



SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
BẮC GIANG

ĐỀ THAM KHẢO

(Đề thi gồm 04 trang)

KỶ THI TUYỂN SINH LỚP 10 TRUNG HỌC PHỔ THÔNG  
NĂM HỌC 2025 - 2026  
MÔN THI: TIN HỌC

Thời gian làm bài: 60 phút, không kể thời gian giao đề

Mã đề thi: 001

**Phần I. Câu trắc nghiệm nhiều phương án lựa chọn.** Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 32. Mỗi câu hỏi thí sinh chỉ chọn một phương án.

**Câu 1:** Thiết bị nào sau đây không được gắn bộ xử lý thông tin?

- A. Máy giặt. B. Máy rửa bát.  
C. Robot hút bụi. D. Máy khoan cầm tay.

**Câu 2:** Những đặc điểm nào là ưu điểm, thể hiện khả năng của máy tính?

- A. Tính toán nhanh, lưu trữ dài lâu, kết nối an toàn.  
B. Tính toán nhanh, lưu trữ lớn, kết nối toàn cầu.  
C. Tường tượng phong phú, lưu trữ lớn, kết nối toàn cầu.  
D. Tường tượng phong phú, lưu trữ lớn, kết nối an toàn.

**Câu 3:** Phương án nào sau đây chỉ ra đúng cụm từ viết tắt của CPU ?

- A. Central Process Unit. B. Central Processing Unit.  
C. Central Production Unit. D. Central Programming Unit.

**Câu 4:** Khả năng nổi bật nhất của máy tính là gì?

- A. Thực hiện hàng triệu phép toán trong thời gian ngắn.  
B. Thay thế hoàn toàn vai trò của con người.  
C. Chỉ có thể xử lý thông tin số.  
D. Chạy mà không cần nguồn điện.

**Câu 5:** Trong lĩnh vực giáo dục, máy tính có thể hỗ trợ học sinh như thế nào?

- A. Tạo ra nội dung giáo dục mới mà không cần người dạy.  
B. Cung cấp các tài nguyên học tập phong phú và đa dạng.  
C. Thay thế giáo viên trong mọi hoạt động học tập.  
D. Giúp học sinh chỉ tập trung vào việc xem video.

**Câu 6:** Khi trao đổi thông tin trên mạng, khía cạnh nào sau đây là quan trọng nhất về mặt pháp lý?

- A. Quyền bảo mật thông tin cá nhân. B. Số lượng thông tin được chia sẻ.  
C. Tốc độ truyền tải thông tin. D. Chi phí sử dụng dịch vụ Internet.

**Câu 7:** Hành vi nào sau đây được xem là vi phạm pháp luật trong không gian mạng?

- A. Sử dụng phần mềm bản quyền mà không có giấy phép hợp lệ.  
B. Đăng tải video hướng dẫn sử dụng phần mềm miễn phí.  
C. Tham gia vào các diễn đàn thảo luận chuyên môn.  
D. Tạo blog cá nhân chia sẻ thông tin hữu ích.

**Câu 8:** Khi khai thác phần mềm mô phỏng, người dùng có thể học được điều gì quan trọng nhất?

- A. Cách sử dụng các phần mềm văn phòng khác.  
B. Cách mô phỏng và phân tích các hiện tượng tự nhiên hoặc quy trình khoa học.  
C. Kỹ năng lập trình và phát triển phần mềm.  
D. Các khái niệm về quản lý thời gian hiệu quả.



**Câu 9:** Chọn phương án đúng thực hiện thao tác đính kèm đường liên kết vào một nhánh đã được chọn của sơ đồ tư duy.

- A. Chọn Insert/Clip Art.
- B. Chọn Insert/Picture.
- C. Chọn Insert/Bookmark.
- D. Chọn Insert/Hyperlink.

**Câu 10:** Trong quy trình giao bài toán cho máy tính, bước đầu tiên mà con người cần thực hiện là gì?

- A. Phân tích kết quả.
- B. Mô tả và xác định rõ vấn đề cần giải quyết.
- C. Ghi lại các bước giải quyết.
- D. Thực hiện giải pháp.

**Câu 11:** Công việc chủ yếu của một kỹ sư phần mềm là gì?

- A. Phân tích dữ liệu và lập báo cáo.
- B. Thiết kế, phát triển và kiểm thử phần mềm.
- C. Quản lý hệ thống mạng máy tính.
- D. Tư vấn khách hàng về sản phẩm và giải pháp công nghệ.

**Câu 12:** Khi thực hiện lệnh lọc dữ liệu, dữ liệu không đúng với điều kiện lọc sẽ

- A. được hiển thị.
- B. thay đổi.
- C. bị ẩn đi.
- D. bị xoá đi.

**Câu 13:** Các thiết bị có gắn bộ xử lý thông tin có mặt ở đâu trong cuộc sống hàng ngày?

- A. Chỉ ở văn phòng làm việc.
- B. Tại cửa hàng, bệnh viện và trong gia đình.
- C. Chỉ ở trường học.
- D. Trong các phòng thí nghiệm riêng biệt.

**Câu 14:** Phương án nào sau đây **không** phải là tác động tiêu cực của công nghệ kĩ thuật số đến đời sống con người ?

- A. Nhờ trí tuệ nhân tạo làm bài tập về nhà.
- B. Truy cập mạng xã hội trong nhiều giờ.
- C. Thường xuyên sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để làm báo cáo.
- D. Vừa ăn vừa xem video trên Youtube.

**Câu 15:** Một ví dụ nào minh họa cho tác động của công nghệ thông tin lên xã hội?

- A. Việc làm giảm số lượng người dùng điện thoại thông minh.
- B. Sự gia tăng giao tiếp và kết nối giữa mọi người qua mạng xã hội.
- C. Sự giảm sút trong nhu cầu sử dụng máy tính.
- D. Việc công nghệ không ảnh hưởng gì đến cuộc sống hàng ngày.

**Câu 16:** Chọn công thức **SAI** của phép sử dụng hàm COUNTIF.

- A. =COUNTIF(A1:A4,">100").
- B. =COUNTIF(A1:A4,D2).
- C. =COUNTIF(A1:A4,"Y").
- D. = COUNTIF(">100",A1:A4).

**Câu 17:** Hành vi nào dưới đây là vi phạm pháp luật về an ninh quốc gia, trật tự an toàn xã hội ?

- A. Chia sẻ phát tán thông tin chưa được kiểm chứng.
- B. Đăng thông tin cá nhân của người khác khi chưa được họ đồng ý.
- C. Sử dụng phần mềm không có bản quyền.
- D. Chia sẻ đoạn code chương trình của người khác không xin phép.

**Câu 18:** Giả sử giá trị tại ô A1 là 20. Công thức =IF(A1=10,1,IF(A1=20,2,3)) trả về kết quả gì?

- A. 20.
- B. 1.
- C. 2.
- D. 3.

**Câu 19:** Nhóm lệnh nào trong thẻ Insert để tạo được các biểu đồ?

- A. Tables.
- B. Pictures.
- C. Symbol.
- D. Charts.



**Câu 20:** Đáp án nào dưới đây là địa chỉ tuyệt đối?

- A. \$F3.                                      B. &F3.                                      C. \$F\$3.                                      D. &F&3.

**Câu 21:** Không thể chèn dữ liệu nào sau đây vào sơ đồ tư duy ?

- A. Tệp văn bản.                              B. Tệp bảng tính.                              C. Tệp hình ảnh.                              D. Tệp chương trình scratch.

**Câu 22:** Công thức =SUMIF(B2:B5,"Khoa",C2:C5) trả về kết quả gì?

- A. Tổng các giá trị trong phạm vi C2, có tương ứng ở phạm vi B2 bằng Khoa.  
B. Tổng các giá trị trong phạm vi B2, có tương ứng ở phạm vi C2 bằng Khoa.  
C. Đếm các giá trị trong phạm vi C2 và phạm vi B2, trong đó các ô tương ứng bằng Khoa.  
D. Tổng các giá trị trong phạm vi C2:C5, trong đó bỏ đi các giá trị mà các ô tương ứng ở phạm vi B2:B5 bằng Khoa.

**Câu 23:** Nếu bạn muốn tìm hiểu về nghề lập trình viên tại một công ty, bạn nên

- A. hỏi ý kiến bạn bè không làm trong ngành công nghệ.  
B. tìm kiếm thông tin trên các trang web tuyển dụng và mạng xã hội chuyên ngành.  
C. chỉ đọc sách về công nghệ và lý thuyết.  
D. tham gia các khóa học không liên quan đến lập trình.

**Câu 24:** Để mô tả một thuật toán tìm kiếm một số trong danh sách, cấu trúc nào nên được sử dụng?

- A. Chỉ có cấu trúc tuần tự.                              B. Kết hợp giữa cấu trúc tuần tự và rẽ nhánh.  
C. Chỉ có cấu trúc lặp.                              D. Không cần cấu trúc cụ thể nào.

**Câu 25:** Trong tin học, "bài toán" được hiểu như thế nào?

- A. Một vấn đề phức tạp mà con người gặp phải.  
B. Một nhiệm vụ có thể giao cho máy tính thực hiện, với quy trình rõ ràng.  
C. Một bài học lý thuyết.  
D. Một trò chơi giải trí.

**Câu 26:** Giá trị mà hàm COUNTIF trả về có thuộc kiểu dữ liệu nào?

- A. Dữ liệu kiểu số.                              B. Dữ liệu kiểu ngày tháng.  
C. Dữ liệu kiểu ký tự.                              D. Dữ liệu kiểu tiền tệ.

**Câu 27:** Bạn cần sắp xếp một danh sách các số theo thứ tự tăng dần. Thuật toán nào sau đây thường hiệu quả nhất đối với danh sách dài?

