

Mã đề 801

I. Phần trắc nghiệm (7 điểm):

1. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 20. Mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1: Địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và/hoặc trước tên hàng?

- A. \$. B. &. C. #. D. %.

Câu 2: Sau khi nhập địa chỉ tương đối, con nhả phím nào để chuyển địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối?

- A. F3. B. F4. C. F2. D. F1

Câu 3: Để sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang tranh tính thì con sẽ sử dụng lệnh?

- A. Cut. B. Paste. C. Delete. D. Copy.

Câu 4: Thông tin kĩ thuật số là:

A. Nguồn thông tin số khổng lồ, phổ dụng nhất hiện nay.
B. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kĩ thuật số.

C. Thông tin được xử lý thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kĩ thuật số.

D. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi.

Câu 5: Hãy tưởng tượng em nhìn thấy một bài viết có tiêu đề “Các nhà khoa học đã chứng minh được rằng trò chơi điện tử giúp cải thiện trí nhớ”. Em chia sẻ bài viết lên mạng xã hội và sau đó nhận ra nó là thông tin giả. Em nên làm gì sau khi nhận ra mình đã chia sẻ thông tin sai lệch?

- A. Giữ bài đã đăng chỉ để xem có bao nhiêu người yêu thích nó.
B. Xoá bài mà em đã chia sẻ và viết lời giải thích cho việc chia sẻ đó.
C. Không làm gì vì mọi người sẽ quên bài viết trong một hoặc hai ngày.
D. Tiếp tục chia sẻ các bài tương tự để làm cho thông tin giống như sự thật.

Câu 6: Thế hệ máy tính nào bắt đầu sử dụng bàn phím và màn hình?

- A. Thế hệ đầu tiên. B. Thế hệ thứ hai. C. Thế hệ thứ ba. D. Thế hệ thứ tư.

Câu 7: Hãy sắp xếp các thế hệ công cụ tính toán sau theo thứ tự thời gian:

a) Máy tính điện tử; b) Máy tính cơ học; c) Công cụ thủ công.

- A. $a \rightarrow b \rightarrow c$. B. $b \rightarrow c \rightarrow a$. C. $c \rightarrow b \rightarrow a$. D. $c \rightarrow a \rightarrow b$.

Câu 8: Biểu hiện nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Quay phim trong rạp chiếu phim. B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.
C. Không chia sẻ tin đồn, sai sự thật. C. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

Câu 9: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?

- A. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.
B. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.
C. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.
D. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

Câu 10: Ba đặc điểm của thông tin số là:

- A. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
C. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn.
D. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

Câu 11: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?

- A. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.
B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.
C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.
D. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

Câu 12: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán
B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình
C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 13: Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số
- B. Dữ liệu kiểu xâu kí tự
- C. Dữ liệu kiểu logic
- D. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic.

Câu 14: Đặc điểm nào sau đây “không” thuộc về thông tin số?

- A. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.
- B. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.
- C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lí, chuyển đổi hiệu quả.
- D. Có thể truy cập từ xa.

Câu 15: Trong ô E4 ghi công thức = C4*D4. Nếu sao chép công thức từ ô E4 đến ô E9 thì công thức trong ô E9 là:

- A. =C4*D4
- B. =C4+D4
- C. =C9*D9
- D. =C9*D9

Câu 16: Một trong những ưu điểm nổi bật của chương trình bảng tính là:

- A. tính toán ngắt quãng
- B. tính toán liên tục
- C. tính toán tự động
- D. tính toán không cần địa chỉ ô

Câu 17: Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

- A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.
- B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.
- C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.
- D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

Câu 18: Các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch dưới đây, đâu là kiểu dữ liệu logic?

- A. 12
- B. @
- C. computer
- D. false

Câu 19: Cấu trúc tuần tự được hiểu là gì?

- A. Các lệnh được thực hiện theo điều kiện
- B. Các lệnh được thực hiện lặp lại nhiều lần
- C. Các lệnh được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới
- D. Các lệnh được thực hiện ngẫu nhiên

Câu 20: Cấu trúc lặp được sử dụng khi nào?

