

ข้อสอบเทียบเคียง O-NET

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตัวชี้วัดที่ 5 แก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
(ข้อ 1 – 5)

ใช้ข้อมูลตอบคำถามข้อ 1

- ก. เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน
- ข. เพื่อความถูกต้อง
- ค. เพื่อความสะดวกในการใช้แรงงานคน
- ง. สามารถทำงานซ้ำๆ ได้ง่ายขึ้น
- จ. เพื่อความประหยัดค่าใช้จ่าย

1. ถ้าต้องการนำกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ เข้ามาใช้ในการแก้ปัญหา นั้น โดยมีวัตถุประสงค์ใด

- 1. ก ข และ ค
- 2. ก ข และ ง
- 3. ข ค และ ง
- 4. ข ค และ จ
- 5. ค ง และ จ

2. ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกในการพัฒนาโปรแกรม เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา

- ก. การวิเคราะห์งาน
- ข. การเขียนผังงาน
- ค. การเขียนคำสั่งชุดโค้ด
- ง. การเขียนโปรแกรม
- จ. การทดสอบโปรแกรม

ใช้ข้อมูลตอบคำถามข้อ 3

- ก. พื้นที่ของสามเหลี่ยม
- ข. ความยาวฐาน
- ค. ความสูง
- ง. ค่า 0.5

3. ถ้าต้องการนำเครื่องคอมพิวเตอร์มาช่วยในการคำนวณหาค่าของพื้นที่สามเหลี่ยม จากสูตร พื้นที่สามเหลี่ยม = $\frac{1}{2} \times$ ความยาวฐาน $\times$ ความสูง ข้อมูลที่ต้องส่งเพื่อเป็นข้อมูลเข้าแก่เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาคือ ข้อมูลในข้อใด

- 1. ก และ ข
- 2. **ข และ ค**
- 3. ค และ ง
- 4. ก และ ค
- 5. ข และ ง

4. ข้อใดเป็นวิธีการที่ไม่ถูกต้อง สำหรับการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสำหรับการแก้ปัญหา

- 1. **อยู่หน้าเครื่องแล้วทดลองเขียนโปรแกรม**
- 2. หาวิธีการแก้ไขปัญหาก่อน
- 3. เขียนเอกสารที่เป็นลำดับขั้นตอนการทำงาน เพื่อความสะดวกในภายหลัง
- 4. เรียบเรียงลำดับการทำงานทั้งหมด
- 5. เขียนผังงาน

ใช้ข้อมูลตอบคำถามข้อ 5

- ก. การวิเคราะห์งาน
- ข. การออกแบบโปรแกรม
- ค. การจัดทำเอกสาร
- ง. การเขียนโปรแกรม
- จ. การทดสอบโปรแกรม

5. ถ้านักเรียนต้องการพัฒนาโปรแกรม ต้องดำเนินการตามขั้นตอนใด

1. ก - ข - ค - ง - จ

2. ข - ค - ง - จ - ก

3. ก - ข - ง - จ - ค

4. ข - ง - จ - ค - ก

5. จ - ง - ค - ข - ก

ตัวชี้วัดที่ 6 เขียนโปรแกรมภาษา (ข้อ 7 – 35)

7. การเขียนผังงานจัดอยู่ในขั้นตอนใดของการพัฒนาโปรแกรม

1) เขียนโปรแกรม

2) การจัดทำเอกสาร

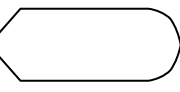
3) ออกแบบระบบ

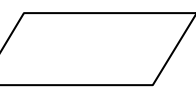
4) วิเคราะห์ระบบ

5) การทดสอบระบบ

8. สัญลักษณ์ใดที่ใช้สำหรับแสดงผลออกทางจอภาพ

1) 

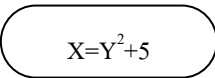
2) 

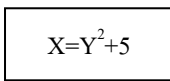
3) 

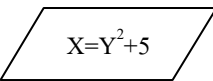
4) 

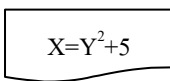
5) 

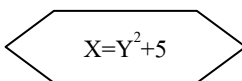
9. ต้องการคำนวณค่า X จากสูตร $X=Y^2+5$ จะเขียนผังงานออกมาได้ในลักษณะใด

