

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๕ (วัดโพธิ์ทองบน)

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่....2....ประจำปีการศึกษา 2567 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิชาวิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว 21104

คะแนนเต็ม 50 คะแนน

สอบวันที่.....เดือน มีนาคม พ.ศ. 2568

เวลา 1 ชั่วโมง (60 นาที)

ผู้ออกข้อสอบ นางสาวทิตยา จันทวัฒน์

คำชี้แจง

1. ข้อสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 50 ข้อ จำนวน 7 หน้า
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องและทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ
3. ให้นักเรียนส่งข้อสอบและกระดาษคำตอบกับคณะกรรมการคุมสอบหลังจากหมดเวลาสอบ

1. ข้อควรระวังในการสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือข้อใด (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัว
- ข. ไม่ใช้คำหยาบคาย
- ค. ไม่เผยแพร่ข้อมูลของบุคคลอื่น
- ง. ถูกทุกข้อ

2. การกระทำข้อใด ไม่ ถือเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
- ข. การนำข้อมูลของบุคคลอื่นออกมาเผยแพร่ต่อสาธารณชน
- ค. การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อล่อลวงหญิงสาวไปทำงานต่างประเทศ
- ง. การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นข่าวที่น่าสนใจต่างๆ ไป

3. การโพสต์ข้อความว่าร้ายเปิดเผยความลับของผู้อื่นลงใน Facebook ถือว่าผิดมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ เพราะเหตุใด (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. ผิด เพราะเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น
- ข. ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
- ค. ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร
- ง. ไม่ผิด เพราะถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล

4. บุคคลใดปฏิบัติตามมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. ใบตองเข้าไปซื้อเสื้อผ้าลอกเลียนแบบในเว็บไซต์ขายเสื้อผ้า
- ข. ใบบอนพบบุคคลน่าสงสัยในห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน จึงนำเรื่องไปแจ้งให้ครูผู้ดูแลทราบ
- ค. ใบบัวคัดลอกภาพอาหารของผู้อื่นเพื่อนำมาทำเป็นเมนูอาหารของร้าน
- ง. ใบบุญพิมพ์ไลน์ต่อว่าเพื่อนด้วยถ้อยคำที่รุนแรงเนื่องจากเพื่อนผิดนัดตน

5. ข้อใดกล่าวถึงโทษของอินเทอร์เน็ตถูกต้อง (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วถึง
- ข. สะดวกสบายในการค้นหาข้อมูล
- ค. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้
- ง. เกิดปัญหาของลิขสิทธิ์

6. การสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างไร (ว.4.2 ม.1/3)

- ก. ทำให้การสืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว
- ข. การสืบค้นข้อมูลจากหนังสือสามารถค้นหาได้รวดเร็วกว่าและทันสมัยกว่า
- ค. การสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตฐานข้อมูลน้อย ข้อมูลไม่เพียงพอต่อการค้นหา
- ง. ไม่มีความหลากหลายในการค้นหาข้อมูล

7. ตัวย่อภาษาอังกฤษของสัญญาณอนุญาตกรีเอทีฟคอมมอนส์ คือข้อใด (ว.4.2 ม.1/4)

- ก. CA ข. CB
ค. CC ง. CE

8. ในเวลาเรียนหากจำเป็นต้องใช้โซเชียลมีเดียควรปฏิบัติอย่างไร (ว.4.2 ม.1/3)

- ก. แอบเล่นไม่ให้ครูเห็น ข. เอาขึ้นมาเล่นเลย
ค. ขออนุญาตครูผู้สอนก่อน ง. ขออกไปข้างนอกห้องแล้ว

แอบเล่น

9. พิจารณาข้อความต่อไปนี้ (ว.4.2 ม.1/1)

1. เติมน้ำในหม้อ ใส่ไขลงไป
 2. นำหม้อตั้งบนเตา เปิดไฟ
 3. เตรียมส่วนประกอบและอุปกรณ์
 - 4 . เมื่อน้ำเดือดจับเวลาอีก 4 นาที ปิดไฟ
 5. นำไข่ที่ต้มสุกแล้วออกจากหม้อ
- จงเรียงลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาการต้มไข่ให้ถูกต้อง

- ก. 1 2 3 4 5 ข. 2 1 3 4 5
ค. 4 1 2 5 3 ง. 3 1 2 4 5

10. โปรแกรม Scratch คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล
ข. โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยการเขียน

โปรแกรมภาษาอย่างง่าย

- ค. โปรแกรมในการต่อบล็อกคำสั่งเพื่อสร้าง

โปรแกรมสคริปต์ให้กับตัวละครเท่านั้น

ง. โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ

11. ตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ของโปรแกรม Scratch มีชื่อเรียกว่าอะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Super ข. Sprite
ค. Snowman ง. Speed

12. ปุ่มสีแดง  ในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. เปลี่ยนภาษา ข. เริ่มต้นแสดง
ค. หยุดการแสดง ง. ลบตัวละคร

13 . การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกไว้ที่ใด (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. เวที ข. พื้นที่วางบล็อก
ค. กลุ่มคำสั่ง ง. ตัวละคร

14. เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้เป็นอะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10
ข. ตัวละครเคลื่อนที่ไป 1 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครต่อไป
ค. ตัวละครเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป
ง. ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วยและเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป

15. เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้เป็นอะไร (ว.4.2 ม.1/2)



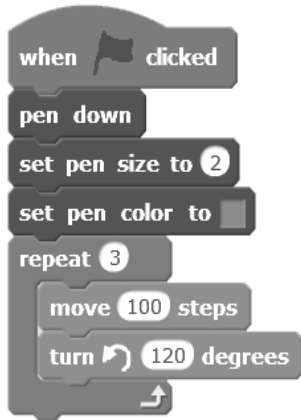
- ก. ตัวละครเดินไปข้างหน้า
ข. ตัวละครเดินจนขอบเวทีซ้ำอย่างไม่สิ้นสุด
ค. ตัวละครเดินซ้ำ 10 ครั้ง
ง. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว

16. เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้เป็นอะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. ตัวละครวาดรูปสามเหลี่ยม
ข. ตัวละครวาดรูปสี่เหลี่ยม
ค. ตัวละครวาดรูปหัวใจ
ง. ตัวละครวาดรูปวงกลม

17. เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

18. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอในการเขียนสคริปต์ (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. ทำซ้ำตลอด
- ข. เคลื่อน...ก้าว
- ค. เมื่อธงเขียวถูกคลิก
- ง. พูด...เป็นเวลา...วินาที

19. เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่าแมวอยู่ตำแหน่งใด (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. X : 0 , Y: 0
- ข. X : 1 , Y: 1
- ค. X : - 1 ,Y: 1
- ง. X : 1 , Y: - 1

20. บล็อกคำสั่ง repeat หมายถึงคำสั่งอะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ
- ข. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำ
- ค. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- ง. คำสั่งกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร

21. ข้อใดอธิบายการทำงานของบล็อกคำสั่งต่อไปนี้ได้ถูกต้อง (ว.4.2 ม.1/2)

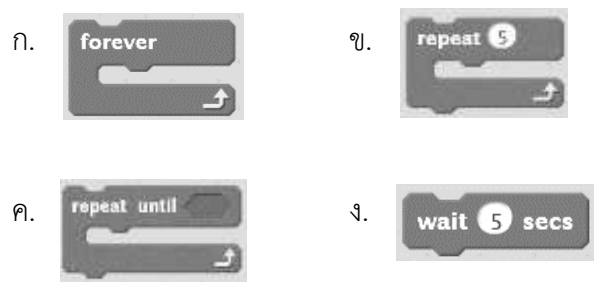


- ก. เป็นการกำหนดจุดเริ่มต้นของตัวละคร
- ข. เมื่อกดปุ่มธงเขียวจะเริ่มต้นการทำงานที่ตำแหน่งนี้เท่านั้น
- ค. เมื่อตัวละครมีการเคลื่อนที่ตัวเลข x : และ y : จะวิ่งไปตามตำแหน่งของตัวละคร
- ง. ข้อ.ก และข้อ.ข ถูก

22. บล็อกคำสั่ง มีหน้าที่ทำงานอย่างไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว
- ข. สั่งให้ตัวละครพูด Hello!
- ค. สั่งให้ตัวละครพูด Hello! เป็นเวลา 2 วินาที
- ง. สั่งให้ตัวละครคิด Hello!

23. ถ้าต้องทำคำสั่งนั้นซ้ำ 5 ครั้ง เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด (ว.4.2 ม.1/2)



24. ตัวละครสามารถเคลื่อนที่ขยับเท่าใด และถ้าตัวละครขยับเท่าเร็วเกินไปให้เปลี่ยนตัวเลขในบล็อกคำสั่งใด (ว.4.2 ม.1/2)



25. บล็อกคำสั่ง Forever หมายถึงคำสั่งอะไร

(ว.4.2 ม.1/2)

- ก. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ
- ข. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำ
- ค. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- ง. คำสั่งกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร

26. โปรเจกต์ใน Scratch มีโครงสร้าง 3 ส่วนประกอบด้วยอะไรบ้าง (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. 1.เวที 2. ตัวละคร 3.สคริปต์
- ข. 1.เวที 2.นักแสดง 3.นักเรียน
- ค. 1.สคริปต์ 2.เวที 3.นักเรียน
- ง. 1.นักเรียน 2.แถบเมนู 3.เวที

27. ข้อใด คือ ขั้นตอนการบันทึกงาน Scratch

(ว.4.2 ม.1/2)

- ก. ไฟล์ > เปิด > คอมพิวเตอร์ > D: > ชื่อ
นักเรียน > พิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ > ตกลง
- ข. แฟ้ม > บันทึกลงคอมพิวเตอร์ของคุณ > บันทึก
เป็น... > D: > ชื่อนักเรียน > พิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ >
ตกลง
- ค. ไฟล์ > บันทึกเป็น... > คอมพิวเตอร์ > C: >
ชื่อนักเรียน > พิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ > ตกลง
- ง. แฟ้ม > บันทึกลงคอมพิวเตอร์ของคุณ >
คอมพิวเตอร์ > D: > ชื่อนักเรียน > พิมพ์ชื่อไฟล์
ใหม่ > ตกลง

28.  ภาพนี้ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. เปลี่ยนภาษา
- ข. เริ่มต้นแสดง
- ค. หยุดการแสดง
- ง. ลบตัวละคร

29. บล็อกคำสั่ง pen down ใช้ในการทำสิ่งใด

(ว.4.2 ม.1/2)

- ก. จรดปากกาลงบนกระดาษ
- ข. ใช้สำหรับย้ายตำแหน่งตัวละครไปแนวเดียวกันกับ
ทิศทางที่ตัวละครหันหน้าอยู่
- ค. ใช้ในการกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัว
ละครไปยังทิศทางที่กำหนด
- ง. ใช้ในการค่อย ๆ เคลื่อนที่ตัวละครไปยัง
ตำแหน่งที่กำหนด

30. ข้อใดอธิบายส่วนประกอบของโปรเจกต์ Scratch

ไม่ถูกต้อง (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Stage: พื้นที่สำหรับแสดงผลจากโปรแกรม
- ข. Sprite: ส่วนที่ใช้จัดการเกี่ยวกับตัวละคร
- ค. Code: ส่วนที่ใช้สำหรับเขียนโปรแกรม
- ง. Costume: กำหนดพื้นหลังของโปรแกรม

31. ถ้าต้องการแสดงผลของงานแบบเต็มจอ ควรเลือก
เครื่องมือข้อใด (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

32. ตำแหน่งที่มีลูกศรชี้ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. เลือกคำสั่ง
- ข. เลือกตัวละคร
- ค. สร้างตัวละคร
- ง. เลือกฉากหลัง

33. ตำแหน่งที่มีลูกศรชี้ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ป.6/2)



- ก. เลือกคำสั่ง ข. เลือกตัวละคร
ค. สร้างตัวละคร ง. เลือกฉากหลัง

34. ตำแหน่งหมายเลข ① ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. เวที ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

35. ตำแหน่งหมายเลข ② ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. เวที ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

36. ตำแหน่งหมายเลข ③ ทำหน้าที่อะไร (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. เวที ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

37. กลุ่มคำสั่งใดใช้กำหนดลักษณะการแสดงผลต่าง ๆ เช่น สี ฉากหลัง เปลี่ยนตัวละคร เปลี่ยนขนาดตัวละครการ แสดง และซ่อนตัวละคร เป็นต้น (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Motion ข. Looks
ค. Control ง. Operator

38. กลุ่มคำสั่งใดใช้กำหนดว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่นการคลิกตัวละคร หรือการกดปุ่มใด ๆ บนแป้นพิมพ์ แล้วให้โปรแกรมทำงานอะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Operator ข. Control
ค. Looks ง. Events

39. กลุ่มคำสั่งใดใช้ควบคุมการทำงาน เช่นกำหนดให้ตัว ละครแสดงผลซ้ำ กำหนดเงื่อนไขในการแสดงผลตัว ละคร เป็นต้น (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Looks ข. Sound
ค. Control ง. Events

40. บล็อกคำสั่งสีน้ำเงิน คือกลุ่มบล็อกคำสั่งใด (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. Motion ข. Looks
ค. Control ง. Operator

41. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร(ว.4.2 ม.1/2)

if on edge, bounce

- ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว
ข. สั่งให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที่ 10
ค. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 20 ก้าว
ง. ถ้าชนขอบให้สะท้อนกลับ

42. ในโปรแกรม Scratch กลุ่มบล็อก Pen เปรียบเสมือนอะไร (ว.4.2 ม.1/2)

- ก. ดินสอ ข. ยางลบ
ค. ไม้บรรทัด ง. ปากกา

43. ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)



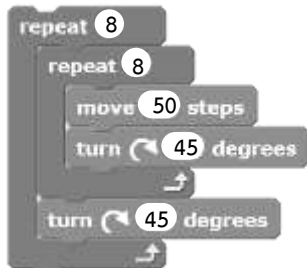
- ก. ตัวละครวาดรูปสามเหลี่ยม
ข. ตัวละครวาดรูปสี่เหลี่ยม
ค. ตัวละครวาดรูปหัวใจ
ง. ตัวละครวาดรูปวงกลม

44. ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)



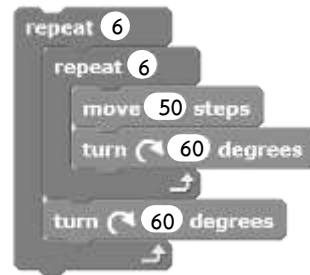
- ก. ข.
ค. ง.

45. ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)



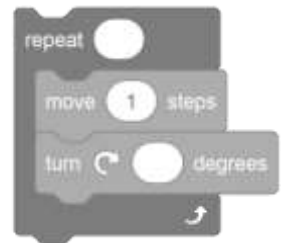
- ก. ข.
ค. ง.

46. ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.4.2 ม.1/2)



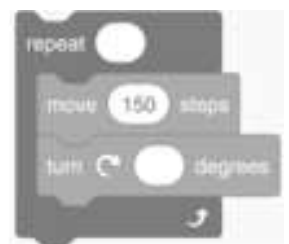
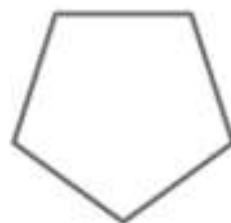
- ข. ข.
ค. ง.

47. หากวาดรูปห้าเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. repeat 20, turn 20
ข. repeat 20, turn 1
ค. repeat 360, turn 20
ง. repeat 360, turn 1

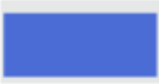
48. หากวาดรูปสามเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด (ว.4.2 ม.1/2)



- ก. repeat 5, turn 72
ข. repeat 72, turn 3
ค. repeat 6, turn 20
ง. repeat 5, turn 120

49. การเพิ่มตัวละคร การเขียนโปรแกรม Scratch ใช้
สัญลักษณ์เครื่องมือใด (ว.4.2 ม.1/2)



50. บล็อกคำสั่งสี  คือ กลุ่มบล็อกคำสั่งใด
(ว.4.2 ม.1/2)

- | | |
|------------|-------------|
| ก. Motion | ข. Looks |
| ค. Control | ง. Operator |

.....(ผู้ออกข้อสอบ)
(หัวหน้ากลุ่มสาระ)
(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

