

A. TRẮC NGHIỆM:(5,0 điểm): Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu em cho là đúng

Câu 1: Ưu điểm của việc tạo SĐTĐ thủ công trên giấy là gì?

- A. Dễ sắp xếp, bố trí, thay đổi, thêm bớt nội dung.
- B. Sản phẩm tạo ra dễ dàng sử dụng cho các mục đích khác nhau như: Đưa vào bài trình chiếu, gửi cho bạn qua thư điện tử,
- C. Sản phẩm tạo ra nhanh chóng, dễ dàng chia sẻ cho nhiều người ở các địa điểm khác nhau.
- D. Có thể thực hiện ở bất cứ đâu, chỉ cần giấy và bút. Thể hiện được phong cách riêng của người tạo

Câu 2: Em nên làm gì với các mật khẩu dùng trên mạng của mình?

- A. Cho bạn bè biết mật khẩu để nếu quên còn hỏi bạn
- B. Sử dụng cùng một mật khẩu cho mọi thứ
- C. Thay đổi mật khẩu thường xuyên và không cho bất cứ ai biết
- D. Đặt mật khẩu dễ đoán cho khỏi quên





Câu 3: Để đặt hướng cho trang văn bản, trên thẻ **Page Layout** vào nhóm lệnh **Page Setup** sử dụng lệnh

- A. Size
- B. Orientation
- C. Margins
- D. Columns

Câu 4: Thao tác nào không phải là thao tác định dạng văn bản?

- A. Thêm hình ảnh vào văn bản
- B. Chọn chữ màu xanh
- C. Căn giữa đoạn văn bản
- D. Thay đổi kiểu chữ thành chữ nghiêng





Câu 5: Để tạo bảng ta có thể chọn nút lệnh:

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

Câu 6: Trong khi soạn thảo văn bản, giả sử ta cần tìm kiếm chữ “Thầy giáo” thì ta thực hiện chọn:

- A. Dải Home chọn lệnh Editing/Clear... B. Dải Home chọn lệnh Editing/ Find...
C. Dải Home chọn lệnh Editing/Replace... D. Dải Home chọn lệnh Editing/ Goto...

Câu 7: Khi định dạng đoạn văn bản, muốn tăng mức thụt lề trái em phải nhấp chuột vào nút nào?

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

Câu 8: Thuật toán là gì ?

- A. Các mô hình và xu hướng được sử dụng để giải quyết vấn đề.
B. Một thiết bị phần cứng lưu trữ dữ liệu
C. Một ngôn ngữ lập trình
D. Một dãy các chỉ dẫn từng bước để giải quyết vấn đề.

Câu 9: Có ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là gì?

- A. Tuần tự, rẽ nhánh, lặp
B. Tuần tự, rẽ nhánh và gán
C. Rẽ nhánh, lặp và gán
D. Tuần tự, lặp và gán

Câu 10: Để viết chương trình cho máy tính, người lập trình sử dụng loại ngôn ngữ nào?

- A. Ngôn ngữ chỉ sử dụng 2 kí hiệu 0 và 1
B. Ngôn ngữ lập trình
C. Ngôn ngữ tự nhiên
D. Ngôn ngữ chuyên ngành

B. TỰ LUẬN: (5,0 điểm)

Câu 1: (1,5 điểm) Nêu tác hại, nguy cơ khi dùng Internet?

Câu 2: (2,5 điểm) Mô tả thuật toán của bài toán “Rửa rau” bằng 2 hình thức, liệt kê và sơ đồ khối?

Câu 3: (1,0 điểm) Khi còn ngồi trên ghế nhà trường, em làm thế nào để sử dụng mạng xã hội và chia sẻ thông tin trên Internet có hiệu quả?

