Câu 1. Ghép từng thuật ngữ vào định nghĩa phù hợp.

1. Tập tin		A. Mã có thể đọc được bằng máy. Mã này bao gồm các ô vuông đen và trắng, thường dùng để lưu trữ các URL hoặc các thông tin khác.
2. Thư mục		B. Tài nguyên để lưu trữ thông tin có sẵn cho một chương trình máy tính.
3. Mã QR		C. Vị trí ảo để lưu trữ và sắp xếp các ứng dụng, tài liệu, dữ liệu.

Câu 2. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Ứng dụng (Application)		A. Được thiết kế cho một mục đích duy nhất và thực hiện một chức năng duy nhất. Ứng dụng là phiên bản nhẹ của ứng dụng phần mềm thường được thiết kế để chạy trên điện thoại thông minh và máy tính bảng, nhưng cũng có những ứng dụng chạy trên máy tính xách tay
2. Ứng dụng dựa trên web (Web-based Applications)		B. Được thiết kế để thực hiện nhiều chức năng khác nhau.
3. Ứng dụng (App)		C. Còn được gọi là các chương trình (programs). Phải được cài đặt trên máy tính trước khi nó có thể chạy
4. Ứng dụng máy tính để bàn (Desktop Application)		D. Chạy từ đám mây. Chúng bao gồm các biểu mẫu trực tuyến, giỏ hàng, trình xử lý văn bản, bảng tính, chỉnh sửa video và ảnh, chuyển đổi tệp, quét tệp và các chương trình email như Gmail, Yahoo và AOL. Các ứng dụng dựa trên web phổ biến bao gồm Google Apps và Microsoft 365

Câu 3. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Máy tính để bàn (Desktop Computer)		A. điện thoại di động thường có màn hình cảm ứng, khả năng kết nối Internet và hệ điều hành.
2. Máy tính xách tay (Laptop Computer)		B. một máy tính đặt trên hoặc gần bàn làm việc và được sử dụng tại một vị trí duy nhất do yêu cầu về kích thước và nguồn điện.
3. Điện thoại thông minh (Smartphone)		C. máy tính có các thành phần máy tính để bàn trong một đơn vị riêng biệt, kèm theo (thay vì một thùng máy tính riêng biệt với màn hình hiển thị.
4. Máy tính bảng (Tablet)		D. một máy tính được sử dụng ở nhiều địa điểm. Nguồn điện từ pin hoặc nguồn điện AC.
5. Máy tính tất cả trong một (All-in-One Computer)		E. E. thiết bị di động có kích thước trung gian giữa máy tính xách tay và điện thoại di động, thường có màn hình cảm ứng và khả năng kết nối Internet (Nó có thể có hoặc không có quyền truy cập vào mạng di động).

LIVEWORKSHEETS

Câu 4 Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Trò đùa (Trolling)		A. Mức độ bảo vệ mà người dùng có khi sử dụng Internet, đặc biệt là về dữ liệu riêng tư hoặc nhạy cảm.
2. Quyền riêng tư (Privacy)		B. Một nhóm những người giao tiếp bằng cách sử dụng Internet, thường là với mục đích hoặc mối quan tâm chung.
3. Cộng đồng kỹ thuật số (Digital Community)		C. Cố ý quấy rối người khác bằng cách đăng trực tuyến bình luận xúc phạm, không liên quan hoặc có hại.

Câu 5. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Trang Web (Website)		A. Một chương trình phần mềm được sử dụng để điều hướng trên World Wide Web.
2. Công cụ tìm kiếm (Search Engine)		B. Tập hợp các trang Web có thể truy cập công khai và chia sẻ với một tên miền duy nhất
3. Trình duyệt Web (Web Browser)		C. Một chương trình hoặc phần mềm được sử dụng để tìm kiếm thông tin, thường là trên World Wide Web.

Câu 6. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Nghiên cứu (Research)		A. Thu thập thông tin về một chủ đề.
2. Công cụ tìm kiếm (Search Engine)		B. Tài liệu siêu văn bản có thể được hiển thị bằng trình duyệt web
3. Trang Web (Web Page)		C. Một chương trình hoặc phần mềm được sử dụng để tìm thông tin, thường là trên world wide web.

