

ไลฟ์สาระ

1. การถ่ายทอดสดมีประโยชน์อย่างไร ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด
 1. ช่วยให้เรามีชื่อเสียง
 2. ช่วยให้เพื่อน ๆ ชื่นชมเรา
 3. นำเสนอความรู้ให้กับคนอื่นได้ทีละหลายคน
 4. ให้เพื่อน ๆ ของเราได้รู้เกี่ยวกับ
2. สถานการณ์ใดที่ไม่ควรถ่ายทอดสด
 1. ตอนอยู่บ้านคนเดียว จะได้ไม่อายพ่อกับแม่
 2. ตอนไปเที่ยวกับครอบครัว
 3. ตอนครูพาไปทัศนศึกษานอกสถานที่
 4. ตอนไปซื้อของเล่นกับคุณพ่อ
3. ข้อมูลใดบ้างที่เราไม่ควรเปิดเผย ขณะถ่ายทอดสด
 1. ชื่อ - สกุล
 2. ชื่อหัวข้อที่เราจะทำการถ่ายทอดสด
 3. รหัสผ่านเพื่อร่วมเล่นเกมที่เราสร้างไว้
 4. หมายเลขบัตรประชาชน
4. ข้อใด ไม่ใช่ มารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
 1. แสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ
 2. ไม่ใช่ บัญชีผู้ใช้ ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
 3. โศกภาพเพื่อนสนิทตอนหลับ โดยเพื่อนไม่รู้ตัว
 4. ไม่พูดพาดพิงถึงบุคคลอื่น
5. ข้อใด คือ ความหมายของ ข้อเท็จจริง
 1. ข้อมูลที่จะเป็นจริงหรือเท็จก็ได้
 2. ข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้ว่าจริงหรือไม่
 3. ความเชื่อของแต่ละบุคคล
 4. เรื่องเล่าในอดีต
6. ข้อใด คือ ความหมายของ ข้อคิดเห็น
 1. ข้อมูลที่จะเป็นจริงหรือเท็จก็ได้
 2. ข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้ว่าจริงหรือไม่
 3. ความเชื่อของแต่ละบุคคล
 4. เรื่องเล่าในอดีต
7. ที่น้องปวดท้องต้องเป็นเพราะกินส้มตำแน่ ๆ
 1. ข้อคิดเห็น
 2. ข้อเท็จจริง
8. สมชายชอบเรียนวิชาภาษาไทย
 1. ข้อคิดเห็น
 2. ข้อเท็จจริง
9. กรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงของประเทศไทย
 1. ข้อคิดเห็น
 2. ข้อเท็จจริง

10. โลฟ คืออะไร

1. การถ่ายทอดสดเหตุการณ์ต่าง ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต
2. การบันทึกวิดีโอไว้ดูภายหลัง
3. การส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์
4. การโทรศัพท์หาเพื่อน

11. ข้อใดไม่ใช่ข้อดีของการดูโลฟ

1. ได้รับข้อมูลข่าวสารทันเหตุการณ์
2. สามารถโต้ตอบกับผู้ถ่ายทอดสดได้
3. สามารถเลือกดูเฉพาะช่วงเวลาที่ต้องการได้
4. สามารถรับชมได้ทั่วโลก

12. การดูโลฟที่เหมาะสมกับเหตุการณ์แบบใด

1. การประชุมทางไกล
2. การแสดงดนตรี
3. การเรียนออนไลน์
4. ทั้งหมดถูกต้อง

13. การไลฟ์สดบน Facebook สามารถทำได้ด้วยวิธีใด

1. เลือก Live ในเมนู
2. เลือก Share ในเมนู
3. เลือก Post ในเมนู
4. ทั้ง 1. และ 2. ถูกต้อง

14. ข้อใดไม่ใช่ข้อควรระวังในการไลฟ์สด

1. เลือกสถานที่ถ่ายทอดสดที่เหมาะสม
2. ใส่ใจกับสิ่งแวดล้อมโดยรอบ
3. ตรวจสอบสัญญาณอินเทอร์เน็ต
4. บันทึกวิดีโอไว้ดูภายหลัง

