

13. นักเรียนควรใช้อุปกรณ์ใดเมื่อต้องการนำข้อมูลที่อยู่ในกระดาษเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์
 ก. สแกนเนอร์ ข. ไมโครโฟน ค. จอภาพแบบสัมผัส ง. เครื่องอ่านรหัสบาร์โค้ด
14. ข้อใดเป็นหน่วยแสดงผลทั้งหมด
 ก. ลำโพง , จอภาพ , ฮาร์ดดิสก์ ข. จอภาพ , ปริ้นเตอร์ , ลำโพง
 ค. แรม , ลำโพง , ซีพียู ง. ปริ้นเตอร์ , คีย์บอร์ด , เมาส์
15. ณเดช เห็น ญาญ่ายิ้มให้จึงยิ้มตอบ ส่วนใดของร่างกายที่เป็นหน่วยแสดงผล
 ก. ตา ข. จมูก ค. ปาก ง. สมอ
16. ข้อใดหมายถึงเทคโนโลยี
 ก. การใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์
 ข. ข้อมูลที่มีสาระอยู่ในตัว สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้
 ค. วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี
 ง. สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
17. ลักษณะของเทคโนโลยีจำแนกออกเป็นกี่ลักษณะ
 ก. 4 ลักษณะ ข. 3 ลักษณะ ค. 2 ลักษณะ ง. 1 ลักษณะ
18. ข้อใดหมายถึงสารสนเทศ
 ก. การใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ
 ข. ข้อมูลที่มีสาระอยู่ในตัว สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้
 ค. วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี
 ง. สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
19. ระบบสารสนเทศสามารถจำแนกได้ทั้งหมดกี่ประเภท
 ก. 6 ประเภท ข. 5 ประเภท ค. 4 ประเภท ง. 3 ประเภท
20. รูปแบบการทำธุรกิจแบบ E-Commerce แบ่งออกเป็นกี่ประเภท
 ก. 4 ประเภท ข. 3 ประเภท ค. 2 ประเภท ง. 1 ประเภท
21. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของโครงการคอมพิวเตอร์
 ก. สร้างความสำนึกและความรับผิดชอบในการศึกษาและพัฒนาระบบด้วยตนเอง
 ข. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถ
 ค. ให้นักเรียนทำงานในเวลาเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เท่านั้น
 ง. กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนสาขาคอมพิวเตอร์
22. ขั้นตอนแรกของการทำโครงการ คือข้อใด
 ก. การนำเสนอและแสดงโครงการ ข. จัดทำเค้าโครงของโครงการ
 ค. คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ ง. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
23. ณ เดช ค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตพบว่า มีใครพัฒนาโปรแกรมสอน ก ไก่ ไว้บ้างแล้ว อยู่ในขั้นตอนใดของการทำโครงการ
 ก. ขั้นการคัดเลือกหัวข้อโครงการ ข. ขั้นการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
 ค. ขั้นการจัดทำข้อเสนอโครงการ ง. ขั้นการลงมือทำโครงการ
24. การพัฒนาเว็บไซต์ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอแม่ลาว จัดเป็นโครงการประเภทอะไร
 ก. โครงการพัฒนาเครื่องมือ ข. โครงการประเภทการตลาด
 ค. โครงการพัฒนาเกม ง. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา