

Điểm	Nhận xét	PHIẾU KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II Năm học: Môn: Tin học - Lớp 4 Thời gian làm bài: 40 phút

Họ và tên: Lớp: 4..... Trường :

Điểm TN	I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm) Khoanh vào chữ cái đặt trước kết quả đúng.

Câu 1. (M1-0,5 điểm) Biểu tượng của phần mềm trình chiếu Power Point là?



Câu 2. (M1-0,5 điểm) Để thay đổi cỡ chữ cho văn bản em sử dụng lệnh nào sau đây?



Câu 3. (M2- 0.5 điểm) Ý nào sau đây là SAI?

- A. Mỗi trang chiếu có thể tạo một hiệu ứng khác nhau.
- B. Có thể bỏ hiệu ứng chuyển trang đã chọn
- C. Không thể tạo hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang.
- D. Ấn phím F5 để trình chiếu

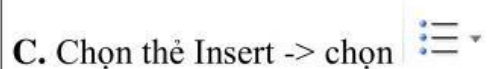
Câu 4. (M1-0,5 điểm) Phần mềm RapidTyping là phần mềm dùng để làm gì?

- A. Vẽ tranh
- B. Tạo bài trình chiếu
- C. Luyện gõ bàn phím
- D. Học toán

Câu 5. (M1-0,5 điểm) Trong một bài trình chiếu có thể có bao nhiêu trang chiếu?

- A. 5
- B. 10
- C. 20
- D. Không giới hạn

Câu 6. (M2-0,5 điểm) Để tạo dấu đầu dòng trong trang chiếu em chọn:



Câu 7. (M1- 0,5 điểm) Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ nào?

- A. Home
- B. Insert
- C. Transitions
- D. View

Câu 8. (M1- 0,5 điểm) Để điều chỉnh âm lượng video em ấn vào nút lệnh nào sau đây?



Câu 9. (M1- 0,5 điểm) Trong chương trình Scratch lệnh  có ý nghĩa gì?

- A. Dừng chương trình lại 2 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
- B. Dừng chương trình lại 2 giây sau khi thực hiện lệnh tiếp theo.
- C. Làm xuất hiện nhân vật trên sân khấu.
- D. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.

Câu 10. (M3- 0,5 điểm) Khối lệnh sau đây dùng để vẽ hình nào?

- A. Hình vuông
- B. Hình tam giác
- C. Hình chữ nhật
- D. Hình tròn



Điểm TH

II. THỰC HÀNH (5 điểm)

Câu 11: (M2 - 1 điểm) Tạo thư mục trên màn hình (Desktop) với tên: **BAITHI_SBD**

Ví dụ: BAITHI_01 (Trong đó 01 là số báo danh)

Câu 12: (M1, M2, M3 - 4 điểm) Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện xây dựng kịch bản thể hiện câu chuyện và tạo chương trình cho 2 nhân vật bất kì theo gợi ý sau:

- Chọn phong nền và nhân vật phù hợp với câu chuyện (M2)
- Lập trình để 2 nhân vật đối thoại với nhau (M3)
- Lưu tệp vào thư mục em đã tạo ở câu 11 với tên theo mẫu: Tên em + Tên lớp

VD: Mai 4A (M1)