

ĐỀ CƯƠNG TIN HỌC LỚP 4 – HỌC KÌ 2
NĂM HỌC 2025-2026

Họ và tên:..... **Lớp:**.....

Phần I: Trắc nghiệm

Câu 1 (M1): Em chọn biểu tượng nào sau đây để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản?



A. Cốc cốc



B. PowerPoint

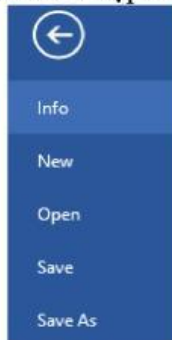


C. Excel



D. Word

Câu 2 (M1): Để lưu tệp văn bản vừa tạo, em cần chọn lệnh nào trên bảng chọn **File**?



A. New

B. Open

C. Save

D. Print

Câu 3 (M3): Em hãy khoanh vào câu sai:

- A. Em có thể chèn hình ảnh vào văn bản để minh họa và giúp văn bản thêm hấp dẫn.
- B. Để chèn hình ảnh vào văn bản em nháy chuột chọn **Insert**, chọn **Picture**.
- C. Để chèn hình ảnh vào văn bản em nháy chuột chọn **File**, chọn **Picture**.
- D. Sau khi chèn hình ảnh vào văn bản, em có thể thay đổi kích thước hình ảnh tương tự như trong phần mềm trình chiếu.

Câu 4 (M3): Sau khi chọn đoạn văn bản như Hình a, bạn An cần làm gì để được kết quả là đoạn văn bản như Hình b?

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.
Phần mềm được lưu trữ trong

Hình a

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.
Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng

Hình b

- A. Chọn lệnh **Copy**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Paste**.
- B. Chọn lệnh **Cut**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Paste**.
- C. Chọn lệnh **Copy**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Cut**.
- D. Chọn lệnh **Paste**, đưa con trỏ soạn thảo đến cuối dòng 2, nháy chuột vào lệnh **Copy**.

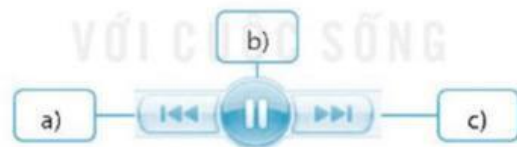
Câu 5 (M1): Hãy nối mỗi chức năng ở cột bên phải với một nút trên thanh điều khiển của phần mềm xem video tương ứng ở cột bên trái.



Nút (trong hình)
a)
b)
c)

Chức năng
1. Bật, tắt âm thanh
2. Tự động chạy lặp lại
3. Điều chỉnh âm thanh

Câu 6 (M1): Hãy nối mỗi chức năng ở cột bên phải với một nút trên thanh điều khiển của phần mềm xem video tương ứng ở cột bên trái.



Nút (trong hình)
a)
b)
c)

Chức năng
1. Tạm dừng video
2. Xem đoạn video tiếp theo
3. Xem đoạn video phía trước

Câu 7 (M1): Cách nào sau đây khởi động được phần mềm luyện gõ bàn phím Kiran's Typing Tutor?

A. Nháy chuột vào biểu tượng .

B. Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

C. Nháy chuột vào biểu tượng .

D. Nháy đúp chuột vào biểu tượng .

Câu 8 (M1): Để thoát khỏi phần mềm Kiran's Typing Tutor, em chọn nút lệnh nào sau đây?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 9 (M2): Điền từ/cụm từ thích hợp (*chạy chương trình, chọn ngôn ngữ, khởi động*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để.....phần mềm Scratch.

Nháy chuột vào biểu tượng quả địa cầu  ở góc trên bên trái màn hình để
.....

Câu 10 (M2): Điền từ/cụm từ thích hợp (*Trò chơi, Chương trình, Các lệnh*) vào chỗ chấm trong các câu sau:

..... máy tính gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

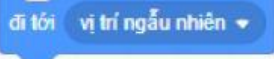
..... trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình.

Câu 11 (M2): Để hiển thị bóng nói “Xin chào, tôi là học sinh lớp 4” như hình sau, em dùng lệnh thuộc nhóm lệnh nào?



- A. Chuyển động
- B. Hiển thị
- C. Âm thanh
- D. Sự kiện

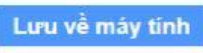
Câu 12 (M2): Lệnh



thuộc nhóm lệnh nào?

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

Câu 13 (M2): Điền vào chỗ chấm thứ tự các bước thực hiện sao cho đúng để lưu bài trong Scratch:

..... Chọn lệnh  trong bảng chọn .

..... Cửa sổ **Save as** hiện ra, em chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp.

Câu 14 (M2): Điền vào chỗ chấm thứ tự các bước thực hiện sao cho đúng để thay đổi phong nền sân khấu:

..... Chọn một phong nền trong thư viện phong nền sân khấu.

..... Nháy chuột vào nút lệnh 

Câu 15 (M3): Cho chương trình có hai nhân vật như hình minh hoạ sau đây:



Em hãy cho biết kết quả đúng nhất sau khi chạy chương trình trên:

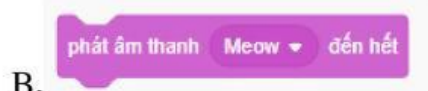
A. Nhân vật nam nói: Xin chào bạn! Bạn khỏe không? Nhân vật nữ nói: Cảm ơn bạn! Mình vẫn khỏe!

B. Nhân vật nữ đợi 5 giây rồi nói: Cảm ơn bạn! Mình vẫn khỏe! Sau đó, nhân vật nam nói: Xin chào bạn! Bạn khỏe không?

C. Nhân vật nam nói: Xin chào bạn! Bạn khỏe không? Sau khi nhân vật nam nói 5 giây, nhân vật nữ nói: Cảm ơn bạn! Mình vẫn khỏe!

