

Trường Tiểu học Hứa Tạo Họ và tên:..... Lớp:..... SBD:.....Phòng thi:.....	ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II Năm học: 2025-2026 Môn: Tin học - Lớp 4 Thời gian: 20 phút Ngày kiểm tra:.....	Giám thị
---	--	-----------------

Điểm	<u>Nhận xét</u>

A. LÝ THUYẾT (6 điểm) 20 phút

I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Em hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất (Từ câu 1 đến câu 10)

Câu 1. Để xóa kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo, em nhấn phím nào sau đây?

- A. Shift. B. Delete. C. Backspace. D. Enter.

Câu 2. Trong Scratch, lệnh  thuộc nhóm lệnh nào?

- A. Sự kiện. B. Âm thanh.
C. Điều khiển. D. Chuyển động.

Câu 3. Trong phần mềm soạn thảo văn bản(Word), để chèn hình ảnh vào văn bản em thực hiện như thế nào?

- A. Trong dải lệnh **View**, nhấp chuột vào nút lệnh **Picture**.
B. Trong dải lệnh **Page Layout**, nhấp chuột vào nút lệnh **Picture**.
C. Trong dải lệnh **Insert**, nhấp chuột vào nút lệnh **Picture**.
D. Trong dải lệnh **Home**, nhấp chuột vào nút lệnh **Picture**.

Câu 4. Trong phần mềm Scratch, để dừng chương trình đang chạy em nhấp chọn biểu tượng nào?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 5. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Trong một bài trình chiếu có thể có nhiều hiệu ứng chuyển trang.
B. Hiệu ứng chuyển trang giúp bài thuyết trình hấp dẫn, sinh động hơn.
C. Mỗi trang chiếu có thể có nhiều kiểu hiệu ứng chuyển trang.
D. Mỗi trang chiếu chỉ sử dụng được một kiểu hiệu ứng duy nhất.

Câu 6. Để khởi động phần mềm soạn thảo văn bản, em nhấp đúp chuột vào biểu tượng nào?

- A.  B.  C.  D. 

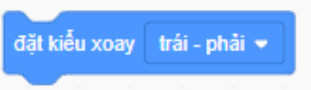
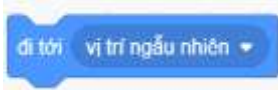
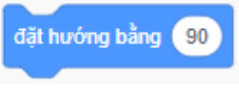
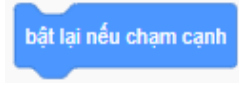
Câu 7. Muốn gõ kí tự @, em cần nhấn giữ phím nào dưới đây khi gõ?

- A. Enter. B. Shift. C. Ctrl. D. Caps Lock.

Câu 8. Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

- A. Animations. B. Design. C. Home. D. Transitions.

Câu 9. Trong khi di chuyển hoặc quay, có thể nhân vật mèo sẽ lộn ngược. Để khắc phục điều này em sử dụng lệnh nào?

- A.  B. 
- C.  D. 

Câu 10. Em hãy sắp xếp lại các thao tác dưới đây theo đúng thứ tự để tạo hiệu ứng chuyển trang?

1. Nháy chọn mở dải lệnh Transitions.
2. Chọn trang chiếu muốn tạo hiệu ứng chuyển trang.
3. Chọn một hiệu ứng chuyển trang trong nhóm lệnh Transition to This Slide của dải lệnh Transitions.

- A. 3, 2, 1 B. 1, 2, 3 C. 2, 1, 3 D. 2, 3, 1

II. TỰ LUẬN (1 điểm)

Nêu các bước để sao chép 1 phần văn bản?

.....

.....

.....

.....

.....

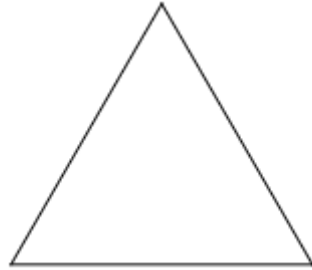
.....

.....

B. THỰC HÀNH (4 điểm)

Câu 1. Em hãy tạo chương trình trong Scratch có 1 chú cá bơi tung tăng trong bể, nếu chạm cạnh bể thì chú cá phải quay trở lại.

