



ข้อสอบกลางภาค

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนอนุบาลพยุห์ อำเภอพยุห์ จังหวัดศรีสะเกษ

คำชี้แจง

- ข้อสอบแบบปรนัยมีทั้งหมด ๓๐ ข้อ รวม ๑๕ คะแนน
- เวลาที่ใช้ในการสอบ ๓๐ นาที
- ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องสอบหลังจากเวลาสอบผ่านแล้ว ๑๕ นาที
- ไม่อนุญาตให้นักเรียนออกจากห้องสอบก่อนเวลาสอบผ่านไป ๓๐ นาที

- จงพิจารณารหัสคำสั่งและเลือกผลลัพธ์ที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุด

กำหนดให้  = แรเงา
 = ไม่แรเงา

รหัสคำสั่ง คือ    

-    
-    
-    
-    

- จงพิจารณาเงื่อนไขที่กำหนดให้ และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

กิ้ง : ไม่รับประทานเนื้อวัว

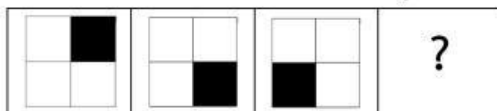
ก้าน : ไม่ชอบรับประทานเมนูเส้น

นัด : ชอบรับประทานไข่ไก่

อาหารชนิดใดที่ทั้ง 3 คน รับประทานได้

- ก. กว๋ยเตี้ยหมู ข. สเต็กเนื้อ
- ค. บะหมี่ใส่ไข่ ง. ข้าวไข่เจียว

- จงหาภาพที่หายไปและเติมคำตอบให้ถูกต้อง



- 
- 
- 
- 

- จงเรียงลำดับขั้นตอนการเตรียมโต๊ะอาหารก่อนรับประทานอาหาร

A วางจาน B วางช้อน C บุโต๊ะ D ตักอาหาร

- A -> B -> C -> D
- C -> A -> B -> D
- B -> C -> A -> D
- D -> A -> C -> B

- จงเรียงลำดับขั้นตอนการทำงานของตู้ขายน้ำดื่ม

A หยอดเหรียญ B รับน้ำดื่ม C กดเลือกน้ำดื่ม

- A -> C -> B
- C -> A -> B
- B -> A -> C
- B -> C -> A

- จงเรียงลำดับขั้นตอนการส่งพัสดุทางไปรษณีย์

A แพ็กกล่องพัสดุให้เรียบร้อย
B กดบัตรคิว
C เขียนชื่อที่อยู่ผู้รับ-ผู้ส่ง
D ส่งกล่องพัสดุที่เคาน์เตอร์ไปรษณีย์

- A -> C -> D -> B
- D -> A -> B -> C
- D -> A -> C -> B
- A -> C -> B -> D

- การแสดงอัลกอริทึมแบบใดคล้ายกับภาษาคอมพิวเตอร์มากที่สุด

- การแสดงอัลกอริทึมด้วยผังงาน
- การแสดงอัลกอริทึมด้วยรูปภาพ
- การแสดงอัลกอริทึมด้วยข้อความ
- การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสสี

8. การแสดงอัลกอริทึมแบบใดใช้สัญลักษณ์แสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา

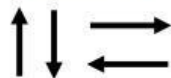
- ก. การแสดงอัลกอริทึมด้วยผังงาน
- ข. การแสดงอัลกอริทึมด้วยรูปภาพ
- ค. การแสดงอัลกอริทึมด้วยข้อความ
- ง. การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสจำลอง

9. สัญลักษณ์  มีความหมายตรงกับข้อใด

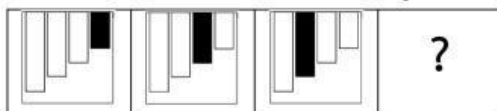
- ก. จุดเชื่อมต่อบนผังงาน
- ข. การแสดงผลผ่านหน้าจอ
- ค. การดำเนินงานหรือการประมวลผล
- ง. จุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดของการทำงาน

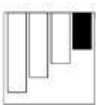
10. สัญลักษณ์แสดงอัลกอริทึมในข้อใดหมายถึง

จุดเชื่อมต่อบนผังงาน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

11. จงหาภาพที่หายไปและเติมคำตอบให้ถูกต้อง



- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

12. จงพิจารณาเงื่อนไขที่กำหนดให้ และเลือก

คำตอบที่ถูกต้องที่สุด

กิ้ง : วายน้ำไม่เป็น

ก้าน : มีลักษณะนิสัยรักสัตว์

นัด : กลัวความสูง

แหล่งท่องเที่ยวในข้อใดที่ทั้ง 3 คนสามารถไปเที่ยวได้

- ก. ทะเล
- ข. น้ำตก
- ค. ภูเขา
- ง. สวนสัตว์

13. จงพิจารณารหัสคำสั่งและเลือกผลลัพธ์ที่มี

ความสัมพันธ์กันมากที่สุด

กำหนดให้  = แรง

 = ไม่แรง

รหัสคำสั่ง คือ 

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

14. จงเรียงลำดับขั้นตอนการซื้อสินค้าที่ร้านสะดวกซื้อ

- A คิดราคาสินค้า
- B เลือกสินค้า
- C ชำระเงินค่าสินค้า
- D ใส่ถุงพลาสติก

- ก. B -> C -> A -> B
- ข. A -> C -> B -> D
- ค. D -> A -> C -> B
- ง. B -> A -> C -> D

