

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

**แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**  
**จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน เวลา 60 นาที**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. อุปกรณ์ในข้อใดทำหน้าที่เหมือนกัน (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
  - ก. โทรศัพท์เคลื่อนที่-สแกนเนอร์
  - ข. คอมพิวเตอร์-กล้องดิจิทัล
  - ค. แผ่นซีดี-แฟลชไดร์
  - ง. เครื่องพิมพ์-แผ่นซีดี
2. ใครใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมที่สุด (วิเคราะห์ความสำคัญ)
  - ก. เดี่ยวดูการ์ตูนจากโทรทัศน์จนดึก
  - ข. กุลใช้กล้องดิจิทัลถ่ายภาพผู้หญิงใส่กระโปรงสั้นๆ
  - ค. เล็กใช้แผ่นซีดีบันทึกภาพการแสดงในงานโรงเรียน
  - ง. นกคุยกับเพื่อนเรื่องแพชชั่นผ่านโปรแกรมสนทนาในคอมพิวเตอร์
3. หญิงต้องการนำภาพที่ตนเองวาดมาประกอบเนื้อหาที่พิมพ์ในโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ หญิงควรใช้อุปกรณ์ (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
  - ก. แผ่นซีดี
  - ข. สแกนเนอร์
  - ค. แฟลชไดร์ฟ
  - ง. โทรศัพท์เคลื่อนที่
4. นักเรียนจะได้รับประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางด้านใดมากที่สุด (วิเคราะห์ความสำคัญ)
  - ก. แก้ไขปัญหาต่างๆ ในครอบครัวได้ง่ายขึ้น
  - ข. ค้นคว้าหาความรู้ได้สะดวกรวดเร็ว
  - ค. ได้พบเพื่อนใหม่เป็นจำนวนมาก
  - ง. สนุกสนานจากการเล่นเกม
5. ข้อใดกล่าวถึงการทำงานของคอมพิวเตอร์ไม่ถูกต้อง (วิเคราะห์หลักการ)
  - ก. การทำงานจะเริ่มต้นเมื่อพิมพ์ข้อมูลผ่านแป้นอักขระ
  - ข. หน่วยความจำรอมใช้อ่านข้อมูลได้อย่างเดียว
  - ค. หน่วยคำนวณทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูล
  - ง. สแกนเนอร์เป็นอุปกรณ์รับข้อมูล

6. ใครทำงานอยู่ในขั้นตอนการแสดงผลข้อมูล (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- โด่งพิมพ์ภาพทะเลที่วาดในโปรแกรมเพนท์ออกทางเครื่องพิมพ์
  - เพชรกำลังถ่ายภาพดอกไม้ด้วยกล้องดิจิทัล
  - โหม่งสแกนภาพสิงโตจากนิตยสาร
  - นุ่นใช้เมาส์ชี้เลือกภาพที่ต้องการ
7. ข้อใดเป็นลักษณะความจำของแรม (RAM : Random Access Memory) ที่อยู่ในหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) (วิเคราะห์หลักการ)
- อ่านข้อมูลได้เพียงอย่างเดียว
  - หากปิดคอมพิวเตอร์ข้อมูลยังคงอยู่
  - จัดเก็บโปรแกรมคำสั่งไว้อย่างถาวร
  - เก็บข้อมูลที่รับมาจากหน่วยรับข้อมูล
8. ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง (วิเคราะห์หลักการ)
- หน่วยคำนวณประมวลผลข้อมูล
  - ป้อนข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์
  - จัดเก็บข้อมูลในความจำหลัก
  - ส่งข้อมูลมาที่หน่วยควบคุมแล้วจำแนกข้อมูล
- (2) (1) (3) (4)
  - (2) (4) (1) (3)
  - (2) (1) (4) (3)
  - (2) (3) (4) (1)
9. ข้อใด ไม่เป็น เทคโนโลยีสารสนเทศ (วิเคราะห์หลักการ)
- หนังสือวิธีใช้คอมพิวเตอร์
  - โทรทัศน์
  - คอมพิวเตอร์
  - ดาวเทียม
10. โทรศัพท์เคลื่อนที่ จัดเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศด้านใด (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- ด้านการคมนาคม
  - ด้านวงการบันเทิง
  - ด้านธุรกิจพาณิชย์
  - ด้านการสื่อสาร

11. ข้อใดเป็นอุปกรณ์ที่มีลักษณะการทำงานไม่เหมือนกัน (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- ก. จอภาพ-เครื่องพิมพ์                      ข. แฟลชไดร์-แผ่นดิสก์  
ค. สแกนเนอร์-แผ่นซีดี                      ง. เม้าส์-แผงแป้นอักขระ
12. มตต้องการบื่อนข้อมูลตัวอักษร มตควรใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ข้อใด (วิเคราะห์ความสำคัญ)
- ก. แผงแป้นอักขระ                      ข. เครื่องพิมพ์  
ค. ลำโพง                      ง. เม้าส์
13. ใครได้รับประโยชน์จากการใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด (วิเคราะห์ความสำคัญ)
- ก. นิดเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน  
ข. นุชพิมพ์รายงานส่งครูด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์  
ค. นันใช้คอมพิวเตอร์คุยกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต  
ง. หนองดูภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ติดต่อกันวันละ 10 ชั่วโมง
14. การใช้คอมพิวเตอร์ในลักษณะใด ส่งผลเสียต่อร่างกายมากที่สุด (วิเคราะห์ความสำคัญ)
- ก. ดูหนัง ฟังเพลง 2 ชั่วโมง  
ข. เล่นเกมตลอดทั้งวัน โดยพักทุกๆ 1 ชั่วโมง  
ค. ใช้โปรแกรมสนทนาคุยกับเพื่อนวันละ 1 ชั่วโมง  
ง. ค้นหาข้อมูลรายงานจากอินเทอร์เน็ต 3 ชั่วโมง
15. ส่วนประกอบใดไม่เกี่ยวข้องกับกล้องดิจิทัล (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- ก. ฟลิ้ม                      ข. จอภาพ  
ค. ชัตเตอร์                      ง. สื่อบันทึกข้อมูล
16. เหตุใดจึงต้องปิดฝาสแกนเนอร์ขณะใช้งาน (วิเคราะห์ความสำคัญ)
- ก. เพื่อประหยัดพลังงานไฟฟ้า  
ข. เพื่อยืดอายุการใช้งานสแกนเนอร์  
ค. เพื่อป้องกันแสงจากการสแกนเข้าตาผู้ใช้  
ง. เพื่อเพิ่มความละเอียดให้แก่ข้อมูลที่สแกน



23. เกมเป็นประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์ด้านใด (วิเคราะห์หลักการ)
- การสร้างชิ้นงาน
  - การติดต่อสื่อสาร
  - การสร้างความบันเทิง
  - ไม่ใช่ประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์
24. ข้อมูลรูปแบบใดที่ไม่สามารถส่งผ่านการสนทนาออนไลน์ได้ (วิเคราะห์หลักการ)
- กลิ่น
  - เสียง
  - ตัวอักษร
  - ภาพเคลื่อนไหว
25. ข้อใดคือวิธีการป้องกันโทษจากการใช้งานคอมพิวเตอร์ด้านร่างกาย (วิเคราะห์หลักการ)
- ใช้งานคอมพิวเตอร์ด้วยท่าทางที่ถูกต้อง
  - ใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างน้อย 3 ชั่วโมงทุกวัน
  - ไม่เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับเครือข่ายคอมพิวเตอร์
  - ติดตั้งซอฟต์แวร์ค้นหาและกำจัดไวรัสคอมพิวเตอร์
26. ข้อใดไม่ใช่โทษที่เกิดจากการใช้งานคอมพิวเตอร์ด้านร่างกาย (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- ผู้ใช้เกิดความหุดหู่
  - ผู้ใช้ร่างกายอ่อนแอ
  - ผู้ใช้ติดโรคไวรัสคอมพิวเตอร์
  - ผู้ใช้เป็นโรคกล้ามเนื้อเกร็งเฉพาะจุด
27. อุปกรณ์ใดไม่เกี่ยวข้องกับการเรียกใช้ข้อมูลในแผ่นซีดี (วิเคราะห์ความสำคัญ)
- เมาส์
  - แป้นพิมพ์
  - คอมพิวเตอร์
  - เครื่องอ่านและบันทึกแผ่นซีดี
28. เครื่องมือของซอฟต์แวร์ประเภทใดมีลักษณะเหมือนอุปกรณ์สำหรับวาดภาพ (วิเคราะห์ความสัมพันธ์)
- ซอฟต์แวร์กราฟิก
  - ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณ
  - ซอฟต์แวร์นำเสนอข้อมูล
  - ซอฟต์แวร์จัดการฐานข้อมูล
29. ส่วนประกอบใดไม่ได้อยู่บนทาสก์บาร์ (วิเคราะห์หลักการ)
- ภาษา
  - ไอคอน
  - พื้นหลัง
  - ส่วนย่อของหน้าต่างโปรแกรม

30. ข้อใดเรียงลำดับวิธีการคัดลอกไฟล์ข้อมูลได้ถูกต้อง (วิเคราะห์หลักการ)

- 1 คลิกขวาที่ไฟล์ข้อมูล
- 2 เลือกคลิกที่คัดลอก
- 3 คลิกขวาพื้นที่ที่ต้องการวางไฟล์ข้อมูล
- 4 เลือกคลิกที่วาง

ก 1, 4, 2, 3

ข 2, 1, 3, 4

ค 3, 2, 4, 1

ง 4, 3, 1, 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

**เฉลยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

1	ค	21	ค
2	ค	22	ก
3	ข	23	ค
4	ข	24	ก
5	ก	25	ก
6	ก	26	ค
7	ง	27	ข
8	ง	28	ก
9	ก	29	ค
10	ง	30	ค
11	ค		
12	ก		
13	ข		
14	ข		
15	ก		
16	ค		
17	ง		
18	ข		
19	ก		
20	ง		



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**  
**จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน เวลา 60 นาที**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือความหมายของเทคโนโลยี (ความรู้ความจำ)
  - ก. เป็นการวางแผนการพัฒนาเครื่องใช้ต่างๆ ในอนาคต
  - ข. เป็นการนำความรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนา
  - ค. เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพ
  - ง. เป็นการนำความรู้ ทักษะ ความชำนาญ และเครื่องมือต่างๆ มาใช้แก้ปัญหา และส่งเสริมการทำงาน
2. สารสนเทศ หมายถึงอะไร (ความรู้ความจำ)
  - ก. ข้อมูลต่างๆ ที่ประมวลผลแล้ว มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา
  - ข. การแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีและความชำนาญ
  - ค. บุคลากรที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประโยชน์
  - ง. ความต้องการในการส่งเสริมการทำงานของมนุษย์
3. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของกล้องดิจิทัล (ความเข้าใจ)
  - ก. สามารถใช้ถ่ายภาพในเวลากลางคืนได้
  - ข. สามารถลบรูปที่ถ่ายไปแล้วและถ่ายใหม่ได้อีก
  - ค. สามารถย่อขยายภาพได้
  - ง. สามารถพิมพ์รูปภาพบนกระดาษได้
4. ข้อใดกล่าวถึงสแกนเนอร์ได้ถูกต้อง (ความเข้าใจ)
  - ก. ไม่สามารถสแกนข้อมูลตัวอักษรได้
  - ข. เปลี่ยนรูปแบบข้อมูลเสียงให้เป็นข้อมูลรูปภาพ
  - ค. สามารถจัดเก็บข้อมูลที่น่าเข้าเป็นไฟล์รูปภาพได้
  - ง. เวลาใช้งานต้องเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์

5. ข้อใดเป็นสารสนเทศ (การนำไปใช้)
- |                 |                               |
|-----------------|-------------------------------|
| ก. ชื่อนักเรียน | ข. รูปภาพที่นักเรียนรวบรวมได้ |
| ค. ราคาสินค้า   | ง. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน       |
6. ข้อใดคือองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ (การคิดวิเคราะห์)
- |             |              |
|-------------|--------------|
| ก. data     | ข. people    |
| ค. software | ง. ถูกทุกข้อ |
7. ถ้าข้อมูลที่รับเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ในรูปของเสียง อุปกรณ์ที่ใช้ในหน่วยรับข้อมูล และหน่วยแสดงข้อมูล คือข้อใด (การสังเคราะห์)
- |                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| ก. กล้องดิจิตอล-ลำโพง | ข. เม้าส์-จอภาพ   |
| ค. สแกนเนอร์-จอภาพ    | ง. ไมโครโฟน-ลำโพง |
8. ใครใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมที่สุด (การประเมินค่า)
- |   |
|---|
| ก. เดี่ยวดูการ์ตูนจากโทรทัศน์จนตึก                        |
| ข. รูดใช้กล้องดิจิทัลถ่ายภาพผู้หญิงใส่กระโปรงสั้นๆ        |
| ค. เล็กใช้แผ่นซีดีบันทึกภาพการแสดงในงานโรงเรียน           |
| ง. นกคุยกับเพื่อนเรื่องแพ้น้ำมันโปรแกรมสนทนาในคอมพิวเตอร์ |
9. จอแสดงผลชนิดใดใช้เทคโนโลยีการเรืองแสงของผลึกเหลว หรือ liquid crystal (ความรู้ความจำ)
- |              |           |
|--------------|-----------|
| ก. จอ CRT    | ข. จอ LCD |
| ค. จอ plasma | ง. จอ RCT |
10. ข้อใดคือหน่วยความจำที่ไม่สามารถลบเสียนได้ (ความรู้ความจำ)
- |               |              |
|---------------|--------------|
| ก. แรม        | ข. รอม       |
| ค. ฮาร์ดดิสก์ | ง. แฟลชไดร์ฟ |
11. ข้อใดคือความหมายของหน่วยประมวลผลกลาง (ความเข้าใจ)
- |   |
|---|
| ก. มีหน้าที่ประมวลผลเพียงอย่างเดียว   |
| ข. มีหน้าที่ประมวลผล และจำคำสั่งพื้นฐานต่างๆ ที่จะใช้กับโปรแกรมต่างๆ                      |
| ค. มีหน้าที่ประมวลผลและคอยตรวจสอบสิ่งแปลกปลอมที่ปนเข้ามากับไฟล์ต่างๆ                      |
| ง. มีหน้าที่ประมวลผล และควบคุมระบบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ให้ทุกหน่วยทำงานสอดคล้องสัมพันธ์กัน |

12. ข้อใดกล่าวเกี่ยวกับหน่วยประมวลผลกลางไม่ถูกต้อง (ความเข้าใจ)

ก. หน่วยประมวลผลกลาง ประกอบด้วยหน่วยคำนวณและตรรกะ กับหน่วยควบคุม

ข. หน่วยประมวลผลกลาง มีหน่วยควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ของคอมพิวเตอร์

ค. หน่วยประมวลผลกลาง ใช้เก็บข้อมูลต่างๆ

ง. หน่วยประมวลผลกลาง ทำงานคล้ายกับสมองของคน

13. ทัศนเห็นญาติญาติให้จึงยอมตอบ ส่วนใดของร่างกายที่เป็นหน่วยแสดงผล (การนำไปใช้)

ก. ตา

ข. จมูก

ค. ปาก

ง. สมอง

14. ข้อใดต่อไปนี้มีความสัมพันธ์กัน (การคิดวิเคราะห์)

ก. ตา เปรียบเสมือนหน่วยประมวลผล

ข. สมอง เปรียบเสมือนหน่วยประมวลผล

ค. หู เปรียบเสมือนหน่วยความจำ

ง. เท้า เปรียบเสมือนหน่วยความจำ

15. ใช้หลอดไฟสัญญาณภาคและวงจรไฟฟ้า วัดความเร็วเป็นวินาที ใช้ภาษาเครื่องเพื่อควบคุมการทำงาน คือ คอมพิวเตอร์ในยุคใด (การสังเคราะห์)

ก. ยุค 1

ข. ยุค 2

ค. ยุค 3

ง. ยุค 4

16. นักเรียนควรใช้อุปกรณ์ใดเมื่อต้องการนำข้อมูลที่อยู่ในกระดาษเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ (การประเมินค่า)

ก. สแกนเนอร์

ข. ไมโครโฟน

ค. จอภาพแบบสัมผัส

ง. เครื่องอ่านรหัสบาร์โค้ด

17. ข้อใดคือโทษของคอมพิวเตอร์ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว (ความรู้ความจำ)

ก. ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง





ข. ขาดการพูดคุยกับพ่อแม่

ค. ปวดหัว

ง. การแสดงออกกับเพศตรงข้ามอย่างไม่เหมาะสม

18. ข้อใดคือความหมายของประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านการศึกษาคัดเจนที่สุด (ความเข้าใจ)
- การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการพัฒนาด้านการเรียนของนักเรียน
  - ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการควบคุมห้องเรียน
  - ใช้คอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสาร
  - ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการบริหารโรงเรียน
19. อุปกรณ์ใดที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์เพื่อเกิดประโยชน์ในด้านการสื่อสารและคมนาคม (การนำไปใช้)
- อุปกรณ์ฉายแสงเลเซอร์
  - กล้องดูดาว
  - ไฟล์สัญญาณจรรยาจร
  - ซีดีรอม
20. วิธีใดสามารถป้องกันไวรัสจากอินเทอร์เน็ตได้ (การนำไปใช้)
- เขาเว็บที่ไม่พึงประสงค์บ่อยๆ
  - เปิดลิงค์แปลกๆ ทันที ที่เพื่อนในเฟซบุ๊กส่งมา
  - ไม่เปิดอีเมลล์แปลกๆ ที่ไม่รู้จัก
  - โหลดหนังจากทุกเว็บไซต์ที่เจอในอินเทอร์เน็ต
21. "กรวิทย์สามารถคุยกับน้องเออยได้ทุกที่ทั่วโลก" กรวิทย์ได้รับประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ด้านใด (การคิดวิเคราะห์)
- การศึกษา
  - การสื่อสารและคมนาคม
  - ความบันเทิง
  - วิทยาศาสตร์และเคมี
22. การสร้างภาพกราฟิกเป็นประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านใด (การคิดวิเคราะห์)
- ด้านการศึกษา
  - ด้านศิลปะและการออกแบบ
  - ด้านวิศวกรรมและสถาปัตยกรรม
  - ด้านวิทยาศาสตร์และเคมี
23. ช่วยนำเสนอข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบเป็นประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านใด (การสังเคราะห์)
- ด้านการศึกษา
  - ด้านการสื่อสาร
  - ด้านสังคมศาสตร์
  - ด้านวิศวกรรม

24. ข้อใดไม่ใช่สิ่งที่มนุษย์ควรมีในขณะที่ใช้งานคอมพิวเตอร์ (การประเมินค่า)
- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| ก. จิตสำนึก             | ข. ความรับผิดชอบ          |
| ค. ใช้เวลาอย่างไม่จำกัด | ง. ความเหมาะสมในการใช้งาน |
25. มนุษย์สามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ได้โดยใช้สิ่งใดเป็นสื่อกลาง (ความรู้ความจำ)
- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| ก. ภาษาพูด    | ข. ภาษาเขียน       |
| ค. ภาษาอังกฤษ | ง. ภาษาคอมพิวเตอร์ |
26. ชุดคำสั่งที่ใช้งานคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ตามความต้องการของผู้ใช้เรียกว่าอะไร (ความเข้าใจ)
- |               |                       |
|---------------|-----------------------|
| ก. ซอฟต์แวร์  | ข. ฮาร์ดแวร์          |
| ค. พีเพิลแวร์ | ง. ระเบียบวิธีปฏิบัติ |
27. คำสั่งย้ายไฟล์ใช้คำสั่ง (การนำไปใช้)
- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| ก. Edit > Copy | ข. Edit > Paste |
| ค. Edit > Cut  | ง. New > Folder |
28. ข้อใดไม่ใช่การใช้งานของระบบปฏิบัติการ (การคิดวิเคราะห์)
- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| ก. การสร้างโฟลเดอร์      | ข. การคัดลอกไฟล์             |
| ค. การสร้างภาพเคลื่อนไหว | ง. การย้ายตำแหน่งของหน้าต่าง |
29. ใช้ในการแปลความหมายของคำสั่งในภาษาคอมพิวเตอร์ ให้อยู่ในรูปแบบที่เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าใจ และทำงานตามที่ผู้ต้องการ คือซอฟต์แวร์ชนิดใด (การคิดสังเคราะห์)
- |                     |                         |
|---------------------|-------------------------|
| ก. ซอฟต์แวร์ Access | ข. ซอฟต์แวร์ PowerPoint |
| ค. ซอฟต์แวร์แปลภาษา | ง. ภาษาคอมพิวเตอร์      |
30. มีหน้าที่ใช้ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ในระบบคอมพิวเตอร์ คือซอฟต์แวร์ประเภทใด (การคิดสังเคราะห์)
- |                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| ก. ระบบปฏิบัติการ         | ข. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั่วไป |
| ค. ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะ | ง. ภาษาคอมพิวเตอร์         |
31. วชิรภา ได้รับมอบหมายให้ทำรายงานวิชาภาษาไทย วชิรภาควรใช้โปรแกรมใดพิมพ์เอกสาร (การประเมินค่า)
- |                            |                                 |
|----------------------------|---------------------------------|
| ก. Microsoft Office Word   | ข. Microsoft Office Excel       |
| ค. Microsoft Office Groove | ง. Microsoft Office Power Point |

32. ซอฟต์แวร์ที่เป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในการคำนวณ (การประเมินค่า)
- Microsoft Office Excel, OpenOffice Calc
  - Macromedia Authware, Pladao Office
  - Microsoft Office, PowerPoint, Authware
  - OpenOffice Impress, Microsoft Office PowerPoint
33. อุปกรณ์ใดที่ใช้แปลงภาพจากภาพบนกระดาษให้เป็นไฟล์ภาพดิจิทัล (ความรู้ความจำ)
- แผ่นซีดีรวมภาพ
  - คอมพิวเตอร์
  - สแกนเนอร์
  - ซีฟี่ยู
34. การแสดงผลของภาพที่เกิดจากการประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เรียกว่าอะไร (ความเข้าใจ)
- พิกเซล
  - เวกเตอร์
  - กราฟิก
  - บิตแมพ
35. ปุ่มเครื่องมือใดที่ใช้ในการใส่สีให้กับวัตถุ (การนำไปใช้)
- 
  - 
  - 
  - 
36. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบที่สำคัญของการสร้างชิ้นงานกราฟิก (การคิดวิเคราะห์)
- คอมพิวเตอร์
  - ซอฟต์แวร์กราฟิก
  - หนังสือสอนการสร้างงานกราฟิก
  - ความสามารถของผู้ใช้งานกราฟิก
37. ภาพเกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณ โดยองค์ประกอบของภาพมีอิสระต่อกัน คือข้อใด (การสังเคราะห์)
- Raster
  - Vector
  - Pixels
  - Graphic
38. เป็นระบบสีที่ประกอบด้วยแม่สี 3 สีคือ แดง (Red), เขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เมื่อนำมาผสมกันทำให้เกิดสีต่างๆ บนจอคอมพิวเตอร์มากถึง 16.7 ล้านสี คือระบบสีใด (การสังเคราะห์)
- RGB
  - CMYK
  - HSB
  - LAB

39. ข้อใดได้ประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด (การประเมินค่า)

- ก. วาดภาพจากโปรแกรมเพนท์
- ข. ดูหนังต่อสู้อจากโปรแกรมพาวเวอร์ดีวีดี
- ค. พิมพ์งานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ง. ฟังเพลงคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากโปรแกรมวินซิบ

40. ข้อใดปฏิบัติตน**ไม่ถูกต้อง**ในการสร้างภาพในโปรแกรมเพนท์ (การประเมินค่า)

- ก. วาดภาพจากจินตนาการ
- ข. วาดภาพจากนิทานที่อ่าน
- ค. ใช้ถ้อยคำที่สุภาพบรรยายได้ผลงาน
- ง. นำผลงานของเพื่อนมาวาดต่อเติมเป็นผลงานของตนเอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

**เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

1	ง	21	ข
2	ก	22	ข
3	ง	23	ก
4	ค	24	ค
5	ง	25	ง
6	ง	26	ก
7	ง	27	ค
8	ค	28	ค
9	ข	29	ค
10	ข	30	ก
11	ง	31	ก
12	ค	32	ก
13	ค	33	ค
14	ข	34	ข
15	ก	35	ก
16	ก	36	ค
17	ข	37	ข
18	ก	38	ก
19	ค	39	ข
20	ค	40	ง



## แบบวัดความสุขในการเรียน

### คำชี้แจง

1. แบบวัดนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความมีวินัยในตนเอง โดยมีข้อความให้นักเรียนอ่าน แล้วพิจารณาว่าข้อความนั้นเป็นจริงกับนักเรียนหรือไม่ ซึ่งคำตอบของนักเรียนจะไม่มี ถูก-ผิด และไม่ส่งผลกระทบต่อเกรดและคะแนน เป็นเพียงความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักเรียนเท่านั้นจึงขอให้นักเรียนตอบด้วยความจริงในที่สุด

**ตอนที่ 1** ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบวัดความมีวินัยในตนเอง

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับนักเรียน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ระดับของความฉลาดทางอารมณ์

สูง

กลาง

ต่ำ

**ตอนที่ 2** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างหลังข้อความแต่ละข้อ ซึ่งมีอยู่ 5 ข้อ ตามความเป็นจริงของผู้เรียน เพียงข้อเดียว ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 40 ข้อ ความสุขในการเรียนในระดับต่างๆ มีความหมายดังนี้

5 หมายถึง มีความสุขมากที่สุด

4 หมายถึง มีความสุขมาก

3 หมายถึง มีความสุขปานกลาง

2 หมายถึง มีความสุขน้อย

1 หมายถึง มีความสุขน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความสุขในการเรียน				
		5	4	3	2	1
	<b>ด้านผู้เรียน</b>					
1	นักเรียนร่าเริง แจ่มใส ไม่เครียดขณะเรียน					
2	นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนหรือรับสิ่งใหม่ๆ เข้ามาอยู่เสมอ					

ข้อที่	รายการ	ระดับความสุขในการเรียน				
		5	4	3	2	1
3	นักเรียนมีโอกาสได้คิด/แก้ปัญหาในกิจกรรมการเรียน					
4	นักเรียนมุ่งมั่นที่จะหาคำตอบให้ได้					
5	นักเรียนขยันทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จ					
6	นักเรียนรู้ถึงประโยชน์ของการเรียน					
7	นักเรียนสนุกสนานกับกิจกรรมที่ทำ					
8	นักเรียนชอบเนื้อหาของวิชาที่เรียน					
9	นักเรียนทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง					
10	นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนเพิ่มเติม นอกเวลาเรียน					
	<b>ด้านครูผู้สอน</b>					
11	ครูมีบุคลิกภาพที่ดี ยิ้มแย้มแจ่มใส มีความเป็น กันเองกับนักเรียน					
12	ครูมีความรู้เป็นอย่างดีในเนื้อหาวิชาที่สอน					
13	ครูไม่พูดถึงปมด้อยหรือตอกย้ำในสิ่งที่นักเรียน ทำผิดพลาด					
14	ครูมีความเข้าใจนักเรียน					
15	ครูช่วยเหลือนักเรียนเมื่อมีปัญหา					
16	ครูมีเทคนิคในการสอนที่น่าสนใจ					
17	ครูมีสื่อการสอนที่ดีและน่าสนใจในการดึงดูด นักเรียน					
18	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกัน					
19	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและ แสดงความคิดเห็น					
20	ครูให้กำลังใจและชมเชยเมื่อนักเรียนตั้งใจเรียน ได้ดี					

ข้อที่	รายการ	ระดับความสุขในการเรียน				
		5	4	3	2	1
	<b>ด้านสภาพแวดล้อม</b>					
21	ขนาดและลักษณะของห้องเรียนเอื้อต่อกิจกรรมการเรียนการสอน					
22	ภายในห้องเรียนมีแสงสว่างเพียงพอในการเรียนการสอน					
23	สภาพห้องเรียนในขณะที่เรียนไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก					
24	ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์และสื่อการสอนที่จำเป็น พอเพียงกับจำนวนนักเรียน					
25	นักเรียนได้รับความสะดวกจากการเรียนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์					
26	โรงเรียนมีอุปกรณ์การสอนที่ทันสมัยเพียงพอและมีประสิทธิภาพ					
27	ห้องเรียนมีบรรยากาศช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย					
28	นักเรียนที่มีปัญหาสุขภาพจะได้รับการเอาใจใส่เป็นอย่างดี					
29	โรงเรียนมีสื่อทัศนูปกรณ์ที่ดี อำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนของครูและนักเรียน					
30	โรงเรียนมีบริการให้คำปรึกษา					
	<b>ด้านสัมพันธภาพกับผู้อื่น</b>					
31	นักเรียนสามารถปรับตัวเข้ากับคนอื่นๆ ได้ขณะเรียน/ทำงานกลุ่ม					
32	นักเรียนและเพื่อนสามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้					
33	นักเรียนร่วมมือกันในการทำงานกับเพื่อน					

ข้อที่	รายการ	ระดับความสุขในการเรียน				
		5	4	3	2	1
34	นักเรียนและเพื่อนๆ มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน					
35	นักเรียนมีเพื่อนที่สนิทที่ไว้ใจหรือปรับทุกข์ได้					
36	นักเรียนและเพื่อนช่วยกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน					
37	นักเรียนมีความอบอุ่นเมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อน					
38	นักเรียนมีเพื่อนคอยให้กำลังใจ สนใจ และเอาใจใส่ในเรื่องต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ					
39	เพื่อนๆ มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน					
40	เพื่อนๆ ยอมรับในความสามารถของนักเรียน					

มีคะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความสุขมากที่สุด

มีคะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความสุขมาก

มีคะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความสุขปานกลาง

มีคะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความสุขน้อย

มีคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความสุขน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ระดับความสุขในการเรียนอยู่ในระดับปานกลางขึ้นไป

ค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้คือ.....การแปลผล.....

#### ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

## แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

ของเด็กอายุ 6–11 ปี

### ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

#### คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นประโยคที่มีข้อความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกที่แสดงออกในลักษณะต่างๆ แม้ว่าบางประโยคอาจไม่ตรงกับที่ท่านเป็นอยู่ก็ตาม ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด ไม่คำตอบที่ถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี โปรดตอบตามความเป็นจริงและตอบทุกข้อ เพื่อให้ผลการประเมินเป็นที่เชื่อถือได้ และมีประโยชน์ในการเข้าใจอารมณ์ของท่านได้ดียิ่งขึ้น

2. มีคำตอบ 4 คำตอบ สำหรับข้อความแต่ละประโยค คือ **ไม่จริง** **จริงบ้าง** **ครั้ง** **ค่อนข้างจริง** **จริงมาก** โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวท่านมากที่สุด

#### ข้อมูลผู้ตอบแบบประเมิน

นักเรียนชั้น..... เพศ  ชาย  หญิง

ข้อ	รายการ	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
1	ไม่ใช้กำลังเวลาโกรธหรือไม่พอใจ				
2	รู้จักรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวหรือเวลา ของตน				
3	ยับยั้งที่จะทำอะไรตามอำเภอใจตนเอง				
4	ต้องการอะไรต้องได้ทันที				
5	เมื่อมีอารมณ์โกรธ ต้องใช้เวลานานกว่าจะ หายโกรธ				
6	หมกมุ่นกับการเล่นมากเกินไป				

ข้อ	รายการ	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
7	ชี้แจงเหตุผลแทนการใช้กำลัง				
8	ช่วยปกป้อง ดูแล และช่วยเหลือเด็ก ที่เล็กกว่า				
9	เห็นอกเห็นใจเมื่อผู้อื่นเดือดร้อน				
10	ใส่ใจหรือรู้ว่าใครชอบอะไร ไม่ชอบอะไร				
11	เป็นที่พึ่งได้เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ				
12	ระมัดระวังที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือ เสียใจ				
13	ไม่ช่วยเหลือหรือไม่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น				
14	รู้จักให้กำลังใจผู้อื่น				
15	รู้จักรับฟังผู้อื่น				
16	รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น				
17	มักสารภาพเมื่อทำผิด				
18	ไม่ชอบแกล้งเพื่อน				
19	ยอมรับว่าผิดเมื่อถูกถาม				
20	เมื่อทำผิด มักแก้ตัวว่าไม่ได้ตั้งใจ				
21	ยอมรับกฎเกณฑ์ เช่น ยอมรับการลงโทษ เมื่อทำผิด				
22	รู้จักขอโทษ				
23	ยอมรับคำตำหนิหรือตักเตือนเมื่อทำผิด				
24	มีความตั้งใจเมื่อทำสิ่งต่างๆ ที่สนใจ				
25	มีสมาธิในการทำงาน เช่น อ่านหนังสือได้ นานๆ				
26	พยายามทำงานที่ยากให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง เช่น การบ้าน การฝีมือ				

ข้อ	รายการ	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
27	สนุกกับการแก้ปัญหายากๆ หรือท้าทาย เช่น ปัญหาการบ้าน ของเล่นที่แปลกๆ ใหม่ ๆ				
28	เฉื่อยชา ไม่สนใจที่จะทำงานให้เสร็จ				
29	บ่นหรือต่อรองว่างานต่างๆ ยากเกินกว่าที่จะทำได้ทั้งๆ ที่ยังไม่ไดลงมือทำ				
30	ทำงานต่อไปจนเสร็จแม้ว่าเพื่อนๆ ไปเล่นแล้วก็ตาม				
31	ไม่ท้อใจเมื่อประสบกับความผิดหวัง				
32	หาทางตกลงกับเพื่อนหรือเด็กคนอื่น เมื่อเกิดขัดแย้งกัน				
33	ไม่เอะอะโวยวายเมื่อพบปัญหาหรือความยุ่งยาก				
34	รู้จักรอจังหวะหรือรอคอยเวลาที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา				
35	เมื่อมีปัญหา จะคิดหาวิธีแก้หลายๆ ทาง				
36	ร่วมกิจกรรมที่ตนไม่ชอบ หรือไม่ถนัดกับผู้อื่นได้				
37	ท้าทายหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่				
38	กล้าแสดงความสามารถที่มีอยู่ต่อหน้าคนหมู่มาก				
39	กล้าซักถามข้อสงสัย				
40	เมื่อถูกถาม ใช้วิธีนิ่งเฉย แทนการตอบว่าไม่รู้				
41	มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร				
42	ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น				
43	เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้ใหญ่ฟัง				

