ÔN TẬP TIN HỌC LỚP 5

Câu 1: Phương án nào dưới đây không phải là sản phẩm số?

A. Văn bản được soạn thảo bằng phần mềm Microsoft Word.

B. Bài trình chiếu được thiết kế bằng phần mềm Canva.

C. Phim hoạt hình được tạo bằng máy tính.

D. Vở ghi chú em viết bằng tay.

Câu 2: Máy tính có thể giúp chúng ta

A. ăn cơm. B. đi học. C. trò chuyện trực tiếp. D. soạn thảo văn bản.

Câu 3: Trong Word tổ hợp phím Ctrl + C được dùng để

A. Xoá đoạn văn bản. B. Sao chép. C. Dán. D. Đổi màu.

Câu 4: Trong các nhận định sau, nhận định nào không phải là lợi ích của việc sử dụng mạng máy tính?

A. Giảm chi phí khi dùng chung phần cứng.

B. Người sử dụng có quyền kiểm soát độc quyền đối với dữ liệu và ứng dụng của riêng họ.

C. Giảm chi phí khi dùng chung phần mềm.

D. Cho phép chia sẻ dữ liệu, tăng hiệu quả sử dụng.

Câu 5: Phần mềm hay được sử dụng để tạo bài trình chiếu trên máy tính là:

A. Microsoft Word B. Microsoft Teams C. PowerPoint. D. OneDrive.

Câu 6: Để trình bày chữ in đậm ta cần nháy chuột vào biểu tượng nào?

A.  B.  C.  D. 

Câu 7: Gạch chân phần văn bản đã chọn bằng cách gõ tổ hợp phím

A. Ctrl + B B. Ctrl + I C. Ctrl + U D. Ctrl + L

Câu 8: Chức năng của lệnh 

là

A. Xóa tất cả các hình đã vẽ trên vùng sân khấu.

B. In hình ảnh nhân vật tại vị trí của nhân vật trên vùng sân khấu.

C. In hình ảnh nhân vật tại vị trí bất kì trên vùng sân khấu.

D. Đổi màu hình ảnh nhân vật tại địa chỉ của nhân vật trên vùng sân khấu.

Câu 9: Scratch là gì?

A. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình B. Một phần mềm game

C. Một phần mềm Microsoft D. Một trang web

LIVEWORKSHEETS

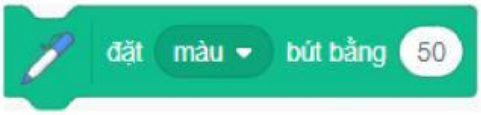
Câu 10: Để mở các nhóm lệnh Bút vẽ trong Scratch thì bạn phải thực hiện như thế nào?

A. Bấm chọn Trang phục → Bút vẽ B. Bấm chọn Code → Chuyển động → Bút vẽ

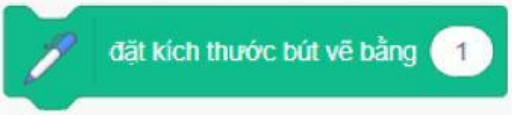
C. Bấm chọn Thêm phần mở rộng → Bút vẽ D. Bấm chọn Hiển thị → Bút vẽ

Câu 11: Để đặt kích thước nét vẽ em chọn lệnh nào sau đây?

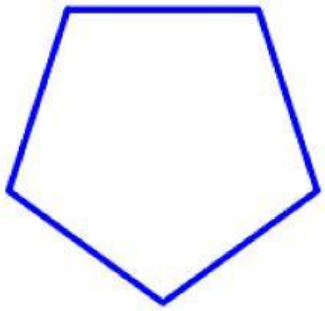
A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 12: Khối lệnh nào vẽ được hình sau:



A. 

B. 

C. 

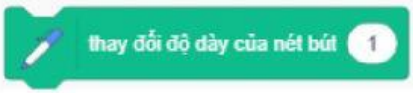
D. Cả A và B đều đúng.

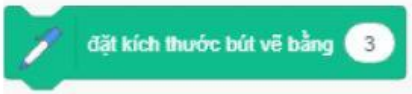
Câu 13: Để thay đổi trang phục cho nhân vật, em cần chọn mục

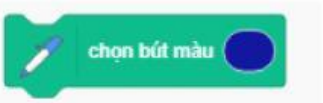
A. Code. B. Trang phục. C. Âm thanh. D. Thêm phần mở rộng.

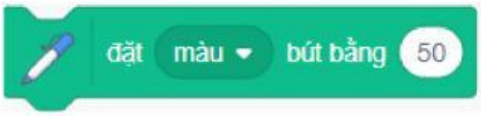
LIVEWORKSHEETS

Câu 14: Lệnh nào có ý nghĩa: Đặt kích thước của nét vẽ

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 15: Trong cấu trúc tuần tự, chúng ta có thể mô tả một quá trình?

A. Với tất cả các bước cùng một lúc
B. Với các bước đầu tiên
C. Với các bước lần lượt diễn ra
D. Với các bước lặp lại liên tiếp.

Câu 16: Lệnh dưới đây để vẽ hình gì?



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

Câu 17: Hoạt động nào sau đây lặp với số lần lặp biết trước?

