

I. KIẾN THỨC TRỌNG TÂM

1. Học sinh ôn tập kiến thức các bài: 19, 20, 21, 24, 25

II. LÝ THUYẾT

bật lại nếu chạm cạnh

Câu 1: Lệnh có ý nghĩa gì đối với nhân vật?

- A. Nhân vật chuyển động
- B. Nhân vật có kích thước lớn dần
- C. Nhân vật chạm vào cạnh sẽ quay lại
- D. Nhân vật đi ra ngoài sân khấu

Câu 2. Lệnh nào dưới đây thuộc nhóm lệnh Chuyển động trong Scratch?

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 3. Trong Scratch, lệnh thuộc nhóm lệnh nào?

- A. Nhóm lệnh Sự kiện.
- B. Nhóm lệnh Điều khiển.
- C. Nhóm lệnh Chuyển động.
- D. Nhóm lệnh Hiển thị.

Câu 4. Để bắt đầu chương trình, chúng ta sử dụng?

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 5. Để lưu dự án, các em thực hiện như thế nào?

- A. Chọn: Tập tin/ Mở từ máy tính
- B. Chọn: Tập tin/ Mới
- C. Chọn: Tập tin/ Lưu về máy tính
- D. Chọn: Setting/Language

Câu 6. Các bước mở chương trình trò chơi có sẵn trong Scratch.

- A. Chọn thẻ Tập tin, chọn Mở từ máy tính.
- B. Chọn thẻ Tập tin, chọn Mở từ máy tính. Chọn tệp chương trình, chọn Open.
- C. Chọn tệp chương trình, chọn Open.
- D. Chọn tệp chương trình, chọn Open. Chọn thẻ Tập tin, chọn Mở từ máy tính.

Câu 7. Một chương trình có thể có nhiều nhân vật được không?

- A. Có B. Không

Câu 8. Muốn chuyển đổi ngôn ngữ tiếng Anh sang tiếng Việt trong Scratch, ta làm như thế nào?

- A. Bấm chọn vào quả địa cầu → chọn tiếng Việt.
B. File → Open → Chọn tiếng Việt.
C. File → Save → Chọn tiếng Việt.
D. Không thể đổi sang tiếng Việt

Câu 9. Nhóm câu lệnh nào sẽ giúp nhân vật hiển thị nên những điều muốn nói, nghĩ?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 10. Lệnh nào điều khiển mèo đi 10 bước:

- A.  B.  C. 

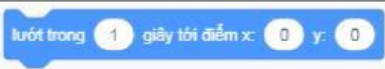
Câu 11. Lệnh nào điều khiển mèo xoay phải 10 độ:

- A.  B.  C. 

Câu 12. Trong chương trình Scratch lệnh  có ý nghĩa là:

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

Câu 13. Nối câu lệnh ở cột A với chức năng ở cột B để có đáp án đúng.

A	
1.	
2.	
3.	
4.	

B
A. Nhân vật thay đổi kích thước một lượng 10
B. Di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên
C. Lướt đến vị trí cụ thể trong vòng 1s
D. Nhân vật ngừng phát âm thanh

5.

chuyển sang trang phục: [costume2](#) ▼

E. Nhân vật chuyển trang phục thứ 2

Câu 14. Nối cột A với cột B để có đáp án đúng.

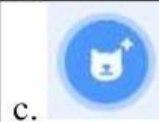
A

1. Biểu tượng để xóa nhân vật

2. Biểu tượng để thêm nhân vật

3. Biểu tượng để lấy phong nền sân khấu

B



Câu 15. Chức năng định dạng của nút lệnh

14 ▼

là gì?

- A. Gạch đầu dòng
- B. Kiểu chữ nghiêng
- C. Kiểu chữ đậm
- D. Cỡ chữ

Câu 16. Chức năng định dạng của nút lệnh

Arial ▼

là gì?

