

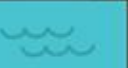


โรงเรียนชินนุกูลวิทยา

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์กลางภาค ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)
จำนวน ๑๐ ข้อ เวลา ๖๐ นาที คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

๑.จากลำดับการเดินทาง เมื่อสิ้นสุดการเดินทาง เรือจะเก็บสมบัติได้ที่ไหน?

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					


เดินขวา


เก็บสมบัติ


เดินขึ้น


เดินขึ้น


เดินขึ้น


เก็บสมบัติ

1 นีบ

2 นีบ

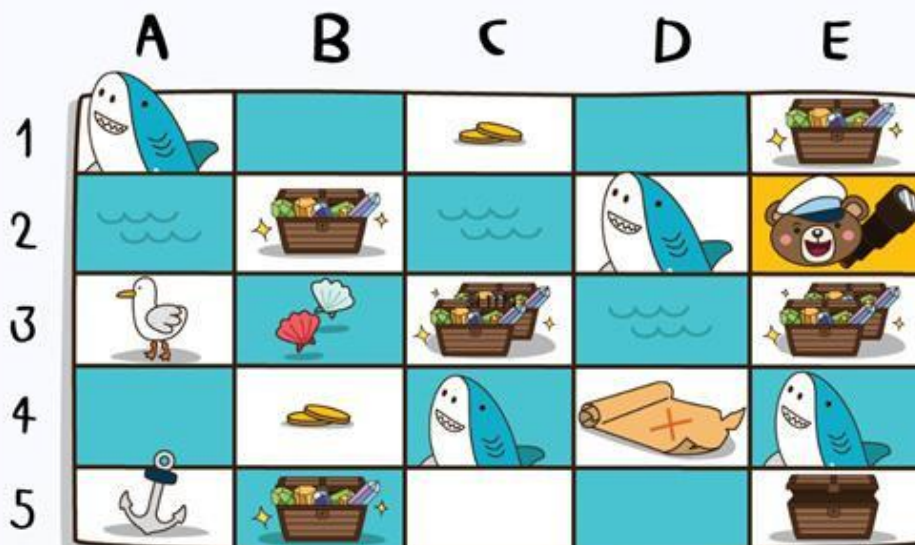
3 นีบ

ก.

ข.

ค.

๒. พายเรือเก็บสมบัติ เก็บหีบสมบัติ หากเดินทางผ่านปลาฉลามจะเสียหีบสมบัติ ๑ หีบ เมื่อสิ้นสุดการเดินทาง เรือจะมีสมบัติกี่หีบ?



ก.

ข.

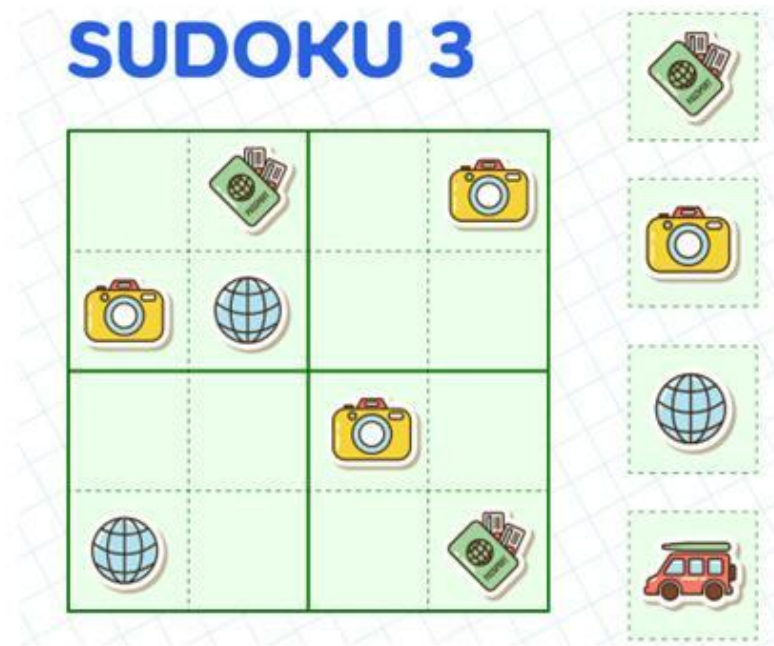
ค.

