

ข้อสอบ O-NET จำลอง วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) (ข้อสอบครูเกษ ชุดที่ 1)

ระดับชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน: 50 ข้อ เวลา: 60 นาที มาตรฐานการเรียนรู้: ว 4.2 (เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม)

ส่วนที่ 1: การใช้เหตุผลเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา (ว 4.2 ป.6/1)

- ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องที่สุดของ "การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ" ก. การใช้ความรู้สึกส่วนตัวในการตัดสินใจ ข. การใช้กฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขมาพิจารณาเพื่อแก้ปัญหา ค. การจดจำวิธีการแก้ปัญหาของผู้อื่น ง. การลองผิดลองถูกจนกว่าจะสำเร็จ
- หากต้องการต้มบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ขั้นตอนใดควรทำเป็นอันดับแรกเพื่อประหยัดเวลาและเป็นระบบที่สุด ก. ใส่เครื่องปรุงลงในชาม ข. ต้มน้ำให้เดือด ค. แกะซองบะหมี่ ง. ปิดฝาชามรอ 3 นาที
- สัญลักษณ์ Flowchart รูป "สี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด" (Diamond) หมายถึงข้อใด ก. การเริ่มต้นหรือสิ้นสุด (Terminator) ข. การปฏิบัติงาน (Process) ค. การตัดสินใจ (Decision) ง. การรับข้อมูล (Input)
- ปุตต้องการเดินทางจากบ้านไปโรงเรียน โดยมีเงื่อนไขว่า "ต้องใช้เวลาสั้นที่สุด" ปุตควรใช้วิธีใดในการวางแผน ก. เลือกเส้นทางที่ผ่านร้านขนมที่ชอบ ข. เลือกเส้นทางที่เพื่อนเดินไปมากที่สุด ค. เปรียบเทียบระยะทางและสภาพการจราจรของแต่ละเส้นทาง ง. เดินไปเรื่อยๆ เจอทางไหนก็ไปทางนั้น
- เกม Sudoku ช่วยฝึกทักษะด้านใดมากที่สุด ก. ความคิดสร้างสรรค์ ข. การพิมพ์สัมผัส ค. การคิดเชิงตรรกะและวางแผน ง. การค้นหาข้อมูล
- หากนักเรียนต้องการจัดเรียงหนังสือเข้าชั้นโดยเรียงตามความสูงจากน้อยไปมาก วิธีการใดดีที่สุด ก. หยิบหนังสือมาวางสลับกันไปเรื่อยๆ ข. วัดความสูงหนังสือทุกเล่ม แล้วนำเล่มที่เตี้ยที่สุดมาวางก่อน จากนั้นทำซ้ำกับเล่มที่เหลือ ค. วางตามสีของสันหนังสือ ง. วางตามความหนาของหนังสือ
- พิจารณาลำดับตัวเลข: 2, 5, 8, 11, ... ตัวเลขถัดไปคืออะไร ก. 12 ข. 13 ค. 14 ง. 15
- สถานการณ์ใด ไม่ จำเป็นต้องใช้แนวคิดเชิงคำนวณ ก. การวางแผนจัดกระเป๋านักเรียนตามตารางสอน ข. การคำนวณเงินทอนเมื่อซื้อของ ค. การเลือกซื้อเสื้อผ้าตามความชอบส่วนตัวโดยไม่สนราคา ง. การหาเส้นทางหนีไฟในอาคาร
- ข้อใดคือประโยชน์ของการเขียนผังงาน (Flowchart) ก. ทำให้โปรแกรมทำงานเร็วขึ้น ข. ช่วยให้เห็นลำดับขั้นตอนและตรวจสอบข้อผิดพลาดได้ง่าย ค. ช่วยประหยัดพื้นที่ในคอมพิวเตอร์ ง. ทำให้คอมพิวเตอร์สวยงามขึ้น
- หากคอมพิวเตอร์เปิดไม่ติด ขั้นตอนแรกของการแก้ปัญหา (Troubleshooting) คือข้อใด ก. ซื้อคอมพิวเตอร์ใหม่ ข. เรียกช่างซ่อมทันที ค. ตรวจสอบว่าเสียบปลั๊กไฟแน่นหรือไม่ ง. รื้อเครื่องออกมาทำความสะอาด

ส่วนที่ 2: การออกแบบและเขียนโปรแกรม (ว 4.2 ป.6/2)

- ในโปรแกรม Scratch บล็อกคำสั่ง "Forever" มีหน้าที่อะไร ก. ทำงานซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด ข. ทำงานซ้ำแบบไม่มีที่สิ้นสุด ค. หยุดการทำงานทั้งหมด ง. รอเวลา 1 วินาที

12. หากต้องการให้ตัวละครเดินไปข้างหน้า 100 ก้าว แล้วเลี้ยวขวา 90 องศา ต้องใช้ชุดคำสั่งใด
ก. Move 100 steps -> Turn right 90 degrees ข. Turn right 90 degrees -> Move 100 steps ค. Move 10 steps -> Turn left 90 degrees ง. Go to x:100 y:90
13. ข้อผิดพลาดที่เกิดจากการเขียนโปรแกรม เรียกว่าอะไร ก. Virus (ไวรัส) ข. Spam (สแปม) ค. Bug (บั๊ก) ง. Hack (แฮก)
14. หากนักเรียนเขียนโปรแกรมคำนวณพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า จะต้องกำหนดตัวแปร (Variable) ใดบ้าง ก. ความกว้าง, ความยาว ข. ความสูง, รัศมี ค. ความยาวฐาน, ความสูง ง. ด้าน, ด้าน
15. สัญลักษณ์ "ธงเขียว" ในโปรแกรม Scratch หมายถึงอะไร ก. หยุดโปรแกรม ข. เริ่มต้นการทำงานของโปรแกรม ค. บันทึกโปรแกรม ง. ลบตัวละคร
16. ถ้าต้องการให้ตัวละครพูดคำว่า "สวัสดี" เมื่อถูกคลิก ต้องใช้ Event ใด ก. When green flag clicked ข. When space key pressed ค. When this sprite clicked ง. When backdrop switches to
17. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม (Debugging) มีความสำคัญอย่างไร ก. ทำให้โปรแกรมมีสีสันสวยงาม ข. เพื่อให้แน่ใจว่าโปรแกรมทำงานได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ ค. เพื่อให้โปรแกรมมีขนาดไฟล์ใหญ่ขึ้น ง. เพื่อป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์
18. บล็อกคำสั่ง "If... Then... Else" ใช้สำหรับสถานการณ์ใด ก. การทำซ้ำหลายๆ ข. การเคลื่อนที่ของตัวละคร ค. การตัดสินใจเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งตามเงื่อนไข ง. การเล่นเสียงดนตรี
19. หากต้องการวาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส จะต้องใช้บล็อก "Repeat" (ทำซ้ำ) จำนวนกี่รอบ ก. 2 รอบ ข. 3 รอบ ค. 4 รอบ ง. 5 รอบ
20. ข้อใดคือ Input ของโปรแกรมตัดเกรด ก. เกรด A, B, C, D ข. คะแนนสอบของนักเรียน ค. รายชื่อครูผู้สอน ง. ผลการเรียนเฉลี่ย
21. ตัวแปร (Variable) ในการเขียนโปรแกรมเปรียบเสมือนสิ่งใดในชีวิตจริง ก. กล่องสำหรับเก็บข้อมูล ข. ถนนสำหรับการเดินทาง ค. ปากกาสำหรับเขียน ง. เครื่องคิดเลข
22. บล็อกคำสั่งใดใช้สำหรับการรับค่าข้อมูลจากผู้ใช้งานแบบพิมพ์ ก. Say "Hello" ข. Ask "What's your name?" and wait ค. Play sound "Pop" ง. Change x by 10

ส่วนที่ 3: การใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูล (ว 4.2 ป.6/3)

23. หากต้องการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ "มะม่วง" แต่ไม่ต้องการข้อมูลเกี่ยวกับ "อกร่อง" ควรใช้คำค้นหาว่าอย่างไร ก. มะม่วง อกร่อง ข. "มะม่วง อกร่อง" ค. มะม่วง +อกร่อง ง. มะม่วง -อกร่อง
24. เว็บไซต์ที่มีนามสกุล .ac.th หรือ .edu หมายถึงหน่วยงานประเภทใด ก. หน่วยงานรัฐบาล ข. องค์กรการค้า ค. สถาบันการศึกษา ง. องค์กรที่ไม่แสวงหากำไร
25. การค้นหาข้อมูลโดยใช้เครื่องหมายอัฒภาค "..." มีประโยชน์อย่างไร ก. ค้นหาค่าที่มีความหมายใกล้เคียง ข. ค้นหาเฉพาะไฟล์รูปภาพ ค. ค้นหาที่ตรงตามที่พิมพ์ทุกตัวอักษรและเรียงลำดับตามนั้น ง. ค้นหาข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
26. ข้อมูลใดมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด ก. ข้อมูลจากเว็บบอร์ดที่มีใครมาเขียนก็ได้ ข. ข้อมูลที่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาและชื่อผู้เขียนชัดเจน ค. ข้อมูลที่ส่งต่อกันมาทางไลน์ ง. ข้อมูลที่เก่าแก่ที่สุด
27. ข้อใดคือ Web Browser (เว็บเบราว์เซอร์) ก. Google Chrome ข. Microsoft Word ค. PowerPoint ง. Scratch

28. ประวัติการค้นหา (History) ในเบราว์เซอร์มีไว้เพื่ออะไร ก. เพื่อให้คนอื่นรู้ความลับของเรา ข. เพื่อให้กลับไปดูเว็บที่เคยเข้าชมแล้วได้ง่ายขึ้น ค. เพื่อประหยัดแบตเตอรี่ ง. เพื่อป้องกันไวรัส
29. หากต้องการค้นหาไฟล์รูปภาพที่มีพื้นหลังโปร่งใส (Transparent) ควรเลือกชนิดไฟล์ใด ก. .JPG ข. .PNG ค. .MP4 ง. .DOCX
30. คำว่า "Fake News" หมายถึงอะไร ก. ข่าวต่างประเทศ ข. ข่าวบันเทิง ค. ข่าวปลอมหรือข้อมูลเท็จ ง. ข่าวการเมือง
31. เมื่อพบข้อมูลที่น่าสนใจบนอินเทอร์เน็ต ก่อนนำไปใช้ควรทำอะไรเป็นอันดับแรก ก. คัดลอกไปส่งครูทันที ข. แชร์ลงโซเชียลมีเดีย ค. ตรวจสอบความถูกต้องและความทันสมัยของข้อมูล ง. ปรีนท์ออกมาเก็บไว้
32. การค้นหาข้อมูลขั้นสูง (Advanced Search) ช่วยเรื่องใด ก. ทำให้ค้นหาได้เร็วขึ้นโดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต ข. ช่วยกรองข้อมูลให้ตรงความต้องการ เช่น ระบุช่วงเวลา, ประเภทไฟล์ ค. ช่วยแปลภาษาอัตโนมัติ ง. ช่วยแกล้งเว็บไซต์
33. ข้อใด ไม่ใช่ Search Engine ก. Google ข. Bing ค. Yahoo ง. Facebook

ส่วนที่ 4: ความปลอดภัยและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (ว 4.2 ป.6/4)

34. รหัสผ่าน (Password) ข้อใดมีความปลอดภัยสูงสุด ก. 12345678 ข. somchai (ชื่อตัวเอง) ค. 0812345678 (เบอร์โทรศัพท์) ง. P@ssw0rd2024!
35. ข้อใดคือข้อมูลส่วนตัวที่ไม่ควรเปิดเผยในที่สาธารณะ ก. ชื่อเล่น ข. อาหารที่ชอบ ค. เลขประจำตัวประชาชน ง. สีที่ชอบ
36. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เรียกว่าอะไร ก. Cyberbullying ข. E-commerce ค. Social Network ง. Digital Transformation
37. พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ มีไว้เพื่อวัตถุประสงค์ใด ก. จำกัดสิทธิเสรีภาพในการทำงาน ข. ควบคุมและลงโทษผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ค. สนับสนุนให้คนขายของออนไลน์มากขึ้น ง. ห้ามเด็กเล่นเกม
38. หากนักเรียนได้รับอีเมลแจ้งว่า "คุณถูกรางวัล 1 ล้านบาท ให้คลิกลิงก์เพื่อรับเงิน" ควรทำอย่างไร ก. คลิกลิงก์ทันทีด้วยความดีใจ ข. ส่งต่อให้เพื่อน ค. ลบอีเมลทิ้งและไม่คลิกลิงก์ เพราะอาจเป็น Phishing (ฟิชชิ่ง) ง. ตอบกลับอีเมลเพื่อขอบคุณ
39. ลิขสิทธิ์ (Copyright) คุ้มครองสิ่งใด ก. ความคิดในสมอง ข. ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น เช่น ภาพวาด เพลง งานเขียน ค. ชื่อเสียงของบุคคล ง. ยี่ห้อสินค้า
40. หากต้องการนำรูปภาพจากอินเทอร์เน็ตมาประกอบรายงาน ควรทำอย่างไรให้ถูกต้องตามมารยาท ก. ตัดเครดิตเจ้าของภาพออก ข. อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพ ค. นำมาใช้ได้เลยไม่ต้องบอกใคร ง. แอบอ้างว่าเป็นภาพที่ถ่ายเอง
41. สัญญาอนุญาตแบบ Creative Commons (CC) หมายถึงอะไร ก. ห้ามนำไปใช้ทุกกรณี ข. เจ้าของผลงานอนุญาตให้นำไปใช้ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด ค. ต้องเสียเงินซื้อเท่านั้น ง. เป็นสมบัติของสาธารณะ ใครจะทำอะไรก็ได้
42. อาการใดบ่งบอกว่าติดเกมหรือใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ก. ปวดศีรษะ ปวดตา ปักผ่อนไม่เพียงพอ ข. มีความสุข ร่าเริง แจ่มใส ค. ผลการเรียนดีขึ้น ง. มีเพื่อนฝูงมากมาย

43. Digital Footprint (รอยเท้าดิจิทัล) หมายถึงอะไร ก. รอยเท้าที่เบือนบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ข. ร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่เราทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ค. อุปกรณ์สแกนลายนิ้วมือ ง. ระยะทางในการส่งข้อมูล
44. หากพบเห็นเพื่อนโพสต์ข้อความหมิ่นประมาทผู้อื่น นักเรียนควรทำอย่างไร ก. เข้าไปคอมเมนต์สนับสนุน ข. กดไลค์และแชร์ ค. ดักเตือนเพื่อนด้วยความหวังดี หรือแจ้งครู/ผู้ปกครอง ง. แคปหน้าจอไปประจานต่อ
45. Malware (มัลแวร์) คืออะไร ก. โปรแกรมประสงค์ร้ายที่สร้างความเสียหายให้ระบบคอมพิวเตอร์ ข. โปรแกรมป้องกันไวรัส ค. อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ชนิดหนึ่ง ง. เว็บไซต์ขายสินค้า
46. การ Logout ออกจากระบบทุกครั้งเมื่อใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ มีประโยชน์อย่างไร ก. ช่วยประหยัดไฟ ข. ป้องกันผู้อื่นสวมรอยเข้ามาใช้งานบัญชีของเรา ค. ทำให้เครื่องทำงานเร็วขึ้น ง. ช่วยลดประวัติการใช้งาน
47. ข้อใดเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท (Netiquette) ก. ใช้ถ้อยคำสุภาพ ไม่หยามคาย ข. พิมพ์ด้วยตัวอักษรตัวใหญ่ (Caps Lock) ทั้งหมด ค. ส่งข้อความลูกโซ่รบกวนผู้อื่น ง. นำรูปเพื่อนมาตัดต่อล้อเลียน
48. หากมีคนแปลกหน้าทักแชทมาขอนัดเจอ ควรทำอย่างไร ก. ตอบตกลงทันที ข. ปฏิเสธ และแจ้งผู้ปกครองให้ทราบ ค. นัดเจอในที่ลับตาคน ง. ชวนเพื่อนไปเจอด้วย
49. การสำรองข้อมูล (Backup) มีความสำคัญอย่างไร ก. เพื่อให้มีข้อมูลซ้ำๆ เยอะๆ ข. ป้องกันข้อมูลสูญหายกรณีเครื่องเสียหาย ค. เพื่อให้ข้อมูลทันสมัย ง. เพื่อลดพื้นที่จัดเก็บ
50. "รู้เท่าทันสื่อ" หมายถึงข้อใด ก. ดูสื่อได้ทุกประเภท ข. มีโทรศัพท์และคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ล่าสุด ค. สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อได้ ง. สามารถสร้างสื่อเองได้
-