แบบทดสอบความรู้หลังเรียน หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม ชั้น ป.1 วิชาวิทยาการคำนวณ





ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ให้นักเรียนอ่านโจทย์แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าตัวเลือกที่ถูกต้อง

1. การเขียนโปรแกรมหมายถึงข้อใด
   1) การสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน
   2) การฝึกใช้โปรแกรมตามต้องการ
   3) การเขียนชุดคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

2. โปรแกรม Scratch สามารถสร้างสรรค์ผลงานแบบใดได้บ้าง
   1) สร้างตัวละคร เกม ภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียง
   2) วาดภาพพร้อมแสดงเสียง
   3) วาดภาพตามจินตนาการ

3. การเริ่มต้นเขียนโปรแกรม Scratch ต้องเริ่มจากเครื่องมือใด
   1) 
   2) 
   3) 

4. ข้อใดกล่าวถึงสคริปต์ได้ถูกต้อง
   1) เป็นเวทีสำหรับตัวละคร
   2) เป็นชุดคำสั่งตัวละคร
   3) เป็นพื้นที่แสดงคำสั่ง

5. โปรแกรม Scratch จะกำหนดชื่อตัวละครอย่างไร
   1) Scratch 1
   2) ตัวละคร
   3) สคริปต์

6. การฝึกเขียนโปรแกรมจะสามารถพัฒนานักเรียนในด้านใด
   1) ด้านภาษาคอมพิวเตอร์
   2) ด้านสติปัญญาและอารมณ
   3) ด้านวางแผนและแก้ปัญหา

LIVEWORKSHEETS

7. เพราะเหตุใดโปรแกรม scratch จึงเหมาะสำหรับผู้ฝึกเขียนโปรแกรม

1) ใช้เวลาน้อย
2) มีชุดคำสั่งสำเสร็จพร้อมใช้งาน
3) ภาษาที่ใช้เขียนโปรแกรมไม่ซับซ้อน

8. เว็บไซต์ https://code.org เหมาะกับใคร

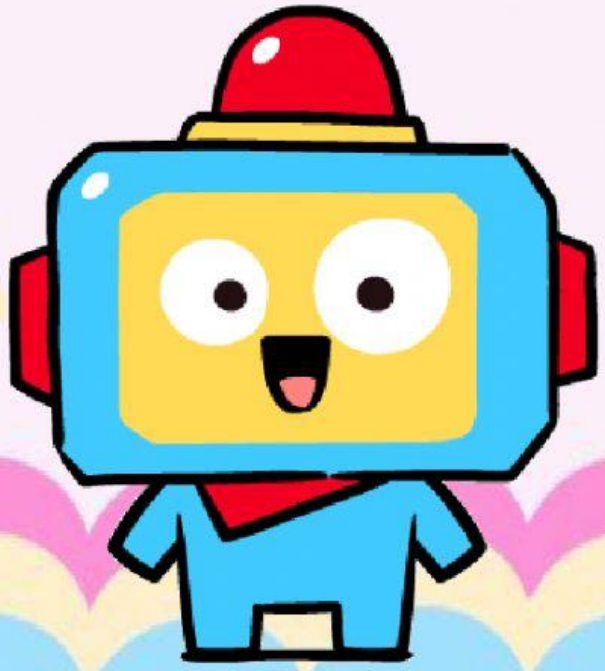
1) นักเรียน
2) โปรแกรมเมอร์
3) ผู้เริ่มต้นเขียนโปรแกรม

9. ข้อใดเป็นจุดประสงค์หลักของเว็บไซต์ https://code.org

1) ทุกคนเป็นนักเขียนโปรแกรมได้
2) ความสนุกในการเขียนโปรแกรม
3) ให้เด็กเข้าใช้บริการเว็บไซต์เท่านั้น

10. ผู้เริ่มต้นใช้เว็บไซต์ https://code.org ต้องมีคุณสมบัติอย่างไร

1) ซ่อมคอมพิวเตอร์ได้
2) เพียงแค่เปิดเว็บไซต์ได้
3) ใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างชำนาญ



LIVEWORKSHEETS