- A. Phong chữ
- B. Kiểu gạch chân
- C. Kiểu chữ đậm
- D. Màu chữ

Câu 17. Chức năng định dạng của nút lệnh



là gì?

- A. Kiểu chữ gạch chân
- B. Kiểu chữ nghiêng
- C. Kiểu chữ đậm
- D. Cỡ chữ

Câu 18. Chức năng định dạng của nút lệnh



là gì?

- A. Gạch đầu dòng
- B. Kiểu chữ nghiêng
- C. Kiểu chữ đậm
- D. Cỡ chữ

Câu 19. Chức năng định dạng của nút lệnh



là gì?

- A. màu chữ
- B. phong chữ
- C. Kiểu chữ đậm

D. Cỡ chữ

Câu 20. Đầu là việc em cần làm trước khi định dạng?

- A. Chọn phần văn bản, sau đó chọn nút lệnh định dạng văn bản
- B. Chọn nút lệnh định dạng văn bản, sau đó chọn phần văn bản



Câu 21. Chức năng định dạng của nút lệnh là gì?

- A. Kí tự gạch đầu dòng
- B. Kiểu chữ nghiêng
- C. Kiểu chữ đậm
- D. Cỡ chữ

Câu 22. Em hãy khoanh vào chữ cái đầu của tên nhóm lệnh chứa các lệnh Bullets (tạo ký tự đầu dòng):

- A. Clipboard.
- B. Slide.
- C. Font.
- D. Paragraph.

Câu 23. Trong phần mềm Powerpoint, em hãy nối thứ tự ở cột BƯỚC với cách thực hiện bước đó ở cột THAO TÁC để tạo dấu đầu dòng cho khối văn bản.

BƯỚC	THAO TÁC
1	a. Chọn kiểu dấu đầu dòng
2	b. Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng (đánh dấu)
3	c. Nháy chuột mở danh sách Bullets (các kiểu dấu đầu dòng)
4	d. Nháy chuột để bỏ đánh dấu

Câu 24. Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ lệnh nào?

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

Câu 25. Để huỷ hiệu ứng chuyển trang của một trang chiếu, em cần thực hiện như thế nào?

- A. Chọn **Cut** trong thẻ **Transitions**.
- B. Chọn **None** trong thẻ **Transitions**.
- C. Chọn **Cover** trong thẻ **Transitions**.
- D. Chọn **Fade** trong thẻ **Transitions**.

Câu 26. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Mỗi trang chiếu có thể có nhiều kiểu hiệu ứng chuyển trang.
- B. Trong một bài trình chiếu có thể có nhiều hiệu ứng chuyển trang khác nhau.
- C. Hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài thuyết trình sinh động và hấp dẫn hơn.
- D. Cả A, B và C đều sai

Câu 27. Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng?

- A. Có thể chọn nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.
- B. Chỉ chọn được một hiệu ứng chuyển trang cho mỗi trang chiếu.
- C. Việc tạo hiệu ứng chuyển trang không mang lại tác dụng gì cho bài trình chiếu

D. Không thể tạo một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu cùng một lúc.

Câu 28. Để định dạng phông chữ, kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu, ta sử dụng các nút lệnh trong nhóm lệnh nào của dải lệnh Home?

- A. Paragraph
- B. Font
- C. Styles
- D. Tất cả các đáp án trên đều sai

III. THỰC HÀNH

Câu 29. Tạo chương trình tương tác giữa các nhân vật đơn giản trong scratch với các câu lệnh đã học.

- Chọn được phông nền, nhân vật.
- Lập trình cho các nhân vật tương tác với nhau.
- Lưu được tệp vào thư mục của em trên máy tính.

Câu 30. Tạo một tệp trình chiếu theo chủ đề mà em thích. Các chủ đề gợi ý:

1. Giới thiệu trường của em.
2. Giới thiệu về quê hương của em.
3. Giới thiệu về một phong cảnh mà em yêu thích.
4. Trình bày ý tưởng của em về bảo vệ môi trường.