15. จงเรียงลำดับขั้นตอนการล้างมือที่ถูกต้อง 7 ขั้นตอน

- A ใช้ฝ่ามือถูฝ่ามือและนิ้วถูขอกนิ้ว
- B ใช้ฝ่ามือถูรอบข้อมือ
- C ใช้ฝ่ามือถูกัน
- D ใช้ฝ่ามือถูนิ้วหัวแม่มือโดยรอบ
- E ใช้ฝ่ามือถูหลังมือและนิ้วถูขอกนิ้ว
- F ใช้ปลายนิ้วมือถูขวางฝ่ามือ
- G ใช้หลังนิ้วมือถูฝ่ามือ

- ก. C -> B -> E -> D -> A -> F -> G
- ข. C -> E -> A -> G -> D -> F -> B
- ค. B -> A -> C -> E -> G -> F -> D
- ง. B -> C -> A -> G -> D -> F -> E

16. จงเรียงลำดับขั้นตอนการจองตั๋วภาพยนตร์

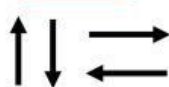
- A ชำระเงิน B เลือกที่นั่ง C รับตั๋วภาพยนตร์

- ก. A -> B -> C
- ข. C -> A -> B
- ค. B -> C -> A
- ง. B -> A -> C

17. สัญลักษณ์  มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. จุดเชื่อมต่อบนผังงาน
- ข. การแสดงผลผ่านหน้าจอ
- ค. การดำเนินงานหรือการประมวลผล
- ง. จุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดของการทำงาน

18. สัญลักษณ์ในข้อใดมีความหมายว่าจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุดของการทำงาน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

19. หากต้องการแสดงอัลกอริทึมอธิบายกระบวนการ แก้ปัญหา นักเรียนจะเลือกแสดงอัลกอริทึมแบบใดที่จะสามารถอธิบายโครงสร้างทางเลือกได้ชัดเจนมากที่สุด

- ก. การแสดงอัลกอริทึมด้วยข้อความ
- ข. การแสดงอัลกอริทึมด้วยผังงาน
- ค. การแสดงอัลกอริทึมด้วยรูปภาพ
- ง. การแสดงอัลกอริทึมด้วยลำดับ

20. การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัสสีมีลักษณะอย่างไร

- ก. อธิบายขั้นตอนด้วยข้อความ
- ข. ใช้สัญลักษณ์แสดงขั้นตอน
- ค. ใช้สัญลักษณ์แสดงทางเลือก
- ง. ใช้ภาษากลายภาษาคอมพิวเตอร์

21. ประโยชน์ของการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch คือข้อใด

- ก. จัดทำรายงานส่งครู
- ข. สร้างนิทานที่เคลื่อนไหวได้
- ค. ใช้คำนวณทางคณิตศาสตร์
- ง. สืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

22. เมื่อต้องการเข้าใช้งานโปรแกรม Scratch ต้องเข้าที่เว็บไซต์ใด

- ก. <http://chula.ac.th>
- ข. <http://google.com>
- ค. <http://youtube.com>
- ง. <http://scratch.mit.edu>

23. การเริ่มต้นเขียนโปรแกรมด้วย Scratch จะต้องเลือกใช้คำสั่งใด

- ก. สร้าง
- ข. Ideas
- ค. สำรอง
- ง. เกี่ยวกับ

24. การบันทึกชิ้นงาน ควรเลือกใช้คำสั่งจากส่วนประกอบใดของโปรแกรม Scratch

- ก. พื้นที่ทำงาน (Script Area)
- ข. กลุ่มบล็อก (Block Palette)
- ค. แถบเมนูเครื่องมือ (Toolbar)
- ง. แถบเครื่องมือเวที (Stage Toolbar)

25. การกำหนดให้ตัวละครเคลื่อนที่ตามที่ต้องการ จะต้องเลือกใช้คำสั่งในข้อใดจากกลุ่มบล็อก (Block Palette)

- ก. เสียง (Sound)
- ข. ควบคุม (Control)
- ค. รูปลักษณ์ (Looks)
- ง. การเคลื่อนไหว (Motion)

26. จากภาพ หากไม่มีบล็อกคำสั่งนี้ใส่ไว้ในโปรแกรม Scratch จะเกิดอะไรขึ้น



- ก. ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
- ข. เขียนโปรแกรมการทำงานได้รวดเร็วขึ้น
- ค. โปรแกรมไม่สามารถทำงานได้
- ง. โปรแกรมทำงานช้าลง

27. จากภาพ สคริปต์ที่กำหนดให้ จะแสดงผลอย่างไร

- ก. ตัวละครพูดคำว่า "สวัสดี"
- ข. ฉากหลังกำลังถูกเปลี่ยน
- ค. ตัวละครกำลังเดินเร็ว
- ง. ตัวละครเคลื่อนที่ 20 ก้าว และพูดว่า "เหมียว"



28. เมื่อคลิกที่สัญลักษณ์  จะส่งผลอย่างไร

- ก. เริ่มทำงาน
- ข. หยุดการทำงาน
- ค. กำลังอัดวิดีโอ
- ง. เพิ่มตัวละคร

29. เมื่อต้องการให้ตัวละครส่งเสียงควรเลือกใช้บล็อกคำสั่งใด

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

30. จากภาพสคริปต์ที่กำหนดให้ จงเรียงลำดับการทำงานของโปรแกรมให้ถูกต้อง

- ก. พูด > ส่งเสียง > เดิน
- ข. พูด > เดิน > ส่งเสียง
- ค. โดด > ส่งเสียง > หยุด
- ง. ขยายขนาด > พูด > เดิน

