

Phần trắc nghiệm

Câu 1: Biểu tượng nào sau đây là biểu tượng của phần mềm trình chiếu?



Câu 2: Để khởi động phần mềm trình chiếu, em thực hiện thao tác nào sau đây?

A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng	
B. Nháy đúp chuột vào biểu tượng	
C. Nháy đúp chuột vào biểu tượng	
D. Nháy đúp chuột vào biểu tượng	

Câu 3: Để lưu bài trình chiếu, em thực hiện thao tác nào sau đây?

- A. Ctrl + O B. Ctrl + S C. Ctrl + B D. Ctrl + N

Câu 4: Nút lệnh nào sau đây là nút lệnh để thêm trang trình chiếu mới?



Câu 5: Để thêm trang trình chiếu mới em thực hiện lệnh nào sau đây?

- A. File/ New Slide B. Home/ New Slide
C. Design/ New Slide D. View/ New Slide

Câu 6: Để sử dụng dấu đầu dòng trong trang trình chiếu, em chọn nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 7: Để bỏ dấu đầu dòng trong trang trình chiếu, em chọn nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 8: Để thay đổi phông chữ trong trang trình chiếu, em chọn nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 9: Để thay đổi kiểu chữ trong trang trình chiếu, em chọn nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 10: Để thay đổi màu chữ trong trang trình chiếu, em chọn nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 11: Để tạo hiệu ứng chuyển trang vào vào thẻ lệnh nào?

- A. Home B. Transitions C. Animations D. Insert

Câu 12: Để tạo hiệu ứng giống nhau cho tất cả các trang chiếu, em tạo hiệu ứng cho một trang chiếu rồi nhấn chuột vào lệnh?

- A. Sound B. Advance Slide C. Apply To All D. Duration

Câu 13: 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 14: Đây là biểu tượng của phần mềm Scratch?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 15: Muốn chuyển đổi ngôn ngữ trong Scratch sang Tiếng Việt 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 16: Để mở một tệp chương trình Scratch em nhấn chuột vào **Tập tin** rồi chọn:

- A. Mới
B. Mở từ máy tính.
C. Lưu về máy tính
D. Cả 3 đáp án trên

Câu 17: Cửa sổ phần mềm Scratch có mấy vùng cơ bản?

- A. 3 B. 4 C. 5 D. 6

Câu 18: Lệnh nào sau đây để xoay phải 90 độ?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 19: Lệnh nào sau đây có chứa tham số dạng danh sách?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 20: Để lưu một tệp chương trình Scratch em nhấp chuột vào **Tập tin** rồi chọn:

- A. Mới
B. Mở từ máy tính.
C. Lưu về máy tính
D. Cả 3 đáp án trên

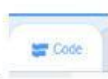
Câu 21: Để xóa một nhân vật trong phần mềm Scratch em thực hiện thao tác sau theo thứ tự nào?

1. Nhấp chuột vào nhân vật cần xóa. 

2. Nhấp chuột vào nút  để xóa nhân vật.

- A. 1-2 B. 2-1

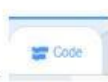
Câu 22: Để thêm nhân vật em nhấp chuột vào biểu tượng?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 23: Để thay đổi phong nền sân khấu em nhấp chuột vào biểu tượng?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 24: Để mở cửa sổ **Chọn phần mở rộng**, em chọn phương án nào dưới đây?

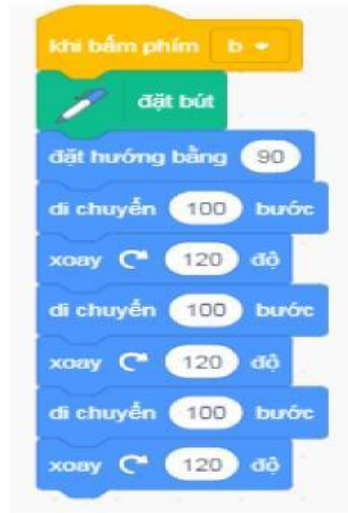
- A.  B.  C.  D. 

Câu 25: Trong cửa sổ **Chọn phần mở rộng**, để thêm nhóm lệnh bút vẽ em chọn phương án nào sau đây?



Câu 26: Em hãy cho biết, nhân vật trên màn hình Scratch làm gì khi bạn An nhấn phím b trên bàn phím.

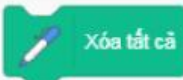
- A. Nhân vật vẽ hình tam giác
- B. Nhân vật vẽ hình vuông.
- C. Nhân vật không làm gì
- D. Nhân vật vẽ hình tròn



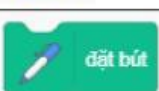
Câu 27: Trong Scratch, để đợi 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo, em dùng lệnh nào?

- A.  B. 
- C.  D. 

Câu 28. 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 29. Em hãy nêu ý nghĩa của đoạn lệnh sau



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

D. Ban đầu nhân vật xuất hiện, đợi 1 giây sau thì di chuyển 100 bước sau rồi ẩn

Câu 30: 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 31: Một chương trình Scratch có thể có mấy nhân vật?

- A.1 B.2 C.3 D. Nhiều

Câu 32: Kịch bản sau có mấy nhân vật?

- (1) **Fish:** Chào bạn! Bạn khoẻ không?
- (2) **Jellyfish:** Chào bạn! Mình vẫn khoẻ.
- (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

Phần thực hành

Bài 1: Em hãy khởi động phần mềm PowerPoint, tạo 3 trang trình chiếu giới thiệu về Trường, lớp của em theo mẫu sau đó lưu bài trình chiếu trên màn hình nền.

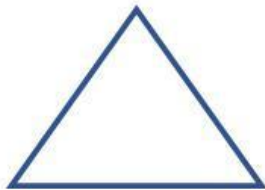
- Trang 1 (Trang tiêu đề): Giới thiệu tên chủ đề, tên người thiết kế, thuyết trình, địa điểm thuyết trình; thời gian, thời điểm thuyết trình.
- Trang 2 (trang nội dung): Giới thiệu về trường, lớp em đang học
- Trang 3: Lời chào, cảm ơn người theo dõi.

Bài 2: Em hãy viết chương trình vẽ hình theo mẫu sau:



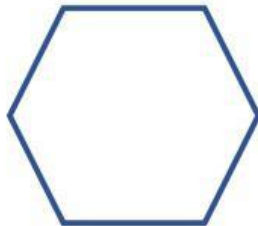
Yêu cầu: Độ dài của cạnh là 100 bước.

Bài 3: Em hãy viết chương trình vẽ hình theo mẫu sau:



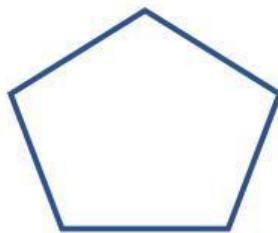
Yêu cầu: Độ dài của cạnh là 100 bước.

Bài 4: Em hãy viết chương trình vẽ hình theo mẫu sau:



Yêu cầu: Độ dài của cạnh là 100 bước.

Bài 5: Em hãy viết chương trình vẽ hình theo mẫu sau:



Yêu cầu: Độ dài của cạnh là 100 bước.