

Câu 1: Máy tính bao gồm có:

- A. Phần mềm
- B. Phần cứng
- C. Phần mềm và phần cứng
- D. Tất cả đáp án trên đều sai

Câu 2: Đây là thiết bị phần cứng máy tính?

- A. Màn hình
- B. Chuột
- C. Loa
- D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 3: Phần mềm của máy tính là gì?

- A. Là tất cả những gì chúng ta có thể nhìn, sờ thấy được của máy tính
- B. Là các ứng dụng chạy bên trong máy tính, chúng ta không thể cầm, sờ nó được
- C. Cả hai ý trên đều đúng
- D. Cả hai ý trên đều sai

Câu 4: Đây là biểu tượng của phần mềm trình chiếu?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 5. Em hãy cho biết biểu tượng nào là thư mục?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 6. Để tạo trang chiếu mới, nút lệnh nào sau đây cần được chọn trên dải lệnh Home?

- A. New Slide.
- B. Reuse Slides.
- C. Layout.
- D. Reset.

Câu 7: Điền vào chỗ trống: Em cần cân nhắc kỹ trước khi quyết định thư mục để tránh mất thông tin?

- A. Sao chép
- B. Xóa
- B. Tạo
- D. Đổi tên

Câu 8. Ngay sau khi kích hoạt phần mềm  (Word), em thực hiện thao tác nào sau đây để tạo tệp văn bản mới?

- A. Chọn Blank document.
- B. Chọn Open Other Documents.
- C. Chọn Welcome to Word.
- D. Không cần thực hiện thao tác nào, một tệp văn bản mới được tự động tạo ra.

Câu 9: Để lưu văn bản em chọn lệnh nào?

A. Save

B. New

C. Open

D. Print

Câu 10: Để chèn hình vào văn bản ta phải chọn thẻ Insert và chọn biểu tượng nào?

A.  Shapes

C.  Table

B.  Picture

D. 

Câu 11. Phát biểu nào sau đây KHÔNG chính xác khi nói về việc di chuyển con trỏ khi đang soạn thảo văn bản?

A. Nhấn phím **Enter** để đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng dưới.

B. Nhấn phím **Backspace** để đưa con trỏ lùi lại một vị trí

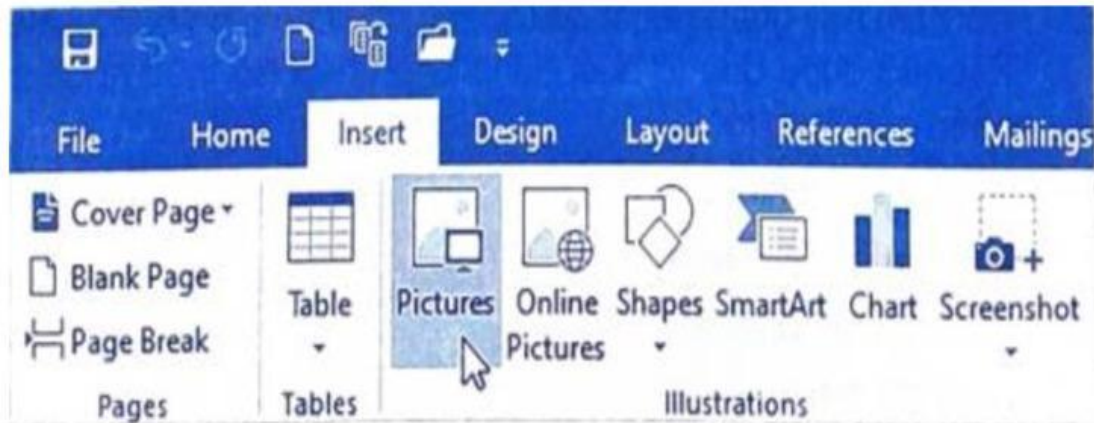
C. Dùng các phím mũi tên lên và xuống tương ứng để di chuyển con trỏ lên dòng trên và xuống dòng dưới.

D. Dùng các phím mũi tên trái và phải tương ứng để di chuyển con trỏ sang trái và sang phải một vị trí.

Câu 12. Cách gõ chữ tiếng Việt kiểu Telex được cho trong Bảng 1. Em hãy cho biết ở các ô có dấu ? cần gõ các phím nào hoặc kết quả gõ là gì?

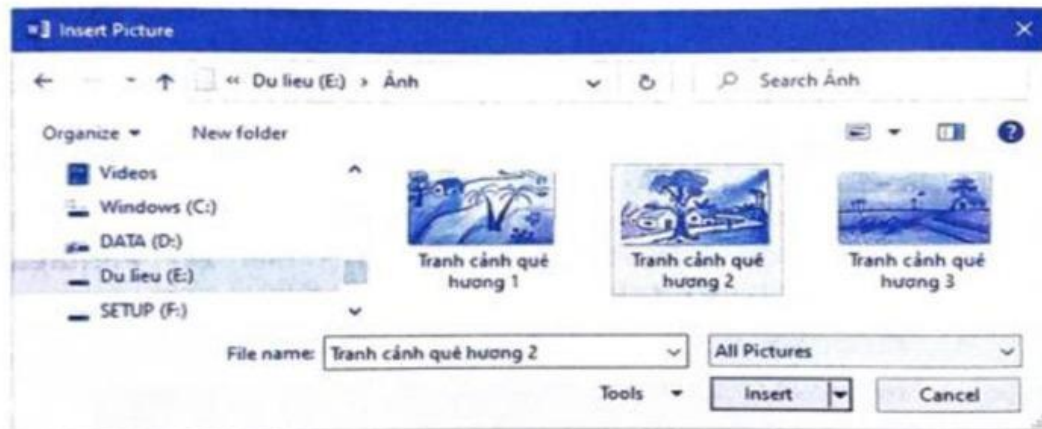
Cách gõ	Kết quả
aa	...
...	ê
oo	...
...	đ
aw	...
uw (hoặc j)	...
...	ơ

Câu 13. Những phát biểu nào sau đây nêu đúng nguồn ảnh và vị trí của ảnh được chèn vào văn bản khi thực hiện lệnh Pictures trong dải lệnh Insert?



- A. Ảnh có sẵn trong máy tính.
- B. Ảnh tìm được trên Internet.
- C. Ảnh được chèn vào vị trí bất kì trong văn bản.
- D. Ảnh được chèn vào vị trí hiện thời của con trỏ soạn thảo.

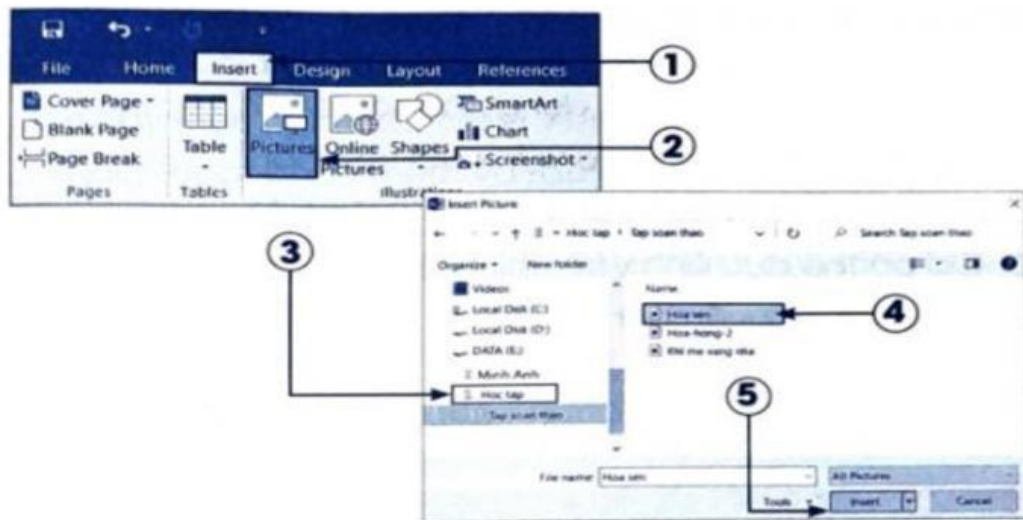
Câu 14. Khi thực hiện lệnh Pictures trong dải lệnh Insert, hộp thoại như ở Hình 7 xuất hiện để chọn ảnh cần chèn vào văn bản. Em hãy cho biết ảnh nào sau đây được chọn và nó ở đâu trong máy tính?



