

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN CÔNG NGHỆ LỚP 5 CUỐI KÌ I

Phần trắc nghiệm:

Bài 1: Công nghệ trong đời sống

Câu 1: Sản phẩm công nghệ nào giúp em đi lại thuận tiện hơn?

- A. Điện thoại B. Xe máy C. Bóng đèn D. Nước hoa

Câu 2: Sản phẩm công nghệ nào giúp bảo vệ sức khoẻ con người?

- A. Vắc xin B. Đèn LED C. Máy vi tính D. Xe đạp

Câu 3: Sản phẩm công nghệ nào giúp chúng ta học tập, làm việc, giải trí,?

- A. Máy vi tính B. Nước hoa C. Xe đạp D. Vắc xin

Câu 4: Sản phẩm công nghệ nào giúp em lưu trữ hình ảnh của bản thân, gia đình, bạn bè,...?

- A. Xe đạp B. Máy vi tính C. Nước hoa D. Máy chụp ảnh

Câu 5: Sản phẩm công nghệ nào giúp tạo mùi thơm cho cơ thể con người, không gian trong phòng và xe ô tô?

- A. Nước hoa B. Máy chụp ảnh C. Vắc xin D. Máy vi tính

Câu 6: Sản phẩm công nghệ nào giúp em chiếu sáng trong quá trình học tập?

- A. Nước hoa B. Đèn LED C. Máy vi tính D. Xe đạp

Bài 2: Nhà sáng chế

Câu 7: Sáng chế nào giúp con người nói chuyện với nhau dù ở rất xa?

- A. Máy bay B. Tivi C. Điện thoại D. Đồng hồ

Câu 8: Sáng chế nào giúp con người di chuyển một quãng đường dù rất xa, qua sông, núi và biển?

- A. Điện thoại B. Tivi C. Máy bay D. Động cơ hơi nước

Câu 9: Sáng chế nào giúp chiếu sáng?

- A. Bút bi B. Tivi C. Đồng hồ D. Bóng đèn điện

Câu 10: Ai nhà nhà sáng chế ra điện thoại?

- A. Giêm Oát B. Các Ben

- C. Tô-mát É-đi-xon D. A-léch-xan-đơ Gra-ham Beo

Câu 11: Ai là nhà sáng chế ra bóng đèn điện sợi đốt?

- A. Các Ben B. O-vơ Rai và Uy-bo- Rai

- C. Tô-mát É-đi-xon D. Giêm Oát

Câu 12: Ai là nhà sáng chế ra động cơ hơi nước?

- A. A-léch-xan-đơ Gra-ham Beo B. Tô-mát É-đi-xon

- C. Các Ben D. Giêm Oát

Câu 13: Đánh dấu X vào ô trước phương án đúng.

Những đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ham chơi | <input type="checkbox"/> Sáng tạo |
| <input type="checkbox"/> Chăm chỉ học tập | <input type="checkbox"/> Cầu thỉ |
| <input type="checkbox"/> Có óc quan sát | <input type="checkbox"/> Tò mò khoa học |

Câu 14: Đánh dấu X vào ô trước phương án đúng.

Những đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Nóng vội | <input type="checkbox"/> Sáng tạo |
| <input type="checkbox"/> Kiên trì | <input type="checkbox"/> Thiếu kiên nhẫn |
| <input type="checkbox"/> Siêng năng học tập | <input type="checkbox"/> Tìm tòi khoa học |

Câu 15: Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô trống.

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> Nhờ có sáng chế đã làm thay đổi cuộc sống của con người |
| <input type="checkbox"/> Để trở thành nhà sáng chế thì không cần phải kiên nhẫn học tập. |
| <input type="checkbox"/> Sáng chế mang lại cho các sản phẩm công nghệ hiện đại và có nhiều tiện ích cho con người hơn. |
| <input type="checkbox"/> Nhiều người muốn trở thành nhà sáng chế những làm thất bại vài lần đã bỏ cuộc. |

Bài 3: Tìm hiểu thiết kế

Câu 16: Thiết kế sản phẩm thường có mấy bước chính?

- A. 2 bước B. 3 bước C. 4 bước D. 5 bước

Câu 17: Vẽ phác thảo sản phẩm và lựa chọn vật liệu, dụng cụ là bước thứ mấy trong các công việc chính của thiết kế sản phẩm?

- A. Bước 1 B. Bước 3 C. Bước 5 D. Bước 2

Câu 18: Bước làm sản phẩm mẫu là bước thứ mấy trong công việc thiết kế sản phẩm?

- A. Bước 3 B. Bước 2 C. Bước 4 D. Bước 5

Câu 19: Muốn thiết kế nhà đồ chơi, trước tiên em cần làm gì?

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| A. Hình thành ý tưởng | B. Vẽ phát thảo, lựa chọn vật liệu |
| C. Làm sản phẩm mẫu | D. Hoàn thiện sản phẩm |

Câu 20: Tưởng tượng một mô hình nhà đồ chơi cần thiết kế: là nhà trệt, một cửa chính (gồm 2 cánh), một cửa sổ, mái nhà dốc hình tam giác là bước nào trong thiết kế nhà đồ chơi?

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| A. Làm sản phẩm mẫu | B. Hoàn thiện và đánh giá sản phẩm |
| C. Hình thành ý tưởng | D. Vẽ phát thảo, lựa chọn vật liệu |

Câu 21: Muốn thiết kế nhà đồ chơi, bước cuối cùng em cần làm gì?

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| A. Làm sản phẩm mẫu | B. Vẽ phát thảo, lựa chọn vật liệu |
| C. Hoàn thiện và đánh giá sản phẩm | D. Hình thành ý tưởng |

Câu 22: Nối cột A: Các bước thiết kế, với cột B: Mô tả công việc thiết kế mô hình xe đồ chơi.

CỘT A:	CỘT B:
Các bước thiết kế	Mô tả công việc
a) Hình thành ý tưởng	1. Làm mô hình xe dựa trên bản vẽ phác thảo.
b) Vẽ phác thảo	2. Tưởng tượng một mô hình xe gồm: thân xe, bánh xe, cửa xe.
c) Làm sản phẩm mẫu	3. Kiểm tra mô hình, trang trí theo sở thích
d) Đánh giá, hoàn thiện sản phẩm	4. Vẽ thân xe, bánh xe, cửa xe; hoàn chỉnh bản vẽ phác thảo

Câu 23: Nối cột A: Các bước thiết kế, với cột B: Mô tả công việc thiết kế chính.

CỘT A:	CỘT B:
Các bước thiết kế	Mô tả công việc
a) Bước 1	1. Đánh giá và hoàn thiện sản phẩm
b) Bước 2	2. Hình thành ý tưởng về sản phẩm
c) Bước 3	3. Vẽ phác thảo sản phẩm và lựa chọn vật liệu, dụng cụ
d) Bước 4	4. Làm sản phẩm mẫu

Câu 24: Nối cột A: Các bước thiết kế nhà đồ chơi, với cột B: Mô tả công việc thiết kế mô hình nhà đồ chơi.

CỘT A:	CỘT B:
Các bước thiết kế	Mô tả công việc
a) Hình thành ý tưởng về sản phẩm	1. Vẽ thân nhà, mái nhà, cửa chính, cửa sổ. Hoàn chỉnh bản vẽ. Lựa chọn vật liệu phù hợp
b) Vẽ phác thảo sản phẩm và lựa chọn vật liệu	2. Làm mô hình đồ chơi dựa trên bản vẽ phác thảo. Sử dụng những vật liệu đã chuẩn bị để làm.
c) Làm sản phẩm mẫu	3. Tưởng tượng mô hình nhà đồ chơi cần thiết kế: nhà trệt, một cửa chính, một cửa sổ, mái nhà dốc hình tam giác.
d) Đánh giá, hoàn thiện sản phẩm	4. Kiểm tra mô hình nhà sau khi đã làm xong, đảm bảo chắc chắn, không cong, vênh. Trang trí theo sở thích.

Bài 4: Thực hành thiết kế nhà đồ chơi

Câu 25: Vật liệu, dụng cụ nào không cần chuẩn bị khi thiết kế mô hình nhà đồ chơi?

- A. Kéo cắt giấy B. Băng dính C. Bút lông màu D. Kìm bấm lõi

Câu 26: Vật liệu nào sau đây thân thiện với môi trường?

- A. Ống hút B. Túi nhựa C. Chai nhựa D. Giấy bìa cứng

Câu 27: Vật liệu nào sau đây không thân thiện với môi trường?

- A. Ống hút giấy B. Túi nhựa C. Túi giấy D. Giấy bìa cứng

Câu 28: Vẽ phác thảo là bước mấy khi thiết kế nhà đồ chơi?

- A. Bước 1 B. Bước 4 C. Bước 3 D. Bước 2

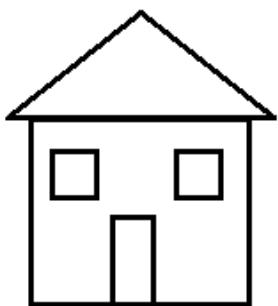
Câu 29: Hình thành ý tưởng sản phẩm là bước mấy khi thiết kế nhà đồ chơi?

- A. Bước 3 B. Bước 1 C. Bước 2 D. Bước 4

Câu 30: Đánh giá sản phẩm là bước mấy khi thiết kế nhà đồ chơi?

- A. Bước 4 B. Bước 3 C. Bước 1 D. Bước 2

Câu 31: Điền cột số lượng cho các bộ phận chính của mô hình nhà đồ chơi sau:



TT	Các bộ phận chính	Số lượng
1	Thân nhà
2	Mái nhà
3	Cửa chính
4	Cửa sổ

Câu 32: Điền cột số lượng vật liệu cần chuẩn bị để thiết kế nhà đồ chơi:

TT	Các bộ phận chính	Số lượng
1	Giấy màu
2	Bút chì
3	Thước kẻ
4	Keo dán

Câu 33: Điền cột số lượng cho các bộ phận chính của mô hình nhà đồ chơi sau:



TT	Các bộ phận chính	Số lượng
1	Thân nhà
2	Mái nhà
3	Cửa chính
4	Cửa sổ

Bài 5: Sử dụng điện thoại

Câu 34: Điện thoại cố định thực hiện được chức năng nào sau đây?

- A. Chụp ảnh
- B. Liên lạc bằng âm thanh
- C. Nghe nhạc
- D. Chơi trò chơi điện tử

Câu 35: Điện thoại thông minh không thực hiện được chức năng nào sau đây?

- A. Xem phim
- B. In hình
- C. Lưu trữ thông tin cá nhân
- D. Gửi tin nhắn hình ảnh

Câu 36: Điện thoại phổ thông thực hiện được chức năng nào sau đây?

- A. Gửi và nhận thư điện tử
- B. Liên lạc bằng tin nhắn ký tự
- C. Liên lạc bằng tin nhắn hình ảnh
- D. Chơi trò chơi điện tử online

Câu 37: Trên điện thoại, biểu tượng sau đây có chức năng gì?



- A. Tắt nguồn điện thoại
- B. Soạn và gửi tin nhắn
- C. Kết thúc cuộc gọi
- D. Thực hiện cuộc gọi

Câu 38: Trên điện thoại, biểu tượng sau đây có chức năng gì?



- A. Bật, tắt chuông điện thoại
- B. Chụp ảnh, quay phim
- C. Trạng thái sóng của điện thoại
- D. Tắt nguồn điện thoại

Câu 39: Trên điện thoại, biểu tượng sau đây có chức năng gì?



- A. Tình trạng pin của điện thoại
- B. Lưu số điện thoại
- C. Trạng thái sóng của điện thoại
- D. Từ chối cuộc gọi

Phản tự luận:

Câu 1: Em hãy viết ra 2 mặt trái khi sử dụng sản phẩm công nghệ sau:



Hình. Điện thoại thông minh

Câu 2: Em nêu ra 2 vai trò của sản phẩm công nghệ trong đời sống:

Câu 3: Em nêu ra 2 mặt trái khi sử dụng công nghệ:

Câu 4: Điền vào chỗ chấm “...” để hoàn thành các nội dung sau:

Số điện thoại khẩn cấp	Nội dung dịch vụ
.....	Dịch vụ gọi tìm kiếm cứu nạn
113
114
.....	Cấp cứu y tế

Câu 5: Điền vào chỗ chấm “...” để hoàn thành các nội dung sau:

Số điện thoại khẩn cấp	Nội dung dịch vụ
.....	Tổng đài bảo vệ trẻ em
113
.....	Dịch vụ gọi cứu hỏa
112

Câu 6: Điền vào chỗ chấm “...” để hoàn thành các nội dung sau:

Biểu tượng điện thoại	Tên gọi
 ss
