**เฉลยแบบทดสอบปลายภาค**

**วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒**

**๑. เฉลยข้อ** ก. ๔ ขั้นตอน

**เหตุผล** วิธีการแก้ปัญหามี ๔ ขั้นตอนของแก้ปัญหา ประกอบไปด้วย

๑. กำหนดปัญหา ๒.วิเคราะห์ความสำคัญ

๓. หาสาเหตุ ๔.หาทางเลือกในการแก้ปัญหา

**๒. เฉลยข้อ** ข. ผล

**เหตุผล**  การเสียชีวิตของผู้ป่วยที่ติดเชื้อไวรัสโควิด -19 เป็นผลของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยสาเหตุของการเสียชีวิตก็คือ การที่ผู้ป่วยติดเชื้อ เมื่อร่างกายสู้กับโรคไม่ไหวจึงทำให้เสียชีวิตด้วยปัจจัยต่าง ๆ

**๓. เฉลยข้อ** ค. ป้องกันด้วยการเข้ารับวัคซีนให้ครบตามแพทย์แนะนำ

**เหตุผล** การเข้ารับวัคซีนป้องกันความรุนแรงของเชื้อไวรัสโควิด – 19 นั้นจะช่วยให้เรา มีภูมิคุ้มกันมากพอที่จะต่อสู้กับเชื้อโรคเมื่อเข้าสู่ร่างกาย เพื่อลดอัตราการเสียชีวิต

**๔. เฉลยข้อ** ค. ลำดับขั้นตอน

**เหตุผล**  การใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบแนวทางแก้ปัญหา เพื่อแทนลำดับขั้นตอน การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน นิยมเขียนเป็นอัลกอริทึม หรือผังงาน

**๕. เฉลยข้อ** ก. ตัวชี้เส้นทาง

**เหตุผล** สัญลักษณ์มีความหมาย ตัวชี้เส้นทางการทำงาน

**๖. เฉลยข้อ** ข.

**เหตุผล** การเดินขึ้นบันได ๒ ก้าว ขึ้นบน ๑ ก้าว เดินตรงไปอีก ๓ ก้าวแล้วหยุด สัญลักษณ์คือ

**๗. เฉลยข้อ** ค.ขึ้นบน ๒ ก้าว > ลงล่าง ๑ ก้าว > ไปทางขวา ๑ ก้าว > ลงล่าง ๑ ก้าว > ไปทางซ้าย ๑ ก้าว

**เหตุผล** จากบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้ โปรแกรมจะทำงานดังนี้

ขึ้นบน ๒ ก้าว > ลงล่าง ๑ ก้าว > ไปทางขวา ๑ ก้าว > ลงล่าง ๑ ก้าว > ไปทางซ้าย ๑ ก้าว

