**ĐỀ 1**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.** (0,5 điểm/ câu)

**Câu 1.** Trong phần mềm soạn thảo Word, em sử dụng phím Shift để:

A. Gõ chữ in hoa B. Gõ kí hiệu trên của những phím có hai kí hiệu

C. Xóa kí tự D. Cả A và B đều đúng

**Câu 2.** Bộ phận nào sau đây giúp em đưa “**thông tin vào**” để máy tính xử lí theo chỉ dẫn của chương trình?

A. Thân máy B. Màn hình C. Máy in D. Bàn phím và chuột

**Câu 3.** Các bộ phận quan trọng nhất của một máy tính là:

A. Máy in, loa, chuột B. Thân máy, màn hình, bàn phím, chuột

C. Màn hình, máy in, chuột D. Thân máy, chuột, loa, máy in

**Câu 4.** Để vẽ hình chữ nhật, em sử dụng công cụ nào sau đây:

A. Công cụ B. Công cụ C. Công cụ D. Công cụ

**Câu 5.** Trong các thiết bị lưu trữ sau đây, thiết bị lưu trữ nào là quan trọng nhất?

A. Thẻ nhớ B. Đĩa cứng C. Đĩa CD D. USB

**Câu 6.** Để thoát khỏi phần mềm Mario, tại màn hình chính, em sẽ:

A. Nhấn phím ESC trên bàn phím B. Nhấn phím Shift trên bàn phím

C. Nháy chuột vào File → chọn Quit D. Nhấn phím Enter trên bàn phím

**Câu 7.** Khi sao chép hình, em nhấn giữ phím gì trong khi kéo thả chuột?

A. Phím Shift B. Phím Alt C. Phím Ctrl D. Phím Caps Lock

**Câu 8.** Máy tính điện tử đầu tiên có tên là gì?

A. ENIAC B. IBM C. HP D. SAMSUNG

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

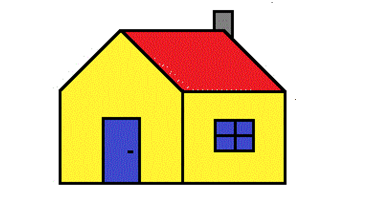
**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm soạn thảo Word, hãy gõ nội dung sau:

Trong đầm gì đẹp bằng sen  
Lá xanh bông trắng lại chen nhị vàng  
Nhị vàng bông trắng lá xanh  
Gần bùn mà chẳng hồi tanh mùi bùn

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các công cụ đã học phần mềm Paint, em hãy vẽ hình sau đây, tô màu theo ý thích.



**ĐỀ 2**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

**Câu 1. (0,5đ)**

Máy tính để bàn có mấy bộ phận chính?

A. 1 bộ phận B. 2 bộ phận C. 3 bộ phận D. 4 bộ phận

**Câu 2. (0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để vẽ đoạn thẳng, em chọn công cụ:

A.  B.  C.  D. 

**Câu 3. (0,5đ)**

Mô hình ba bước của quá trình xử lí thông tin là:

A. Xuất → nhập → xử lí B. Nhập → xử lí → xuất

C. Xuất → xử lí → nhập D. Nhập → xuất → xử lí

**Câu 4. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để gõ kí hiệu **@** em nhấn giữ phím:

A. Ctrl và gõ phím B. Enter và gõ phím

C. Alt và gõ phím D. Shift và gõ phím

**Câu 5. (0,5đ)**

Trong phần mềm Cùng học toán 4, để được máy tính trợ giúp khi làm bài, em nháy chuột lên nút lệnh:

A. B. C. D.

**Câu 6.** **(0,5đ)**

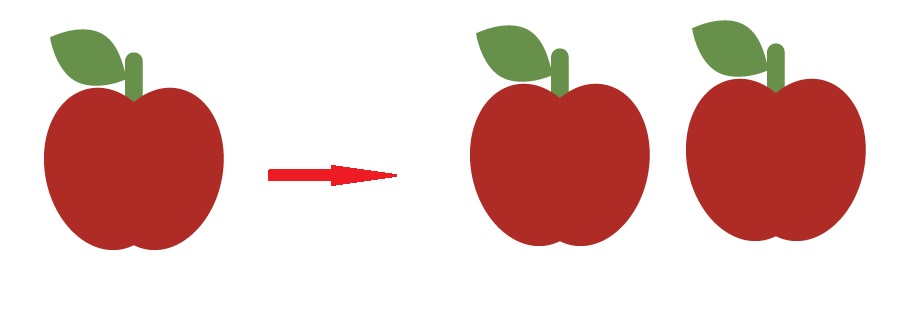
Trong phần mềm Paint, để sao chép một quả táo thành hai quả táo như hình dưới đây, em cần thực hiện theo thao tác nào?

