

TIN HỌC LỚP 5
ÔN TẬP HỌC KÌ II
Năm học 2021 – 2022

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Câu 1. Hãy chọn đáp án đúng



Câu 2: Để tạo hiệu ứng chuyển động cho văn bản, em chọn nút lệnh nào?

Slide Show

Animations

Transitions

Design

Câu 3: Để tạo hiệu ứng hình ảnh chuyển động theo hướng tùy chọn, em nhấp chuột vào thẻ nào?



More Entrance Effects



More Motion Paths



More Emphasis Effects



More Exit Effects

Câu 4. Để chèn video vào bài trình chiếu ta làm thế nào?

- A. Insert → Audio → Movie from file...
- B. Insert → Picture → Video from file...
- C. Insert → Movie → Movie from file...
- D. Insert → Sound → Sound from file...

Câu 5. Để chèn âm thanh vào bài trình chiếu ta làm thế nào?

- A. Insert → Audio → Movie from file...
- B. Insert → Picture → Video from file...
- C. Insert → Movie → Movie from file...
- D. Insert → Sound → Sound from file...

Câu 6: Nối các nút lệnh sau với chức năng của chúng

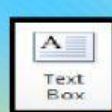
Chèn hình mẫu vào trang trình chiếu



Chèn chữ vào trang trình chiếu



Thêm một trang trình chiếu mới



Chèn tranh/ hình ảnh vào trang trình chiếu

Chèn bảng vào trang trình chiếu

Thêm hiệu ứng cho văn bản / hình ảnh trong trang trình chiếu

Câu 7: Hãy kéo các cụm từ có sẵn vào vị trí để gọi tên đúng các thành phần của cửa sổ làm việc trong Scratch

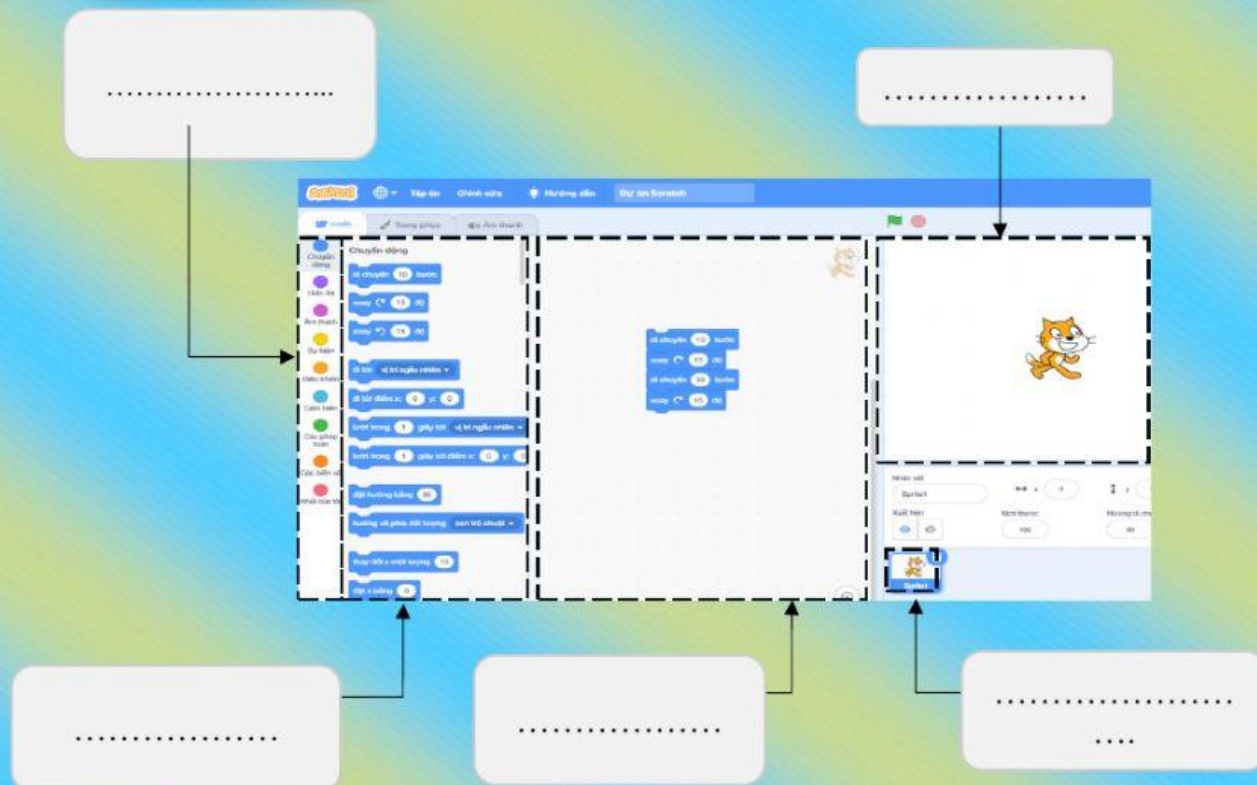
Đối tượng được chọn

Khu vực chứa các lệnh cho sẵn

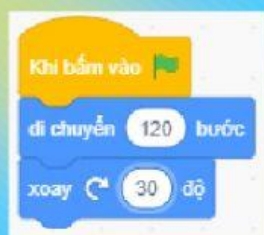
Khu vực chứa các nhóm lệnh

Sân khấu

Vùng lệnh được chọn



Câu 8: Khi chạy khối lệnh dưới đây, chú Mèo sẽ thực hiện những thao tác nào?



- A. Khi bấm vào lá cờ, mèo tiến 120 bước, xoay phải 30 độ.
- B. Khi bấm vào lá cờ, mèo tiến 120 bước, xoay trái 30 độ.
- C. Khi bấm vào lá cờ, mèo lùi 120 bước, xoay phải 30 độ.
- D. Khi bấm vào lá cờ, mèo lùi 120 bước, xoay trái 30 độ.

Câu 9: Đâu không phải nhóm lệnh trong phần mềm Scratch?

Bút vẽ

Chuyển động

Tranh ảnh

Âm thanh

Video

Điều khiển

Câu 10: Thủ tục dưới đây vẽ hình gì trong phần mềm Scratch? (Kéo đáp án vào vị trí đúng)



Hình vuông

Hình tròn

Hình tam giác

Câu 9: Phần mềm Musescore dùng để làm gì?

- A. Dùng để học nhạc, học hát
- B. Dùng để học toán
- C. Dùng để sáng tác nhạc
- D. Dùng để ghi bản nhạc, chơi đàn
- E. Dùng để vẽ tranh
- F. Dùng để soạn thảo văn bản

Câu 10: Sắp xếp các bước theo thứ tự để lưu chương trình vào máy tính trong phần mềm Scratch?

Bước 1

Chọn Lưu về máy tính.

Bước 2

Chọn Save.

Bước 3

Đặt tên cho tệp và chọn thư mục để lưu trữ.

Bước 4

Nháy chuột vào Tập tin trên thanh công cụ.