TRƯỜNG TIỂU HỌC NGÔ GIA TỰ

ĐỀ CƯƠNG ÔN THI HỌC KÌ II MÔN TIN HỌC – LỚP 4

***Thời gian thi:* Tuần 32 (từ ngày 24/04 đến ngày 28/04/2023, các tiết tin học theo thời khóa biểu)**

Phần 1: Lý thuyết

- Hình thức thi: Trắc nghiệm
- Nội dung ôn tập:

* Chủ đề 4: Thiết kế bài trình chiếu

+ Ôn tập các kiến thức, kĩ năng về bài trình chiếu đã học ở lớp 3.

+ Sao chép nội dung từ Word vào trang trình chiếu.

+ Tạo hiệu ứng cho văn bản và hình ảnh trong trang trình chiếu.

+ Sử dụng một số phím tắt trong phần mềm trình chiếu.

* Chủ đề 5: Thế giới Logo

+ Biết cách sử dụng các câu lệnh để điều khiển Rùa vẽ hình đơn giản.

+ Biết cách thay đổi màu sắc và kích thước của bút vẽ.

+ Sử dụng câu lệnh của Logo để điều khiển Rùa viết chữ, thực hiện các phép tính số học.

Phần 2: Thực hành

1. Phần mềm trình chiếu PowerPoint

- Khởi động phần mềm trình chiếu, soạn thảo và trình bày văn bản trong trang trình chiếu.
- Chèn hình, tranh ảnh vào trang trình chiếu.
- Tạo hiệu ứng cho văn bản và hình ảnh trong trang trình chiếu.
- Lưu bài trình chiếu vào thư mục trong máy tính.

2. Phần mềm Logo

HS vận dụng các câu lệnh sau để vẽ hình theo mẫu:

STT	***Lệnh***	***Hành động của Rùa***
1.	FD n	Rùa tiến về phía trước n bước.
2.	BK n	Rùa lùi về phía sau n bước.
3.	RT k	Rùa quay phải k độ.
4.	LT k	Rùa quay trái k độ.
5.	CS	Xóa màn hình, rùa về vị trí xuất phát.
6.	PU	Nhấc bút, rùa không vẽ nữa.
7.	PD	Hạ bút, rùa tiếp tục vẽ.
8.	Home	Về vị trí xuất phát

9.	Label [….]	Rùa viết ra dòng chữ trong cặp dấu [….]
10.	Print 2*5	Rùa thực hiện phép tính
11.	Thay đổi màu vẽ, nét vẽ	

Ví dụ: Vận dụng lý thuyết làm các bài tập thực hành vẽ hình.

Bài 1: FD 100 RT 90 FD 100 RT 90 FD 100 RT 90 FD 100 RT 90	***Bài 2:*** FD 100 RT 90 FD 200 RT 90 FD 100 RT 90 FD 200 RT 90
Bài 3: Câu lệnh: FD 100 PU FD 100 PD FD 100	***Bài 4:*** FD 100 RT 120 FD 100 RT 120 FD 100 RT 120

---------- ----------

GỢI Ý CÁC DẠNG CÂU HỎI LÝ THUYẾT

Câu 1: Để làm việc với phần mềm thiết kế bài trình chiếu Power Point, em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?

A. B. C. D.

Câu 2: Để tạo một hiệu ứng chuyển động theo đường dẫn trên PowerPoint, em phải vào phần nào trong mục Animation?

A. Entrance B. Emphasis C. Exit D. Motion paths

Câu 3: Để vẽ hình vào trang trình chiếu em thực hiện?

A. Vào thẻ lệnh Home chọn Shapes
B. Vào thẻ lệnh Home chọn Picture
C. Vào thẻ lệnh Insert chọn Picture
D. Vào thẻ lệnh Insert chọn Shapes

Câu 4: Em nhấn phím F5 để thực hiện?

A. Trình chiếu bài từ trang được chọn
B. Bắt đầu trình chiếu từ trang đầu tiên
C. Xóa bớt một trang trình chiếu
D. Thêm mới một trang trình chiếu

Câu 5: Vào Insert/SlideNumber thực hiện điều gì?

A. Tạo màu nền cho trang trình chiếu
B. Chèn số trang vào bài trình chiếu
C. Thêm mới một trang trình chiếu
D. Thay đổi bố cục trang trình chiếu

Câu 6: Để tạo hiệu ứng cho nội dung trong trang trình chiếu em chọn thẻ lệnh nào sau đây?