15. ไลฟ์สดผ่านทางแอปใดบ้าง

1. Facebook
2. Instagram
3. YouTube
4. ทั้งหมดถูกต้อง

16. การไลฟ์สดเหมาะสำหรับการใช้ในชีวิตประจำวันแบบใด

1. บันทึกกิจกรรมประจำวัน
2. แบ่งปันความรู้กับผู้อื่น
3. ประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการ
4. ทั้งหมดถูกต้อง

17. ข้อใดเป็นประโยชน์ของการไลฟ์สดในด้านการศึกษา

1. นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการดูไลฟ์สด
2. ครูสามารถสอนนักเรียนผ่านการไลฟ์สด
3. ผู้ปกครองสามารถติดตามการเรียนรู้ของบุตรหลานได้
4. ทั้งหมดถูกต้อง

18. ข้อใดเป็นประโยชน์ของการไลฟ์สดในด้านธุรกิจ

1. ประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการ
2. จัดโปรโมชั่นและกิจกรรมทางการตลาด
3. ตอบคำถามลูกค้าแบบเรียลไทม์
4. ทั้งหมดถูกต้อง

19. ข้อใดคือข้อเสียของการดูไลฟ์สด

1. เสียเวลาและความสนใจ
2. เสพติดการดูไลฟ์สด
3. พบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม
4. ทั้งหมดถูกต้อง

20. ข้อใดเป็นประโยชน์ของการไลฟ์สดในด้านสังคม

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. เชื่อมต่อกับผู้คนทั่วโลก | 2. แบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ |
| 3. สร้างแรงบันดาลใจและความสุข | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

21. ข้อใดคือข้อเสียของการไลฟ์สด

- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1. ความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล | 2. การละเมิดลิขสิทธิ์ |
| 3. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

22. การไลฟ์สดอาจส่งผลกระทบต่อบุคคลแบบใด

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. ผู้ที่มีความคิดเห็นต่าง | 2. ผู้ที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง |
| 3. ผู้ที่ต้องการแสดงตนในสังคม | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

23. การไลฟ์สดควรทำอย่างไร

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|-------------------------|-------------------|
| 1. มีสติและความรับผิดชอบ | 2. เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม | 3. เคารพสิทธิของผู้อื่น | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|--------------------------|---------------------------|-------------------------|-------------------|

24. ข้อใดเป็นวิธีการดูไลฟ์สดอย่างปลอดภัย

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. เลือกดูไลฟ์สดจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ | 2. ตรวจสอบเนื้อหา before sharing |
| 3. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของบัญชี | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

25. ข้อใดเป็นวิธีการดูไลฟ์สดอย่างเหมาะสม

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. ตั้งเวลาในการดูไลฟ์สด | 2. ไม่ควรดูไลฟ์สดขณะขับรถ |
| 3. ไม่ควรดูไลฟ์สดขณะทำงาน | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

26. ข้อใดเป็นวิธีการดูไลฟ์สดอย่างมีประสิทธิภาพ

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. เลือกดูไลฟ์สดที่มีเนื้อหาตรงกับความสนใจ | 2. ใช้เวลาในการดูไลฟ์สดอย่างคุ้มค่า |
| 3. เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากการดูไลฟ์สด | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

27. ข้อใดเป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการไลฟ์สด

- | | | | |
|-----------------|----------------|--------------|-------------------|
| 1. อินเทอร์เน็ต | 2. คอมพิวเตอร์ | 3. สมาร์ทโฟน | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|-----------------|----------------|--------------|-------------------|

28. ข้อใดเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการไลฟ์สด

- | | | | |
|------------|------------|-----------|-------------------|
| 1. นักแสดง | 2. นักร้อง | 3. นักพูด | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|------------|------------|-----------|-------------------|

29. ข้อใดเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการไลฟ์สด

- | | | | |
|-----------------|-----------------------|---------------|-------------------|
| 1. นักถ่ายทอดสด | 2. ผู้จัดการสื่อสังคม | 3. นักการตลาด | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|-----------------|-----------------------|---------------|-------------------|

30. การไลฟ์สดมีผลกระทบต่อสังคมอย่างไร

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. ส่งเสริมความเข้าใจและการยอมรับ | 2. สร้างความตระหนักรู้ในประเด็นต่าง ๆ |
| 3. เปิดโอกาสในการแสดงออกและสร้างสรรค์ | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

31. การไลฟ์สดมีผลกระทบต่อวัฒนธรรมอย่างไร

- | | |
|---|------------------------|
| 1. ส่งเสริมการแพร่กระจายวัฒนธรรม | 2. สร้างวัฒนธรรมใหม่ ๆ |
| 3. เปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

32. ข้อใดคือข้อควรระวังในการไลฟ์สด

- | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------|
| 1. เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม | 2. ตรวจสอบข้อมูลก่อนเผยแพร่ | 3. เคารพสิทธิของผู้อื่น | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------|

33. ข้อใดคือข้อควรระวังในการไลฟ์สด

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| 1. ระวังการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล | 2. ระวังการละเมิดลิขสิทธิ์ |
| 3. ระวังการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

34. ข้อใดคือข้อควรระวังในการดูไลฟ์สด

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. เลือกดูไลฟ์สดจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ | 2. ตรวจสอบเนื้อหา before sharing |
| 3. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของบัญชี | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

35. ข้อใดเป็นเทรนด์การไลฟ์สดในปัจจุบัน

- | | | | |
|-----------------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| 1. การไลฟ์สดขายสินค้า | 2. การไลฟ์สดเล่นเกม | 3. การไลฟ์สดทำอาหาร | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|-----------------------|---------------------|---------------------|-------------------|

36. ข้อใดเป็นเทรนด์การไลฟ์สดในอนาคต

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. การไลฟ์สดในโลกเสมือนจริง (VR) | 2. การไลฟ์สดในโลกเสมือนจริง (AR) |
| 3. การไลฟ์สดแบบ 360 องศา | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

37. ข้อใดคือข้อดีของการไลฟ์สดในอนาคต

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. ประสบการณ์ที่สมจริงและน่าตื่นเต้น | 2. โอกาสในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ |
| 3. การเชื่อมต่อและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่มากขึ้น | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |

38. การไลฟ์สดมีบทบาทสำคัญในสังคมอย่างไร

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------|
| 1. เชื่อมโยงผู้คน | 2. แบ่งปันข้อมูลและประสบการณ์ | 3. สร้างความบันเทิงและแรงบันดาลใจ | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|-------------------|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------|

39. ในฐานะนักเรียน คุณคิดว่าการไลฟ์สดมีประโยชน์อย่างไร

- | | | | |
|-----------------------|------------------------------|--------------------------------|-------------------|
| 1. เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ | 2. แบ่งปันความรู้กับเพื่อน ๆ | 3. สร้างผลงานและแสดงความสามารถ | 4. ทั้งหมดถูกต้อง |
|-----------------------|------------------------------|--------------------------------|-------------------|

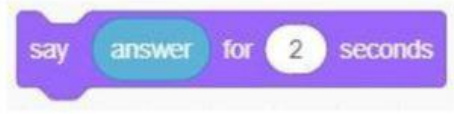
โฆษณาชวนเชื่อ

1. โฆษณาชวนเชื่อคืออะไร
 1. การนำเสนอข้อมูลเพื่อให้คนเชื่อตามความคิดของผู้โฆษณา
 2. การบอกเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ
 3. การแสดงความคิดเห็นของตนเอง
 4. การพูดคุยเรื่องทั่วไป
2. โฆษณาชวนเชื้อมักจะใช้เทคนิคใดเพื่อดึงดูดความสนใจ
 1. ใช้ภาพสวยๆ
 2. ใช้คำพูดที่น่าเชื่อถือ
 3. ใช้คำพูดที่น่าสนใจ
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
3. โฆษณาชวนเชื่อประเภทใดมักจะใช้ภาพคนดังเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
4. โฆษณาชวนเชื่อประเภทใดมักจะเน้นข้อดีของสินค้าหรือบริการ
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
5. โฆษณาชวนเชื่อประเภทใดมักจะสร้างความกลัวหรือความวิตกกังวล
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
6. เทคนิคใดต่อไปนี้ไม่ใช่เทคนิคการโฆษณาชวนเชื่อ
 1. การสร้างภาพลักษณ์
 2. การใช้คำพูดซ้ำๆ
 3. การพูดความจริงทั้งหมด
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
7. โฆษณาชวนเชื่อที่มุ่งสร้างความรู้สึที่ดีๆ ต่อแบรนด์สินค้า คือโฆษณาประเภทใด
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
8. โฆษณาชวนเชื่อที่มุ่งโน้มน้าวให้คนเลือกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง คือโฆษณาประเภทใด
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
9. โฆษณาชวนเชื่อที่มุ่งกระตุ้นให้คนช่วยเหลือผู้อื่น คือโฆษณาประเภทใด
 1. โฆษณาขายของ
 2. โฆษณาทางการเมือง
 3. โฆษณาเพื่อสังคม
 4. ทั้งหมดถูกต้อง
10. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ข้อควรระวังในการรับรู้ข้อมูลจากโฆษณาชวนเชื่อ
 1. ตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล
 2. พิจารณาเจตนาของผู้โฆษณา
 3. เชื่อข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับ
 4. ใช้ตรรกะในการวิเคราะห์
11. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อ
 1. บทความวิชาการ
 2. ข่าวประชาสัมพันธ์
 3. รายงานผลการวิจัย
 4. ทั้ง 1. และ 3.

12. โฆษณาชวนเชื่อที่ใช้คำพูดซ้ำๆ เช่น "อร่อยที่สุด" "ดีที่สุด" เรียกว่าเทคนิคใด
1. การพูดเกินจริง
 2. การสร้างภาพลักษณ์
 3. การพูดซ้ำ
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
13. โฆษณาชวนเชื่อที่ใช้คำพูดหรือภาพที่น่ากลัว เช่น "ถ้าไม่ทำแบบนี้ จะเป็นแบบนี้" เรียกว่าเทคนิคใด
1. การสร้างความกลัว
 2. การพูดเกินจริง
 3. การพูดซ้ำ
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
14. โฆษณาชวนเชื่อที่ใช้ภาพของคนดังหรือคนที่มีชื่อเสียงเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ เรียกว่าเทคนิคใด
1. การอ้างถึงผู้มีชื่อเสียง
 2. การพูดเกินจริง
 3. การพูดซ้ำ
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
15. โฆษณาชวนเชื่อที่ใช้คำพูดหรือภาพที่ทำให้คนรู้สึกดีๆ เช่น "มีความสุข" "ประสบความสำเร็จ" เรียกว่าเทคนิคใด**
1. การสร้างความรู้สึกดีๆ
 2. การพูดเกินจริง
 3. การพูดซ้ำ
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
16. โฆษณาชวนเชื่อที่ใช้ภาพหรือคำพูดที่ดึงดูดความสนใจ เช่น "ของแถม" "ส่วนลด" เรียกว่าเทคนิคใด
1. การดึงดูดความสนใจ
 2. การพูดเกินจริง
 3. การพูดซ้ำ
 4. การใช้ภาพที่ดึงดูด
17. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง
1. โฆษณาขายยา
 2. โฆษณาขายเครื่องดื่ม
 3. โฆษณาหาเสียงเลือกตั้ง
 4. โฆษณาเพื่อสังคม
18. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อเพื่อสังคม
1. โฆษณาขายรถยนต์
 2. โฆษณาขายโทรศัพท์มือถือ
 3. โฆษณารณรงค์การลดใช้ถุงพลาสติก
 4. โฆษณาขายสินค้าอุปโภคบริโภค
19. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการสร้างความกลัว
1. "ดื่มน้ำผลไม้ทุกวัน สุขภาพดี"
 2. "ถ้าไม่ใส่เข็มขัดนิรภัย อาจเกิดอุบัติเหตุ"
 3. "ซื้อสินค้าวันนี้ รับของแถมฟรี"
 4. "ใช้โทรศัพท์มือถือยี่ห้อนี้ สนุกกับการถ่ายรูป"
20. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการอ้างถึงผู้มีชื่อเสียง
1. "นักรณรงค์คนนี้ใช้สบู่ยี่ห้อนี้"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาดันนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"
21. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการพูดเกินจริง
1. "เครื่องดื่มชนิดนี้ อร่อยที่สุดในโลก"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาดันนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"

22. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการพูดซ้ำ
1. "อร่อย! อร่อย! อร่อย!"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาตัวนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"
23. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการใช้ภาพที่ดึงดูด
1. "ภาพของขนมหวานที่น่ากิน"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาตัวนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"
24. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการสร้างความรู้สึกดี ๆ
1. "ใช้สินค้าตัวนี้ คุณจะมีความสุข"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาตัวนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"
25. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของโฆษณาชวนเชื่อที่ใช้เทคนิคการดึงดูดความสนใจ
1. "โปรโมชั่นพิเศษ"
 2. "สินค้าราคาถูก คุณภาพดี"
 3. "ใช้ยาตัวนี้หายเร็วแน่นอน"
 4. "สินค้าผลิตจากธรรมชาติ ปลอดภัยต่อร่างกาย"
26. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการรับรู้ข้อมูลจากโฆษณาชวนเชื่ออย่างชาญฉลาด
1. เชื่อข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับ
 2. ตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล
 3. ไม่สนใจข้อมูลใดๆ
 4. เชื่อเฉพาะข้อมูลที่ตนเองชอบ
27. ข้อใดต่อไปนี้เป็นประโยชน์ของการรู้จักโฆษณาชวนเชื่อ
1. ช่วยให้เราตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง
 2. ช่วยให้เรา รู้จักสินค้ามากขึ้น
 3. ช่วยให้เราเลือกสินค้าที่ถูกใจ
 4. ช่วยให้เราเป็นผู้บริโภคที่ฉลาด
28. ข้อใดต่อไปนี้เป็นโทษของการถูกโฆษณาชวนเชื่อ
1. ทำให้เราตัดสินใจผิดพลาด
 2. ทำให้เราใช้เงินมากขึ้น
 3. ทำให้เรามีความคิดเห็นที่ไม่ถูกต้อง
 4. ทั้ง 1. 2. และ 3.
29. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการป้องกันตัวเองจากการถูกโฆษณาชวนเชื่อ
1. ไม่รับรู้ข้อมูลใดๆ
 2. เชื่อข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับ
 3. ใช้ตรรกะในการวิเคราะห์ข้อมูล
 4. ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง
30. ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของคำว่า "วิจารณ์ญาณ"
1. การตัดสินใจโดยใช้ตรรกะและเหตุผล
 2. การตัดสินใจโดยใช้ความรู้สึก
 3. การตัดสินใจโดยใช้ความเชื่อ
 4. การตัดสินใจโดยใช้ความชอบ

ดาวกระจายที่ค่ายลูกเสือ

1.  ข้อใดคือหน้าที่ของคำสั่ง when green flag clicked
 1. คำสั่งให้ตัวละครหยุดทำงาน
 2. คำสั่งให้ตัวละครพูด
 3. เมื่อคลิกธงเขียวโปรแกรมจะเริ่มทำงาน
 4. คำสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า
2.  จากภาพ คือคำสั่งอะไร
 1. คำสั่งให้ตัวละคร เคลื่อนที่ไปข้างหน้า
 2. คำสั่งให้ตัวละคร พูดคำที่เราพิมพ์
 3. คำสั่งให้ตัวละคร เลี้ยวตามทิศทางที่กำหนด
 4. คำสั่งให้ตัวละคร เปลี่ยนชุด
3.  จากภาพ คำสั่งนี้มีหน้าที่อะไร
 1. สั่งให้ตัวละครหยุด
 2. คำสั่งให้ตัวละครเดินไปข้างหน้า
 3. คำสั่งให้ตัวละครพูด
 4. คำสั่ง "รับข้อมูลและรอ"
4.  จากภาพ คำตอบของคำสั่งนี้ต้องใช้คู่กับคำสั่งใด
 1. 
 2. 
 3. 
 4. ถูกทุกข้อ
5.  จากภาพคำสั่งนี้มีหน้าที่อะไร
 1. เชื่อมข้อมูล
 2. รับข้อมูลและรอ
 3. ให้ตัวละครพูด
 4. ให้ตัวละครเปลี่ยนชุด
6. ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับประโยชน์ของรหัสจำลอง
 1. ช่วยให้เข้าใจตัวละครมากขึ้น
 2. ช่วยให้เขียนโปรแกรมได้ถูกต้อง
 3. ช่วยวางแผนการเขียนโปรแกรม
 4. ช่วยให้เห็นภาพรวมของโปรแกรม
7. การเขียนรหัสจำลอง มีประโยชน์อย่างไร
 1. ช่วยในการทำงาน
 2. ช่วยในการแก้ปัญหา
 3. ช่วยในการเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากเดิมตามจำนวนที่กำหนด
 4. ช่วยในการวางแผนในการเขียนโปรแกรม

8. จากภาพ คำสั่งนี้มีหน้าที่อะไร



1. เลี้ยวขวา 15 องศา
2. เลี้ยวซ้าย 15 องศา
3. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 15 ก้าว
4. เดินถอยหลัง 15 ก้าว

9. ข้อใดคือคำสั่งจรถปากกลางบนเวที

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

10. จากภาพ คำสั่งนี้มีหน้าที่อะไร



1. วาดซ้ำ
2. ทำซ้ำ 10 รอบ
3. ทำจนกว่าจะจบ
4. ตรวจสอบเงื่อนไข

11. ข้อใดคือคำสั่งถอยหลัง

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

12. ให้มะเหมี่ยวพูดแนะนำตัวเองใช้บล็อกคำสั่งใด

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

13. ถ้าต้องการถามคำถามและรอต้องใช้บล็อกคำสั่งใด

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

14. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม

1. การเขียนโปรแกรมควรเรียงลำดับกันอย่างชัดเจน
2. การเขียนโปรแกรมควรเขียนคำสั่งแยกเป็นชุด ๆ เพื่อความชัดเจน
3. ก่อนเขียนโปรแกรมควรมีการตรวจสอบผลลัพธ์ของโปรแกรมที่ออกแบบเพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น
4. หากต้องการออกแบบโปรแกรมที่ทันสมัยต้องมีการทดลองเขียนโปรแกรมก่อนเสมอ

15. การออกแบบโปรแกรมในข้อใด จะช่วยให้เห็นลำดับการทำงานของโปรแกรมได้ชัดเจนที่สุด
1. การใช้ผังงาน
 2. การใช้รหัสจำลอง
 3. การเขียนบอกเล่า
 4. การวาดภาพ
16. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch
1. เวที
 2. ตัวละคร
 3. พื้นที่ทำงาน
 4. พื้นหลังของโปรแกรม
17. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด
1. ม่อนใช้สร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์
 2. มายใช้ฝึกวาดรูป
 3. หมวยใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์
 4. มอสใช้ออกแบบบ้าน
18. ข้อไม่ใช่ประโยชน์ของโปรแกรม Scratch
1. เป็นการพัฒนาทักษะการออกแบบงานและการคิดวิเคราะห์
 2. เป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์
 3. เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ในระดับที่สูงขึ้นไปอีก
 4. เป็นโปรแกรมประมวลคำ สร้างเอกสารแบบมืออาชีพ
19. ข้อใดเป็นลักษณะเด่นของโปรแกรม Scratch
1. เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานง่าย
 2. สามารถสร้างข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว
 3. สามารถใช้งานโปรแกรมได้กับซอฟต์แวร์ทุกประเภท
 4. เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีคำสั่งหลากหลาย
20. เมื่อนักเรียนเขียนสคริปต์เรียบร้อยแล้ว และต้องการทดสอบโปรแกรมที่ได้เขียนขึ้นต้องกดปุ่ม
1. ธงเขียว
 2. ปุ่มหยุด
 3. ปุ่มโอเค
 4. ลูกศรชี้
21. ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ได้ถูกต้อง
1. ต้องใช้งานโปรแกรมแบบออนไลน์
 2. สามารถสร้างนิทานที่โต้ตอบกับผู้อ่านได้
 3. สามารถใช้งานโปรแกรมได้กับซอฟต์แวร์ทุกประเภท
 4. เป็นการเขียนโปรแกรมโดยใช้วิธีการวาดรูป
22. โปรแกรม Scratch มีองค์ประกอบที่จำเป็นอะไรบ้าง
1. รูปร่างตัวละคร ชุดตัวละคร เสียงตัวละคร
 2. ตัวแปร ตัวละคร คำสั่งนำเข้า การนำเสนอข้อมูล
 3. ตัวแปร ตัวละคร คำสั่งประมวลผล
 4. ตัวละคร เวที พื้นที่ทำงาน
23. บุคคลในข้อใดควรใช้โปรแกรม Scratch ในการแก้ปัญหา
1. ขวิศ ต้องการสร้างเกมคอมพิวเตอร์อย่างง่าย
 2. ชาญ ต้องการสั่งซื้อของออนไลน์
 3. ชล ต้องการออกแบบหน้าปกหนังสือ
 4. ขวี่ล ต้องการดูละครย้อนหลังในอินเทอร์เน็ต

24. บล็อกคำสั่ง repeat ใช้ในการทำงานแบบใด

1. ใช้หยุดการทำงานทั้งหมดของโปรแกรม
3. การทำงานแบบวนซ้ำ

2. ใช้เปรียบเทียบค่า 2 ค่า

4. ใช้ตรวจสอบ การสัมผัสระหว่างสี

25. ข้อใด คือ บล็อกคำสั่งที่ใช้ในการลากเส้น

1. ark and wait

2. Repeat

3. Pen up

4. move

26. คำตอบที่เราพิมพ์จะนำไปเก็บไว้ในบล็อกคำสั่งใด

1.



2.



3.

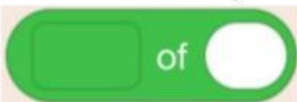


4.



27. บล็อกคำสั่งใดที่ใช้เชื่อมข้อมูลข้อความและความและคำตอบ

1.



2.



3.



4.



28. บล็อกคำสั่งใดที่ใช้ในการหมุนทิศทางของตัวละคร

1.



2.



3.

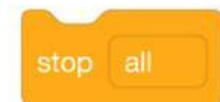


4.



29. บล็อกคำสั่งใดที่ใช้ในการทำซ้ำตามจำนวนรอบที่เรากำหนด

1.



2.



3.



4.



30. บล็อกคำสั่งใดที่ใช้ในการทำซ้ำตลอดจนกว่าจะสั่งให้โปรแกรมหยุด

1.



2.



3.



4.



31. การกำหนดตัวเลขเป็นลบ (-) ในคำสั่ง move จะเป็นการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่อย่างไร
1. ถอยหลัง
 2. เดินหน้า
 3. เดินเฉียง 45 องศา
 4. เดินลง 45 องศา
32. การหมุนครบ 1 รอบ จะได้มุมรวมทั้งหมดเท่ากับเท่าไร
1. 45 องศา
 2. 180 องศา
 3. 360 องศา
 4. 90 องศา
33. ต้องการให้มะเหมี่ยวหมุน 8 ครั้ง ได้ 360 องศา ดังนั้น องศาในการหมุนแต่ละครั้งเท่ากับกี่องศา
1. 45 องศา
 2. 90 องศา
 3. 120 องศา
 4. 180 องศา