

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:** Thao tác nháy đúp chuột được thực hiện như thế nào?

- A. Nhấn hai lần liên tiếp nút trái chuột.      B. Nhấn một lần nút trái chuột.  
C. Nhấn một lần nút phải chuột.      D. Nhấn hai lần liên tiếp nút phải chuột.

**Câu 2:** Khi ngồi làm việc với máy tính, khoảng cách từ mắt tới màn hình là:

- A. 5 m – 8 m      B. 50dm – 80dm  
C. 50cm – 80cm      D. 5mm – 8mm

**Câu 3:** Biểu tượng nào sau đây là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản Word?

- A.  B.  C.  D. 

**Câu 4:** Để gõ được dòng chữ như hình dưới đây, em cần phải sử dụng hàng phím nào?

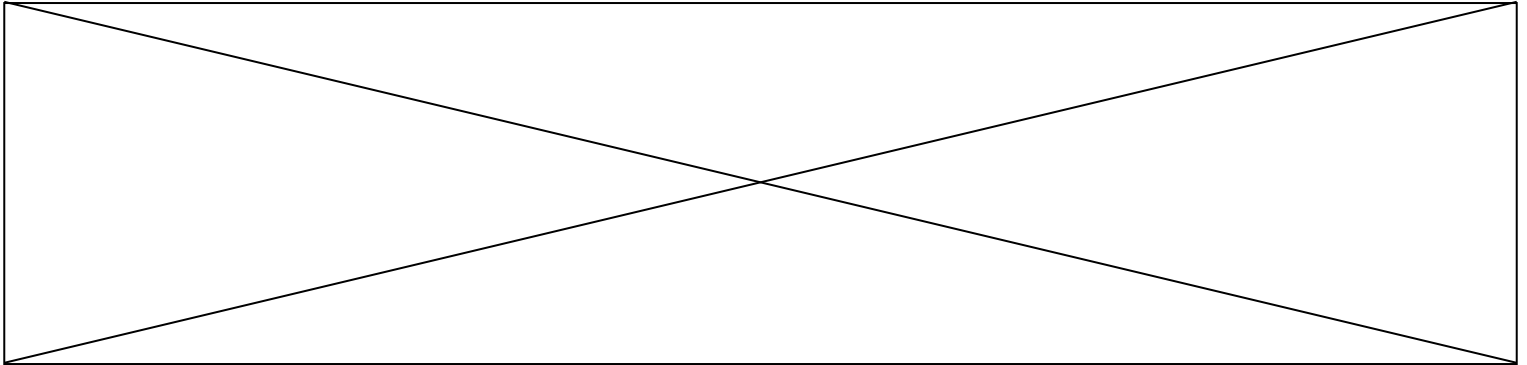
A S D F G H J K L ;

- A. Hàng phím trên      B. Hàng phím dưới  
C. Hàng phím số      D. Hàng phím cơ sở

**Câu 5:** Hàng phím nào sau đây không thuộc khu vực chính của bàn phím?

- A. Hàng phím số      B. Hàng có các phím từ F1 đến F12  
C. Hàng phím trên      D. Hàng phím cơ sở

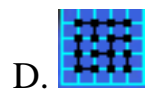
**Câu 6:** Em hãy chỉ ra biểu tượng của trò chơi Sticks?



**Câu 7:** Trong phòng đợi của phần mềm Tidy Up không có đồ vật nào sau đây?

- A. Cái ô                      B. Cái áo                      C. Tờ báo                      D. Cái giường

**Câu 8:** Trong các biểu tượng sau, đâu là biểu tượng của phần mềm Alphabet Blocks ?



**Câu 9:** Để chọn màu vẽ em nháy nút chuột nào?





- A. Trái chuột                      B. Phải chuột                      C. Đúp chuột                      D. Cả A, B, C

**Câu 10:** Khi tô nhầm để lấy lại hình trước đó em nhấn tổ hợp phím nào?

- A. Alt + S                      B. Shift + S                      C. Ctrl + Z                      D. Ctrl + S

**II. Tự luận (5 điểm)**

**Câu 1:** Em hãy nêu tác dụng của các công cụ sau trong phần mềm Paint. (1 điểm)

- a)  : .....
- b)  : .....
- c)  : .....
- d)  : .....

**Câu 2:** Viết nội dung còn thiếu vào ô trống theo kiểu gõ Telex: (2 điểm)

Các kí tự gõ trên bàn phím	Kết quả hiện trên màn hình
	Côm
Caay	
	Hành và tỏi
Hoof howir	
Truwowngf hocj	
	Hoa vàng trên cỏ xanh
	Bài tập
Tin hocj	

**Câu 3:** Em hãy hoàn thành bảng quy tắc sau: (1 điểm)

Để có dấu	Em gõ chữ
Dấu huyền	
Dấu sắc	
Dấu hỏi	
Dấu ngã	
Dấu nặng	

**Câu 4:** Trong phần mềm Tidy Up, em hãy ghép tên các phòng bằng tiếng Anh đúng với tên phòng đó bằng tiếng Việt (1 điểm)

(A) Kitchen		(1) Phòng ngủ
(B) Dining Room		(2) Phòng đợi
(C) Living Room		(3) Phòng ăn
(D) Hall		(4) Phòng tắm
(E) Bathroom		(5) Phòng bếp
(F) Bedrom		(6) Phòng khách

## ĐÁP ÁN MÔN TIN HỌC LỚP 3 HỌC KÌ I

### I. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM ( 5 điểm)

Mỗi đáp án đúng 0,5 điểm

<b>Câu</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Đáp án</b>	A	C	B	D	B	C	D	A	A	C
<b>Điểm</b>	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:** Em hãy nêu tác dụng của các công cụ sau trong phần mềm Paint.

a)  : Dùng để chọn 1 phần hình vẽ (0.25 điểm)

b)  : Dùng để tô màu (0.25 điểm)

c)  : Dùng để vẽ đường thẳng (0.25 điểm)

d)  : Dùng để vẽ đường cong (0.25 điểm)

**Câu 2:** Viết nội dung còn thiếu vào ô trống theo kiểu gõ Telex: (2 điểm)

Các kí tự gõ trên bàn phím	Kết quả hiện trên màn hình
<b><u>Cooms</u></b>	Còm
Caay	<b><u>Cây</u></b>
<b><u>Hanhf vaf toir</u></b>	Hành và tỏi

Hoof howir	<b><u>Hồ hởi</u></b>
Truwowngf hocj	<b><u>Trường học</u></b>
<b><u>Hoa vangf treen cor xanh</u></b>	Hoa vàng trên cỏ xanh
<b><u>Baif taapj</u></b>	Bài tập
Tin hocj	<b><u>Tin họcj</u></b>

- Mỗi ý viết đúng được 0.25 điểm.

**Câu 3:** Em hãy hoàn thành bảng quy tắc sau: (1 điểm)

<b>Để có dấu</b>	<b>Em gõ chữ</b>
Dấu huyền	<b>f</b>
Dấu sắc	<b>s</b>
Dấu hỏi	<b>r</b>
Dấu ngã	<b>x</b>
Dấu nặng	<b>j</b>

- Mỗi quy tắc đúng được 0.2 điểm

**Câu 4:** Trong phần mềm Tidy Up, em hãy ghép tên các phòng bằng tiếng Anh đúng với tên phòng đó bằng tiếng Việt (1 điểm)

(A) Kitchen	A-5	(1) Phòng ngủ
(B) Dining Room	B-3	(2) Phòng đợi
(C) Living Room	C-6	(3) Phòng ăn
(D) Hall	D-2	(4) Phòng tắm
(E) Bathroom	E-4	(5) Phòng bếp
(F) Bedrom	F-1	(6) Phòng khách

- Mỗi phép nối sai trừ 0.15 điểm