๓. ให้นักเรียนนำภาพที่อยู่ทางด้านซ้ายมาใส่ลงตาราง Sudoku โดยไม่ให้ภาพซ้ำกันทั้งแนวตั้ง แนวนอน และตาราง ๒x๒

SUDOKU 2



๔. ให้นักเรียนนำภาพที่อยู่ทางด้านซ้ายมาใส่ลงตาราง Sudoku๒ โดยไม่ให้ภาพซ้ำกันทั้งแนวตั้ง แนวนอน และตาราง ๒x๒



๕. ให้นักเรียนทายว่านี่คือกีฬาอะไร โดยถอดรหัส morse ด้านล่าง

-
•
—•
—•
••
•••



A	•—	J	•—•—	S	•••
B	—•••	K	—•—	T	—
C	—•—•	L	•—••	U	••—
D	—••	M	—	V	•••—
E	•	N	—•	W	•—•—
F	••—•	O	—•—	X	•••—
G	—•—	P	•—••	Y	•—•—
H	••••	Q	—••—	Z	—•••
I	••	R	•—•		

—•
•••
—•—
••••
•
••—
—•—



A	•—	J	•—•—	S	•••
B	—•••	K	—•—	T	—
C	—•—•	L	•—••	U	••—
D	—••	M	—	V	•••—
E	•	N	—•	W	•—•—
F	••—•	O	—•—	X	•••—
G	—•—	P	•—••	Y	•—•—
H	••••	Q	—••—	Z	—•••
I	••	R	•—•		

๕. ให้นักเรียนถอดรหัสคำศัพท์ต่อไปนี้ โดยใช้วงล้อ ATBASH



1. M L H V

2. U L L G



3. S Z M W



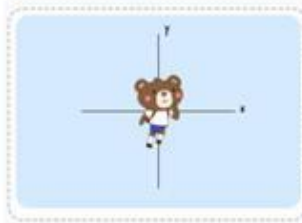
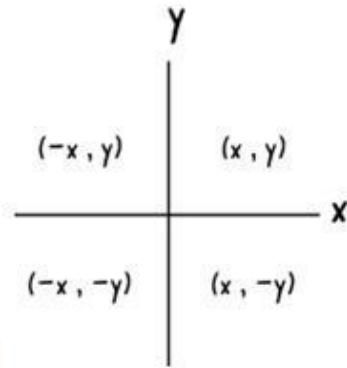
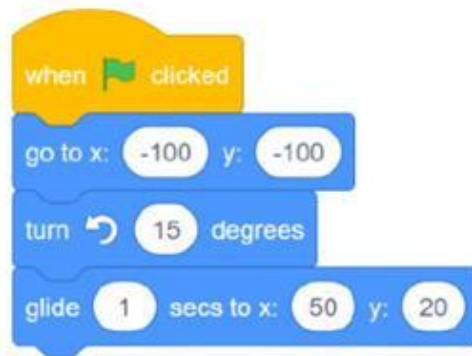
4. N L F G S



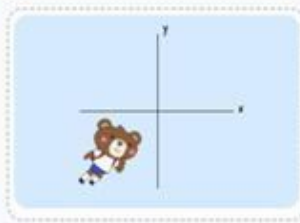
วิธีใช้วงล้อถอดรหัส ATBASH

1. ตัดวงล้อ **ATBASH DECODER** ออกมา เพื่อช่วยในการถอดรหัส ATBASH
2. ตัวอักษรในวงล้อเล็กคือรหัสจากโจทย์ และ ตัวอักษรในวงใหญ่คือคำตอบที่ถอดรหัสได้

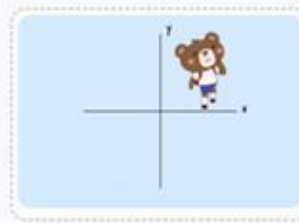
๖. จากบล็อกคำสั่งด้านล่าง นักเรียนคิดว่าผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นภาพในข้อใด?



ก.



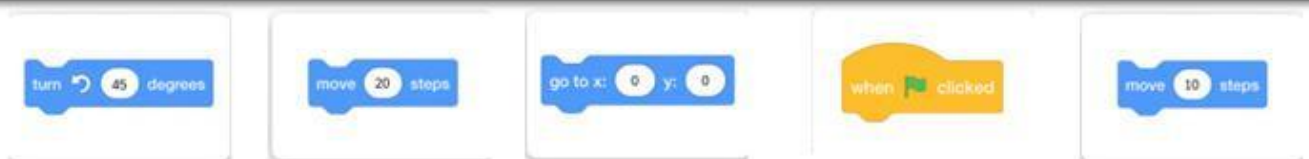
ข.



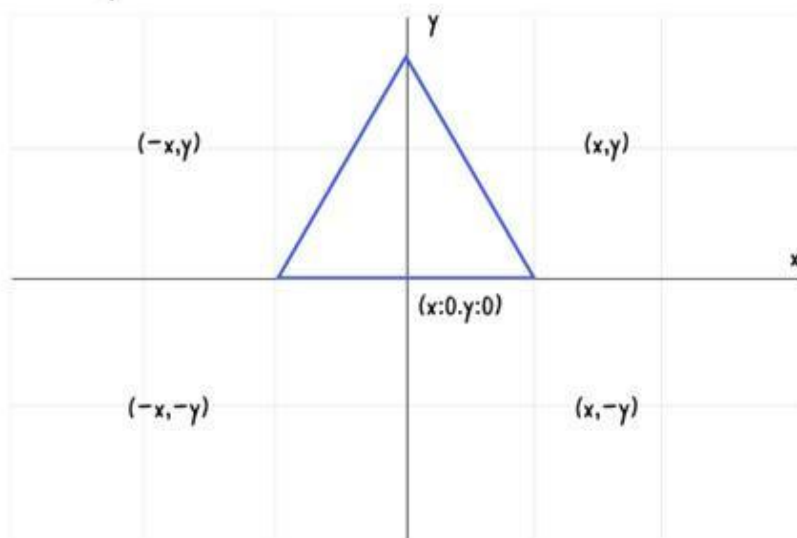
ค.

๗. ถ้าต้องการให้จาวาอยู่ที่จุดเริ่มต้น (x:๐ , y:๐) แล้วเดินต่อไปข้างหน้า ๒๐ ก้าว จากนั้นให้จาวาหมุนทวนเข็มนาฬิกา ๔๕ องศา และเดินต่อไปข้างหน้า ๑๐ ก้าว เพื่อนๆ จะเรียงลำดับคำสั่งอย่างไร?

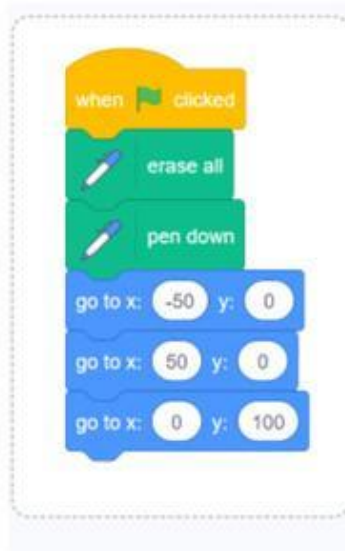
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



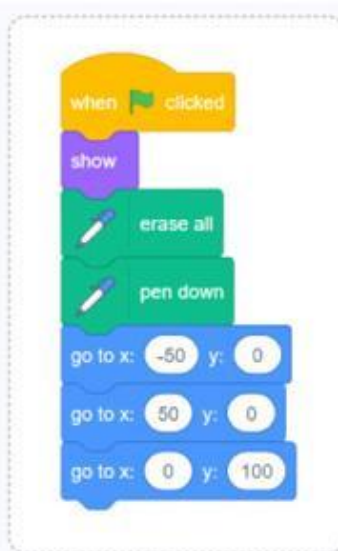
๘. ถ้าต้องการวาดรูปสามเหลี่ยม แล้วสุดท้ายตัวละครที่วาดรูปสามเหลี่ยมต้องหายไปด้วย นักเรียนจะเลือกบล็อกคำสั่งชุดใด?



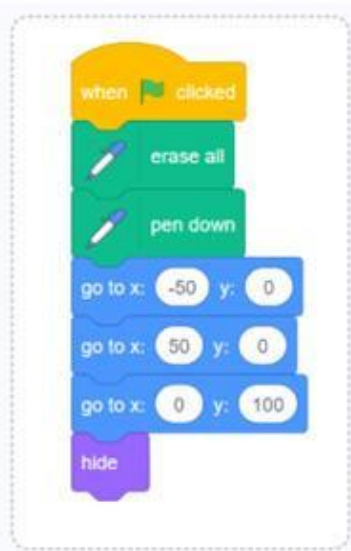
ก.



ข.



ค.



๙. ถ้าต้องการวาดเส้นตรง ๑ เส้นจากจุดเริ่มต้น (x:-๕๐ , y:๐) และจุดสิ้นสุด (x:๕๐ , y:๐) และตอนสุดท้ายให้ซ่อนปากกาไว้ นักเรียนจะเรียงลำดับคำสั่งอย่างไร

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

pen down	when clicked	hide	go to x: 50 y: 0	go to x: -50 y: 0
----------	--------------	------	------------------	-------------------

๑๐. ถ้าต้องการให้เบต้าเดินไปข้างหน้า ๑๐ ก้าว จำนวน ๑๐ ครั้ง หลังจากนั้นให้เบต้าร้องเพลงเป็นจำนวน ๑๐ รอบนักเรียน จะเรียงลำดับคำสั่งอย่างไรดี

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

play sound until done	repeat 10	move 10 steps	repeat 10	when clicked
-----------------------	-----------	---------------	-----------	--------------