Câu 2. Em hãy tạo chương trình trong Scratch để điều khiển nhân vật mèo vẽ được hình tam giác như hình dưới với độ dài mỗi cạnh là 150 bước.



Chú ý: Lưu bài theo đường dẫn **D:\ THI HK2 25-26\LỚP 4....**và đặt tên bài câu 1 là tên mình lớp câu 1, đặt tên bài câu 2 là tên mình lớp câu 2

ĐÁP ÁN KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: TIN HỌC – LỚP 4

A. LÝ THUYẾT (6 điểm)

I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đ/án	B	D	C	A	C	A	B	D	A	C

Mỗi câu đúng: 0.5 điểm

II. TỰ LUẬN (1 điểm)

Các bước để sao chép 1 phần văn bản là:

Bước 1. Chọn phần văn bản cần sao chép.

Bước 2. Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào nút lệnh **Copy**

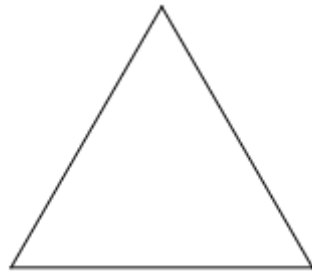
Bước 3. Đưa con trỏ soạn thảo tới vị trí cần sao chép đến.

Bước 4. Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào nút lệnh **Paste**

B. THỰC HÀNH (4 điểm)

Câu 1: Em hãy tạo chương trình trong Scratch có 1 chú cá bơi tung tăng trong bể, nếu chạm cạnh bể thì chú cá phải quay trở lại. **(2.0 điểm)**

Câu 2: Em hãy tạo chương trình trong Scratch để điều khiển nhân vật mèo vẽ được hình tam giác như hình dưới với độ dài mỗi cạnh là 150 bước. **(2.0 điểm)**



Chú ý: Lưu bài theo đường dẫn **D:\ THI HK2 25-26\LỚP 4....**và đặt tên bài câu 1 là tên mình lớp câu 1, đặt tên bài câu 2 là tên mình lớp câu 2

MA TRẬN CÂU HỎI KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: TIN HỌC – LỚP 4

Mạch kiến thức/ Chủ đề	Số câu và số điểm	Mức 1 (Nhận biết)		Mức 2 (Thông hiểu)		Mức 3 (Vận dụng)		Tổng cộng	
		TN	TL/ TH	TN	TL/ TH	TN	TL/ TH	TN	TL/ TH
1. Hiệu ứng chuyển trang	Số câu	2		1				3	
	Câu số	AI.8, AI.10		AI.5				AI.5, AI.8, AI.10	
	Số điểm	1		0.5				1.5	
2. Phần mềm soạn thảo văn bản	Số câu	3						3	
	Câu số	AI.1 AI.6, AI.7						AI.1, AI.6, AI.7	
	Số điểm	1.5						1.5	
3. Chỉnh sửa văn bản	Số câu	1	1					1	1
	Câu số	AI.3	AII					AI.3	AII
	Số điểm	0.5	1					0.5	1
4. Chơi với máy tính	Số câu	1						1	
	Câu số	AI.4						AI.4	
	Số điểm	0.5						0.5	
5. Khám phá môi trường lập trình trực quan	Số câu			1		1		1	1
	Câu số			AI.9			B.2	AI.9	B.2
	Số điểm			0.5			2	0.5	2
6. Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng	Số câu	1			1			1	1
	Câu số	AI.2			B.1			AI.2	B.1
	Số điểm	0.5			2			0.5	2
Tổng cộng	Số câu	8	1	2	1		1	10	3
	Câu số	AI.1, AI.2, AI.3, AI.4, AI.6,	AII	AI.5 AI.9	B.1		B.2	AI.1, AI.2, AI.3, AI.4, AI.5,	AII,B.1 ,B.2

		AI.7, AI.8, AI.10						AI.6, AI.7, AI.8, AI.9, AI.10	
	Số điểm	4	1	1	2		2	5	5
Tỉ lệ % theo mức độ nhận thức		50%		30%		20%		100%	
Số điểm		5 điểm		3 điểm		2 điểm		10 điểm	