

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 2 การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

.....

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. นักเรียนสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Scratch มาติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์ได้จากเว็บไซต์ใด

- ก. <http://scratch.org> ข. <http://scratch.com>
ค. <http://scratch.go.th> ง. <http://scratch.mit.edu>

2. การจดบันทึกคำใบ้ของรหัสผ่านในการใช้งานโปรแกรม Scratch แทนการจตรหัสผ่านลงในสมุดมีประโยชน์อย่างไร

- ก. เป็นการฝึกความจำ ข. สร้างความท้าทายในการคิดคำใบ้
ค. ป้องกันผู้อื่นแอบดูสมุดและนำรหัสผ่านไปใช้ ง. ไม่มีผลแตกต่างจากการจตรหัสผ่านลงในสมุด

3. เมื่อต้องการให้ตัวละครพูดคำว่า “สวัสดี!” ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

- ก. ข.
ค. ง.

4. ถ้าสร้างตัวละครใหม่ โดยลากบล็อกมาวางต่อกันดังภาพ จะทำให้เกิดผลอย่างไร



- ก. ตัวละครเลื่อนราง ข. ตัวละครเคลื่อนที่
ค. ตัวละครหายไป ง. ตัวละครหมุนกลับด้าน

5. ข้อใดอธิบายความหมายของสคริปต์ได้ถูกต้อง

- ก. เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม
- ข. เครื่องมือที่เรียกใช้งานโดยมีลักษณะเด่นเป็นการใช้งานรูปร่างต่างๆ
- ค. บล็อกคำสั่งในหมวดต่างๆ ที่สามารถนำมาประกอบเรียงกันเข้าเป็นกลุ่มๆ
- ง. ชุดคำสั่งสำหรับตัวละครหรือเวทีเพื่อให้ทำงานตามที่ออกแบบโปรแกรมไว้

6. ถ้าต้องการให้ตัวละครแมว ส่งเสียงร้อง Meow ต้องใช้บล็อกคำสั่งใด



7. เมื่อต้องการให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch เปลี่ยนขนาดตัว ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

- ก. รูปลักษณ์
- ข. เสียง
- ค. ควบคุม
- ง. เคลื่อนไหว

8. เมื่อต้องการให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch เลี้ยวซ้าย ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด

- ก. เสียง
- ข. รูปร่าง
- ค. ควบคุม
- ง. การเคลื่อนที่

9. ไฟล์ชิ้นงานของโปรแกรม Scratch รุ่น 2.0 เป็นไฟล์ นามสกุลอะไร และสามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้หรือไม่

- ก. นามสกุล .sb สามารถเปิดใช้งานใน รุ่น 3.0 ได้
- ข. นามสกุล .sb2 สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้
- ค. นามสกุล .sb ไม่สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้
- ง. นามสกุล .sb2 ไม่สามารถเปิดใช้งานในรุ่น 3.0 ได้

10. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ไม่เหมาะสม

- ก. ก้านตอง ใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์
- ข. ภูผา ใช้สร้างแบบจำลองระบบสุริยะ
- ค. ใบเตย ใช้ทำนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า
- ง. พอเพียง ใช้ทำบัญชีรายรับรายจ่ายของตนเอง