



ข้อสอบรายวิชา

การออกแบบและเทคโนโลยี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เทคโนโลยีน่ารู้



ชื่อ-สกุล : ชั้น ม.1/..... เลขที่ วันที่



ตอนที่ 1 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย ☐ ลงในกระดาษคำตอบ

1 ข้อใดไม่ใช่ตัวอย่างของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

- ก. โทรศัพท์มือถือ
- ข. รถจักรยาน
- ค. คอมพิวเตอร์
- ง. เครื่องซักผ้า



2 เทคโนโลยีสารสนเทศมีประโยชน์อย่างไรต่อการเรียนรู้

- ก. ทำให้เรียนได้เร็วขึ้น
- ข. ลดความต้องการครู
- ค. ทำให้ไม่ต้องอ่านหนังสือ
- ง. ทำให้ขาดทักษะการคิด



3 ข้อใดคือ “วัสดุ” ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานเทคโนโลยี

- ก. โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ข. ไม้ พลาสติก และโลหะ
- ค. อินเทอร์เน็ต
- ง. พลังงานไฟฟ้า



4 การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ควรปฏิบัติอย่างไร

- ก. ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
- ข. ใช้รหัสผ่านง่ายๆ เพื่อความสะดวก
- ค. แชร์รหัสผ่านให้เพื่อน
- ง. ดาวน์โหลดไฟล์จากแหล่งที่ไม่รู้จัก



5 ข้อใดเป็นตัวอย่างของพลังงานทดแทน

- ก. น้ำมัน
- ข. ถ่านหิน
- ค. แสงอาทิตย์
- ง. ก๊าซธรรมชาติ



6 ข้อใดเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบและเทคโนโลยี

- ก. การวิเคราะห์ปัญหา
- ข. การเล่นเกม
- ค. การตัดสินใจซื้อสินค้า
- ง. การท่องเที่ยว



7 ข้อใดเป็นตัวอย่างของเทคโนโลยีที่ช่วยในการเกษตร

- ก. เครื่องปรับอากาศ
- ข. ระบบน้ำหยด
- ค. เครื่องเล่นเกม
- ง. โทรศัพท์



8 การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะใด

- ก. ใช้เพื่อความสะดวกสบายเพียงอย่างเดียว
- ข. ใช้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพชีวิต
- ค. ใช้ตามเพื่อนโดยไม่คิด
- ง. ใช้แล้วทิ้งโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบ



9 ข้อใดเป็นผลกระทบด้านลบของเทคโนโลยีที่ควรระวัง

- ก. การสื่อสารที่รวดเร็ว
- ข. การเสพติดสื่อออนไลน์
- ค. การเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลาย
- ง. การช่วยลดการทำงานของมนุษย์



10 หากต้องการเลือกซื้ออุปกรณ์เทคโนโลยี ควรพิจารณาเรื่องใดเป็นอันดับแรก

- ก. สีและความสะดวกสบาย
- ข. ราคาและคุณภาพ
- ค. ยี่ห้อที่ดังที่สุด
- ง. ขนาดที่ใหญ่ที่สุด



ตอนที่ 2 อัตนัยแบบปลายเปิดเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 2 ข้อ (ข้อละ 10 คะแนน รวม 20 คะแนน)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้อย่างสร้างสรรค์ และเขียนอธิบายให้ครบถ้วน

1 นักเรียนคิดว่า “เทคโนโลยี” มีประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียนอย่างไร และนักเรียนจะใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร

แนวคำตอบ (เขียนอธิบายได้อย่างอิสระ)

.....

.....

.....

.....

.....



(10 คะแนน)

2 ถ้านักเรียนมีโอกาสออกแบบ “นวัตกรรม” เพื่อแก้ปัญหาในชุมชน นักเรียนจะเลือกทำอะไร เพราะเหตุใด และจะใช้เทคโนโลยีอะไรบ้าง

แนวคำตอบ (เขียนอธิบายได้อย่างอิสระ)

.....

.....

.....

.....

.....



(10 คะแนน)

“คิดเป็น ทำเป็น สร้างสรรค์เทคโนโลยี เพื่ออนาคตที่ดีกว่า”

