

Họ và tên:

Lớp:

ÔN TẬP HỌC KỲ II
TIN HỌC LỚP 5 (NĂM HỌC 2021-2022)

Câu 1: Để bắt đầu trình chiếu trong Microsoft PowerPoint em nhấn phím gì?

- A. F5 B. Shift + F5 C. Ctrl + F5 D. Alt + F5

Câu 2: Nút lệnh nào sau đây để chèn hình ảnh vào trang trình chiếu?



Câu 3: Để thiết kế một bài trình chiếu, em thực hiện thao tác nào cuối cùng?

- A. Lựa chọn nội dung cho từng slide.
B. Soạn nội dung từng slide, chèn hình ảnh, âm thanh, tạo hiệu ứng...
C. Chọn chủ đề trình chiếu.
D. Chèn hình ảnh vào từng slide.

Câu 4: Trong Microsoft PowerPoint có bao nhiêu nhóm hiệu ứng?

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

Câu 5: Đây là hiệu ứng trong nhóm nào của phần mềm Microsoft PowerPoint?



- A. Hiệu ứng xuất hiện C. Hiệu ứng biến mất
B. Hiệu ứng nhấn mạnh D. Hiệu ứng đường chuyển động

Câu 6: Để đặt thông số chung cho các trang trình chiếu trong MS PowerPoint, em chọn?

- A. Slide Show B. Transitions C. Design D. Slide Master

Câu 7: Để chèn đoạn âm thanh vào bài trình chiếu PowerPoint em chọn nút lệnh nào?



Câu 8: Nên tạo Slide Master trong bài trình chiếu tại thời điểm nào?

- A. Bắt đầu tạo bài trình chiếu.
- B. Sau khi hoàn thành thiết kế bài trình chiếu.
- C. Trước khi thêm hiệu ứng và âm thanh vào bài trình chiếu.
- D. Sau khi thêm hiệu ứng và âm thanh vào bài trình chiếu.

Câu 9: Đâu là biểu tượng của phần mềm Scratch?



Câu 10: Hãy điền các cụm từ có sẵn sau để gọi tên đúng các thành phần trên phần mềm Scratch

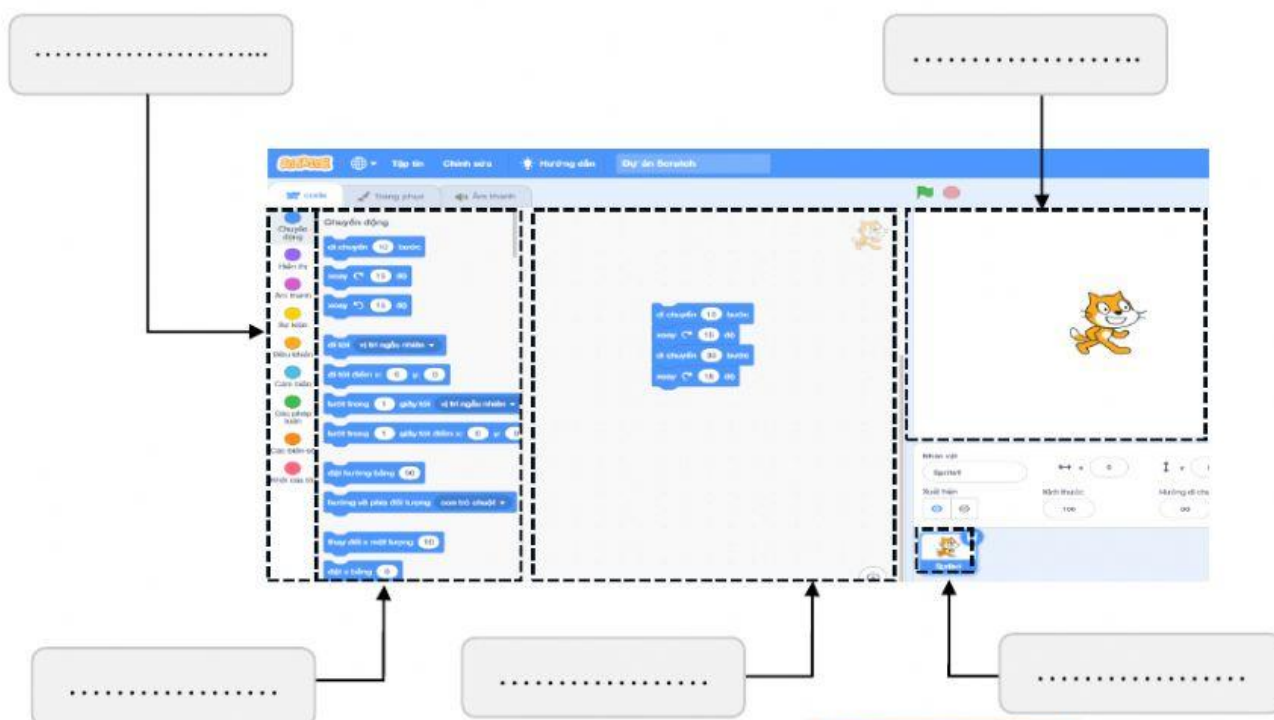
Các nhóm lệnh

Đối tượng được chọn

Sân khấu

Các lệnh chuyển động

Vùng lệnh được chọn



Câu 11: Hãy quan sát khối lệnh sau và cho biết Lệnh làm thay đổi giá trị của biến từ 0 đến 10, mỗi lần tăng mấy đơn vị?



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

Câu 12: Hãy quan sát hình dưới đây để sắp xếp các bước tạo biến  trong phần mềm Scratch



- A. Chọn nút lệnh TẠO MỘT BIẾN.
B. Chọn nhóm lệnh CÁC BIẾN SỐ.

- C. Nhập tên biến là a.
D. Nhấn OK để kết thúc.

→ Thứ tự đúng là:

Câu 13: Em hãy cho biết BIẾN HỎI và TRẢ LỜI nằm trong nhóm lệnh nào?

- A. Hiển thị B. Chuyển động C. Cảm biến D. Điều khiển

Câu 14: Để tạo Thủ tục (Khối) cho nhân vật trong Scratch em nhấn vào biểu tượng nào?

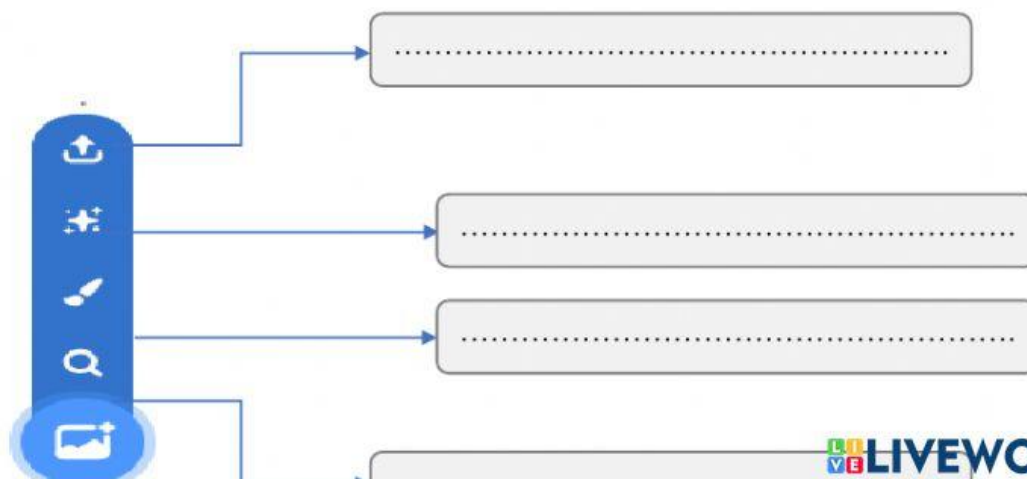
- A.  Khởi tạo tôi B.  Hiển thị C.  Âm thanh D.  Các phép toán

Câu 15: Hãy cho biết đây là thủ tục vẽ hình gì?



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

Câu 16: Hãy điền các tác dụng của công cụ lựa chọn tạo phong nền sân khấu:



Câu 17: Hãy nêu các bước để chèn VIDEO có sẵn trong máy tính vào trang trình chiếu.

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

Câu 18 : Hãy nêu các bước thêm nhân vật từ thư viện của Scratch

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

Câu 19: Hãy nêu các bước thêm nhân vật từ thư viện của Scratch

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

Câu 20: Hãy mô tả lại các câu lệnh dùng để vẽ hình tam giác