ข้อ	รายการ	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
44	ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพ ของพ่อแม่ รูปร่างหน้าตา ความสามารถของ ตนเอง ฯลฯ				
45	ภูมิใจที่ตนเองมีจุดดีหรือความสามารถพิเศษ บางอย่าง เช่น เรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง เล่น ดนตรีได้				
46	ภูมิใจที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้ใหญ่ เช่น ดูแลน้อง ดูแลสัตว์เลี้ยง ช่วยเหลืองานผู้ใหญ่				
47	มักจะใช้ข้ออ้างเมื่อไม่กล้าทำอะไร				
48	ไม่กล้าออกความเห็นเมื่ออยู่กับผู้อื่น				
49	เล่าถึงความสำเร็จของตนเองให้ผู้ใหญ่ฟัง				
50	ไม่อายในสิ่งที่ตนมีอยู่ เช่น ฐานะบ้าน อาชีพ ของพ่อแม่ รูปร่างหน้าตา ความสามารถของ ตนเอง ฯลฯ				
51	แม่เกมหรือกีฬาแพ้ก็ไม่เสียใจนาน				
52	แม้เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นก็เรียกร้องที่จะเอา ให้ได้ตามที่ต้องการ				
53	หงุดหงิดอยู่นานเมื่อไม่ได้ตั้งใจ				
54	เมื่อทำอะไรไม่ได้ตามต้องการจะผิดหวังมาก เช่น บ่น คร่ำครวญ หรือซึม				
55	มีอาการซึม				
56	เล่นสนุกสนานหรือล้อกันเล่นสนุกๆ ได้				
57	เมื่ออยู่คนเดียวก็รู้จักหาสิ่งมาทำให้ตัวเอง เพลิดเพลินได้				
58	รู้จักผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นสนุก วาดรูป พูดคุยกับเพื่อน				
59	เป็นคนแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย				



ข้อ	รายการ	ไม่เป็น เลย	เป็น บางครั้ง	เป็น บ่อยครั้ง	เป็น ประจำ
60	สนุกกับการแข่งขันแม้จะรู้ว่าไม่ชนะ				

## คะแนนในแต่ละด้าน

## 1. ดี

- 1.1 ควบคุมอารมณ์ (ข้อ 1 – 7) ได้.....คะแนน  
 1.2 ใส่ใจและเข้าใจผู้อื่น (ข้อ 8 – 16) ได้.....คะแนน  
 1.3 ยอมรับถูกผิด (ข้อ 17 – 23) ได้.....คะแนน

## 2. เก่ง

- 2.1 มุ่งมั่นพยายาม (ข้อ 24 – 30) ได้.....คะแนน  
 2.2 ปรับตัวต่อปัญหา (ข้อ 31 – 36) ได้.....คะแนน  
 2.3 กล้าแสดงออก (ข้อ 37 – 42) ได้.....คะแนน

## 3. มีสุข

- 3.1 พอใจในตนเอง (ข้อ 43 – 48) ได้.....คะแนน  
 3.2 รู้จักปรับใจ (ข้อ 49 – 54) ได้.....คะแนน  
 3.3 รื่นเริงเบิกบาน (ข้อ 55 – 60) ได้.....คะแนน

## ตารางแปลผล

เกณฑ์คะแนนที่ (T-Score Norms) คะแนน	1. ดี			2. เก่ง			3. มีสุข			รวมคะแนนความฉลาด ทางอารมณ์ หารด้วย 9
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	
50 – 100										
40 – 49										
0 – 39										

เกณฑ์คะแนนที่ คือเกณฑ์ที่ทำให้ทราบว่าเด็กมีพัฒนาการความฉลาดทาง  
 อารมณ์อยู่ในระดับใด มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้าน  
 นั้นๆ มากน้อยเพียงใด

เกณฑ์คะแนนที่ตั้งแต่ 50 คะแนนขึ้นไป บ่งบอกว่าเด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ควรส่งเสริมและรักษาคุณลักษณะนี้ให้คงไว้

เกณฑ์คะแนนที่ 40-49 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่ควรร่วมกันส่งเสริมให้เด็กมีความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

เกณฑ์คะแนนที่ต่ำกว่า 40 คะแนน บ่งบอกว่าเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผู้ใหญ่จำเป็นต้องช่วยกันเอาใจใส่พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เด็กอย่างจริงจังและสม่ำเสมอ

กล่าวโดยสรุป หากคะแนนของเด็กแตกต่างจากช่วงคะแนนของเด็กส่วนใหญ่ ที่ได้จากการสำรวจ ไม่ว่าจะคะแนนจะมากหรือน้อยก็ตาม ผู้ใหญ่ควรตระหนักถึงการส่งเสริมให้เด็กประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามแนวทางพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์แต่ละด้าน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี