

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KỲ II – LỚP 4

Câu 1: Scratch là gì?

- A. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình.
- B. Một phần mềm game.
- C. Một phần mềm Microsoft.
- D. Một trang web.

Câu 2: Muốn chuyển đổi ngôn ngữ trong Scratch thì bạn phải thực hiện như thế nào?

- A. Bấm chọn vào quả địa cầu → chọn tiếng Việt.
- B. File → Chọn tiếng Việt.
- C. File → Save → Chọn tiếng Việt.
- D. File → Open → Chọn tiếng Việt.

Câu 3: Để quan sát kết quả trong vùng sân khấu em chọn



Câu 4: Trong phần mềm Scratch mỗi nhóm lệnh và các lệnh trong nhóm có:

- A. Cùng màu
- B. Khác màu

Câu 5: Có bao nhiêu nhóm lệnh trong phần mềm Scratch

- A. 6 nhóm
- B. 7 nhóm
- C. 8 nhóm
- D. 9 nhóm

Câu 6: Em hãy sắp xếp lại các bước sao cho đúng để lưu tệp chương trình Scratch vào máy tính:

- 1: Nháy chuột vào tệp tin
- 2: Chọn thư mục lưu tệp
- 3: Chọn lưu về máy tính
- 4: Nháy chuột vào Save
- 5: Gõ tên tệp

Câu 7: Có mấy bước lưu một tệp chương trình Scratch?

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 2

Câu 8: So sánh cách lưu tệp Scratch với cách lưu tệp PowerPoint, Word?

- A. Tương tự
- B. Khác

Câu 9 . Hãy sắp xếp các bước mở một tệp chương trình Scratch?

1. Nháy chuột vào **Tệp tin**
2. Chọn tên tệp
3. Chọn thư mục chứa tệp cần mở
4. Chọn **Mở từ máy tính**
5. Nháy chuột chọn vào **Open**

Câu 10: Để xóa một nhân vật trong phần mềm Scratch em thực hiện thao tác sau theo thứ tự nào?

1. Nháy chuột vào nhân vật cần xóa.



2. Nháy chuột vào nút  để xóa nhân vật.



A. 1-2

B. 2-1

Câu 11: Để thay đổi phong nền sân khấu em nháy chuột vào biểu tượng?



Câu 12: Để thêm nhân vật em nháy chuột vào biểu tượng?



Câu 13: Có mấy bước để thêm nhân vật trong chương trình Scratch?

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

Câu 14: Sắp xếp các bước để thêm nhóm lệnh bút vẽ vào cửa sổ phần mềm Scratch.

Bước 1	Nháy chuột vào biểu tượng nhóm lệnh Bút vẽ . Các lệnh bút vẽ xuất hiện ở vùng các nhóm lệnh.
Bước 2	Nháy chuột vào  ở vùng các nhóm lệnh. Cửa sổ chọn phần mở rộng xuất hiện.

Câu 15: Nhân vật trên màn hình Scratch làm gì khi bạn An thực hiện công việc theo thứ tự sau:

Lần 1	
Lần 2	

- a. Để lại dấu vết trên đường đi vì khi gõ phím a thì bút vẽ được hạ xuống
- b. Không để lại dấu vết trên đường đi vì khi gõ phím a thì bút vẽ nhấc lên
- c. Nhân vật không làm gì

Câu 16: Nhân vật trên màn hình Scratch làm gì khi bạn An nhấn phím b trên bàn phím.



- a. Nhân vật vẽ hình tam giác
- b. Nhân vật vẽ hình vuông.
- c. Nhân vật không làm gì

Câu 17 Sân khấu sẽ hiện thị hình gì khi thực hiện lệnh sau

- a. Một hình tam giác
- b. Một hình vuông
- c. Một đoạn thẳng nằm ngang



Câu 18. Nối các Lệnh với Ý nghĩa của lệnh đó

Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu
Xóa tất cả những gì đã vẽ





Làm xuất hiện(hiện) nhân vật trên sân khấu
Nhân vật đặt bút vẽ
Nhân vật hạ bút vẽ.

Câu 19. Nêu ý nghĩa của lệnh sau



- A) Ban đầu rùa xuất hiện, đợi 1 giây sau thì di chuyển 100 bước sau.
- B) Ban đầu rùa ẩn, đợi 1 giây sau thì hiện rồi sau đó di chuyển 100 bước
- C) Ban đầu rùa ẩn, đợi 1 giây sau thì di chuyển 100 bước rồi mới xuất hiện.

Câu 20: Trong Scratch, để dừng chương trình lại 1 giây em dùng lệnh:



Câu 21: Để làm ẩn nhân vật trên sân khấu em dùng lệnh?

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

Câu 22: Lệnh nào thuộc nhóm lệnh hiển thị?

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

Câu 23: Em hãy ghép các Lệnh với Nhóm lệnh và Ý nghĩa của lệnh đó

Lệnh	Nhóm lệnh	Ý nghĩa
1.	A. Điều khiển	a. Dừng chương trình lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
2.	B. Hiển thị	b. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.
3.	C. Chuyển động	c. Làm xuất hiện (hiện) nhân vật trên sân khấu.

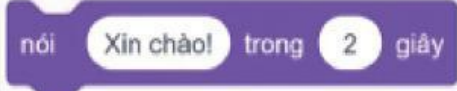
Câu 24: Một chương trình Scratch có thể có mấy nhân vật?

- A.1 B.2 C.3 D. Nhiều

Câu 25: Em có thể thay đổi phong nền và nhân vật trong chương trình Scratch không?

- A.Không B.Có

Câu 26: Hãy ghép các Lệnh với nhiệm vụ của Lệnh trong chương trình?

Lệnh	
1.	
2.	

Tạo lệnh
a. Hiển thị lời thoại.
b. Điều khiển thứ tự các lời thoại.

Câu 27: Kịch bản sau có mấy nhân vật?

- (1) **Fish:** Chào bạn! Bạn khỏe không?
- (2) **Jellyfish:** Chào bạn! Mình vẫn khỏe.
- (3) **Fish:** Cuộc sống của bạn thế nào?
- (4) **Jellyfish:** Cuộc sống nơi đây thật tuyệt, môi trường trong sạch.
- (5) **Fish:** Nơi đây con người rất thân thiện và có ý thức bảo vệ môi trường.
- (6) **Jellyfish:** Chúng mình cùng bảo vệ môi trường mãi sạch đẹp nhé!

A.1

B.2

C.5

D.6