6 D. 0

Câu 20: Để ẩn Điểm (không xuất hiện trên sân khấu) ta chọn khối lệnh nào sau đây?



Câu 21: Chương trình sau cần tạo mấy biến?

- A. 1 biến B. 2 biến
C. 3 biến D. 4 biến



Câu 22: Khi thực hiện lệnh



thì giá trị vừa nhập được lưu vào biến

nào?

- A. B. C. D.

Câu 23: Phép toán nào được thực hiện đầu tiên trong biểu thức:



Câu 24: Hai biến a, b lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Nhập giá trị của hai biến lần lượt là $a = 5$; $b = 4$

Khi đó, lệnh



trong chương trình sẽ hiển thị bóng nói lên màn hình?

- A. Chu vi hình chữ nhật là: 18 cm B. Chu vi hình chữ nhật là: 18
C. Chu vi hình chữ nhật là: 13 cm D. Chu vi hình chữ nhật là: 13

Câu 25: Khối lệnh nào sau đây hiển thị kết quả **True**?

- A. B.
C. D.

Câu 26: Câu lệnh bên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu. B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
C. Cấu trúc lặp. D. Cấu trúc tuần tự.



Câu 27: Câu lệnh bên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu. B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
C. Cấu trúc lặp. D. Cấu trúc tuần tự.



Câu 28: Kịch bản của chương trình bên là:

- A. Di chuyển 10 bước kêu meo trong 1 giây.
B. Di chuyển 10 bước kêu meo trong 1 giây rồi tiếp tục lặp lại 10 lần.
C. Di chuyển 10 bước kêu meo đợi 1 giây rồi tiếp tục lặp lại liên tục.
D. Di chuyển 10 bước kêu meo đợi 1 giây rồi tiếp tục lặp lại 10 lần.



Câu 29: Đoạn chương trình nào sau đây tương ứng với mô tả: nếu điều kiện “chuột được nhấn” được thoả mãn thì thực hiện lệnh “nói Xin chào!”, nếu không thì thực hiện lệnh “di chuyển 10 bước”?



Câu 30: Lệnh sẽ hiển thị bóng nói lên màn hình nếu giá trị biến đang là ?

- A. Chu vi hình vuông là 16
- B. Chu vi hình vuông là 25
- C. Chu vi hình vuông là 20
- D. Chu vi hình vuông là 18