**๘. เฉลยข้อ** ก.

**เหตุผล** สัญลักษณ์ หมายถึง การประมวลผลการทำงาน

**๙. เฉลยข้อ** ค. จุดเชื่อมต่อการทำงาน

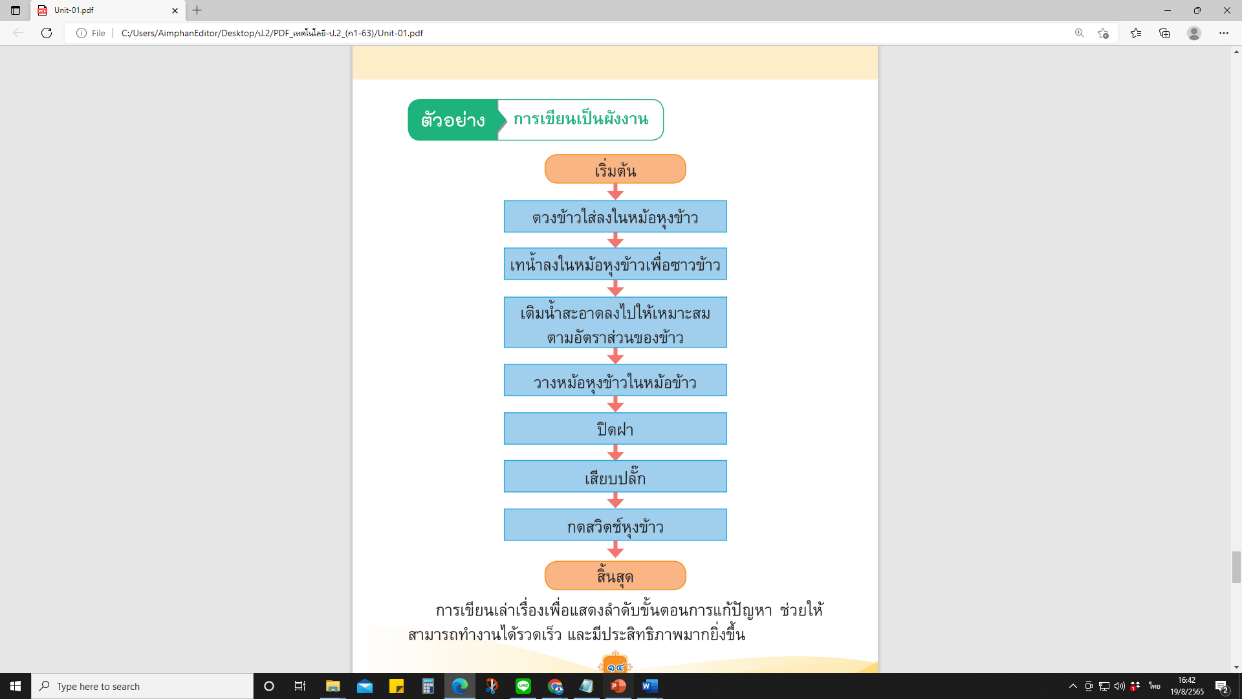
**เหตุผล** สัญลักษณ์ หมายถึง จุดเชื่อมต่อการทำงาน

**๑๐. เฉลยข้อ** ก.เล่าเรื่อง

**เหตุผล** (Story Telling) คือ การแสดงลำดับการแก้ปัญหาด้วยการเขียนเล่าเรื่อง  
เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยจัดการความรู้ จัดลำดับเพื่อแสดงขั้นตอน พร้อมทั้งป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาเดิมซ้ำ

