ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP TIN HỌC

1. Tên của phần mềm trình chiếu

A. Microsoft Word B. Microsoft Excel

C. Microsoft PowerPoint D. Microsoft Edge

2. Khi đang làm việc với PowerPoint, muốn xóa bỏ một trang chiếu ta thực hiện:

A. Nháy đúp chuột vào trang cần xóa.

B. Nháy phải chuột vào trang cần xóa → Delete Slide

C. Nháy chuột vào trang cần xóa → Delete Slide

D. Tất cả đều sai

3. Mỗi trang trình chiếu thường có:

A. Tiêu đề trang và nội dung trang trình chiếu

B. Đầu trang và thân trang

C. Đầu trang và cuối trang

D. Câu B, C đúng

4. Các bước để chèn ảnh vào trang trình chiếu là:

A. Nháy chuột vào thẻ Home -> nháy chuột vào nút lệnh New Slide

B. Nháy chuột vào thẻ File -> nháy chuột vào nút lệnh Save

C. Nháy chuột vào thẻ Insert -> nháy chuột vào Table

D. Chọn trang chiếu cần chèn ảnh -> Nháy chuột vào thẻ insert -> nháy chuột vào nút lệnh Picture -> Mở thư mục chứa ảnh -> Chọn ảnh -> Nháy chuột vào lệnh Insert

5. Các bước để tạo thêm trang trong trang trình chiếu là:

A. Chọn thẻ Home -> nháy chuột vào nút lệnh New Slide

B. Nháy chuột vào thẻ File -> nháy chuột vào nút lệnh Save

C. Nháy chuột vào thẻ Insert -> nháy chuột vào Table

D. Chọn trang cần chèn ảnh -> Nháy chuột vào thẻ insert -> nháy chuột vào nút lệnh Picture -> Mở thư mục chứa ảnh -> Chọn ảnh -> Nháy chuột vào lệnh Insert

6. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước hình ảnh?

1. Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh.
2. Di chuyển con trỏ chuột vào nút nhỏ ở cạnh khung hình chữ nhật bao quanh hình ảnh để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều.

LIVEWORKSHEETS

3. Chọn hình ảnh

A. 1 – 2 – 3 B. 3 – 2 – 1 C. 2 – 3 – 1 D. 1 – 3 – 2

7. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện chèn hình ảnh vào trang chiếu.

1. Chọn trang chiếu
2. Nháy chuột vào nút lệnh Pictures
3. Chọn thẻ Insert
4. Nháy chuột vào nút lệnh Insert
5. Mở thư mục chứa tệp hình ảnh, chọn tệp hình ảnh.

A. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 B. 1 – 3 – 2 – 5 – 4

C. 1 – 4 – 2 – 3 – 5 D. 1 – 2 – 4 – 5 – 3

8. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi dấu đầu dòng?

1. Chọn phần văn bản
2. Chọn mẫu dấu trong danh sách
3. Chọn thẻ Home
4. Nháy chuột vào mũi tên ở bên phải nút lệnh (Bullets) để mở danh sách mẫu dấu đầu dòng.

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

9. Để kích hoạt (mở) phần mềm Powerpoint trong máy tính, em thực hiện:

A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng Powerpoint trên màn hình nền.

B. Nháy chuột vào biểu tượng Powerpoint trên thanh tác vụ

C. Gõ "Powerpoint" vào hộp tìm kiếm trên thanh tác vụ, sau đó nháy chuột vào biểu tượng Powerpoint trong danh sách kết quả tìm kiếm

D. Cả 3 đáp án trên đều đúng.

10. Để thoát khỏi phần mềm Powerpoint trong máy tính, em thực hiện:

A. Di chuyển con trỏ chuột vào biểu tượng phần mềm Powerpoint trên thanh tác vụ, nháy phải chuột rồi chọn lệnh Close Window (hoặc Close all windows)

B. Nháy chuột vào dấu X (Close) trên góc bên phải của tệp trình chiếu đang mở.

C. Khi có tệp trình chiếu đang mở, nhấn tổ hợp phím Alt + F4

D. Cả 3 đáp án trên đều đúng.

LIVEWORKSHEETS

11. Để lưu bài trình chiếu em chọn:

A. Nháy chuột chọn lệnh Open B. Nháy chuột chọn lệnh Save

C. Nháy chuột chọn lệnh Insert D. Nháy chuột chọn lệnh New

12. Nút lệnh New Slide thuộc thẻ nào?

A. Insert B. Home C. Draw D. Design

13. Để thêm trang chiếu, em thực hiện:

A. Chọn thẻ Home, nháy chuột vào lệnh Paste B. Chọn thẻ Home, nháy chuột vào lệnh New Slide

C. Chọn thẻ Insert, nháy chuột vào lệnh Picture D. Chọn thẻ Insert, nháy chuột vào lệnh New Slide

14. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước khung văn bản.

1. Di chuyển con trỏ chuột vào một trong các nút tròn để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều

2. Kéo thả chuột để thay đổi kích thước khung văn bản.

3. Nháy chuột vào trong khung văn bản, xuất hiện đường viền khung có 8 nút tròn nhỏ xung quanh.

A. 3 – 1 – 2 B. 1 – 3 – 2 C. 1 – 2 – 3 D. 3 – 2 – 1

15. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để di chuyển khung văn bản trên trang chiếu

1. Kéo thả chuột để thay đổi vị trí khung văn bản.

2. Di chuyển con trỏ chuột vào đường viền khung văn bản để con trỏ chuột chuyển thành dạng ✣

A. 2 - 1 B. 1 – 2

16. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để định dạng văn bản trên trang chiếu

1. Chọn thẻ Home

2. Chọn phần văn bản cần định dạng

3. Chọn kiểu chữ, chọn màu chữ, chọn cỡ chữ

A. 2 – 1 – 3 B. 1 – 2 – 3 C. 2 – 3 – 1 D. 3 – 2 – 1

LIVEWORKSHEETS

17. Nút lệnh

có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

A. Định dạng cỡ chữ B. Định dạng kiểu chữ C. Định dạng màu chữ D. Tất cả đều sai

18. Nút lệnh

có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

A. Định dạng cỡ chữ B. Định dạng kiểu chữ

C. Định dạng màu chữ D. Tất cả đều sai

19. Trong phần mềm trình chiếu, để định dạng chữ in đậm em chọn:

A.

B.

C.

D. Tất cả đều sai

20. Nút lệnh

có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

A. Định dạng cỡ chữ B. Định dạng kiểu chữ

C. Định dạng màu chữ D. Tất cả đều sai

21. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để tạo cùng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang trong bài trình chiếu

1. Chọn thẻ Transitions
2. Chọn Apply To All
3. Chọn trang chiếu
4. Chọn hiệu ứng chuyển trang

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

22. Phát biểu nào dưới đây là sai?

A. Định dạng văn bản để giúp trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.

B. Sử dụng hiệu ứng chuyển trang giúp bài trình chiếu sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn.

C. Có áp thể dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.

D. Có thể áp dụng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu.

23. Để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự, em sử dụng phím:

A. Enter B. BackSpace C. Shift D. Tab

24. Khi gõ xong, em đưa tay về vị trí xuất phát ở hàng phím:

A. trên B. dưới C. cơ sở D. chứa dấu cách

25. Đâu là phần mềm luyện tập gõ phím

A. RapidTyping B. Scratch C. PowerPoint D. Tất cả đều sai

LIVEWORKSHEETS

26. Khu vực chính của bàn phím có mấy hàng:

A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

27. Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để chọn bài luyện tập gõ phím Shift trong phần mềm RapidTyping

1. Chọn một bài học trong danh sách
2. Nháy chuột vào nút lệnh rồi chọn 2. Phím Shift
3. Nháy chuột vào nút lệnh rồi chọn EN1. Giới Thiệu

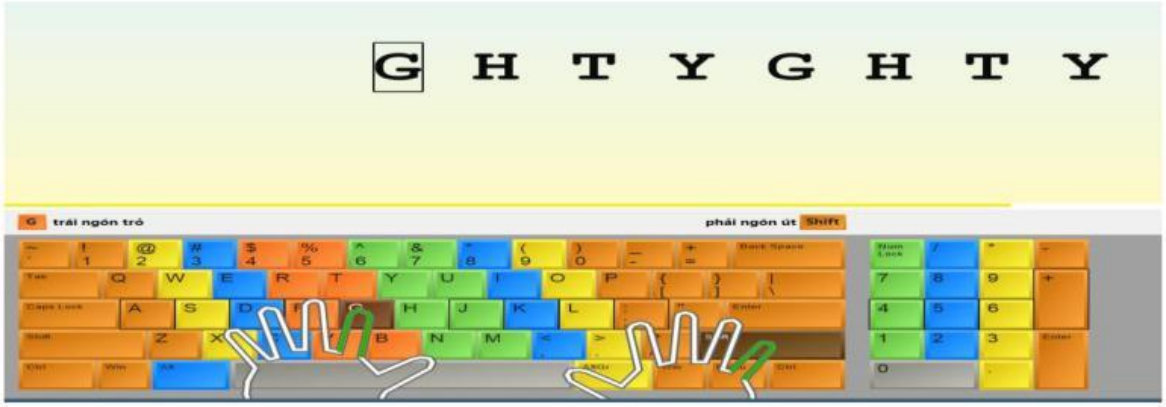
A. 3 – 2 – 1 B. 3 – 1 – 2 C. 1 – 2 – 3 D. 2 – 1 – 3

28. Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để chọn bài luyện tập gõ các số, kí tự trên trong phần mềm RapidTyping

1. Nháy chuột vào nút lệnh rồi chọn 3. Phím Số
2. Chọn một bài học trong danh sách
3. Nháy chuột vào nút lệnh rồi chọn EN1. Giới Thiệu

A. 3 – 2 – 1 B. 3 – 1 – 2 C. 1 – 2 – 3 D. 2 – 1 – 3

29. Theo hướng dẫn ở hình dưới, em sẽ phả thực hiện gõ chữ G như thế nào?



A. Ngón út tay phải nhấn giữ phím Shift ở bên phải, ngón trỏ tay trái gõ phím G

B. Ngón út tay phải nhấn giữ phím Shift ở bên trái, ngón trỏ tay trái gõ phím G

C. Ngón út tay phải nhấn giữ phím Shift ở bên trái, ngón giữa tay trái gõ phím G

D. Ngón út tay phải nhấn giữ phím Shift ở bên phải, ngón giữa tay trái gõ phím G

30. Khi gõ sai trên phần mềm RapidTyping, phím gõ sai chuyển thành màu gì?

A. Đỏ B. Vàng C. Xanh dương D. Xanh lá

LIVEWORKSHEETS

31. Phát biểu nào sau đây đúng về Scratch:

A. Scratch là phần mềm giúp em tạo chương trình máy tính bằng cách kéo thả, lắp ghép các lệnh, còn gọi là lập trình trực quan.

B. Scratch là phần mềm giúp em thiết kế các bài giảng trình chiếu để sinh động hấp dẫn.

C. Scratch là phần mềm giúp em luyện tập gõ phím nhanh và chính xác hơn.

D. Scratch là phần mềm giúp em luyện tập bấm chuột nhanh và chính xác hơn.

32. Muốn chuyển đổi ngôn ngữ trong Scratch sang Tiếng Việt thì em thực hiện:

A. Bấm chọn quả địa cầu -> chọn Tiếng Việt B. File -> chọn Tiếng Việt

C. File -> Save -> chọn Tiếng Việt D. File -> Open -> chọn Tiếng Việt

33. Biểu tượng nào của phần mềm Scratch:

A. B. C. D.

34. Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng trên Scratch:

1. Nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình để kích hoạt phần mềm Scratch.
2. Mở thư mục chứa tệp chương trình, chọn tệp *Meo bat bong* rồi chọn nút lệnh Open.
3. Chọn Mở từ máy tính.
4. Chọn thẻ Tập tin.

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

35. Khối lệnh nào trong Scratch cho phép di chuyển nhân vật?

A. Chuyển động B. Hiển thị C. Âm thanh D. Sự kiện

36. Có mấy bước để mở chương trình, chơi trò chơi trong Scratch

A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

37. Sắp xếp các bước mở chương trình, chơi trò chơi trong Scratch:

1. Chọn Mở từ máy tính
2. Mở thư mục chứa tệp chương trình.
3. Chọn tệp chương trình trò chơi.
4. Chọn Open. Kết quả chương trình trò chơi được mở ra
5. Chọn thẻ Tập tin.

A. 1 – 4 – 3 – 2 – 5 B. 5 – 1 – 2 – 3 – 4 C. 5 – 1 – 2 – 4 – 3 D. 5 – 1 – 4 – 3 – 2

LIVEWORKSHEETS

38. Trong 4 đoạn chương trình sau, đoạn nào giúp nhân vật di chuyển nhanh hơn khi gõ phím mũi tên?

A. thay đổi x một lượng 5 B. thay đổi x một lượng 10

C. thay đổi x một lượng 15 D. thay đổi x một lượng 20

39. Một số trò chơi trong phần mềm Scratch là:

A. Mèo bắt bóng B. Robot tìm quà C. Mê cung D. Cả 3 đáp án trên

40. Lệnh nào dùng để thực hiện lời nói trong Scratch?

A.

B.

C.

D.

41. Khi ở đầu chương trình Scratch có lệnh điều khiển

, em cần nháy chuột vào đâu để chạy chương trình?

