***Câu 1. Theo em, việc lạm dụng máy tính cầm tay trong học môn toán thể hiện mặt trái** nào?*

A. Lệ thuộc vào sản phẩm công nghệ. *B. Mất an toàn thông tin.*

C. Ô nhiễm môi trường. *D. Ảnh hưởng đến sức khỏe.*

Câu 2. Việc sáng chế ra bút chì tạo ra thay đổi nào?

A. Tạo được sản phẩm mới. *B. Đời sống văn minh.*

C. Đảm bảo tiện nghi. *D. Tạo sản phẩm mới, đời sống văn minh, tiện nghi hơn.*

Câu 3. Thiết kế sản phẩm công nghệ gồm mấy bước chính?

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

Câu 4. Bước đầu tiên trong hoạt động tạo ra sản phẩm công nghệ là gì?

A. Bảo dưỡng, sửa chữa *B. Thiết kế* *C. Vận hành, sử dụng* *D. Sản xuất*

Câu 1. Xe đạp có vai trò gì trong đời sống con người?

A. Giúp con người rèn luyện sức khỏe, sự linh hoạt và góp phần bảo vệ môi trường.

B. Giải quyết tắc nghẽn giao thông ở các khu vực đô thị vì chúng có diện tích lưu thông nhỏ hơn so với xe ô tô.

C. Đảm bảo sức khỏe cho con người, tránh các tại hại do ô nhiễm môi trường gây ra.

D. Thể hiện nét đẹp văn hóa của người Việt Nam.

Câu 3. Muốn tạo ra sản phẩm công nghệ cần phải bắt đầu từ đâu?

A. Tìm nguyên liệu cho sản phẩm. B. Thiết kế sản phẩm.

C. Tính toán chi phí. D. Lên ý tưởng.

Câu 4. Có mấy bước chính để làm hoàn hiện đồng hồ đồ chơi đeo tay?

A. Hai bước. B. Ba bước. C. Bốn bước. D. Năm bước.

Câu 5. Trong đời sống, tủ lạnh có vai trò gì?

A. Giữ thực phẩm được lâu hơn, tươi ngon, chặn đứng hoặc làm tê liệt những vi khuẩn và những mầm mống gây ôi thiu.

B. Làm nóng thức ăn, rã đông thực phẩm, giúp tiết kiệm thời gian cho việc nội trợ trở nên dễ dàng.

C. Giúp công việc nấu nướng diễn ra gọn gàng nhanh chóng hơn, tiện lợi hơn.

D. Giúp thực phẩm mềm, không bị khô và ngon hơn.

Câu 6. Giêm Oát được cấp bằng sáng chế cho động cơ hơi nước của mình vào năm bao nhiêu?

LIVEWORKSHEETS

A. Năm 1782. B. Năm 1783. C. Năm 1784. D. Năm 1785.

Câu 7. Thiết kế là quá trình sáng tạo:

A. Để tạo ra sản phẩm đáp ứng tốt hơn nhu cầu của con người. B. Để tạo ra sản phẩm đẹp đẽ, hoàn hảo nhất.

C. Để tạo ra sản phẩm độc đáo, khác lạ. D. Để tạo ra sản phẩm mang giá trị lớn.

Câu 8. Bước cuối cùng để làm đồng hồ đồ chơi đeo tay là:

A. Làm quai đeo và núm vặn. B. Làm bộ kim đồng hồ.

C. Gắn các bộ phận để hoàn thiện đồng hồ đồ chơi. D. Làm mặt số.

Câu 9. Đâu **không phải** là bước chính để thiết kế một sản phẩm?

A. Hình thành ý tưởng về sản phẩm. B. Vẽ phác thảo sản phẩm và lựa chọn vật liệu, dụng cụ.

C. Làm sản phẩm mẫu. D. Tính toán chi phí.

Câu 10. Máy tính điện tử có vai trò gì trong đời sống con người?

A. Cung cấp cho người dùng kiến thức giáo dục bổ ích, truyền cảm hứng và mang đến những bài học quý giá.

B. Hỗ trợ người dùng tính toán những phép tính từ đơn giản cho đến phức tạp.

C. Giúp con người đánh dấu các lịch trình làm việc hàng ngày.

D. Hỗ trợ người dùng điều khiển, truy cập thông tin hoặc dữ liệu.

Câu 11. Chiếc ô tô của Các Ben được hoàn thiện và cấp bằng sáng chế khi nào?

A. Đầu năm 1885. B. Đầu năm 1886. C. Đầu năm 1887. D. Đầu năm 1888.

Câu 12. Để thiết kế một sản phẩm, em cần thực hiện mấy bước chính?

A. Hai bước. B. Ba bước. C. Bốn bước. D. Năm bước.

Câu 13. Ý nào sau đây **không đúng** khi nói về mô tả về đồng hồ đò chơi đeo tay?

A. Nhiều màu sắc, cầu kì và sang trọng. B. Dụng cụ là kéo, hồ dán, màu vẽ.

C. Vật liệu là giấy bìa. D. Yêu cầu đúng hình dạng, chắc chắn, thẩm mĩ.

Câu 14. Ý nào dưới đây nói **đúng** vai trò của hình ảnh dưới đây?

A. Sáng chế này giúp con người di chuyển một quãng đường rất xa, qua sông, núi và biển.

LIVEWORKSHEETS

B. Sáng chế này là nền tảng tạo ra các loại máy móc. C. Sáng chế này giúp chiếu sáng.

D. Sáng chế này giúp con người có thể nói chuyện với nhau dù ở cách xa nhau.

Câu 15. Muốn tạo ra sản phẩm công nghệ cần phải bắt đầu từ đâu?

A. Tìm nguyên liệu cho sản phẩm. B. Tính toán chi phí.

B. Thiết kế sản phẩm. C. Lên ý tưởng.

Câu 16. Nội dung nào sau đây **không đúng** khi nói về Giêm-Oát?

A. Là một nhà sáng chế, một kĩ sư người Xcốt-len.

B. Ông được cấp bằng sáng chế cho động cơ hơi nước của mình.

C. Năm 1765, ông bắt đầu thí nghiệm với mô hình động cơ hơi nước dạng sơ khai.

D. Năm 1784, được cấp bằng sáng chế cho động cơ hơi nước.

Câu 17. Nhà sáng chế thường có những đức tính như:

A. Ham tìm tòi, học hỏi, nhẫn nại,… B. Có tính quan sát, dũng cảm, gan dạ, hiếu thảo,…

C. Cần cù, chịu khó, dịu dàng,… D. Tốt bụng, cả thèm chóng chán, gan dạ,…

Câu 18. Yêu cầu sản phẩm để làm đồng hồ đồ chơi đeo tay là:

A. Đúng hình dạng, chắc chắn, thẩm mĩ. B. Đúng hình dạng, cứng cáp, cổ hủ.

C. Nhiều màu sắc. lỏng lẻo, cầu kì. D. Đơn giản, tinh tế, đắt tiền.

Câu 19. Ý nào sau đây **đúng** khi nói về Các Ben?

A. Đầu năm 1876, chiếc ô tô của ông đã hoàn thiện và được cấp bằng sáng chế.

B. Những năm 1871, Các Ben đã thiết kế được động cơ chạy bằng xăng.

C. Là một kĩ sư cơ khí người Đức.

D. Năm 1875, chiếc ô tô chạy bằng dầu ra đời.

<u>Câu 20</u> Tác dụng chính của điện thoại di động là?

A. Tăng cường trí nhớ B. Dùng để liên lạc

C. Cải thiện giấc ngủ D. Chế tạo sản phẩm mẫu

<u>Câu 21</u> Chiếc điện thoại đầu tiên ra đời vào năm nào?

A. Năm 1875 B. Năm 1876 C. Năm 1877 D. Năm 1879

LIVEWORKSHEETS