

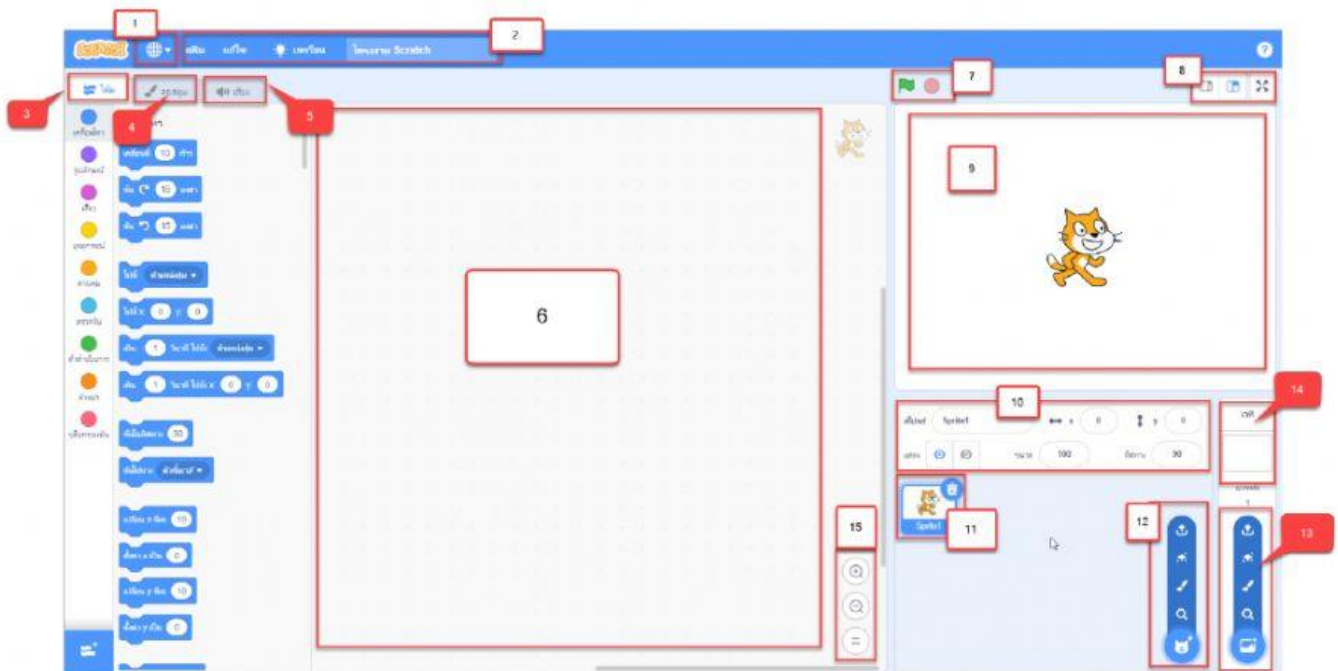


ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

วิชานวัตกรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนนำตัวเลขมาเติมความหมายส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ให้ถูกต้อง



.....ปรับขนาดของหน้าต่างแสดงผล

.....Tapแสดงกลุ่มคำสั่งของบล็อกโค้ด

.....ย่อ/ขยาย/ปรับกึ่งกลางพื้นที่วางบล็อกคำสั่ง

.....เพิ่ม/ค้นหา/วาด/อัปโหลด ตัวละคร

.....ปรับแต่ง/แก้ไข/ตัวละครหรือฉากหลัง

.....เมนูบันทึก เมนูเรียกเปิดงานเก่า เมนูแก้ไข

.....เวทีแสดงผล

.....คุณสมบัติของตัวละคร

.....พื้นที่วางบล็อกคำสั่ง

.....เปลี่ยนภาษา

.....ตัวละคร

.....แสดงฉากหลังปัจจุบัน/เวที

.....สั่งให้โปรแกรมทำงานหรือสั่งให้หยุด

.....คำสั่งจัดการเกี่ยวกับเสียง

.....เพิ่ม/ค้นหา/วาด/อัปโหลด ฉากหลัง

ตอนที่ 2 จับคู่บล็อกคำสั่งกับความหมายของบล็อกให้ถูกต้อง

	●	●	สร้างตัวแปร
	●	●	หากสองสื่อกำหนดแตกต่างกัน เงื่อนไขจะเป็นจริง
	●	●	เหตุการณ์จะเกิดขึ้นเมื่อกด ปุ่มสเปซบาร์
	●	●	หยุดการเล่นเสียงทั้งหมด
	●	●	เคลื่อนที่ 10 ก้าวตามทิศทางที่ กำหนด
	●	●	เปลี่ยนไปแสดงคอสตุ่มถัดไป
	●	●	พูด.... 2 วินาที
	●	●	เหตุการณ์จะเกิดขึ้นเมื่อ คลิกธงเขียว
	●	●	วนลูปเพื่อทำงานในลูปซ้ำ ไม่รู้จบ
	●	●	ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เครื่องหมายน้อยกว่า

ตอนที่ 3 จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ถ้าต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า 20 ก้าวต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด



- ถ้าต้องการเขียนโค้ดให้ตัวละคร “หันไปทางซ้าย 15 องศา เมื่อกดปุ่มลูกศรชี้ขวา” ต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด



3. ถ้าต้องการเขียนโค้ดเพื่อให้ตัวละครพูด “สวัสดี 2 วินาที” ต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด



4. ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมให้วนซ้ำแบบไม่รู้จบต้องใช้บล็อกคำสั่งใด



5. ถ้าต้องการสร้างตัวแปรต้องใช้คำสั่งใด

