

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KÌ II – TIN HỌC 6

Năm học: 2025- 2026

Câu 1: Sơ đồ tư duy là gì?

- A. Bản vẽ kiến trúc một ngôi nhà.
- B. Một sơ đồ hướng dẫn đường đi.
- C. Một sơ đồ trình bày thông tin trực quan bằng cách sử dụng từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, các đường nối để thể hiện các khái niệm và ý tưởng.**
- D. Văn bản của một vở kịch, bộ phim hoặc chương trình phát sóng.

Câu 2: Nhược điểm của việc tạo sơ đồ tư duy theo cách thủ công là gì?

- A. Không linh hoạt để có thể làm ở bất cứ đâu, đòi hỏi công cụ khó tìm kiếm.
- B. Không dễ dàng trong việc mở rộng, sửa chữa và chia sẻ cho nhiều người.**
- C. Khó sắp xếp, bố trí nội dung.
- D. Hạn chế khả năng sáng tạo.


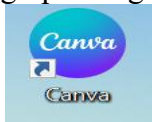


Câu 3: Thông tin trong sơ đồ tư duy thường được tổ chức thành

- A. mở bài, thân bài, kết luận.
- B. tiêu đề, đoạn văn.
- C. chương, bài, mục.
- D. chủ đề chính, chủ đề nhánh.**

Câu 4: Sơ đồ tư duy gồm các thành phần:

- A. Con người, đồ vật, khung cảnh.
- B. Phần mềm máy tính.
- C. Từ ngữ ngắn gọn, hình ảnh, đường nối, màu sắc.**
- D. Bút, giấy, mực.

Câu 5: Phần mềm nào sau đây giúp chúng ta tạo được sơ đồ tư duy một cách thuận tiện?

- A.  Scratch 3
- B.  Canva
- C.  iTunes
- D.  MindMaple**

Câu 6: Sơ đồ tư duy bên dưới ghi lại những công việc cần chuẩn bị cho chuyến du lịch của gia đình vào dịp nghỉ hè sắp tới. Tên chủ đề chính là:



- A. Kỳ nghỉ tuyệt vời.**
- B. Ngân sách.
- C. Quần áo.
- D. Đặt chỗ.

Câu 7: Thao tác nào không phải là thao tác định dạng văn bản?

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

Câu 8: Để đặt hướng cho trang văn bản, trên thẻ Page Layout vào nhóm lệnh Page Setup sử dụng lệnh:

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

Câu 9: Thao tác nào sau đây không thực hiện được sau khi dùng lệnh File/Print để in văn bản?

- A. Nhập số trang cần in.
- B. Chọn máy in để in nếu máy tính được cài đặt nhiều máy in.
- C. Thay đổi lề của đoạn văn bản.**
- D. Chọn khổ giấy in.

Câu 10: Nút lệnh  trên thanh công cụ định dạng dùng để

- A. thay đổi cỡ chữ.
- B. thay đổi màu chữ.
- C. thay đổi kiểu gạch dưới.
- D. thay đổi Font (phông chữ).**

Câu 11: Sử dụng lệnh **Insert/Table** rồi dùng chuột kéo thả để chọn số cột và số hàng thì số cột, số hàng tối đa có thể tạo được là:

- A. 10 cột, 10 hàng.
- B. 10 cột, 8 hàng.**
- C. 10 cột, 9 hàng.
- D. 8 cột, 10 hàng.

Câu 12: Cách di chuyển con trỏ soạn thảo trong bảng là

A. chỉ sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím.

B. chỉ sử dụng chuột.

C. sử dụng thanh cuộn ngang, dọc.

D. Có thể sử dụng chuột, phím Tab hoặc các phím mũi tên trên bàn phím.

Câu 13: Để chèn một bảng có 30 hàng và 10 cột, em sử dụng thao tác nào?

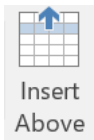
A. Chọn lệnh Insert/Table, kéo thả chuột chọn 30 hàng, 10 cột.

B. Chọn lệnh Table Tools/Layout, nhập 30 hàng, 10 cột.

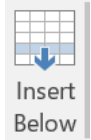
C. Chọn lệnh Insert/Table/Insert Table, nhập 30 hàng, 10 cột.

D. Chọn lệnh Insert/Table/Table Tools, nhập 30 hàng, 10 cột.

Câu 14: Lệnh chèn thêm 1 hàng phía trên là



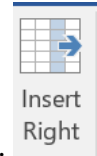
A. Insert Above.



B. Insert Below.



C. Insert Left.



D. Insert Right.

Câu 15: Lệnh Insert Left có chức năng

A. chèn thêm hàng phía trên.

B. chèn thêm hàng phía dưới.

C. chèn thêm cột bên trái.

D. chèn thêm cột bên phải.

Câu 16: Để xóa cột trong bảng ta thực hiện nháy vào ô trong cột ☐ Layout chọn

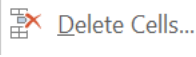
A. Delete Row.