B. Nhấn giữ phím Ctrl → kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới → sử dụng công cụ để chọn quả táo.

C. Kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới → sử dụng công cụ để chọn quả táo → nhấn giữ phím Shift.

A. Nhấn giữ phím Shift → sử dụng công cụ để chọn quả táo → kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới.

D. Sử dụng công cụ để chọn quả táo → nhấn giữ phím Ctrl → kéo thả phần đã chọn tới vị trí mới.



**Câu 7. (0,5đ)**

Trong phần mềm Cùng học toán 4, để thực hiện phép cộng, trừ các số có nhiều chữ số, em cần thực hiện theo thao tác nào dưới đây?

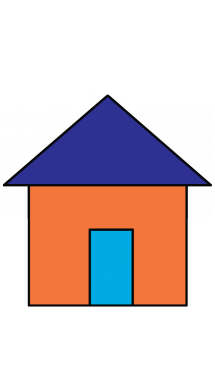
A. Thực hiện phép tính → nháy nút → nháy nút → nháy biểu tượng

B. Nháy biểu tượng → thực hiện phép tính → nháy nút → nháy nút

C. Nháy nút → nháy biểu tượng → thực hiện phép tính → nháy nút

D. Nháy nút → nháy nút → nháy biểu tượng → thực hiện phép tính

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để vẽ ngôi nhà như hình bên dưới, em sử dụng các công cụ:

A. , ,  B. , , 

C. , ,  D. , , 

*---------------------Hết---------------------***II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm soạn thảo Word, hãy gõ nội dung sau:

Mèo con đi học

Hôm nay trời nắng chang chang

Mèo con đi học chẳng mang thứ gì

Chỉ mang một chiếc bút chì

Và mang một mẩu bánh mì con con.

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các công cụ đã học phần mềm Paint, em hãy vẽ hình sau đây



*---------------------Hết---------------------*

**ĐỀ 3**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

**Câu 1. (0,5đ)**

Muốn vẽ hình vuông, em cần nhấn giữ phím nào trong lúc kéo thả chuột?

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

**Câu 2. (0,5đ)**

Em hãy chỉ ra các công cụ dùng để vẽ tự do?

A.  B.  C. D.

**Câu 3. (0,5đ)**

Chương trình máy tính được lưu ở đâu?

A. Chỉ trên đĩa cứng hoặc đĩa CD.

B. Chỉ trên đĩa cứng hoặc thiết bị nhớ flash.

C. Chỉ trên đĩa cứng.

D. Có thể lưu trên đĩa cứng, đĩa CD hoặc thiết bị nhớ flash.

**Câu 4. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để gõ kí hiệu **@** em nhấn giữ phím:

A. Ctrl và gõ phím B. Enter và gõ phím

C. Alt và gõ phím D. Shift và gõ phím

**Câu 5. (0,5đ)**

Trong phần mềm Cùng học toán 4, để được máy tính trợ giúp khi làm bài, em nháy chuột lên nút lệnh:

A. B. C. D.

**Câu 6.** **(0,5đ)**

Khi gõ phím, hàng phím luôn lấy làm chuẩn để xác định vị trí đặt các ngón tay là:

A. Hàng phím trên. C. Hàng phím cơ sở.

B. Hàng phím số. D. Hàng phím dưới

**Câu 7. (0,5đ)**

Chuột, bàn phím thuộc nhóm thiết bị gì?

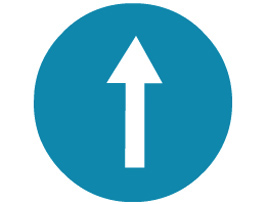
A. Nhóm thiết bị ra

B. Nhóm thiết bị vào.

C. Nhóm thiết bị truyền thông

D. Nhóm thiết bị vào/ra

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để vẽ ngôi nhà như hình bên dưới, em sử dụng các công cụ:

A. , ,  B. , , 

C. ,,  D. , , 

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm soạn thảo Word, hãy gõ nội dung sau:

Mèo con đi học

Hôm nay trời nắng chang chang

Mèo con đi học chẳng mang thứ gì

Chỉ mang một chiếc bút chì

Và mang một mẩu bánh mì con con.

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các công cụ đã học phần mềm Paint, em hãy vẽ hình sau đây



*---------------------Hết---------------------*

**ĐỀ 4**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

**Câu 1. (0,5đ)**

Trong phần mềm **Paint** để vẽ hình chiếc thuyền buồm theo mẫu sau, em sử dụng các công cụ nào?

A. , , B. , , 

C. , , , D. , , 

**Câu 2. (0,5đ)**

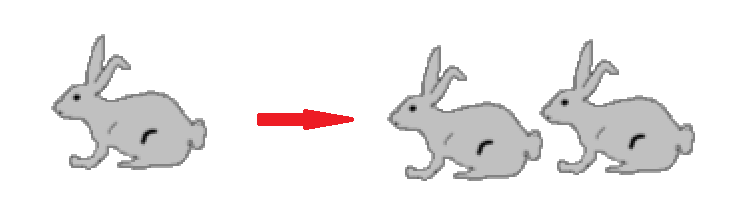
Bộ phận nào của máy tính có chức năng đưa thông tin ra?

A. Bàn phím B. Chuột C. Thân máy D. Màn hình

**Câu 3. (0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để sao chép một con thỏ thành hai con thỏ như hình dưới đây, em nhấn giữ phím nào trong khi kéo thả chuột?

1. Shift B. Enter C. Caps Lock D. Ctrl



**Câu 4. (0,5đ)**

Chọn phát biểu đúng. **Phím Shift:**

A. Dùng để viết các kí tự trên. B. Dùng để viết kí tự hoa.

C. Do ngón út phụ trách. D. Tất cả ý trên đều đúng.

**Câu 5. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để gõ kí hiệu **$** em nhấn giữ phím:

A. Ctrl và gõ phím B. Enter và gõ phím

C. Caps Lock và gõ phím D. Shift và gõ phím

**Câu 6.** **(0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để vẽ tự do bằng cọ vẽ, em chọn công cụ:

A.  B.  C.  D. 

**Câu 7. (0,5đ)**

Để thoát khỏi phần mềm Mario em thực hiện:

A. File → Quit B. Student → Quit

C. Lessons → Quit D. Nhấn Enter

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm Cùng học toán 4, để kiểm tra bài làm, em nháy chuột lên nút lệnh:

A. B. C. D.

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Em hãy khởi động phần mềm Word và trình bày đoạn văn sau:

CÂY GẠO

Hết mùa hoa, chim chóc cũng vãn. Cây gạo lại trở về với dáng vẻ xanh mát, trầm tư. Cây đứng im cao lớn, hiền lành, làm tiêu cho những con đò cập bến và cho những đứa con về thăm quê mẹ.

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các công cụ đã học trong phần mềm Paint, em hãy vẽ bức tranh sau, tô màu theo ý thích.



*---------------------Hết---------------------*

**ĐỀ 5**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.** (0,5 điểm/ câu)

**Câu 1.**Trong phần mềm Paint, để vẽ bằng bút chì, em sử dụng công cụ nào?

A. Công cụ B. Công cụ C. Công cụ **** D. Công cụ

**Câu 2.** Để gõ phím Shift, em dùng ngón tay nào?

A. Ngón cái B. Ngón trỏ C. Ngón giữa D. Ngón út

**Câu 3.** Để vẽ hình tròn, em chọn công cụ “Hình e-líp”, khi vẽ em nhấn giữ phím:

A. Phím Ctrl B. Phím Shift C. Phím Alt D. Phím Enter

**Câu 4.** Bộ phận nào sau đây cho em biết “**thông tin ra**” sau khi được máy tính xử lí?

A. Thân máy B. Chuột C. Màn hình D. Bàn phím

**Câu 5. (0,5đ)**

Trong phần mềm Paint, để vẽ đường cong, em chọn công cụ:

A.  B.  C.  D. 

**Câu 6. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để gõ kí hiệu **%** em nhấn giữ phím:

A. Ctrl và gõ phím  B. Enter và gõ phím 

C. Caps Lock và gõ phím  D. Shift và gõ phím 

**Câu 7. (0,5đ)**

Trong phần mềm Cùng học toán 4, để nhờ máy tính trợ giúp, em nháy chuột lên nút lệnh:

A. B. C. D.

**Câu 8:** Gõ phím bằng 10 ngón tay có lợi gì?

A. Gõ nhanh hơn B. Gõ chính xác hơn

C. Tiết kiệm được thời gian và công sức D. Tất cả các lợi ích trên.

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

Trâu ơi ta bảo trâu này:  
Trâu ra ngoài ruộng trâu cày với ta.  
Cấy cày vốn nghiệp nông gia,  
Ta đây trâu đấy, ai mà quản công.  
Bao giờ cây lúa còn bông,  
Thì còn ngọn cỏ ngoài đồng trâu ăn.

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các công cụ đã học trong phần mềm Paint, em hãy vẽ theo mẫu sau:



**ĐỀ 1**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

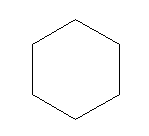
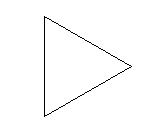
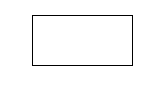
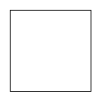
**Câu 1. (0,5đ)**

Để in nghiêng từ “Quê hương” trong câu “*Quê hương* tươi đẹp.”, em chọn từ “Quê hương”, sau đó nháy chuột vào nút:

A. B. C. D.

**Câu 2. (0,5đ)**

Rùa sẽ vẽ hình nào sau đây khi em gõ lệnh: **Repeat 2 [fd 50 rt 90 fd 100 rt 90]**?



A. B. C. D.

**Câu 3. (0,5đ)**

Trong trò chơi khám phá rừng nhiệt đới, “**con lười**” sống ở tầng sinh thái nào?

A. Tầng thấp B. Tầng trung C. Tầng cao D. Tầng dưới nước

**Câu 4. (0,5đ)**

Để thoát khỏi trò chơi Golf, em nháy chuột vào Game rồi chọn:

A. New B. Re-Start Curent Game C. Save Game D. Quit

**Câu 5. (0,5đ)**

Em hãy cho biết câu lệnh **Repeat 3[fd 100 rt 120] ht**, rùa thực hiện vẽ hình gì?