A. B. C.

D. Tất cả đều sai

42. Trong chương trình Scratch sau, câu nói "Bạn ở đâu vậy?" hiển thị trong mấy giây?

A. 2 B. 5 C. 7 D. Tất cả đều sai

43. Có mấy bước để lưu chương trình, chơi trò chơi trong Scratch

A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

44. Sắp xếp các bước lưu chương trình, chơi trò chơi trong Scratch:

1. Chọn Lưu về máy tính
2. Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình.
3. Gõ tên tệp vào ô File name
4. Nháy chuột vào nút lệnh Save
5. Chọn thẻ Tập tin.

LIVEWORKSHEETS

A. 1 – 4 – 3 – 2 – 5 B. 5 – 1 – 2 – 3 – 4

C. 5 – 1 – 2 – 4 – 3 D. 5 – 1 – 4 – 3 – 2

45. Sắp xếp các việc dưới đây theo đúng thứ tự để tạo và chạy chương trình Scratch

1. Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh

2. Với mỗi việc, em thực hiện: kéo thả lệnh

từ nhóm lệnh Hiển thị vào khu vực chương trình và ghép nối dưới lệnh trước đó; nhập nội dung lời nói

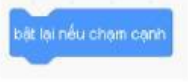
3. Kéo thả lệnh

từ nhóm lệnh Sự kiện vào khu vực chương trình

4. Kích hoạt phần mềm Scratch

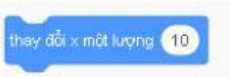
A. 1 – 4 – 3 – 2 B. 4 – 3 – 2 – 1 C. 4 – 2 – 3 – 1 D. 4 – 1 – 3 – 2

46. Lệnh nào dùng để xoay trái 90 độ trong Scratch?

A. 

B.

C.

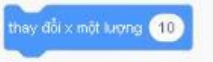
D. 

47. Lệnh nào dùng để nhân vật dừng lại 1 giây trong Scratch?

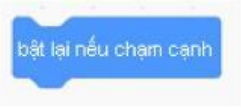
A.

B.

C.

D. 

48. Lệnh nào dùng để xoay phải 90 độ trong Scratch?

A. 

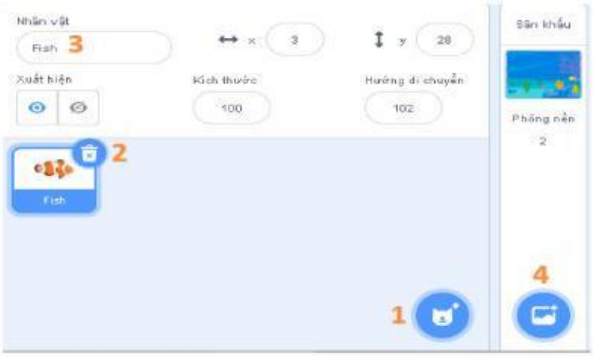
B.

C.

D.

LIVEWORKSHEETS

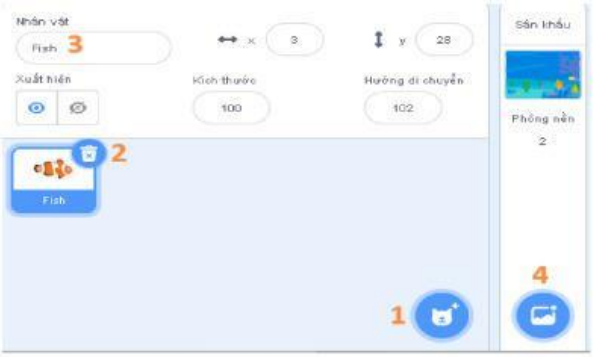
49. Trong Scratch, để xóa nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình sau?



A. 1 B. 2

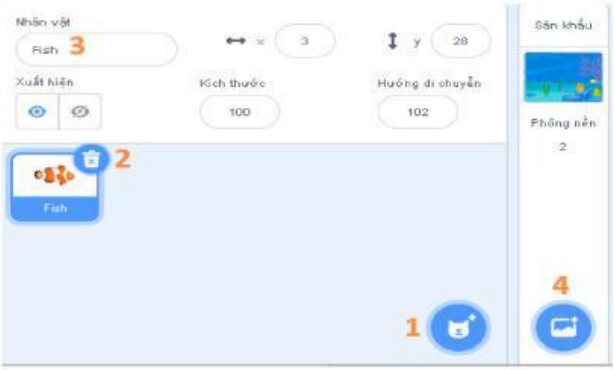
C. 3 D. 4

50. Trong Scratch, để thêm nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình sau?



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

51. Trong Scratch, để đổi tên nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình sau?



A. 1 B. 2

C. 3 D. 4

LIVEWORKSHEETS