# **CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM: Những việc em có thể làm nhờ máy tính**

# **BÀI 1: LỢI ÍCH CỦA MÁY TÍNH**

# **A. CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM**

### **1. NHẬN BIẾT (6 CÂU)**

**Câu 1:** Sử dụng các phần mềm máy tính, em có thể

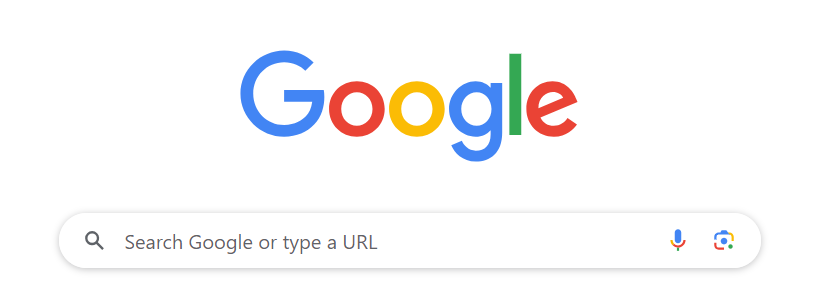
A. học tập, vui chơi, tạo các sản phẩm mỹ thuật.

B. học tập, ăn uống, tạo các sản phẩm số.

C. học tập, vui chơi, sinh hoạt.

D. học tập, vui chơi, tạo các sản phẩm số.

**Câu 2:** Tên website tương ứng với hình ảnh sau là



A. Trang web Google

B. Trang web Coccoc

C. Trang web Yahoo.

D. Trang web Facebook.

**Câu 3:** Biểu tượng của phần mềm

A. Super Mario

B. Scratch

C. Sakura

D. Soạn thảo.

**Câu 4:** Máy tính có thể giúp chúng ta

A. ăn cơm.

B. đi học.

C. trò chuyện trực tiếp.

D. soạn thảo văn bản.

**Câu 5:** Em dùng phần mềm Zoom để

A. tìm thông tin về bài học.

B. chia sẻ hình ảnh cho bạn.

C. học trực tuyến.

D. giải trí.

**Câu 6:** Phần mềm Zalo **không** dùng để

A. nghe nhạc.

B. liên lạc.

C. gửi tin nhắn.

D. chia sẻ hình ảnh.

### **2. THÔNG HIỂU (5 CÂU)**

**Câu 1:** Trong các câu sau đây, câu nào **sai**?

A. Máy tính có thể giúp em tìm kiếm thông tin, tài liệu học tập.

B. Máy tính chỉ dùng cho mục đích giải trí.

C. Nhờ có máy tính, em có thể trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè.

D. Máy tính có thể giúp em tải hình ảnh, video về từ Internet.

**Câu 2:** Phần mềm nào dưới đây giúp em soạn thảo văn bản?

A. 

B. 

C. 

D. 

**Câu 3:** Phương án nào dưới đây **không** phải là sản phẩm số?

A. Văn bản được soạn thảo bằng phần mềm Microsoft Word.

B. Bài trình chiếu được thiết kế bằng phần mềm Canva.

C. Phim hoạt hình được tạo bằng máy tính.

D. Vở ghi chú em viết bằng tay.

**Câu 4:** Em có thể làm gì với phần mềm Mario Teaches typing?



A. Trao đổi thông tin với bạn bè.

B. Tìm kiếm thông tin.

C. Luyện tập sử dụng chuột.

D. Luyện tập gõ 10 ngón.

**Câu 5:** Để viết chương trình máy tính đơn giản em có thể sử dụng phần mềm nào?

A. Scratch.

B. Zoom.

C. Paint.

D. ELSA.

### **3. VẬN DỤNG (3 CÂU)**

**Câu 1:** Để đọc báo em có thể truy cập vào trang web nào dưới đây?

A. https://quizizz.com/

B. https://www.accuweather.com/

C. https://thieunien.vn/

D. https://meet.google.com/

**Câu 2:** Trình phát đa phương tiện (media) **không** giúp chúng ta làm gì?

A. Nấu ăn.

B. Chơi game.

C. Nghe nhạc

D. Xem phim, TV.

**Câu 3:** Phát biểu nào sau đây không phải là lợi ích của việc sử dụng Internet đối với học sinh?

A. Giúp tiết kiệm thời gian và cung cấp nhiều tư liệu làm bài tập dự án.

B. Giúp nâng cao kiến thức bằng cách tham gia các khóa học trực tuyến.

C. Giúp giải trí bằng cách xem mạng xã hội và chơi điện tử suốt cả ngày.

D. Giúp mở rộng giao lưu kết bạn với các bạn ở nước ngoài.

### **4. VẬN DỤNG CAO (2 CÂU)**

**Câu 1:** Tại sao cần viết chương trình?

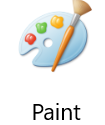
A. Vì chương trình rất đơn giản để viết.

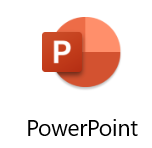
B. Vì người lập trình game rất thích viết game.

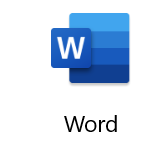
C. Vì viết chương trình giúp con người điều khiển máy tính đơn giản và hiệu quả hơn.

D. Vì viết chương trình có thể tạo ra Facebook và Zalo.

**Câu 2:** Cô giáo giao nhiệm vụ vẽ một bức tranh trên máy tính về chủ đề “Ngôi nhà của em”. Phần mềm nào sau đây **không** hỗ trợ được em trong việc hoàn thành bài tập?

A. 

B. 

C. 

D. 