- A. Khi cần thực hiện một nhóm lệnh nhiều lần
- B. Khi cần nhập dữ liệu từ bàn phím
- C. Khi muốn thực hiện các lệnh theo thứ tự
- D. Khi chỉ chạy lệnh một lần

2. Câu trắc nghiệm đúng sai. Học sinh trả lời từ câu 21 đến câu 22. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 21: Khi tìm kiếm thông tin trên Internet, có thể sử dụng các từ khóa phù hợp để có kết quả chính xác hơn.

- a) Sử dụng từ khóa càng dài càng tốt.
- b) Sử dụng từ khóa ngắn gọn, rõ ràng giúp tìm kiếm hiệu quả.
- c) Không cần sử dụng từ khóa vì kết quả luôn chính xác.
- d) Có thể dùng nhiều từ khóa kết hợp để thu hẹp phạm vi tìm kiếm.

Câu 22: Hằng và biến trong lập trình được sử dụng để lưu trữ dữ liệu.

- a) Hằng là giá trị có thể thay đổi trong khi chương trình chạy.
- b) Biến là tên dùng để lưu trữ dữ liệu có thể thay đổi.
- c) Hằng có giá trị cố định, không thay đổi.
- d) Biến và hằng có thể thay thế hoàn toàn cho nhau.

II. Phần tự luận (3 điểm):

Bài 1 (1 điểm): Biểu thức là gì? Chương trình là gì?

Bài 2 (1 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là tam giác đều.

Bài 3 (1 điểm): Em hãy nêu bốn hành vi không phù hợp hoặc vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

----- Giáo viên coi thi không giải thích gì thêm -----

Mã đề 802

I. Phần trắc nghiệm (7 điểm):

1. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 20. Mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1: Biểu hiện nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số?

- A. Quay phim trong rạp chiếu phim. B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.
C. Không chia sẻ tin đồn, sai sự thật. C. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

Câu 2: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?

- A. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.
B. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.
C. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.
D. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

Câu 3: Ba đặc điểm của thông tin số là:

- A. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
C. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn.
D. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

Câu 4: Trong môi trường kỹ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?

- A. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.
B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.
C. Thu thập chậm và được cân nhắc kỹ trước khi lưu trữ.
D. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

Câu 5: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán
B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình
C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình
D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 6: Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số B. Dữ liệu kiểu xâu kí tự
C. Dữ liệu kiểu logic D. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic.

Câu 7: Đặc điểm nào sau đây “không” thuộc về thông tin số?

- A. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.
B. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.
C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lí, chuyển đổi hiệu quả.
D. Có thể truy cập từ xa.

Câu 8: Địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và/hoặc trước tên hàng?

- A. \$. B. &. C. #. D. %.

Câu 9: Sau khi nhập địa chỉ tương đối, con nhả phím nào để chuyển địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối?

- A. F3. B. F4. C. F2. D. F1

Câu 10: Để sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang tranh tính thì con sẽ sử dụng lệnh?

- A. Cut. B. Paste. C. Delete. D. Copy.

Câu 11: Thông tin kỹ thuật số là:

- A. Nguồn thông tin số không lồ, phổ dụng nhất hiện nay.
B. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kỹ thuật số.

C. Thông tin được xử lý thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kỹ thuật số.

D. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi.

Câu 12: Trong ô E4 ghi công thức = C4*D4. Nếu sao chép công thức từ ô E4 đến ô E9 thì công thức trong ô E9 là:

- A. =C4*D4 B. =C4+D4 C. =C9*D9 D. =C9*D9

Câu 13: Một trong những ưu điểm nổi bật của chương trình bảng tính là:

- A. tính toán ngắt quãng
- B. tính toán liên tục
- C. tính toán tự động
- D. tính toán không cần địa chỉ ô

Câu 14: Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

- A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.
- B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.
- C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.
- D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

Câu 15: Các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch dưới đây, đâu là kiểu dữ liệu logic?

- A. 12
- B. @
- C. computer
- D. false

Câu 16: Cấu trúc tuần tự được hiểu là gì?