-----Hết-----

Câu 3: 1,0 điểm	<ul style="list-style-type: none"> - Có trách nhiệm trên môi trường trực tuyến(không đưa những thông tin sai lệch, không đúng sự thật mang tính phản động, dụ dỗ, lôi kéo) - Sử dụng công nghệ thông tin để làm bạn với sự giám sát của gia đình, thầy cô giáo.(Thời gian sử dụng Internet rõ ràng hợp lý, được sự cho phép của người lớn) - Khuyến khích, động viên bạn bè và người thân chia sẻ thông tin phòng chống Covid-19 lành mạnh và bảo vệ bản thân theo bộ y tế 5K trên mạng Internet. 	<p>0,25 điểm</p> <p>0,25 điểm</p> <p>0,5 điểm</p>

A. TRẮC NGHIỆM:(5,0 điểm):**Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước câu em cho là đúng**

Câu 1: Trong khi soạn thảo văn bản, giả sử ta cần tìm kiếm chữ “Thầy giáo” thì ta thực hiện chọn:

- A. Dải Home chọn lệnh Editing/Clear... B. Dải Home chọn lệnh Editing/Goto...
C. Dải Home chọn lệnh Editing/Replace... D. Dải Home chọn lệnh Editing/Find...

Câu 2: Nút lệnh  dùng để:

- A. Căn giữa B. Căn thẳng lề phải C. Căn thẳng lề trái D. Căn thẳng hai lề

Câu 3: Để đặt hướng cho trang văn bản, trên thẻ **Page Layout** vào nhóm lệnh **Page Setup** sử dụng lệnh

- A. Size B. Orientation C. Margins D. Columns

Câu 4: Thao tác nào không phải là thao tác định dạng văn bản?

- A. Thêm hình ảnh vào văn bản
B. Chọn chữ màu xanh
C. Căn giữa đoạn văn bản
D. Thay đổi kiểu chữ thành chữ nghiêng

Câu 5: Ưu điểm của việc tạo SĐTĐ thủ công trên giấy là gì?

- A. Dễ sắp xếp, bố trí, thay đổi, thêm bớt nội dung.
B. Sản phẩm tạo ra dễ dàng sử dụng cho các mục đích khác nhau như: Đưa vào bài trình chiếu, gửi cho bạn qua thư điện tử,
C. Sản phẩm tạo ra nhanh chóng, dễ dàng chia sẻ cho nhiều người ở các địa điểm khác nhau.
D. Có thể thực hiện ở bất cứ đâu, chỉ cần giấy và bút. Thẻ hiện được phong cách riêng của người tạo

Câu 6: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

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

Câu 7: Trong các tên sau đây, tên nào là tên ngôn ngữ lập trình
 A. Word B. Scratch C. Excel D. PowerPoint

Câu 8: Khi định dạng đoạn văn bản, muốn tăng mức thụt lề trái em phải nhấp chuột vào nút nào?

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

Câu 9: Có ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là gì?

- A. Tuần tự, rẽ nhánh, lặp
 B. Tuần tự, rẽ nhánh và gán
 C. Rẽ nhánh, lặp và gán
 D. Tuần tự, lặp và gán

Câu 10: Em nên làm gì với các mật khẩu dùng trên mạng của mình?

- A. Cho bạn bè biết mật khẩu để nếu quên còn hỏi bạn
 B. Thay đổi mật khẩu thường xuyên và không cho bất cứ ai biết
 C. Sử dụng cùng một mật khẩu cho mọi thứ
 D. Đặt mật khẩu dễ đoán cho khỏi quên

B. TỰ LUẬN: (5,0 điểm)

Câu 1: (1,5 điểm) Sơ đồ tư duy là gì? Theo em vẽ sơ đồ tư duy có những ưu điểm và hạn chế gì?

Câu 2: (2,5 điểm) Mô tả thuật toán của bài toán “Rửa rau” bằng 2 hình thức, liệt kê và sơ đồ khối?

Câu 3: (1,0 điểm) Khi còn ngồi trên ghế nhà trường, em làm thế nào để sử dụng mạng xã hội và chia sẻ thông tin trên Internet có hiệu quả?

-----Hết-----

**ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM
 MÔN : TIN HỌC 6**

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM (5,0 điểm) Đúng mỗi câu 0,5 điểm, sai ghi 0 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	D	C	B	A	D	C	B	A	A	B

PHẦN II : TỰ LUẬN (5,0 điểm)

Câu 3: 1,0 điểm	- Có trách nhiệm trên môi trường trực tuyến(không đưa những thông tin sai lệch, không đúng sự thật mang tính phản động, dụ dỗ, lôi kéo)	0,5 điểm
	- Sử dụng công nghệ thông tin để làm bạn với sự giám sát của gia đình, thầy cô giáo.(Thời gian sử dụng Internet rõ ràng hợp lý, được sự cho phép của người lớn)	0,5 điểm
	- Khuyến khích, động viên bạn bè và người thân chia sẻ thông tin phòng chống Covid-19 lành mạnh và bảo vệ bản thân theo bộ y tế 5K trên mạng Internet.	0,5 điểm

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

ĐỀ THI KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ

2

MÔN: TIN HỌC 6

Thời gian: 45p (không kể phát đề)

A. PHẦN TRẮC NGHIỆM

Câu 1. Sơ đồ khối của thuật toán là:

- A. ngôn ngữ giao tiếp giữa người và máy tính
- B. một biểu đồ gồm các đường cong và các mũi tên chỉ hướng
- C. một sơ đồ gồm các hình mô tả các bước và đường mũi tên để chỉ hướng thực hiện
- D. ngôn ngữ tự nhiên

Câu 2. Điểm giống nhau giữa cấu trúc rẽ nhánh và cấu trúc lặp là:

- A. các bước của thuật toán được thực hiện lặp lại nhiều lần.
- B. đều có bước quan trọng nhất là kiểm tra điều kiện
- C. Thực hiện lần lượt các bước từ bắt đầu đến kết thúc
- D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 3. Chương trình máy tính được tạo ra gồm những bước nào?

- A. Nhận dữ liệu đầu vào, thực hiện các bước xử lí, đưa ra kết quả
- B. Chỉ thực hiện một lệnh do con người yêu cầu
- C. Chỉ thực hiện các bước xử lí và đưa ra kết quả
- D. Nhập sơ đồ khối, đưa ra kết quả

Câu 4. Trong các ví dụ sau, đâu là câu nào có thể biểu diễn bằng cấu trúc lặp:

- A. Nếu sáng mai trời mưa, em sẽ mang theo áo mưa.
- B. Nếu vẫn chưa làm hết bài tập, em phải làm bài tập đến khi nào hết.
- C. Nếu được nghỉ ba ngày vào dịp Tết Dương lịch thì gia đình em sẽ đi du lịch, còn không sẽ có kế hoạch khác.
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 5. Phát biểu nào sau đây đúng?

- A. Chương trình được lập trình trên máy tính chỉ sử dụng cho máy tính, không sử dụng cho các thiết bị khác.
- B. Có thể dùng nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để thể hiện một thuật toán
- C. Mỗi thuật toán cần một ngôn ngữ lập trình riêng để viết thành chương trình
- D. Chỉ có duy nhất một ngôn ngữ lập trình khác nhau

Câu 6. Thuật toán thực hiện công việc rửa rau được mô tả bằng cách liệt kê các bước như sau:

- (1) Cho rau vào chậu và xả nước ngập rau.
- (2) Dùng tay đảo rau trong chậu.
- (3) Vớt rau ra rổ, đổ hết nước trong chậu đi.

(4) Lặp lại bước (4) đến bước (3) cho đến khi rau sạch thì kết thúc.

Các bước nào của thuật toán được lặp lại?

- A. Chỉ bước 1 và 2.
- B. Chỉ bước 2 và 3.
- C. Ba bước 1, 2 và 3.
- D. cả bốn bước 1, 2, 3 và 4.

Câu 7. Cho dãy các thao tác sau đây:

- a) $\text{Max} \leftarrow a$
- b) Nếu $\text{Max} < b$ thì $\text{Max} \leftarrow b$
- c) Nhập a, b
- d) Thông báo Max và kết thúc

Sắp xếp thứ tự các thao tác để nhận được thuật toán tìm giá trị lớn nhất của hai số nguyên a và b :

- A. $c - a - b - d$
- B. $a - b - c - d$
- C. $c - d - a - b$
- D. $c - b - d - a$

Câu 8. Lệnh trong Hình 22 là lệnh lặp thực hiện cho nhân vật, nhân vật sẽ dừng lại khi nào?