D. Nhân vật nam nói: Xin chào bạn! Bạn khỏe không? Nhân vật nữ nói: Cảm ơn bạn! Mình vẫn khỏe! Cả 2 nhân vật cùng phát âm thanh trong 5 giây.

Câu 16 (M3): Ý tưởng của bạn Minh là tạo chương trình mô tả hoạt động của chú mèo. Sau khi nói “*Xin chào*”, chú mèo *di chuyển 10 bước, dừng lại 2 giây*. Câu lệnh nào sau đây không giúp thực hiện ý tưởng của bạn Minh?



NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI KÌ II - MÔN CÔNG NGHỆ - LỚP 4

Năm học 2025 - 2026

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM:

Câu 1: Chi tiết "Thanh thẳng 5 lỗ" thuộc nhóm chi tiết nào trong bộ lắp ghép? (M1)

- A. Nhóm chi tiết hình tấm
- B. Nhóm chi tiết hình thanh
- C. Nhóm chi tiết chuyển động
- D. Nhóm chi tiết kết nối

Câu 2: Chi tiết "Tấm tam giác" thuộc nhóm nào? (M1)

- A. Nhóm chi tiết chuyển động
- B. Nhóm chi tiết kết nối
- C. Nhóm chi tiết hình tấm
- D. Nhóm chi tiết hình thanh

Câu 3: Nối ý ở cột A với ý ở cột B sao cho phù hợp. (M1)

Cột A
1. Tấm lớn
2. Thanh móc
3. Vít ngắn
4. Đai truyền

Cột B
a. Nhóm chi tiết hình thanh
b. Nhóm chi tiết hình tấm
c. Nhóm chi tiết chuyển động
d. Nhóm chi tiết kết nối

Câu 4: Nối ý ở cột A với ý ở cột B sao cho phù hợp. (M1)

Cột A
1. Vòng hãm
2. Bánh xe
3. Thanh chữ L dài
4. Tấm 3 lỗ

Cột B
a. Nhóm chi tiết chuyển động
b. Nhóm chi tiết hình thành
c. Nhóm chi tiết hình tấm
d. Nhóm chi tiết kết nối

Câu 5: Quy trình lắp ghép mô hình bập bênh gồm những bước nào? (M1)

- A. Lắp chân đế.
- B. Lắp thanh đòn và ghế ngồi.
- C. Hoàn thiện sản phẩm.
- D. Tất cả các ý trên.

Câu 6: Yêu cầu của sản phẩm mô hình bập bênh sau khi lắp ghép xong là gì? (M1)

- A. Đủ các bộ phận.
- B. Mỗi ghép đúng vị trí và chắc chắn.
- C. Thanh đòn và ghế ngồi quay được quanh trục.
- D. Tất cả các ý trên.

Câu 7: Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô trống.

Cách lắp chân rô-bốt là: (M2)

- A. Dùng bốn bộ vít ngắn và đai ốc lắp ghép các chân rô-bốt. ☐
- B. Dùng hai bánh xe, hai trục thẳng dài, một tấm nhỏ để lắp chân rô-bốt. ☐
- C. Dùng bốn bánh xe, hai trục thẳng dài, một tấm nhỏ và tám vòng hãm để lắp chân rô-bốt. ☐
- D. Dùng tám lớn, bốn thanh chữ U dài để lắp chân rô-bốt. ☐

Câu 8: Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô trống.

Cách lắp thân rô-bốt là: (M2)

- A. Dùng tám lớn, bốn thanh chữ U dài, thanh chữ L dài, một tấm 2 lỗ để ghép thân rô-bốt. ☐
- B. Dùng hai bánh xe, hai trục thẳng dài, một tấm nhỏ để lắp thân rô-bốt. ☐
- C. Dùng tám lớn, bốn thanh chữ U dài, thanh chữ L dài để lắp thân rô-bốt. ☐
- D. Dùng tám lớn, bốn thanh chữ U dài, hai thanh chữ L dài, một tấm 2 lỗ, mười bộ vít ngắn và đai ốc để lắp thân rô-bốt. ☐

Câu 9: Chọn những mô tả đúng về đồ chơi dân gian: (M2)

- A. Đồ chơi dân gian được làm từ vật liệu dễ kiếm, gần gũi.
- B. Đồ chơi dân gian là đồ chơi quen thuộc của nhiều thế hệ.
- C. Mọi người đều có thể tự làm đồ chơi dân gian.
- D. Tất cả các đáp án trên đều đúng.

Câu 10: Đâu không phải là đồ chơi dân gian Việt Nam? (M2)

- A. Con cù quay, đầu sư tử, đèn ông sao.
- B. Con cù quay, tò he, cờ cá ngựa.
- C. Đàn vi-ô-lông, đồ chơi rô-bốt, đồ chơi xếp hình.
- D. Tò he, cờ cá ngựa.

Câu 11: Điền từ thích hợp vào chỗ trống (M3)

“Đồ chơi dân gian có nhiều loại, được làm từ những chất liệu có sẵn trong và đời sống của con người”.

Câu 12: Điền từ thích hợp vào chỗ trống (M3)

“Đèn kéo quân là một loại đèn lồng đặc biệt, còn được gọi làĐèn thường được làm bằng bìa, que nứa, giấy màu, với nhiều kích cỡ, màu sắc đẹp mắt. Đèn mô phỏng trò....., kể về những câu chuyện quen thuộc, gắn liền với văn hóa nông nghiệp lúa nước.”.