

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 5 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. Trong Scratch, có mấy lệnh lặp?

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

Câu 2. Để tạo chương trình mô tả các bước thực hiện bài tập nhảy đập bóng. Yêu cầu thực hiện lặp lại 10 lần động tác nhảy với tay đập bóng, em sử dụng lệnh nào sau đây?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 3. “Nếu trời không mưa thì em đi đá bóng” có chứa cấu trúc nào?

- A. Cấu trúc lặp. B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
C. Cấu trúc tuần tự. D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

Câu 4. Trong các lệnh dưới đây, lệnh nào để nhân vật biến mất sau một giây rồi lại xuất hiện trên vùng sân khấu?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

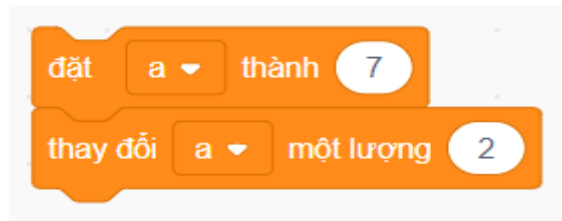
Câu 5. Trong chương trình có cấu trúc rẽ nhánh, khi nào một lệnh hoặc khối lệnh được thực hiện hay không được thực hiện?

- A. Tùy thuộc vào hành động của nhân vật.
B. Tùy thuộc vào điều kiện đúng hay sai.
C. Tùy thuộc vào thời gian thực hiện chương trình.
D. Tùy thuộc vào câu lệnh.

Câu 6. Trong Scratch, biến là gì?

- A. Một giá trị có thể thay đổi và lưu trữ dữ liệu. B. Một lệnh để di chuyển nhân vật.
C. Một nhân vật trong trò chơi. D. Một âm thanh được sử dụng trong chương trình.

Câu 7. Sau khi thực hiện khối lệnh sau thì giá trị của biến a là bao nhiêu?



- A. 4 B. 9 C. 7 D. 5

Câu 8. Để thay đổi động tác của nhân vật, em sử dụng lệnh nào sau đây?

- A. B. C. D.

Câu 9. Trong Scratch, để nhập thông tin từ bàn phím, em sử dụng lệnh nào?

- A. B.
C. D.

Câu 10. Phát biểu nào sau đây **không đúng**?

- A. Scratch có bốn lệnh điều khiển cấu trúc lặp.
B. Trong chương trình có cấu trúc lặp, lệnh hoặc khối lệnh được thực hiện lặp lại.
C. Trong cấu trúc lặp, công việc được thực hiện lặp lại.
D. Các lệnh điều khiển cấu trúc lặp của Scratch thuộc nhóm lệnh Điều khiển.

II. TỰ LUẬN (1 điểm)

a.

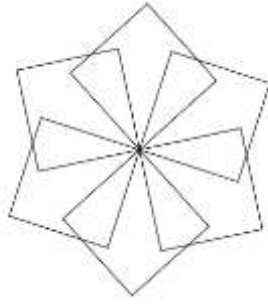
.....

b.

.....

B. THỰC HÀNH (4 điểm)

Câu 1: Em hãy tạo chương trình sử dụng lệnh lặp với số lần biết trước để vẽ các hình sau:



Câu 2. Tạo chương trình tính diện tích hình chữ nhật với độ dài 2 cạnh nhập vào từ bàn phím.

Chú ý: Lưu bài theo đường dẫn **D:\THI HK2 25-26\LỚP 5....** 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 5

A. LÝ THUYẾT (6 điểm)

I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

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

Mỗi câu đúng: 0.5 điểm

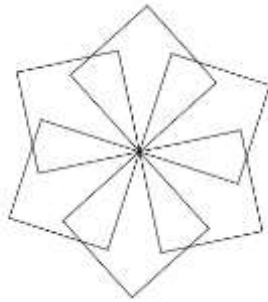
II. TỰ LUẬN (1 điểm)

a. $r \times (r \times 3.14)$ 0.5 điểm

b. $((a + b) \times (a + b))/2$ 0.5 điểm

B. THỰC HÀNH (4 điểm)

Câu 1. Em hãy tạo chương trình sử dụng lệnh lặp với số lần biết trước để vẽ các hình sau: (2.0 điểm)



Câu 2. Tạo chương trình tính diện tích hình chữ nhật với độ dài 2 cạnh nhập vào từ bàn phím. (2.0 điểm)

Chú ý: Lưu bài theo đường dẫn **D:\ THI HK2 25-26\LỚP 5....**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 5

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. Cấu trúc tuần tự	Số câu	2						2	
	Câu số	AI.8, AI.4						AI.8, AI.4	
	Số điểm	1						1	
2. Cấu trúc lặp	Số câu	3						3	
	Câu số	AI.1, AI.2, AI.10						AI.1, AI.2, AI. .10	
	Số điểm	1.5						1.5	
3. Thực hành sử dụng lệnh lặp	Số câu				1				1
	Câu số				B.1				B.1
	Số điểm				2				2
4. Cấu trúc rẽ nhánh	Số câu	2						2	
	Câu số	AI.3, AI.5						AI.3, AI.5	
	Số điểm	1						1	
5. Sử dụng biến trong chương trình	Số câu	3						3	
	Câu số	AI.6, AI.7, AI.9						AI.6, AI. .7, AI.9	
	Số điểm	1.5						1.5	
6. Sử dụng biểu thức trong chương trình	Số câu				1		1		2
	Câu số				AII		B.2		AII, B2
	Số điểm				1		2		3
Tổng cộng	Số câu	10			2		1	10	3
	Câu số	AI.1, AI.2, AI.3, AI.4, AI.5,			AII, B1		B.2	AI.1, AI.2, AI.3, AI.4, AI.5,	AII, B1, B2

		AI.6, AI.7, AI.8, AI.9, A1.10						AI.6, AI.7, AI.8, AI.9, A1.10	
	Số điểm	5			3		2	5	5
Tỉ lệ % theo mức độ nhận thức		50%		30%		20%		100%	
Số điểm		5 điểm		3 điểm		2 điểm		10 điểm	