แบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test)

ชื่อ_____เลขที่_____ชั้น_____

ได้_____คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

นักเรียนใช้ดินสอระบายลงใน ◯ หน้าคำตอบที่ถูกต้องให้เต็มวง

1. ข้อใดเป็นประโยชน์ของ storyboard
   1. สามารถเห็นลำดับขั้นตอนการทำงานที่สำคัญ
   2. สามารถดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างราบรื่น
   3. สามารถคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้าได้
   4. สามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการได้

2. เหตุใดนักเรียนควรนำการเขียนแผนภาพมาประยุกต์ใช้กับการทำงานในชีวิตประจำวัน
   1. แผนภาพสามารถตอบสนองความต้องการของเราได้
   2. แผนภาพสามารถลดข้อผิดพลาดในการทำงาน
   3. แผนภาพสื่อความหมายเข้าใจง่าย
   4. แผนภาพออกแบบได้สวยงาม

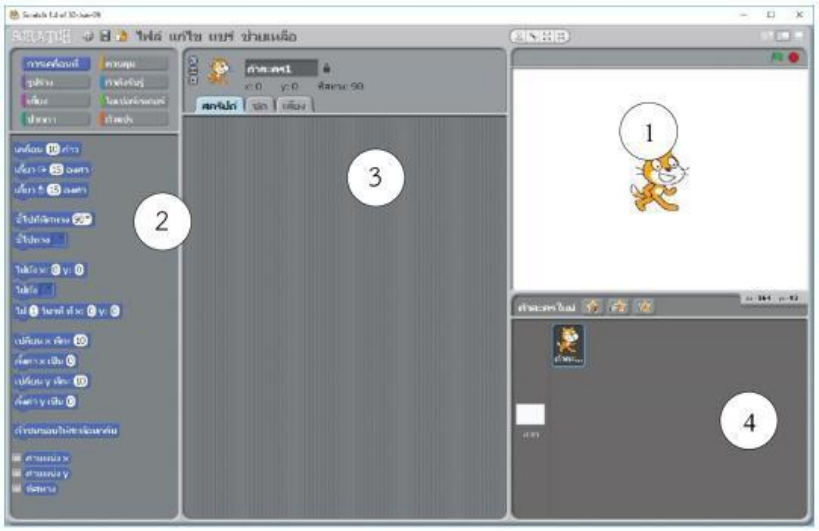
3. https://code.org มีลักษณะการใช้งานอย่างไร
   1. การนำบล็อกคำสั่งต่าง ๆ มาเรียงต่อกัน
   2. ใช้คำสั่งเป็นภาษาอังกฤษในการเขียนโปรแกรม
   3. นำภาพต่าง ๆ มาแทนขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
   4. ใช้ภาษาสื่อสารผสมกับภาพในการเขียนโปรแกรม

4. การเขียนโปรแกรมควรคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก
   1. ผลลัพธ์ที่ได้
   2. การวิเคราะห์ปัญหา
   3. ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
   4. โปรแกรมที่จะนำมาใช้เขียน



LIVEWORKSHEETS

สังเกตภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 5-8



5. หมายเลขใดใช้ในการเขียนคำสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

(1) หมายเลข 1
(2) หมายเลข 2
(3) หมายเลข 3
(4) หมายเลข 4

6. ถ้าต้องการให้ตัวละครแสดงคำพูด “สวัสดี” แล้วร้องเหมียว นักเรียนจะต้องเขียนโปรแกรมที่หมายเลขใด

(1) หมายเลข 1
(2) หมายเลข 2
(3) หมายเลข 3
(4) หมายเลข 4

7. จากข้อ 6 นักเรียนต้องใช้คำสั่งใดตามลำดับ

(1) 

(2) 

(3) 

(4) 



LIVEWORKSHEETS

8. ถ้าต้องการสร้างตัวละครใหม่ต้องใช้เครื่องมือใด และปรากฏตัวละครที่สร้างเสร็จแล้วบริเวณหมายเลขใด

(1)  หมายเลข 1

(2)  หมายเลข 2

(3)  หมายเลข 3

(4)  หมายเลข 4

9. หากลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมผิดพลาด นักเรียนควรทำอย่างไร

(1) เริ่มต้นวิเคราะห์ปัญหาใหม่
(2) ตัดลำดับที่เกิดความผิดพลาดออก
(3) ลำดับขั้นตอนการทำงานใหม่อีกรอบ
(4) ตรวจหาข้อผิดพลาดแล้วทำการแก้ไข

10. เหตุใดจึงส่งเสริมให้ผู้เริ่มเขียนโปรแกรมนำผลงานของตนเองมาแลกเปลี่ยนหรือเผยแพร่ได้

(1) เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชมในผลงานของเรา
(2) เพื่อให้ผู้อื่นรู้จักตัวเราผ่านผลงาน
(3) เพื่อให้เกิดการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
(4) เพื่อให้สามารถนำผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลงเป็นของตนเอง



LIVEWORKSHEETS