

**KỶ THI TUYỂN SINH VÀO LỚP 10 THPT
THEO CHƯƠNG TRÌNH GDPT 2018**

Môn: TIN HỌC

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

(Đề thi có 06 trang)

Họ, tên thí sinh:.....

Số báo danh:.....

PHẦN 1. 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. Trong các thiết bị sử dụng ở bệnh viện, thiết bị nào sau đây **KHÔNG** gắn bộ xử lý thông tin?

- A. Ống nghe y tế truyền thống. B. Máy tính để bàn.
C. Máy siêu âm. D. Máy chụp X-quang.

Câu 2. Đặc điểm nào sau đây của chiếc ti vi giúp người dùng xác định được nó là smart ti vi?

- A. Có thể kết nối được âm thanh ra loa qua các loại cáp audio.
B. Thay đổi âm lượng của ti vi nhờ các nút điều chỉnh gắn trên ti vi.
C. Có thể tìm bộ phim yêu thích bằng giọng nói.
D. Có thể kết nối với đầu thu kỹ thuật số của nhà cung cấp.

Câu 3. Thiết bị nào có chức năng tiếp nhận dữ liệu từ người dùng sau đó được chuyển thành các định dạng phù hợp để máy tính có thể xử lý?

- A. Thiết bị ra. B. Bộ xử lý thông tin.
C. Thiết bị vào. D. Ổ đĩa.

Câu 4. Một ổ đĩa USB có dung lượng 32GB chỉ chứa một tệp có dung lượng 345MB, hỏi ổ đĩa đó còn chứa thêm được tối đa bao nhiêu bản sao của tệp đó?

- A. 91. B. 93. C. 95. D. 97.

Câu 5: Đâu là thiết bị mạng trong số các thiết bị dưới đây

- A. Chuột B. Bàn phím. C. Router. D. USB.

Câu 6. Mạng thông tin toàn cầu (*World Wide Web*) là gì?

- A. Là tên gọi khác của mạng máy tính toàn cầu Internet.
B. Là một hệ thống các website liên kết với nhau trên Internet tạo thuận lợi cho việc tìm kiếm và thu thập thông tin.

C. Là tập hợp các trang siêu văn bản (Hypertext) được kết nối lại với nhau bởi các liên kết (Link).

D. Là tập hợp các trang web liên quan được liên kết với nhau, được truy cập thông qua một địa chỉ.

Câu 7. Đâu là hành vi nên làm khi tham gia mạng xã hội?

- A. Sử dụng ngôn ngữ lịch sự, tôn trọng.
B. Chụp ảnh bạn bè đăng lên mạng xã hội khi chưa có sự cho phép của bạn.
C. Nói tục, chửi bậy trên mạng.
D. Kết bạn với tất cả các lời mời trên mạng.

Câu 8. Em nên làm gì khi bị bắt nạt trên mạng?

- A. Đe dọa người bắt nạt mình.
- B. Cố gắng chịu đựng vì sợ bị trả thù.
- C. Trao đổi và tìm sự trợ giúp từ thầy cô, cha mẹ.
- D. Lãng mạ, sỉ nhục người bắt nạt mình.

Câu 9. Trên tài khoản mạng xã hội của một bạn học cùng lớp có đăng nội dung “*Vì lí do khẩn cấp, nhà trường thông báo ngày mai tạm nghỉ học. Các bạn đọc được vui lòng chia sẻ ngay!*”. Em sẽ hành động như thế nào?

- A. Chia sẻ thông tin ngay lập tức vì thấy nó nghiêm túc.
- B. Không chia sẻ thông báo, nhờ bố mẹ xác minh lại thông từ nhà trường.
- C. Đợi bạn khác chia sẻ trước, rồi em chia sẻ sau.
- D. Nghỉ học và không chia sẻ thông tin.

Câu 10. Kết quả tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm là gì?

- A. Danh sách bài báo, bài viết, hình ảnh, âm thanh, video có chứa từ khóa tìm kiếm.
- B. Danh sách các liên kết trỏ đến các trang web có chứa từ khóa tìm kiếm.
- C. Nội dung các trang web có chứa từ khóa tìm kiếm.
- D. Danh sách địa chỉ các bài báo, bài viết có chứa từ khóa tìm kiếm.

Câu 11. Để tìm kiếm thông tin nội dung về *đạo đức văn hoá trong môi trường số* trên Internet, em gõ lên máy tìm kiếm từ khóa nào sau đây để thu hẹp phạm vi tìm kiếm nhất?

- A. đạo đức văn hoá trong môi trường số.
- B. “đạo đức văn hoá trong môi trường số”.
- C. đạo đức + văn hoá + môi trường số.
- D. “đạo đức” + “văn hoá” + “môi trường số”.

Câu 12. Cho tình huống sau: Bạn An có ý định chữa bệnh theo một bài thuốc dân gian được rất nhiều lượt yêu thích (*like*) và chia sẻ (*share*) trên mạng xã hội. Em hãy đưa ra lời khuyên và giải thích cho An về lời khuyên của mình.

- A. Không nên làm theo vì thông tin được tìm kiếm nhờ Google sẽ tốt hơn.
- B. Nên đi khám bác sĩ vì thông tin có nhiều lượt tương tác chưa chắc đã là thông tin đáng tin cậy.
- C. Nên làm theo vì thông tin có nhiều lượt tương tác rất đáng tin cậy.
- D. Nên làm theo vì thông tin được chia sẻ từ một người quen biết.

Câu 13. Hành vi nào dưới đây là vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số?

- A. Tự vẽ một bức tranh cảnh đẹp quê hương em rồi chia sẻ lên mạng.
- B. Quay và lan truyền video về bạo lực học đường.
- C. Đọc truyện trên Internet.
- D. Chia sẻ ảnh của bản thân lên mạng xã hội.

Câu 14. Thông tin số có những đặc điểm nào sau đây?

- A. Sao chép nhanh, khó lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn, có độ tin cậy khác nhau.
- B. Sao chép nhanh, dễ lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn, có độ tin cậy khác nhau.
- C. Sao chép chậm, khó lan truyền, khó xóa bỏ hoàn toàn, có độ tin cậy khác nhau.
- D. Sao chép chậm, dễ lan truyền, dễ xóa bỏ hoàn toàn, có độ tin cậy khác nhau.

Câu 15. Em sẽ làm gì để đảm bảo an toàn khi tham gia mạng xã hội?

- A. Chia sẻ mật khẩu và các thông tin cá nhân lên mạng xã hội.
- B. Chia sẻ bài đăng khi có người yêu cầu qua mạng xã hội.
- C. Truy cập vào các link lạ chứa thông tin khuyến mại, quà tặng.
- D. Bảo mật thông tin cá nhân.

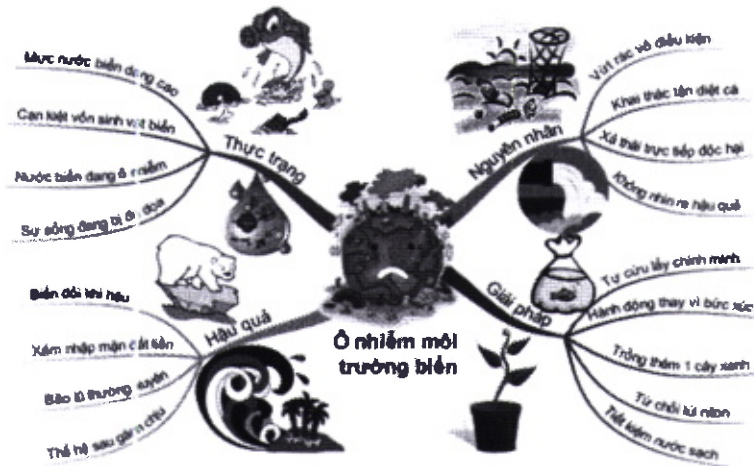
Câu 16. Sau khi đã thiết kế xong bài trình chiếu, cách làm nào sau đây không phải để trình chiếu ngay bài trình chiếu đó?

- A. Chọn Transitions -> Chọn hiệu ứng chuyển slide.
- B. Chọn Slide Show -> View Show.
- C. Chọn View -> Slide Show.
- D. Nhấn phím F5.

Câu 17. Trong bảng tính, ô ghi địa chỉ tuyệt đối có kí hiệu nào trước tên cột và trước tên hàng?

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

Câu 18. Cho sơ đồ tư duy



Hỏi sơ đồ trên có bao nhiêu chủ đề nhánh?

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

Câu 19. Để tính tổng các số trong ô A1, B1, C1 và D1 tại ô E1 viết công thức nào sau đây đúng?

- A. = sum(A1, B1, D1).
- B. = sum(A1:D1).
- C. = sum(A1,D1).
- D. = sum(A1;D1).

Câu 20. Chọn thao tác để xóa một đoạn văn bản:

- A. Chọn toàn bộ đoạn văn bản cần xoá, rồi nhấn phím Backspace.
- B. Đặt con trỏ vào cuối đoạn văn bản, rồi nhấn phím Delete.
- C. Đặt con trỏ vào đầu đoạn văn bản, rồi nhấn phím Backspace.
- D. Chọn toàn bộ đoạn văn bản cần xoá, rồi nhấn phím Insert.

Câu 21. Em hãy cho biết: Sự mô phỏng thế giới thực trên máy tính KHÔNG thể giúp người dùng thực hiện được các công việc nào sau đây?

- A. Thực hiện khám phá, tìm hiểu về cấu trúc, chức năng, hoạt động của các bộ phận trong cơ thể người.
- B. Thực hiện các công việc cần sự sáng tạo và ngẫu hứng ví dụ: Sáng tác đoạn nhạc, viết bài văn, biểu diễn nghệ thuật...
- C. Thực hiện mô phỏng hệ thống giao thông thực tế trong những điều kiện khác nhau... để phân tích, đánh giá tác động của các yếu tố, xác định nguyên nhân, đề xuất phương án giải quyết vấn đề giao thông trong thực tế.
- D. Thực hiện tạo ra các mô hình giả lập trên máy tính giúp trực quan hóa các khái niệm, hiện tượng Vật lý, Hóa học, Sinh học, Toán... để người dùng dễ tiếp thu, khám phá tri thức.

Câu 22. Để thực hiện thí nghiệm ảo lắp ráp mạch điện một chiều, em dùng phần mềm mô phỏng nào sau đây?

- A. Phần mềm Anatomy.
- B. Phần mềm trực tuyến PhET: <https://phet.colorado.edu/>.
- C. Phần mềm Geometer's Sketchpad.
- D. Phần mềm trực tuyến <https://classroom.google.com/>.

Câu 23. Cho phát biểu “Phần mềm tạo sơ đồ tư duy giúp trình bày thông tin đầy đủ và hiệu quả”. Em hãy chọn phương án phù hợp điền vào chỗ trống (...) để nhận được phát biểu ĐÚNG?

- A. Không cho phép đính kèm tệp (Attach File/ Attachment) và đường liên kết (Hyperlink).
- B. Cho phép đính kèm tệp (Attach File/ Attachment) và đường liên kết (Hyperlink).
- C. Cho phép trình bày trên nhiều trang với màu sắc đa dạng, phóng phú.
- D. Không cho phép chia sẻ cho nhiều người cùng cộng tác theo thời gian thực.

Câu 24. Thông tin nào dưới đây cần cần sử dụng biểu đồ để biểu diễn dữ liệu?

- A. So sánh lượng mưa của các năm liên tiếp.
- B. Ngày sinh của học sinh trong một lớp.
- C. Khái niệm và đặc trưng của máy tính để bàn.
- D. Mô tả 1 đồ vật.

Câu 25. Trong bảng tính, khi sắp xếp dữ liệu của một bảng không có tiêu đề mà muốn dòng tiêu đề KHÔNG bị sắp xếp, em chọn lệnh nào dưới đây?

- A. My data has headers. B. Delete Level.
- C. Copy Level. D. Options.

Câu 26. Chọn đáp án SAI khi nói về bước “kiểm thử và chạy chương trình” trong quá trình giải bài toán trên máy tính.

- A. Mục đích của kiểm thử và chạy chương trình là để phát hiện và loại bỏ các lỗi của chương trình (nếu có).
- B. Được thực hiện ngay sau khi xây dựng xong thuật toán.
- C. Là chạy chương trình với các bộ dữ liệu đầu vào để tìm được đầu ra, đối chiếu với đầu ra mong muốn để đánh giá chương trình.
- D. Bắt buộc phải thực hiện.

Câu 27. Bạn Nam lập trình giải bài toán tính chu vi cần nhập vào bán kính hình tròn. Bán kính hình tròn phải thỏa mãn điều kiện là một số dương. Nếu nhập bán kính không hợp lệ (không phải là số dương) thì phải nhập lại cho đến khi đúng. Nam xây dựng thuật toán giải quyết bài toán như sau.

Thuật toán:

Bước 1. Nhập r là bán kính hình tròn

Bước 2. Lặp lại công việc dưới đây trong khi $r > 0$

Nhập lại r

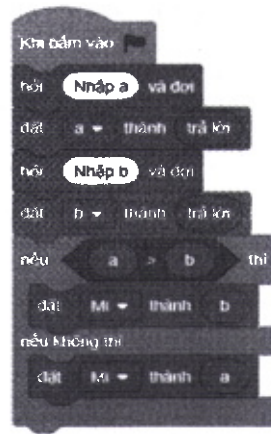
*Bước 3. Tính chu vi hình tròn $CV = 2 * 3.14 * r$*

Bước 4: Đưa ra CV, kết thúc.

Tuy nhiên, thuật toán vẫn còn lỗi. Hỏi thuật toán Nam viết lỗi ở bước nào?

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

Câu 28. Cho chương trình được tạo bằng ngôn ngữ Scratch sau:



Nếu nhập vào giá trị a, b mà $a < b$ thì lệnh nào sau đây được thực hiện?

- A. Đặt Mi thành b.
- B. Câu lệnh báo lỗi.
- C. Đặt Mi thành a.
- D. Không thực hiện lệnh nào.

Câu 29. Những công việc theo hướng tin học ứng dụng xuất hiện ở các tổ chức, công ty, doanh nghiệp khai thác công nghệ thông tin, tạo ra giá trị mới trong kinh doanh như là:

- A. Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin.
- B. Quản lý thông tin và giao dịch khách hàng.
- C. Phát triển các ứng dụng trí tuệ nhân tạo.
- D. Nhà quản trị hệ thống.

Câu 30. Nghề nghiệp nào sau đây không thuộc nhóm nghề trong lĩnh vực Tin học

- A. Phân tích và phát triển phần mềm.
- B. Phiên dịch viên.
- C. Thiết kế đồ họa.
- D. Thiết kế cơ sở dữ liệu

Câu 31. Nghề nghiệp nào dưới đây giúp tạo ra các phần mềm?

- A. Nhà lập trình các ứng dụng.
- B. Nhà thiết kế đồ họa.
- C. Nhà thiết kế đa phương tiện.
- D. Nhà thiết kế trang web.

Câu 32. Bạn A là một bạn nữ ở lớp rất yêu thích các ngành nghề của Tin học. Bạn ấy có năng khiếu hội họa rất tốt và sử dụng thành thạo nhiều phần mềm để vẽ. Vậy bạn A phù hợp với nghề nào trong lĩnh vực tin học dưới đây?

- A. Nhà thiết kế cơ sở dữ liệu.
- B. Nhà phát triển phần mềm.
- C. Nhà bảo mật (máy tính).
- D. Nhà thiết kế đồ họa.

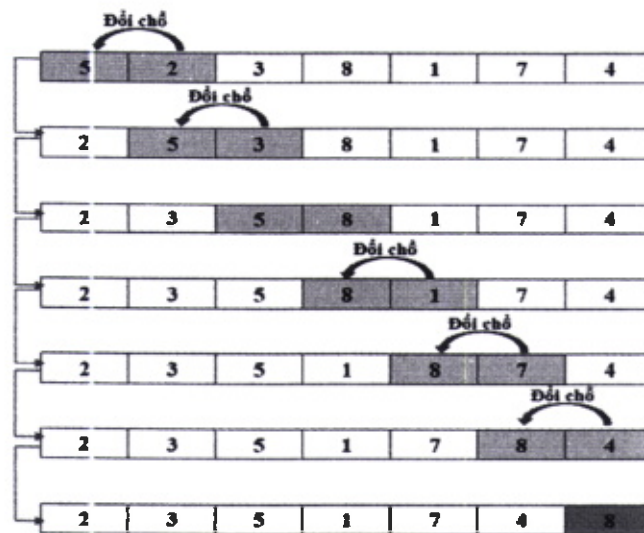
PHẦN II. Câu trắc nghiệm đúng sai. Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 4. Trong mỗi ý a), b), c), d) ở mỗi câu, thí sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 1. Để thống kê điểm thi đua của mỗi học sinh trong lớp, bao gồm điểm nề nếp (tối đa 10 điểm) và điểm thường học tập. Sau khi thảo luận để lựa chọn cách tổng hợp điểm thi đua và báo cáo trước lớp, các bạn đã đưa ra một số ý kiến sau:

- a) Dùng bảng tính sẽ tính toán được tổng điểm và sắp xếp dữ liệu theo thứ tự dễ dàng.
- b) Không thể đưa bảng tính vào phần mềm trình chiếu và tạo biểu đồ minh họa.
- c) Từ phần mềm trình chiếu có thể xuất ra các tệp theo định dạng tệp *. pdf được.

d) Có thể chia sẻ bảng tính online cho tổ cùng thực hiện tổng hợp số liệu.

Câu 2. Để thực hiện sắp xếp dãy số dãy số 5, 2, 3, 8, 1, 7, 4 theo thứ tự tăng dần. Thực hiện thuật toán sắp xếp dãy số trên, ở lượt lặp thứ nhất được mô tả như sơ đồ sau:



Nhận xét về việc áp dụng thuật toán giải quyết bài toán trên, một số học sinh có ý kiến như sau:

- Chữ số 5 được đưa về đúng vị trí sau khi kết thúc lượt lặp thứ 3.
- Mỗi khi so sánh 2 giá trị của hai phần tử, ta đều thực hiện thao tác hoán đổi giá trị hai phần tử đó cho nhau.
- Ở lượt lặp thứ 2, phần tử lớn nhất không tham gia vào việc so sánh.
- Sau lượt lặp thứ 3, ta thu được dãy: 2; 1; 3; 4; 5; 7; 8.

----- **HẾT** -----

- Thí sinh không được sử dụng tài liệu;
- Cán bộ coi thi không giải thích gì thêm.