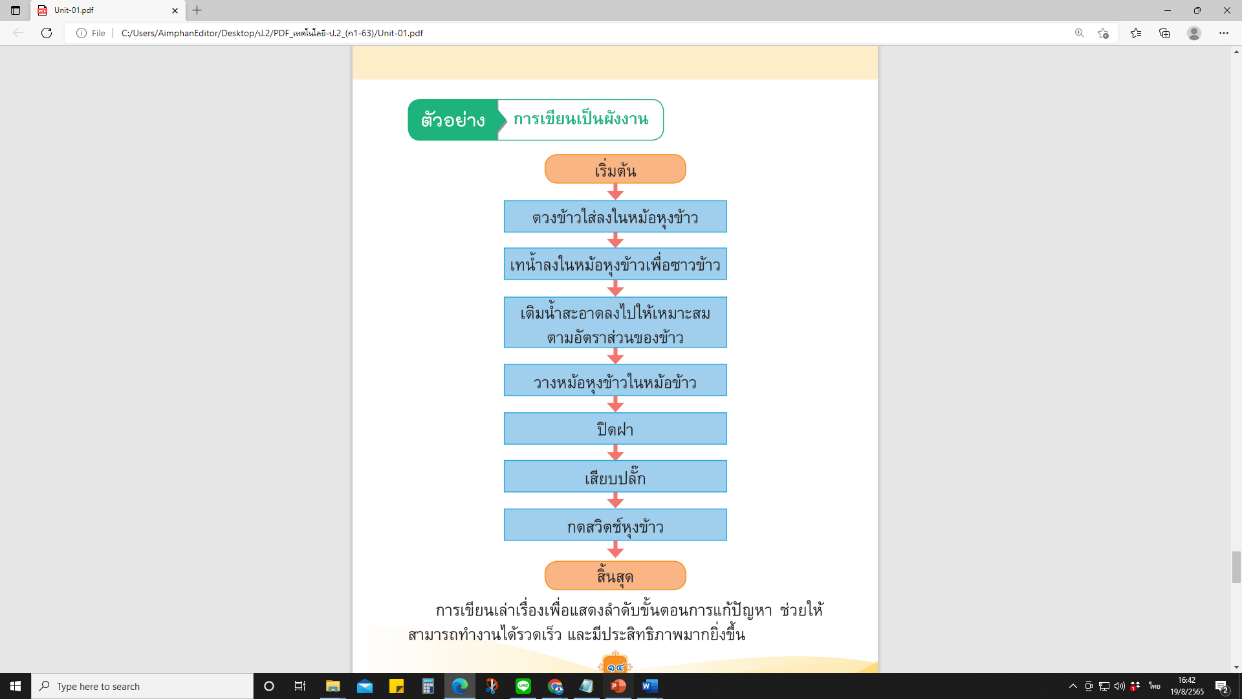
**๑๑. เฉลยข้อ** ข. เริ่มต้น

**เหตุผล** ตวงข้าว คือขั้นตอนการเริ่มต้นของการหุงข้าว เพราะ



**๑๒. เฉลยข้อ** ค. สิ้นสุด

**เหตุผล** การกดสวิตช์หุงข้าว คือขั้นตอนสุดท้ายของการหุงข้าว เพราะ



**๑๓. เฉลยข้อ** ก. รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

**เหตุผล** การออกแบบอักอริทึมก่อนการทำงานหรือแก้ปัญหานั้น จะช่วยให้เราสามารถมีแผนการทำงานที่ชัดเจน สามารถปฏิบัติงานหรือแก้ปัญหาได้รวดเร็วและ มีประสิทธิภาพ

**๑๔. เฉลยข้อ** ข. จิ๊กซอว์

**เหตุผล** การเขียนแบบบล็อก (Block Programming) เป็นรูปแบบการเขียนโปรแกรม

ภาษาคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเหมือนการต่อจิ๊กซอว์

**๑๕. เฉลยข้อ** ข. หน้าหลัก

**เหตุผล** แดชบอร์ดของฉัน หมายถึง หน้าหลักบทเรียนออนไลน์ของ code.org

**๑๖. เฉลยข้อ** ค. ชิ้นงานที่พัฒนาขึ้นมาเอง

**เหตุผล** โปรเจกต์ หมายถึง ชิ้นงานที่นักเรียนได้พัฒนาขึ้นเอง ในบทเรียนออนไลน์ ของ code.org

**๑๗. เฉลยข้อ** ก.ให้โปรแกรมเริ่มทำงาน

 **เหตุผล** สัญลักษณ์ใน Code.org เป็นเครื่องมือที่ใช้สั่งให้โปรแกรมทำงาน เพื่อทดสอบการทำงานของโปรแกรมที่เราสร้างขึ้น

**๑๘. เฉลยข้อ** ข. ๔ ส่วน

**เหตุผล** ๑.แดชบอร์ดของฉัน

๒.รายการหลักสูตร

๓.โปรเจกต์

๔.เกี่ยวกับ

**๑๙. เฉลยข้อ** ข. ๒ วิธี

**เหตุผล** วิธีการลบคำสั่งมี ๒ วิธี

๑. กดปุ่ม Delete

๒. คลิกบล็อกคำสั่งที่ต้องการลบไปที่ถังขยะ โดยการคลิกแล้วลากกลับไปที่แถบกล่องเครื่องมือ

**๒๐. เฉลยข้อ** ค. ลบคำสั่ง

 **เหตุผล** สัญลักษณ์นี้หมายถึง การลบคำสั่งในโปรแกรม Course Catalog บทเรียน  
ออนไลน์ ของ code.org

**๒๑. เฉลยข้อ** ข. ข้อความ

**เหตุผล**  สัญลักษณ์เครื่องมือ ข้อความ โปรแกรม Course Catalog บทเรียน  
ออนไลน์ ของ code.org

**๒๒. เฉลยข้อ** ค. เชื่อม

**เหตุผล**  สัญลักษณ์เครื่องมือ เชื่อม โปรแกรม Course Catalog บทเรียน  
ออนไลน์ ของ code.org

**๒๓. เฉลยข้อ** ข. บันทึกเมื่อคลิกบล็อกคำสั่ง

**เหตุผล** เมื่อคลิกบล็อกคำสั่งโปรแกรมจะทำการบันทึกโดยอัตโนมัติ

**๒๔. เฉลยข้อ** ก.Play Lab

**เหตุผล** การสร้างโปรเจกต์ใหม่ คลิกที่ Play Lab โปรแกรม Course Catalog  
บทเรียนออนไลน์ ของ code.org

**๒๕. เฉลยข้อ** ค. ตั้งค่าใหม่

**เหตุผล**   สัญลักษณ์มีความหมาย ตั้งค่าใหม่ Course Catalog บทเรียน  
ออนไลน์ ของ code.org

**๒๖. เฉลยข้อ** ก. บล็อกคำสั่งไม่สามารถต่อกันได้

**เหตุผล** หากว่างคำสั่งผิดตำแหน่ง จะเกิดบล็อกคำสั่งไม่สามารถต่อกันได้ เนื่องจากว่า  
คำสั่งไม่ถูกส่งหรือประมวลผลได้ เพราะไม่เกิดการยอมรับในเงื่อนไข

**๒๗. เฉลยข้อ** ค. ปุ่ม Start

**เหตุผล** การเข้าโปรเเกรมควรเข้าที่ปุ่ม ปุ่ม Start หรือปุ่มสตาร์ทเมนู

**๒๘. เฉลยข้อ** ค. เคอร์เซอร์กะพริบ

**เหตุผล** หากต้องการสร้างเอกสาร จะพิมพ์ได้ต่อเมื่อเคอร์เซอร์กะพริบ

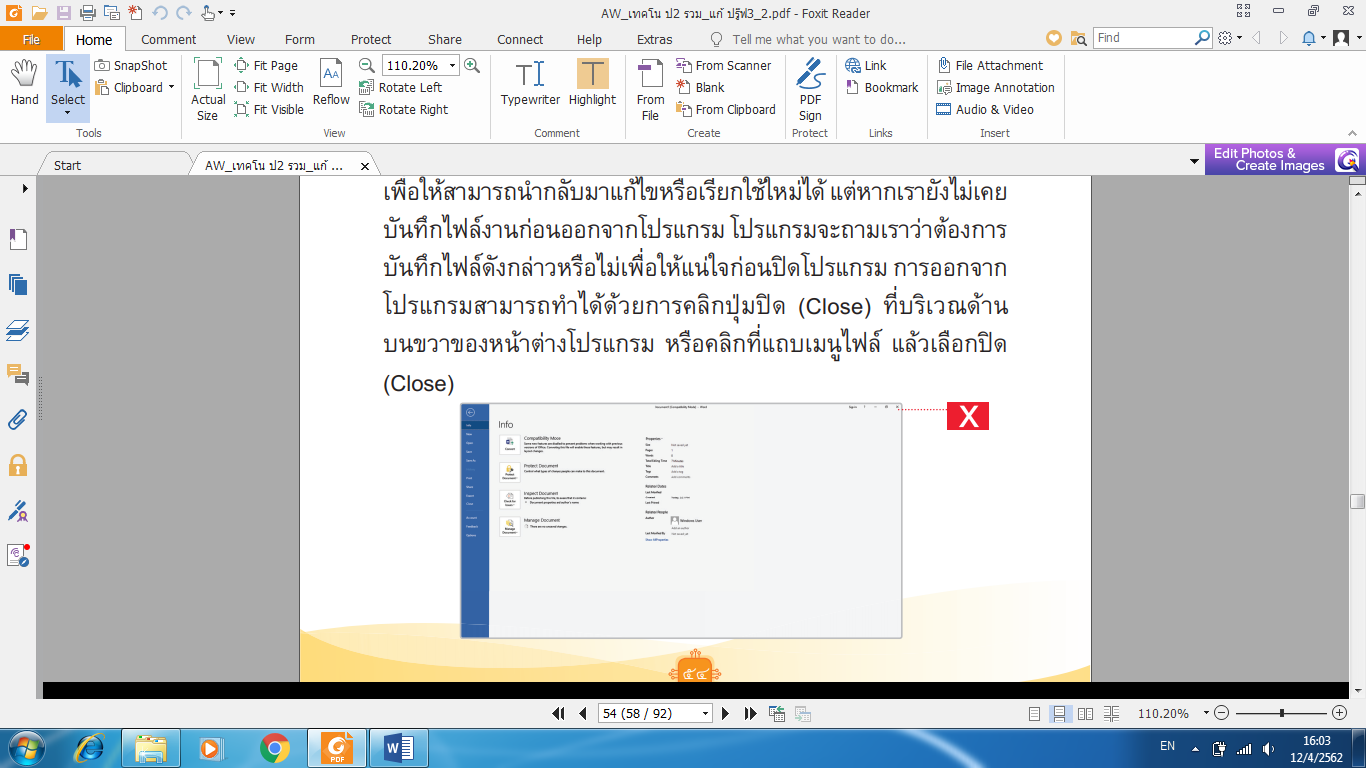
**๒๙. เฉลยข้อ** ก. Spacebar

**เหตุผล**  เมื่อเราต้องการจะขยับ ไปด้านขวา ๑ ตัวอักษร กดปุ่มที่ spacebar เคอร์เซอร์กะพริบ ไปด้านขวา ๑ ตัวอักษร

**๓๐. เฉลยข้อ** ค. Save as

**เหตุผล**  เมื่อเราต้องการบันทึกข้อมูลเป็นไฟล์ใหม่ ให้เลือกที่คำสั่งบันทึกเป็น หรือ Save as

**๓๑. เฉลยข้อ** ก. ปุ่มปิด

 **เหตุผล** สัญลักษณ์มีความหมาย ปุ่มปิด ที่มุมด้านขวามุมบนของโปรแกรม ใช้เมื่อต้องการออกจากโปรแกรม

**๓๒. เฉลยข้อ** ข. Microsoft PowerPoint

 **เหตุผล** ไอคอนนี้เป็นโปรแกรมรูปแบบนำเสนอ Presentation Program คือโปรแกรมนำเสนอ ใช้สำหรับสร้างไฟล์งานนำเสนอหน้าชั้นเรียน สามารถใส่ตัวอักษรภาพ และเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของผู้ชม ลักษณะการนำเนอเหมือนสไลด์ที่เลื่อน ไปทีละภาพ

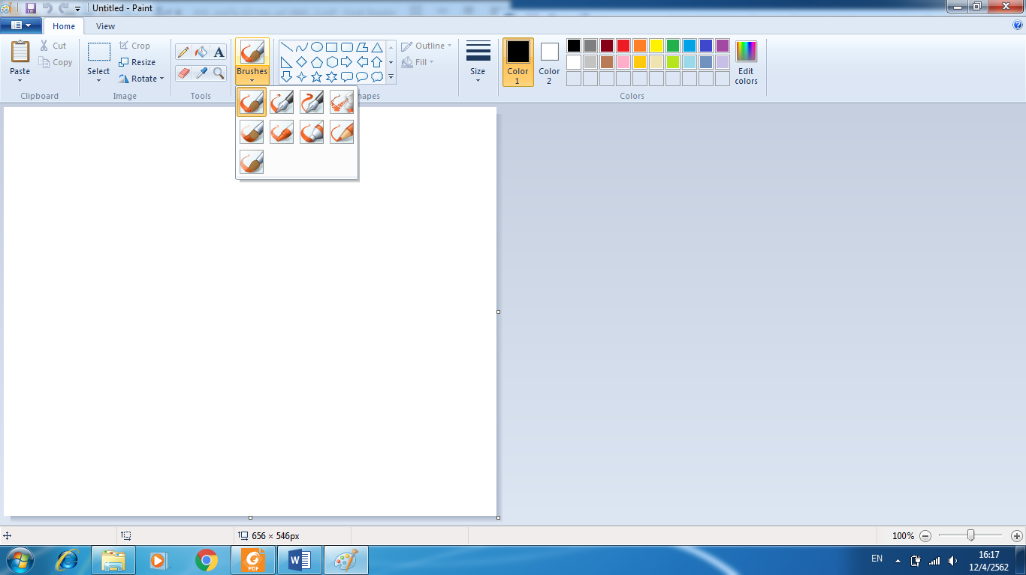
**๓๓. เฉลยข้อ** ค. Slide Show

**เหตุผล**  เมื่อสร้างงานนำเสนอเสร็จแล้วจะแสดงผลงาน กดปุ่ม Slide Show สามารถใส่ตัวอักษร ภาพ และเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของผู้ชม ลักษณะการนำเนอเหมือนสไลด์ที่เลื่อน ไปทีละภาพ

**๓๔. เฉลยข้อ** ข. โปรแกรมกราฟิก

**เหตุผล** Paint คือโปรแกรม จะช่วยสร้างไฟล์งานรูปภาพ ทั้งนี้มีหลักการเข้าบันทึกและเรียกใช้ คล้ายคลึงกับโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดและไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ จัดอยู่ในกลุ่มของโปรแกรมกราฟิก

**๓๕. เฉลยข้อ** ข. พู่กัน

 **เหตุผล** สัญลักษณ์เครื่องมือ พู่กัน โปรแกรมกราฟิกที่คอมพิวเตอร์แทบทุกเครื่องต้องมี คือโปรแกรมเพนท์ (Paint) ซึ่งจะช่วยสร้างไฟล์งานรูปภาพ คือแถบเครื่องมือพู่กัน

**๓๖. เฉลยข้อ** ค. บันทึก

 **เหตุผล** สัญลักษณ์เครื่องมือนี้ ใช้เมื่อต้องการบันทึกไฟล์งาน

**๓๗. เฉลยข้อ** ก. Save

**เหตุผล** เมื่อเราต้องการบันทึกข้อมูลทับไฟล์เดิมจะต้องเลือกที่คำสั่ง Save

**๓๘. เฉลยข้อ** ก. Insert

**เหตุผล** การสร้างตัวอักษรศิลป์ในโปรแกรม Microsoft Word จะต้องเลือกที่กลุ่มคำสั่ง Insert จากนั้นเลือก WordArt

**๓๙. เฉลยข้อ** ข.กดที่ปุ่ม Esc

**เหตุผล** การออกจาก Slide Show ในโปรแกรม PowerPoint ทันทีที่ไม่ต้องรอให้โปรแกรมแสดง Slide Show จนจบ สามารถทำได้โดยกดปุ่ม Esc

**๔๐. เฉลยข้อ** ข. ใช้ผ้าเปียกทำความสะอาด

**เหตุผล** วิธีการดูแลคอมพิวเตอร์ที่ดี เสียบปลั๊กก่อนใช้งาน, ปิดคอมพิวเตอร์ด้วย Shut down และกดปุ่มเพาเวอร์เคสก่อนที่จอภาพ ยกเว้น ใช้ผ้าเปียกทำ  
ความสะอาด ไม่ถูกต้อง

**๔๑. เฉลยข้อ** ข. ไม่ดี เพราะ ไม่เหมาะสม ทำให้สกปรก

**เหตุผล**  การกินขนมบนโต๊ะคอมพิวเตอร์ดีหรือไม่ ไม่ดี เพราะ ไม่เหมาะสม ทำให้สกปรก ไม่ใช่วิธีการดูแลคอมพิวเตอร์ที่ดี

**๔๒. เฉลยข้อ** ก. จีน่าใช้คอมพิวเตอร์นานจนไม่ปิดเครื่องพัก

**เหตุผล** การกระทำข้อใดไม่เหมาะสม ในข้อนี้คือ จีน่าใช้คอมพิวเตอร์นานจนไม่ปิดเครื่องพัก เพราะไม่ยอมปิดเครื่องเลย ส่วนแจส กล้า และเอ็ม มีพฤติกรรม วิธีการดูแลคอมพิวเตอร์ที่ดี

**๔๓. เฉลยข้อ** ค. ไม่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ระหว่างเล่นน้ำ

**เหตุผล** การใช้โทรศัพท์หรือสมาร์ตโฟน อย่างเหมาะสม

๑. ไม่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่มือถือต่อเนื่องเป็นเวลา

๒. ไม่ใช้โทรศัพท์จนแบตหมด

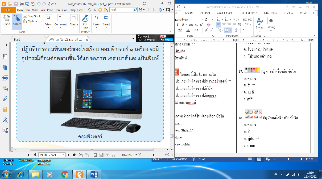
๓. ไม่แกะหรืออุปกรณ์ของแข็งต่าง ๆ

๔. ใช้โทรศัพท์ด้วยความระมัดระวัง

**๔๔. เฉลยข้อ** ข. ใช้พิมพ์รายงาน

**เหตุผล**  การพิมพ์รายงานควรใช้โปรแกรมประมวลผลคำ เช่น Microsoft Word เพราะจะสามารถสร้างงานเอกสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า ด้วยเครื่องมือและฟังก์ชันต่าง ๆ ที่ครบครันมากกว่า

**๔๕. เฉลยข้อ** ก. คอมพิวเตอร์

 **เหตุผล** เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับทำงานต่าง ๆเช่น ใช้ในการค้นหา ประมวลผล และจัดเก็บข้อมูล

**๔๖. เฉลยข้อ** ข. ดื่มนมไปด้วยใช้งานไปด้วย

**เหตุผล**  การดื่มนมหรือรับประทานอาหารหรือเครื่องดื่มในขณะที่ใช้งานคอมพิวเตอร์ อาจทำให้น้ำหกใส่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ทำให้ชำรุดเสียหาย เกิดไฟฟ้าดูด หรือไฟฟ้าลัดวงจร และอาจเกิดอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สินได้

**๔๗. เฉลยข้อ** ค. ใช้งานแท็บเล็ตไม่ให้แบตเตอรี่หมด

**เหตุผล** การใช้งานแท็บเล็ตอย่างเหมาะสม คือ

๑.ไม่ใช้งานแท็บเล็ตจนแบตเตอรี่หมด

๒.ไม่ใช้งานแท็บเล็ตขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่

๓.ไม่ใช่งานแท็บเล็ตต่อเนื่องเป็นเวลานาน

๔.ระมัดระวังสิ่งของสัมผัสหรือขัดเขียนที่หน้าจอ

๕.ทำความสะอาดขระที่ไม่ใช้งานด้วยผ้านุ่มแห้ง บริเวณโดยรอบ

**๔๘. เฉลยข้อ** ค. ไม่ใช้งานแท็บเล็ตขณะกำลังชาร์จ

**เหตุผล**  การใช้งานแท็บเล็ตอย่างเหมาะสม คือ

๑.ไม่ใช้งานแท็บเล็ตจนแบตเตอรี่หมด

๒.ไม่ใช้งานแท็บเล็ตขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่

๓.ไม่ใช่งานแท็บเล็ตต่อเนื่องเป็นเวลานาน

๔.ระมัดระวังสิ่งของสัมผัสหรือขัดเขียนที่หน้าจอ

๕.ทำความสะอาดขระที่ไม่ใช้งานด้วยผ้านุ่มแห้ง บริเวณโดยรอบ

**๔๙. เฉลยข้อ** ก. ทำตกหล่นเป็นประจำ

**เหตุผล** การทำแท็บเล็ตตกหล่นอาจทำให้ตัวเครื่องเกิดการชำรุดเสียหาย ทำให้ใช้งานไม่ได้ เช่น ทำให้หน้าแตก

**๕๐. เฉลยข้อ** ก.ออกไปพบเพื่อนที่รู้จักกันในโลกออนไลน์

**เหตุผล** การนัดพบกับผู้คนที่รู้จักกันในโลกออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ควรกนะทำอย่างยิ่ง เพราะอาจจะเป็นผู้ไม่หวังดีล่อลวงเราไปกระทำในสิ่งที่ไม่ดีได้ เช่น ล่อลวงไปทำอนาจาร หรือปล้นชิงทรัพย์ หรืออาจถึงขั้นอันตราถึงชีวิตได้