A. Home
B. Design
C. Animations
D. Insert

Câu 7: Hãy chỉ ra biểu tượng phần mềm Logo trong các biểu tượng dưới đây:

A. B. C. D.

Câu 8: Phần mềm LOGO không thực hiện:

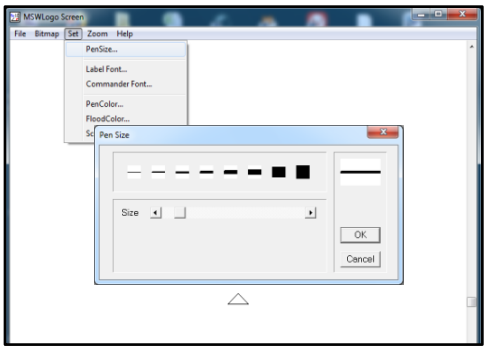
A. Vẽ hình bằng câu lệnh
B. Dùng câu lệnh để viết chữ
C. Sử dụng câu lệnh để thực hiện phép tính
D. Sử dụng công cụ vẽ hình, tranh ảnh theo ý em

Câu 9: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống (...)

Em thực hiện các thao tác chọn nét bút theo hướng dẫn.

Bước 1: Chọn **Set** rồi chọn .....

Bước 2: Chọn kích thước nét bút trong cửa sổ Pen Size rồi nhấn .....



Câu 10: Nội dung nào sau đây không phải làm câu lệnh trong phần mềm Logo?

A. HOME

B. FD 100

C. 100

D. RT 100

Câu 11: Kết thúc mỗi dòng lệnh, em phải gõ phím nào để Rùa thực hiện lệnh?

A. Phím Shift

B. Phím Ctrl

C. Phím Enter

D. Phím Delete

Câu 12: Câu lệnh gồm cả phần chữ và phần số được viết?

A. Phần chữ và phần số được viết liền nhau.

B. Giữa phần chữ và phần số phải cách nhau một dấu cách

C. Viết phần số trước phần chữ sau

D. Giữa phần chữ và phần số phải cách nhau một dấu chấm.

Câu 13: Trong phần mềm Logo em chọn Set/Pen Color để thực hiện?

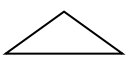
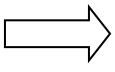
A. Vẽ đường thẳng

B. Thay đổi độ rộng nét vẽ

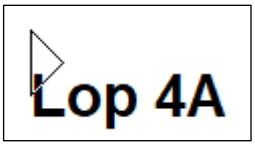
C. Thay đổi màu nét vẽ

D. Thực hiện phép tính

Câu 14: ***Nhân vật Rùa trong Logo có biểu tượng là hình nào dưới đây ?***

A.  B. C. D. 

Câu 15: Giả sử Rùa ở vị trí xuất phát trên sân chơi, theo em dòng lệnh nào viết được chữ sau đây?



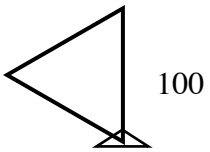
A. RT 90 LABEL [Lop 4A]

B. LT 90 LABEL [Lop 4A]

C. FD 100 LABEL [Lop 4A]

D. RT 90 LABEL “Lop 4A

Câu 16: Để vẽ được hình dưới đây Rùa thực hiện câu lệnh nào?



A. FD 100 LT 120 FD 100 LT 120 FD 100 LT 120

B. FD 100 RT 120 FD 100 RT 120 FD 100 RT 120

C. FD 100 LT 100 FD 100 LT 100 FD 100 LT 100

Câu 17: Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) trong câu lệnh "**FD 30 ... FD 30 PD FD 30**" ***để Rùa vẽ được hình sau?***

A. PD

B. FD

C. PU

D. ST

Câu 18: ***Để thực hiện các phép tính trong Logo, em dùng lệnh?***

A. Label

B. Clean

C. Print

D. Math

Câu 19: Thực hiện gõ lệnh PRINT 5*(2+3) trong ngăn gõ lệnh, kết quả hiển thị trên cửa sổ lệnh là bao nhiêu?

A. 10

B. 15

C. 20

D. 25

Câu 20: Khi thực hiện câu lệnh: RT k Rùa sẽ?

A. Tiến về phía trước k bước

B. Quay sang phải k độ

C. Lùi lại sau k bước

D. Hạ bút và tiếp tục vẽ

Đáp án

Câu 1	**A**	Câu 11	**C**
Câu 2	**D**	Câu 12	**B**
Câu 3	**D**	Câu 13	**C**
Câu 4	**B**	Câu 14	**A**
Câu 5	**B**	Câu 15	**A**
Câu 6	**C**	Câu 16	**A**
Câu 7	**D**	Câu 17	**C**
Câu 8	**D**	Câu 18	**C**
Câu 9	Bước 1 P**en Size**; Bước 2 **Ok**	Câu 19	**D**
Câu 10	**C**	Câu 20	**B**