



โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคม
ข้อสอบวัดผลปลายภาคเรียน

อำเภอสว่างอารมณ์
ภาคเรียนที่ 2/2564

จังหวัดอุทัยธานี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คะแนน 20 คะแนน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ
เวลา 60 นาที

รหัสวิชา ว 33182

คำชี้แจง 1. ข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

ตอนที่ 1 จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

ตัวชี้วัด ม.6/1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอ และแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการ ดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม (จำนวน 60 ข้อ)

1. ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด

- ก. เทคโนโลยีสารสนเทศต้องมีราคาแพง
- ข. เทคโนโลยีสารสนเทศคืออุปกรณ์สื่อสารเพียง อย่างเดียว
- ค. เทคโนโลยีสารสนเทศคือเครื่องคอมพิวเตอร์เพียง อย่างเดียว
- ง. เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับการบันทึกจัดเก็บ และประมวลผลข้อมูล

2. ข้อใดต่อไปนี้ให้ความหมายของคำว่า “เทคโนโลยี สารสนเทศ” ได้ถูกต้องมากที่สุด

- ก. การนำความรู้ทางเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์
- ข. การนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปเผยแพร่ความรู้
- ค. การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ กับสารสนเทศ
- ง. การนำวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์

3. อุปกรณ์ชนิดใดบ้างที่ถือว่าเป็นสารสนเทศ

- ก. การเจรจาสื่อสารผ่านทางรถยนต์
- ข. การคมนาคมขนส่งในการเดินทาง
- ค. การพัฒนาเครื่องมือสื่อสารทางสารสนเทศ
- ง. การใช้งานคอมพิวเตอร์ในการทำงานต่าง ๆ

4. เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน อย่างไร

- ก. ช่วยลดจำนวนพนักงานลง
- ข. ช่วยลดประสิทธิภาพในการทำงาน
- ค. ช่วยเพิ่มเวลาในการทำงานให้มากขึ้น
- ง. ช่วยให้ทำงานได้เร็วและถูกต้องมากขึ้น

5. ข้อใดเป็นลักษณะของ Digital 1.0 ยุคอินเทอร์เน็ต

- ก. ยุคที่มีการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง
- ข. ยุคที่มีการถือกำเนิดของเว็บไซต์เริ่มเข้ามาเผยแพร่ข้อมูล
- ค. ยุคที่มีการนำปัญญาประดิษฐ์เข้ามาใช้ในการทำงาน ด้านต่างๆ
- ง. ยุคที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับหุ่นยนต์ในการใช้งาน ด้านต่างๆ ตามที่ต้องการ

6. บุคคลใดใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศในยุค Digital 3.0

- ยุคแห่งข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่ Big Data
- ก. รัชต์เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล
- ข. พลอยไพลินใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อสื่อสารผ่าน ช่องทางวิดีโอ
- ค. สุชาติพัฒนาหุ่นยนต์ด้วยการเขียนกลอนโปรแกรมสั่ง ให้หุ่นยนต์ทำงานตามคำสั่ง
- ง. พชรพรนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและประมวลผล ออกมาเพื่อให้ได้ข้อมูลตามที่ต้องการ

7. ข้อใดเป็นลักษณะของ Digital 2.0 ยุคโซเชียลมีเดีย

- ก. E-mail
- ข. Website
- ค. Big Data
- ง. Facebook

22. วิทยาการด้านอัจฉริยะหุ่นยนต์สามารถทำอะไรได้บ้าง
- หุ่นยนต์รู้ตำแหน่งของตนเอง
 - หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนไหวตามที่ต้องการได้
 - หุ่นยนต์สามารถสร้างความเข้าใจได้ด้วยตนเอง
 - หุ่นยนต์สามารถพูดสื่อสารกับหุ่นยนต์ด้วยกันได้
23. เทคโนโลยีเสริมหมายความว่าอย่างไร
- เทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง และโลกเสมือนไว้ด้วยกัน
 - เทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง และวิทยาศาสตร์ไว้ด้วยกัน
 - เทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง และวิทยาการคำนวณไว้ด้วยกัน
 - เทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง และเทคโนโลยีสารสนเทศไว้ด้วยกัน
24. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน
- เทคโนโลยีที่นำภาพ 3 มิติให้มองผ่านแว่นเท่านั้น
 - เทคโนโลยีที่นำภาพ 5 มิติโดยมีการใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต
 - การสร้างแบบจำลองโลกเสมือนให้สามารถเห็นระบบการทำงานของโลกรับได้ครบถ้วน
 - เทคโนโลยีที่นำภาพเสมือน 3 มิติจำลองเข้าสู่โลกจริงผ่านกล้องและการประมวลผล
25. การนำเทคโนโลยีแบบโลกเสมือนจริงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีประโยชน์ต่อนักเรียนตามข้อใดมากที่สุด
- ลดการใช้หนังสือเรียนให้น้อยลง
 - สามารถเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต
 - สามารถใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียนได้อย่างคุ้มค่า
 - กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนที่สามารถใช้อุปกรณ์และ Application ต่างๆในการศึกษาข้อมูล
26. สายงานทางด้านอาชีพข้อมูล หมายถึงอะไร
- ผู้ดูแลระบบข้อมูล
 - นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล
 - ผู้รักษาความปลอดภัยของข้อมูล
 - ผู้พัฒนา บริหารจัดการ และบำรุงรักษาข้อมูล
27. สายงานอาชีพทางการด้านการติดตั้ง บำรุงรักษา บริหารจัดการ คือสายงานในข้อใด
- สายงานอาชีพด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์
 - สายงานอาชีพด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
 - สายงานอาชีพด้านการพัฒนาเครื่องมือสารสนเทศ
 - สายงานอาชีพด้านการพัฒนาทางวิทยาการคำนวณ
28. อาชีพใดที่ทำหน้าที่เก็บรวบรวมข้อมูลปัญหาของงานเดิม และความต้องการของระบบซอฟต์แวร์
- โปรแกรมเมอร์
 - วิศวกรซอฟต์แวร์
 - นักทดสอบซอฟต์แวร์
 - นักวิเคราะห์และออกแบบระบบ
29. บุคคลใดทำหน้าที่วิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ดูแลและแก้ปัญหาของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ผู้ดูแลระบบ
 - วิศวกรระบบ
 - วิศวกรเครือข่าย
 - ผู้สนับสนุนทางระบบ
30. ข้อใดคือลักษณะของนักกีฬาอีสปอร์ต
- ออกแบบเรื่องราวต่างๆ ภายในเกม และลักษณะการเล่นเกม
 - วางแผนและวางกลยุทธ์ในการเล่นเกมนำให้สามารถชนะคู่แข่ง
 - ทดสอบการทำงานของซอฟต์แวร์ให้สามารถทำงานได้อย่างถูกต้อง
 - ต้องฝึกซ้อมตามตารางเพื่อให้มีความชำนาญในการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์

31. เทคโนโลยีกับชีวิตประจำวันข้อใดสอดคล้องกันมากที่สุด
- ปัญหาประติษฐ์ คอมพิวเตอร์
 - เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม วิทยุ
 - เทคโนโลยีหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์
 - เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม โทรศัพท์มือถือ
32. ผลกระทบต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อการดำเนินชีวิตด้านลบคือข้อใด
- เกิดการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัด
 - มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง
 - เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม
 - การติดต่อสื่อสารทำได้สะดวกและรวดเร็ว
33. ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่ออาชีพข้อใดถูกต้องมากที่สุด
- การผลิตสื่อการสอนไม่มีความน่าสนใจ
 - ผู้สอนให้ข้อมูลข่าวสารแก่ผู้เรียนแบบผิด ๆ
 - ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้
 - ผู้ที่ไม่มีความชำนาญ ไม่ถูกคัดเลือกให้เข้าทำงาน
34. ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคมด้านบวก ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้องมากที่สุด
- การบริหารจัดการสะดวกรวดเร็วขึ้น
 - การคมนาคมขนส่งสะดวกรวดเร็วขึ้น
 - การติดต่อสื่อสารสะดวกสบายรวดเร็วขึ้น
 - เกิดสังคมเสมือนหรือสังคมออนไลน์มากขึ้น
35. ผลกระทบต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อวัฒนธรรมทางลบข้อใดถูกต้องมากที่สุด
- เกิดการรับอิทธิพลของทางภาคต่าง ๆ
 - เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตไปในทางที่ดีขึ้น
 - เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยในปัจจุบัน
 - การรับวัฒนธรรมอื่นเข้ามาแทนที่วัฒนธรรมไทย
36. ผลกระทบด้านลบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคม ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้องมากที่สุด
- ทักษะการทำงานไม่มีคุณภาพ
 - ทักษะการพูดคุยสื่อสารไร้คุณภาพ
 - เกิดความขัดแย้งภายในสังคมได้ง่ายขึ้น
 - เกิดการล่วงละเมิดสิทธิมนุษยชนได้ง่ายขึ้น
37. ผลกระทบทางลบจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลเสียด้านใดมากที่สุด
- ความปลอดภัย
 - ระบบการเมือง
 - ระบบเศรษฐกิจ
 - ทรัพยากรธรรมชาติ
38. ข้อใดทำให้เกิดภัยอันตรายจากการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ
- หลีกเลี่ยงการโต้ตอบกับบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจ
 - ออกจากระบบทุกครั้งหลังใช้งานอินเทอร์เน็ต
 - อ่านเงื่อนไขข้อตกลงให้ละเอียดก่อนสมัครสมาชิก
 - ระบุชื่อจริง เพศ หรืออายุ เมื่อใช้บริการบนอินเทอร์เน็ต
39. ข้อใดไม่ใช่ ผลกระทบด้านบวกที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านการเรียนการสอน
- การเรียนการสอนผ่านเว็บเพจ
 - การค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
 - คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน
 - การเรียนการสอนแบบพบปะผู้สอนโดยตรง
40. ข้อใดคือผลกระทบทางด้านบวกจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคม
- ลดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์
 - ลดปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
 - สามารถแชร์ข้อมูลส่วนตัวกันได้อย่างกว้างขวาง
 - ทำให้รับรู้ข่าวสารและติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกยิ่งขึ้น