Hình 7. Hộp thoại chèn ảnh

- A. Ảnh "Tranh cảnh quê hương 1".
- B. Ảnh "Tranh cảnh quê hương 2".
- C. Ảnh ở thư mục Ảnh của ổ đĩa E:.
- D. Ảnh ở một thư mục của ổ đĩa D:.

Câu 15. Các số trong *Hình 8* thể hiện thứ tự các bước chèn ảnh vào văn bản. Em hãy ghép các thao tác sau đây cho từng bước này. Kết quả được đưa ra dưới dạng cặp ghép (số thứ tự bước, nhãn của thao tác: Vd: 1B....).



Hình 8. Các bước chèn ảnh vào vị trí của con trỏ soạn thảo

- A. Chọn lệnh Pictures.
- B. Chọn dải lệnh Insert.
- C. Chọn tệp ảnh cần chèn.
- D. Chọn thư mục chứa ảnh cần chèn.
- E. Chọn lệnh Insert.

Đáp án:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Câu 16. Cho văn bản sau đây:

“Em đi học về và quên áo khoác ở trường. Em không nhớ mình đã cởi áo khoác ra lúc nào và để ở đâu. Bố em nói: Con đừng bỏ quên những thứ mà mẹ đã mua cho con để trân trọng và biết ơn sự quan tâm của mẹ đối với mình.”

Thao tác nào sau đây **KHÔNG** chọn được khối văn bản là một câu bất kì trong đoạn văn trên?

- A. Nháy chuột vào vị trí đầu câu rồi kéo thả chuột đến vị trí cuối câu.
- B. Nháy chuột vào vị trí cuối câu rồi kéo thả chuột đến vị trí đầu câu.
- C. Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí đầu câu rồi gõ phím mũi tên phải để mở rộng vùng đánh dấu đến cuối câu.
- D. Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí đầu câu rồi giữ phím **Shift** trong khi gõ phím mũi tên phải để mở rộng vùng đánh dấu đến cuối câu.

Câu 17. Cho văn bản được giới thiệu ở câu 16. Những cách nào sau đây giúp xóa nhanh nhất câu thứ hai của văn bản?

- A. Chọn khối văn bản là câu thứ hai rồi bấm phím **Delete**.
- B. Chọn khối văn bản là câu thứ hai rồi bấm phím **Backspace**.
- C. Nháy chuột vào vị trí đầu câu rồi xoá từng kí tự của câu bằng cách gõ phím **Delete**.
- D. Nháy chuột vào vị trí cuối câu rồi xoá từng kí tự của câu bằng cách gõ phím **Backspace**.

Câu 18. Em có thể quan sát và tìm hiểu về lịch sử, văn hoá các nước qua các công cụ đa phương tiện từ nguồn nào sau đây?

- A. Sách giáo khoa.
- B. Sách tham khảo.
- C. Máy tính và Internet.
- D. Bố, mẹ và người thân.

Câu 19. Khoanh vào câu trả lời đúng.

Tên nào sau đây là tên của máy tìm kiếm?

- A. Google.
- B. Word.
- C. Windows Explorer.
- D. Excel.

Câu 20. Em hãy truy cập Internet, Google Earth. Hãy khám phá về đất nước và trả lời các câu hỏi sau:

1. Thăng Long được thành lập vào năm nào?

- A. 1010
- B. 1011
- C. 1012
- D. 1013

2. Thành phố Đà Lạt nằm ở tỉnh nào?

- A. Bình Định.
- B. Lâm Đồng.
- C. Khánh Hoà.
- D. Quảng Ngãi.

Câu 21: Đây là nút để bắt đầu chạy chương trình?



- A. Hình A
- C. Hình C

- B. Hình B
- D. Hình D

Câu 22. Lệnh  (Khi bấm vào Lá cờ) nằm trong nhóm lệnh nào?

- A. Hiển thị. B. Chuyển động. C. Sự kiện. D. Điều khiển.

Câu 23. Em có thể ghép lệnh nào đứng trước lệnh  (khi bấm phím trắng)?

A.

 đi chuyển 10 bước

B.

 nói "Xin chào!" trong 2 giây

C.

 Khi bấm vào nhân vật này

D. Không lệnh nào cả.

Câu 24. Em hãy sắp xếp thứ tự các lệnh để lập trình thực hiện:

1)

 khi bấm phím a

2)

 khi bấm phím b

3)

 nói "đi chậm!" trong 2 giây

4)

 nói "đi nhanh!" trong 2 giây

5)

 đi chuyển 100 bước

6)

 đi chuyển 10 bước

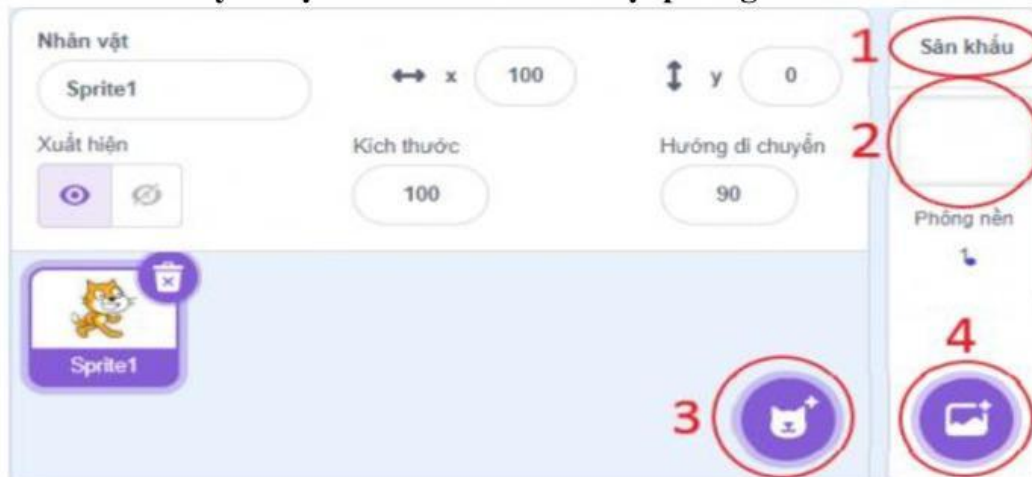
A. Khi gõ phím a, nhân vật hiển thị bóng nói "đi nhanh!" trong 2 giây rồi di chuyển một đoạn dài 100 bước.

Đáp án: => =>

B. Khi gõ phím b, nhân vật hiển thị bóng nói "đi chậm!" trong 2 giây rồi di chuyển một đoạn dài 10 bước

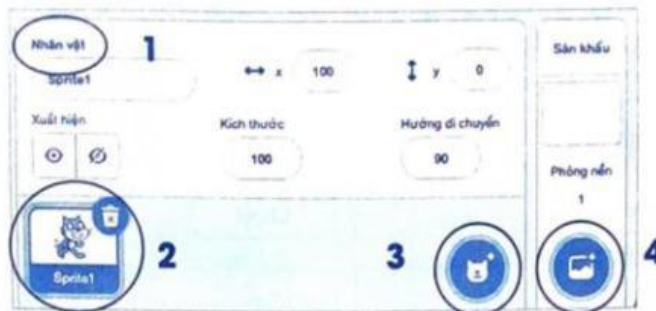
Đáp án: => =>

Câu 25. Nháy chuột vào đâu để thêm một phong nền?



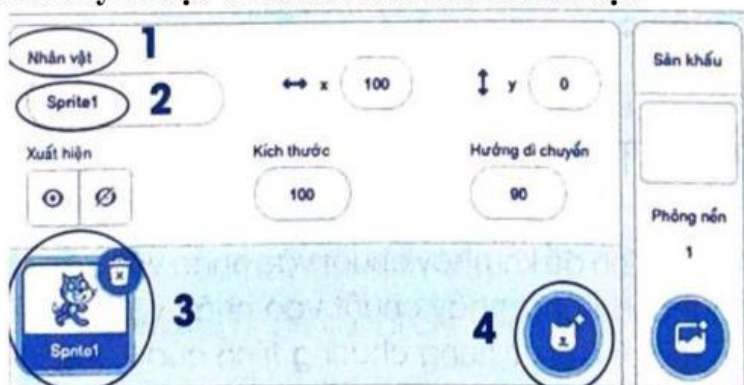
- A. 1 B. 2. C. 3. D. 4.

Câu 26. Nháy chuột vào đâu để thêm một nhân vật?



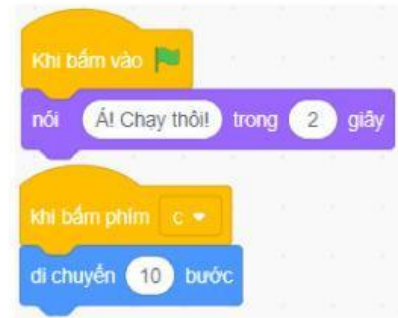
- A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

Câu 27. Nháy chuột vào đâu để đổi tên nhân vật?



- A.1 B. 2 C. 3 D. 4

Câu 28. Một chương trình có 2 nhân vật Mèo và Chuột như bên dưới. Em hãy ghép mỗi sự kiện ở cột A với mô tả tương ứng ở cột B.



A
1) khi nháy chuột vào 
2) Khi gõ phím a
3) Khi gõ phím c
4) Khi gõ phím m

B
a) Chuột và Mèo không làm gì cả.
b) Chuột di chuyển một đoạn dài 10 bước.
c) Mèo di chuyển một đoạn dài 10 bước.
d) Cả Mèo và Chuột hiển thị bóng nói.

Câu 29. Để điều khiển nhân vật tới vị trí bất kì, em dùng lệnh thuộc nhóm lệnh:

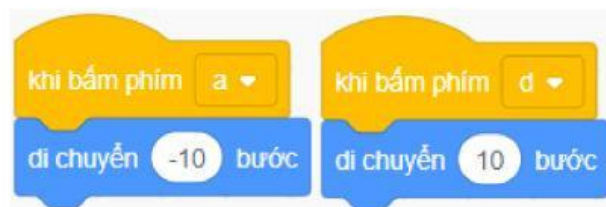
- A. Hiển thị.
C. Âm thanh.

- B. Sự kiện.
D. Chuyển động.

Câu 30. Em hãy ghép mỗi lệnh ở cột A với mô tả tương ứng ở cột B.

A	B
1) 	a) Nhân vật chuyển tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu.
2) 	b) Nhân vật di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trong 1 giây.
3) 	c) Nhân vật di chuyển về phía trước.
4) 	d) Nhân vật xoay.

Câu 31. Hưng tạo chương trình điều khiển nhân vật quả bóng. Em hãy quan sát chương trình Hưng tạo và giải thích chuyện gì sẽ xảy ra khi gõ các phím a, d.



Đáp án:

- Khi gõ phím a,
- Khi gõ phím b,

Câu 32 . Em hãy điền vào chỗ trống (...):

A. Nhóm lệnh có lệnh làm nhân vật xoay.

B. Nhóm lệnh có lệnh làm nhân vật nhỏ đi.

Câu 33. Nhóm lệnh Hiển thị dùng để làm gì? Em có thể chọn nhiều đáp án.

- A. Thay đổi vị trí nhân vật.
- B. Thay đổi màu sắc ảnh nền.
- C. Thay đổi kích thước nhân vật.
- D. Thay đổi kích thước nền.

Câu 34. Em hãy ghép mỗi lệnh ở cột A và mô tả tương ứng ở cột B.

A	
1)	đổi kích thước một lượng 10
2)	đặt kích thước thành 100 %
3)	thay đổi hiệu ứng màu ▾ một lượng 25
4)	đặt hiệu ứng màu ▾ bằng 0
5)	bỏ các hiệu ứng đồ họa

B
a) Tăng kích thước nhân vật một lượng.
b) Thay đổi màu một lượng.
c) Đưa nhân vật về màu sắc ban đầu.
d) Đưa nhân vật về màu sắc, kích thước như ban đầu.
e) Đưa nhân vật về kích thước ban đầu.