

BÀI KIỂM TRA HỌC KÌ II

Môn: TIN HỌC - Lớp 4

Thời gian làm bài: 35 phút không tính thời gian phát đề

Họ và tên: Lớp:

I/ PHẦN LÝ THUYẾT (7 điểm)

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

Nút lệnh	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Chức năng định dạng
a) Kiểu chữ nghiêng
b) Kiểu chữ đậm
c) Kiểu chữ gạch chân
d) Cỡ chữ
e) Màu chữ
f) Căn giữa
g) Phong chữ

Câu 2. Để cụm từ “**Mùa hè**” có kiểu chữ đậm , em sử dụng nút lệnh nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 3. Để cụm từ “*Trường em*” có kiểu chữ nghiêng , em sử dụng nút lệnh nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 4. Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

A. Design

B. Transitions

C. Home

D. View

Câu 5. Đánh dấu ☒ vào ô trống trước phát biểu đúng: Về thao tác xóa văn bản?

☐ Chọn phần văn bản rồi nhấn phím **Insert** để xóa.

☐ Nhấn phím **Delete** sẽ xóa ký tự bên phải con trỏ soạn thảo.

☐ Nhấn phím **Backspace** sẽ xóa ký tự bên trái con trỏ soạn thảo.

☐ Chọn phần văn bản rồi nhấn **Delete** Hoặc **Backspace** để xóa văn bản được chọn.

Câu 6. Đây là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?



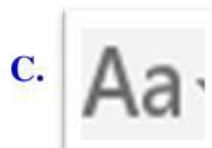
Câu 7. Em hãy ghép mỗi mục ở **cột A** với một mô tả ở **cột B** cho phù hợp.

A	B
1) Sao chép	a) Minh hoạ 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 phần đã chọn
3) Chèn hình ảnh	c) Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới.

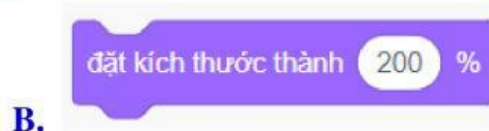
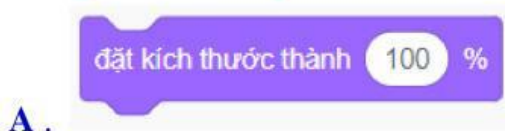
Câu 8. Đây là biểu tượng **lệnh cắt** phần văn bản được chọn?



Câu 9. Đây là biểu tượng **lệnh dán** phần văn bản đã cắt hoặc sao chép?



Câu 10. Lệnh nào sau đây làm **kích thước nhân vật to lên**?



Câu 11. Để tạo một **trang trình chiếu mới** em chọn nút lệnh nào?



Câu 12. Muốn gõ **chữ hoa**, em nhấn giữ phím nào sau đây?

A. Tab

B. Ctrl

C. Shift

D. Alt

Câu 13. 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 14. Nhấp vào biểu tượng nào để chọn ngôn ngữ trên phần mềm Scratch?

A.



B.



C.



D.



.....**Hết**.....