

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แผ่นพับแนะนำการทดสอบ

๑ ฉบับ

ข้อมูลรายละเอียดของการทดสอบ

ภาษาโปรแกรมด้วยภาพ : ระดับ ๑-๔

ภาษาโปรแกรมด้วยข้อความ : ระดับ ๑-๖

ระยะเวลาในการทำข้อสอบ: ๔๐ นาที/ครั้ง

วิธีทำข้อสอบ : แบบปรนัย (แบบเลือกตอบ)

คะแนนผ่านเกณฑ์: ตอบถูก ๖๐% ขึ้นไป

ผู้ที่ผ่านการสอบจะได้รับใบรับรองอิเล็กทรอนิกส์เพื่อรับรองผลการสอบ

ประโยชน์ของการทดสอบ TOFAS

สำหรับนักเรียน

๑.นักเรียนสามารถทดสอบระดับความรู้ความสามารถของตนเอง

๒.จากผลการทดสอบนักเรียนรู้ระดับความสามารถของตนเอง โดยผลคะแนนที่ได้ระบุคะแนนสูงหรือต่ำในแต่ละด้าน

๓.นักเรียนสามารถเทียบระดับความสามารถของตนเองกับเกณฑ์มาตรฐานและกับนักเรียนคนอื่น ๆ ได้ทั่วโลก

สำหรับครูผู้สอน

๑.ครูผู้สอนสามารถดูพัฒนาการของนักเรียนได้รายบุคคล

๒.ครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์และประเมินระดับความเข้าใจในการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งรายบุคคลและระดับห้องเรียน

๓.ครูผู้สอนสามารถนำผลการทดสอบไปช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนรายบุคคลได้

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๒. ตัวอย่างของผลการสอบ

๑ ฉบับ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๓. ตัวอย่างของใบรับรอง

๑ ฉบับ

เป้าหมาย 3 ข้อของ TOFAS

1. คุณสามารถ "ประเมิน" โดยเฉพาะความสามารถทางวิชาการขั้นพื้นฐาน
พอเมื่อก่อน 80% ใน 11 ประเทศทั่วโลกคิดว่า ความสามารถขั้นพื้นฐานทางวิชาการเป็นทักษะที่จำเป็นที่สุดสำหรับลูกของพวกเขา TOFAS ให้ความสำคัญกับความสามารถขั้นพื้นฐานทางวิชาการนี้และช่วยให้อะไรเป็นได้อย่างถูกต้อง *
2. คุณสามารถ "เปรียบเทียบ" กับคนอื่นด้านทักษะขั้นพื้นฐานทางวิชาการในระดับโลกได้
ในอนาคตนี้แนวโน้มมากขึ้นว่ามาตรฐานทางการศึกษาจะเป็นแบบไร้พรมแดน TOFAS จะช่วยตอบสนอง "คนที่ยากจะใช้ระบบที่เป็นสากลในการวัดความสามารถทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน" เพราะ "เปรียบเทียบ" ความสามารถทางวิชาการขั้นพื้นฐานนี้ในระดับโลก
3. คุณสามารถทราบได้ว่าต้องทำอะไรเพื่อพัฒนาความสามารถทางวิชาการของตนเองให้ดีขึ้น
TOFAS ไม่เพียงแต่วิเคราะห์ข้อผิดพลาดที่ถูกต้องและผลการสอบผ่านหรือไม่เท่านั้น แต่ยังวิเคราะห์ข้อมูลการสอบของแต่ละคนอย่างละเอียดในเชิงลึกอีกด้วย

*ข้อมูลอ้างอิงจากผลการวิจัยที่สถาบันวิจัยวิชาการขั้นพื้นฐาน Sprinx จัดทำขึ้น

รายละเอียด

วิชา : การเขียนโปรแกรม
ระดับ : ระดับ 1-6
ระยะเวลาในการทำข้อสอบ : 40 นาที
วิธีทำข้อสอบ : แบบปรนัย (แบบเลือกตอบ)
คะแนนผ่านเกณฑ์ : ตอบถูก 60% ขึ้นไป
ภาษาที่ใช้ในการสอบ : ภาษาคอมพิวเตอร์ JavaScript, Python

สิ่งที่ต้องเตรียม: การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต, พีซี
ผลการสอบ:
สามารถตรวจสอบผลการสอบได้ด้วยตัวเองทางออนไลน์
หลังจากทำการสอบเสร็จแล้ว 2-3 สัปดาห์
ผู้ที่ผ่านการสอบจะได้ใบรับรองอิเล็กทรอนิกส์เพื่อรับรองผล
การสอบ

TOFAS คือ การสอบวัดระดับและประเมินความสามารถทางวิชาการขั้นพื้นฐานระหว่างประเทศ ตอนนี้มีมากกว่า 300,000 คนใน 32 ประเทศทั่วโลก รวมทั้งญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาได้ทำการทดสอบไปแล้ว ซึ่งการทดสอบนี้ช่วยให้ครูผู้สอนและนักเรียนสามารถเปรียบเทียบและประเมินความสามารถทางวิชาการขั้นพื้นฐานของตนเองในระดับโลกได้

ประโยชน์ของ TOFAS



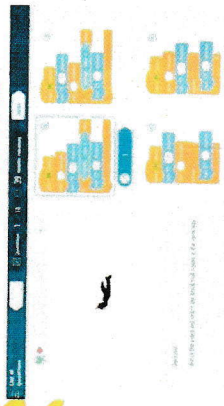
นักเรียน

ครูผู้สอน

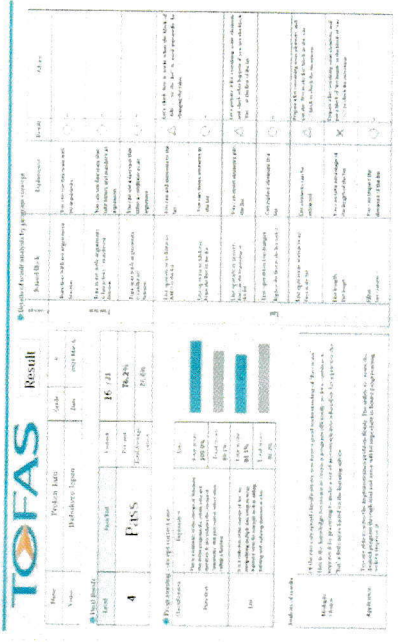
- ▶ จากผลการทดสอบ นักเรียนจะได้รู้และเข้าใจจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง
- ▶ นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความสามารถของตนเองกับนักเรียนคนอื่น ๆ ทั่วโลก
- ▶ ในที่สุดเราอยากให้การสอบนี้เป็นมาตรฐานของโลก

- ▶ ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการเตรียมสำหรับการสอบและวิเคราะห์คะแนน
- ▶ สามารถวิเคราะห์และประเมินระดับความเข้าใจในการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งเป็นรายบุคคลและทั้งชั้นเรียน
- ▶ ช่วยให้ครูผู้สอนรู้ถึงความจำเป็นของนักเรียนและชั้นเรียนของเขาได้

หน้าจอของแบบทดสอบ



ผลการสอบ



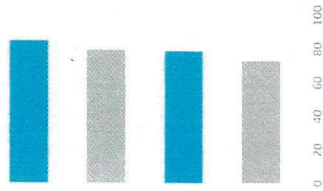
Full name	first_name last_name	Grade	
Exam site	Kaigen-India	Test Date	9/20/2022

● Your exam results

Level taken	Pass/Fail	Number of correct answers	15 out of 20 questions
Visual programming language	 Pass	Percentage of correct answers	75.0%
Level 1		Percentage of correct answers given by examinees overall	63.3%

● Percentage of correct answers by category of programming concept

Concept Classification	Explanation of Concept Classification	Percentage of correct answers
Control	This is a set of concepts to control a program with conditions or other operations. This is the general term for concepts such as iteration, conditional branching, and sequential execution.	You 84.6%
		Overall 79.4%
Numerical Processing	This is a set of concepts learned in arithmetic and mathematics. This is the general term for concepts such as angles, negative numbers, the equal sign, and inequality symbols.	You 78.6%
		Overall 73.0%



Analysis of answers

Between the two concept classifications, you have a good understanding of "Control." This is the fundamental knowledge of programming, so please continue to improve your programming ability by creating many programs with complicated movements. Also, practice "Numerical Processing" a little more based on the learning advice.

● Details of result analysis by program concept

Concept Classification	Concept (Corresponding Block)	Explanation of Concept	Results	Learning Advice
Control	Sequential execution When right arrow (▶) is clicked	Understand that the program executes sequentially starting from the top	○	
	Wait clause Wait 1 Second	The program can be stopped for a specified time	○	
	Repeat Continuous	The program can be repeated many times	△	Make a program using the "Continuous" block and check the movement. It is easy to understand the effect by combining "Movement" blocks.
	If clause (conditional branch) If, Then	Movement can be changed depending on the conditions	○	
	Initialization Change size to "10" and x coordinate to "0"	The character's position and size can be returned to the original settings when the program is started	○	
	If else clause (conditional branch with two outcomes) Else	Different movements can be specified depending on whether or not conditions are satisfied	△	Make a program using the "If Then, Else" block and check the movement. Pay attention to the difference from the "If Then" block.
	Parallel processing When right arrow (▶) is clicked	Two different programs can be executed at the same time	○	
Numerical Processing	Positive/negative number Move 10 Steps	The character can be moved forward and backward	△	Check the difference in movement when inserting a positive number or a negative number in "Move 10 Steps."
	Size of number Move 10 Steps	The speed at which the character moves forward can be specified	○	
	Angle [absolute] Point to 0°	The character can be pointed in the specified direction	△	Move the character while being aware of the difference between the blocks of "Point to XX°" and "Rotate XX°."
	Angle [relative] Rotate 15°	The character can be rotated around	△	Pay attention to the difference between the blocks of "Point to XX°" and "Rotate 15°." Also, for the "Rotate 15°" block, note that there are two blocks—one for clockwise and one for counterclockwise.

