

Đề cương ôn tập kỳ 2 lớp 4 năm học 2023 – 2024

I. Trắc nghiệm: Khoanh vào câu trả lời em cho là đúng nhất.

Câu 1: Biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?



B

Câu 2: Để lưu tệp văn bản?

A. Save

B. Home

C. New

A

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

A. Unikey

B. Vietkey

C. Evkey

D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

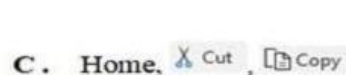
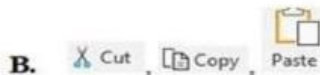
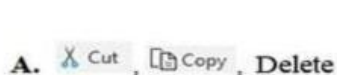
Câu 4: Chèn ảnh vào văn bản bằng các lệnh:

A. Insert và Pictures

B. Insert và Shapes

C. Wrap Text và Square

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



B

Câu 6: Khi muốn tìm hiểu về các quốc gia, em có thể: D

A. Đọc sách

B. Tranh ảnh

C. Video

D. Tất cả các đáp án trên

Câu 7: Để tạo được một chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bản thân thì cần phải có gì?

A. Nhân vật

C. Một số lệnh để tạo chương trình

D

B. Sân khấu

D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 8: Lệnh nào sau đây làm kích thước nhân vật to lên?



B

Câu 9. Scratch là gì?

A. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình.

A

B. Một phần mềm game.

C. Một phần mềm Microsoft.

D. Một trang web.

Câu 10. Bấm vào đâu để đổi tên nhân vật?



- A. Nút số 1 B. Nút số 2 C. Nút số 3 D. Nút số 4 **A**

Câu 11. Tại sao bóng rổ không di chuyển đến (10, 0) sau khi cờ xanh được nhấp?

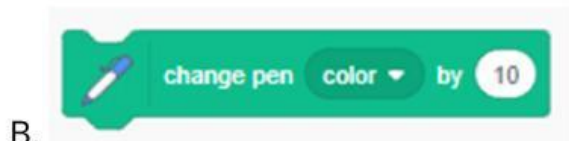


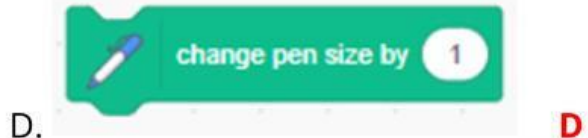
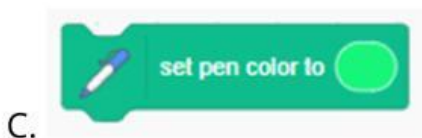
- A. Khởi  làm cho bóng rổ ở mức (0, 0).
B. Hướng đi không đúng.
C. Khối sự kiện không chính xác. **C**
D. Di chuyển 10 bước là không đủ.

Câu 12. Nhóm lệnh....thay đổi kích thước, màu sắc của nhân vật.

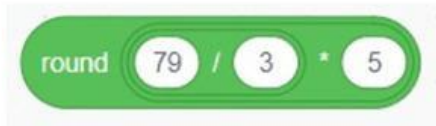
- A. di chuyển. B. hiển thị. C. sự kiện. D. điều khiển. **B**

Câu 13. Lệnh nào dùng để thay đổi nét vẽ?





Câu 14. Cho hình sau: Kết quả của biểu thức là gì và làm tròn kết quả đó?



- A. 129. B. 132 C. 135 D. 138 **B**

Câu 15. So sánh hai giải pháp sau. Ai đúng/sai?



Học sinh A

Học sinh B

- A. Học sinh A đúng; Học sinh B không đúng. C. Cả hai đều không đúng.
B. Học sinh A sai; Học sinh B nói đúng. D. Cả hai đều đúng. **D**

Câu 16. Có thể chạy Scratch mà không cần cài đặt.

- A. Đúng B. Sai **B**

Câu 17. Câu lệnh dưới đây có chức năng là gì?



- A. Di chuyển đến vị trí cụ thể trong vòng 1s
B. Di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên trong vòng 1s
C. Lướt đến vị trí cụ thể trong vòng 1s **C**
D. Lướt đến vị trí ngẫu nhiên trong vòng 1s

Câu 18. Chọn nhóm lệnh giúp nhân vật thay đổi trang phục?

A. Chuyển động B. Âm thanh C. Hiện thị **C**

Câu 19. Phần mềm Scratch là gì? **A**

A. Là phần mềm giúp em tạo chương trình máy tính bằng cách kéo thả, lắp ghép các lệnh.

B. Là tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm một phần văn bản giống hệt với phần văn bản đã chọn.

C. Là phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.

D. Là chuyển đổi được văn bản tiếng Việt sang tiếng Anh.

Câu 20. Câu lệnh nào để thực hiện một hành động khi một điều kiện được đáp ứng?

A. If B. Then C. Else D. Wait Until **A**

Câu 21. Trong Scratch, làm thế nào để tạo ra một biến mới? **C**

A. Kéo một biến từ thư viện vào vùng làm việc .

B. Gõ tên biến vào ô tìm kiếm.

C. Bấm vào biểu tượng biến và chọn "Tạo biến mới".

D. Sử dụng lệnh "Create Variable".

Câu 22. 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.** **D**

Câu 23. Điền vào chỗ chấm (...). Em có thể kéo thả lệnh từ vùng sang vùng và thay đổi giá trị ở ô có nền trắng trong lệnh. Mỗi lệnh thực hiện một đơn giản được mô tả ở lệnh đó.

A. Thư viện lệnh / Lập trình / hành động. **A**

B. Lập trình / Thư viện lệnh / hành động.

C. Thư viện lệnh / hành động / Lập trình.

D. Lập trình / hành động / Thư viện lệnh.

II. Phần Tự luận:

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



.....



.....

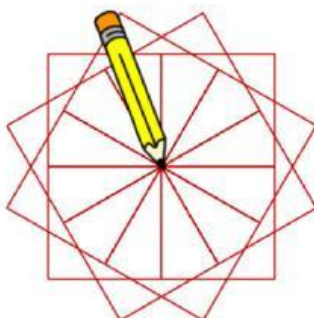


.....

Câu 2: Ở màn hình môi trường lập trình scratch, vùng nào dùng để thêm phonng nền?

Câu 3. Hãy mô tả cách sử dụng âm thanh trong Scratch để tạo ra các hiệu ứng âm thanh cho trò chơi hoặc chương trình.

Câu 4: Cho hình sau: Em cần bao nhiêu vòng để vẽ hình dưới đây?



Câu 5: Em hãy mô tả ý nghĩa của khối lệnh "Forever" và cách nó được sử dụng trong lập trình Scratch.
