

ÔN TẬP TIN 9 – CÁNH DIỀU

Chủ đề A – Máy tính và cộng đồng (16 câu)

1. Thiết bị nào sau đây có gắn bộ xử lý thông tin?
A. Bàn phím B. Chuột C. Cảm biến nhiệt độ D. Tai nghe
2. Khả năng quan trọng của máy tính là:
A. Tự suy nghĩ B. Xử lý nhanh C. Hiểu cảm xúc D. Biết mùi
3. Máy móc nào hoạt động không cần bộ xử lý?
A. Xe tự điều chỉnh xăng
B. Điện thoại tự bật flash
C. Xe nổ khi bấm nút
D. Tivi xử lý giọng nói
4. Đây là tác động tiêu cực của công nghệ số?
A. Học trực tuyến B. Lạm dụng mạng xã hội C. Tra cứu tài liệu D. Quảng bá sản phẩm
5. Tác động tiêu cực khi tiếp xúc nhiều công nghệ:
A. Giảm tập trung B. Phát triển ngôn ngữ C. Tăng hiểu biết D. Cải thiện sáng tạo
6. Một học sinh lạm dụng công nghệ dễ bị:
A. Giảm tập trung B. Tự lập hơn C. Sáng tạo hơn D. Học tốt hơn
7. Việc dùng điện thoại quá nhiều dễ gây:
A. Thoải mái B. Kết nối tốt C. Cô đơn D. Hạnh phúc hơn
8. Đây là ứng dụng của máy tính trong y tế?
A. Điều khiển máy MRI B. Dây chuyền tự động C. Trình chiếu D. Chính phủ điện tử
9. Không phải khả năng quan trọng của máy tính:
A. Tự nhận biết môi trường B. Lưu trữ lớn C. Tính nhanh D. Truyền dữ liệu xa
10. Công việc của bộ xử lý trong máy tính bỏ túi:
A. Hiển thị B. Tính toán C. Lưu trữ D. Truyền dữ liệu
11. Ví dụ thiết bị có bộ xử lý xung quanh ta:
A. Xe máy B. Quạt điện C. Tủ lạnh thông minh D. Công tắc đèn
12. Mất ngủ, mệt mỏi do dùng máy lâu là tác động:

A. Tích cực B. Tiêu cực C. Bình thường D. Vui vẻ

13. Công nghệ giúp ích giáo dục trừ:

A. E-learning B. Mô phỏng C. Tự học D. Gây nghiện mạng xã hội

14. Ví dụ sai về lợi ích công nghệ trong đời sống:

A. Thương mại điện tử phát triển

B. Hỗ trợ thiết kế

C. Ảnh hưởng thị lực

D. Học trực tuyến

15. Học trực tuyến giúp:

A. Linh hoạt B. Nguy hiểm C. Tăng căng thẳng D. Mất tập trung

16. Thiết bị nào chứa bộ xử lý?

A. Ổ cứng B. Bàn phím C. Robot hút bụi D. Thước kẻ

Chủ đề C – Thông tin, lưu trữ, tìm kiếm (20 câu)

17. Tính chính xác của thông tin là:

A. Có hình đẹp B. Đúng sự thật C. Nhiều chia sẻ D. Ngắn gọn

18. Tính đầy đủ là:

A. Được nhiều người đồng ý

B. Có đủ số liệu cần

C. Gồm nhiều tệp

D. Do máy xử lí

19. Tính mới của thông tin:

A. Từ Sở GD gần nhất

B. Không trùng kiến thức cũ

C. Trên mạng xã hội

D. Do phụ huynh báo

20. Tính sử dụng được nghĩa là:

A. Ngày sinh đúng B. Sách đã đọc C. Quê quán D. Thành tích học tập

21. Thông tin chất lượng cần:

A. Giải trí B. Ngắn gọn C. Đầy đủ – chính xác – kịp thời D. Vui nhộn

22. Khi nghiên cứu chủ đề khoa học cần:

A. Nhiều nguồn B. 1 tác giả C. 1 video D. Tin 1 nguồn

23. Khi đọc bài trên mạng, không đáng tin khi:

A. Có nghiên cứu uy tín

B. Có video

C. Cấu trúc rõ

D. Không nguồn

24. Trong cuộc họp, người nói thông tin không nguồn → bạn làm gì?

A. Bỏ qua B. Yêu cầu cung cấp nguồn C. Phản đối ngay D. Đồng ý

25. Cần tìm thông tin bệnh lý ở:

A. Trang y tế uy tín B. Diễn đàn C. MXH D. Tạp chí giải trí

26. Tại sao phải quan tâm chất lượng thông tin?

A. Tránh hiểu sai vấn đề

B. Để không tranh luận

C. Do bản quyền

D. Vì thông tin chính xác là đủ

27. Đặc tính làm nên chất lượng thông tin:

A. Bảo mật B. Tính mới – chính xác – đầy đủ – sử dụng được C. Có bản quyền D. Phù hợp

28. Tìm kiếm thông tin sai nguồn gây:

A. Hiểu sai B. Tốt hơn C. Tiện lợi D. Nhanh hơn

29. Mua sách tặng bạn – ý sai:

A. Thấy bìa đẹp là mua B. Giá là thông tin cần

C. Cần xem nội dung D. Biết ngày sinh để tặng đúng dịp

30. Khi gặp thông tin khẩn như dịch bệnh:

A. Kiểm tra với tổ chức y tế B. Chia sẻ ngay C. Nghe bạn D. Bỏ qua

31. Kết luận thông tin thiếu đầy đủ:

A. Không nguồn B. Không đủ số liệu C. Không video D. Không màu sắc

32. Tính cập nhật của thông tin:

A. Cũ B. Mới nhất C. Đã qua chỉnh sửa D. 5 năm trước

33. Tìm kiếm thông tin tốt cần:

A. Gõ nhiều từ khoá B. Kiểm tra ngày đăng C. Đọc tiêu đề D. Tin link đầu

34. Thông tin sai lệch gây:

A. Hại cộng đồng B. Vui vẻ C. Lan truyền nhanh D. Hấp dẫn

35. Đánh giá nguồn tin nên xem:

A. Tên tác giả B. Nội dung phù hợp C. Có căn cứ khoa học D. Tất cả

36. Một thông tin được xem là sử dụng được khi:

A. Giải trí tốt B. Đẹp mắt C. Phù hợp giải quyết vấn đề D. Lan truyền rộng

Chủ đề D – Đạo đức, pháp luật, văn hoá số (20 câu)

37. Xâm nhập máy người khác bằng phần mềm độc hại là:

A. Hợp pháp B. Hữu ích C. Chấp nhận được D. Vi phạm an ninh mạng

38. Gửi tin nhắn đe dọa là:

A. Bình thường B. Vi phạm pháp luật C. Hợp pháp D. Hữu ích

39. Cấm đăng thông tin sai sự thật theo:

A. NĐ 72 – Điều 5 mục 1

B. NĐ 72 – Điều 5 mục 2

C. Luật ANM – Điều 8 mục 1

D. Câu A/C đúng

40. Cấm xuyên tạc – xúc phạm theo:

A. NĐ 72 Đ5M1 B. Luật ANM Đ8M1 C. Luật ANM Đ8M2 D. NĐ 72 Đ5M2

41. Phát ngôn thô tục trực tuyến là:

A. Thiếu văn hóa B. Hợp lý C. Lịch sự D. Văn hóa

42. Spam email là:

A. Tốt B. Bình thường C. Hành vi xấu D. Không quan trọng

43. Công bố thông tin cá nhân người khác là:

A. Bình thường B. Không sao C. Vi phạm D. Hữu ích

44. Mạng xã hội gây lo âu, trầm cảm là:

A. Tích cực B. Buồn cười C. Tiêu cực D. Bình thường

45. Bạn bị ảnh hưởng tiêu cực MXH → bạn nên:

A. Mặc kệ B. Khuyến dùng nhiều hơn C. Gợi ý hoạt động khác D. Đồng tình

46. Khi xem tin công nghệ mới nên xem ở:

A. Diễn đàn B. MXH C. Tạp chí uy tín D. Video thường

47. Hành vi đúng trong môi trường số:

A. Chia sẻ tin sai

B. Giữ mật khẩu mạnh

C. Đăng thông tin người khác

D. Chửi bới

48. Khi bị quấy rối mạng cần:

A. Phản ứng mạnh B. Bỏ qua mãi C. Báo người lớn/cơ quan D. Chửi lại

49. Mật khẩu mạnh gồm:

A. 123456 B. Ngày sinh C. Tên gọi D. Kí tự + số + chữ

50. Ứng xử văn hóa số gồm:

A. Tôn trọng người khác B. Đăng tin giả C. Ân danh để xúc phạm D. Phá hoại

51. Hành vi trái pháp luật:

A. Sao chép tài liệu miễn phí

B. xâm nhập tài khoản

C. Chia sẻ bài học

D. Dùng phần mềm miễn phí

52. Khi nhận tin nhắn lạ chứa file → nên:

A. Mở ngay B. Xoá hoặc kiểm tra C. Chia sẻ D. Cài đặt

53. Đăng ảnh riêng tư người khác:

A. Tốt B. Chia sẻ vui C. Vi phạm D. Bình thường

54. Vi phạm bản quyền khi:

- A. Tải tài liệu hợp pháp
- B. Tự tạo nội dung
- C. Đăng phim lậu
- D. Mua tài liệu

55. Chữ viết hoa toàn bộ trong chat dễ gây:

- A. Bình thường
- B. Thân thiện
- C. Giận dữ / quát
- D. Không ảnh hưởng

56. Trò lừa đảo trực tuyến được gọi là:

- A. Phishing
- B. DDoS
- C. SQL
- D. Pop-up

★ CHỦ ĐỀ F – Giải quyết vấn đề với máy tính (20 câu)

F1. Xác định vấn đề – mô hình hóa – thuật toán

F1.1. Bước đầu tiên khi giải quyết vấn đề bằng máy tính là:

- A. Lập trình
- B. Xác định vấn đề
- C. Viết thuật toán
- D. Kiểm thử

F1.2. “Thuật toán” là:

- A. Một chương trình máy tính
- B. Cách trình bày dữ liệu
- C. Tập hợp các bước giải quyết vấn đề
- D. Bảng tính

F1.3. Đặc điểm quan trọng của thuật toán:

- A. Ngắn gọn
- B. Mơ hồ
- C. Rõ ràng và xác định
- D. Mang tính nghệ thuật

F1.4. Mô hình hóa giúp:

- A. Làm vấn đề phức tạp hơn
- B. Đơn giản hóa vấn đề thực
- C. Không cần thuật toán
- D. Tăng dữ liệu

F1.5. Khi mô tả thuật toán, cách hiệu quả nhất là:

- A. Ghi đoạn văn dài
- B. Dùng sơ đồ khối
- C. Gửi file ảnh

D. Ghi âm

F1.6. Trong sơ đồ khối, hình bình hành thể hiện:

A. Bắt đầu–kết thúc B. Nhập/Xuất C. Quyết định D. Xử lí

F1.7. Trong sơ đồ khối, hình thoi dùng cho:

A. Xử lí B. Quyết định C. Nhập dữ liệu D. Vẽ biểu đồ

F1.8. Thuật toán phải đảm bảo tính dừng, nghĩa là:

- A. Chạy mãi mãi
- B. Có điểm kết thúc
- C. Tự phát triển thêm
- D. Tự thu nhỏ

F1.9. Ví dụ về bài toán máy tính giải tốt:

- A. Đoán cảm xúc
- B. Tính tổng 100 số
- C. Đọc thơ
- D. Vẽ tranh tự do

F1.10. Mục tiêu của phân tích bài toán là:

- A. Viết cho đẹp
- B. Hiểu yêu cầu và dữ liệu vào–ra
- C. Tăng số bước
- D. Giảm thời gian suy nghĩ

F2. Ngôn ngữ lập trình – Scratch – biến – vòng lặp

F2.1. Trong Scratch, “biến” dùng để:

- A. Thay đổi màu nhân vật
- B. Lưu trữ giá trị
- C. Tạo nền
- D. Phát âm thanh

F2.2. Khối lệnh “repeat 10” là loại:

- A. Lặp xác định B. Lặp vô hạn C. Điều kiện D. Sự kiện

F2.3. Khối “forever” dùng khi:

A. Lặp vô hạn B. Lặp 10 lần C. Chạy một lần D. Tạo biến

F2.4. Khối “if ... then ...” thuộc nhóm:

A. Lựa chọn B. Sự kiện C. Chuyển động D. Âm thanh

F2.5. Muốn nhân vật di chuyển 10 bước dùng khối:

A. say

B. move 10 steps

C. go to x:0 y:0

D. turn 15 degrees

F2.6. Để kiểm tra “đụng cạnh sân khấu”, dùng cảm biến:

A. touching color

B. touching edge

C. mouse down

D. answer

F2.7. Trong lập trình trò chơi, “điều kiện thắng/thua” thuộc phần:

A. Dữ liệu

B. Xử lý logic

C. Hình ảnh

D. Âm thanh

F2.8. “Debug” nghĩa là:

A. Xóa file B. Sửa lỗi chương trình C. Lập chương trình D. Sao chép mã

F2.9. Khi cần tạo chuyển động liên tục mượt mà:

A. forever + move

B. repeat 1

C. stop all

D. change color effect

F2.10. Scratch thuộc loại:

A. Ngôn ngữ văn bản

- B. Ngôn ngữ khối
- C. Trình duyệt web
- D. Hệ điều hành

★ CHỦ ĐỀ G – Kỹ năng số, an toàn thông tin, hợp tác trực tuyến (20 câu)

G1. Kỹ năng số – tìm kiếm – quản lý dữ liệu

G1.1. Từ khóa tìm kiếm tốt nhất thường:

- A. Dài 1 câu
- B. Ngắn gọn – sát chủ đề
- C. Viết hoa toàn bộ
- D. Thêm nhiều dấu

G1.2. Khi tìm kiếm nâng cao, dấu ngoặc kép dùng để:

- A. Tìm tương tự
- B. Tìm chính xác cụm từ
- C. Loại từ khóa
- D. Tìm theo hình

G1.3. Thư mục giúp:

- A. Xóa dữ liệu
- B. Tổ chức và quản lý tệp
- C. Chặn virus
- D. Tăng tốc mạng

G1.4. Tập tin PDF thích hợp cho:

- A. Tài liệu cố định
- B. Chỉnh sửa mạnh
- C. Lập trình
- D. Chơi game

G1.5. Dấu * (asterisk) khi tìm kiếm có nghĩa:

- A. Một ký tự bất kỳ
- B. Nhiều ký tự bất kỳ

C. Kết thúc dữ liệu

D. Lệnh bắt buộc

G2. An toàn thông tin – bảo mật – phòng tránh nguy cơ

G2.1. Yếu tố quan trọng nhất bảo vệ tài khoản:

A. Mật khẩu mạnh

B. Avatar đẹp

C. Tên đặc biệt

D. Đăng nhập mọi nơi

G2.2. Mật khẩu KHÔNG an toàn:

A. Abc@2024VN **B. 123456** C. Hỗn hợp ký tự D. 8–12 ký tự

G2.3. 2FA (xác thực 2 bước) giúp:

A. Tăng màu sắc

B. Tăng bảo mật

C. Xóa tin nhắn

D. Mở camera

G2.4. Dạng tấn công lừa đảo phổ biến:

A. Phishing B. Spam C. Download D. Save

G2.5. Dấu hiệu email lừa đảo:

A. Tên miền lạ B. Ngôn ngữ chuyên nghiệp C. Địa chỉ uy tín D. Không có lỗi

G2.6. Khi bị nghi hack tài khoản nên:

A. Đăng nhập tiếp

B. Đổi mật khẩu

C. Cho bạn bè dùng

D. Xóa thiết bị

G2.7. Virus máy tính lây qua:

A. File tải về B. Nước C. Nhiệt độ D. Ánh sáng

G2.8. Biện pháp phòng chống virus:

A. Mở file lạ

- B. Cài phần mềm bảo vệ
- C. Tắt máy liên tục
- D. Dùng USB cũ

G3. Hợp tác trực tuyến – giao tiếp – chia sẻ

G3.1. Khi làm việc nhóm online, nên dùng:

- A. Google Docs B. Paint C. Video Editor D. Word offline

G3.2. Bất đồng ý kiến trong nhóm nên:

- A. Cãi nhau B. Tôn trọng và thảo luận
- C. Rời nhóm D. Im lặng

G3.3. Giao tiếp trực tuyến cần:

- A. Không quan tâm cảm xúc
- B. Lịch sự, tôn trọng
- C. Viết hoa quát nạt
- D. Gửi tin vô nghĩa

G3.4. Trước khi chia sẻ bài người khác cần:

- A. Xóa tên tác giả
- B. Ghi nguồn
- C. Đổi màu
- D. Tự nhận là mình làm

G3.5. Khi chia sẻ tài liệu nhóm nên:

- A. Không đặt tên file
- B. Đặt tên rõ ràng
- C. Đặt tên “1”
- D. Không cập nhật

G3.6. Dùng cloud (Google Drive/OneDrive) giúp:

- A. Lưu trữ – chia sẻ thuận tiện
- B. Không cần mạng
- C. Tự xóa file

D. Làm máy nhanh hơn

G3.7. Cuộc họp online hiệu quả khi:

A. Mở mic liên tục

B. Nói chuyện riêng

C. Tắt mic khi không phát biểu

D. Rời giữa chừng

G3.8. Tập trình chiếu hiệu quả:

A. Quá nhiều chữ

B. Dùng hình – ít chữ – rõ ý

C. Toàn chữ

D. Không hình

G3.9. Hành vi hợp tác số đúng:

A. Phá tài liệu người khác

B. Góp ý lịch sự

C. Spam

D. Xóa file nhóm

G3.10. Khi được giao nhiệm vụ nhóm:

A. Không làm

B. Làm phần khác

C. Hoàn thành đúng hạn

D. Để người khác làm