- A. Sắp xếp nổi bọt (Bubble Sort).                              B. Sắp xếp nhanh (Quick Sort).  
C. Sắp xếp chèn (Insertion Sort).                              D. Sắp xếp chọn (Selection Sort).

**Câu 28:** Bạn cần viết một chương trình để tính tổng các số từ 1 đến 100. Bạn có thể thực hiện việc này hiệu quả nhất bằng cách nào?

- A. Dùng vòng lặp để cộng dần các số từ 1 đến 100.  
B. Tính tổng bằng cách nhân 100 với 2 và cộng 1.  
C. Sử dụng công thức tổng của dãy số:  $(n \times (n+1))/2$ , với  $n = 100$ .  
D. Ghi trực tiếp các số từ 1 đến 100 và tính tổng bằng máy tính.

**Câu 29:** Khi kết hợp bài trình chiếu và sơ đồ tư duy, cần lưu ý gì?

- A. Thông tin phải thống nhất.                              B. Chọn nội dung ngẫu nhiên.  
C. Trình chiếu dài để đưa ra chủ đề.                              D. Chỉ sử dụng một ứng dụng.

**Câu 30:** Tại sao việc quan tâm đến chất lượng thông tin khi tìm kiếm và tiếp nhận thông tin lại quan trọng?



- A. Vì không cần kiểm tra nguồn gốc thông tin nếu thông tin đã được chia sẻ rộng rãi.
- B. Vì thông tin kém chất lượng có thể dẫn đến quyết định sai lầm và ảnh hưởng tiêu cực.
- C. Vì chỉ thông tin mới nhất mới thực sự hữu ích trong mọi trường hợp.
- D. Vì tất cả các thông tin trên mạng đều đáng tin cậy nếu được tìm thấy từ nhiều nguồn khác nhau.

**Câu 31:** Giả sử giá trị của ô B2 là 76. Công thức =IF(B2>60,1,0) trả về giá trị gì?

- A. 60.
- B. 76.
- C. 1.
- D. 0.

**Câu 32:** Giả sử vùng dữ liệu B2 chưa có giá trị. Công thức nào tính tổng các số trong vùng dữ liệu này?

- A. =SUMIF(B2:B5,">100").
- B. =SUMIF(B2:B5,"<=100").
- C. =SUMIF(B2:B5,">2000000").
- D. =SUMIF(B2:B5,"<=2000000").

**PHẦN II. Câu trắc nghiệm đúng sai.** Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 2. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, thí sinh chọn đúng hoặc sai.

**Câu 1:** Câu lạc bộ thể thao của trường tổ chức một giải đấu bóng đá giữa các lớp. Để theo dõi kết quả và xếp hạng các đội, ban tổ chức quyết định dùng phần mềm bảng tính để thống kê số trận thắng, thua và tính tổng điểm của mỗi đội. Sau khi thảo luận, các thành viên đã đưa ra một số ý kiến về việc sử dụng công cụ tin học trong việc tổ chức và báo cáo kết quả giải đấu như sau:

- a) Nếu muốn tự động tính tổng điểm của mỗi đội trong bảng tính, việc sử dụng hàm SUM() là lựa chọn tốt nhất để đảm bảo tính chính xác và tránh nhập liệu thủ công.
- b) Khi chia sẻ bảng tính với nhiều người, nếu không hạn chế quyền chỉnh sửa cho một số thành viên nhất định, rất có thể dữ liệu sẽ bị thay đổi hoặc xóa nhầm bởi những người không có trách nhiệm.
- c) Nếu ban tổ chức muốn tạo biểu đồ để trực quan hóa số trận thắng, thua và hòa của các đội, việc chọn biểu đồ hình tròn là lựa chọn hiệu quả nhất để minh họa mối quan hệ giữa các dữ liệu này
- d) Nếu một thành viên không có quyền truy cập vào bảng tính trực tuyến, việc tải xuống tệp dưới dạng Excel để chia sẻ qua email sẽ đảm bảo rằng dữ liệu luôn được cập nhật và đồng bộ khi có thay đổi trong phiên bản trực tuyến.

**Câu 2:** Để thực hiện sắp xếp dãy số 64, 25, 12, 22, 11 theo thứ tự tăng dần bằng thuật toán sắp xếp chọn. Nhận xét về việc áp dụng thuật toán sắp xếp chọn để giải quyết bài toán trên, một số học sinh ý kiến như sau:

- a) Trong bước đầu tiên của thuật toán sắp xếp chọn, phần tử nhỏ nhất là 11 và được hoán đổi với phần tử 64.
- b) Trong bước cuối cùng, thuật toán chọn phần tử 25 và hoán đổi với phần tử 64.
- c) Sau mỗi lần hoàn tất một bước của thuật toán sắp xếp chọn, các phần tử chưa được sắp xếp sẽ được dịch sang trái
- d) Sau 5 bước của thuật toán sắp xếp chọn dãy trên sẽ được sắp xếp theo thứ tự tăng dần.

-----HẾT-----