



TIN HỌC LỚP 1

Họ và tên:

Lớp:

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC HỌC KỲ I

1. Con hãy điền tên các nhân vật



.....



.....



.....



.....

2. Hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng



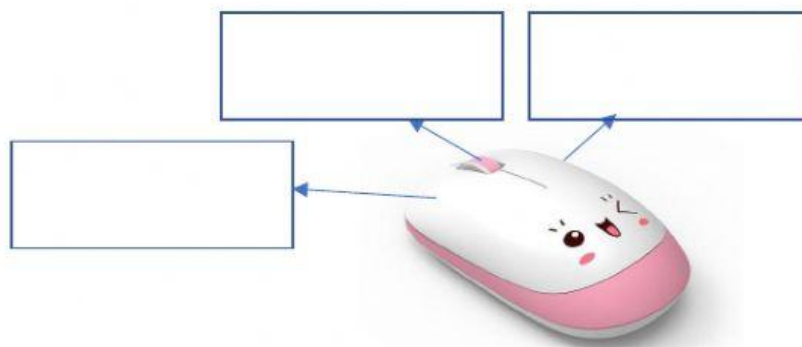
Bàn phím

Chuột

Màn hình

Thân máy tính

3. Hãy điền tên các bộ phận của chuột máy tính bằng cách kéo thả tên của chúng ứng với từng bộ phận.

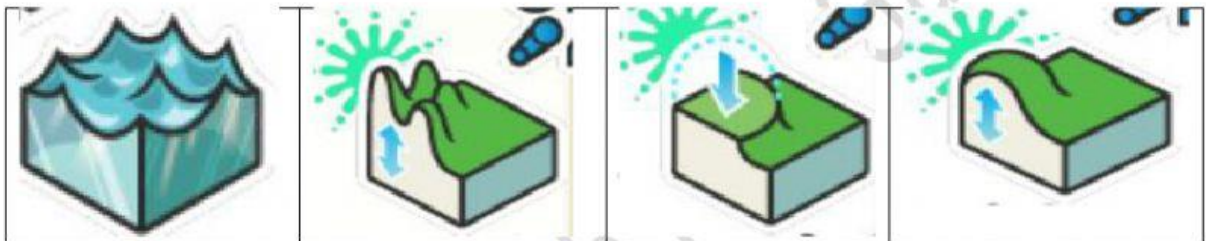


Chuột phải

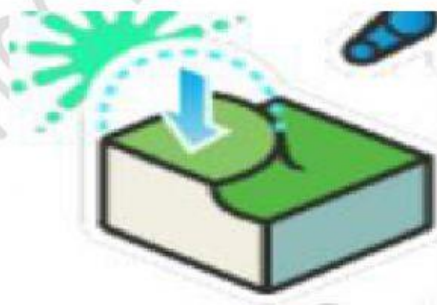
Bánh lăn

Chuột trái

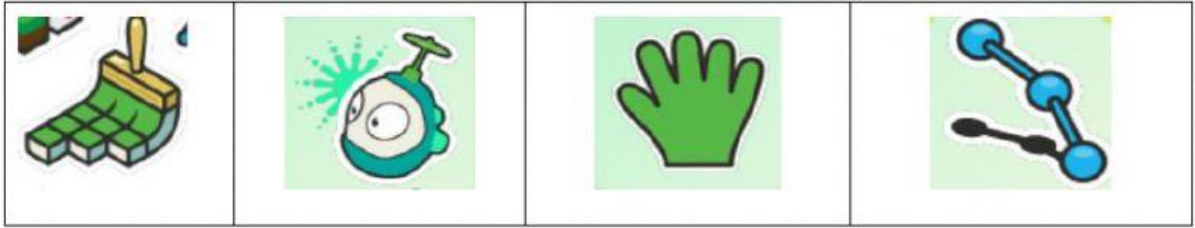
4. Con hãy lắng nghe và chọn đúng công cụ mà bạn Kodu cần nhé



5. Hình ảnh dưới đây là công cụ



6. Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây:



7. Muốn phóng to, thu nhỏ màn hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?



Bánh lăn



Chuột trái



Chuột phải

8. Để thêm 1 mảng địa hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?

Bánh lăn

Chuột trái

Chuột phải

9. Để di chuyển địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?

Bánh lăn

Chuột trái

Chuột phải