B. Delete Column.

C. Delete Cell.

D. Delete Table.

Câu 17: Lệnh



có chức năng

A. xóa bảng.

B. xóa cột.

C. xóa ô.

D. xóa hàng.



Câu 18: Lệnh

Insert Right

có chức năng

A. chèn thêm hàng phía trên.

B. chèn thêm hàng phía dưới.

C. chèn thêm cột bên trái.

D. chèn thêm cột bên phải.

Câu 19: Bạn An đang viết về đặc sản cốm Làng Vòng để giới thiệu Ẩm thực Hà Nội cho các bạn ở Tuyên Quang. Tuy nhiên, bạn muốn sửa lại văn bản, thay thế tất cả các từ “món ngon” bằng từ “đặc sản”. Bạn sẽ sử dụng lệnh nào trong hộp thoại “Find and Replace”?

A. Replace.

B. Find Next.

C. Replace All.

D. Cancel.

Câu 20: Điền từ hoặc cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thiện câu sau:

“Để một từ hoặc cụm từ trong văn bản, em chọn lệnh Find.”

A. tìm kiếm.

B. thay thế.

C. tìm kiếm và thay thế.

D. định dạng.

Câu 21: Điền từ hoặc cụm từ (chính xác, tìm kiếm, thay thế, yêu cầu) vào chỗ chấm thích hợp để hoàn thành đoạn văn bản dưới đây: “Công cụ Tìm kiếm và ...(1)... giúp chúng ta tìm kiếm hoặc thay thế các từ hoặc cụm từ theo yêu cầu một cách nhanh chóng và chính xác.”

A. thay thế.

B. tìm kiếm.

C. xóa.

D. định dạng.

Câu 22: Thao tác tìm kiếm từ hoặc cụm từ là

A. Home/Find.

B. Home/Replace.

C. Insert/Find.

D. Insert/Replace.

Câu 23: Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?

A. Sử dụng các biến và dữ liệu.

B. Sử dụng đầu vào và đầu ra.

C. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.

D. Sử dụng phần mềm và phần cứng.

Câu 24: Sơ đồ khối là

A. một sơ đồ gồm các hình khối, đường có mũi tên chỉ hướng thực hiện theo từng bước của thuật toán.

B. một ngôn ngữ lập trình.

C. cách mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên.

D. một biểu đồ hình cột.

Câu 25: Mục đích của sơ đồ khối là

A. để mô tả chi tiết một chương trình.

B. để mô tả các chỉ dẫn cho máy tính “hiểu” về thuật toán.

C. để mô tả các chỉ dẫn cho con người hiểu về thuật toán.

D. để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thuật toán.

Câu 26: Lợi thế của việc sử dụng sơ đồ khối so với sử dụng ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán là

A. sơ đồ khối tuân theo một tiêu chuẩn quốc tế nên con người dù ở bất kể quốc gia nào cũng có thể hiểu.

B. sơ đồ khối dễ vẽ.

C. sơ đồ khối dễ thay đổi.

D. vẽ sơ đồ khối không tốn thời gian.

Câu 27: Trong các ví dụ sau, ví dụ nào là thuật toán?

A. Một bản nhạc hay.

B. Một bức tranh đầy màu sắc.

C. Một bản hướng dẫn về cách nướng bánh với các bước cần làm.

D. Một bài thơ lục bát.

Câu 28: Thuật toán là

A. một phần mềm được cài đặt trong máy tính.

B. một dãy các chỉ dẫn từng bước rõ ràng để giải quyết vấn đề.

C. một ngôn ngữ lập trình.

D. một thiết bị phần cứng lưu trữ dữ liệu.

Câu 29: Cho biết đầu vào của các thuật toán tìm số lớn hơn trong hai số a, b là

A. Giá trị hai số a, b.

B. Giá trị a.

C. Giá trị b.

D. Giá trị x.

Câu 30: Bạn Minh nghĩ về những công việc sẽ thực hiện sau khi thức dậy vào buổi sáng. Bạn ấy viết một thuật toán bằng cách ghi ra từng bước, từng bước một. Bước đầu tiên bạn ấy viết ra là: "Thức dậy". Em hãy cho biết bước tiếp theo là gì?

A. Đánh răng.

B. Thay quần áo.

C. Đi tắm.

D. Ra khỏi giường.

Câu 31: Ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là

A. tuần tự, rẽ nhánh và lặp.

B. tuần tự, rẽ nhánh và gán.

C. rẽ nhánh, lặp và gán.

D. tuần tự, lặp và gán.

Câu 32: Cấu trúc tuần tự là gì?

A. Là cấu trúc xác định thứ tự dữ liệu được lưu trữ.

B. Là cấu trúc xác định thứ tự các bước được thực hiện.

C. Là cấu trúc lựa chọn bước thực hiện tiếp theo.

D. Là cấu trúc xác định số lần lặp lại một số bước của thuật toán.

Câu 33: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1.

B. 2.

C. 3.

D. 4.

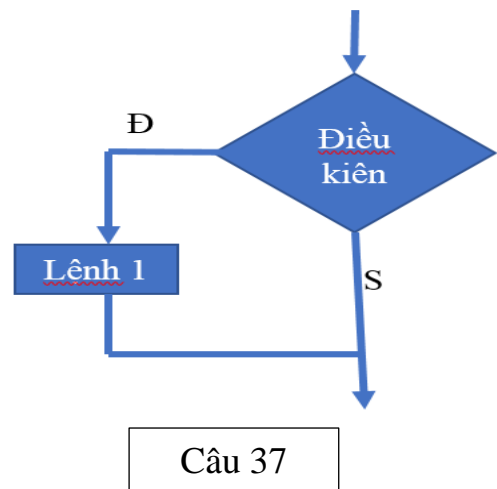
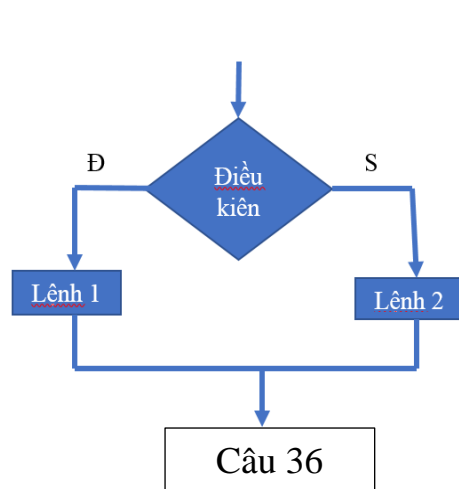
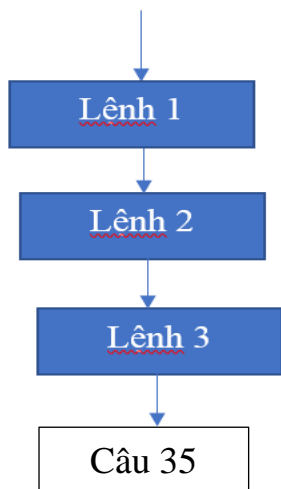
Câu 34: Câu: "Nếu bạn Hoa ốm phải nghỉ học, em sẽ chép bài giúp bạn" thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.



Câu 35: Sơ đồ sau thể hiện cấu trúc nào?

A. Cấu trúc lặp.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 36: Sơ đồ khối sau thể hiện cấu trúc nào?

A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 37: Sơ đồ khối sau thể hiện cấu trúc nào?

A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

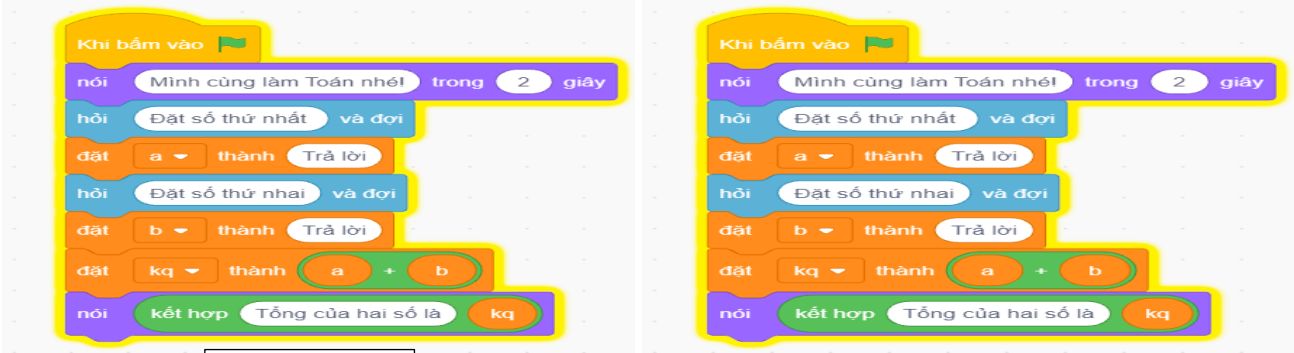
B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 38: Bạn Hải đã viết một chương trình điều khiển chú mèo di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi chạm phải chú chó. Bạn Hải nên dùng loại cấu trúc điều khiển nào để thực hiện yêu cầu di chuyển liên tục của chú mèo?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.



Câu 39

Câu 40

Câu 39: Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán trong chương trình Scratch dưới đây?

- A. Đầu vào: hai số a, b; Đầu ra: hiệu hai số.
- B. Đầu vào: số a ; Đầu ra: tổng hai số.
- C. Đầu vào: mình cùng làm toán nhé; Đầu ra: tổng hai số.
- D. Đầu vào: hai số a, b; Đầu ra: tổng hai số.

Câu 40: Chương trình Scratch dưới đây thực hiện thuật toán gì?

- A. Chương trình thực hiện thuật toán tính tích hai số.
- B. Chương trình thực hiện thuật toán tính tổng hai số.
- C. Chương trình thực hiện thuật toán tính thương hai số.
- D. Chương trình thực hiện thuật toán tính hiệu hai số.

Câu 41: Cho bài toán: Cho 2 số a và b. Nếu a lớn hơn b thì thông báo a lớn hơn b. Bài toán trên thuộc kiểu cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

Câu 42: Câu “Nếu a lớn hơn b thì thông báo a lớn hơn b”. Điều kiện của câu trên là

- A. thông báo a lớn hơn b.
- B. a nhỏ hơn b.
- C. a lớn hơn b.
- D. thông báo a nhỏ hơn b.

Câu 43: Câu “Nếu a lớn hơn b thì thông báo a lớn hơn b, ngược lại thông báo a bé hơn b”. Với giá trị a=5 và b=3 thì câu lệnh nào được thực hiện?

- A. Thông báo a lớn hơn b.
- B. Thông báo a bé hơn b.
- C. Thông báo a bằng b.
- D. Không có lệnh nào được thực hiện.

Câu 44: Câu “Nếu a lớn hơn b thì thông báo a lớn hơn b, ngược lại thông báo a bé hơn b”. Thuộc kiểu cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

II. THỰC HÀNH

ĐỀ 1: DANH SÁCH LỚP 6A3

Nhập bảng sau:

DANH SÁCH LỚP 6A3			
STT	Họ và tên	Tổ	Ghi chú
1	Lan	1	Học tốt
2	Minh	2	Chăm ngoan

3	Nam	1	Tích cực	
4	Huyền	3	Học tốt	Chăm ngoan

Yêu cầu:

- 1. Lập bảng và định dạng màu sắc, căn chỉnh cho đẹp.
- 2. Lưu tệp với tên: HoTen_1.
- 3. Lưu tiếp tệp với tên: HoTen_2.
- 4. Trong tệp HoTen_2: xóa dòng số 2 (Minh), sau đó chèn vào dòng số 2 nội dung mới: 2 | Nga | 3 | Học tốt.
- 5. Dùng chức năng Tìm kiếm và Thay thế: tìm từ “Học tốt”, thay bằng “Rất tốt”.

ĐỀ 2: DANH SÁCH TỔ TRỰC NHẬT

Nhập bảng sau:

DANH SÁCH TỔ TRỰC NHẬT				
STT	Họ và tên	Tổ	Nhiệm vụ	
1	Quân	1	Lau bảng	
2	Thảo	2	Quét lớp	
3	Vy	3	Tưới cây	Lau bảng
4	Long	1	Học tốt	

Yêu cầu:

- 1. Lập bảng và trình bày đẹp: tô màu tiêu đề, kẻ khung, căn giữa cột STT và Tổ.
- 2. Lưu tệp với tên: HoTen_1.
- 3. Lưu tiếp tệp với tên: HoTen_2.
- 4. Trong tệp HoTen_2: xóa dòng số 2 (Thảo), sau đó chèn vào dòng số 3 nội dung mới: 3 | Mai | 2 | Học tốt.
- 5. Dùng chức năng Tìm kiếm và Thay thế: tìm từ “Học tốt”, thay bằng “Hoàn thành tốt”

ĐỀ 3: DANH SÁCH MƯỢN SÁCH

Nhập bảng sau:

DANH SÁCH MƯỢN SÁCH				
STT	Họ và tên	Lớp	Ghi chú	
1	An	6A1	Đã mượn	
2	Bình	6A2	Chưa trả	
3	Chi	6A1	Đúng hạn	TX đọc sách
4	Dũng	6A3	Đã mượn	

Yêu cầu:

- 1. Lập bảng và định dạng màu sắc cho đẹp.
- 2. Lưu tệp với tên: HoTen_1.
- 3. Lưu tiếp tệp với tên: HoTen_2.
- 4. Trong tệp HoTen_2: xóa dòng số 4 (Dũng), sau đó chèn vào dòng số 4 nội dung mới: 4 | Hà | 6A2 | Đã mượn.
- 5. Dùng chức năng Tìm kiếm và Thay thế: tìm từ “Đã mượn”, thay bằng “Đang mượn”.