1)  $X=Y^2+5$

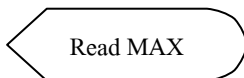
2)  $X=Y^2+5$

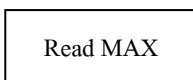
3)  $X=Y^2+5$

4)  $X=Y^2+5$

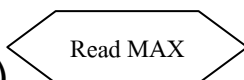
5)  $X=Y^2+5$

10. ถ้าต้องการรับค่ามาเก็บไว้ในตัวแปร MAX จะเขียนผังงานออกมาได้ในลักษณะใด

1)  Read MAX

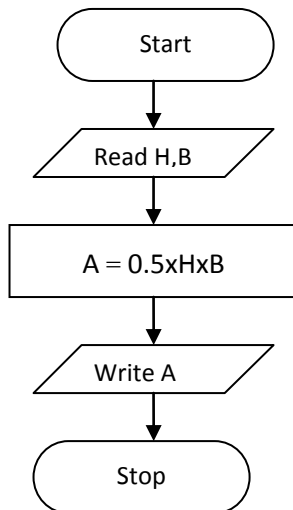
2)  Read MAX

3)  Read MAX

4)  Read MAX

5)  Read MAX

จากผังงานต่อไปนี้ ใช้ตอบคำถามข้อ 11



11. จากผังงาน การทำงานแรกของผังนี้ คือ ข้อใด

- 1) แสดงค่า A
- 2) คำนวณค่า $A = 0.5 \times H \times B$
- 3) รับค่า H,B
- 4) ทำข้อใดเป็นลำดับแรกก็ได้
- 5) กำหนดตัวแปร A

ใช้ข้อมูลตอบคำถามข้อ 12

- ก. เริ่ม
ข. คำนวณ
ค. ประกาศชนิดตัวแปร
ง. รับข้อมูล
จ. แสดงคำตอบ
ฉ. จบ

12. ถ้านักเรียนต้องการลำดับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์มี
อย่างไร

1. ก - ข - ค - ง - จ - ฉ
2. ก - ค - ง - จ - ข - ฉ
3. ก - ค - ง - ข - จ - ฉ
4. ก - ข - ง - จ - ค - ฉ
5. ก - ง - ค - ข - จ - ฉ

ใช้ตัวแปรต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 13 – 16

ก. Integer

ข. Character

ค. String

ง. Float

จ. Real

13. ตัวแปรชนิดใดเหมาะสมที่สุดสำหรับเก็บค่าเฉลี่ย/ทศนิยม

.....

14. ตัวแปรชนิดใดเหมาะสมที่สุดสำหรับเก็บข้อมูลชนิดอักขระ

.....

15. ตัวแปรชนิดใดเหมาะสมที่สุดสำหรับเก็บข้อมูลจำนวนเต็ม

.....

16. ตัวแปรชนิดใดเหมาะสมที่สุดสำหรับเก็บข้อมูลข้อความ

.....

17. ตัวแปร X ในข้อใดสามารถกำหนดชนิดตัวแปรประเภทจำนวนเต็ม

1) $X = 300000000$

2) $X = 35.10$

3) $X = 300 + 20 * 3$

4) $X = 3.1416$

5) ไม่มีข้อใดถูก

18. การตั้งชื่อในข้อใดถูกต้องในโปรแกรมภาษาซี

1) com-computer

2) 8number

3) right#

4) class_room

5) \$cust

19. ถ้าต้องการเก็บข้อมูลค่าตัวเลข 7.82 ต้องใช้ตัวแปรประเภทใด

- 1) CHAR
- 2) INT
- 3) BIT
- 4) **FLOAT**
- 5) BOOLEAN

20. ข้อมูลชนิดตัวอักษร 1 ตัว มีความกว้างกี่บิต (ASCII)

- 1) 1 บิต
- 2) 4 บิต
- 3) **8 บิต**
- 4) 16 บิต
- 5) 2 บิต

21. คำสงวน (Reserved Words) ของโปรแกรมมีความหมายตามข้อใด

- 1) ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับการทำงานในระดับล่าง
- 2) ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับอินเตอร์เฟสกับภาษาเอสแสมบลี
- 3) ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับให้โปรแกรมระบบเรียกใช้เท่านั้น (System Call)
- 4) **ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับการกำหนดในภาษาใด ๆ เพื่อให้ตัวแปรภาษาเข้าใจความหมายเฉพาะ**
- 5) ไม่มีข้อใดถูก

22. ข้อใดคือสัญลักษณ์ทางตรรกศาสตร์

- 1) **And , Or, Not**
- 2) And, Or , Set
- 3) And , Null Set
- 4) And, Or, Mod
- 5) And, Or, Between

23. ให้ && แทน AND, || แทน OR operator ใดทำงานก่อนเป็นอันดับแรก ในการหาค่านิพจน์ตรรกศาสตร์นี้ $(x > y + 80) \&\& (z > 100) || (x > 500)$

1) &&

2) ||

3) + ใน $(y + 80)$

4) > ใน $(x > y + 80)$

5) > ใน $(x > 500)$

24. $x = 1 + 2 + 3 + 4 + 5;$

$x = x + x ;$

$x = x + x ;$

$x = x + x ;$

เมื่อส่วนของโปรแกรมข้างบนนี้ทำงานเสร็จ x มีค่าเท่าใด

1) 60

2) 80

3) 100

4) 120

5) 140

25. ให้ตัวแปร wet, cold, และ windy เป็นตัวแปรที่เก็บค่าจริงเท็จได้ ถ้า wet=true, cold=false, windy=false $(cold \text{ AND } (\text{NOT } wet)) \text{ OR NOT } (windy \text{ OR } cold)$ มีค่าความจริงคืออะไร

1. จริง

2. เท็จ

3. ไม่สามารถสรุปได้

4. ประโยคที่เขียนหาค่าทางตรรกะไม่ได้

5. ตัวแปรไม่สมบูรณ์

26. ข้อใดเป็นจริงเมื่อ $q=10$, $r=5$, $s=10$

1. $(s/r) \leq q$
2. $(s*r) \leq q$
3. $(q-r) == (s-q+r)$
4. $(q) < (r-s)$
5. $q+-q > 10$

27. จากเงื่อนไขต่อไปนี้

A สติสมบูรณ์

B ป่วย

C เข้าสอบทันเวลา

D แต่งกายถูกระเบียบ

จงเขียนนิพจน์ให้ได้ประโยคต่อไปนี้ นักเรียนต้องมีสติสมบูรณ์ไม่ป่วยเข้าสอบทันเวลาและแต่งกายถูกระเบียบ

1. **A AND NOT B AND C AND D**
2. NOT D AND B AND C OR D
3. A AND C AND B AND D
4. A AND B OR C AND D
5. A AND B AND C AND NOT D

28. คือความหมายของตัวแปรท้องถิ่น (Local Variable) และตัวแปรภายนอก (Global Variable)

1) Local Variable คือตัวแปรที่กำหนดภายในฟังก์ชันหรือรูปของโปรแกรม Global Variable คือตัวแปรที่กำหนดภายนอกโปรแกรมหลัก

2) Local Variable คือตัวแปรที่มองเห็นเฉพาะในฟังก์ชันหรือในรูปโปรแกรม Global Variable คือตัวแปรที่สามารถมองเห็นได้ทุกแห่งในโปรแกรม

3) Local Variable คือตัวแปรที่เปลี่ยนแปลงค่าได้ Global Variable คือตัวแปรที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้

4) Local Variable คือตัวแปรที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้ Global Variable คือตัวแปรที่เปลี่ยนแปลงค่าได้

5) ถูกเฉพาะข้อ 1 และ 2

29. หลังจากตรวจสอบเงื่อนไข $a > b$ แล้ว ข้อมูลเข้า a และ b จะเป็นกรณีใด ถึงจะทำขั้นตอนการทำงานในทิศทางที่มีตัวอักษร N กำกับอยู่ เป็นการทำงานในลำดับถัดไป

1. a น้อยกว่าหรือเท่ากับ b

2. a มากกว่าหรือเท่ากับ b

3. a น้อยกว่า b

4. a มากกว่า b

5. a ไม่เท่ากับ b

30. โครงสร้างผังงานใดที่อยู่ภายใต้เงื่อนไข $a > b$ ที่ใช้ในการตัดสินใจในกรณีผลการตรวจสอบเงื่อนไขออกมาเป็นจริง

1. โครงสร้างการทำซ้ำ

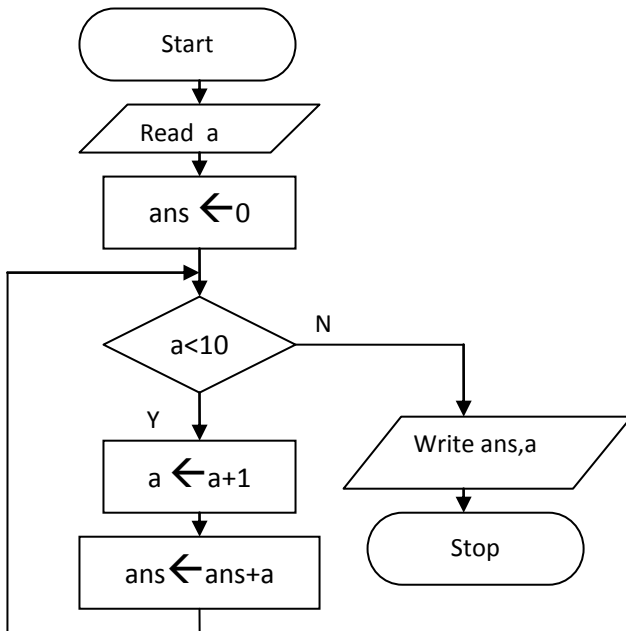
2. โครงสร้างแบบเลือกทำ

3. **โครงสร้างแบบลำดับ**

4. โครงสร้างแบบไม่มีลำดับ

5. ไม่สามารถจำแนกลักษณะโครงสร้างได้

จากผังงานต่อไปนี้ ใช้ตอบคำถามข้อ 31-34



31. ถ้าตัวแปร A ที่รับเข้ามาคือ 6 หลังจากสิ้นสุดการทำงานค่าตัวแปร ans ที่แสดงออกมาคือข้อใด
1. 34
 2. 24
 3. 15
 4. 7
 5. 3
32. ถ้าตัวแปร A ที่รับเข้ามาคือ 1 หลังจากสิ้นสุดการทำงานค่าตัวแปร ans ที่แสดงออกมาคือข้อใด
1. 10
 2. 11
 3. 12
 4. 13
 5. 14
33. ถ้าข้อมูลที่ได้รับเข้ามา ค่าในตัวแปร $a = 10$ และ $b = 7$ หลังจากผังงานนี้ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ค่าในตัวแปร a และ b ที่แสดงออกมา คือข้อใด
1. $a = 10$ และ $b = 7$

2. $a = 10$ และ $b = 10$

3. $a = 7$ และ $b = 7$

4. $a = -7$ และ $b = -10$

5. $a = 7$ และ $b = 10$

34. ถ้าข้อมูลที่ได้รับเข้ามา ค่าในตัวแปร $a = 7$ และ $b = 10$ หลังจากผังงานนี้ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ค่าในตัวแปร a และ b ที่แสดงออกมา คือข้อใด

1. $a = 10$ และ $b = 7$

2. $a = 10$ และ $b = 10$

3. $a = 7$ และ $b = 7$

4. $a = -7$ และ $b = -10$

5. $a = 7$ และ $b = 10$

35. สัญลักษณ์การตัดสินใจมีทิศทางการไหลออกได้กี่ทิศทาง

1. 2 ทิศทาง

2. 3 ทิศทาง

3. 4 ทิศทาง

4. 5 ทิศทาง

5. หลายทิศทาง

ตัวชี้วัดที่ 7 พัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ (ข้อ 36 – 51)

36. โครงงานคอมพิวเตอร์หมายถึงข้อใด

1. กิจกรรมกรรมอิสระที่ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาตามความสนใจโดยใช้ทักษะประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยผู้เรียนจะต้องวางแผนดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

2. กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจ โดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการอื่นใดไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบในเรื่องนั้นๆ โดยมีผู้สอนคอยกระตุ้นแนะ

3. เป็นการทำกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า และลงมือ

ปฏิบัติด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลและให้ คำปรึกษาของครู ตั้งแต่การคิด
สร้างโครงงาน การวางแผนดำเนินการ การออกแบบลงมือปฏิบัติ รวมทั้ง
ร่วมกำหนดแนวทางในการวัดผลและการประเมินผล

4. โครงงานเป็นกิจกรรมของนักเรียนเองที่อาศัยกระบวนการทาง
วิทยาศาสตร์ ต้องมีการวางแผนการปฏิบัติอย่างชัดเจน ในการทำกิจกรรม
โครงงานนั้นก็ต้องอาศัยเครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุอุปกรณ์ ในการ
ปฏิบัติงาน ครูมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกเป็นที่ปรึกษา และช่วย
แก้ปัญหาต่าง ๆ ในการทำงานที่นักเรียนมาขอคำปรึกษา 3

5. โครงการที่นักเรียนสามารถสืบค้นได้จากอินเทอร์เน็ตที่มีอย่าง
หลากหลายและสามารถนำมาใช้งานได้จริง และเผยแพร่ได้บนอินเทอร์เน็ต

37. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของโครงงานคอมพิวเตอร์

1. สร้างความสำนึกและความรับผิดชอบในการศึกษาและพัฒนาระบบด้วย
ตนเอง
2. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถ
3. **ให้นักเรียนทำงานในเวลาเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เท่านั้น**
4. กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนสาขาคอมพิวเตอร์
5. นักเรียนสามารถเลือกโครงงานตามที่เราสนใจหรือตามความรู้ของ
ตนเอง

38. ข้อใดคือองค์ประกอบของโครงงานคอมพิวเตอร์

1. เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องซอฟต์แวร์และเครื่องคอมพิวเตอร์
2. ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มและเลือกเรื่องที่จะศึกษา ค้นคว้า พัฒนา เก็บรวบรวม
หรือประดิษฐ์คิดค้นด้วยตนเองตามความสนใจและระดับความรู้
ความสามารถ
3. ผู้เรียนเป็นผู้วางแผนในการศึกษา สรุปล และเสนอผลการศึกษาด้วย
ตนเอง โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา
4. นักเรียนเป็นผู้กำหนดระยะเวลาในการปฏิบัติงานตามโครงงาน
5. **ถูกทุกข้อ**

