TRƯỜNG TIỂU HỌC PHÚ CHÂU **KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II**

Họ và tên:……..... NĂM HỌC: 2023- 2024

Lớp: 4 ..... MÔN: TIN HỌC

Thời gian: phút

I. Trắc nghiệm

- ***Chọn câu trả lời em cho là đúng nhất.***

Câu 1: (*0,5 điểm*) Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

A. Design B. Animations

C. Home D. Transitions

Câu 2: (*0,5 điểm*) Biểu tượng của phần mềm trình chiếu Power Point là?

A.

B.

C.

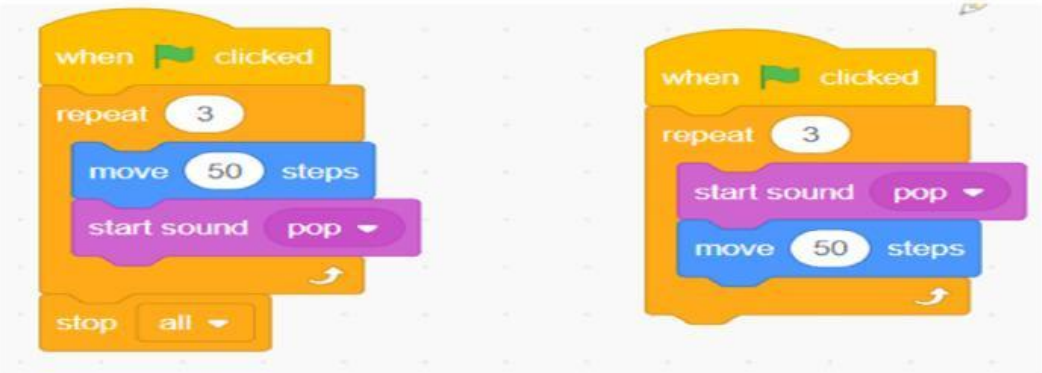
D.

Câu 3: (*0,5 điểm*) Để tạo được một chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bản thân thì cần phải có gì?

A. Nhân vật C. Một số lệnh để tạo chương trình

B. Sân khấu D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 4: (*1 điểm*) So sánh hai giải pháp sau. Ai đúng/sai?



Học sinh A **Học sinh B**

A. Học sinh A đúng; Học sinh B không đúng. C. Cả hai đều không đúng.

B. Học sinh A sai; Học sinh B nói đúng. D. Cả hai đều đúng.

Câu 5: Chèn ảnh vào văn bản bằng các lệnh:

A. Insert và Pictures B. Insert và Shapes C. Wrap Text và Square

LIVEWORKSHEETS

Câu 6: (*0,5 điểm*) Scratch là gì?

A. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình.

C. Một phần mềm Microsoft.

B. Một phần mềm game.

D. Một trang web.

Câu 7: (*1 điểm*)Điền từ/cụm từ thích hợp (*Trò chơi, Chương trình, Các lệnh*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

…….. máy tính gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

…….... trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình.

Câu 8: (*1 điểm*) Điền các từ hoặc cụm từ thích hợp (*nhóm lệnh, lệnh, cùng màu*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

Trong Scratch, mỗi …….. có nhiều lệnh và chúng có……....

Mỗi ……..……. sẽ điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.

II. <u>Tự luận:</u>

Câu 9: (*2 điểm*) Em hãy nêu các bước đưa lệnh vào chương trình để điều khiển một nhân vật:

Câu 10: (*2 điểm*)Thực hành: khởi động phần mềm Scratch, chuyển sang ngôn ngữ tiếng Việt, hiển thị nhóm lệnh bút vẽ rồi tạo chương trình theo yêu cầu của giáo viên.

LIVEWORKSHEETS