

Họ và tên:Lớp:

Điểm	Nhận xét của giáo viên
------	------------------------

I. TRẮC NGHIỆM (6 điểm): Em hãy khoanh vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất.

Câu 01. Trong phần mềm PowerPoint, để lưu bài trình chiếu em nháy chuột vào biểu tượng:

- A.  B.  C.  D. 

Câu 02. Các bước để tạo thêm trang trình chiếu là:

- A. Chọn thẻ Insert -> nháy chuột vào Picture
B. Chọn thẻ Home -> nháy chuột vào New Slide
C. Chọn thẻ File -> nháy chuột vào Save
D. Chọn thẻ Insert -> nháy chuột vào Table


Câu 03. Các bước để chèn ảnh vào trang trình chiếu là:

- A. Chọn thẻ Insert -> nháy chuột vào Picture
B. Chọn thẻ Home -> nháy chuột vào New Slide
C. Chọn thẻ File -> nháy chuột vào Save
D. Chọn thẻ Insert -> nháy chuột vào Table

Câu 04. Trong phần mềm PowerPoint để bắt đầu trình chiếu em nhấn phím nào sau đây?

- A. F2 B. F3 C. F4 D. F5

Câu 05. Để tạo dấu đầu dòng trong trang chiếu em chọn:

- A. Chọn thẻ Insert -> chọn  C. Chọn thẻ Home -> chọn 
B. Chọn thẻ Home -> chọn  D. Chọn thẻ Insert -> chọn 

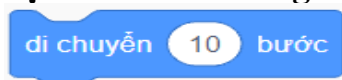
Câu 06. Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ nào?

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

Câu 07. Scratch là gì?

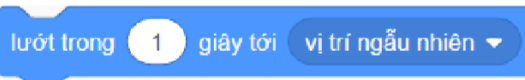
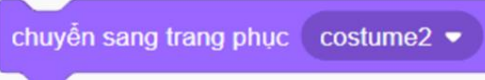


- A. Một phần mềm Microsoft C. Một phần mềm game
B. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình D. Một trang web.

Câu 08. Lệnh Scratch trong hình dưới đây có chức năng gì?



- A. Nhân vật di chuyển ngẫu nhiên 10 bước C. Nhân vật lùi về phía sau 10 bước
B. Nhân vật hiển thị lời nói 10 giây D. Nhân vật tiến về phía trước 10 bước

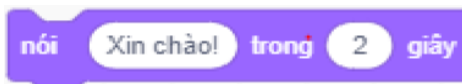
Câu 09. Thực hiện lệnh nào dưới đây nhân vật chuyển sang trang phục thứ hai?

- A.  C. 
B.  D. 

Câu 10. Để tạo được một chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bạn thì cần phải có gì?

- A. Nhân vật C. Sân khấu
B. Một số lệnh để tạo chương trình D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 11. Lệnh



nằm trong nhóm lệnh nào?

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

Câu 12. Cho 4 lệnh như hình dưới đây.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Để được chương trình khi thực hiện thì mèo sẽ: kêu một tiếng; đợi 1 giây; đi tới vị trí ngẫu nhiên. Em ghép lệnh theo thứ tự?

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

II. TỰ LUẬN (4 điểm)

Câu 01 (1,0 điểm). Em hãy nói 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	Nháy chuột vào kiểu dấu đầu dòng muốn chọn
2	Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng (bôi đen)
3	Làm xuất hiện các kiểu dấu đầu dòng
4	Nháy chuột để bỏ bôi đen

Câu 02 (1,5 điểm): Em hãy điền mỗi nội dung trong khung vào chỗ chấm (...) ở từng bước cho thích hợp để tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.

hiệu ứng chuyển trang muốn chọn	Nháy chuột vào	Tập trình chiếu	thẻ lệnh Transition
---------------------------------	----------------	-----------------	---------------------

Bước 1. Mở

Bước 2. Nháy chuột vào.....

Bước 3.trang trình chiếu cần tạo hiệu ứng chuyển trang

Bước 4. Nháy chuột vào

Câu 03 (1,5 điểm): Trong phần mềm Scratch muốn thêm nhân vật chú ngựa vằn Zebra, em cần thực hiện các bước như thế nào?

Chọn một Nhân vật	Động vật	Mặt mèo góc dưới bên phải	Nháy chuột vào ô có biểu tượng Zebra
-------------------	----------	---------------------------	--------------------------------------

[1] Nháy chuột vào biểu tượng:.....

để xuất hiện bảng

[2] Nháy chuột vào nhóm

[3]để đưa nhân vật ngựa vằn vào sân khấu.

----- HẾT (đề gồm 02 trang) -----

ĐÁP ÁN

PHẦN A: TRẮC NGHIỆM (tổng 6,0 điểm, mỗi câu đúng được 0,5 điểm)

Câu	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Đáp án	B	B	A	D	B	C	B	D	C	D	B	B

PHẦN B: TỰ LUẬN (4,0 điểm)

Câu 01 (1,0 điểm). 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	Nháy chuột vào kiểu dấu đầu dòng muốn chọn
2	Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng (bôi đen)
3	Làm xuất hiện các kiểu dấu đầu dòng
4	Nháy chuột để bỏ bôi đen

Câu 02 (1,5 điểm): Em hãy điền mỗi nội dung trong khung vào chỗ chấm (...) ở từng bước cho thích hợp để tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.

hiệu ứng chuyển trang muốn chọn	Nháy chuột vào	Tập trình chiếu	thẻ lệnh Transition
---------------------------------	----------------	-----------------	---------------------


Bước 1. Mở **Tập trình chiếu**

Bước 2. Nháy chuột vào **thẻ lệnh Transition**

Bước 3. **Nháy chuột vào** trang trình chiếu cần tạo hiệu ứng chuyển trang

Bước 4. Nháy chuột vào **hiệu ứng chuyển trang muốn chọn**

Câu 03 (1,5 điểm): Trong phần mềm Scratch muốn thêm nhân vật chú ngựa vằn Zebra, em cần thực hiện các bước như thế nào?

Chọn một Nhân vật	Động vật	 Mặt mèo góc dưới bên phải	Nháy chuột vào ô có biểu tượng Zebra
-------------------	----------	---	--------------------------------------

[1] Nháy chuột vào biểu tượng: **Mặt mèo góc dưới bên phải**

để xuất hiện bảng **Chọn một Nhân vật**

[2] Nháy chuột vào nhóm **Động vật**

[3] **Nháy chuột vào ô có biểu tượng Zebra** để đưa nhân vật ngựa vằn vào sân khấu.