Đề cương học kỳ II
Tin học 5- Năm học 2024-2025

Câu 1: Hôm nay, An nghỉ học. Cô giáo nhờ Bình cầm về cho An một phong bì ghi người nhận là An. Phong bì rất đẹp, người gửi là một người bạn từ nước ngoài làm Bình rất tò mò. Nếu là Bình, em sẽ chọn phương án nào sau đây? Tại sao?

a) Bí mật mở phong bì ra xem rồi dán lại như cũ đưa cho An.
b) Mở phong bì ra xem trong đó có gì rồi để vậy đưa cho An.
c) Đưa phong bì nguyên vẹn cho An.
d) Đưa phong bì nguyên vẹn cho An với điều kiện An phải mở phong bì ra để cùng xem trong đó có gì

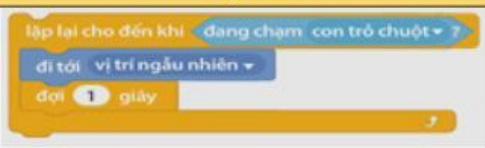
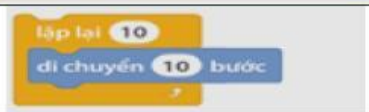
Câu 2: Hãy ghép mỗi nội dung ở Cột A với một nội dung tương ứng ở Cột B để được phát biểu đúng.

Cột A		Cột B
Tôn trọng quyền riêng tư trung thực trong học tập và đời sống		là trái với quy định của pháp luật.
Chỉ được xem hay sử dụng tài liệu, thư tín,… của một người		Khi được sự cho phép của người đó.
Các hành vi sao chép thông tin sản phẩm trí tuệ của người khác		là quy tắc đạo đức và ứng xử phải tuân theo.

Câu 3: Hãy chọn các phát biểu **sai**

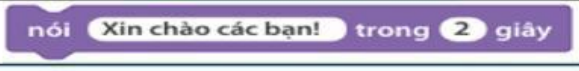
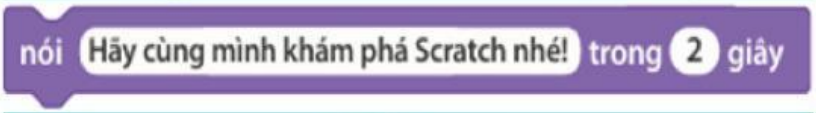
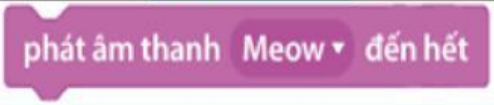
a) Chương trình Scratch chỉ có 4 cấu trúc trên.
b) Trong cấu trúc tuần tự, các công việc được thực hiện lần lượt theo từng bước.
c) Trong cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước, công việc được thực hiện lặp lại với số lần cho trước.
d) Trong cấu trúc lặp có điều kiện, công việc được thực hiện lặp lại cho đến khi điều kiện kết thúc lặp được thoả mãn.

Câu 4: Hãy ghép mỗi lệnh với một ý nghĩa phù hợp trong bảng sau:

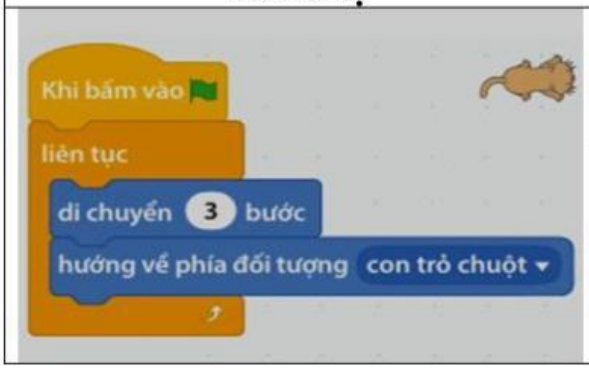
Cột A		Cột B
		Lập liên tục quá trình di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu
		Làm lại 10 lần quá trình di chuyển 10 Bước
		Đi đến vị trí trên sân khấu sau đó đợi một giây và lặp lại quá trình đó cho đến khi nhân vật chạm con trỏ chuột
		Nếu nhân vật chạm con trỏ chuột sẽ nói câu xin chào trong 2 giây

LIVEWORKSHEETS

Câu 5: Chú mèo nói **"Xin chào các bạn!"** trong **2 giây**, tiếp đến **di chuyển 50 bước** rồi phát tiếng **meo** cho đến hết, sau đó đợi **1 giây** cuối cùng nói câu**: "Hãy cùng mình khám phá Scratch nhé!"**. Hãy đánh số các lệnh đã cho theo thứ tự để thực hiện **đúng** yêu cầu của chương trình.

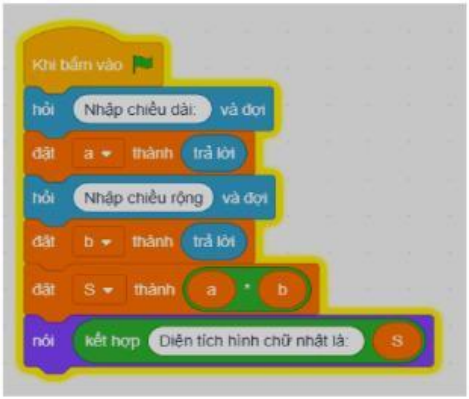
Số thứ tự	Lệnh
	
	
	

Câu 6: Hãy nêu hoạt động của chương trình sau:

Số thứ tự	Lệnh
	

Câu 7: Các biến của chương trình bên là:

a.Biến a, b, S.
b.Biến b, c.
c.Biến c, b, S.
d. Biến a, b.

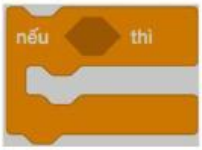


Câu 8: Phát biểu nào sau đây **sai?**

a. Một nhân vật trong chương trình Scratch chỉ có một trang phục
b. Mỗi nhóm lệnh trong chương trình Scratch đều có màu riêng.
c. Lệnh điều khiển nhân vật di chuyển số bước tuỳ ý nằm trong nhóm lệnh chuyển động.
d. Phần mềm Scratch cung cấp nhiều phông nền cho em lựa chọn.

LIVEWORKSHEETS

Câu 9: Trong Scratch, để biểu diễn cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ, em sử dụng lệnh nào?

a.	b.	c.	d.
			

Câu 10: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

a. 1	b. 2	c. 3	d. 4

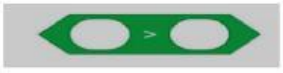
Câu 11: Ý nghĩa của câu lệnh cấu trúc rẽ nhánh dạng đầy đủ:

a. Nếu câu lệnh đúng thì điều kiện 1 được thực hiện, còn không đúng thì thực hiện điều kiện 2.
b.Nếu điều kiện đúng thì điều kiện 1 được thực hiện, còn không đúng thì thực hiện điều kiện 2.
c. Nếu điều kiện đúng thì câu lệnh 1 được thực hiện, còn không đúng thì thực hiện câu lệnh 2.
d. Nếu câu lệnh đúng thì câu lệnh 1 được thực hiện, còn không đúng thì thực hiện câu lệnh

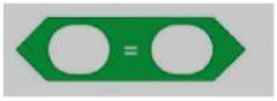
Câu 12: Trong Scratch, biểu tượng nào **không** biểu hiện phép toán so sánh

a.

b.



c.



d.

Câu 13: Cấu trúc nào phù hợp để diễn tả hành động: Nhân vật di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi chạm con trỏ chuột thì dừng lại?

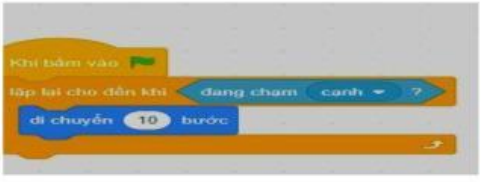
a. Cấu trúc lặp có điều kiện.
b. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
c. Cấu trúc lặp liên tục.
d. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

Câu 14: Phát biểu nào sau đây **sai**?

a. Từ kịch bản, em dễ dàng tạo ra chương trình để thực hiện ý tưởng.
b. Sau khi tạo chương trình, em không cần chạy thử.
c. Để chạy chương trình trong Scratch, em nháy nút lệnh cờ xanh trên màn hình.
d. Kịch bản giúp em xác định cụ thể các công việc mà chương trình cần thực hiện.

Câu 15: Chuyện gì sẽ xảy ra khi mèo chạm vào cạnh sân khấu?

a. Không có chuyện gì xảy ra cả.
b. Mèo sẽ dừng lại.
c. Mèo di chuyển 10 bước.
d. Mèo chạm cạnh rồi bật lại.



Câu 16: Theo em, tại sao cần phải chạy thử chương trình ?

- Chạy thử chương trình giúp:

.....
.....
.....

LIVEWORKSHEETS

Câu 17: Khi tạo Chương trình cần thực hiện các bước nào?

.....

.....

.....

Câu 18: Chọn phát biểu **chưa đúng?**

a. Kịch bản cần cụ thể, chi tiết để lập chương trình được dễ dàng.
b. Để có kịch bản cụ thể, chi tiết có thể phải qua nhiều lần mô tả.
c. Làm việc nhóm giúp xây dựng kịch bản chương trình tốt hơn.
d. Kịch bản chương trình giúp cho việc lập chương trình dễ dàng hơn.

Câu 19: Việc chạy thử chương trình **không** nhằm mục đích nào sau đây?

a. Xây dựng kịch bản cụ thể, chi tiết có thể phải qua nhiều lần mô tả.
b. Kiểm tra xem chương trình có chạy đúng với ý tưởng, yêu cầu không.
c. Phát hiện chỗ sai, lỗi trong chương trình để sửa cho đúng.
d. Xem xét để có cải tiến chương trình được hay hơn, tốt hơn.

Câu 20. Hãy ghép mỗi biểu thức với một điều kiện tương ứng.

Biểu thức		Điều kiện
		Chia hết cho 3
		Chia hết cho 2
		Chạm vào Jelleyfish (sứa)
		Chạm vào Fish (cá)

Câu 21. Hãy ghép mỗi lệnh / biểu thức với một ý nghĩa tương ứng.

Biểu thức		Điều kiện
		Tính giá trị của biểu thức
		Nhập giá trị cho biến
		Đặt giá trị cho biến
		Đưa giá trị của biến ra màn hình

HẾT

LIVEWORKSHEETS