

## ĐỀ TIN HỌC LỚP 4

**Câu 1:** Em hãy ghép mỗi mục ở cột “Nút lệnh” với một mục thích hợp ở cột “Chức năng định dạng”

Nút lệnh	Chức năng định dạng
1. 	a) Kiểu chữ nghiêng
2. 	b) Kiểu chữ đậm
3. 	c) Kiểu chữ gạch chân
4. 	d) Cỡ chữ
5. 	e) Màu chữ
6. 	f) Căn giữa
7. 	g) Phong chữ

1....      2....      3....      4.....      5.....      6.....      7.....

**Câu 2:** Biểu tượng phần mềm soạn thảo văn bản là



A



B



C



D

**Câu 3:** Phát biểu nào sau đây không đúng về thao tác xóa văn bản?

- A. Chọn phần văn bản rồi nhấn phím  sẽ xóa phần văn bản được chọn.
- B. Nhấn Delete sẽ xóa kí tự bên phải con trỏ soạn thảo.
- C. Nhấn phím Backspace sẽ xóa kí tự bên trái con trỏ soạn thảo.
- D. Chọn phần văn bản rồi nhấn phím Delete để xóa văn bản được chọn.

**Câu 4:** Muốn gõ chữ hoa, em sử dụng phím nào sau đây?

- A. Tab.
- B. Shift.
- C. Ctrl.
- D. Alt.

**Câu 5.** Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

- A. Design
- B. Transitions
- C. Home
- D. View

**Câu 6.** Nhấp vào biểu tượng nào để chọn ngôn ngữ trên phần mềm Scratch?

A.



B.



C.



**Câu 7:** Em hãy điền các cụm từ *phím, văn bản, con trỏ soạn thảo* vào chỗ chấm để được câu đúng:

*Phần mềm soạn thảo ..... giúp em gõ, chỉnh sửa, trình bày và lưu văn bản. Khi gõ ..... kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí .....*

**Câu 8:** Hãy ghép mỗi thao tác ở cột A với một mô tả ở cột B cho phù hợp

A	B
1) Sao chép	a) Minh họa cho nội dung văn bản thêm sinh động và hấp dẫn.
2) Di chuyển	b) Tạo thêm phần văn bản ở vị trí khác giống hệt phần đã chọn.
3) Chèn hình ảnh	c) Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới.

Trả

lời:.....

**Câu 9:** Em hãy ghép mỗi biểu tượng ở cột A với ý nghĩa của chúng ở cột B cho phù hợp.

A	B
1)	a) Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản.
2)	b) Lệnh sao chép phần văn bản được chọn.
3)	c) Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép.
4)	d) Lệnh cắt phần văn bản được chọn.

Trả

lời:

**Câu 10:** 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 11:** 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.

**Câu 12:** Em hãy tạo một chương trình điều khiển nhân vật Mèo vừa đi vừa vẽ hình chữ nhật, biết cạnh chiều dài là 200 bước, cạnh chiều rộng là 100 bước.