Câu 7. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Tài liệu (Document)		A. tập hợp các từ hoặc chữ cái mà người đọc có thể hiểu được
2. Trình chiếu (Presentation)		B. một phần mềm được sử dụng để hiển thị thông tin trong trình chiếu
3. Văn bản (Text)		C. một loại tập tin được tạo bởi một chương trình phần mềm; có thể được thao tác bởi ứng dụng đó
4. Định dạng (Formatting)		D. cách thông tin sẽ được trông như thế nào trên bản in hoặc hiển thị trên màn hình

LIVEWORKSHEETS

Câu 8. Hãy ghép từng thuật ngữ với cách sử dụng thích hợp.

1. Caps Lock		A. một phím trên bàn phím dùng để máy tính có thể nhập các chữ cái viết hoa liên tục.
2. Esc		B. một phím trên bàn phím dùng để đưa con trỏ đến đầu dòng tiếp theo; cũng có thể được sử dụng để thực hiện một lệnh hoặc hoạt động.
3. Enter / Return		C. một phím trên bàn phím dùng để di chuyển giữa các mục hoặc di chuyển về phía trước 5 ký tự (tùy thuộc vào nhiệm vụ).
4. Tab		D. một phím ở trên cùng bên trái của bàn phím máy tính; cho phép người dùng hủy bỏ hoặc đóng một hoạt động.

Câu 9. Nối mỗi thuật ngữ với định nghĩa thích hợp.

1. Giao tiếp kỹ thuật số (digital communication)		A. giao tiếp trực tiếp, trực quan với những người dùng Internet khác bằng webcam
2. Thư điện tử (email - viết tắt của electronic mail)		B. thông tin liên lạc được gửi đến mọi người khi họ đang trực tiếp hoạt động trong một ứng dụng.
3. Trò chuyện video (video chat)		C. giao tiếp điện tử với những người khác bằng cách sử dụng các hình thức truyền thông kỹ thuật số khác nhau
4. Tin nhắn trong ứng dụng (in-apmessage)		D. một tin nhắn điện tử được gửi qua Internet có thể chứa văn bản, tập tin, hình ảnh và tập tin đính kèm.
5. Tin nhắn văn bản (text message)		E. giao tiếp ngắn, gồm cả chữ và số giữa điện thoại di động, máy nhắn tin hoặc các thiết bị cầm tay khác sử dụng nhà cung cấp dịch vụ không dây

Câu 10. Ghép từng phương pháp giao tiếp kỹ thuật số với tình huống thích hợp nhất.

1. Tin nhắn trong ứng dụng (In-app message)		A. Gửi lịch đã sửa đổi cho tất cả mọi người trong đội điền kinh.
2. Thư điện tử (Email)		B. Thông báo cho bạn bè rằng bạn đang đến muộn.
3. Tin nhắn văn bản (Text message SMS)		C. Liên hệ với bộ phận hỗ trợ trực tuyến cho một sản phẩm.

LIVEWORKSHEETS

Câu 11. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Dòng chủ đề (Subject Line)		A. Nơi bạn nhập thông điệp thực sự bạn muốn gửi
2. Nội dung (Message Body)		B. Nêu chủ đề của email bằng một vài từ
3. Người nhận (Recipient)		C. Điều đầu tiên được đọc trong một cuộc giao tiếp; có thể không chính thức hoặc trang trọng tùy thuộc vào đối tượng
4. Lời chào (Greeting)		D. Người nhận thư (địa chỉ email bạn nhập vào trường To:)

Câu 12. Ghép mỗi thuật ngữ với định nghĩa đúng.

1. Screentime		A. Vị trí và cách chúng ta giữ đầu, cổ, lưng và cột sống khi đứng, ngồi hoặc nằm.
2. Dữ liệu Cá nhân (Personal Data)		B. Một chuỗi ký tự được sử dụng để xác minh danh tính của người dùng trong quá trình xác thực.
3. Tư thế (Posture)		C. Các hoạt động được thực hiện trước màn hình, như TV hoặc máy tính.
4. Mật khẩu (Password)		D. Thông tin có thể được sử dụng để xác định một người, chẳng hạn như địa chỉ đường phố và số điện thoại.

LIVEWORKSHEETS