

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๕ (วัดโพธิ์ทองบน)

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่...2...ประจำปีการศึกษา 2568 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

วิชาวิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว 22104

คะแนนเต็ม 50 คะแนน

สอบวันที่.....เดือน มีนาคม พ.ศ. 2567

เวลา 1 ชั่วโมง (60 นาที)

ผู้ออกข้อสอบ นางสาวจิตยา จันทวัฒน์

คำชี้แจง

1. ข้อสอบฉบับนี้ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ มีจำนวน 50 ข้อ จำนวน 6 หน้า
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องและทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ
3. ให้นักเรียนส่งข้อสอบและกระดาษคำตอบกับคณะกรรมการคุมสอบหลังจากหมดเวลาสอบ

\*\*\*\*\*

1. ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน เรียกว่าอะไร (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ซอฟต์แวร์
- ข. ฮาร์ดแวร์
- ค. พีเพิลแวร์
- ง. ระเบียบวิธีปฏิบัติ

2. ฮาร์ดแวร์หมายถึงอะไร (ว4.2 ม.2/3)

ก. หมายถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นโครงร่างสามารถมองเห็นด้วยตาและสัมผัสได้ (รูปธรรม) เช่น จอภาพ คีย์บอร์ด เครื่องพิมพ์ เมาส์

ข. หมายถึง ส่วนที่มนุษย์สัมผัสไม่ได้โดยตรง (นามธรรม) เป็นโปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อสั่งให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงาน

ค. หมายถึง บุคลากรในงานด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สามารถใช้งาน สั่งงานเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามที่ต้องการ

ง. ข้อมูลเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในระบบคอมพิวเตอร์

3. ข้อใดเป็นอุปกรณ์หน่วยประมวลผลกลาง (ว4.2 ม.2/3)

- ก. CPU
- ข. RAM
- ค. ROM
- ง. CD-ROM

4. ซอฟต์แวร์หมายถึงอะไร (ว4.2 ม.2/3)

ก. อุปกรณ์ต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นโครงร่างสามารถมองเห็นด้วยตาและสัมผัสได้ (รูปธรรม) เช่น จอภาพ คีย์บอร์ด เครื่องพิมพ์ เมาส์

ข. หมายถึง ส่วนที่มนุษย์สัมผัสไม่ได้โดยตรง (นามธรรม) เป็นโปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อสั่งให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงาน

ค. หมายถึง บุคลากรในงานด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สามารถใช้งาน สั่งงานเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามที่ต้องการ

ง. ข้อมูลเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในระบบคอมพิวเตอร์

5. ข้อใด **ไม่ใช่** ระบบปฏิบัติการ (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ xp
- ข. ระบบปฏิบัติการไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ค. ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 8
- ง. ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

6. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล ตรงกับข้อใด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. Google Chrome (กูเกิลโครม)
- ข. Word (เวิร์ด)
- ค. Photoshop (โฟโต้ชอป)
- ง. Power Point (เพาเวอร์พ้อย)

7. นักเรียนได้รับประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ในด้านใดมากที่สุด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ด้านการศึกษา ด้านความรู้ ด้านการค้นคว้า
- ข. ด้านการเงิน การธนาคาร การเกษตร
- ค. ด้านความบันเทิง ความสนุกสนาน
- ง. ด้านสุขภาพ และอนามัย

8. ข้อใดเป็นอุปกรณ์แสดงผลข้อมูล (ว4.2 ม.2/3)

- ก. เมาส์ (Mouse)
- ข. เครื่องพิมพ์ (Printer)
- ค. สแกนเนอร์ (Scanner)
- ง. คีย์บอร์ด (Keyboard)

9. แรม อยู่ในหน่วยใดของคอมพิวเตอร์ (ว4.2 ม.2/3)

- ก. รับข้อมูล
- ข. ประมวลผลกลาง
- ค. ความจำและจัดเก็บ
- ง. แสดงผล

10. เป็นอุปกรณ์รับเข้าข้อมูลที่ใช้สำหรับชี้ตำแหน่งบนจอภาพ หรือบนพื้นที่การทำงาน หมายถึงข้อใด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. เมาส์ (Mouse)
- ข. คีย์บอร์ด (Keyboard)
- ค. ซีพียู (CPU)
- ง. ฮาร์ดดิสก์ (Hard disk)

11. เป็นอุปกรณ์รับเข้าใช้สำหรับสแกนภาพ ข้อความ หรือวัตถุให้อยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัลที่อาจอยู่ในรูปแบบไฟล์ชนิดต่าง ๆ (ว4.2 ม.2/3)

- ก. แป้นพิมพ์
- ข. เมาส์
- ค. สแกนเนอร์
- ง. ลำโพง

12. ข้อใดหมายถึงหน่วยความจำสำรองในระบบคอมพิวเตอร์ (ว4.2 ม.2/3)

- ก. CPU
- ข. CAI
- ค. ROM
- ง. RAM

13. การคลิกเมาส์ 1 ครั้ง ที่จะให้โปรแกรมทำงานต้องคลิกเมาส์ข้างใด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ข้างใดก็ได้
- ข. ด้านซ้ายมือ
- ค. ด้านขวามือ
- ง. สองข้างพร้อมกัน

14. เครื่องพิมพ์ (Printer) เป็นอุปกรณ์ประเภทเดียวกับสิ่งใด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. เมาส์ (Mouse)
- ข. คีย์บอร์ด (Keyboard)
- ค. จอภาพ (Monitor)
- ง. ฮาร์ดดิสก์ (Hard disk)

15. E- Mail เป็นบริการด้านติดต่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต อยากทราบว่าขั้นตอนแรกของการให้บริการ E- Mail คือข้อใด (ว4.2 ม.2/3)

- ก. สมัครเป็นสมาชิก
- ข. พิมพ์รหัสผ่าน
- ค. ยอมรับเงื่อนไขของการใช้บริการ
- ง. พิมพ์ E- Mail Addressลงในช่อง Login

16. ข้อใดแสดงรูปแบบ E- Mail Address ได้ถูกต้อง (ว4.2 ม.2/3)

- ก. kruchiangrai@gmail.com
- ข. kruchiangrai\*gmail.com
- ค. kruchiangrai@gmail.com
- ง. kruchiangrai\$gmail.com

17. ซอฟต์แวร์แบ่งได้เป็น 2 ประเภทอะไร (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ซอฟต์แวร์ระบบ
- ข. ซอฟต์แวร์ประยุกต์
- ค. ซอฟต์แวร์อัตโนมัติ
- ง. ข้อ ก และ ข ถูก

18. ข้อใดเปรียบเสมือนหัวใจของเครื่องคอมพิวเตอร์ (ว4.2 ม.2/3)

- ก. ROM
- ข. RAM
- ค. CPU
- ง. Harddisk



32. ถ้าต้องการให้ตัวละครเดินไปสุดขอบเวทีแล้วเดินหันกลับไปทางเดิม จะต้องเลือกใช้คำสั่งในข้อใด (ว4.2 ม.2/2)

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

33. การกำหนดให้ตัวละครเปลี่ยนจากรูปร่างหนึ่งไปอีกรูปร่างหนึ่งได้นั้น จะต้องเลือกใช้คำสั่งใด (ว4.2 ม.2/2)

- ก. คำสั่ง Next Costume
- ข. คำสั่ง Next Backdrop
- ค. คำสั่ง Change Costume
- ง. คำสั่ง Go to Sprite

34. คำสั่งในข้อใดสามารถกำหนดให้ตัวละครเต้นรำได้ (ว4.2 ม.2/2)

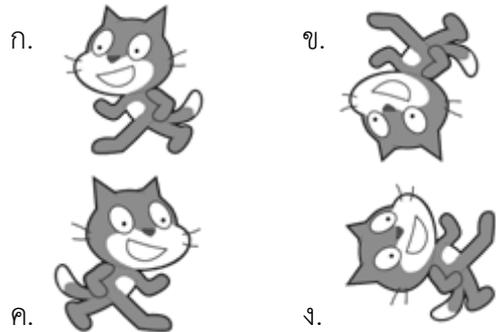


- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

35. บล็อกคำสั่งสีม่วง คือ กลุ่มบล็อกคำสั่งใด (ว4.2 ม.2/2)

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

36. หลังจากชนขอบด้านขวาตัวละครจะเป็นอย่างไร (ว4.2 ม.2/2)



37. การสร้างตัวแปรในโปรแกรม Scratch ทำได้โดยการคลิกที่บล็อกคำสั่งใด (ว4.2 ม.2/2)

- ก. บล็อกคำสั่ง Make a Variable
- ข. บล็อกคำสั่ง Motion
- ค. บล็อกคำสั่ง Looks
- ง. บล็อกคำสั่ง Pen

38. จากภาพสคริปต์ที่กำหนดให้ จงเรียงลำดับการทำงานของโปรแกรมให้ถูกต้อง (ว4.2 ม.2/2)



- ก. พูด > ส่งเสียง > เดิน
- ข. พูด > เดิน > ส่งเสียง
- ค. โดด > ส่งเสียง > หยุด
- ง. ขยายขนาด > พูด > เดิน

39. ในโปรแกรม Scratch กลุ่มบล็อก Pen เปรียบเสมือนอะไร (ว4.2 ม.2/2)

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

40. จากสคริปต์ ถ้าเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก Move จาก 10 เป็น 1 จะเกิดอะไรขึ้น (ว4.2 ม.2/2)



- ก. แมวเดินเร็วขึ้น
- ข. แมวเดินช้าลง
- ค. แมวเดินอยู่กับที่
- ง. แมวหยุดเดิน

41. สคริปต์ใดที่ตัวละครเคลื่อนที่ได้ช้าที่สุด (ว4.2 ม.2/2)



42. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร (ว4.2 ม.2/2)



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

43. บล็อกคำสั่ง **Forever** หมายถึงคำสั่งอะไร (ว4.2 ม.2/2)

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

44. ข้อใดต่อไปนี้เป็นส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch (ว4.2 ม.2/2)

- ก. State, Sprit, Code
- ข. Background, State, Code
- ค. Sprit, Code, Station
- ง. Sprit, Coding, background

45. บล็อกคำสั่งสีส้ม คือกลุ่มบล็อกคำสั่งใด (ว4.2 ม.2/2)

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

46. การกระทำใดเป็นการใช้อินเตอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม (ว4.2 ม.2/4)

- ก. ไม่ควรใช้อินเตอร์เน็ตทุกวัน
- ข. ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเท่านั้น
- ค. ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจเท่านั้น
- ง. ไม่ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อทำร้ายผู้อื่น

47. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด (ว4.2 ม.2/4)

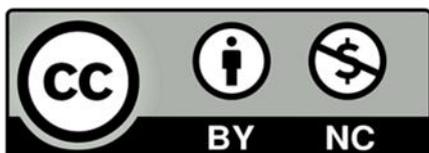
- ก. ม่อนใช้สร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์
- ข. มายใช้ฝึกพิมพ์งาน
- ค. หมวยใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์
- ง. มอสใช้ออกแบบบ้าน

48. จากรูปหมายถึงข้อใด (ว4.2 ม.2/4)



- ก. ให้เผยแพร่ ดัดแปลงโดยต้องระบุที่มา
- ข. ให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และต้องเผยแพร่งานดัดแปลงโดยใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน
- ค. ให้เผยแพร่ โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามดัดแปลง
- ง. ให้เผยแพร่ ดัดแปลงโดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามใช้เพื่อการค้า

49. จากรูปหมายถึงข้อใด (ว4.2 ม.2/4)



- ก. ให้เผยแพร่ ดัดแปลงโดยต้องระบุที่มา
- ข. ให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และต้องเผยแพร่งานดัดแปลงโดยใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน
- ค. ให้เผยแพร่ โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามดัดแปลง
- ง. ให้เผยแพร่ ดัดแปลงโดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามใช้เพื่อการค้า

50. นิสาโพสต์รูปภาพ ชั้นนี้ตอนหลับน้ำลายไหล ถ้าเราพบเนื่อหาดังกล่าวควรทำอย่างไร (ว4.2 ม.2/4)

- ก. กดแท็กต่อให้กีดำร์
- ข. กดแชร์ภาพ
- ค. ไม่ต้องทำอะไร ไม่ใช่เรื่องของเรา
- ง. แจ้งรายงานให้ผู้ดูแลเว็บไซต์

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