39. ขั้นตอนแรกของการทำโครงงาน คือข้อใด

1. การนำเสนอและแสดงโครงงาน
2. **จัดทำเค้าโครงของโครงงาน**

3. คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ
 4. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
 5. การจัดทำรายงานโครงการ
40. การพัฒนาเว็บไซต์ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวหิมาจัลรัฐ จัดเป็นโครงการประเภทอะไร
1. โครงการพัฒนาเครื่องมือ
 2. โครงการประเภทการทดลอง
 3. โครงการพัฒนาเกม
 4. **โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา**
 5. โครงการการประยุกต์ใช้งาน
41. การพัฒนาเกมจิกซอล จัดเป็นโครงการประเภทอะไร
1. โครงการพัฒนาเครื่องมือ
 2. โครงการประเภทการทดลอง
 3. **โครงการพัฒนาเกม**
 4. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา
 5. โครงการการประยุกต์ใช้งาน
42. นักเรียนควรวางแผนอย่างไรในการทำโครงการคอมพิวเตอร์
1. มอบหมายให้คนที่เก่งที่สุด จัดทำโครงการเพียงคนเดียวเท่านั้น
 2. จัดลำดับภาระงานก่อน-หลัง และทำตามแผนงานที่วางเอาไว้
 3. มีการแบ่งงานมอบหมายงานให้สมาชิกแต่ละคนทำตามความถนัด
 4. ดลอกตัวอย่างจากอินเทอร์เน็ต
 5. **ข้อ ข และ ค ถูก**
43. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายสุดของการจัดทำโครงการ
1. การเขียนรายงาน
 2. จัดทำเค้าโครงของโครงการ
 3. **การนำเสนอและแสดงโครงการ**
 4. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
 5. กำหนดหัวข้อโครงการ

44. ข้อใดไม่ใช่ประเด็นสำคัญในการการจัดแสดงและการนำเสนอผลงาน
1. ชื่อโครงการ ชื่อผู้ทำโครงการ ชื่อที่ปรึกษา
 2. ผลงานที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการ
 3. ผลงานทุกชิ้นที่ทดลองไม่สำเร็จ
 4. วิธีการดำเนินการโดยเลือกเฉพาะขั้นตอนที่เด่นและสำคัญ
 5. การสาธิตหรือการแสดงผลที่ได้จากการทดลอง
45. ข้อใดไม่ใช่การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานตามหลักการทำโครงการ
1. มีการอ้างอิงแหล่งข้อมูล
 2. ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
 3. คัดลอกผลงานผู้อื่น
 4. ใช้คำสุภาพ และไม่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น
 5. ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาโครงการในอนาคต
46. โครงการ เกมทายคำศัพท์ จัดอยู่ในโครงการประเภทใด
1. โครงการพัฒนาเกม
 2. โครงการจำลองทฤษฎี
 3. โครงการพัฒนาเครื่องมือ
 4. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา
 5. โครงการการประยุกต์ใช้งาน
47. ข้อใดไม่จำเป็นต้องมีในการทำรายงานโครงการคอมพิวเตอร์
1. คู่มือการใช้งาน
 2. ซอร์สโค้ดของโปรแกรม
 3. คู่มือการติดตั้งโปรแกรม
 4. งบประมาณที่ใช้ในการพัฒนา
 5. ผู้จัดทำ
48. ในการจัดแสดงโครงการนั้น ข้อใดสำคัญที่สุดที่ควรพิจารณาอันดับแรก
1. ดึงดูดความสนใจผู้เข้าชม ใช้สีที่สดใส

2. ใช้ข้อความกะทัดรัด ชัดเจน และเข้าใจง่าย

3. มีรูปภาพประกอบ โดยจัดวางอย่างเหมาะสม
4. ทุกอย่างต้องถูกต้อง ไม่มีการสะกดผิดหรืออธิบายหลักการที่ผิด
5. ชื่อโครงการ ชื่อผู้ทำโครงการ ชื่อครูที่ปรึกษา
49. หัวข้อในการประเมินโครงการ ข้อใดสำคัญที่สุด
 1. ปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้ แก้ปัญหา ทำงานให้ดีขึ้นอยู่เสมอ
 2. รู้ และเข้าใจหลักการทำโครงการ
 3. ทำงานด้วยความตั้งใจ
 4. ประโยชน์ของผลงาน
 5. บรรลุวัตถุประสงค์
50. สำคัญของการนำเสนอโครงการ ควรประกอบด้วยข้อใด
 1. ผลที่ได้จากโครงการมีประโยชน์
 2. โครงการที่พัฒนาทำงานได้จริง
 3. วิธีทำงานที่เป็นระบบ
 4. ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามไวยากรณ์

5. ถูกทุกข้อ

51. สิ่งที่ต้องพิจารณาอันดับแรกในการประเมินโครงการคอมพิวเตอร์ คือ ข้อใด
 1. บรรลุตามวัตถุประสงค์
 2. ผลงานนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
 3. คู่มือการติดตั้ง และคู่มือการใช้งาน ครบถ้วน ถูกต้อง
 4. ความสมบูรณ์ของผลงาน ถูกต้อง ความสวยงามและความเรียบร้อย
 5. มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่

ตัวชี้วัดที่ 9 ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต (ข้อ 52 – 56)

52. เทคโนโลยีที่ใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมีอะไรบ้าง
 1. โมเด็ม
 2. เอดีเอสแอล

3. คู่เอเอสดีเอ็น

4. แอร์การ์ด

5. ถูกทุกข้อ

53. โมเด็ม คืออะไร

1. อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

2. อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สาย

3. คู่สื่อสารคมนาคมระบบดิจิทัล

4. โทรศัพท์

5. คอมพิวเตอร์

54. การใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอะไรบ้าง

1. อีเมล

2. บล็อก

3. การสนทนาบนเครือข่าย

4. การโอนย้ายแฟ้มข้อมูล

5. ถูกทุกข้อ

55. คุณธรรมและจรรยาธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตมีอะไรบ้าง

1. ความเป็นส่วนตัว

2. ความถูกต้องแม่นยำ

3. คู่ความเป็นเจ้าของ

4. การเข้าถึงข้อมูล

5. ถูกทุกข้อ

56. การใช้อินเทอร์เน็ตในฐานะบุคคลไปใช้บริการต่างมีอะไรบ้าง

1. ด้านการติดต่อสื่อสารบนเครือข่าย

2. ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้

3. คู่ด้านการใช้ข้อมูลในเครือข่าย

4. ด้านระยะเวลาใช้บริการ

5. ถูกทุกข้อ

ตัวชี้วัดที่ 10 ใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อประกอบการตัดสินใจ (ข้อ 57 – 65)

57. ด้านการติดต่อสื่อสารบนเครือข่าย มีอะไรบ้าง

1. ด้าน การรักษารหัสผ่านของตนเอง
2. ประหยัดเวลาการเชื่อมต่อเครือข่าย
3. ค้นหาข้อมูลและซอฟต์แวร์ต่างๆ
4. ก่อนเข้าใช้บริการต้องศึกษา กติกา ระเบียบก่อน

5. ถูกทุกข้อ

58. ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้ มีอะไรบ้าง

1. ใช้ภาษาที่สุภาพในการสื่อสาร
2. ใช้ข้อความสั้นกะทัดรัดเข้าใจง่าย
3. ไม่นำความลับของผู้อื่นมาสนทนา
4. ไม่ส่งจดหมายลูกโซ่มาทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

5. ถูกทุกข้อ

59. ด้านการใช้ข้อมูลในเครือข่าย มีอะไรบ้าง

1. เลือก ใช้ข้อมูลมีความเชื่อถือ
2. ต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่นำไปใช้
3. ไม่นำข้อมูลที่เรื่องราวส่วนตัวของผู้อื่นมาแอบอ้าง
4. ไม่ควรนำข้อมูลของผู้อื่นมาเปิดเผย

5. ถูกทุกข้อ

60. การใช้อินเทอร์เน็ตในฐานะบุคคลที่นำมาเผยแพร่ข้อมูลมีกี่ขั้นตอน

1. 4
2. 5
3. 6
4. 7

5. 8

61. ผลกระทบในด้านบวกของการใช้อินเทอร์เน็ตมีอะไรบ้าง

1. เกิดความเสมอในการรับรู้ข่าวสาร
2. มีการรับหลากหลายและกว้างขวาง
3. คู่กันสมัยทั้งต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน
4. ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว

5. ถูกทุกข้อ

62. อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นจากหน่วยงานใด

1. กระทรวงยุติธรรม ประเทศอังกฤษ
2. หน่วยสืบราชการลับ ประเทศรัสเซีย
3. สถานทูต ประเทศสวีตเซอร์แลนด์

4. กระทรวงกลาโหม ของสหรัฐอเมริกา

5. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

63. ข้อใดเป็นเว็บไซต์ที่นิยมใช้ในการสืบค้นข้อมูล

1. google

2. yahoo
3. hunsu
4. sanook
5. hotmail

64. ถ้าต้องการบันทึกภาพจากอินเทอร์เน็ตไว้ในคอมพิวเตอร์ต้องใช้คำสั่งใด

1. Save picture as

2. Save as
3. Save All
4. Save picture all
5. Save as picture

65. ข้อใดคือความหมายการสนทนาระหว่างผู้ใช้โดยตรง

1. เป็นการสนทนาโดยมีเซิร์ฟเวอร์บอกตำแหน่งของโปรแกรมสนทนาของคู่สนทนา
2. เป็น การสนทนาโดยคู่สนทนาจะพิมพ์ข้อความไปยังเครื่องเซิร์ฟเวอร์ จากนั้นเครื่อง เซิร์ฟเวอร์จะส่งข้อความบนหน้าจอของเครื่องที่ร่วมสนทนา
3. เป็นการสนทนาโดยมีคู่สนทนาเป็นกำหนด
4. เป็นการสนทนาโดยการเชื่อมต่อจากเว็บเบราว์เซอร์
5. ถูกทุกข้อ

ตัวชี้วัดที่ 11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์ของงาน (ข้อ 66 – 88)

66. ซอฟต์แวร์มีความสำคัญต่อระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์อย่างไร
 1. ใช้สื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล
 2. เป็นชุดคำสั่งที่สั่งให้เครื่องทำงาน
 3. ช่วยประมวลผลข้อมูลเป็นสารสนเทศ
 4. เป็นคำแนะนำการใช้โปรแกรมฮาร์ดแวร์
 5. เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์
67. การประมวลผลข้อมูลให้ได้สารสนเทศ เกิดประโยชน์อย่างไร
 1. ได้ข้อมูลใหม่
 2. ใช้ในการตัดสินใจ
 3. ข้อมูลเกิดการเปลี่ยนแปลง
 4. ฝึกทักษะการทำงานให้กับบุคลากร
 5. ใช้จัดเรียงข้อมูล
68. ข้อใด ไม่ใช่ฮาร์ดแวร์ที่ใช้จัดทำสารสนเทศ
 1. เม้าส์ จอภาพ
 2. แป้นพิมพ์ เครื่องพิมพ์

3. สแกนเนอร์ แป้นพิมพ์
 4. กล้องดิจิทัล เครื่องถ่ายเอกสาร
 5. เครื่องถ่ายเอกสาร เมาส์
69. บุคลากรของระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่อย่างไร
1. เป็นผู้ใช้งาน
 2. จัดการให้คอมพิวเตอร์ทำงาน
 3. เป็นผู้พัฒนาระบบสารสนเทศ
 4. จัดเก็บรักษาข้อมูล
 5. ถูกทุกข้อ
70. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีของนักเรียน คือข้อใด
1. การใช้ e-learning
 2. การชำระภาษีออนไลน์
 3. การทำธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์
 4. การค้นหาตำแหน่งของเรือรบหลวง
 5. การเล่นเกมออนไลน์
71. ข้อใดเป็นการทำธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์
1. การส่งธนาคัติ
 2. การติดป้ายโฆษณา
 3. การโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต
 4. การเชิญชวนคนมาสมัครเป็นสมาชิก
 5. การสนทนาผ่าน facebook
72. ข้อใดเป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ
1. เล่นเกมพร้อมกันได้หลายคน
 2. ตัดต่อภาพเผยแพร่ทางเว็บไซต์
 3. ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ความเร็วสูง
 4. เสนอผลงานด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point
 5. ดูภาพยนตร์ผ่านอินเทอร์เน็ต

73. เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทต่อมนุษย์ ยกเว้น ข้อใด

1. การเบิกถอนเงินอัตโนมัติ
2. การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
3. การมีคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ
4. การค้นหาข้อมูลประกอบการทำรายงาน
5. การจัดทำข้อมูลทะเบียนราษฎร

74. การให้บริการอิเล็กทรอนิกส์ข้อใด ต่าง จากพวก

1. สมัครงานผ่านทางเว็บไซต์
2. เส้นทางรถประจำทางออนไลน์
3. การชำระเงินค่าโทรศัพท์ผ่านเอทีเอ็ม
4. รายงานอันดับเพลงฮิตจากเว็บไซต์ www.yahoo.com
5. การรับส่งข้อมูลผ่านอีเมลล์

75. ข้อใด ไม่ใช่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านการศึกษา

1. การใช้ e- learning
2. ออกแบบป้ายชื่อโรงเรียน
3. จัดเก็บข้อมูลนักเรียนในแผ่นดิสก์
4. การใช้โปรแกรม Microsoft Power Point
5. การจัดทำแผ่นพับนำเสนอโรงเรียน

76. โปรแกรมที่ใช้จัดพิมพ์รายงานเป็นโปรแกรมประเภทใด

1. โปรแกรมกราฟิก
2. โปรแกรมประมวลผลคำ
3. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล
4. โปรแกรมการจัดการด้านฐานข้อมูล
5. โปรแกรมออกแบบ

77. โปรแกรมใดใช้ในการนำเสนอข้อมูล

1. Microsoft Word
2. Microsoft Excel

3. Microsoft Access

4. Microsoft PowerPoint

5. Microsoft publisher

78. ข้อใด ไม่ใช่รูปแบบการนำเสนอด้วยโปรแกรมนำเสนอข้อมูล

1. กราฟ

2. แผนผัง

3. ภาพเคลื่อนไหว

4. ตารางคำนวณกำไร-ขาดทุน

5. ภาพนิ่ง

79. โปรแกรม Microsoft Excel และ Quattro Pro จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด

1. โปรแกรมประมวลผลคำ

2. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล

3. โปรแกรมด้านการคำนวณ

4. โปรแกรมการจัดการด้านฐานข้อมูล

5. โปรแกรมกราฟิก

80. โปรแกรมที่ใช้ออกแบบแผ่นพับหรือใบปลิว จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด

1. โปรแกรมกราฟิก

2. โปรแกรมด้านงานพิมพ์

3. โปรแกรมประมวลผลคำ

4. โปรแกรมด้านการคำนวณ

5. โปรแกรมออกแบบ

81. โปรแกรมที่ใช้ในงานออกแบบสิ่งพิมพ์คือข้อใด

1. Adobe PageMaker

2. Microsoft Paint

3. Microsoft Word

4. CorelDraw

5. Adobe Photoshop

82. การเก็บข้อมูลเพื่อให้ค้นหาได้รวดเร็วแม่นยำ นิยมใช้โปรแกรมใด

1. Microsoft Word

2. Microsoft Excel

3. Microsoft Access

4. Microsoft PowerPoint

5. Microsoft Publisher

83. ข้อใด *ไม่ใช่* ลักษณะการใช้งานโปรแกรมกราฟิก

1. ระบายสี

2. วาดภาพ

3. ตกแต่งภาพ

4. ภาพเคลื่อนไหว

5. ออกแบบ Story board

84. การตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล นิยมใช้โปรแกรมใด

1. ACDSee

2. Image Ready

3. Adobe Photoshop

4. Microsoft PowerPoint

5. Macromedia Flash

85. สารสนเทศหมายถึงข้อใด

1. ข้อมูลที่ได้จากการประมวลผล

2. ข้อมูลที่เป็นตัวเลขและรูปภาพ

3. ข้อมูลที่ทำการจัดเก็บรวบรวมไว้

4. ข้อมูลที่กำลังถูกวิเคราะห์โดยคอมพิวเตอร์

5. ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ

86. ข้อใดคือลักษณะของข้อมูล

1. ตัวอักษร

2. ข้อความ

3. วิดีทัศน์

4. รูปภาพ

5. ถูกทุกข้อ

87. ข้อใดจัดเป็นข้อมูลทั้งหมด

1. รูปภาพดารา กระเป๋าทะเปาะเพลง

2. เกรดเฉลี่ย นามบัตร แผ่นซีดีเพลง

3. กระดาษสี ป้ายโฆษณา รายชื่อนักเรียน

4. หนังสือการ์ตูน เครื่องคอมพิวเตอร์ รายชื่อนักเรียน

5. รายชื่อนักเรียน รูปภาพดารา กระดาษสี

88. ข้อใดเป็นความหมายของข้อมูล

1. ข้อเท็จจริงในรูปแบบเสียง

2. ข้อเท็จจริงที่เป็นตัวอักษร

3. ข้อเท็จจริงที่เป็นรูปภาพ

4. ข้อเท็จจริงที่เป็นสัญลักษณ์

5. ถูกทุกข้อ

ตัวชี้วัดที่ 12 ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานหรือโครงงานอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ (ข้อ 89 – 95)

89. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบทางบวกของอินเทอร์เน็ต

1. พัฒนาประสิทธิภาพการทำงาน

2. สะดวกในการติดต่อสื่อสารในเครือข่ายขนาดใหญ่

3. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล

4. พัฒนาคุณภาพการศึกษา

5. เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง

90. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบทางลบของอินเทอร์เน็ต

1. การพัฒนาประสิทธิภาพการทำงาน

2. เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง

3. เกิดช่องว่างระหว่างคนในสังคม

4. ก่อให้เกิดความเครียดของคนในสังคม

5. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล

91. สายชลแอบเข้ามาในรหัสörterของลัดดา เพื่อขโมยข้อมูลเกี่ยวกับโครงการรหัสörterในฝัน ในคอมพิวเตอร์ของลัดดาไปเป็น ของตนการกระทำของสายชล ถือว่าผิดข้อบังคับในการใช้คอมพิวเตอร์อย่างไร

1. ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิของผู้อื่น

2. ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อก่ออาชญากรรม ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

3. ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อบกพร่องการทำงานของผู้อื่น

4. ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร

5. ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อขโมยข้อมูลคนอื่น

92. ข้อใดไม่ใช่ จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควรยึดถือไว้เสมือนเป็นแม่บทของการปฏิบัติ

1. ต้องไม่นำข้อมูลที่เป็นประโยชน์มาเผยแพร่

2. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน

3. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร

4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น

5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อบกพร่องการทำงานของผู้อื่น

93. เชาวลิตกับปิ่นอนงค์เป็นเพื่อนกัน ทั้งคู่ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งวันหนึ่งทั้ง 2 คนเกิดมีปากเสียงทะเลาะกัน ปิ่นอนงค์จึงได้โพสต์ข้อความว่าร้ายเชาวลิตใน Face book เพื่อให้เพื่อนคนอื่นๆ ได้อ่านการกระทำของปิ่นอนงค์ ถือว่าผิดมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ เพราะเหตุใด

1. ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ

2. ผิด เพราะเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น

3. ผิด เพราะเป็นการทะเลาะวิวาท
4. ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร
5. ไม่ผิด เพราะถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล

94. ในการตัดสินใจเลือกทำโครงการคอมพิวเตอร์ ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งใด

1. ความรับผิดชอบด้านมนุษยชน
2. ความรับผิดชอบต่อวัฒนธรรมอันดี
3. ความรับผิดชอบด้านวิธีการปฏิบัติ
4. ความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน
5. ความรับผิดชอบต่อบุคคล

95. จุดมุ่งหมายของการจัดทำเค้าโครงของโครงการ คืออะไร

1. เพื่อให้สามารถทดสอบและแก้ไขโครงการได้
2. เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการประเมินผลโครงการ
3. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโครงการในอนาคต
4. เพื่อนำเสนอข้อมูลต่อครูที่ปรึกษาในการขอคำแนะนำ
5. เพื่อจัดทำโครงการที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน