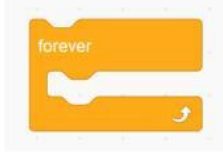


แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ปลายภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โรงเรียนชินนุกุลวิทยา
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
 ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 /

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดคือบล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอ

ก.



ข.



ค.

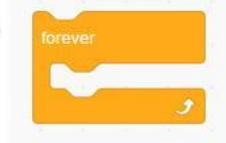


ง.



๒. ถ้าต้องทำคำสั่งนั้นซ้ำ เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งใด

ก.



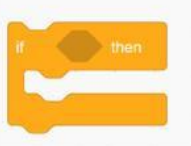
ข.



ค.



ง.

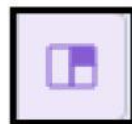


๓. ถ้าต้องการแสดงผลลัพธ์ของโปรแกรมแบบเต็มจอ ควรเลือก เครื่องมือข้อใด

ก.



ข.



ค.



ง.



๔.



จากรูป ข้อใดอธิบายสคริปต์ได้ถูกต้องที่สุด

ก. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้าไม่สิ้นสุด

ข. ตัวละครเคลื่อนที่ไปเรื่อย ๆ เมื่อชนขอบเวทีแล้วสะท้อนกลับ

ค. ตัวละครเคลื่อนที่ไปชนขอบเวลาที่แล้วเปลี่ยนตัวละคร

ง. ตัวละครเคลื่อนที่ไป ๑๐ ก้าว เมื่อชนขอบเวทีแล้วสะท้อนกลับ

๕. ตัวละครสามารถเคลื่อนที่ขยับเข้าได้ และถ้าตัวละครขยับเข้าเร็วเกินไปให้เปลี่ยนตัวเลขในบล็อกคำสั่งใด

ก.



ข.



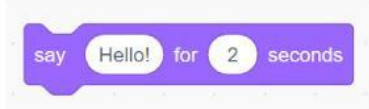
ค.



ง.



๖.



จากรูป บล็อกคำสั่งดังกล่าวมีความหมายว่าอย่างไร

ก. แสดงคำพูด "Hello!" ค้างไว้ ๒ วินาที

ข. แสดงคำพูด "Hello!"

ค. แสดงคำพูด "Hello!" แล้วหายไป ๒ วินาทีและแสดงใหม่อีกรอบ

ง. แสดงคำพูด "Hello!" แล้วหายไป ๒ วินาที

๗. ข้อใดเป็นประโยชน์ของโปรแกรม scratch

ก. ตกแต่งภาพ

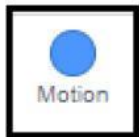
ข. สร้างเกมด้วยบล็อกคำสั่ง

ค. พิมพ์รายงาน

ง. ค้นหาข้อมูล

๘. เมื่อต้องการให้ตัวละครในโปรแกรม scratch ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

ก.



ข.



ค.



ง.



๙. ในโปรแกรม scratch เราสามารถเปลี่ยนตัวละครได้หรือไม่

ก. เปลี่ยนได้

ข. เปลี่ยนไม่ได้

ค. โปรแกรมไม่ได้เปลี่ยน

ง. เปลี่ยนแล้วโปรแกรมจะปิด

๑๐. ใครนำความรู้โปรแกรม scratch ไปใช้ไม่เหมาะสม

ก. กำนตองใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์

ข. ภูผาใช้สร้างแบบจำลองระบบสุริยะ

ค. ใบเตยใช้ทำนิทานเรื่องกระต่ายกบเต่า

ง. พอเพียงใช้ทำบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง

๑๑.



บล็อกคำสั่งมีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ ๑๐ ก้าว

ข. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ ๒๐ ก้าว

ค. สั่งให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที่ ๑๐

ง. สั่งให้ตัวละครหมุนไป ๑๐

๑๒. ตัวละครในโปรแกรม scratch คือตัวละครใด

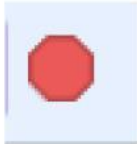
ก. สุนัข

ข. แมว

ค. ปลา

ง. กระต่าย

๑๓. เมื่อคลิกที่สัญลักษณ์นี้จะเกิดผลลัพธ์อย่างไร



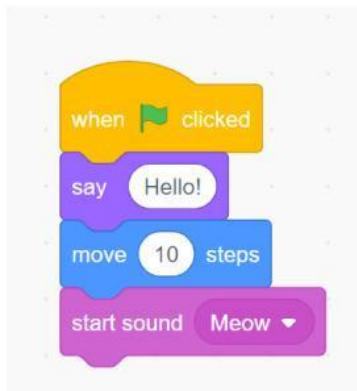
ก. เริ่มทำงาน

ข. หยุดการทำงาน

ค. กำลังอัดวิดีโอ

ง. เพิ่มตัวละคร

๑๔. จากภาพสคริปต์ที่กำหนดให้ จงเรียงลำดับการทำงานของโปรแกรมให้ถูกต้อง



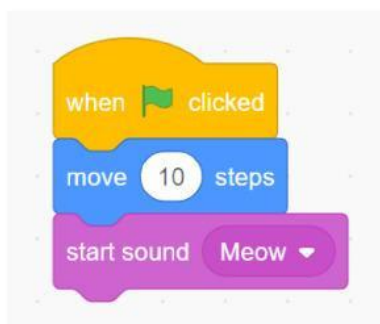
ก. พูด > ส่งเสียง > เดิน

ข. พูด > เดิน > ส่งเสียง

ค. โดด > ส่งเสียง > หยุด

ง. ขยายขนาด > พูด > เดิน

๑๕. จากภาพสคริปต์ที่กำหนดให้ จะแสดงผลอย่างไร



ก. ตัวละครพูดคำว่า “สวัสดี”

ข. ฉากหลังกำลังถูกเปลี่ยน

ค. ตัวละครกำลังเต้นรำ

ง. ตัวละครเคลื่อนที่ ๑๐ ก้าวและพูดคำว่า “เหมียว”