

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 2 การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

.....

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. นักเรียนสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Scratch มาติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์ได้จากเว็บไซต์ใด

ก. <http://scratch.org>

ข. <http://scratch.com>

ค. <http://scratch.go.th>

ง. <http://scratch.mit.edu>

2. การจดบันทึกคำใบ้ของรหัสผ่านในการใช้งานโปรแกรม Scratch แทนการจดรหัสผ่านลงในสมุดมีประโยชน์อย่างไร

ก. เป็นการฝึกความจำ

ข. สร้างความท้าทายในการคิดคำใบ้

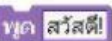
ค. ป้องกันผู้อื่นแอบดูสมุดและนำรหัสผ่านไปใช้

ง. ไม่มีผลแตกต่างจากการจดรหัสผ่านลงในสมุด

3. เมื่อต้องการให้ตัวละครพูดคำว่า “สวัสดี!” ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

4. ถ้าสร้างตัวละครใหม่ โดยลากบล็อกมาวางต่อกันดังภาพ จะทำให้เกิดผลอย่างไร



ก. ตัวละครเลื่อนร่าง

ข. ตัวละครเคลื่อนที่

ค. ตัวละครหายไป

ง. ตัวละครหมุนกลับด้าน

5. ข้อใดอธิบายความหมายของสคริปต์ได้ถูกต้อง

- ก. เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม
- ข. เครื่องมือที่เรียกใช้งานโดยมีลักษณะเด่นเป็นการทำงานรูปร่างต่างๆ
- ค. บล็อกคำสั่งในหมวดต่างๆ ที่สามารถนำมาประกอบเรียงกันเข้าเป็นกลุ่มๆ
- ง. ชุดคำสั่งสำหรับตัวละครหรือเวทีเพื่อให้ทำงานตามที่ออกแบบโปรแกรมไว้

6. ถ้าต้องการให้ตัวละครแมว ส่งเสียงร้อง Meow ต้องใช้บล็อกคำสั่งใด



7. เมื่อต้องการให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch เปลี่ยนขนาดตัว ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

- ก. รูปลักษณ์
- ข. เสียง
- ค. ควบคุม
- ง. เคลื่อนไหว

8. เมื่อต้องการให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch เลี้ยวซ้าย ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

- ก. เสียง
- ข. รูปร่าง
- ค. ควบคุม
- ง. การเคลื่อนที่

9. ไฟล์ชิ้นงานของโปรแกรม Scratch รุ่น 2.0 เป็นไฟล์ นามสกุลอะไร และสามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้หรือไม่

- ก. นามสกุล .sb สามารถเปิดใช้งานใน รุ่น 3.0 ได้
- ข. นามสกุล .sb2 สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้
- ค. นามสกุล .sb ไม่สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้
- ง. นามสกุล .sb2 ไม่สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้

10. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ไม่เหมาะสม

- ก. ก้านตอง ใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์
- ข. ภูผา ใช้สร้างแบบจำลองระบบสุริยะ
- ค. ใบเตย ใช้ทำนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า
- ง. พอเพียง ใช้ทำบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง