

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA MÔN TIN HỌC CUỐI HỌC KÌ II LỚP 4

Mạch kiến thức, kĩ năng (Chủ đề)	Số câu & Số điểm	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Mức 4		Tổng điểm và tỉ lệ %	
		TNK Q	TN TL	TNK Q	TN TL	TN KQ	TN TL	TN KQ	TN TL	Tổng điểm	%
Thiết kế bài trình chiếu	Số câu	2		1			1				
	Số điểm	1		0,5			2			2,5	25
Phần mềm The Monkey Eyes	Số câu	1									
	Số điểm	0,5								0,5	5
Logo	Số câu	1	1	1	1				1		
	Số điểm	0,5	1	0,5	1				3	7	70
Tổng	Số câu	4	1	2	1		1		1	10	100
	Số điểm	2	1	1	1		2		3	10	100

Trường Tiểu Học

Họ và tên:.....

Lớp: 4....

KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II

Năm học: 2017 – 2018

Môn: Tin Học 4

Thời gian làm bài 40 phút

Điểm	Nhận xét của giáo viên

A. Lí thuyết (4 điểm)(20 phút)

Câu 1: Em hãy khoanh tròn chữ cái trước câu trả lời đúng.

Câu A 1.M 1. Trong phần mềm PowerPoint để thêm một trang trình chiếu mới em nhấn tổ hợp phím nào sau đây: (0, 5 điểm)

- A. Ctrl + N B. Ctrl +I C. Ctrl +M D. Ctrl + I

Câu A2.M1. Trong phần mềm PowerPoint để bắt đầu trình chiếu em nhấn phím nào sau đây: (0, 5 điểm)

- A. F5 B.F3 C. F2 D.F1

Câu A3.M2. Trong phần mềm PowerPoint để lưu bài trình chiếu mới em nhấn tổ hợp phím nào sau đây: (0, 5 điểm)

- A. Ctrl + B B. Ctrl +I C. Ctrl +U D. Ctrl + S

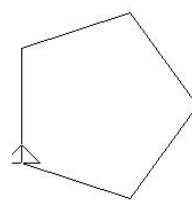
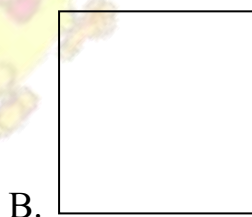
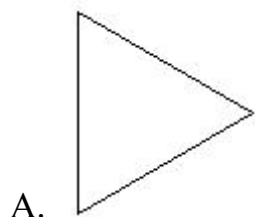
Câu A4.M1. Trong phần mềm The Monkey Eyes để tạo màn chơi mới em nhấn phím? (0, 5 điểm)

- A. F5 B.F3 C. F2 D.F1

Câu A5.M1. (0,5đ) Chọn lệnh đúng để hiển thị chữ "HELLO" trên sân chơi

- A. Label HELLO B. Label[HELLO] C. Label"HELLO" D. PR HELLO

Câu A6. M2. (0,5đ) Lệnh Repeat 3[fd 100 rt 360/3] vẽ được hình nào dưới đây:



Câu A7. M1: Điền hành động của Rùa vào ô theo mẫu (1 điểm)

Thứ tự	Lệnh	Hành động của Rùa
1	FD n	
2	BK n	
3	LT k	
4	RT k	
5	HT	
6	ST	
7	Home	
8	Clean	Về vị trí xuất phát, xóa toàn bộ sân chơi
9	PU	
10	CS	
11	PD	

B. Thực hành (6 điểm)(20 phút)

Câu B1.M3 Tạo một trang trình chiếu với nội dung và yêu cầu như sau: (2 điểm)

- Dòng tiêu đề: “CHIẾC XE ĐẠP”

Yêu cầu: Sử dụng hiệu ứng Blinds, phong chữ, cỡ chữ, màu chữ tùy chọn.

- **Phần nội dung:** Chèn vào hình ảnh một chiếc xe đạp

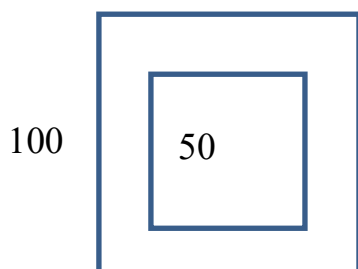
Yêu cầu: Trong mục More Motion Paths, sử dụng hiệu ứng Diagonal Up Right.

Câu B2.M2: Viết lệnh để Logo thực hiện tính các biểu thức sau: (1điểm)

a> $10 + 50 \times (7 - 5) - 10$

b> $(30 : 2 - 5 \times 2) \times 5 - 10$

Câu B3.M4: Sử dụng câu lệnh lặp trong phần mềm logo để vẽ hình sau: (3 điểm)



ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM CHẤM ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II MÔN TIN HỌC LỚP 4

Phần A. Lý thuyết (5 điểm)

Câu 1 (3 điểm)

Mỗi ý đúng 0,5 điểm

1. C(0,5 điểm)
2. A (0,5 điểm)
3. D (0,5 điểm)
4. C (0,5 điểm)
5. B(0,5 điểm)
6. A (0,5 điểm)

Câu 2. (2 điểm) (mỗi ý đúng 0,1 điểm)

Thứ tự	Lệnh	Hành động của Rùa
1	FD n	Tiến về trước n bước
2	BK n	Lùi lại sau n bước
3	LT k	Quay trái k độ
4	RT k	Quay phải k độ
5	HT	Rùa ẩn mình
6	ST	Rùa hiện mình
7	Home	Về vị trí xuất phát
8	Clean	Xóa sân chơi, Rùa ở vị trí hiện tại
9	PU	Nhấc bút(Rùa không vẽ nữa)
10	CS	Về vị trí xuất phát, xóa toàn bộ sân chơi
11	PD	Hạ bút (Rùa tiếp tục vẽ)

Phần B. Thực hành (5 điểm)

Câu B.1: (1 điểm)

- Hs làm đúng một yêu cầu (0,5 điểm)

Câu B. 2: (1 điểm)

Học sinh gõ đúng 1 dòng được 0.5 điểm

a> Pr $10 + 50 * (7 - 5) - 10$

b> Pr $(30 / 2 - 5 * 2) * 5 - 10$

Câu B. 3: (3 điểm)

-

- Vẽ hình vuông to: Repeat 4[fd 100 rt 90]	Viết đúng câu lệnh vẽ hình vuông to được 1đ
- Vẽ hình vuông nhỏ Pu fd 25 rt 90 fd 25 pd	Viết đúng câu lệnh được 1đ

Repeat 4[fd 50 rt 90]	Viết đúng câu lệnh được 1 đ
------------------------------	--

Tham khảo đề thi học kì 2 lớp 4:

<https://vndoc.com/de-thi-hoc-ki-2-lop-4>

