

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP TIN HỌC KỲ HỌC KỲ II - KHỐI 4 - NĂM HỌC 2024 - 2025**I. Trắc nghiệm. Khoanh vào câu trả lời đúng.**

Câu 1: Phần mềm soạn thảo văn bản là 1 phần mềm ứng dụng cho phép thực hiện:

- A. Nhập văn bản.
- B. Chỉnh sửa, trình bày văn bản, kết hợp với các văn bản khác.
- C. Lưu trữ và in văn bản
- D. Các ý trên đều đúng.

Câu 2: Để lưu tệp văn bản ? A. Save B. Home C. New

Câu 3: Để gõ được tiếng Việt trên máy tính, em cần phần mềm hỗ trợ nào?

- A. Unikey B. Vietkey C. Evkey D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 4: Để chèn ảnh vào văn bản em dùng lệnh:

- A. Insert \ Shapes C. Wrap Text \ Square
- B. Insert \ Pictures D. Insert \ Table

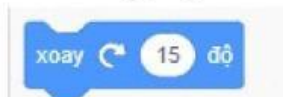
Câu 5: Sử dụng các nhóm lệnh sau để di chuyển và sao chép khối văn bản:

- A.  Cut ,  Copy , Delete B.  Cut ,  Copy ,  Paste C. Home,  Cut ,  Copy

Câu 6: Để tạo được một chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bản thân thì cần phải có gì?

- A. Nhân vật B. Sân khấu
- C. Một số lệnh để tạo chương trình D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 7: Câu lệnh dưới đây có chức năng là gì?



- A. Xoay trái 15 độ C. Đi thẳng về phía trước 15 bước
- B. Xoay phải 150 độ D. Xoay phải 15 độ

Câu 8. Có thể xóa một lệnh ở khu vực Lập trình sang khu vực Thư viện lệnh bằng cách nào?

- A. Bằng cách xóa lệnh đó.
- B. Bằng cách sao chép lệnh đó.
- C. Bằng cách kéo thả lệnh đó.
- D. Cả A và C

Câu 9. Khoanh vào câu trả lời sai

Chức năng của phần mềm soạn thảo văn bản là gì?

- A. Nhập văn bản.
- B. Sửa đổi, chỉnh sửa văn bản.
- C. Lưu trữ và in văn bản.
- D. Chỉnh sửa video và âm thanh.

Câu 10. Cho màn hình chính của phần mềm Kiran's Typing Tutor dưới đây. Em hãy cho biết ô **User Name** có tác dụng gì?

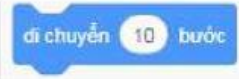
- A. Nhập tên người sử dụng.
- B. Nhập tên bài học.
- C. Nhập tên bài luyện tập.
- D. Tất cả các đáp án trên đều sai

Câu 11. Cách gọi khác của phần mềm Scratch là gì?

- A. Lập trình trực quan.
- B. Trình duyệt web.
- C. Bộ gõ tiếng Việt.
- D. Tìm hiểu địa lí.

II. Phần Tự luận:

Câu 1: Em hãy nêu ý nghĩa của các lệnh sau vào chỗ chấm:

- a)  :
- b)  :
- c)  :

Câu 2: Đánh dấu X vào ô trống tương ứng. Màn hình làm việc của phần mềm soạn thảo văn bản thường có các thành phần nào?

Các thành phần	Có	Không
a) Con trỏ soạn thảo.		
b) Biểu tượng phần mềm soạn thảo.		
c) Vùng soạn thảo.		
d) Dải lệnh.		
e) Biểu tượng thư mục.		

Câu 3: Em hãy điền các từ hoặc cụm từ: **phải chuột, hành động, thư viện lệnh, lập trình** vào chỗ chấm để được câu đúng.

Em có thể kéo thả lệnh từ vùng (1)..... sang vùng (2) và thay đổi giá trị ở ô có nền trắng trong lệnh. Mỗi lệnh thực hiện một (3)..... đơn giản được mô tả ở lệnh đó. Em cũng có thể xoá lệnh ở khu vực Lập trình bằng cách kích (4) vào khối lệnh cần xoá chọn xoá khối.

II. Phần Thực hành: Scratch (lập trình điều khiển nhân vật vẽ hình vuông; nói; phát âm thanh)