- A. Các lệnh được thực hiện theo điều kiện
- B. Các lệnh được thực hiện lặp lại nhiều lần
- C. Các lệnh được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới
- D. Các lệnh được thực hiện ngẫu nhiên

Câu 17: Cấu trúc lặp được sử dụng khi nào?

- A. Khi cần thực hiện một nhóm lệnh nhiều lần
- B. Khi cần nhập dữ liệu từ bàn phím
- C. Khi muốn thực hiện các lệnh theo thứ tự
- D. Khi chỉ chạy lệnh một lần

Câu 18: Hãy tưởng tượng em nhìn thấy một bài viết có tiêu đề “Các nhà khoa học đã chứng minh được rằng trò chơi điện tử giúp cải thiện trí nhớ”. Em chia sẻ bài viết lên mạng xã hội và sau đó nhận ra nó là thông tin giả. Em nên làm gì sau khi nhận ra mình đã chia sẻ thông tin sai lệch?

- A. Giữ bài đã đăng chỉ để xem có bao nhiêu người yêu thích nó.
- B. Xoá bài mà em đã chia sẻ và viết lời giải thích cho việc chia sẻ đó.
- C. Không làm gì vì mọi người sẽ quên bài viết trong một hoặc hai ngày.
- D. Tiếp tục chia sẻ các bài tương tự để làm cho thông tin giống như sự thật.

Câu 19: Thế hệ máy tính nào bắt đầu sử dụng bàn phím và màn hình?

- A. Thế hệ đầu tiên.
- B. Thế hệ thứ hai.
- C. Thế hệ thứ ba.
- D. Thế hệ thứ tư.

Câu 20: Hãy sắp xếp các thế hệ công cụ tính toán sau theo thứ tự thời gian:

- a) Máy tính điện tử; b) Máy tính cơ học; c) Công cụ thủ công.
- A. $a \rightarrow b \rightarrow c$.
- B. $b \rightarrow c \rightarrow a$.
- C. $c \rightarrow b \rightarrow a$.
- D. $c \rightarrow a \rightarrow b$.

2. Câu trắc nghiệm đúng sai. Học sinh trả lời từ câu 21 đến câu 22. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 21: Khi tìm kiếm thông tin trên Internet, có thể sử dụng các từ khóa phù hợp để có kết quả chính xác hơn.

- a) Sử dụng từ khóa càng dài càng tốt.
- b) Sử dụng từ khóa ngắn gọn, rõ ràng giúp tìm kiếm hiệu quả.
- c) Không cần sử dụng từ khóa vì kết quả luôn chính xác.
- d) Có thể dùng nhiều từ khóa kết hợp để thu hẹp phạm vi tìm kiếm.

Câu 22: Hằng và biến trong lập trình được sử dụng để lưu trữ dữ liệu.

- a) Hằng là giá trị có thể thay đổi trong khi chương trình chạy.
- b) Biến là tên dùng để lưu trữ dữ liệu có thể thay đổi.
- c) Hằng có giá trị cố định, không thay đổi.
- d) Biến và hằng có thể thay thế hoàn toàn cho nhau.

II. Phần tự luận (3 điểm):

Bài 1 (1 điểm): Em hãy kể tên các cấu trúc điều khiển trong ngôn ngữ lập trình trực quan.

Bài 2 (1 điểm): Em hãy nêu bốn hành vi không phù hợp hoặc vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

Bài 3 (1 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối tìm ước chung lớn nhất của hai số không âm.

----- Giáo viên coi thi không giải thích gì thêm -----

Mã đề 803

I. Phần trắc nghiệm (7 điểm):

1. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 20. Mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1: Trong ô E4 ghi công thức $=C4*D4$. Nếu sao chép công thức từ ô E4 đến ô E9 thì công thức trong ô E9 là:

- A. $=C4*D4$ B. $=C4+D4$ C. $=C9*D9$ D. $=C9*D9$

Câu 2: Một trong những ưu điểm nổi bật của chương trình bảng tính là:

- A. tính toán ngắt quãng B. tính toán liên tục
C. tính toán tự động D. tính toán không cần địa chỉ ô

Câu 3: Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

- A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.
B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.
C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.
D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

Câu 4: Các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch dưới đây, đâu là kiểu dữ liệu logic?

- A. 12 B. @ C. computer D. false

Câu 5: Cấu trúc tuần tự được hiểu là gì?

- A. Các lệnh được thực hiện theo điều kiện
B. Các lệnh được thực hiện lặp lại nhiều lần
C. Các lệnh được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới
D. Các lệnh được thực hiện ngẫu nhiên

Câu 6: Cấu trúc lặp được sử dụng khi nào?

- A. Khi cần thực hiện một nhóm lệnh nhiều lần B. Khi cần nhập dữ liệu từ bàn phím
C. Khi muốn thực hiện các lệnh theo thứ tự D. Khi chỉ chạy lệnh một lần

Câu 7: Biểu hiện nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Quay phim trong rạp chiếu phim. B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.
C. Không chia sẻ tin đồn, sai sự thật. D. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

Câu 8: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?

- A. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.
B. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.
C. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.
D. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

Câu 9: Ba đặc điểm của thông tin số là:

- A. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.
C. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn.
D. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

Câu 10: Trong môi trường kĩ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?

- A. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.
B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.
C. Thu thập chậm và được cân nhắc kĩ trước khi lưu trữ.
D. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

Câu 11: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán
B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình
C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình
D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 12: Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số B. Dữ liệu kiểu xâu kí tự

- C. Dữ liệu kiểu logic D. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic.

Câu 13: Đặc điểm nào sau đây “không” thuộc về thông tin số?

- A. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.
B. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.
C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lí, chuyển đổi hiệu quả.
D. Có thể truy cập từ xa.

Câu 14: Hãy tưởng tượng em nhìn thấy một bài viết có tiêu đề “Các nhà khoa học đã chứng minh được rằng trò chơi điện tử giúp cải thiện trí nhớ”. Em chia sẻ bài viết lên mạng xã hội và sau đó nhận ra nó là thông tin giả. Em nên làm gì sau khi nhận ra mình đã chia sẻ thông tin sai lệch?

- A. Giữ bài đã đăng chỉ để xem có bao nhiêu người yêu thích nó.
B. Xoá bài mà em đã chia sẻ và viết lời giải thích cho việc chia sẻ đó.
C. Không làm gì vì mọi người sẽ quên bài viết trong một hoặc hai ngày.
D. Tiếp tục chia sẻ các bài tương tự để làm cho thông tin giống như sự thật.

Câu 15: Thế hệ máy tính nào bắt đầu sử dụng bàn phím và màn hình?

- A. Thế hệ đầu tiên. B. Thế hệ thứ hai. C. Thế hệ thứ ba. D. Thế hệ thứ tư.

Câu 16: Hãy sắp xếp các thế hệ công cụ tính toán sau theo thứ tự thời gian:

a) Máy tính điện tử; b) Máy tính cơ học; c) Công cụ thủ công.

- A. $a \rightarrow b \rightarrow c$. B. $b \rightarrow c \rightarrow a$. C. $c \rightarrow b \rightarrow a$. D. $c \rightarrow a \rightarrow b$.

Câu 17: Địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và/hoặc trước tên hàng?

- A. \$. B. &. C. #. D. %.

Câu 18: Sau khi nhập địa chỉ tương đối, con nhấm phím nào để chuyển địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối?

- A. F3. B. F4. C. F2. D. F1

Câu 19: Để sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang tranh tính thì con sẽ sử dụng lệnh?

- A. Cut. B. Paste. C. Delete. D. Copy.

Câu 20: Thông tin kĩ thuật số là:

- A. Nguồn thông tin số khổng lồ, phổ dụng nhất hiện nay.
B. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kĩ thuật số.
C. Thông tin được xử lý thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kĩ thuật số.
D. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi.

2. Câu trắc nghiệm đúng sai. Học sinh trả lời từ câu 21 đến câu 22. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 21: Khi tìm kiếm thông tin trên Internet, có thể sử dụng các từ khóa phù hợp để có kết quả chính xác hơn.

- a) Sử dụng từ khóa càng dài càng tốt.
b) Sử dụng từ khóa ngắn gọn, rõ ràng giúp tìm kiếm hiệu quả.
c) Không cần sử dụng từ khóa vì kết quả luôn chính xác.
d) Có thể dùng nhiều từ khóa kết hợp để thu hẹp phạm vi tìm kiếm.

Câu 22: Hằng và biến trong lập trình được sử dụng để lưu trữ dữ liệu.

- a) Hằng là giá trị có thể thay đổi trong khi chương trình chạy.
b) Biến là tên dùng để lưu trữ dữ liệu có thể thay đổi.
c) Hằng có giá trị cố định, không thay đổi.
d) Biến và hằng có thể thay thế hoàn toàn cho nhau.

II. Phần tự luận (3 điểm):

Bài 1 (1 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là tam giác đều.

Bài 2 (1 điểm): Biến là gì? Biểu thức là gì?

Bài 3 (1 điểm): Em hãy nêu bốn hành vi không phù hợp hoặc vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số.

Mã đề 804

I. Phần trắc nghiệm (7 điểm):

1. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn. Học sinh trả lời từ câu 1 đến câu 20. Mỗi câu hỏi học sinh chỉ chọn một phương án.

Câu 1: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

- A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán
- B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình
- C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình
- D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 2: Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số
- B. Dữ liệu kiểu xâu kí tự
- C. Dữ liệu kiểu logic
- D. Dữ liệu kiểu số, xâu kí tự, logic.

Câu 3: Đặc điểm nào sau đây “không” thuộc về thông tin số?

- A. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.
- B. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.
- C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lí, chuyển đổi hiệu quả.
- D. Có thể truy cập từ xa.

Câu 4: Trong ô E4 ghi công thức = C4*D4. Nếu sao chép công thức từ ô E4 đến ô E9 thì công thức trong ô E9 là:

- A. =C4*D4
- B. =C4+D4
- C. =C9*D9
- D. =C9*D9

Câu 5: Một trong những ưu điểm nổi bật của chương trình bảng tính là:

- A. tính toán ngắt quãng
- B. tính toán liên tục
- C. tính toán tự động
- D. tính toán không cần địa chỉ ô

Câu 6: Để tìm hiểu về cách sử dụng một chiếc máy ảnh mới, nguồn thông tin nào sau đây cần được tham khảo nhất?

- A. Hướng dẫn của một người đã từng chụp ảnh.
- B. Hướng dẫn sử dụng của nhà sản xuất.
- C. Hướng dẫn của một người giỏi Tin học.
- D. Câu trả lời trên một số diễn đàn về chụp ảnh.

Câu 7: Các kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch dưới đây, đâu là kiểu dữ liệu logic?

- A. 12
- B. @
- C. computer
- D. false

Câu 8: Cấu trúc tuần tự được hiểu là gì?

- A. Các lệnh được thực hiện theo điều kiện
- B. Các lệnh được thực hiện lặp lại nhiều lần
- C. Các lệnh được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới
- D. Các lệnh được thực hiện ngẫu nhiên

Câu 9: Cấu trúc lặp được sử dụng khi nào?

- A. Khi cần thực hiện một nhóm lệnh nhiều lần
- B. Khi cần nhập dữ liệu từ bàn phím
- C. Khi muốn thực hiện các lệnh theo thứ tự
- D. Khi chỉ chạy lệnh một lần

Câu 10: Địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và/hoặc trước tên hàng?

- A. \$.
- B. &.
- C. #.
- D. %.

Câu 11: Sau khi nhập địa chỉ tương đối, con nhấn phím nào để chuyển địa chỉ tương đối thành địa chỉ tuyệt đối?

- A. F3.
- B. F4.
- C. F2.
- D. F1

Câu 12: Để sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang tranh tính thì con sẽ sử dụng lệnh?

- A. Cut.
- B. Paste.
- C. Delete.
- D. Copy.

Câu 13: Thông tin kĩ thuật số là:

- A. Nguồn thông tin số không lồ, phổ dụng nhất hiện nay.
- B. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kĩ thuật số.

C. Thông tin được xử lý thông qua các thiết bị, phương tiện công nghệ kỹ thuật số.

D. Thông tin được thu thập, lưu trữ, xử lý, truyền, trao đổi.

Câu 14: Hãy tưởng tượng em nhìn thấy một bài viết có tiêu đề “Các nhà khoa học đã chứng minh được rằng trò chơi điện tử giúp cải thiện trí nhớ”. Em chia sẻ bài viết lên mạng xã hội và sau đó nhận ra nó là thông tin giả. Em nên làm gì sau khi nhận ra mình đã chia sẻ thông tin sai lệch?

A. Giữ bài đã đăng chỉ để xem có bao nhiêu người yêu thích nó.

B. Xoá bài mà em đã chia sẻ và viết lời giải thích cho việc chia sẻ đó.

C. Không làm gì vì mọi người sẽ quên bài viết trong một hoặc hai ngày.

D. Tiếp tục chia sẻ các bài tương tự để làm cho thông tin giống như sự thật.

Câu 15: Thế hệ máy tính nào bắt đầu sử dụng bàn phím và màn hình?

A. Thế hệ đầu tiên.

B. Thế hệ thứ hai.

C. Thế hệ thứ ba.

D. Thế hệ thứ tư.

Câu 16: Hãy sắp xếp các thế hệ công cụ tính toán sau theo thứ tự thời gian:

a) Máy tính điện tử; b) Máy tính cơ học; c) Công cụ thủ công.

A. $a \rightarrow b \rightarrow c$.

B. $b \rightarrow c \rightarrow a$.

C. $c \rightarrow b \rightarrow a$.

D. $c \rightarrow a \rightarrow b$.

Câu 17: Biểu hiện nào dưới đây không vi phạm đạo đức, pháp luật khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số?

A. Quay phim trong rạp chiếu phim.

B. Chụp ảnh ở nơi không cho phép.

C. Không chia sẻ tin đồn, sai sự thật.

C. Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.

Câu 18: Hành động nào sau đây dùng để đánh giá một bài báo trực tuyến có đáng tin cậy hay không?

A. Đọc và cố gắng chứng thực thông tin được tác giả trình bày trong bài báo.

B. Mặc nhiên cho rằng bài báo thiên vị cho đến khi có những chứng cứ củng cố.

C. Chia sẻ bài báo trên mạng xã hội để nhận được phản hồi trước khi đọc nó.

D. Tin tưởng bài báo trình bày sự thật cho đến khi phát hiện thông tin sai lệch.

Câu 19: Ba đặc điểm của thông tin số là:

A. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

B. Sao chép chậm, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

C. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn.

D. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn.

Câu 20: Trong môi trường kỹ thuật số, thông tin được thu thập và lưu trữ như thế nào?

A. Thu thập nhanh và lưu trữ với dung lượng lớn.

B. Thu thập nhanh nhưng chỉ lưu trữ với dung lượng nhỏ.

C. Thu thập chậm và được cân nhắc kỹ trước khi lưu trữ.

D. Tuy thu thập chậm nhưng lưu trữ với dung lượng lớn.

2. Câu trắc nghiệm đúng sai. Học sinh trả lời từ câu 21 đến câu 22. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, học sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 21: Khi tìm kiếm thông tin trên Internet, có thể sử dụng các từ khóa phù hợp để có kết quả chính xác hơn.

a) Sử dụng từ khóa càng dài càng tốt.

b) Sử dụng từ khóa ngắn gọn, rõ ràng giúp tìm kiếm hiệu quả.

c) Không cần sử dụng từ khóa vì kết quả luôn chính xác.

d) Có thể dùng nhiều từ khóa kết hợp để thu hẹp phạm vi tìm kiếm.

Câu 22: Hằng và biến trong lập trình được sử dụng để lưu trữ dữ liệu.

a) Hằng là giá trị có thể thay đổi trong khi chương trình chạy.

b) Biến là tên dùng để lưu trữ dữ liệu có thể thay đổi.

c) Hằng có giá trị cố định, không thay đổi.

d) Biến và hằng có thể thay thế hoàn toàn cho nhau.

II. Phần tự luận (3 điểm):

Bài 1 (1 điểm): Nêu các khái niệm: Hằng, biến.

Bài 2 (1 điểm): Kể tên các cấu trúc điều khiển trong ngôn ngữ lập trình trực quan.

Bài 3 (1 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là tam giác đều.