



หน่วยการเรียนรู้ที่

1

การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ. ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัดปลายทาง

ว 4.2 ป.1/4 ใช้เทคโนโลยีในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- 1) การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น เช่น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอสัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยี
- 2) การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น เช่น การเข้าและออกจากโปรแกรม การสร้างไฟล์ การจัดเก็บ การเรียกใช้ไฟล์ ทำได้ในโปรแกรม เช่น โปรแกรมประมวลคำ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมนำเสนอ
- 3) การสร้างและจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบจะทำให้เรียกใช้ ค้นหาข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว

2.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

(พิจารณาตามหลักสูตรสถานศึกษา)

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละประเภทมีหน้าที่การใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนี้ จอมอนิเตอร์เป็นอุปกรณ์แสดงผลข้อมูลตัวอักษร หรือข้อมูลภาพต่าง ๆ ซีพียูเป็นอุปกรณ์ประมวลผลข้อมูลที่รับข้อมูลเข้ามาแล้วประมวลผลและแสดงผลออกไปยังจอมอนิเตอร์ เมาส์เป็นอุปกรณ์สำหรับรับข้อมูลที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์ และคีย์บอร์ดเป็นอุปกรณ์ป้อนข้อมูลที่ทำหน้าที่รับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เมื่อเรียนรู้เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของอุปกรณ์แต่ละชนิดเรียบร้อยแล้วจะต้องมีเรียนรู้ถึงวิธีการเปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างถูกวิธี เพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของอุปกรณ์เหล่านั้น

ซอฟต์แวร์เป็นชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่สั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งซอฟต์แวร์ที่มีความจำเป็นต่อการใช้งาน มีดังนี้ โปรแกรมประมวลคำเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานด้านการพิมพ์เอกสาร โปรแกรมกราฟิกเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไขเกี่ยวกับรูปภาพ และโปรแกรมนำเสนอเป็นโปรแกรมที่ช่วยถ่ายทอดข้อมูลให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ เมื่อรู้จักโปรแกรมต่าง ๆ แล้วจะต้องเรียนรู้วิธีสร้างและจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถเรียกใช้หรือค้นหาข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว



4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ทำงานด้วยตนเองได้สำเร็จ 2) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานและนำเสนอ ผลงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สมรรถนะประจำหน่วย

ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นและซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ และนำเสนอผลงานตามวัตถุประสงค์ด้วยตนเองได้สำเร็จ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง

6. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ผลงาน เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ

7. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
- แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยี เบื้องต้น	- ตรวจสอบแบบทดสอบก่อน เรียน	- แบบทดสอบก่อนเรียน	- ประเมินตามสภาพ จริง
แผนฯ ที่ 1 1) อธิบายการใช้งาน อุปกรณ์เทคโนโลยีได้ (K)	- ตรวจสอบกิจกรรมฝึกทักษะ ในสมุดประจำตัว - ตรวจสอบแบบฝึกหัด เรื่อง การใช้งานอุปกรณ์ เทคโนโลยีเบื้องต้น - ตรวจสอบใบงานที่ 1.1 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยี	- สมุดประจำตัว - แบบฝึกหัด เรื่อง การใช้งานอุปกรณ์ เทคโนโลยีเบื้องต้น - ใบงานที่ 1.1 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยี	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์



รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
2) เปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยีได้ (S)	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจกิจกรรมฝึกทักษะในสมุดประจำตัว - ตรวจสอบแบบฝึกหัด เรื่องการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - สมุดประจำตัว - แบบฝึกหัด เรื่องการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
3) เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยคำนึงถึงความปลอดภัย (A)	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการนำเสนอผลงานจากใบงานที่ 1.1 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยี 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
<ul style="list-style-type: none"> - สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
<ul style="list-style-type: none"> - คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
แผนฯ ที่ 2 (สมรรถนะประจำหน่วย) 1) ระบุวัตถุประสงค์ในการใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, A)	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
2) เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยคำนึงถึงความปลอดภัย (K, A)	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์



รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
3) เลือก และ ใช้ งานซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ได้สำเร็จ (K, S)	- ตรวจใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ	- ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
4) สร้างผลงานโดยใช้ซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์ และ นำเสนอผลงานด้วยตนเองได้สำเร็จ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, S, A)	- ตรวจใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - ตรวจชิ้นงาน/ภาระงาน	- ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น	- ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	- แบบทดสอบหลังเรียน	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

8. กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

- แผนฯ ที่ 1 : การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น เวลา 1 ชั่วโมง
กระบวนการเรียนรู้ : กระบวนการปฏิบัติ (Practice Teaching)
- แผนฯ ที่ 2 : การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น เวลา 3 ชั่วโมง
กระบวนการเรียนรู้ : รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบสอบความรู้ (5Es Instructional Model)
(รวมเวลา 4 ชั่วโมง)



9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท.
- 2) แบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท.
- 3) แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น
- 4) แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น
- 5) ใบงานที่ 1.1 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยี
- 6) ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน
- 7) สื่อ PowerPoint หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท.
- 8) คลิปสื่อประกอบการสอน เรื่อง วิธีการใช้งานแป้นต่าง ๆ บนคีย์บอร์ด (Keyboard) ของ อจท.
- 9) คลิปสื่อประกอบการสอน เรื่อง โปรแกรม Microsoft PowerPoint ของ อจท.
- 10) บัตรภาพอุปกรณ์เทคโนโลยี
- 11) สมุดประจำตัวนักเรียน

9.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องเรียน
- 2) อินเทอร์เน็ต



แบบทดสอบ ก่อนเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- อุปกรณ์ใดที่หากขาดไปจะทำให้ไม่สามารถมองเห็นข้อมูลขณะใช้งานคอมพิวเตอร์
 - ซีพียู
 - เมาส์
 - จอมอนิเตอร์
- อุปกรณ์เทคโนโลยีใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์
 - ซีพียู
 - คีย์บอร์ด
 - จอมอนิเตอร์
- การใช้นิ้วมือสัมผัสภาพ หรือข้อความในหน้าจอ มอนิเตอร์แบบสัมผัสได้ เปรียบเสมือนการใช้ อุปกรณ์ใด
 - เมาส์
 - ซีพียู
 - จอมอนิเตอร์
- ถ้าไม่มีเมาส์ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเลือกคำสั่งในเมนูต่าง ๆ ได้ จากอุปกรณ์ใด
 - ซีพียู
 - คีย์บอร์ด
 - จอมอนิเตอร์
- บุคคลใดปิดเครื่องพิมพ์ได้ถูกต้อง
 - ต้นตึงปลั๊กไฟออกทันทีเมื่อใช้งานเสร็จ
 - บอลลดปุ่มเปิด-ปิด หลังใช้งานเสร็จทันที
 - กึ่งเปิดเครื่องทิ้งไว้เพื่อให้ใช้งานต่อในครั้ง ถัดไปได้สะดวก
- โปรแกรมใดที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไข เกี่ยวกับรูปภาพ
 - Microsoft Paint
 - Microsoft Word
 - Microsoft PowerPoint
- ในการใช้โปรแกรมนำเสนอ หากนักเรียน ต้องการเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลังของสไลด์ นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด
 - แทรก (Insert)
 - หน้าแรก (Home)
 - ออกแบบ (Design)
- โปรแกรมใดที่ใช้พิมพ์เอกสารรายงานหรือ พิมพ์ข้อความ
 - Microsoft Paint
 - Microsoft Word
 - Microsoft PowerPoint
- การสร้างงานนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ที่เลือกใช้คำสั่ง Blank Presentation คือข้อใด
 - แผ่นสไลด์เปล่า
 - แผ่นสไลด์ที่มีการตกแต่งกราฟิก
 - แผ่นสไลด์ที่มีหัวข้อ โครงเนื้อหา และมีการ ตกแต่งกราฟิก
- บุคคลใดใช้งานโปรแกรมได้เหมาะสมมากที่สุด
 - ฟ้าใช้โปรแกรมกราฟิกในการสร้างบัญชี รายรับรายจ่ายของตนเอง
 - พลอยใช้โปรแกรมนำเสนอในการวาด ภาพตกแต่งการ์ดวันเกิดคุณพ่อ
 - แก้วใช้โปรแกรมประมวลคำจัดทำ เอกสารรายงานวิชาวิทยาศาสตร์



แบบทดสอบ ก่อนเรียน

เฉลย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. อุปกรณ์ใดที่หากขาดไปจะทำให้ไม่สามารถมองเห็นข้อมูลขณะใช้งานคอมพิวเตอร์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. เมาส์ 3. จอมอนิเตอร์ 2. อุปกรณ์เทคโนโลยีใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. คีย์บอร์ด 3. จอมอนิเตอร์ 3. การใช้นิ้วมือสัมผัสภาพ หรือข้อความในหน้าจอมอนิเตอร์แบบสัมผัสได้ เปรียบเสมือนการใช้ <ol style="list-style-type: none"> 1. เมาส์ 2. ซีพียู 3. จอมอนิเตอร์ 4. ถ้าไม่มีเมาส์ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเลือกคำสั่งในเมนูต่าง ๆ ได้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. คีย์บอร์ด 3. จอมอนิเตอร์ 5. บุคคลใดปิดเครื่องพิมพ์ได้ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 1. ดันดิ่งปลั๊กไฟออกทันทีเมื่อใช้งานเสร็จ 2. บอลกดปุ่มเปิด-ปิด หลังใช้งานเสร็จทันที 3. กิ่งเปิดเครื่องทิ้งไว้เพื่อให้ใช้งานต่อในครั้งถัดไปได้สะดวก | <ol style="list-style-type: none"> 6. โปรแกรมใดที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไขเกี่ยวกับรูปภาพ <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Paint 2. Microsoft Word 3. Microsoft PowerPoint 7. ในการใช้โปรแกรมนำเสนอ หากนักเรียนต้องการเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลังของสไลด์ นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด <ol style="list-style-type: none"> 1. แทรก (Insert) 2. หน้าแรก (Home) 3. ออกแบบ (Design) 8. โปรแกรมใดที่ใช้พิมพ์เอกสารรายงานหรือพิมพ์ข้อความ <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Paint 2. Microsoft Word 3. Microsoft PowerPoint 9. การสร้างงานนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ที่เลือกใช้คำสั่ง Blank Presentation คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> 1. แผ่นสไลด์เปล่า 2. แผ่นสไลด์ที่มีการตกแต่งกราฟิก 3. แผ่นสไลด์ที่มีหัวข้อ โครงเนื้อหา และมีการตกแต่งกราฟิก 10. บุคคลใดใช้งานโปรแกรมได้เหมาะสมมากที่สุด <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟ้าใช้โปรแกรมกราฟิกในการสร้างบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง 2. พลอยใช้โปรแกรมนำเสนอในการวาดภาพตกแต่งการ์ดวันเกิดคุณพ่อ 3. แก้วใช้โปรแกรมประมวลคำจัดทำเอกสารรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ |
|---|---|

เฉลย

1. 3. 2. 1. 3. 1. 4. 2. 5. 2. 6. 1. 7. 3. 8. 2. 9. 1. 10. 3.



แบบทดสอบ หลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ในการใช้โปรแกรมนำเสนอ หากนักเรียนต้องการเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลังของสไลด์ นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด
 1. แทรก (Insert)
 2. หน้าแรก (Home)
 3. ออกแบบ (Design)
2. ถ้าไม่มีเมาส์ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเลือกคำสั่งในเมนูต่าง ๆ ได้จากอุปกรณ์ใด
 1. ซีพียู
 2. คีย์บอร์ด
 3. จอมอนิเตอร์
3. การสร้างงานนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ที่เลือกใช้คำสั่ง Blank Presentation คือข้อใด
 1. แผ่นสไลด์เปล่า
 2. แผ่นสไลด์ที่มีการตกแต่งกราฟิก
 3. แผ่นสไลด์ที่มีหัวข้อ โครงเนื้อหา และมีการตกแต่งกราฟิก
4. อุปกรณ์เทคโนโลยีใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์
 1. ซีพียู
 2. คีย์บอร์ด
 3. จอมอนิเตอร์
5. บุคคลใดปิดเครื่องพิมพ์ได้ถูกต้อง
 1. ดึงปลั๊กไฟออกทันทีเมื่อใช้งานเสร็จ
 2. บอลกดปุ่มเปิด-ปิด หลังใช้งานเสร็จทันที
 3. กิ่งเปิดเครื่องทิ้งไว้เพื่อให้ใช้งานต่อในครั้งถัดไปได้สะดวก
6. การใช้นิ้วมือสัมผัสภาพ หรือข้อความในหน้าจอ มอนิเตอร์แบบสัมผัสได้ เปรียบเสมือนการใช้อุปกรณ์ใด
 1. เมาส์
 2. ซีพียู
 3. จอมอนิเตอร์
7. อุปกรณ์ใดที่หากขาดไปจะทำให้ไม่สามารถมองเห็นข้อมูลขณะใช้งานคอมพิวเตอร์
 1. ซีพียู
 2. เมาส์
 3. จอมอนิเตอร์
8. บุคคลใดใช้งานโปรแกรมได้เหมาะสมมากที่สุด
 1. พี่ใช้โปรแกรมกราฟิกในการสร้างบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง
 2. พลอยใช้โปรแกรมนำเสนอในการวาดภาพตกแต่งการ์ดวันเกิดคุณพ่อ
 3. แก้วใช้โปรแกรมประมวลคำจัดทำเอกสารรายงานวิชาวิทยาศาสตร์
9. โปรแกรมใดที่ใช้พิมพ์เอกสารรายงานหรือพิมพ์ข้อความ
 1. Microsoft Paint
 2. Microsoft Word
 3. Microsoft PowerPoint
10. โปรแกรมใดที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้วเกี่ยวกับรูปภาพ
 1. Microsoft Paint
 2. Microsoft Word
 3. Microsoft PowerPoint



แบบทดสอบ หลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. ในการใช้โปรแกรมนำเสนอ หากนักเรียนต้องการเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลังของสไลด์ นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด <ol style="list-style-type: none"> 1. แทรก (Insert) 2. หน้าแรก (Home) 3. ออกแบบ (Design) 2. ถ้าไม่มีเมาส์ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเลือกคำสั่งในเมนูต่าง ๆ ได้จากอุปกรณ์ใด <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. คีย์บอร์ด 3. จอมอนิเตอร์ 3. การสร้างงานนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ที่เลือกใช้คำสั่ง Blank Presentation คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> 1. แผ่นสไลด์เปล่า 2. แผ่นสไลด์ที่มีการตกแต่งกราฟิก 3. แผ่นสไลด์ที่มีหัวข้อ โครงเนื้อหา และมีการตกแต่งกราฟิก 4. อุปกรณ์เทคโนโลยีใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. คีย์บอร์ด 3. จอมอนิเตอร์ 5. บุคคลใดปิดเครื่องพิมพ์ได้ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 1. ดันดึงปลั๊กไฟออกทันทีเมื่อใช้งานเสร็จ 2. บอกลดปุ่มเปิด-ปิด หลังใช้งานเสร็จทันที 3. กิ่งเปิดเครื่องทิ้งไว้เพื่อให้ใช้งานต่อในครั้งถัดไปได้สะดวก | <ol style="list-style-type: none"> 6. การใช้นิ้วมือสัมผัสภาพ หรือข้อความในหน้าจอ มอนิเตอร์แบบสัมผัสได้ เปรียบเสมือนการใช้อุปกรณ์ใด <ol style="list-style-type: none"> 1. เมาส์ 2. ซีพียู 3. จอมอนิเตอร์ 7. อุปกรณ์ใดที่หากขาดไปจะทำให้ไม่สามารถมองเห็นข้อมูลขณะใช้งานคอมพิวเตอร์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีพียู 2. เมาส์ 3. จอมอนิเตอร์ 8. บุคคลใดใช้งานโปรแกรมได้เหมาะสมมากที่สุด <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟ้าใช้โปรแกรมกราฟิกในการสร้างบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง 2. พลอยใช้โปรแกรมนำเสนอในการวาดภาพตกแต่งการ์ดวันเกิดคุณพ่อ 3. แก้วใช้โปรแกรมประมวลคำจัดทำเอกสารรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ 9. โปรแกรมใดที่ใช้พิมพ์เอกสารรายงานหรือพิมพ์ข้อความ <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Paint 2. Microsoft Word 3. Microsoft PowerPoint 10. โปรแกรมใดที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้วเกี่ยวกับรูปภาพ <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Paint 2. Microsoft Word 3. Microsoft PowerPoint |
|---|---|