

ĐỀ DỰ ĐOÁN ĐẶC BIỆT - ĐỀ SỐ 02

Read the following brochure and mark the letter A, B, C, or D to indicate the correct option that best fits each of the numbered blanks from 1 to 6.

Remember this date: May 18th. It's International Museum Day! On this day, museums across the world think of many activities to make (1) _____. Here are some examples of things you can do at museums in different parts of the world.

- The Museum of Modern Art in São Paulo, Brazil offers tours of the sculpture garden for visitors who cannot hear very well. The visitors are allowed (2) _____ and feel the sculptures, and information is given in sign language.
- At the Museum of Paleontology in Santana do Cariri, also in Brazil, you can help dig for dinosaur fossils.
- There's a (3) _____ collection of insects at the Natural History Museum in Grenoble, France. Visitors who came to the museum on International Museum Day in 2017 had the chance to taste some very unusual things. A great (4) _____ of museums stay open very late on International Museum Day-until one o'clock in the morning! If you're very lucky, you might even (5) _____ the chance to sleep in a museum.

Find out what's going on at museums near you on International Museum Day. There might be some interesting experiences (6) _____ for you!

(Adapted from *Look*)

Question 1.	A. interesting visits museum	B. museum interesting visits		
	C. visits interesting museum	D. interesting museum visits		
Question 2.	A. to touching	B. to touch	C. touching	D. touch
Question 3.	A. fascination	B. fascinatingly	C. fascinating	D. fascinated
Question 4.	A. amount	B. handful	C. minority	D. number
Question 5.	A. make	B. keep	C. have	D. put
Question 6.	A. waited	B. that waits	C. to wait	D. waiting

Read the following piece of information and mark the letter A, B, C, or D to indicate the correct option that best fits each of the numbered blanks from 7 to 12.

Artificial Intelligence

What is it?

Artificial Intelligence, or AI, is the ability of machines to do tasks that usually require human intelligence.

How old is it?

Early computers included some elements of artificial intelligence as long ago as the 1940s. (7) _____, the first chess computer software was developed in 1948 by British scientist Alan Turing.

Where is AI used?

AI is being used in almost every area of our lives. Here are just some examples:

Medicine AI can detect early (8) _____ of disease. Millions of us already have apps that tell us how to improve our health.

Transport Self-driving cars and (9) _____ automated vehicles will become a reality on our roads soon.

Business When we use the online chat on a company website, we're often chatting with a 'bot', which simulates human conversation.

Policing AI is used to fight crime in different ways, such as checking video from security cameras to (10) _____ someone's face, or detecting and blocking hackers.

How will AI change in the future?

Most AI is used to do just one main task - it's powerful but narrow. Scientists aim to make future AI (11) _____ to different tasks. One day, a machine may be able to do everything that the human brain can do, only many times faster. This may not happen for a very long time, but when it does, our everyday lives will be very different (12) _____ how they are today.

Question 7.	A. However	B. As a result	C. For example	D. In contrast
Question 8.	A. signals	B. signs	C. symbols	D. figures
Question 9.	A. each	B. other	C. another	D. a little
Question 10.	A. lay down	B. apply for	C. give in	D. search for
Question 11.	A. adaptable	B. receptive	C. vulnerable	D. sympathetic
Question 12.	A. of	B. with	C. in	D. from

Mark the letter A, B, C or D to indicate the best arrangement of utterances or sentences to make a meaningful exchange or text in each of the following questions from 13 to 17.

Question 13.

- a. These responsibilities include managing finances, cooking meals, and balancing school with personal tasks, which can sometimes feel overwhelming.
- b. Living independently as a teenager is both an exciting and challenging experience.
- c. With time and experience, living independently helps teens develop essential life skills and confidence for the future.
- d. This newfound freedom allows teens to make their own choices, but it also requires them to handle daily responsibilities.
- e. While this transition is not always easy, guidance from family or mentors can provide valuable support.

A. b – d – a – e – c B. b – e – a – c – d C. b – c – a – d – e D. b – a – e – c – d

Question 14.

- a. The excitement of learning new things, meeting younger classmates, and challenging myself academically made the experience both thrilling and intimidating.
- b. This journey has shown me that education has no age limit and that personal growth is always possible.
- c. Going back to school at 50 was not something I had planned, but the opportunity felt right.
- d. In the end, attending college later in life has been one of the most rewarding decisions I have ever made.
- e. At first, balancing coursework with other responsibilities was difficult, but I gradually developed better time management skills.

A. e – a – c – b – d B. a – e – b – c – d C. b – c – a – e – d D. c – a – e – b – d

Question 15.

- a. Jake: I prefer more intense workouts. I don't think yoga is for me.
- b. Emma: It improves flexibility and helps reduce stress.
- c. Emma: I'm considering joining a yoga class.
- d. Jake: What's your plan for staying fit?
- e. Jake: What do you like about yoga?

A. a – c – d – b – e B. d – c – e – b – a C. a – b – d – c – e D. d – b – a – c – e

Question 16.

- a. Liam: I agree! Let's sign up together.
- b. Liam: Have you seen the flyer about the weekend volunteer programme at the animal shelter?
- c. Sophie: Yes! I think it's a great chance to help out and gain experience.

A. a – b – c B. b – c – a C. c – a – b D. a – c – b

Question 17.

Dear Bookstore Manager,

- a. This novel has been highly recommended to me, and I would love to purchase a hardcover edition.
- b. I would also appreciate any information on similar historical fiction books you may have.
- c. If it is available, could you provide details on the price and whether you offer home delivery?

d. Please let me know if I can place an order or reserve a copy in advance.
e. I am looking for a copy of *The Nightingale* by Kristin Hannah and was wondering if your store has it in stock.
Best regards,
Emma Carter

A. d – e – c – b – a B. a – c – b – d – e C. b – e – d – a – c D. e – a – c – b – d

Read the following passage about music from the past and mark the letter A, B, C, or D to indicate the correct option that best fits each of the numbered blanks from 18 to 22.

Much of the music we listen to today is a mixture of styles from various countries and time periods. A lot of music (18) _____ heard in many different countries around the world. Traditional, or folk, music is collected over decades, if not centuries.

Since music can tell us a lot about different cultures through its lyrics, melodies, and the instruments used, researchers and music fans see it as an essential part of history. They fear that traditional and older types of music are slowly disappearing, partly because they are less likely to be written down or recorded, or because the format in which they are recorded is no longer in use. Also, (19) _____.

There is a growing effort to preserve music in its many forms. Some researchers create field recordings - recordings made outside of a recording studio - to capture live performances. For example, in the early 1900s, social scientist Frances Densmore made recordings of Native American songs that had been sung for many generations but were in danger of being forgotten. Researchers also transcribe old music by listening to old recordings - sometimes the only one of its kind left. (20) _____.

Collecting music is another form of music preservation. Some collectors are extremely passionate about their music and will spend a lot of time and money looking for things (21) _____. Their efforts help to document music of different cultures, genres, time periods, and places.

Now, modern technology makes it much easier to preserve music. Utilised to record music, (22) _____. Soon, losing a piece of music may be a thing of the past.

(Adapted from *Active Skills for Reading*)

Question 18.

A. that stems from older traditional songs B. whose origin is from older traditional songs
C. originating from older traditional songs D. has roots in older traditional songs

Question 19.

A. without younger generations' interest, such music would not become extinct soon
B. younger generations may not find such music appealing, resulting in its disappearance
C. losing interest in this type of music, younger generations force it to disappear
D. younger generations might not be attracted to such music even if it can be lost forever

Question 20.

A. They try to write out the music so that it can be studied and played by modern musicians
B. Intending to write out the music, modern musicians find it easier to study and play it
C. The music that is studied and played by modern musicians should be written out
D. However difficult writing out the music seems, modern musicians try to study and play it

Question 21.

A. of which the discontinuity in production and sales for years
B. disappeared from production and sales for many years
C. that have not been produced or sold for many years
D. left the market and stopped being produced years ago

Question 22.

A. these recordings in our smartphones can be shared with others through the Internet
B. smartphones allow us to share these recordings with others through the Internet
C. the Internet gives us a chance to share these recordings with others using our smartphones

D. we can use smartphones to share these recordings with others through the Internet

Read the following passage about cultural differences and mark the letter A, B, C, or D to indicate the correct answer to each of the questions from 23 to 30.

Living in a foreign culture can be exciting, but it can also be confusing. A group of Americans who taught English in other countries recently discussed their experiences. They decided that miscommunications were always **possible**, even over something as simple as “yes” and “no.”

On her first day in Micronesia, Lisa thought people were ignoring her requests. The day was hot, and she needed a cold drink. She went into a store and asked, "Do you have cold drinks?" The woman there didn't say anything. Lisa rephrased the question. Still, the woman said nothing. Lisa gave up and left the store. She later learned that the woman had answered her: She had raised her eyebrows, which in Micronesia means "yes."

This reminded Jan of an experience she had in Bulgaria. She had gone to a restaurant that was known for its stuffed cabbage. She asked the waiter, "Do you have stuffed cabbage today?" He nodded his head. Jan **eagerly** waited, but the cabbage never came. In that country, a nod means "no."

Tom had a similar problem when he arrived in India. After explaining something in class, he asked his students if they understood. They responded with many different nods and shakes of their head. He assumed some people had not understood, so he explained again. When he asked again if they understood, they did the same thing. He soon found out that his students did understand. In India, people nod and shake their heads in different ways depending on where they come from. You have to know where a person is from to understand if they are indicating “yes” or “no.”

(Adapted from *Interchange*)

Question 23. The word **possible** in paragraph 1 is closest in meaning to .

A. simple B. likely C. temporary D. unusual

Question 24. What is indicated about Lisa in paragraph 2?

- A. She finally got her drink after talking to the shop assistant.
- B. She failed to communicate with the shop assistant in her language.
- C. She misunderstood what the shop assistant meant.
- D. She found the shop assistant impolite and unhelpful.

Question 25. The word **eagerly** in paragraph 3 is opposite in meaning to _____.

Question 26. The word **they** in paragraph 4 refers to .

A. nods and shakes **B. people in India** **C. students** **D. ways**

Question 27. Which of the following best paraphrases the underlined sentence in paragraph 4?

In India, people nod and shake their heads in different ways depending on where they come from.

- A. Indian people cite their backgrounds as a reason for different head movements.
- B. Everyone in India chooses their backgrounds to nod and shake their heads differently.
- C. How people in India shake and nod their heads determines where they come from.
- D. In India, people use different head movements based on their region.

Question 28. Which of the following is NOT mentioned in the passage?

- A. Tom struggled to understand his Indian students' head movements during class.
- B. All three people misinterpreted nonverbal communication due to cultural differences.
- C. Tom realised his misunderstanding right after he asked his students what they meant.
- D. Jan misinterpreted the Bulgarian nod, assuming it meant "yes" while it meant "no".

Question 29. In which paragraph does the writer mention a signature dish?

A. Paragraph 1 **B. Paragraph 2** **C. Paragraph 3** **D. Paragraph 4**

Question 30. In which paragraph does the writer explore how it is important to recognise regional differences?

A. Paragraph 1 **B. Paragraph 2** **C. Paragraph 3** **D. Paragraph 4**

Read the following passage about FarmVille and mark the letter A, B, C, or D to indicate the correct answer to each of the questions from 31 to 40.

Imagine owning a farm where the sun always shines, the crops always grow, and the animals are always healthy. Imagine friends visiting for a while to help feed the animals and clean the farmyard. Now imagine selling those crops and using the money to make your farm bigger and better. This is the world of FarmVille, an online game that players access through the Facebook website. FarmVille currently has a population of over 82 million – about the same as Germany. [I] When new players join FarmVille, they receive some ‘farm coins’ (the special FarmVille currency), some seeds, a plough, and a farm with six fields. [II] They plant the seeds and sell the crops to get extra ‘farm coins’. [III] Eventually, they can buy more land too and make their farms bigger. [IV]

For most players, it's a relaxing hobby – a change from the pressures of modern city life. Kate Jones is a 25-year-old who lives and works in central London. She grew up in the countryside. She says FarmVille reminds her of her childhood. She's growing wheat and flowers, and she's got some apple trees. She's also keeping chickens and cows. She says that she finds keeping animals therapeutic.

Some experts have warned of the dangers of FarmVille and other online games. They say that the games are addictive, with players spending up to eight hours a day on the computer. They also say that even 'free games' can be expensive. FarmVille players can use real money to buy extra 'farm coins' for their farm. You can buy \$240 of 'farm coins' for \$40 of real money. There are stories of children spending hundreds of dollars on their parents' credit cards to buy virtual money for their online games.

Despite these worries, the population of FarmVille keeps growing as fast as its virtual fruit and vegetables. And while the crops and the animals in FarmVille are imaginary, the money is real. Zynga, the company who invented FarmVille, makes an estimated \$500,000 a day from its Facebook games.

(Adapted from *Solutions*)

Question 31. Where in paragraph 1 does the following sentence best fit?

They use these coins to buy more seeds and also animals for their farm.

Question 32. According to paragraph 1, what is NOT indicated about FarmVille?

- A. FarmVille is an online game available on Facebook.
- B. Players can expand their farms by earning and spending farm coins.
- C. New players start with a farm, seeds, coins and a plough.
- D. FarmVille allows players to raise animals from the beginning.

Question 33. The word **pressures** in paragraph 2 is opposite in meaning to

A. complexities B. pleasures C. experiences D. preferences

Question 34. The word **therapeutic** in paragraph 2 can be best replaced by

Question 35. Which of the following best summarises paragraph 3?

A. Experts warn FarmVille and similar games are addictive, costly, and can lead to excessive spending, even using real money for virtual items

B. Online games like FarmVille are addictive, with players spending hours daily and sometimes using their virtual coins in place of real money

C. FarmVille players can spend real money on virtual coins, with reports of children charging hundreds on parents' credit cards

D. FarmVille and other games are addictive, time-consuming, and expensive, as players always use real money to buy virtual coins, risking financial harm.

Question 36. The word **They** in paragraph 3 refers to

A. online games B. experts C. players D. stories

Question 37. Which of the following best paraphrases the underlined sentence in paragraph 3?

There are stories of children spending hundreds of dollars on their parents' credit cards to buy virtual money for their online games.

- A. Had children asked for permission, they would not have spent hundreds of dollars on their parents' credit cards for online games.
- B. Only if parents had monitored their credit cards would children have avoided spending hundreds of dollars on virtual money for games.
- C. So careless were parents with their credit cards that children spent hundreds of dollars buying virtual money for their online games.
- D. There are children who have made purchases worth hundreds of dollars using their parents' credit cards to obtain virtual currency in online games.

Question 38. Which of the following is TRUE according to the passage?

- A. Unlike other online games, FarmVille is time-consuming and costly due to real money purchases.
- B. FarmVille players have to use their real money in exchange for virtual coins so that they can start raising crops and animals.
- C. Kate Jones uses FarmVille as a way to reconnect with her rural upbringing, found in the virtual farming activities.
- D. Earning 'farm coins' through planting and selling seeds, a majority of FarmVille players strive to expand their farms.

Question 39. Which of the following can be inferred from the passage?

- A. The drawbacks of playing FarmVille are overshadowed by its financial benefits, making it a powerful game.
- B. It is the company inventing FarmVille that benefits the most from the challenges its players may encounter.
- C. There is a disparity between Zynga's gains and the potential drawbacks experienced by FarmVille players.
- D. Kate Jones values FarmVille for its entertainment and emotional benefits rather than as a financial opportunity.

Question 40. Which of the following best summarises the passage?

- A. FarmVille allows players to grow crops, expand farms, and enjoy emotional benefits, but concerns about addiction and real money spending persist, making it less appealing to potential players.
- B. With 82 million players, FarmVille provides a virtual farming escape to raise crops and animals, but experts highlight addiction risks, while Zynga profits heavily from in-game purchases.
- C. FarmVille, a popular Facebook game, offers players a virtual farming experience, but experts warn of addiction and financial risks, despite its relaxing appeal and Zynga's significant daily profits.
- D. FarmVille combines virtual farming fun with entertaining benefits, but its addictive nature and real-money spending risks are deeply concerning, especially for young players, despite Zynga earning \$500,000 daily from the game.

BẢNG TỪ VỰNG

STT	Từ vựng	Từ loại	Phiên âm	Nghĩa
1	sculpture	n	/'skʌlptʃər/	tác phẩm điêu khắc
2	dig	v	/dɪg/	đào bới, khoét
3	dinosaur	n	/'daɪnə,sɔ:r/	khủng long
4	fossil	n	/'fɒsəl/	hóa thạch
5	insect	n	/'ɪnsekt/	côn trùng
6	unusual	adj	/ʌn'ju:ʒuəl/	bất thường, lạ thường
7	element	n	/'elɪmənt/	yếu tố
8	detect	v	/dɪ'tekt/	phát hiện,

9	automated	adj	/'ɔ:təmeɪtɪd/	tự động
10	reality	n	/ri:'ælɪti/	thực tế
11	simulate	v	/'sɪmjuleɪt/	mô phỏng
12	narrow	adj	/'nærəʊ/	hẹp, hạn hẹp
13	adaptable	adj	/ə'dæptəbəl/	dễ thích nghi, linh hoạt
14	receptive	adj	/rɪ'septɪv/	dễ tiếp thu, sẵn lòng nhận
15	vulnerable	adj	/'vʌlnərəbl/	dễ bị tổn thương, nhạy cảm
16	sympathetic	adj	/'sɪmpə'θetɪk/	thông cảm, cảm thông
17	responsibility	n	/rɪ'spɒnsɪ'bɪləti/	trách nhiệm
18	finance	n	/faɪ'næns/	tài chính, tiền bạc
19	independently	adv	/ɪndɪ'pendəntli/	một cách độc lập
20	valuable	adj	/'væljuəbl/	có giá trị, quý giá
21	academically	adv	/'ækə'demɪkli/	về mặt học thuật, trong học tập
22	thrilling	adj	/'θrɪlɪŋ/	hồi hộp, ly kỳ
23	intimidating	adj	/ɪn'tɪmɪdeɪtɪŋ/	đáng sợ
24	gradually	adv	/'grædʒuəlɪ/	dần dần, từ từ
25	intense	adj	/ɪn'tens/	mạnh liệt
26	purchase	v	/'pɜ:rtʃəs/	mua
27	appreciate	v	/ə'pri:ʃieɪt/	đánh giá cao, trân trọng
28	historical	adj	/hɪ'stɔrɪkəl/	mang tính lịch sử
29	reserve	v	/rɪ'zɜ:rv/	đặt trước, giữ chỗ
30	decade	n	/'dekeɪd/	thập kỷ
31	instrument	n	/'ɪnstrəmənt/	công cụ, nhạc cụ
32	essential	adj	/ɪ'senʃəl/	thiết yếu, cần thiết
33	outside	adv	/'aʊtsaɪd/	bên ngoài, ngoài trời
34	transcribe	v	/træns'kraɪb/	chép lại, phiên âm
35	extremely	adv	/ɪk'stri:mlɪ/	cực kỳ, rất
36	passionate	adj	/'pæʃənət/	đam mê, nhiệt huyết
37	appealing	adj	/ə'pi:lɪŋ/	hấp dẫn, quyến rũ
38	disappearance	n	/'dɪsə'piərəns/	sự biến mất, mất tích
39	confusing	adj	/kən'fju:zɪŋ/	gây bối rối, khó hiểu
40	recently	adv	/'ri:səntli/	gần đây, vừa mới
41	miscommunication	n	/'mɪskə'mjʊnɪ'keɪʃən/	sự hiểu lầm trong giao tiếp
42	stuff	n	/stʌf/	đồ đạc
43	cabbage	n	/'kæbɪdʒ/	bắp cải
44	respond	v	/rɪ'spɒnd/	phản hồi, trả lời
45	temporary	adj	/'tempərəri/	tạm thời, nhất thời
46	unwillingly	adv	/ʌn'wɪlɪŋli/	không hề muốn, miễn cưỡng
47	carelessly	adv	/'keərləsli/	một cách cẩu thả, không cẩn thận

48	misinterpret	v	/ˌmɪsɪnˈtɜːprɪt/	hiểu sai
49	nonverbal	adj	/nɒnˈvɜːrbəl/	phi ngôn từ, không dùng lời nói
50	currently	adv	/'kʌrəntli/	hiện nay, bây giờ
51	plough	n	/pləʊθ/	cái cày
52	therapeutic	adj	/θerəˈpjuːtɪk/	mang lại cảm giác thư thái
53	virtual	adj	/'vɜːrtʃuəl/	ảo, trực tuyến
54	estimate	v	/'estɪmət/	ước tính
55	complexity	n	/kəmˈpleksɪtɪ/	sự phức tạp, độ phức tạp
56	preference	n	/'prefərəns/	sở thích, sự ưu tiên
57	appropriate	adj	/əˈprɒpriət/	thích hợp, phù hợp
58	addictive	adj	/əˈdɪktɪv/	gây nghiện
59	excessive	adj	/ɪkˈsesɪv/	quá mức, vượt quá
60	permission	n	/pərˈmɪʃən/	sự cho phép
61	drawback	n	/'drɔːbæk/	nhược điểm, hạn chế
62	overshadow	v	/,əʊvə'ʃædəʊ/	làm lu mờ, che khuất
63	disparity	n	/dɪ'spærətɪ/	sự chênh lệch, bất bình đẳng
64	persist	v	/pər'sɪst/	kiên trì, bền bỉ

BẢNG CẤU TRÚC

STT	Cấu trúc	Nghĩa
1	allow somebody to do something	cho phép ai làm gì
2	consider doing something	cân nhắc làm gì
3	sign up	đăng ký
4	help to do something	giúp làm gì
5	encourage somebody to do something	khuyến khích ai làm gì
6	lead to something	dẫn đến điều gì
7	take charge of	chịu trách nhiệm về

ĐÁP ÁN CHI TIẾT

Question 1:

Giải thích:

DỊCH BÀI:	
Remember this date: May 18 th . It's International Museum Day! On this day, museums across the world think of many activities to make interesting museum visits. Here are some examples of things	Hãy nhớ ngày này: Ngày 18 tháng 5. Hôm nay là Ngày Bảo tàng Quốc tế! Vào ngày này, các bảo tàng trên khắp thế giới nghĩ ra nhiều hoạt động để tạo nên những chuyến tham quan bảo tàng thú vị. Sau đây là

<p>you can do at museums in different parts of the world.</p>	<p>một số ví dụ về những điều bạn có thể làm tại các bảo tàng ở nhiều nơi khác nhau trên thế giới.</p>
<ul style="list-style-type: none"> The Museum of Modern Art in São Paulo, Brazil offers tours of the sculpture garden for visitors who cannot hear very well. The visitors are allowed to touch and feel the sculptures, and information is given in sign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Bảo tàng Nghệ thuật Hiện đại ở São Paulo, Brazil cung cấp các tour quan vườn điêu khắc cho du khách không nghe rõ. Du khách được phép chạm và cảm nhận các tác phẩm điêu khắc, và thông tin được cung cấp bằng ngôn ngữ ký hiệu.
<ul style="list-style-type: none"> At the Museum of Paleontology in Santana do Cariri, also in Brazil, you can help dig for dinosaur fossils. 	<ul style="list-style-type: none"> Tại Bảo tàng Cổ sinh vật học ở Santana do Cariri, cũng ở Brazil, bạn có thể giúp đào hóa thạch khủng long.
<ul style="list-style-type: none"> There's a fascinating collection of insects at the Natural History Museum in Grenoble, France. Visitors who came to the museum on International Museum Day in 2017 had the chance to taste some very unusual things. A great number of museums stay open very late on International Museum Day - until one o'clock in the morning! If you're very lucky, you might even have the chance to sleep in a museum. 	<ul style="list-style-type: none"> Có một bộ sưu tập côn trùng hấp dẫn tại Bảo tàng Lịch sử Tự nhiên ở Grenoble, Pháp. Du khách đến bảo tàng vào Ngày Bảo tàng Quốc tế năm 2017 đã có cơ hội nếm thử một số thứ rất khác thường. Rất nhiều bảo tàng mở cửa rất muộn vào Ngày Bảo tàng Quốc tế - cho đến một giờ sáng! Nếu bạn rất may mắn, bạn thậm chí có thể có cơ hội ngủ trong bảo tàng.
<p>Find out what's going on at museums near you on International Museum Day. There might be some interesting experiences waiting for you!</p>	<p>Tìm hiểu những gì đang diễn ra tại các bảo tàng gần bạn vào Ngày Bảo tàng Quốc tế. Có thể có một số trải nghiệm thú vị đang chờ bạn!</p>

Question 1:

Trật tự từ:

museum visits (np): chuyến tham quan bảo tàng

interesting (adj): thú vị

Tạm dịch:

On this day, museums across the world think of many activities to make interesting museum visits. (Vào ngày này, các bảo tàng trên khắp thế giới nghĩ ra nhiều hoạt động để tạo nên những chuyến tham quan bảo tàng thú vị.)

→ Chọn đáp án D

Question 2:

Kiến thức về động từ nguyên mẫu có 'to':

allow somebody to do something: cho phép

be allowed to V: được phép làm gì

Tạm dịch:

The visitors are allowed to touch and feel the sculptures, and information is given in sign language. (Du khách được phép chạm và cảm nhận các tác phẩm điêu khắc, và thông tin được cung cấp bằng ngôn ngữ ký hiệu.)

→ Chọn đáp án B

Question 3:

Kiến thức về từ loại:

A. fascination /'fæs.ɪ'neɪ.ʃən/ (n): sự mê hoặc

B. fascinatingly /'fæs.ɪ.neɪ.tɪŋ.li/ (adv): một cách hấp dẫn

C. fascinating /'fæs.ɪ.neɪ.tɪŋ/ (adj): hấp dẫn, lôi cuốn

D. fascinated /'fæs.ɪ.neɪ.tɪd/ (adj): bị mê hoặc, thích thú

Ta cần một tính từ diễn tả tính chất của 'collection of insects' nên ta dùng tính từ đuôi -ing 'fascinating'.

Tạm dịch:

There's a fascinating collection of insects at the Natural History Museum in Grenoble, France. (Có một bộ sưu tập côn trùng hấp dẫn tại Bảo tàng Lịch sử Tự nhiên ở Grenoble, Pháp.)

→ Chọn đáp án C

Question 4:

Kiến thức về cụm từ chỉ lượng:

A. amount of + N không đếm được: lượng

B. a handful of + N số nhiều: lượng nhỏ

C. minority of + N số nhiều: thiểu số

D. a number of + N số nhiều: nhiều

Ta có 'museums' là danh từ số nhiều. Dựa vào ngữ cảnh, ta dùng 'a number of'. Ta không dùng minority vì không hợp nghĩa. Ta không dùng handful với 'great'.

Tạm dịch:

A great number of museums stay open very late on International Museum Day-until one o'clock in the morning! (Rất nhiều bảo tàng mở cửa rất muộn vào Ngày Bảo tàng Quốc tế - cho đến một giờ sáng!)

→ Chọn đáp án D

Question 5:

Cụm từ thông dụng:

have a chance to do something: có cơ hội làm gì đó

Tạm dịch:

If you're very lucky, you might even have the chance to sleep in a museum. (Nếu bạn rất may mắn, bạn thậm chí có thể có cơ hội ngủ trong bảo tàng.)

→ Chọn đáp án C

Question 6:

Rút gọn mệnh đề quan hệ:

Ta rút gọn mệnh đề 'which/that are waiting for you' bằng cách rút gọn đại từ quan hệ 'which/that' và to be, giữ nguyên phân từ hiện tại 'waiting'.

Tạm dịch:

There might be some interesting experiences waiting for you! (Có thể có một số trải nghiệm thú vị đang chờ bạn!)

→ Chọn đáp án D

Question 7:

Giải thích:

DỊCH BÀI:	
Artificial Intelligence	Trí tuệ nhân tạo
<i>What is it?</i> Artificial Intelligence, or AI, is the ability of machines to do tasks that usually require human intelligence.	<i>Trí tuệ nhân tạo là gì?</i> Trí tuệ nhân tạo, hay AI, là khả năng của máy móc thực hiện các nhiệm vụ thường đòi hỏi trí thông minh của con người.
<i>How old is it?</i>	<i>Nó có từ khi nào?</i>

<p>Early computers included some elements of artificial intelligence as long ago as the 1940s. For example, the first chess computer software was developed in 1948 by British scientist Alan Turing.</p>	<p>Máy tính đầu tiên bao gồm một số yếu tố của trí tuệ nhân tạo từ những năm 1940. Ví dụ, phần mềm máy tính chơi cờ đầu tiên được phát triển vào năm 1948 bởi nhà khoa học người Anh Alan Turing.</p>
<p><i>Where is AI used?</i> AI is being used in almost every area of our lives. Here are just some examples:</p>	<p><i>AI được sử dụng ở đâu?</i> AI đang được sử dụng trong hầu hết mọi lĩnh vực của cuộc sống. Sau đây chỉ là một số ví dụ:</p>
<p>Medicine: AI can detect early signs of disease. Millions of us already have apps that tell us how to improve our health.</p>	<p>Y học: AI có thể phát hiện các dấu hiệu sớm của bệnh tật. Hàng triệu người trong chúng ta đã có các ứng dụng cho chúng ta biết cách cải thiện sức khỏe.</p>
<p>Transport: Self-driving cars and other automated vehicles will become a reality on our roads soon.</p>	<p>Giao thông: Xe tự lái và các phương tiện tự động khác sẽ sớm trở thành hiện thực trên đường phố của chúng ta.</p>
<p>Business: When we use the online chat on a company website, we're often chatting with a 'bot', which simulates human conversation.</p>	<p>Kinh doanh: Khi chúng ta sử dụng trò chuyện trực tuyến trên trang web của công ty, chúng ta thường trò chuyện với một 'bot', mô phỏng cuộc trò chuyện của con người.</p>
<p>Policing: AI is used to fight crime in different ways, such as checking video from security cameras to search for someone's face, or detecting and blocking hackers</p>	<p>Cảnh sát: AI được sử dụng để chống tội phạm theo nhiều cách khác nhau, chẳng hạn như kiểm tra video từ camera an ninh để tìm kiếm khuôn mặt của ai đó hoặc phát hiện và chặn tin tặc.</p>
<p><i>How will AI change in the future?</i> Most AI is used to do just one main task - it's powerful but narrow. Scientists aim to make future AI adaptable to different tasks. One day, a machine may be able to do everything that the human brain can do, only many times faster. This may not happen for a very long time, but when it does, our everyday lives will be very different from how they are today.</p>	<p><i>AI sẽ thay đổi như thế nào trong tương lai?</i> Hầu hết AI chỉ được sử dụng để thực hiện một nhiệm vụ chính - nó mạnh mẽ nhưng phạm vi chưa rộng. Các nhà khoa học hướng đến mục tiêu làm cho AI trong tương lai có thể thích ứng với các nhiệm vụ khác nhau. Một ngày nào đó, một cỗ máy có thể làm mọi thứ mà não con người có thể làm, và nhanh hơn nhiều lần. Điều này có thể không xảy ra trong một thời gian rất dài, nhưng khi nó xảy ra, cuộc sống hàng ngày của chúng ta sẽ rất khác so với hiện tại.</p>

Question 7:

Kiến thức về từ nối:

- A. However: Tuy nhiên
- B. As a result: Kết quả là
- C. For example: Ví dụ
- D. In contrast: Ngược lại

Tạm dịch:

For example, the first chess computer software was developed in 1948 by British scientist Alan Turing. (Ví dụ, phần mềm máy tính chơi cờ đầu tiên được phát triển vào năm 1948 bởi nhà khoa học người Anh Alan Turing.)

→ Chọn đáp án C

Question 8:

Kiến thức về từ vựng:

- A. signal /'sɪg.nəl/ (n): tín hiệu
- B. sign /saɪn/ (n): dấu hiệu, biểu hiện
- C. symbol /'sɪm.bəl/ (n): biểu tượng, ký hiệu
- D. figure /'fɪg.jə/ (n): con số, hình dáng, nhân vật

Tạm dịch:

Medicine AI can detect early signs of disease. (Y học AI có thể phát hiện các dấu hiệu sớm của bệnh tật.)

→ Chọn đáp án B

Question 9:

Kiến thức về lượng từ:

- A. each + N số ít: mỗi
- B. other + N số nhiều/không đếm được: những cái khác
- C. another + N số ít: một cái/người khác
- D. a little + N không đếm được: một ít (đủ để làm gì)

Ta có 'automated vehicles' là danh từ đếm được số nhiều nên ta dùng 'others'.

Tạm dịch:

Transport Self-driving cars and other automated vehicles will become a reality on our roads soon. (Giao thông Xe tự lái và các phương tiện tự động khác sẽ sớm trở thành hiện thực trên đường phố của chúng ta.)

→ Chọn đáp án B

Question 10:

Kiến thức về cụm động từ thông dụng:

- A. lay down: đặt xuống
- B. apply for: nộp đơn xin
- C. give in: nhượng bộ, đầu hàng
- D. search for: tìm kiếm

Tạm dịch:

Policing AI is used to fight crime in different ways, such as checking video from security cameras to search for someone's face, or detecting and blocking hackers. (Cảnh sát AI được sử dụng để chống tội phạm theo nhiều cách khác nhau, chẳng hạn như kiểm tra video từ camera an ninh để tìm kiếm khuôn mặt của ai đó hoặc phát hiện và chặn tin tặc.)

→ Chọn đáp án D

Question 11:

Kiến thức về từ vựng:

- A. adaptable /ə'dæp.tə.bəl/ (adj): có thể thích nghi, linh hoạt
- B. receptive /rɪ'sep.tɪv/ (adj): sẵn sàng tiếp thu, dễ tiếp nhận ý tưởng mới
- C. vulnerable /'vnl.nə.ə.bəl/ (adj): dễ bị tổn thương, dễ bị ảnh hưởng
- D. sympathetic /'sɪm.pə'θet.ɪk/ (adj): đồng cảm, thông cảm

Tạm dịch:

Scientists aim to make future AI adaptable to different tasks. (Các nhà khoa học hướng đến mục tiêu làm cho AI trong tương lai có thể thích ứng với các nhiệm vụ khác nhau.)

→ Chọn đáp án A

Question 12:

Kiến thức về giới từ:

be different from: khác với

Tạm dịch:

This may not happen for a very long time, but when it does, our everyday lives will be very different from how they are today. (Điều này có thể không xảy ra trong một thời gian rất dài, nhưng khi nó xảy ra, cuộc sống hàng ngày của chúng ta sẽ rất khác so với hiện tại.)

→ Chọn đáp án D

Question 13:

DỊCH BÀI:

Living independently as a teenager is both an exciting and challenging experience. This newfound freedom allows teens to make their own choices, but it also requires them to handle daily responsibilities. These responsibilities include managing finances, cooking meals, and balancing school with personal tasks, which can sometimes feel overwhelming. While this transition is not always easy, guidance from family or mentors can provide valuable support. With time and experience, living independently helps teens develop essential life skills and confidence for the future.

Sống tự lập khi còn là thiếu niên vừa là trải nghiệm thú vị vừa đầy thử thách. Sự tự do mới mẻ này cho phép thiếu niên tự đưa ra lựa chọn của riêng mình, nhưng cũng đòi hỏi họ phải xử lý các trách nhiệm hàng ngày. Những trách nhiệm này bao gồm quản lý tài chính, nấu ăn và cân bằng việc học với các nhiệm vụ cá nhân, đôi khi có thể khiến họ cảm thấy quá sức. Mặc dù quá trình chuyển đổi này không phải lúc nào cũng dễ dàng, nhưng sự hướng dẫn từ gia đình hoặc người cố vấn có thể cung cấp sự hỗ trợ có giá trị. Với thời gian và kinh nghiệm, việc sống tự lập giúp thiếu niên phát triển các kỹ năng sống thiết yếu và sự tự tin cho tương lai.

→ Chọn đáp án A

Question 14:

DỊCH BÀI:

Going back to school at 50 was not something I had planned, but the opportunity felt right. The excitement of learning new things, meeting younger classmates, and challenging myself academically made the experience both thrilling and intimidating. At first, balancing coursework with other responsibilities was difficult, but I gradually developed better time management skills. This journey has shown me that education has no age limit and that personal growth is always possible. In the end, attending college later in life has been one of the most rewarding decisions I have ever made.

Quay lại trường học ở tuổi 50 không phải là điều tôi đã lên kế hoạch, nhưng cơ hội này có vẻ đúng. Sự phấn khích khi được học những điều mới, gặp gỡ những người bạn học trẻ hơn và thử thách bản thân về mặt học thuật khiến trải nghiệm này vừa thú vị vừa đáng sợ. Lúc đầu, việc cân bằng giữa việc học và các trách nhiệm khác rất khó khăn, nhưng tôi dần dần phát triển các kỹ năng quản lý thời gian tốt hơn. Hành trình này đã cho tôi thấy rằng giáo dục không có giới hạn độ tuổi và sự phát triển bản thân luôn có thể. Tóm lại, việc theo học đại học muộn hơn trong cuộc đời là một trong những quyết định bổ ích nhất mà tôi từng đưa ra.

→ Chọn đáp án D

Question 15:

DỊCH BÀI:

Jake: What's your plan for staying fit?

Jake: Kế hoạch của cậu để giữ gìn vóc dáng là gì?

Emma: I'm considering joining a yoga class.	Emma: Mình đang cân nhắc tham gia một lớp yoga.
Jake: What do you like about yoga?	Jake: Cậu thích gì ở yoga?
Emma: It improves flexibility and helps reduce stress.	Emma: Nó cải thiện sự dẻo dai và giúp giảm căng thẳng.
Jake: I prefer more intense workouts. I don't think yoga is for me.	Jake: Mình thích các bài tập cường độ cao hơn. Mình không nghĩ yoga dành cho mình.
→ Chọn đáp án B	

Question 16:

DỊCH BÀI:	
Liam: Have you seen the flyer about the weekend volunteer programme at the animal shelter?	Liam: Cậu đã thấy tờ rơi về chương trình tình nguyện cuối tuần tại trại cứu hộ động vật chưa?
Sophie: Yes! I think it's a great chance to help out and gain experience.	Sophie: Mình thấy rồi! Mình nghĩ đây là cơ hội tuyệt vời để giúp đỡ và tích lũy kinh nghiệm.
Liam: I agree! Let's sign up together.	Liam: Mình đồng ý! Chúng ta hãy cùng đăng ký nhé.
→ Chọn đáp án B	

Question 17:

DỊCH BÀI:	
Dear Bookstore Manager,	Kính gửi Quản lý hiệu sách,
I am looking for a copy of <i>The Nightingale</i> by Kristin Hannah and was wondering if your store has it in stock. This novel has been highly recommended to me, and I would love to purchase a hardcover edition. If it is available, could you provide details on the price and whether you offer home delivery? I would also appreciate any information on similar historical fiction books you may have. Please let me know if I can place an order or reserve a copy in advance.	Tôi đang tìm một bản sao cuốn <i>The Nightingale</i> của Kristin Hannah và tự hỏi liệu cửa hàng của bạn có còn hàng không. Tôi đã được giới thiệu rất nhiều về cuốn tiểu thuyết này và tôi rất muốn mua phiên bản bìa cứng. Nếu có, bạn có thể cung cấp thông tin chi tiết về giá và liệu bạn có cung cấp dịch vụ giao hàng tận nhà không? Tôi cũng rất mong nhận được bất kỳ thông tin nào về những cuốn tiểu thuyết lịch sử tương tự mà bạn có thể có. Vui lòng cho tôi biết nếu tôi có thể đặt hàng hoặc đặt trước một bản sao.
Best regards, Emma Carter	Trân trọng, Emma Carter
→ Chọn đáp án D	

Question 18:

Giải thích:

DỊCH BÀI:	
Much of the music we listen to today is a mixture of styles from various countries and time periods. A lot of music has roots in older traditional songs heard in many different countries around the world. Traditional, or folk, music is collected over decades, if not centuries.	Phần lớn âm nhạc mà chúng ta nghe ngày nay là sự pha trộn giữa các phong cách từ nhiều quốc gia và thời kỳ khác nhau. Rất nhiều bản nhạc có nguồn gốc từ những bài hát truyền thống cũ được nghe ở nhiều quốc gia khác nhau trên thế giới. Âm nhạc truyền thống hay dân gian được thu thập qua nhiều thập kỷ, thậm chí nhiều thế kỷ.
Since music can tell us a lot about different cultures through its lyrics, melodies, and the instruments used, researchers and music fans see it as an essential part of history. They fear that traditional and older types of music are slowly disappearing, partly because they are less likely to be written down or recorded, or because the format in which they are recorded is no longer in use. Also, younger generations may not find such music appealing, resulting in its disappearance.	Vì âm nhạc có thể cho chúng ta biết rất nhiều về các nền văn hóa khác nhau thông qua lời bài hát, giai điệu và nhạc cụ được sử dụng, nên các nhà nghiên cứu và người hâm mộ âm nhạc coi đó là một phần thiết yếu của lịch sử. Họ lo ngại rằng các loại nhạc truyền thống và cũ đang dần biến mất, một phần vì chúng ít có khả năng được ghi lại hoặc thu âm, hoặc vì định dạng mà chúng được ghi lại không còn được sử dụng nữa. Ngoài ra, các thế hệ trẻ hơn có thể không thấy loại nhạc này hấp dẫn, dẫn đến sự biến mất của nó.
There is a growing effort to preserve music in its many forms. Some researchers create field recordings - recordings made outside of a recording studio - to capture live performances. For example, in the early 1900s, social scientist Frances Densmore made recordings of Native American songs that had been sung for many generations but were in danger of being forgotten. Researchers also transcribe old music by listening to old recordings - sometimes the only one of its kind left. They try to write out the music so that it can be studied and played by modern musicians.	Đang ngày càng có nhiều nỗ lực để bảo tồn âm nhạc dưới nhiều hình thức. Một số nhà nghiên cứu tạo ra các bản ghi âm thực địa - các bản ghi âm được thực hiện bên ngoài phòng thu âm - để ghi lại các buổi biểu diễn trực tiếp. Ví dụ, vào đầu những năm 1900, nhà khoa học xã hội Frances Densmore đã thực hiện các bản ghi âm các bài hát của người Mỹ bản địa đã được hát trong nhiều thế hệ nhưng đang có nguy cơ bị lãng quên. Các nhà nghiên cứu cũng phiên âm nhạc cổ bằng cách nghe các bản ghi âm cũ - đôi khi là bản ghi âm duy nhất còn sót lại. Họ cố gắng viết ra bản nhạc để các nhạc sĩ hiện đại có thể nghiên cứu và chơi.
Collecting music is another form of music preservation. Some collectors are extremely passionate about their music and will spend a lot of time and money looking for things that have not been produced or sold for many years. Their efforts help to document music of different cultures, genres, time periods, and places.	Sưu tập nhạc là một hình thức bảo tồn âm nhạc khác. Một số nhà sưu tập cực kỳ đam mê âm nhạc của họ và sẽ dành nhiều thời gian và tiền bạc để tìm kiếm những thứ đã không được sản xuất hoặc bán trong nhiều năm. Những nỗ lực của họ giúp ghi lại âm nhạc của các nền văn hóa, thể loại, thời kỳ và địa điểm khác nhau.
Now, modern technology makes it much easier to preserve music. Utilised to record music, smartphones allow us to share these recordings with others through the Internet. Soon, losing a piece of music may be a thing of the past.	Hiện nay, công nghệ hiện đại giúp việc bảo tồn âm nhạc dễ dàng hơn nhiều. Được sử dụng để ghi lại âm nhạc, điện thoại thông minh cho phép chúng ta chia sẻ những bản ghi âm này với người khác qua Internet. Chẳng mấy chốc, việc mất một bản nhạc có

thể trở thành chuyện dĩ vãng.

Question 18:

Ta có chủ ngữ 'A lot of music' (rất nhiều bản nhạc), phía sau cần một động từ chính phù hợp.

Loại A, B vì là mệnh đề quan hệ.

Loại C vì là phân từ hiện tại.

D là đáp án đúng với động từ chính 'has'.

Tạm dịch:

A lot of music has roots in older traditional songs heard in many different countries around the world. (Rất nhiều bản nhạc có nguồn gốc từ những bài hát truyền thống cũ được nghe ở nhiều quốc gia khác nhau trên thế giới.)

→ Chọn đáp án D

Question 19:

Sau 'Also', ta cần một câu hoàn chỉnh phù hợp liên kết mạch lạc với câu phía trước.

A. nếu không có sự quan tâm của thế hệ trẻ, thể loại nhạc này sẽ không sớm bị tuyệt chủng

=> Sai, trái ngược ý chính của đoạn.

B. thế hệ trẻ có thể không thấy thể loại nhạc này hấp dẫn, dẫn đến sự biến mất của nó

=> Đúng, phù hợp ngữ pháp và ngữ cảnh.

C. mất hứng thú với thể loại nhạc này, thế hệ trẻ ép nó phải tuyệt chủng

=> Sai vì mang hàm nghĩa 'buộc tội' thế hệ trẻ

D. thế hệ trẻ có thể không bị thu hút bởi thể loại nhạc này ngay cả khi nó có thể bị mất mãi mãi

=> Sai, không logic về ý nghĩa.

Tạm dịch:

They fear that traditional and older types of music are slowly disappearing, partly because they are less likely to be written down or recorded, or because the format in which they are recorded is no longer in use. Also, younger generations may not find such music appealing, resulting in its disappearance. (Họ lo ngại rằng các loại nhạc truyền thống và các biến thể cũ đang tăng dần bị mất, một phần vì chúng có ít khả năng được ghi lại hoặc thu âm hoặc vì các định dạng mà chúng được ghi lại sẽ không còn được sử dụng nữa. Ngoài ra, các thế hệ trẻ hơn có thể không thấy loại nhạc này hấp dẫn, dẫn đến sự biến mất của nó.)

→ Chọn đáp án B

Question 20:

Ta cần một câu hoàn chỉnh liên kết mạch lạc với câu phía trước. "Researchers also transcribe old music by listening to old recordings - sometimes the only one of its kind left." (Các nhà nghiên cứu cũng phiên âm nhạc cổ bằng cách nghe các bản ghi âm cũ - đôi khi là bản ghi âm duy nhất còn sót lại.)

A. Họ cố gắng viết ra bản nhạc để các nhạc sĩ hiện đại có thể nghiên cứu và chơi nhạc

=> Đúng, phù hợp liên kết với câu trước đó. Chủ ngữ 'They' thay thế cho 'Researchers'.

B. Có ý định viết ra bản nhạc, các nhạc sĩ hiện đại thấy dễ dàng hơn khi nghiên cứu và chơi nhạc

=> Sai, vì 'researchers' mới là người 'viết nhạc', không phải 'modern musicians'.

C. Bản nhạc được các nhạc sĩ hiện đại nghiên cứu và chơi nên được viết ra.

=> Sai vì chưa phù hợp khi dùng 'should be written out'.

D. Dù việc viết nhạc có vẻ khó khăn đến đâu, các nhạc sĩ hiện đại vẫn cố gắng nghiên cứu và chơi nhạc

=> Sai, không liên kết mạch lạc với câu trước đó.

Tạm dịch:

Researchers also transcribe old music by listening to old recordings - sometimes the only one of its kind left. They try to write out the music so that it can be studied and played by modern musicians. (Các nhà nghiên cứu

cũng phiên âm nhạc cổ bằng cách nghe các bản ghi âm cũ - đôi khi là bản ghi âm duy nhất còn sót lại. Họ cố gắng viết ra bản nhạc để các nhạc sĩ hiện đại có thể nghiên cứu và chơi.)

→ Chọn đáp án A

Question 21:

Ta thấy câu đã có chủ ngữ 'some collectors' và động từ chính 'are/will spend'. Do vậy, chỗ cần điền sẽ dùng một mệnh đề quan hệ để bổ nghĩa cho 'things'.

Loại A vì mệnh đề này thiếu động từ chính.

Loại B vì rút gọn mệnh đề quan hệ bị động 'disappeared' (bị biến mất) không tự nhiên.

Loại D vì rút gọn mệnh đề quan hệ bị động 'left', 'stopped' không phù hợp.

C là đáp án đúng với mệnh đề quan hệ sử dụng đại từ quan hệ 'that'.

Tạm dịch:

Some collectors are extremely passionate about their music and will spend a lot of time and money looking for things that have not been produced or sold for many years. (Một số nhà sưu tập cực kỳ đam mê âm nhạc của họ và sẽ dành nhiều thời gian và tiền bạc để tìm kiếm những thứ đã không được sản xuất hoặc bán trong nhiều năm.)

→ Chọn đáp án C

Question 22:

Ta có cụm phân từ quá khứ 'utilised to record music' (Được sử dụng để ghi lại âm nhạc), phía sau cần một chủ ngữ chung phù hợp.

Loại A vì chủ ngữ chung 'these recordings in our smartphones' (những bản ghi âm này trong điện thoại thông minh của chúng tôi) không phù hợp khi ghép với cụm phân từ phía trước.

Loại C vì chủ ngữ chung 'the Internet' (Internet) không phù hợp vì 'Internet' không được dùng để ghi nhạc.

Loại D vì chủ ngữ chung 'we' (chúng ta) không phù hợp khi ghép với cụm phân từ phía trước.

B phù hợp vì chủ ngữ chung 'smartphones' ghép với mệnh đề phân từ phía trước hợp lý.

Tạm dịch:

Utilised to record music, smartphones allow us to share these recordings with others through the Internet. (Được sử dụng để ghi lại âm nhạc, điện thoại thông minh cho phép chúng ta chia sẻ những bản ghi âm này với người khác qua Internet.)

→ Chọn đáp án B

Question 23:

Giải thích:

DỊCH BÀI:	
Living in a foreign culture can be exciting, but it can also be confusing. A group of Americans who taught English in other countries recently discussed their experiences. They decided that miscommunications were always possible, even over something as simple as "yes" and "no".	Sống trong một nền văn hóa xa lạ có thể thú vị, nhưng cũng có thể gây bối rối. Một nhóm người Mỹ dạy tiếng Anh ở các quốc gia khác gần đây đã thảo luận về những trải nghiệm của họ. Họ kết luận rằng sự hiểu lầm luôn có thể xảy ra, ngay cả khi chỉ là một điều đơn giản như "có" và "không".
On her first day in Micronesia, Lisa thought people were ignoring her requests. The day was hot, and she needed a cold drink. She went into a store and asked, "Do you have cold drinks?" The woman there didn't say anything. Lisa rephrased the question. Still, the woman said nothing. Lisa gave up and left the store. She later learned that the woman had answered her: She had raised her eyebrows, which in Micronesia	Vào ngày đầu tiên ở Micronesia, Lisa nghĩ rằng mọi người đang phớt lờ yêu cầu của cô. Trời nóng và cô cần một thức uống lạnh. Cô vào một cửa hàng và hỏi, "Bạn có đồ uống lạnh không?" Người phụ nữ ở đó không nói gì. Lisa diễn đạt lại câu hỏi. Tuy nhiên, người phụ nữ đó không nói gì. Lisa bỏ cuộc và rời khỏi cửa hàng. Sau đó, cô biết rằng người phụ nữ đã trả lời cô: Cô ấy đã nhướn mày, trong tiếng Micronesia có

means "yes".	nghĩa là "có".
This reminded Jan of an experience she had in Bulgaria. She had gone to a restaurant that was known for its stuffed cabbage. She asked the waiter, "Do you have stuffed cabbage today?" He nodded his head. Jan eagerly waited, but the cabbage never came. In that country, a nod means "no".	Điều này khiến Jan nhớ lại một trải nghiệm mà cô đã có ở Bulgaria. Cô đã đến một nhà hàng nổi tiếng với món bắp cải nhồi. Cô hỏi người phục vụ, "Hôm nay bạn có bắp cải nhồi không?" Anh ta gật đầu. Jan háo hức chờ đợi, nhưng bắp cải không bao giờ được mang đến. Ở đất nước đó, gật đầu có nghĩa là "không".
Tom had a similar problem when he arrived in India. After explaining something in class, he asked his students if they understood. They responded with many different nods and shakes of their head. He assumed some people had not understood, so he explained again. When he asked again if they understood, they did the same thing. He soon found out that his students did understand. In India, people nod and shake their heads in different ways depending on where they come from. You have to know where a person is from to understand if they are indicating "yes" or "no".	Tom cũng gặp vấn đề tương tự khi anh đến Ấn Độ. Sau khi giải thích điều gì đó trong lớp, anh hỏi học sinh của mình rằng họ có hiểu không. Họ trả lời bằng nhiều cái gật đầu và lắc đầu khác nhau. Anh cho rằng một số người không hiểu, vì vậy ạm giải thích lại. Khi anh hỏi lại rằng họ có hiểu không, họ lại làm như vậy. Anh sớm phát hiện ra rằng học sinh của mình đã hiểu. Ở Ấn Độ, mọi người gật đầu và lắc đầu theo những cách khác nhau tùy thuộc vào nơi họ đến. Bạn phải biết một người đến từ đâu để hiểu liệu họ đang chỉ ra "có" hay "không".

Question 23:

Từ **possible** trong đoạn 1 có nghĩa gần nhất với _____.

- A. simple /'sɪmpl/ (adj): đơn giản, dễ dàng
- B. likely /'laɪkli/ (adj): có khả năng xảy ra
- C. temporary /'tempərəri/ (adj): tạm thời, nhất thời
- D. unusual /ʌn'ju:ʒuəl/ (adj): khác thường, hiếm gặp

possible (adj): có thể = likely (adj)

Tạm dịch:

They decided that miscommunications were always **possible**, even over something as simple as "yes" and "no." (Họ kết luận rằng sự hiểu lầm luôn có thể xảy ra, ngay cả khi chỉ là một điều đơn giản như "có" và "không".)

→ Chọn đáp án B

Question 24:

Điều gì được chỉ ra về Lisa trong đoạn 2?

- A. Cuối cùng cô ấy đã lấy được đồ uống sau khi nói chuyện với nhân viên bán hàng.
- B. Cô ấy đã không thể giao tiếp được với nhân viên bán hàng bằng ngôn ngữ của mình.
- C. Cô ấy hiểu sai ý của nhân viên bán hàng.
- D. Cô ấy thấy nhân viên bán hàng bất lịch sự và không nhiệt tình giúp đỡ.

Tạm dịch:

On her first day in Micronesia, Lisa thought people were ignoring her requests. (Vào ngày đầu tiên ở Micronesia, Lisa nghĩ rằng mọi người đang phớt lờ yêu cầu của cô.)

→ Chọn đáp án C

Question 25:

Từ **eager** trong đoạn 3 trái nghĩa với _____.

- A. unwillingly /ʌn'wɪl.ɪŋ.li/ (adv): một cách miễn cưỡng, không sẵn lòng
- B. carelessly /'ker.ləs.li/ (adv): một cách bất cẩn, cẩu thả
- C. honestly /'a:.nɪst.li/ (adv): một cách trung thực, thật lòng
- D. gradually /'grædʒ.u.ə.li/ (adv): dần dần, từ từ
- eagerly (adj): háo hức >< unwillingly (adj)

Tạm dịch:

| Jan eagerly waited, but the cabbage never came. (Jan háo hức chờ đợi, nhưng bắp cải không bao giờ được mang đến.)

→ Chọn đáp án A

Question 26:

| Từ they trong đoạn 4 ám chỉ _____.

- A. những cái gật đầu và lắc
- B. người dân ở Ấn Độ
- C. sinh viên
- D. cách

| Từ they trong đoạn 4 ám chỉ 'students'.

Tạm dịch:

| After explaining something in class, he asked his **students** if they understood. (Sau khi giải thích điều gì đó trong lớp, ông hỏi học sinh của mình rằng họ có hiểu không.)

→ Chọn đáp án C

Question 27:

Câu nào sau đây diễn giải lại câu được gạch chân trong đoạn 4 một cách hay nhất?

| Ở Ấn Độ, mọi người gật đầu và lắc đầu theo những cách khác nhau tùy thuộc vào nơi họ đến.

- A. Người Ấn Độ cho rằng xuất thân của họ là lý do khiến đầu họ chuyển động khác nhau.
=> Sai, cite (cho rằng) không phù hợp diễn đạt ý nghĩa câu gốc.
- B. Mọi người ở Ấn Độ lựa chọn xuất thân của họ để gật đầu và lắc đầu khác nhau.
=> Sai, câu gốc không đề cập thông tin nào mang ý nghĩa 'chooses'.
- C. Cách mọi người ở Ấn Độ lắc và gật đầu quyết định nơi họ đến.
=> Sai, trái ngược ý nghĩa câu gốc.
- D. Ở Ấn Độ, mọi người sử dụng các chuyển động đầu khác nhau tùy thuộc vào khu vực của họ.
=> Đúng, phù hợp diễn đạt ý nghĩa câu gốc.

Tạm dịch:

In India, people nod and shake their heads in different ways depending on where they come from. (Ở Ấn Độ, mọi người gật đầu và lắc đầu theo những cách khác nhau tùy thuộc vào nơi họ đến.)

→ Chọn đáp án D

Question 28:

Câu nào sau đây KHÔNG được đề cập trong đoạn văn?

- A. Tom đã phải vật lộn để hiểu được chuyển động đầu của học sinh Ấn Độ trong lớp học.
- B. Cả ba người đều hiểu sai giao tiếp phi ngôn ngữ do khác biệt về văn hóa.
- C. Tom nhận ra sự hiểu lầm của mình ngay sau khi anh hỏi học sinh của mình rằng họ có ý gì.
- D. Jan đã hiểu sai cái gật đầu của người Bulgaria, cho rằng nó có nghĩa là "có" trong khi nó có nghĩa là "không".

Tạm dịch:

+ Tom had a similar problem when he arrived in India. After explaining something in class, he asked his students if they understood. They responded with many different nods and shakes of their head. He assumed

some people had not understood, so he explained again. When he asked again if they understood, they did the same thing. He soon found out that his students did understand. (Tom cũng gặp vấn đề tương tự khi anh đến Ấn Độ. Sau khi giải thích điều gì đó trong lớp, anh hỏi học sinh của mình rằng họ có hiểu không. Họ trả lời bằng nhiều cái gật đầu và lắc đầu khác nhau. Anh cho rằng một số người không hiểu, vì vậy ạm giải thích lại. Khi anh hỏi lại rằng họ có hiểu không, họ lại làm như vậy. Anh sớm phát hiện ra rằng học sinh của mình đã hiểu.)

→ A được đề cập

→ C không được đề cập về việc Tom hỏi học sinh

+ On her first day in Micronesia, Lisa thought people were ignoring her requests. (Vào ngày đầu tiên ở Micronesia, Lisa nghĩ rằng mọi người đang phớt lờ yêu cầu của cô.)

+ This reminded Jan of an experience she had in Bulgaria. (Điều này khiến Jan nhớ lại một trải nghiệm mà cô đã có ở Bulgaria.)

+ Tom had a similar problem when he arrived in India. (Tom cũng gặp vấn đề tương tự khi anh đến Ấn Độ.)

→ B được đề cập

+ He nodded his head. Jan eagerly waited, but the cabbage never came. In that country, a nod means "no." (Jan háo hức chờ đợi, nhưng bắp cải không bao giờ được mang đến. Ở đất nước đó, gật đầu có nghĩa là "không".)

→ D được đề cập

→ Chọn đáp án C

Question 29:

Trong đoạn văn nào tác giả đề cập đến món ăn đặc trưng?

A. Đoạn 1

B. Đoạn 2

C. Đoạn 3

D. Đoạn 4

Tác giả đề cập đến món ăn đặc trưng trong đoạn 3.

Tạm dịch:

This reminded Jan of an experience she had in Bulgaria. She had gone to a restaurant that was known for its stuffed cabbage. (Điều này khiến Jan nhớ lại một trải nghiệm mà cô đã có ở Bulgaria. Cô đã đến một nhà hàng nổi tiếng với món bắp cải nhồi.)

→ Chọn đáp án C

Question 30:

Trong đoạn văn nào, tác giả khám phá tầm quan trọng của việc nhận ra sự khác biệt giữa các vùng?

A. Đoạn 1

B. Đoạn 2

C. Đoạn 3

D. Đoạn 4

Tác giả khám phá tầm quan trọng của việc nhận ra sự khác biệt giữa các vùng trong đoạn 4.

Tạm dịch:

In India, people nod and shake their heads in different ways depending on where they come from. You have to know where a person is from to understand if they are indicating "yes" or "no." (Ở Ấn Độ, mọi người gật đầu và lắc đầu theo những cách khác nhau tùy thuộc vào nơi họ đến. Bạn phải biết một người đến từ đâu để hiểu liệu họ đang chỉ ra "có" hay "không".)

→ Chọn đáp án D

Question 31:

Giải thích:

DỊCH BÀI:

<p>Imagine owning a farm where the sun always shines, the crops always grow, and the animals are always healthy. Imagine friends visiting for a while to help feed the animals and clean the farmyard. Now imagine selling those crops and using the money to make your farm bigger and better. This is the world of FarmVille, an online game that players access through the Facebook website. FarmVille currently has a population of over 82 million – about the same as Germany. When new players join FarmVille, they receive some ‘farm coins’ (the special FarmVille currency), some seeds, a plough, and a farm with six fields. They plant the seeds and sell the crops to get extra ‘farm coins’. Eventually, they can buy more land too and make their farms bigger.</p>	<p>Hãy tưởng tượng bạn sở hữu một trang trại nơi mặt trời luôn chiếu sáng, cây trồng luôn tươi tốt và gia súc luôn khỏe mạnh. Hãy tưởng tượng bạn bè đến thăm một thời gian để giúp gia súc ăn và dọn dẹp sân trại. Bây giờ hãy tưởng tượng bán những cây trồng đó và dùng tiền đó để làm cho trang trại của bạn lớn hơn và tốt hơn. Đây là thế giới của FarmVille, một trò chơi trực tuyến mà người chơi truy cập thông qua trang web Facebook. FarmVille hiện có dân số hơn 82 triệu người – gần bằng dân số của Đức. Khi người chơi mới tham gia FarmVille, họ sẽ nhận được một số ‘tiền trang trại’ (tiền tệ đặc biệt của FarmVille), một số hạt giống, một cái cày và một trang trại có sáu cánh đồng. Họ trồng hạt giống và bán mùa màng để kiếm thêm ‘tiền trang trại’. Họ sử dụng những đồng tiền này để mua thêm hạt giống và cả động vật cho trang trại của họ. Cuối cùng, họ cũng có thể mua thêm đất và làm cho trang trại của mình lớn hơn.</p>
<p>For most players, it’s a relaxing hobby – a change from the pressures of modern city life. Kate Jones is a 25-year-old who lives and works in central London. She grew up in the countryside. She says FarmVille reminds her of her childhood. She’s growing wheat and flowers, and she’s got some apple trees. She’s also keeping chickens and cows. She says that she finds keeping animals therapeutic.</p>	<p>Đối với hầu hết người chơi, đây là một sở thích thư giãn – một sự thay đổi khỏi áp lực của cuộc sống thành thị hiện đại. Kate Jones là một cô gái 25 tuổi sống và làm việc tại trung tâm London. Cô lớn lên ở vùng nông thôn. Cô nói rằng FarmVille gợi cho cô nhớ về tuổi thơ của mình. Cô ấy đang trồng lúa mì và hoa, và cô ấy có một số cây táo. Cô ấy cũng nuôi gà và bò. Cô ấy nói rằng cô ấy thấy việc nuôi động vật có tác dụng mang lại cảm giác thư thái.</p>
<p>Some experts have warned of the dangers of FarmVille and other online games. They say that the games are addictive, with players spending up to eight hours a day on the computer. They also say that even ‘free games’ can be expensive. FarmVille players can use real money to buy extra ‘farm coins’ for their farm. You can buy 240 dollars of ‘farm coins’ for 40 dollars of real money. There are stories of children spending hundreds of dollars on their parents’ credit cards to buy virtual money for their online games.</p>	<p>Một số chuyên gia đã cảnh báo về mối nguy hiểm của FarmVille và các trò chơi trực tuyến khác. Họ nói rằng các trò chơi này gây nghiện, với người chơi dành tới tám giờ mỗi ngày trên máy tính. Họ cũng nói rằng ngay cả ‘trò chơi miễn phí’ cũng có thể tốn kém. Người chơi FarmVille có thể sử dụng tiền thật để mua thêm ‘tiền trang trại’ cho trang trại của họ. Bạn có thể mua 240 đô la ‘tiền trang trại’ với giá 40 đô la tiền thật. Có những câu chuyện về những đứa trẻ chi hàng trăm đô la từ thẻ tín dụng của cha mẹ để mua tiền ảo cho các trò chơi trực tuyến của chúng.</p>
<p>Despite these worries, the population of FarmVille keeps growing as fast as its virtual fruit and vegetables. And while the crops and the animals in FarmVille are imaginary, the money is real. Zynga, the company who invented FarmVille, makes an estimated 500,000 dollars a day from its Facebook games.</p>	<p>Bất chấp những lo lắng này, dân số của FarmVille vẫn tăng nhanh như trái cây và rau quả ảo của nó. Và trong khi các loại cây trồng và động vật trong FarmVille chỉ là tưởng tượng, thì tiền là có thật. Zynga, công ty phát minh ra FarmVille, kiếm được khoảng 500.000 đô la mỗi ngày từ các trò chơi trên Facebook của mình.</p>

Question 31:

Câu sau đây phù hợp nhất ở đâu trong đoạn 1?

Họ sử dụng những đồng tiền này để mua thêm hạt giống và cả động vật cho trang trại của họ.

- A. (I)
- B. (II)
- C. (III)
- D. (IV)

Câu này phù hợp ở vị trí (III) vì phù hợp với câu trước đó nói về 'farm coins' ('tiền trang trại'). Câu này có 'these coins' chính là 'farm coins' ở câu trước đó.

Tạm dịch:

They plant the seeds and sell the crops to get extra 'farm coins'. They use these coins to buy more seeds and also animals for their farm. (Họ trồng hạt giống và bán mùa màng để kiếm thêm 'tiền trang trại'. Họ sử dụng những đồng tiền này để mua thêm hạt giống và cả động vật cho trang trại của họ.)

→ Chọn đáp án C

Question 32:

Theo đoạn 1, điều gì KHÔNG được chỉ ra về FarmVille?

- A. FarmVille là một trò chơi trực tuyến có trên Facebook.
- B. Người chơi có thể mở rộng trang trại của mình bằng cách kiếm và chi tiêu tiền xu trang trại.
- C. Người chơi mới bắt đầu với một trang trại, hạt giống, tiền xu và một cái cà.
- D. FarmVille cho phép người chơi nuôi động vật ngay từ đầu.

Tạm dịch:

+ This is the world of FarmVille, an online game that players access through the Facebook website. (Đây là thế giới của FarmVille, một trò chơi trực tuyến mà người chơi truy cập thông qua trang web Facebook.)

→ A đúng

+ They plant the seeds and sell the crops to get extra 'farm coins'. Eventually, they can buy more land too and make their farms bigger. (Họ trồng hạt giống và bán mùa màng để kiếm thêm 'tiền trang trại'. Cuối cùng, họ cũng có thể mua thêm đất và làm cho trang trại của mình lớn hơn.)

→ B đúng

+ When new players join FarmVille, they receive some 'farm coins' (the special FarmVille currency), some seeds, a plough, and a farm with six fields. (Khi người chơi mới tham gia FarmVille, họ sẽ nhận được một số 'tiền trang trại' (tiền tệ đặc biệt của FarmVille), một số hạt giống, một cái cà và một trang trại có sáu cánh đồng.)

→ C đúng

→ D không được đề cập

→ Chọn đáp án D

Question 33:

Từ **pressures** trong đoạn 2 trái nghĩa với _____.

- A. complexity /kəm'pleksəti/ (n): sự phức tạp
- B. pleasure /'pleʒər/ (n): niềm vui, sự thích thú
- C. experience /ɪk'spiriəns/ (n): kinh nghiệm, trải nghiệm
- D. preference /'prefrəns/ (n): sự ưa thích, sự ưu tiên

pressure (n): áp lực >< pleasure

Tạm dịch:

| For most players, it's a relaxing hobby – a change from the **pressures** of modern city life. (Đối với hầu hết người chơi, đây là một sở thích thư giãn – một sự thay đổi khỏi áp lực của cuộc sống thành thị hiện đại.)

→ Chọn đáp án B

Question 34:

Từ **therapeutic** ở đoạn 2 có thể được thay thế tốt nhất bằng _____.

- A. appropriate /ə'priɔpriət/ (adj): thích hợp, phù hợp

- B. unlimited /ʌn'limɪtɪd/ (adj): không giới hạn
- C. flexible /'fleksəbl/ (adj): linh hoạt, mềm dẻo
- D. comforting /'kʌmfərtɪŋ/ (adj): mang lại sự thư giãn, làm dịu đi
therapeutic (adj): mang lại sự thư thái = comforting

Tạm dịch:

| She says that she finds keeping animals therapeutic. (Cô ấy nói rằng cô ấy thấy việc nuôi động vật mang lại sự thư thái.)

→ Chọn đáp án D

Question 35:

Câu nào sau đây tóm tắt tốt nhất đoạn 3?

A. Các chuyên gia cảnh báo FarmVille và các trò chơi tương tự gây nghiện, tốn kém và có thể dẫn đến chi tiêu quá mức, thậm chí sử dụng tiền thật để mua các vật phẩm ảo.

=> Đúng, bao quát đầy đủ các ý của đoạn 3.

B. Các trò chơi trực tuyến như FarmVille gây nghiện, với người chơi dành hàng giờ mỗi ngày và đôi khi sử dụng tiền ảo thay cho tiền thật.

=> Sai, đoạn 3 chỉ đề cập đến việc người chơi *mua tiền ảo bằng tiền thật*, chứ không phải dùng tiền ảo thay thế tiền thật.

C. Người chơi FarmVille có thể chi tiền thật để mua tiền ảo, với các báo cáo về trẻ em tính phí hàng trăm đô la vào thẻ tín dụng của cha mẹ.

=> Sai vì đoạn 3 còn nói về nguy cơ nghiện game và chi phí cao, nhưng câu này không đề cập đến những yếu tố đó.

D. FarmVille và các trò chơi khác gây nghiện, tốn thời gian và tốn kém, vì người chơi luôn sử dụng tiền thật để mua tiền ảo, có nguy cơ gây tổn hại về tài chính.

=> Sai vì bài chỉ nói rằng có thể dùng tiền thật, chứ không nói rằng người chơi nào cũng bắt buộc phải dùng tiền thật.

Tóm tắt:

Đoạn 3 đề cập về nguy cơ nghiện game, chi phí tiềm ẩn, người chơi có thể dùng tiền thật để mua tiền ảo và trường hợp trẻ em chi tiêu quá mức bằng thẻ tín dụng của ba mẹ nên A là đáp án đúng.

→ Chọn đáp án A

Question 36:

| Từ They trong đoạn 3 ám chỉ _____.

- A. trò chơi trực tuyến
- B. chuyên gia
- C. người chơi
- D. câu chuyện

Tạm dịch:

| Some **experts** have warned of the dangers of FarmVille and other online games. They say that the games are addictive, with players spending up to eight hours a day on the computer. (Một số chuyên gia đã cảnh báo về mối nguy hiểm của FarmVille và các trò chơi trực tuyến khác. Họ nói rằng các trò chơi này gây nghiện, với người chơi dành tới tám giờ mỗi ngày trên máy tính.)

→ Chọn đáp án B

Question 37:

Câu nào sau đây diễn giải đúng nhất câu gạch chân trong đoạn 3?

A. Nếu trẻ em xin phép, chúng sẽ không chi hàng trăm đô la vào thẻ tín dụng của cha mẹ để chơi trò chơi trực tuyến. => Không phù hợp vì trong câu gốc không đề cập tới việc 'xin phép'.

=> Không phù hợp vì trong câu gốc không đề cập tới việc 'xin phép'.

B. Chỉ khi cha mẹ theo dõi thẻ tín dụng của mình, trẻ em mới tránh chi hàng trăm đô la vào tiền ảo để chơi trò chơi.

=> Sai “only if” khác ý nghĩa câu gạch chân.

C. Cha mẹ quá bất cẩn với thẻ tín dụng của mình đến nỗi trẻ em đã chi hàng trăm đô la để mua tiền ảo cho trò chơi trực tuyến của chúng.

=> Sai, câu gạch chân không đề cập đến việc cha mẹ bất cẩn “careless”.

D. Có những trẻ em đã mua hàng trị giá hàng trăm đô la bằng thẻ tín dụng của cha mẹ để có được tiền ảo trong trò chơi trực tuyến.

=> Đúng, phù hợp diễn giải đúng nhất câu gạch chân.

Tạm dịch:

There are stories of children spending hundreds of dollars on their parents' credit cards to buy virtual money for their online games. (Có những câu chuyện về những đứa trẻ chi hàng trăm đô la từ thẻ tín dụng của cha mẹ để mua tiền ảo cho các trò chơi trực tuyến của chúng.)

→ **Chọn đáp án D**

Question 38:

Theo đoạn văn, câu nào sau đây là ĐÚNG?

A. Không giống như các trò chơi trực tuyến khác, FarmVille tốn thời gian và tốn kém do phải mua bằng tiền thật.

B. Người chơi FarmVille phải sử dụng tiền thật của mình để đổi lấy tiền ảo để họ có thể bắt đầu trồng trọt và chăn nuôi.

C. Kate Jones sử dụng FarmVille như một cách để kết nối lại với tuổi thơ ở nông thôn của mình, được tìm thấy trong các hoạt động nông trại ảo.

D. Kiếm được 'tiền trang trại' thông qua việc trồng và bán hạt giống, phần lớn người chơi FarmVille đều cố gắng mở rộng trang trại của mình.

Tạm dịch:

+ Some experts have warned of the dangers of FarmVille and other online games. They say that the games are addictive, with players spending up to eight hours a day on the computer. They also say that even 'free games' can be expensive. (Một số chuyên gia đã cảnh báo về mối nguy hiểm của FarmVille và các trò chơi trực tuyến khác. Họ nói rằng các trò chơi này gây nghiện, với người chơi dành tới tám giờ mỗi ngày trên máy tính. Họ cũng nói rằng ngay cả 'trò chơi miễn phí' cũng có thể tốn kém.)

→ A sai vì FarmVille cũng như một số trò chơi truyền thống.

+ FarmVille players can use real money to buy extra 'farm coins' for their farm. You can buy 240 dollars of 'farm coins' for 40 dollars of real money. (Người chơi FarmVille có thể sử dụng tiền thật để mua thêm 'tiền trang trại' cho trang trại của họ. Bạn có thể mua 240 đô la 'tiền trang trại' với giá 40 đô la tiền thật.)

→ B sai vì người chơi chỉ sử dụng tiền thật nếu muốn mua thêm 'tiền trang trại'.

+ They plant the seeds and sell the crops to get extra 'farm coins'. Eventually, they can buy more land too and make their farms bigger. (Họ trồng hạt giống và bán cây trồng để kiếm thêm 'tiền trang trại'. Cuối cùng, họ cũng có thể mua thêm đất và làm cho trang trại của mình lớn hơn.)

→ D sai vì việc 'mở rộng trang trại' chỉ là sự lựa chọn, không phải mục tiêu mà người chơi đều hướng tới.

+ Kate Jones is a 25-year-old who lives and works in central London. She grew up in the countryside. She says FarmVille reminds her of her childhood. (Kate Jones là một cô gái 25 tuổi sống và làm việc tại trung tâm London. Cô lớn lên ở vùng nông thôn. Cô nói rằng FarmVille gợi cho cô nhớ về tuổi thơ của mình.)

→ C đúng

→ **Chọn đáp án C**

Question 39:

Có thể suy ra điều nào sau đây từ đoạn văn?

A. Những bất lợi khi chơi FarmVille bị lu mờ bởi những lợi ích về mặt tài chính, khiến nó trở thành một trò chơi mạnh mẽ.

B. Chính công ty phát minh ra FarmVille là công ty được hưởng lợi nhiều nhất từ những thách thức mà người chơi có thể gặp phải.

C. Có sự chênh lệch giữa lợi nhuận của Zynga và những bất lợi tiềm ẩn mà người chơi FarmVille gặp phải.

D. Kate Jones coi trọng FarmVille vì tính giải trí và lợi ích về mặt cảm xúc hơn là một cơ hội tài chính.

Tạm dịch:

+ Despite these worries, the population of FarmVille keeps growing as fast as its virtual fruit and vegetables. And while the crops and the animals in FarmVille are imaginary, the money is real. Zynga, the company who invented FarmVille, makes an estimated 500,000 dollars a day from its Facebook games. (Bất chấp những lo lắng này, dân số của FarmVille vẫn tăng nhanh như trái cây và rau quả ảo của nó. Và trong khi các loại cây trồng và động vật trong FarmVille là tưởng tượng, thì tiền là có thật. Zynga, công ty phát minh ra FarmVille, kiếm được khoảng 500.000 đô la mỗi ngày từ các trò chơi trên Facebook của mình.)

→ A sai vì không có thông tin để suy luận rằng những bất lợi bị lu mờ bởi lợi ích về tài chính. Theo thông tin đề cập trong bài, công ty là người kiếm lợi mỗi ngày chứ không phải người chơi.

→ B sai vì mặc dù Zynga kiếm tiền từ FarmVille nhưng không có bằng chứng nào cho thấy công ty cố tình tạo ra khó khăn để trực lợi từ người chơi.

+ She's growing wheat and flowers, and she's got some apple trees. She's also keeping chickens and cows. She says that she finds keeping animals therapeutic. (Cô ấy đang trồng lúa mì và hoa, và cô ấy có một số cây táo. Cô ấy cũng nuôi gà và bò. Cô ấy nói rằng cô ấy thấy việc nuôi động vật có tác dụng mang lại cảm giác thư thái.)

→ D sai vì trong bài chỉ đề cập Kate Jones có được cảm giác thân thuộc khi chơi FarmVille, không nói tới việc cô ấy coi trọng sự giải trí hay cảm xúc hơn việc kiếm tiền.

+ Zynga, the company who invented FarmVille, makes an estimated 500,000 dollars a day from its Facebook games. (Zynga, công ty phát minh ra FarmVille, kiếm được khoảng 500.000 đô la mỗi ngày từ các trò chơi trên Facebook của mình.)

Some experts have warned of the dangers of FarmVille and other online games. (Một số chuyên gia đã cảnh báo về mối nguy hiểm của FarmVille và các trò chơi trực tuyến khác.)

You can buy 240 dollars of 'farm coins' for 40 dollars of real money. There are stories of children spending hundreds of dollars on their parents' credit cards to buy virtual money for their online games. (Bạn có thể mua 240 đô la 'tiền trang trại' với giá 40 đô la tiền thật. Có những câu chuyện về những đứa trẻ chi hàng trăm đô la từ thẻ tín dụng của cha mẹ để mua tiền ảo cho các trò chơi trực tuyến của chúng.)

→ C đúng

→ **Chọn đáp án C**

Question 40:

Câu nào sau đây tóm tắt tốt nhất đoạn văn này?

A. FarmVille cho phép người chơi trồng trọt, mở rộng trang trại và tận hưởng những lợi ích về mặt cảm xúc, nhưng vẫn còn lo ngại về tình trạng nghiện ngập và chi tiêu bằng tiền thật, khiến trò chơi kém hấp dẫn đối với những người chơi tiềm năng. => Trong bài không nói trò chơi 'kém hấp dẫn đối với người chơi tiềm năng'.

B. Với 82 triệu người chơi, FarmVille cung cấp một nơi ẩn náu ảo để trồng trọt và chăn nuôi, nhưng các chuyên gia nhấn mạnh đến rủi ro nghiện ngập, trong khi Zynga thu được lợi nhuận lớn từ các giao dịch mua trong trò chơi. => Chưa đề cập tới rủi ro tài chính.

C. FarmVille, một trò chơi phổ biến trên Facebook, cung cấp cho người chơi trải nghiệm làm nông ảo, nhưng các chuyên gia cảnh báo về tình trạng nghiện ngập và rủi ro tài chính, mặc dù trò chơi này có sức hấp dẫn thư giãn và lợi nhuận hàng ngày đáng kể của Zynga.

D. FarmVille kết hợp niềm vui làm nông ảo với những lợi ích giải trí, nhưng bản chất gây nghiện và rủi ro chi tiêu bằng tiền thật của trò chơi này lại rất đáng lo ngại, đặc biệt là đối với những người chơi trẻ tuổi, mặc dù Zynga kiếm được 500.000 đô la mỗi ngày từ trò chơi. => Trong bài không nói trò chơi này ĐẶC BIỆT đáng lo ngại với người chơi trẻ tuổi.

Tóm tắt:

Bài đọc đề cập về FarmVille, một trò chơi nông trại ảo phổ biến trên Facebook, mang lại trải nghiệm thư giãn cho người chơi nhưng cũng gây lo ngại về tính gây nghiện và rủi ro tài chính. Mặc dù vậy, trò chơi vẫn tiếp tục phát triển và mang lại lợi nhuận khổng lồ cho Zynga.

→ Chọn đáp án C