



โรงเรียนชินนุกูลวิทยา

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์กลางภาค ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)
จำนวน ๑๕ ข้อ เวลา ๖๐ นาที คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

๑. ดาต้าไม่ใช่ฟีคนโต แอลฟาไม่ใช่น้องคนเล็ก เบต้าเป็นฟีคนโตใครอายุน้อยที่สุด



๒. จาวาเดินผ่านสิ่งของทั้งหมดกี่ชิ้น (ไม่นับต้นไม้ และถนน)

	A	B	C	D	E
1			ไม้บรรทัด		
2	กรรไกร		ดินสอ		บาสเกตบอล
3					
4	กระเป๋านักเรียน				สีน้ำ
5				ปากกา	

เดินขึ้น

เดินซ้าย

เดินขวา

เดินลง

เดินลง

เดินลง

1 ชิ้น

2 ชิ้น

3 ชิ้น

ก.
ข.

๓. จากบัตรคำสั่งด้านล่าง จาวาเก็บของได้ทั้งหมดกี่ชิ้น
โดยเมื่อจาวาเดินผ่านช่อง "ทำของหล่น" ของชิ้นล่าสุดที่เก็บได้จะหายไป

	1	2	3	4	5
A			ไม้บรรทัด	ทำของหล่น!	
B	กรรไกร		ดินสอ		ยางลบ
C		ทำของหล่น!			
D	กระเป๋านักเรียน			ทำของหล่น!	สีน้ำ
E	ทำของหล่น!			ปากกา	

เดินขึ้น
 เดินลง

เข้าช่อง
 ออกช่อง

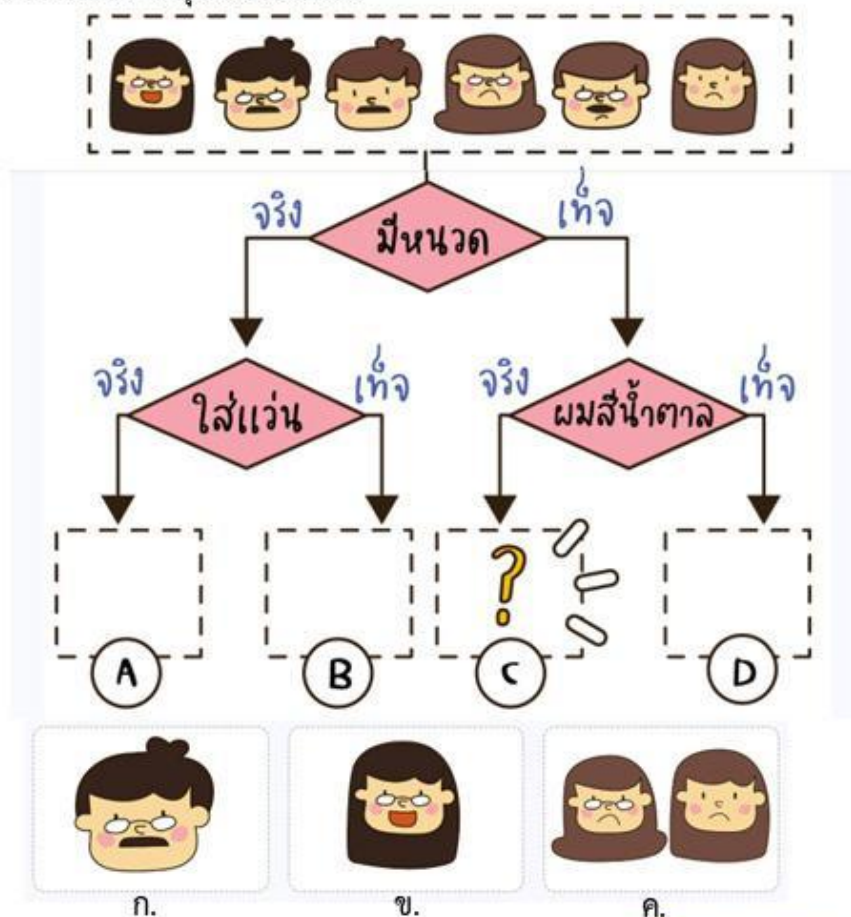
ไม้บรรทัด
 ยางลบ
 สีน้ำ

ดินสอ
 ยางลบ
 สีน้ำ

ดินสอ
 ยางลบ
 สีน้ำ
 ไม้บรรทัด

ก. ข. ค.

๔. จากเงื่อนไขที่กำหนดให้ กลุ่ม C มีใครบ้าง



๕.จากรูปชุดคำสั่ง นักเรียน คิดว่าจะมีการ "เก็บสมบัติ" ทั้งหมดกี่ครั้ง

The Scratch script consists of three blocks: a 'when green flag clicked' block, a 'move up 1 step' block, a 'move down 1 step' block, and a 'collect treasure' block. A circular arrow with the number 3 indicates that the 'move up' and 'move down' blocks are repeated 3 times. Below the script are three options: ก. 1 ครั้ง, ข. 2 ครั้ง, and ค. 3 ครั้ง.

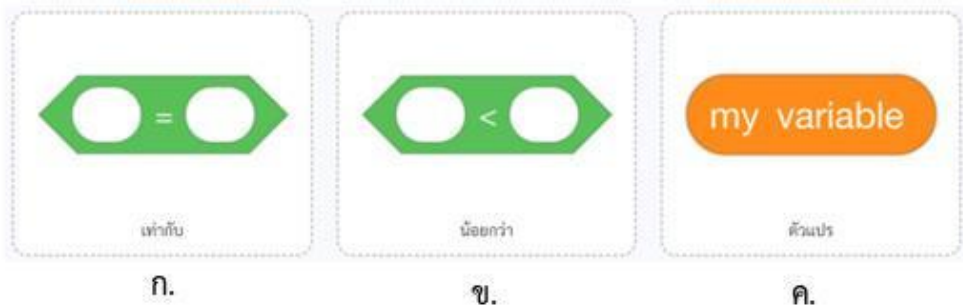
๖.จากภาพด้านล่าง นักเรียนคิดว่าจะใช้บล็อกคำสั่งใดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ



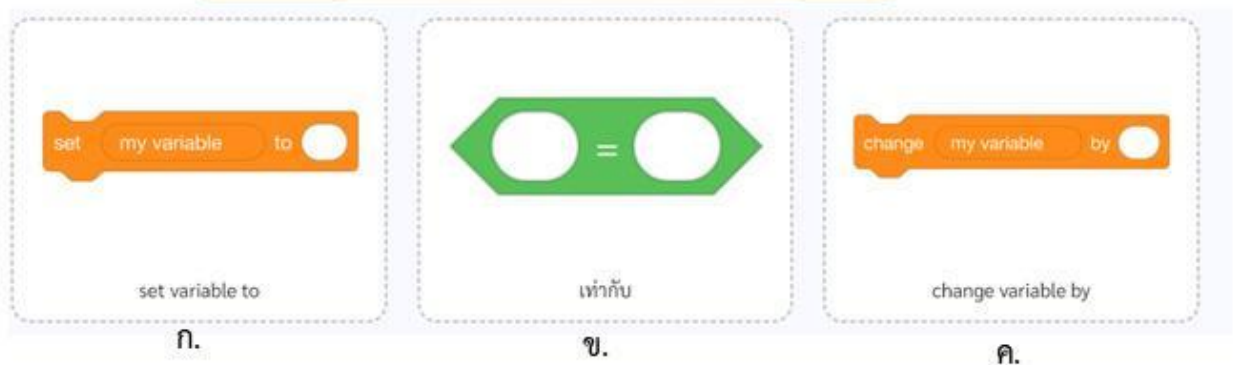
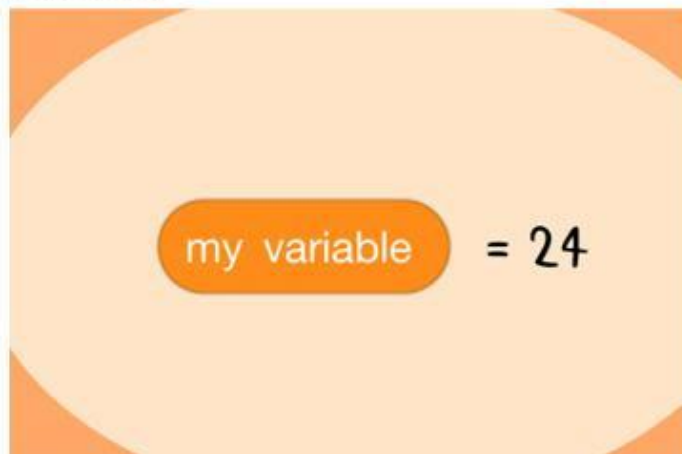
Three Scratch script options are shown, each starting with a 'when green flag clicked' block followed by a 'wait until' block and a 'say' block with the text 'โอย เจ็บ' (Ouch, it hurts).

- ก. The 'wait until' block is set to 'touching' and 'ก้อนหิน' (stone).
- ข. The 'wait until' block is set to 'touching' and 'edge'.
- ค. The 'wait until' block is set to 'touching' and 'mouse-pointer'.

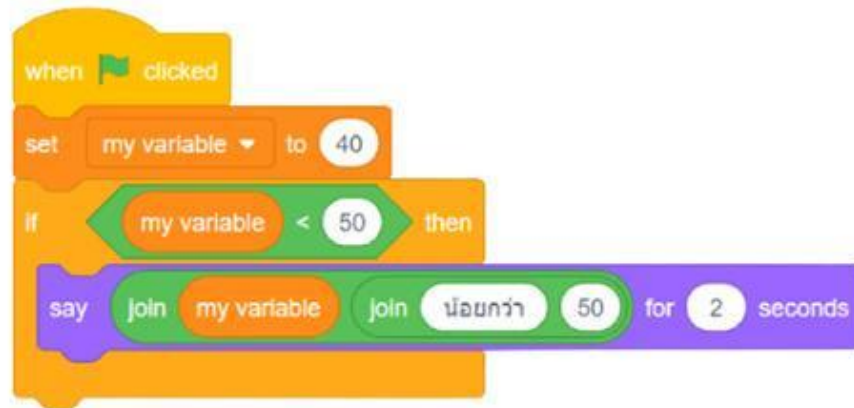
๗. ถ้าต้องการเปรียบเทียบตัวแปร my variable ว่าน้อยกว่า ๓๐ หรือไม่
นักเรียน จะเลือกใช้คำสั่งอะไร



๘. ถ้าต้องการเปลี่ยนค่าให้ตัวแปร my variable มีค่าเท่ากับ ๒๔
นักเรียน จะเลือกใช้คำสั่งอะไร?



๙. จากบล็อกคำสั่งด้านล่าง นักเรียนคิดว่าผลลัพธ์ที่ได้จะตรงกับข้อใด?



ก.

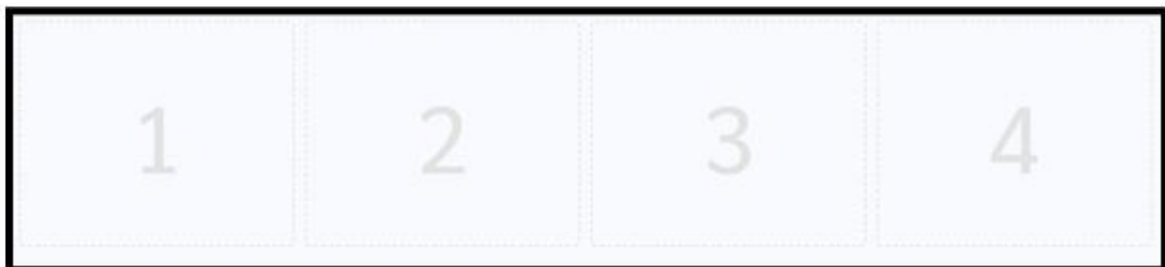


ข.



ค.

๑๐. ถ้าต้องการให้แอลฟามีเงื่อนไขดังต่อไปนี้ถ้าแอลฟาชนกับขอบของ stage จะทำให้ เลือดของจาวาลดลงไปที่ละ ๑ หน่วยนักเรียน จะเรียงลำดับคำสั่งอย่างไร?



๑๑. ให้นักเรียนเลือกตัวอักษรกำกับภาพที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ของรหัสTจำลอง (pseudo code) ต่อไปนี้

เริ่ม

วางเค้กในถาดวงกลม
แต่งสีรุ้งที่ด้านข้างของเค้ก
ราดช็อกโกแลตที่ด้านบนของเค้ก
วางสตรอว์เบอร์รี่ 3 ลูกที่ด้านบนของเค้ก



จบ



A



B



C

๑๒. ให้นักเรียนเลือกตัวอักษรกำกับภาพที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ของรหัสTจำลอง (pseudo code) ต่อไปนี้

เริ่ม

นำส้ม 1 ลูก วางลงบนจาน
นำแอปเปิ้ล 3 ชิ้น วางลงบนจาน
นำแตงโม 2 ชิ้น วางลงบนจาน
นำแอปเปิ้ล 1 ชิ้น ออกจากจาน
นำชมพู ครึ่งลูก วางลงบนจาน



จบ



A



B



C

๑๓. ให้นักเรียนเลือกตัวอักษรกำกับภาพที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ของรหัส T ลำลอง (pseudo code) ต่อไปนี้

เริ่ม

นำรถของเล่นออกมาวางนอกกล่อง
นำตุ๊กตาหมีวางลงในกล่อง
นำหุ่นยนต์ของเล่นวางไว้บนขอบกล่อง
นำตุ๊กตาเจ้าหญิงวางลงในกล่อง
นำตุ๊กตาช้างวางลงในกล่อง โดยตุ๊กตาช้างอยู่บนตุ๊กตาหมี
แต่อยู่ที่ตุ๊กตาเจ้าหญิง

จบ



A



B



๑๔. ให้นักเรียนเลือกตัวอักษรกำกับภาพที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ของรหัส T ลำลอง (pseudo code) ต่อไปนี้

เริ่ม

นำส้ม 2 ลูก มาจัดใส่จาน
นำแอปเปิ้ล 4 ลูก มาจัดใส่จาน
หยิบแอปเปิ้ลออกครึ่งหนึ่งของจำนวน
นำแตงโม 4 ชิ้น มาจัดใส่จาน
หยิบแตงโม 3 ชิ้น ออกจากจาน



จบ



A



B



C

๑๕.ให้นักเรียน ลองสังเกตตารางด้านซ้ายและผังงานด้านขวาก่อน จะเห็นว่า
 ในตาราง หุ่นยนต์อยู่ได้ที่ช่อง A+ หากมันทำงานตามผังงานที่กำหนดไว้
 หุ่นยนต์ต่อไปจะไปหยุดอยู่ที่ช่องใดเป็นช่องสุดท้าย

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

 = สีแดง

 = สีน้ำเงิน

ตอบ

