



โรงเรียนชัยใหญ่วิทยาคม

แบบทดสอบ

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) รหัสวิชา ว21104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ - นามสกุล ชั้น เลขที่

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบจากข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการที่ดีในการรักษาความปลอดภัยของรหัสผ่าน

- ก. ใช้รหัสผ่านเดียวกันทุกเว็บไซต์
- ข. ใช้รหัสผ่านที่สั้นและง่ายต่อการจำ
- ค. ใช้รหัสผ่านที่ประกอบด้วยตัวอักษรใหญ่ เล็ก ตัวเลข และสัญลักษณ์
- ง. แร้งรหัสผ่านกับเพื่อนสนิท

เฉลย: ค. ใช้รหัสผ่านที่ประกอบด้วยตัวอักษรใหญ่ เล็ก ตัวเลข และสัญลักษณ์

2. ข้อใดคือการป้องกันการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต

- ก. ใช้เครือข่าย Wi-Fi สาธารณะในการทำธุรกรรมการเงิน
- ข. เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย
- ค. ใช้การตรวจสอบสองปัจจัย (Two-factor authentication)
- ง. คลิกทุกลิงก์ที่ได้รับในอีเมล

เฉลย: ค. ใช้การตรวจสอบสองปัจจัย (Two-factor authentication)

3. หากคุณได้รับอีเมลจากแหล่งที่ไม่รู้จักที่ขอข้อมูลส่วนตัว คุณควรทำอย่างไร

- ก. ตอบกลับทันทีเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา
- ข. ลบอีเมลนั้นทันที
- ค. ส่งต่อให้เพื่อนเพื่อขอคำแนะนำ
- ง. คลิกที่ลิงก์ในอีเมลเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติม

เฉลย: ข. ลบอีเมลนั้นทันที

4. การใช้โปรแกรมป้องกันไวรัสมีประโยชน์อย่างไร

- ก. ทำให้คอมพิวเตอร์เร็วขึ้น
- ข. ป้องกันการถูกโจมตีจากไวรัสและมัลแวร์
- ค. เพิ่มพื้นที่จัดเก็บข้อมูล
- ง. ลดการใช้พลังงานของคอมพิวเตอร์

เฉลย: ข. ป้องกันการถูกโจมตีจากไวรัสและมัลแวร์

5. ข้อใดเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์

- ก. อัปเดตซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการอย่างสม่ำเสมอ
- ข. ปิดคอมพิวเตอร์เมื่อไม่ใช้งาน
- ค. ใช้คอมพิวเตอร์เฉพาะในตอนกลางคืน
- ง. ห้ามใช้รหัสผ่านซ้ำ

เฉลย: ก. อัปเดตซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการอย่างสม่ำเสมอ

6. การทำอย่างไรสามารถลดความเสี่ยงของการถูกแฮกข้อมูลส่วนตัว
- ก. ใช้รหัสผ่านที่เดาได้ง่าย
 - ข. สำรองข้อมูลเป็นประจำ
 - ค. แฮกข้อมูลส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย
 - ง. ใช้รหัสผ่านที่มีชื่อของตนเอง
- เฉลย: ข. สำรองข้อมูลเป็นประจำ
7. การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากแหล่งที่ไม่เป็นทางการมีความเสี่ยงอย่างไร
- ก. ได้รับการอัปเดตแอปพลิเคชันเร็วขึ้น
 - ข. เสี่ยงต่อการติดมัลแวร์
 - ค. ประหยัดพื้นที่ในอุปกรณ์
 - ง. ทำให้แอปพลิเคชันทำงานได้เร็วขึ้น
- เฉลย: ข. เสี่ยงต่อการติดมัลแวร์
8. ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ
- ก. แฮกข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนในโซเชียลมีเดียโดยไม่ได้รับอนุญาต
 - ข. ใช้เครือข่าย Wi-Fi ที่ปลอดภัยและมีรหัสผ่าน
 - ค. ให้ข้อมูลบัตรเครดิตในเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
 - ง. เปิดเผยแพร่รหัสผ่านกับผู้อื่นที่คุณไว้วางใจ
- เฉลย: ข. ใช้เครือข่าย Wi-Fi ที่ปลอดภัยและมีรหัสผ่าน
9. ข้อมูลคืออะไรในทางวิทยาการคำนวณ
- ก. ข้อมูลคือสิ่งที่สามารถสัมผัสได้
 - ข. ข้อมูลคือสิ่งที่มองไม่เห็น
 - ค. ข้อมูลคือข้อเท็จจริงหรือรายละเอียดที่ถูกรวบรวมและจัดเก็บ
 - ง. ข้อมูลคือการคำนวณทางคณิตศาสตร์
- เฉลย: ค. ข้อมูลคือข้อเท็จจริงหรือรายละเอียดที่ถูกรวบรวมและจัดเก็บ
10. ข้อมูลใดต่อไปนี้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ
- ก. ความสูงของต้นไม้
 - ข. น้ำหนักของนักเรียน
 - ค. สีของดอกไม้
 - ง. จำนวนหนังสือในห้องสมุด
- เฉลย: ค. สีของดอกไม้
11. การประมวลผลข้อมูลหมายถึงอะไร
- ก. การเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล
 - ข. การเปลี่ยนข้อมูลจากรูปแบบหนึ่งไปอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ
 - ค. การลบข้อมูลที่ไม่ต้องการออก
 - ง. การสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันการสูญหาย
- เฉลย: ข. การเปลี่ยนข้อมูลจากรูปแบบหนึ่งไปอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ
12. โปรแกรมใดที่ใช้สำหรับการประมวลผลข้อมูลในรูปแบบตาราง
- ก. Microsoft Word
 - ข. Microsoft Excel
 - ค. Adobe Photoshop
 - ง. Mozilla Firefox
- เฉลย: ข. Microsoft Excel

13. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของข้อมูลเชิงปริมาณ

ก. รสชาติของไอศกรีม

ข. จำนวนชั่วโมงการนอน

ค. อารมณ์ของนักเรียน

ง. สภาพอากาศวันนี้

เฉลย: ข. จำนวนชั่วโมงการนอน

14. ข้อมูลที่จัดเก็บในรูปแบบดิจิทัลมีประโยชน์อย่างไร

ก. เข้าถึงได้ง่ายและเร็วกว่า

ข. ไม่สามารถแพร่กระจายได้

ค. เก็บรักษาได้ยาก

ง. ต้องใช้พื้นที่มากกว่าแบบกระดาษ

เฉลย: ก. เข้าถึงได้ง่ายและเร็วกว่า

15. การวิเคราะห์ข้อมูลคืออะไร

ก. การสร้างข้อมูลใหม่

ข. การตรวจสอบและแปลความหมายข้อมูลเพื่อหาแนวโน้มหรือรูปแบบ

ค. การลบข้อมูลที่ไม่จำเป็น

ง. การจัดเก็บข้อมูลในระบบคลาวด์

เฉลย: ข. การตรวจสอบและแปลความหมายข้อมูลเพื่อหาแนวโน้มหรือรูปแบบ

16. Scratch คืออะไร

ก. โปรแกรมแผ่นงาน

ข. เครื่องมือเขียนโปรแกรมแบบบล็อก

ค. เกมคอมพิวเตอร์

ง. โปรแกรมประมวลผลคำ

เฉลย: ข. เครื่องมือเขียนโปรแกรมแบบบล็อก

17. องค์ประกอบใดใน Scratch ที่ใช้สำหรับการเคลื่อนย้ายตัวละคร

ก. แท็บเสียง

ข. แท็บเครื่องมือ

ค. บล็อกเคลื่อนไหว

ง. บล็อกเหตุการณ์

เฉลย: ค. บล็อกเคลื่อนไหว

18. ใน Scratch, เราสามารถเปลี่ยนรูปแบบตัวละครได้อย่างไร

ก. โดยใช้บล็อก "เปลี่ยนรูปแบบ"

ข. โดยใช้บล็อก "เปลี่ยนขนาด"

ค. โดยแก้ไขโค้ดในแท็บเสียง

ง. โดยใช้บล็อก "เปลี่ยนสี"

เฉลย: ก. โดยใช้บล็อก "เปลี่ยนรูปแบบ"

19. หากต้องการให้ตัวละครเริ่มต้นเคลื่อนไหวเมื่อคลิกธงเขียว ควรใช้บล็อกใด

ก. "เมื่อคลิกที่ตัวละคร"

ข. "เมื่อกดปุ่มใดๆ"

ค. "เมื่อคลิกที่ธงเขียว"

ง. "เมื่อเริ่มโปรแกรม"

เฉลย: ค. "เมื่อคลิกที่ธงเขียว"

20. บล็อกใดที่ใช้สำหรับการรอช่วงเวลาหนึ่งก่อนดำเนินการต่อไป

ก. "หยุด"

ข. "รอ"

ค. "ตั้งเวลา"

ง. "หน่วงเวลา"

เฉลย: ข. "รอ"

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. อธิบายความหมายของ "อัลกอริทึม" และให้ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2. จงอธิบายถึงบทบาทของอินเทอร์เน็ตในยุคปัจจุบัน
