ใบงานที่ 1

20

โรงเรียน เอกบูรพา วิเทศศึกษา

แบบทดสอบเก็บคะแนน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง **อัลกอริทึมและการแก้ปัญหาอย่างง่าย**

สาระการเรียนรู้ การงานอาชีพฯ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3** แบบเลือกตอบ จำนวน **10** ข้อ **20** คะแนน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น G.3/.....เลขที่.....

<u>คำสั่ง</u> ให้นักเรียนวงกลม ◯ เลือกคำตอบที่ถูกต้อง **(ข้อละ 2 คะแนน)**

1. ข้อใดคือการแก้ปัญหา

ก. รองเท้าเปียก ข. ฝนตกหนัก

ค. หาวิธีเดินทางไปโรงเรียน ง. ไม่สามารถเดินทางไปโรงเรียนได้

2. การแก้ปัญหาที่ถูกวิธีควรนำหลักคิดใดเข้ามาช่วยแก้ปัญหา

ก. แก้ปัญหาให้เร็วที่สุด ข. ศึกษาปัญหาอื่น

ค. ประหยัดค่าใช้จ่าย ง. ใช้เหตุผลในการหาคำตอบ

3. ข้อใดเป็นการให้เหตุผลในการแก้ปัญหา

ก. ดินสอหาย ข. รถโรงเรียนมารับเร็วเกินไป

ค. ไม่สบายเพราะเดินตากฝน ง. ถ้าฝนตกจะนำร่มไปโรงเรียน

4. ถ้ามีตัวเลขเรียงลำดับต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าตัวเลขที่หายไปคือเลขใด

24 28 32 ___ 40 44

ก. 34 ข. 36

ค. 38 ง. 40

5. พิจารณาภาพต่อไปนี้  ภาพที่ 4 ควรเป็นภาพใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

LIVEWORKSHEETS

6. ข้อใดกล่าวถึงอัลกอริทึมได้ถูกต้อง

ก. การเขียนผังงาน
ข. การวิเคราะห์ปัญหา
ค. การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ง. การถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

7. เพราะเหตุใดจึงต้องเขียนอัลกอริทึม

ก. เพื่อให้ทำงานได้เร็วขึ้น
ข. ใช้ในการประเมินปัญหา
ค. ใช้แก้ข้อผิดพลาดของโปรแกรม
ง. เพื่อให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา

8. จากภาพ สัญลักษณ์นี้ใช้ในลักษณะใด

ก. แสดงข้อความ
ข. กระบวนการทำงาน
ค. กระบวนการทำงาน
ง. รับข้อมูลเข้ามาประมวลผล

9. ข้อใดไม่ใช่ตัวต่อของเกมเททริส

ก. 
ข. 
ค. 
ง. 

10. เกม OX ฝึกการคิดด้านใด

ก. ความจำ
ข. การคำนวณ
ค. การคาดการณ์ผลลัพธ์
ง. ความเร็วในการแก้ปัญหา

LIVEWORKSHEETS