

HƯỚNG DẪN ÔN TẬP KIỂM TRA HK I NĂM 2024-2025

TIN HỌC 8

Câu 1: Chúng ta có thể mô tả một quá trình?

- A. Với tất cả các bước cùng một lúc
- B. Với các bước đầu tiên
- C. Với các bước lần lượt diễn ra**
- D. Với các bước tùy ý

Câu 2: Mô tả một thuật toán có các bước được thực hiện tuần tự là?

- A. Một quá trình với các bước diễn ra cùng lúc, thực hiện xong bước này thì thực hiện bước tiếp theo, cứ như thế cho đến bước cuối cùng
- B. Một quá trình với các bước lần lượt diễn ra, thực hiện các bước cùng một lúc, cứ như thế cho đến bước cuối cùng
- C. Một quá trình với các bước lần lượt diễn ra, thực hiện xong bước này thì thực hiện bước tiếp theo, cứ như thế cho đến bước cuối cùng**
- D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 3: Khi nào có thể sử dụng mô tả dưới dạng thuật toán?

- A. Đặc điểm của máy tính
- B. Các sự việc xảy ra khi động đất
- C. Kịch bản điều khiển một nhân vật**
- D. Làm việc nhà

Câu 4: Khi kịch bản điều khiển một nhân vật bị thay đổi thứ tự các bước trong thuật toán thì?

- A. Ta sẽ nhận được một kịch bản như cũ
- B. Ta sẽ nhận được một kịch bản gần giống cũ
- C. Ta sẽ nhận được một kịch bản khác**
- D. Kịch bản không thay đổi

Câu 5: Khi nào những người biết sử dụng Scratch sẽ tạo được chương trình thể hiện kịch bản?

- A. Khi có thuật toán mẫu
- B. Khi có kịch bản được mô tả ở dạng đoạn văn
- C. Khi có kịch bản được mô tả ở một dạng thuật toán**
- D. Khi có kịch bản

Câu 6: Kịch bản điều khiển một nhân vật có thể được mô tả dưới dạng nào?

- A. Chữ
- B. Video
- C. Hình ảnh
- D. Thuật toán**

Câu 7: Chương trình máy tính là gì?

- A. Là nhiều dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một kịch bản
- B. Là một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một kịch bản
- C. Là nhiều dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán
- D. Là một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán**

Câu 8: Biến có tên gọi đầy đủ là?

- A. Biến thiên
- B. Biến hằng
- C. Biến nhớ**
- D. Biến mất

Câu 9: Biến là nơi?

- A. Lưu trữ các hình ảnh trong chương trình
- B. Lưu trữ các con chữ trong chương trình
- C. Lưu trữ các dữ liệu trong chương trình**

D. Lưu trữ các văn bản

Câu 10: miền giá trị bao gồm số nguyên và số thập phân là kiểu dữ liệu nào?

- A. Chuỗi kí tự
- B. Xâu kí tự
- C. Logic
- D. Số**

Câu 11: Miền giá trị bao gồm hai giá trị True (đúng) và False (sai)?

- A. Xâu kí tự
- B. Chuỗi kí tự
- C. Số
- D. Logic**

Câu 12: biến dùng để làm gì khi xử lí trong thuật toán cũng như chương trình?

- A. Lưu trữ**
- B. Sao chép
- C. Thêm bớt
- D. xóa

Câu 13: Nhóm nào trong Scratch cung cấp những phép toán?

- A. Space
- B. Zoom
- C. Move
- D. Operators**

Câu 14: Các biểu thức logic có thể kết nối với nhau bởi các phép toán logic nào?

- A. And, or, not**
- B. And, not
- C. Or, and
- D. Or, not

Câu 15: Xâu kí tự là gì?

- A. Một biểu thức kiểu xâu kí tự**
- B. Một biểu thức kiểu số
- C. Một biểu thức kiểu chữ
- D. Một biểu thức kiểu ảnh

Câu 16: Ta có thể kết nối các biểu thức xâu kí tự với nhau để?

- A. Tạo ra biểu thức xâu kí tự mới dài hơn**
- B. Tạo ra biểu thức xâu kí tự ngắn hơn
- C. Tạo ra biểu thức xâu kí tự ban đầu
- D. Tạo ra biểu thức toán học

Câu 17: phép toán round thuộc phép toán gì?

- A. Phép toán lấy giá trị nguyên của một số
- B. Phép toán lấy giá trị tuyệt đối của một số
- C. Phép toán lấy phần dư của phép chia
- D. Phép toán làm tròn số, lấy số nguyên gần nhất số này**

Câu 18: phép toán lấy giá trị tuyệt đối của một số thuộc phép toán nào?

- A. round
- B. Abs - of**
- C. mod
- D. zoom

Câu 19: phép toán lấy phần dư của phép chia?

- A. round

- B. zoom
- C. abs
- D. mod**

Câu 20: Trên một thuật toán, khi mà dựa trên điều kiện cụ thể nào đó để xác định bước thực hiện ta sử dụng cấu trúc gì?

- A. Cấu trúc phân chia
- B. Cấu trúc rẽ nhánh**
- C. Cấu trúc phân nhánh
- D. Cấu trúc chặt chẽ

Câu 21: Điều kiện để rẽ nhánh là gì?

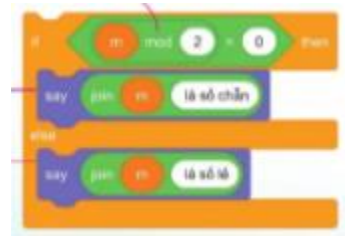
- A. Biểu thức chuỗi kí tự
- B. Biểu thức số
- C. Biểu thức xâu kí tự
- D. Biểu thức logic**

Câu 22: Cấu trúc rẽ nhánh có những dạng nào?

- A. Rẽ nhánh phân chia, rẽ nhánh khuyết
- B. Rẽ nhánh đầy đủ, rẽ nhánh khuyết**
- C. Rẽ nhánh bổ sung, rẽ nhánh khuyết
- D. Rẽ nhánh phân chia, rẽ nhánh bổ sung

Câu 23: Hình ảnh dưới đây là rẽ nhánh dạng?

- A. Khuyết
- B. Kết hợp
- C. Đầy đủ**
- D. Bổ sung



Câu 24: Hình ảnh dưới đây là rẽ nhánh dạng?

- A. Khuyết**
- B. Đầy đủ
- C. Kết hợp
- D. Bổ sung



Câu 25: Để thể hiện việc một số lệnh được thực hiện lặp lại với số lần lặp đã xác định trước ta dùng?

- A. Cấu trúc kết hợp
- B. Cấu trúc rẽ nhánh
- C. Cấu trúc lặp**
- D. Cấu trúc bổ sung

Câu 26: Số lần lặp trong Scratch được thể hiện trong lệnh?

- A. Next costume
- B. Wait seconds
- C. Repeat**
- D. Move steps

Câu 27: Điều kiện dừng lặp được thể hiện trong?

- A. Next costume
- B. Repeat
- C. Repeat until**
- D. Move steps

Câu 28: Khối lệnh thể hiện lặp vô hạn lần là?

- A. Repeat

- B. Repeat until
- C. Move steps
- D. Forever**

Câu 29: Em hãy cho biết cấu trúc hình sau thể hiện điều gì?

- A. Nếu seup 1 số tới 10 -> lặp lại 30 lần
- B. Nếu seup 1 số tới 0 -> lặp lại 30 lần**
- C. Nếu seup 1 số tới 0 -> lặp lại 10 lần
- D. Nếu seup 1 số tới 10 -> lặp lại 10 lần



Câu 30: Cấu trúc lặp có dạng nào dưới đây?

- A. Lặp với số lần cố định trước
- B. Lặp vô hạn
- C. Lặp có điều kiện
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 31: Với sự phát triển nhanh chóng, mang lại lợi ích to lớn và tạo ra những thay đổi lớn lao cho xã hội loại người thì tin học?

- A. Được ứng dụng trong khoa học công nghệ
- B. Được ứng dụng trong tin học ứng dụng
- C. Được ứng dụng trong mọi mặt của đời sống**
- D. Được ứng dụng trong sản xuất

Câu 32: Ứng dụng tin học để làm gì?

- A. Tăng năng suất lao động
- B. Hỗ trợ sáng tạo
- C. Hỗ trợ mọi người nâng cao chất lượng cuộc sống
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 33: Ứng dụng nào của tin học có thể tăng hiệu quả công việc của bác sĩ?

- A. Tạo bản vẽ 3D để khách hàng có thể hình dung rõ về căn nhà định xây dựng
- B. Nhận hình ảnh tức thì từ sân vận động được chụp bởi một đồng nghiệp khác để biên tập thành một bài báo
- C. Tạo một báo cáo tài chính bằng phần mềm bảng tính
- D. Theo dõi sức khỏe, quá trình điều trị của bệnh nhân qua hồ sơ sức khỏe điện tử**

Câu 34: Phương án nào dưới đây không đúng khi nói về việc sử dụng máy tính và ứng dụng tin học?

- A. Giúp việc thông tin liên lạc giữa mọi người hiệu quả hơn
- B. Mọi người được tham gia vào môi trường học tập tốt hơn
- C. Phụ nữ và trẻ em gái không cần đến máy tính vì không giúp ích nhiều cho họ**
- D. Mọi người đều có cơ hội học hỏi kiến thức để giúp nâng cao chất lượng cuộc sống và chăm sóc sức khỏe tốt hơn

Câu 35. Theo em, máy tính thu nhỏ dần kích thước tới mức như một điện thoại thông minh thì có ưu điểm gì?

- A. Kích thước nhỏ
- B. Dễ sử dụng
- C. Chạy nhanh và đáng tin cậy
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 36. Vì sao máy tính cá nhân ngày càng trở nên thông dụng?

- A. Nhiều chức năng tích hợp
- B. Dễ sử dụng
- C. Kích thước nhỏ, tiện lợi
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 37. Chiếc máy tính cơ học đầu tiên của loài người có tên là gì?

- A. Pascaline**
- B. ENIAC
- C. Difference Engine
- D. JOHNNIAC

Câu 38. Vào thập niên 1900, các máy tính cơ học trước đó đã được thiết kế lại để?

- A. Phù hợp với sự phát triển
- B. Tiết kiệm điện
- C. Sử dụng mô tơ điện**
- D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 39. Nguyên lý nào đã đặt nền móng cho sự phát triển của máy tính điện tử?

- A. Nguyên lý Von Neumann**
- B. Nguyên lý năng lượng mặt trời
- C. Nguyên lý Archimedes
- D. Nguyên lý Pascal

Câu 40. Bộ xử lý là linh kiện máy tính dựa trên công nghệ nào?

- A. Đèn điện tử chân không
- B. Linh kiện bán dẫn đơn giản
- C. Mạch tích hợp hàng chục, hàng trăm linh kiện bán dẫn
- D. Mạch tích hợp cỡ lớn, gồm hàng chục nghìn đến hàng triệu linh kiện bán dẫn**

Câu 41. Máy tính sử dụng ống chân không hoặc van nhiệt điện, đầu vào dùng thẻ đục lỗ và băng giấy, kết quả được in ra giấy là máy tính thế hệ nào?

- A. Máy tính thế hệ thứ nhất**
- B. Máy tính thế hệ thứ hai
- C. Máy tính thế hệ thứ ba
- D. Máy tính thế hệ thứ tư

Câu 42: Khi tìm kiếm thông tin cần?

- A. Tìm các thông tin không có nguồn gốc rõ ràng.
- B. Tìm các thông tin có nguồn gốc rõ ràng.**
- C. Tìm kiếm các thông tin được đăng tải từ rất lâu.
- D. Tìm các thông tin trên các trang không uy tín.

Câu 43: Chọn phương án sai. Để đánh giá độ tin cậy của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề đặt ra, ta cần căn cứ vào?

- A. Nguồn thông tin, tác giả của bài viết.
- B. Mục đích của bài viết.
- C. Tính cập nhật của bài viết.
- D. Số lượt chia sẻ, bình luận, thích (like) bài viết.**

Câu 44: Chúng ta không nên?

- A. Sử dụng các thông tin có độ tin cậy cao.
- B. Sử dụng các thông tin không có độ tin cậy cao.**
- C. Cả hai đáp án trên đều sai.
- D. Cả hai đáp án trên đều đúng.

Câu 45: Đáp án nào sau đây không phải sai sót khi tạo ra một sản phẩm số?

- A. Thông tin rõ ràng, chính xác và nội dung do chính người tạo ra sản phẩm biên soạn.**
- B. Lỗi kỹ thuật: như âm thanh kém chất lượng, hình ảnh bị mờ hoặc kích thước không phù hợp.
- C. Thông tin sai lệch, không đúng với thực tế
- D. Lạm dụng hoặc bị cấm về bản quyền như chứa nội dung bị cấm hoặc vi phạm bản quyền, sử dụng hình ảnh, bài viết không xin phép, ...

Câu 46. Hãy cho biết, theo lịch sử phát triển, máy tính thay đổi như thế nào về kích thước?

- A. Từ rất lớn cho đến nhỏ
- B. Từ rất nhỏ cho đến nhỏ và rất lớn
- C. Từ rất lớn cho đến nhỏ và rất nhỏ trở nên di động hơn**
- D. Từ nhỏ đến lớn

Câu 47. Theo em, máy tính thu nhỏ dần kích thước tới mức như một điện thoại thông minh thì có nhược điểm gì?

- A. Giá thành sản xuất máy tính cá nhân giảm xuống rất thấp nên nhiều người có thể mua để sử dụng
- B. Kích thước nhỏ
- C. Chạy nhanh và đáng tin cậy
- D. Không thân thiện với môi trường**

Câu 48. Công nghệ được sử dụng ở thế hệ máy tính thứ ba là?

- A. Bóng bán dẫn và lõi từ (magnetic core)
- B. Ống chân không hoặc van nhiệt điện; đầu vào dùng thẻ đục lỗ và băng giấy; kết quả được in ra giấy.
- C. Mạch tích hợp (IC)**
- D. Tích hợp quy mô rất lớn, gồm hàng trăm nghìn thành phần trên một chip silicon duy nhất

Câu 49. Điện thoại thông minh iPhone là thương hiệu của hãng nào?

- A. Apple Inc**
- B. Samsung
- C. Huawei
- D. Redmi

Câu 50. Thế hệ máy tính thứ nhất ra đời trong khoảng?

- A. 1955-1965
- B. 1945-1955**
- C. 1965-1974
- D. 1974-1989

Câu 51. Máy tính sử dụng công nghệ mạch tích hợp (IC) là máy tính thế hệ nào?

- A. Máy tính thế hệ thứ nhất
- B. Máy tính thế hệ thứ hai
- C. Máy tính thế hệ thứ ba**
- D. Máy tính thế hệ thứ tư

Câu 52. Đặc điểm nào của thông tin số là nổi bật nhất trong số các đặc điểm sau?

- A. Thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng**
- B. Thông tin số rất đa dạng. Thông tin số chiếm tỉ lệ rất lớn
- C. Thông tin số có tính bản quyền
- D. Thông tin số có độ tin cậy khác nhau

Câu 53: Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu?

- A. người quản lý thông tin đó cho phép**
- B. thông tin có khả năng truyền tải xa
- C. thông tin ít dữ liệu
- D. thông tin trên trang giấy

Câu 54: Trong các hành vi sau đây, hành vi nào không vi phạm pháp luật, không vi phạm đạo đức, văn hoá?

- A. Lén quay phim, chụp ảnh ở nơi có biển cấm quay phim, chụp ảnh.
- B. Nhìn trộm bạn đang nhập mật khẩu tài khoản mạng xã hội.
- C. Ghi âm cuộc tranh cãi của một nhóm bạn và đưa lên mạng xã hội.
- D. Tìm thông tin hỗ trợ việc học tập**

Câu 55. Hành động nào dưới đây là không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số?

- A. Chia sẻ thông tin mua bán động vật hoang dã quý hiếm.
- B. Quay và lan truyền video bạo lực học đường.
- C. Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc.**
- D. Tham gia cá cược bóng đá qua internet.

Câu 56. Mức độ tin cậy của thông tin, phù hợp với các tiêu chí đánh giá như mục đích, chứng cứ, thời gian và?

- A. Nguồn gốc.**
- B. Giá tiền
- C. Độ lan toả.
- D. Số lượt xem

Câu 57. Em hãy điền vào ý còn thiếu ở dấu ba chấm. Khi thực hiện nhiệm vụ tìm kiếm thông tin để tạo 1 bài trình chiếu em tiến hành: Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu, tìm kiếm và đánh giá thông tin, ...

- A. Xử lý
- B. Trao đổi thông tin
- C. Xử lý và trao đổi thông tin**
- D. Tìm kiếm và trao đổi thông tin.

Câu 58. Ở thế hệ máy tính thứ nhất thì công nghệ nào được sử dụng?

- A. Bóng bán dẫn và lõi từ (magnetic core)
- B. Ống chân không hoặc van nhiệt điện; đầu vào dùng thẻ đục lỗ và băng giấy; kết quả được in ra giấy.**
- C. Mạch tích hợp (IC)
- D. Tích hợp quy mô rất lớn, gồm hàng trăm nghìn thành phần trên một chip silicon duy nhất

Câu 60. Công nghệ được sử dụng ở thế hệ máy tính thứ tư là?

- A. Bóng bán dẫn và lõi từ (magnetic core)
- B. Ống chân không hoặc van nhiệt điện; đầu vào dùng thẻ đục lỗ và băng giấy; kết quả được in ra giấy.
- C. Mạch tích hợp (IC)
- D. Tích hợp quy mô rất lớn, gồm hàng trăm nghìn thành phần trên một chip silicon duy nhất**

Câu 61. Công nghệ được sử dụng ở thế hệ máy tính thứ năm là?

- A. Các chip vi xử lý có nhiều triệu linh kiện điện tử**
- B. Ống chân không hoặc van nhiệt điện; đầu vào dùng thẻ đục lỗ và băng giấy; kết quả được in ra giấy.
- C. Mạch tích hợp (IC)
- D. Tích hợp quy mô rất lớn, gồm hàng trăm nghìn thành phần trên một chip silicon duy nhất

Câu 62. Nhà phát minh nào đã chế tạo thành công máy tính cơ học thực hiện được các phép tính cộng, trừ, nhân, chia?

- A. Charles Xavier Thomas**
- B. John Mauchly
- C. Blaise Pascal
- D. J. Presper Eckert

Câu 63. Máy tính được chế tạo dựa trên công nghệ tích hợp vượt trội, các chip vi xử lý có nhiều triệu linh kiện điện tử là máy tính thế hệ nào?

- A. Máy tính thế hệ thứ tư
- B. Máy tính thế hệ thứ năm**
- C. Máy tính thế hệ thứ nhất
- D. Máy tính thế hệ thứ hai

- Câu 64.** Đặc điểm nào sau đây không thuộc về thông tin số?
- A. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.**
 - B. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.
 - C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lý, chuyển đổi hiệu quả.
 - D. Có thể truy cập từ xa.
- Câu 65:** Em có thể hình thành ý tưởng về một vấn đề dựa trên?
- A. nguồn thông tin từ một người lạ.
 - B. nguồn thông tin chính xác đã được kiểm chứng.**
 - C. nguồn thông tin được đăng tải từ rất lâu.
 - D. nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.
- Câu 66:** Để tìm hiểu thông tin về năng lượng gió, nguồn thông tin nào dưới đây đáng tin cậy nhất?
- A. Nguồn thông tin mới nhất từ chính phủ.**
 - B. Nguồn thông tin từ trang báo đăng từ rất lâu.
 - C. Nguồn thông tin từ trang web không rõ tên.
 - D. Nguồn thông tin từ người ẩn danh trên Facebook.
- Câu 67:** Đáp án nào sau đây không phải sai sót khi tạo ra một sản phẩm số?
- A. Thông tin rõ ràng, chính xác và nội dung do chính người tạo ra sản phẩm biên soạn.**
 - B. Lỗi kỹ thuật: như âm thanh kém chất lượng, hình ảnh bị mờ hoặc kích thước không phù hợp.
 - C. Thông tin sai lệch, không đúng với thực tế
 - D. Lạm dụng hoặc bị cấm về bản quyền như chứa nội dung bị cấm hoặc vi phạm bản quyền, sử dụng hình ảnh, bài viết không xin phép, ...
- Câu 68:** Điều không là đặc điểm của thông tin số?
- A. Thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng
 - B. Thông tin số rất đa dạng
 - C. Thông tin số có độ tin cậy giống nhau**
 - D. Thông tin số có tính bản quyền
- Câu 69.** Vì sao thông tin số chiếm tỷ lệ rất lớn?
- A. Internet là kho dữ liệu số khổng lồ và thường xuyên được cập nhật
 - B. Thể hiện dưới nhiều hình dạng như chữ và số, hình ảnh, âm thanh, video
 - C. Nhiều văn bản, hình ảnh, video trên Internet, mạng xã hội được luật bản quyền bảo vệ và người dùng phải xin phép khi sử dụng
 - D. Các công cụ công nghệ thông tin và truyền thông giúp thu nhập, lưu trữ, xử lý và truyền dữ liệu số rất tiện lợi với tốc độ nhanh**
- Câu 70.** Vì sao thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng?
- A. Internet là kho dữ liệu số khổng lồ và thường xuyên được cập nhật**
 - B. Thể hiện dưới nhiều hình dạng như chữ và số, hình ảnh, âm thanh, video
 - C. Nhiều văn bản, hình ảnh, video trên Internet, mạng xã hội được luật bản quyền bảo vệ và người dùng phải xin phép khi sử dụng
 - D. Các công cụ công nghệ thông tin và truyền thông giúp thu nhập, lưu trữ, xử lý và truyền dữ liệu số rất tiện lợi với tốc độ nhanh
- Câu 71.** Vì sao thông tin số rất đa dạng?
- A. Internet là kho dữ liệu số khổng lồ và thường xuyên được cập nhật
 - B. Thể hiện dưới nhiều hình dạng như chữ và số, hình ảnh, âm thanh, video**
 - C. Nhiều văn bản, hình ảnh, video trên Internet, mạng xã hội được luật bản quyền bảo vệ và người dùng phải xin phép khi sử dụng
 - D. Các công cụ công nghệ thông tin và truyền thông giúp thu nhập, lưu trữ, xử lý và truyền dữ liệu số rất tiện lợi với tốc độ nhanh
- Câu 72.** Khi các văn bản, hình ảnh, video trên Internet có bản quyền thì người dùng phải?
- A. Xin phép trước khi sử dụng**

- B. Tự ý sử dụng
- C. Sử dụng trước rồi xin phép sau
- D. Sử dụng theo ý mình

Câu 73. Biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy giúp mỗi cá nhân cũng như mỗi tổ chức kinh tế xã hội có được?

- A. Những ý tưởng sáng tạo
- B. Những quyết định mới mẻ
- C. Những quyết định hợp lý**
- D. Những kế hoạch cụ thể

Câu 74. Vì sao em cần bảo đảm được sản phẩm số do bản thân tạo ra?

- A. Thể hiện được đạo đức
- B. Thể hiện tính văn hóa
- C. Không vi phạm pháp luật
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 75. Dạng sản phẩm số em có thể tạo ra là?

- A. Những bức ảnh(chụp, chỉnh sửa)
- B. Truyện tự sáng tác
- C. Bài đăng trên mạng xã hội, diễn đàn
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 76. Công nghệ kỹ thuật số tiềm ẩn những vấn nạn nào?

- A. Biểu hiện thiếu văn hóa
- B. Biểu hiện vi phạm pháp luật
- C. Biểu hiện vi phạm đạo đức
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 77. Hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật, vi phạm pháp luật khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số em có thể gặp là?

- A. Sao chép thông tin từ một trang web và coi đó là của mình
- B. Sử dụng phần mềm bẻ khóa
- C. Phát trực tiếp hoặc chia sẻ các vụ bạo lực học đường. Đưa lên mạng thông tin cá nhân của người khác khi không được cho phép
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng**

Câu 78. Theo em, khi tạo ra một sản phẩm số như bài viết, video, tranh quảng cáo,... cần phải tránh gì?

- A. Sao chép tác phẩm của người khác**
- B. Tạo ra các sản phẩm của riêng mình
- C. Chịu trách nhiệm với sản phẩm của mình
- D. Tất cả đều đúng

Câu 79: Quản lý công nghệ thông tin là?

- A. Người đứng đầu bộ phận văn phòng
- B. Người đứng đầu bộ phận công nghệ thông tin**
- C. Người đứng đầu bộ phận bảo vệ
- D. Người đứng đầu cơ quan

Câu 80: Tin học nghiên cứu việc dùng máy tính để làm gì?

- A. Xử lý truyền tải thông tin
- B. Tổ chức, lưu trữ, xử lý và truyền tải thông tin**
- C. Tổ chức lưu trữ
- D. Tổ chức truyền thông