โรงเรียนซับใหญ่วิทยาคม

แบบทดสอบ

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) รหัสวิชา ว21104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ – นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ

<u>คำสั่ง</u> ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบจากข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการที่ดีในการรักษาความปลอดภัยของรหัสผ่าน

ก ใช้รหัสผ่านเดียวกันทุกเว็บไซต์

ข. ใช้รหัสผ่านที่สั้นและง่ายต่อการจำ

ค. ใช้รหัสผ่านที่ประกอบด้วยตัวอักษรใหญ่ เล็ก ตัวเลข และสัญลักษณ์

ง. แชร์รหัสผ่านกับเพื่อนสนิท

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. อัพเดทซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการอย่างสม่ำเสมอ

ข. ปิดคอมพิวเตอร์เมื่อไม่ใช้งาน

ค. ใช้คอมพิวเตอร์เฉพาะในตอนกลางคืน

ง. ห้ามใช้รหัสผ่านซ้ำ

เฉลย: ก. อัพเดทซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการอย่างสม่ำเสมอ

LIVEWORKSHEETS

6. การทำอย่างไรสามารถลดความเสี่ยงของการถูกแฮกข้อมูลส่วนตัว

ก. ใช้รหัสผ่านที่เดาได้ง่าย ข. สำรองข้อมูลเป็นประจำ

ค. แชร์ข้อมูลส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย ง. ใช้รหัสผ่านที่มีชื่อของตนเอง

เฉลย: ข. สำรองข้อมูลเป็นประจำ

7. การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากแหล่งที่ไม่เป็นทางการมีความเสี่ยงอย่างไร

ก. ได้รับการอัพเดทแอปพลิเคชันเร็วขึ้น ข. เสี่ยงต่อการติดมัลแวร์

ค. ประหยัดพื้นที่ในอุปกรณ์ ง. ทำให้แอปพลิเคชันทำงานได้เร็วขึ้น

เฉลย: ข. เสี่ยงต่อการติดมัลแวร์

8. ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

ก. แชร์ข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนในโซเชียลมีเดียโดยไม่ได้รับอนุญาต

ข. ใช้เครือข่าย Wi-Fi ที่ปลอดภัยและมีรหัสผ่าน

ค. ให้ข้อมูลบัตรเครดิตในเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก

ง. เปิดเผยรหัสผ่านกับผู้อื่นที่คุณไว้วางใจ

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

LIVEWORKSHEETS

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"

LIVEWORKSHEETS

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. อธิบายความหมายของ "อัลกอริทึม" และให้ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2. จงอธิบายถึงบทบาทของอินเทอร์เน็ตในยุคปัจจุบัน

LIVEWORKSHEETS