A. Vẽ hình tam giác đều có độ dài cạnh 100 bước.

B. Vẽ hình tam giác đều có độ dài cạnh 100 bước và vẽ xong rùa ẩn mình.

C. Vẽ hình tam giác đều có độ dài cạnh 100 bước và vẽ xong rùa biến mất.

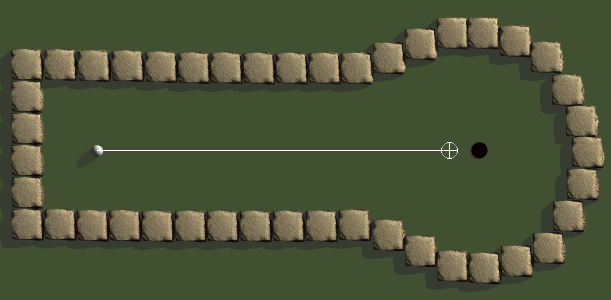
D. Vẽ độ dài đường gấp khúc và mỗi đoạn có độ dài cạnh 100 bước.

**Câu 6. (0,5đ)**

Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ vì lí do nào sau đây:

A. Xác định sai hướng quả bóng.

B. Vướng vật cản.

C. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ cho biết biết việc đánh bóng quá nhẹ.

D. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ cho biết biết việc đánh bóng quá mạnh.

**Câu 7.** **(0,5đ)**

Lệnh **BK 150** tương ứng với hành động nào của Rùa:

A. Rùa lùi về sau 150 bước. B. Rùa tiến về phía trước 150 bước.

C. Rùa xoay phải 150 độ. D. Rùa xoay trái 150 độ.

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để căn thẳng lề phải, em chọn nút lệnh:

A. B. C. D.



*---------------------Hết---------------------*

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm Word để soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu dưới đây.

**HỠI EM ĐI HỌC**  
*Quýt nhà ai chính đỏ cây.  
Hỡi em đi học hây hây má tròn.  
Trường em mấy tổ trong thôn.  
Ríu ra ríu rít chim non đầu mùa.*

***Yêu cầu:***

*- Phông chữ Time New Roman.*

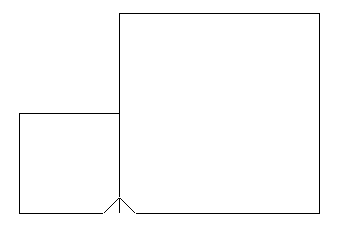
*- Tên bài* ***HỠI EM ĐI HỌC*** *trình bày chữ đậm, cỡ chữ 18.*

*- Nội dung bài trình bày chữ nghiêng, cỡ chữ 14.*

*- Căn lề.*

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các lệnh trong Logo để điều khiển Rùa vẽ hình sau:

**

200

100

*---------------------Hết---------------------*

**ĐỀ 2**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

**Câu 1. (0,5đ)**

Để in đậm từ “Bác Hồ” trong câu “**Bác Hồ** của chúng em.”, em chọn từ “Bác Hồ”, sau đó:

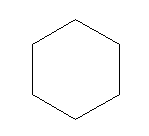
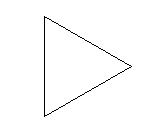
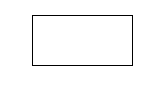
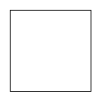
A. Nháy chuột vào nút B. Nháy chuột vào nút



C. Nháy đúp chuột vào nút D. Nháy đúp chuột vào nút

**Câu 2. (0,5đ)**

Rùa sẽ vẽ hình nào sau đây khi em gõ lệnh: **Repeat 3 [fd 150 rt 120]**?



A. B. C. D.

**Câu 3. (0,5đ)**

Trò chơi khám phá rừng nhiệt đới có những tầng sinh thái:

A. Tầng thấp và tầng cao B. Tầng thấp, tầng mặt đất, tầng cao

C.Tầng thấp và tầng trung D. Tầng thấp, tầng trung, tầng cao

**Câu 4. (0,5đ)**

Để khởi động trò chơi Golf, em nháy đúp chuột lên biểu tượng:



A. B. C. D.

**Câu 5. (0,5đ)**

Dòng nào dưới đây là câu lệnh được viết đúng?

A. Repeat6 [fd 100 rt 60] B. Repeat 6 [fd 100 rt 60]

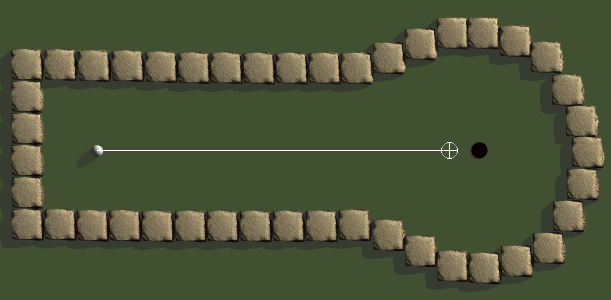
C. Repeat 6 [fd 100, rt 60] D. Repeat 6 [fd 100 rt 60].

**Câu 6. (0,5đ)**

Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ vì lí do nào sau đây:

A. Xác định sai hướng quả bóng.

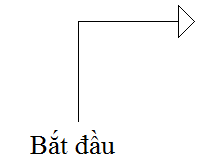
B. Vướng vật cản.

C. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ cho biết biết việc đánh bóng quá nhẹ.

D. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ cho biết biết việc đánh bóng quá mạnh.

**Câu 7.(0,5đ)**

Nhóm lệnh nào dưới đây để điều khiển hướng đi của Rùa như hình vẽ:



A. fd 100 rt 90 fd 100 B. fd 100 rt 60 fd 100

C. fd 100 lt 90 fd 100 D. fd 100 lt 60 fd 100

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để căn giữa, em chọn nút lệnh:

A. B. C. D.



*---------------------Hết---------------------*

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm Word để soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu dướiđây.

**TRĂNG**

*Sân nhà em sáng quá  
Nhờ ánh trăng sáng ngời  
Trăng tròn như cái đĩa  
Lơ lửng mà không rơi  
Nhưng hôm nào trăng khuyết  
Trông giống con thuyền troi  
Em đi trăng theo bước  
Như muốn cùng đi chơi*

***Yêu cầu:***

*- Phông chữ Time New Roman.*

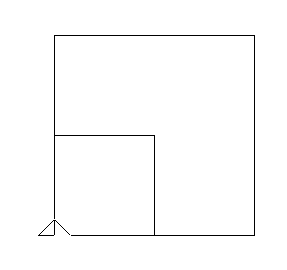
*- Tên bài THƠ trình bày chữ đậm, cỡ chữ 18.*

*- Nội dung bài THƠ trình bày chữ nghiêng, cỡ chữ 14.*

*- Căn lề.*

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các lệnh trong Logo để điều khiển Rùa vẽ hình sau:



200

200

100

100

Bắt đầu

**ĐỀ 3**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng.**

**Câu 1. (0,5đ)**

Để in nghiêng từ “Bác Hồ” trong câu “**Bác Hồ** của chúng em.”, em chọn từ “Bác Hồ”, sau đó:

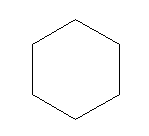
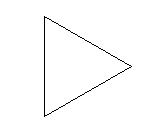
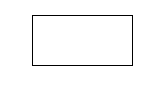
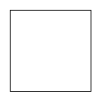
A. Nháy chuột vào nút B. Nháy chuột vào nút



C. Nháy đúp chuột vào nút D. Nháy đúp chuột vào nút

**Câu 2. (0,5đ)**

Rùa sẽ vẽ hình nào sau đây khi em gõ lệnh: **Repeat 4 [fd 150 rt 90]**?



A. B. C. D.

**Câu 3. (0,5đ)**

Trò chơi khám phá rừng nhiệt đới có những tầng sinh thái:

A. Tầng thấp và tầng cao B. Tầng thấp, tầng mặt đất, tầng cao

C.Tầng thấp và tầng trung D. Tầng thấp, tầng trung, tầng cao

**Câu 4. (0,5đ)**

Để khởi động trò chơi Golf, em nháy đúp chuột lên biểu tượng:



A. B. C. D.

**Câu 5. (0,5đ)**

Dòng nào dưới đây là câu lệnh được viết đúng?

A. Repeat3 [fd 100 rt 120] B. Repeat 3 [fd 100 rt 120]

C. Repeat 3 [fd 100, rt 120] D. Repeat 3 [fd 100 rt 120].

**Câu 6. (0,5đ)**

Trong phần mềm Logo, câu lệnh: LT 90 BK 100 , Rùa sẽ thực hiện hành động:

A. quay phải 90 độ, đi lùi 100 bước

B. quay phải 90 độ, tiến về trước 100 bước

C. quay trái 90 độ, đi lùi 100 bước

D. quay trái 90 độ, tiến về trước 100 bước

**Câu 7.(0,5đ)**

Chọn lệnh đúng để hiển thị chữ “HELLO” trên sân chơi Windows Logo:

A. Label “HELLO” B. Label HELLO

C. Label [HELLO] D. Label“HELLO

**Câu 8. (0,5đ)**

Trong phần mềm soạn thảo Word, để căn thẳng lề phải, em chọn nút lệnh:

A. B. C. D.



*---------------------Hết---------------------*

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm Word để soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu dướiđây.

**TRĂNG**

*Sân nhà em sáng quá  
Nhờ ánh trăng sáng ngời  
Trăng tròn như cái đĩa  
Lơ lửng mà không rơi  
Nhưng hôm nào trăng khuyết  
Trông giống con thuyền troi  
Em đi trăng theo bước  
Như muốn cùng đi chơi*

***Yêu cầu:***

*- Phông chữ Time New Roman.*

*- Tên bài THƠ trình bày chữ đậm, cỡ chữ 18.*

*- Nội dung bài THƠ trình bày chữ nghiêng, cỡ chữ 14.*

*- Căn lề.*

**Câu 2. (3 điểm)**

Sử dụng các lệnh trong Logo để điều khiển Rùa vẽ hình sau:

100

**ĐỀ 4**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

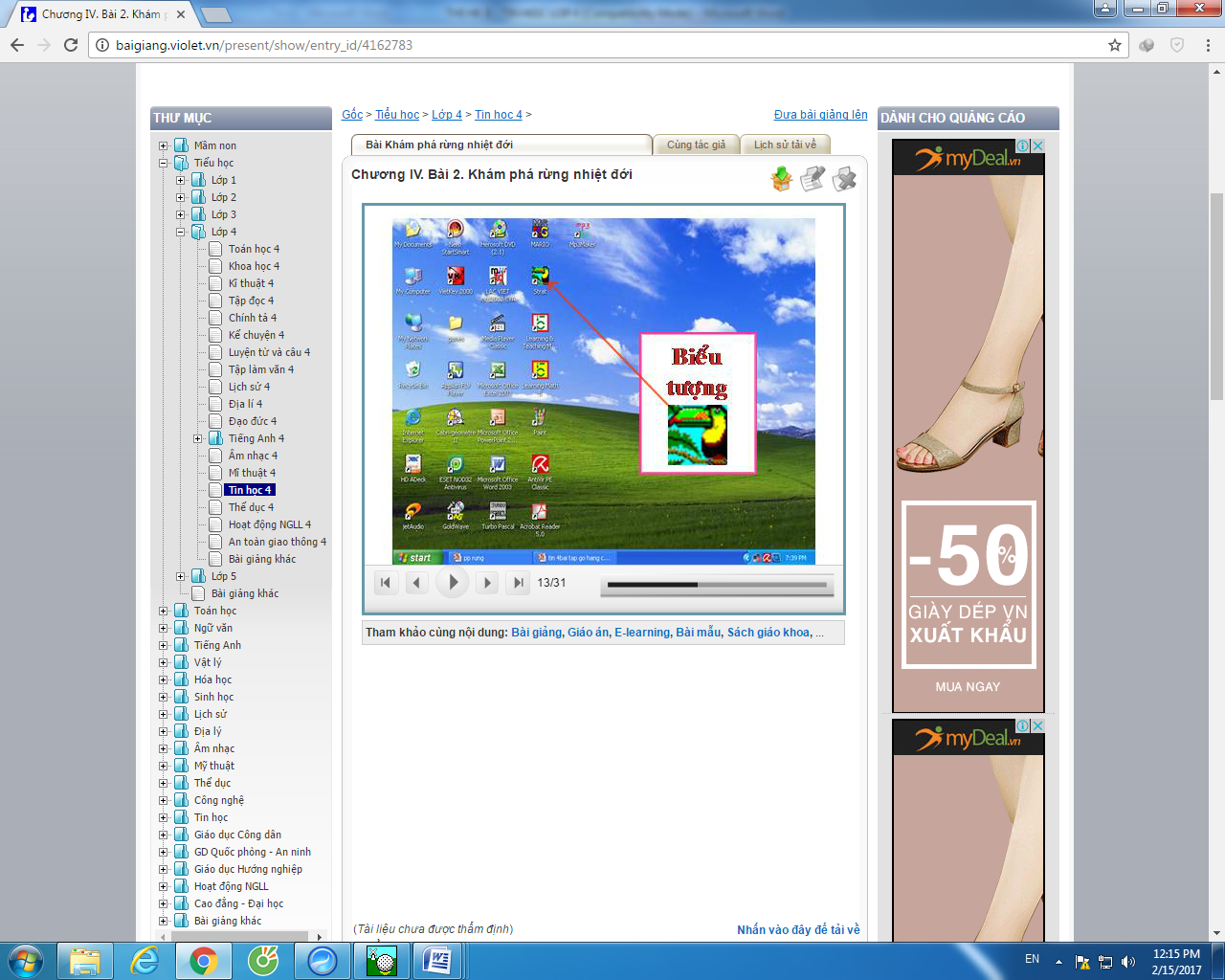
**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất**

**Câu 1. (0,5 đ)**

Chỉ ra nút lệnh chọn cỡ chữ trong các nút lệnh sau?

A.  B.  C.  D. 

**Câu 2. (0,5 đ)**

Nháy đúp chuột lên biểu tượng nào để khởi động phần mềm khám phá rừng nhiệt đới:



A. B. C. D.

**Câu 3. (0,5 đ)**

Để định dạng chữ gạch chân và in nghiêng em nháy nút lệnh?

A.  và  B.  và  C.  và  D. 

**Câu 4. (0,5 đ)**

Những phát biểu nào sau đây sai về phần mềm trò chơi Golf:

A. Để chơi lại lượt mới ta nhấn phím F2.

B. Nhiệm vụ của người chơi là đánh bóng trúng vào 9 lỗ theo thứ tự.

C. Chỉ cho phép một hoặc hai người chơi.



D. Ta khởi động trò chơi bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng

**Câu 5. (0,5 đ)**

Để căn thẳng hai lề cho văn bản em nháy vào biểu tượng?

A.  B.  C.  D. 

**Câu 6. (0,5 đ)**

Trong phần mềm Logo, muốn Rùa quay trái 900 em dùng lệnh?

A. BK 100 B. RT 90 C. LT 90 D. HT 90

**Câu 7. (0,5 đ)**

Để đặt con vật vào đúng vị trí chỗ ngủ thì cần phải thực hiện:

A. Nháy đúp chuột lên con vật xuất hiện tại góc dưới bên phải, dùng bàn phím để di chuyển đến vị trí chỗ ngủ.

B. Nháy đúp chuột lên con vật trên màn hình, di chuyển chuột đến vị trí đúng.

C. Nháy chuột lên con vật xuất hiện tại góc dưới bên phải, di chuyển chuột đến đúng vị trí của con vật trong rừng và nháy chuột.

D. Nháy đúp chuột vào con vật xuất hiện tại góc dưới bên phải để tự động nhảy vào chỗ của mình.

**Câu 8. (0,5 đ)**

Trong phần mềm Logo, muốn Rùa ẩn mình em dùng lệnh?

A. HT B. ST C. PenUp D. PenDown

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm Word để soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu dưới đây.

**QUÊ HƯƠNG**

*Quê hương là gì hở mẹ*

*Mà cô giáo dạy phải yêu*

*Quê hương là gì hở mẹ*

*Ai đi xa cũng nhớ nhiều*

*Quê hương là chùm khế ngọt*

*Cho con trèo hái mỗi ngày*

*Quê hương là đường đi học*

*Con về rợp bướm vàng bay…*

***Yêu cầu:***

*- Phông chữ Time New Roman.*

*- Tên bài* ***THƠ*** *trình bày chữ đậm, cỡ chữ 18.*

*- Nội dung bài trình bày chữ nghiêng, cỡ chữ 14.*

*- Căn lề.*

**Câu 2 (3 điểm)**

Hãy tạo các lệnh trong Logo để điều khiển chú Rùa vẽ hình lục giác sau đây. Biết rằng hình này có độ dài mỗi cạnh 200 đơn vị, nét vẽ mức 3, màu đỏ.

**ĐỀ 5**

**I. PHẦN LÝ THUYẾT (4 ĐIỂM)**

**Em hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất**

**Câu 1. (0,5đ)**

Chỉ ra nút lệnh chọn phông chữ trong các nút lệnh sau?

A.  B.  C.  D. 

**Câu 2. (0,5đ)**

Bài thơ sau được soạn thảo với phông chữ Times New Roman. Một học sinh đã chọn phông chữ Arial để thay đổi tiêu đề “Mèo con đi học”. Mặc dù đã chọn đúng phông chữ nhưng dòng tiêu đề không thay đổi. Theo em tại sao?

A. Cần nhấn giữ phím Shift trong khi thay đổi phông chữ.

B. Phải nháy đúp vào dòng tiêu đề.

C. Phải nháy con trỏ chuột trước tiêu đề.

D. Chưa chọn dòng tiêu đề.

Mèo con đi học

Hôm nay trời nắng chang chang

Mèo con đi học chẳng mang thứ gì

Chỉ mang một mẩu bút chì

Và mang một mẩu bánh mì con con.

**Câu 3. (0,5đ)**

Để định dạng chữ đậm và in nghiêng em nháy nút lệnh?

A.  và  B.  và  C.  và  D. 

**Câu 4. (0,5đ)**

Để căn thẳng lề trái cho văn bản em nháy vào biểu tượng?

A.  B.  C.  D. 

**Câu 5. (0,5đ)**

Trong phần mềm Logo, muốn Rùa quay phải 900 em dùng lệnh?

A. BK 100 B. RT 90 C. LT 90 D. HT 90

**Câu 6 . (0,5đ)**

Câu lệnh **CS FD. 200RT, 90** có bao nhiêu lỗi sai?

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

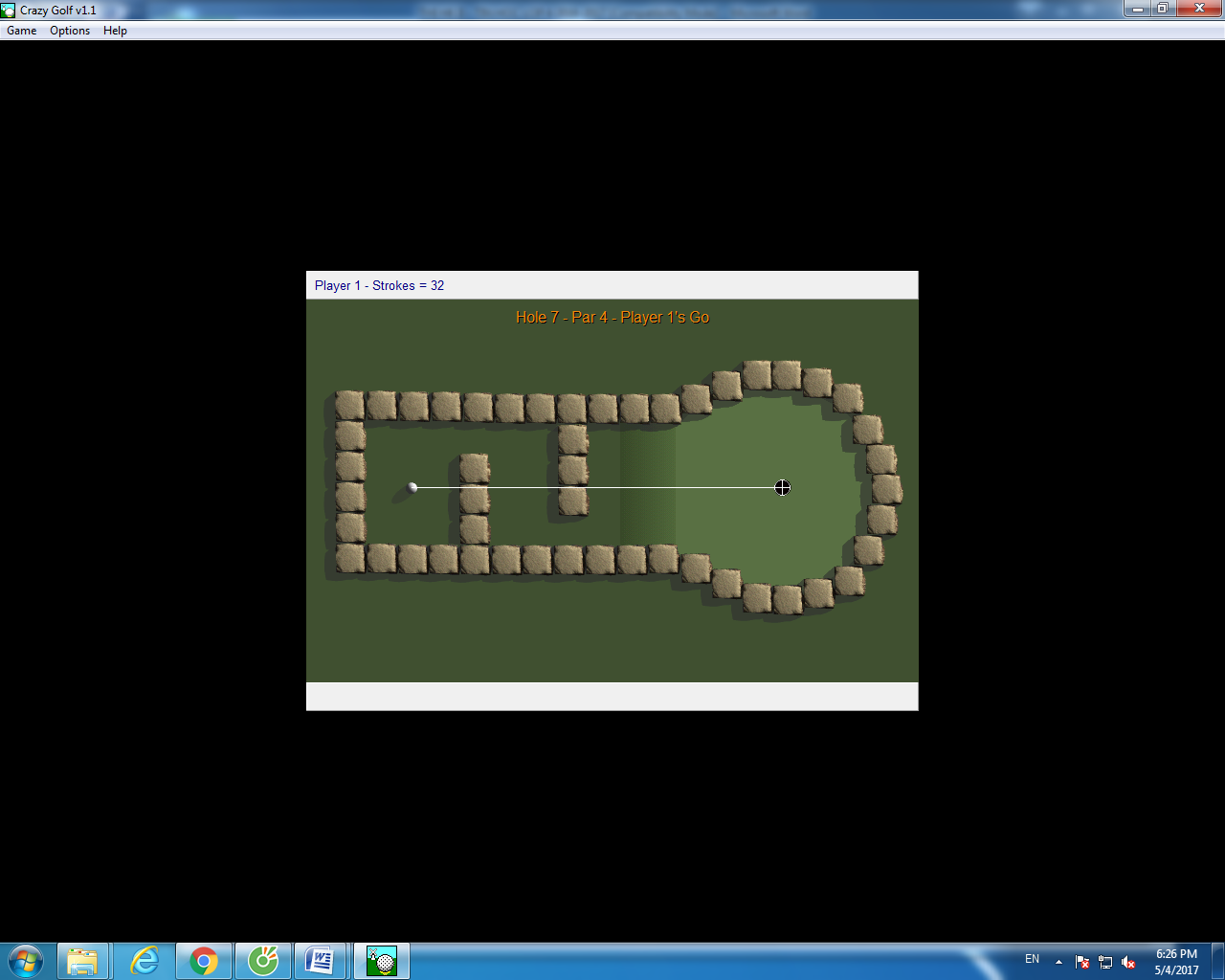
**Câu 7. (0,5đ)**

Trong Word, nếu xóa nhầm em dùng tổ hợp phím nào để làm xuất hiện chữ bị xóa?

A. Ctrl + S B. Ctrl + L C. Ctrl + R D. Ctrl + Z

**Câu 8. (0,5đ)**

Một bạn học sinh định đánh quả bóng vào lỗ trong trò chơi Golf bằng cách xác định đoạn thẳng như hình dưới đây. Quả bóng chắc chắn không thể lăn vào đúng lỗ đích vì lí do nào dưới đây:

A. Vướng vật cản.

B. Xác định sai hướng bóng.

C. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá nhẹ.

D. Đoạn thẳng nối quả bóng với lỗ đích cho biết việc đánh bóng quá mạnh.

**II. PHẦN THỰC HÀNH (6 ĐIỂM)**

**Câu 1. (3 điểm)**

Sử dụng phần mềm Word để soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu dưới đây.

**CHIỀU TRÊN QUÊ HƯƠNG**

*Đó là một buổi chiều mùa hạ có mây trắng lô xô đuổi nhau trên cao. Nền trời xanh vời vợi. Con chim sơn ca cất lên tiếng hót tự do, tha thiết đến nỗi người ta phải ao ước giá mà mình có một đôi cánh. Trải khắp cánh đồng là nắng chiều vàng dịu và thơm hơi đất, là gió đưa thoang thoảng hương lúa ngậm đòng và hương sen.*

*Theo Đỗ Chu*

***Yêu cầu:***

*- Phông chữ Time New Roman.*

*- Tên bài**trình bày chữ đậm, cỡ chữ 18.*

*- Nội dung bài trình bày chữ nghiêng, cỡ chữ 14.*

*- Căn lề.*

**Câu 2 (3 điểm)**

Hãy tạo các lệnh trong Logo để điều khiển chú Rùa vẽ hình lục giác sau đây. Biết rằng hình này có độ dài mỗi cạnh 200 đơn vị, nét vẽ mức 3, màu đỏ.