



ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

ได้ _____ คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

นักเรียนใช้ดินสอระบายลงใน ☐ หน้าคำตอบที่ถูกต้องให้เต็มวง

1. ข้อใดคือการแก้ปัญหา

- ① รองเท้าเปียก
- ② ฝนตกหนัก
- ③ หาวิธีเดินทางไปโรงเรียน
- ④ ไม่สามารถเดินทางไปโรงเรียนได้

2. การแก้ปัญหาที่ถูกวิธีควรนำหลักคิดใดมาช่วยแก้ปัญหา

- ① ทำให้เร็วที่สุด
- ② ศึกษาปัญหาอื่น
- ③ ประหยัดค่าใช้จ่าย
- ④ ใช้เหตุผลในการหาคำตอบ

3. ข้อใดเป็นการใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา

- ① ดินสอหาย
- ② รถโรงเรียนมารับเร็วเกินไป
- ③ ไม่สบายเพราะเดินตากฝน
- ④ ถ้าฝนตกจะนำร่มไปโรงเรียน

4. ถ้ามีตัวเลขเรียงลำดับต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าตัวเลขที่หายไปคือเลขใด

24 28 32 — 40 44

- ① 34
- ② 36
- ③ 38
- ④ 40

5. พิจารณาภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ควรเป็นภาพใด

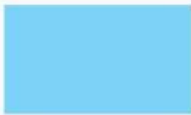
①



②



③



④



6. อัลกอริทึมคืออะไร

①

การเขียนผังงาน

②

การวิเคราะห์ปัญหา

③

การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

④

การถ่ายทอดความคิดเป็นลำดับขั้นตอน

7. เพราะเหตุใดจึงต้องเขียนอัลกอริทึม

①

เพื่อให้ทำงานได้เร็วขึ้น

②

ใช้ในการประเมินปัญหา

③

ใช้แก้ข้อผิดพลาดของโปรแกรม

④

เพื่อให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา

8. สัญลักษณ์ต่อไปนี้ใช้ในลักษณะใด



- ① แสดงข้อความ
- ② กระบวนการทำงาน
- ③ ตัดสินใจตามเงื่อนไข
- ④ รับข้อมูลเข้ามาประมวลผล

9. ข้อใดไม่ใช่ตัวต่อเกมเททริส

①



②



③



④



10. เกม OX ฝึกการคิดด้านใด

- ① ความจำ
- ② การคำนวณ
- ③ การคาดการณ์ผลลัพธ์
- ④ ความเร็วในการแก้ปัญหา