

PHÒNG GD & ĐT
TRƯỜNG TH

BÀI KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II
MÔN TIN HỌC LỚP 3

Giám thị 1:
Giám thị 2:

Họ và tên:..... Lớp:

Số phách

Điểm số	Điểm chữ	Nhận xét	Giám khảo	Số phách

MÔN TIN HỌC LỚP 3 (Thời gian làm bài: 40 phút)

I. Câu hỏi trắc nghiệm (5 điểm)

Khoanh vào chữ đặt trước câu trả lời đúng

Câu 1: Bộ phận nào của máy tính được coi là có chứa bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính?

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

Câu 2: Các bộ phận của chuột máy tính là:

- A. Nút trái B. Nút phải C. Bánh lăn D. Cả A, B, C

Câu 3: Để xóa được chữ “n” trong hình bên

học sinh

 em sử dụng phím nào?

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

Câu 4: Trong Word 2003, để gõ từ “Việt Nam” theo kiểu Telex em gõ như thế nào?

- A. Vie6t5 Nam B. Viewtj Nam C. Vieetf Nam D. Vieetj Nam

Câu 5: Vùng trắng lớn ở giữa trong phần mềm soạn thảo văn bản Word là gì?

- A. Vùng soạn thảo B. Vùng trắng
C. Con trỏ D. Con trỏ soạn thảo

Câu 6: Trong Word 2003 , hai phím nào dùng để xóa chữ gõ sai?

- A. Delete và Shift B. Shift và Caps Lock
C. Backspace và Shift D. Delete và Backspace

Câu 7: Biểu tượng của phần mềm cùng học toán 3 là:



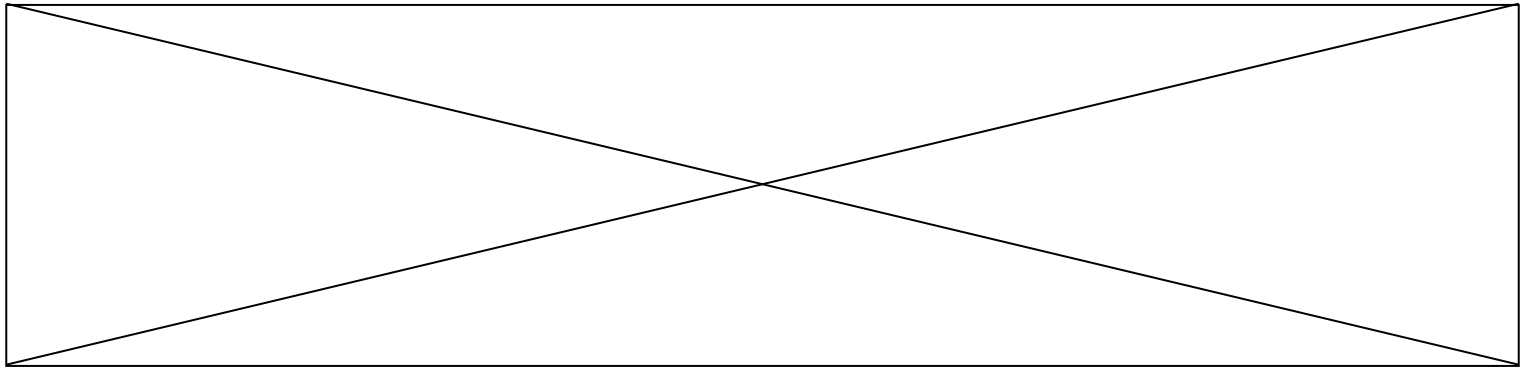
Câu 8: Đâu là phòng tắm trong phần mềm Tidy up?

A. Hall

B. Living room

C. Kitchen

D. Bathroom



Câu 9: Em hãy sắp xếp lại các bước thực hiện sau để vẽ được 1 đường cong?

1. Chọn màu vẽ, nét vẽ.
2. Đưa con trỏ chuột lên đoạn thẳng. Nhấn giữ và kéo nút trái chuột để uốn cong đoạn thẳng, tới khi vừa ý thì thả nút chuột và nháy chuột lần nữa.
3. Chọn công cụ Đường cong trong hộp công cụ.
4. Kéo thả chuột từ điểm đầu tới điểm cuối của đường cong. Một đoạn thẳng được tạo ra.

A. 1-2-3-4

C. 2-3-1-4

B. 3-1-4-2

D. 1-3-4-2

Câu 10: Biểu tượng nào là phần mềm Paint ?



II. Tự luận (5 điểm)

Câu 1: Hãy sắp xếp các cụm từ thành câu có nghĩa: (1 điểm)

A. nguồn điện, khi nối với, Máy tính làm việc.

.....

B. có nhiều, màn hình, Trên, biểu tượng.

.....

Câu 2: Nối ô ở cột trái với ô ở cột phải để được câu đúng. (1 điểm)

Thân máy tính

Có nhiều phím. Khi gõ các phím ta gửi tín hiệu vào máy tính

Màn hình máy tính

Dùng để điều khiển máy tính thuận tiện và dễ dàng

Bàn phím máy tính

Là hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có bộ xử lý của máy tính

Chuột máy tính

Là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính

Câu 3: Hãy điền từ thích hợp vào trong các ô trống trong phát biểu sau đây: (1 điểm)

Khi soạn thảo trong chế độ Telex:

- Nếu gõ aa ta nhận được chữ â, để nhận được từ aa ta sẽ gõ
- Nếu gõ AX ta nhận được chữ ã, để nhận được từ AX ta sẽ gõ
- Nếu gõ thừa dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Thánh, để bỏ dấu sắc ta sẽ gõ
- Nếu gõ nhầm dấu, ví dụ ngay sau khi gõ Hẩng, để sửa thành Hằng ta sẽ gõ

Câu 4: Em hãy viết lại cách soạn thảo đoạn văn bản sau theo kiểu gõ Telex: (2 điểm)

Hạt gạo làng ta
Có vị phù sa
Của sông kinh Thầy
Có hương sen thơm
Trong hồ nước đầy
Có lời mẹ hát
Ngọt bùi đắng cay...
Tác giả: Xuân Diệu

Ví dụ: đề thi tin học lớp 3 | ddeef thi tin hocj lowps 3

ĐÁP ÁN MÔN TIN HỌC LỚP 3 HỌC KÌ I

I. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Mỗi đáp án đúng 0,5 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	B	D	A	C	A	D	B	D	B	C
Điểm	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

II. TỰ LUẬN (5 điểm)

Câu 1: Mỗi câu sắp xếp đúng được 0.5 điểm

- A. Máy tính làm việc khi nối với nguồn điện
- B. Trên màn hình có nhiều biểu tượng

Câu 2: Nối ô ở cột trái với ô ở cột phải để được câu đúng. (1 điểm)



Chuột máy tính

Là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính

- Mỗi phép nối đúng được 0.25 điểm.

Câu 3: Mỗi ý đúng được 0.25 điểm

- a) aaa
- b) AXX
- c) z
- d) f

Câu 4: Theo kiểu gõ Telex ta sẽ gõ như sau: (2 điểm): mỗi dòng đúng được 0.25 điểm

Hạt gạo làng ta

Có vị phù sa

Của sông kinh Thầy

Có hương sen thơm

Trong hồ nước đầy

Có lời mẹ hát

Ngọt bùi đắng cay...

Tác giả: Xuân Diệu

Hatj gaoj langf ta

Cos vij phuf sa

Cuar soong kinh Thaayf

Cos huwowng sen thowm

Trong hoof nuwowcs ddaayf

Cos lowif mej hats

Ngotj buif ddawngs cay

Tacs giá: Xuaan Dieeuj