A. Giặt tới khi sạch
B. Học bài cho tới khi thuộc bài
C. Gọi điện tới khi có người nghe máy
D. Ngày đánh răng 2 lần

Câu 18: Hành động "Cô giáo yêu cầu học sinh viết từ mới mỗi từ 5 dòng" thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
B. Cấu trúc lặp có điều kiện
C. Cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước
D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 19: Khối lệnh lặp với số lần lặp biết trước là:

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 20: Để kiểm tra nhân vật trên vùng sân khấu có chạm vào con trỏ chuột máy tính hay không?

A. 

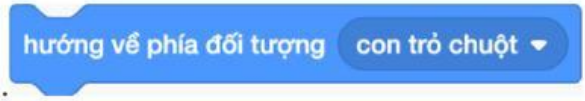
B. 

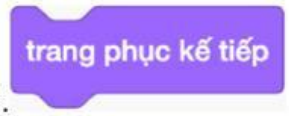
C. 

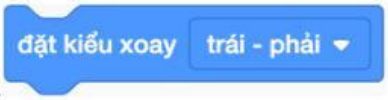
D. 

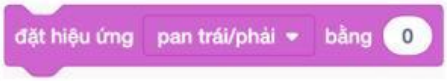
LIVEWORKSHEETS

Câu 21: Khi tạo chương trình Scratch điều khiển nhân vật Mèo, em cần sử dụng lệnh nào để mèo không bị lộn ngược?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 22: Khi nháy chuột vào , nhân vật sẽ hành động như thế nào?



A. Nhân vật sẽ thực hiện liên tục hành động xoay 1o, và đợi 15 giây.

B. Nhân vật sẽ thực hiện 15 hành động xoay 1o, và đợi 1 giây.

C. Nhân vật sẽ thực hiện liên tục hành động xoay 15o, và đợi 1 giây.

D. Nhân vật sẽ thực hiện hành động xoay 15o, và đợi 1 giây đến khi chạm cạnh.

Câu 23: Scratch có mấy lệnh điều khiển cấu trúc lặp?

A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

Câu 24: Chương trình sau, biểu diễn hoạt động nào?



A. Tiếng mèo kêu phát ra liên tục.

B. Trong 1s có tiếng mèo kêu.

C. Cứ sau 1s lại có tiếng mèo kêu.

D. Tiếng mèo kêu phát ra liên tục trong 1s.

Câu 25: Tạo biến Điểm và đặt giá trị cho biến là 5. Sau khi thực hiện lệnh 

Thì biến có giá trị là bao nhiêu?

A. 5 B. 0 C. 50 D. 15

Câu 26: Để ẩn biến số ta chọn khối lệnh nào sau đây?

A. 

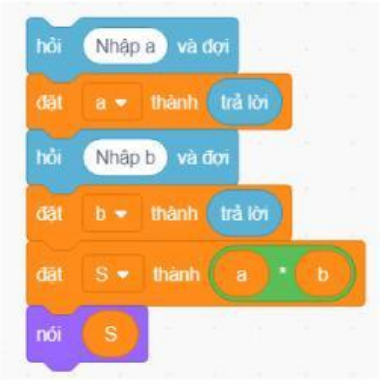
B. 

C. 

D. 

LIVEWORKSHEETS

Câu 27: Chương trình sau cần tạo mấy biến?



A. 1 biến B. 2 biến

C. 3 biến D. 4 biến

Câu 28: Khi thực hiện lệnh 

thì giá trị vừa nhập được lưu vào biến nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 29: Phép toán nào được thực hiện đầu tiên trong biểu thức:



A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 30: Hai biến a, b lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Nhập giá trị của hai biến lần lượt là a = 5; b = 4

Khi đó, lệnh



trong chương trình sẽ hiển thị bóng nói lên màn hình?

A. Chu vi hình chữ nhật là: 18 cm B. Chu vi hình chữ nhật là:18 cm

C. Chu vi hình chữ nhật là:18 D. Chu vi hình chữ nhật là: 18

Câu 31: Khối lệnh nào sau đây hiện thị kết quả **True**?

A. 

B. 

C. 

D. 

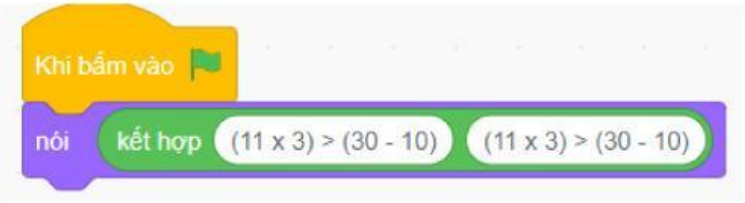
LIVEWORKSHEETS

Câu 32: Để hiển thị kết quả phép so sánh (11 x 3) > (30 - 10), em có thể viết chương trình sau

A.



B.



C.



D.



Câu 33: Câu lệnh bên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
C. Cấu trúc lặp.
D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 34: Câu lệnh bên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
C. Cấu trúc lặp.
D. Cấu trúc tuần tự.

LIVEWORKSHEETS

Câu 35: Đoạn chương trình nào sau đây tương ứng với mô tả: nếu điều kiện "chuột được nhấn" được thoả mãn thì thực hiện lệnh "nói Xin chào!", nếu không thì thực hiện lệnh "di chuyển 10 bước"?

A.



B.



C.



D.



LIVEWORKSHEETS