**ข้อสอบกลางภาค**

**ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนอนุบาลพยุห์ อำเภอพยุห์ จังหวัดศรีสะเกษ**

---

**<u>คำชี้แจง</u>**

๑. ข้อสอบแบบปรนัยมีทั้งหมด ๒๐ ข้อ รวม ๑๐ คะแนน

๒. เวลาที่ใช้ในการสอบ ๓๐ นาที

๓. ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องสอบหลังจากเวลาสอบผ่านแล้ว ๑๕ นาที

๔. ไม่อนุญาต ให้นักเรียนออกจากห้องสอบก่อนเวลาสอบผ่านไป ๓๐ นาที

---

1. ปิ่นมีเงิน 60 บาท ปิ่นจะเลือกรับประทานอาหารในข้อใดถึงจะเหลือเงินไปหยอดกระปุก

ก.

ข.

ค.

2. นีโน่ต้องการเลือกซื้ออาหารให้น้องทั้ง 2 คน โดยมีเงื่อนไข คือ นิ่มไม่ชอบรับประทานเส้น นุ่นไม่ชอบรับประทานผัก ดังนั้น นีโน่จะเลือกซื้ออาหารในข้อใด

ก. ข. ค.

3. ก้องอธิบายขั้นตอนการทำความสะอาดห้องเรียนแก่เพื่อน ๆ ถือว่าก้องกำลังปฏิบัติตามแนวคิดใด

ก. การหารูปแบบของปัญหา

ข. การหาส่วนสำคัญของปัญหา

ค. การแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา

4. เด่นทำยาคุณแม่หล่นรวมกัน เด่นจึงแยกยาใส่ถุงตามเดิม การกระทำของเด่นถือว่าใช้แนวคิดใด

ก. แนวคิดการหารูปแบบของปัญหา

ข. แนวคิดการหาส่วนสำคัญของปัญหา

ค. แนวคิดการแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา

5. เพื่อการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ควรทำขั้นตอนหลังแก้ปัญหาเรียบร้อยแล้ว

ก. พิจารณาการแก้ปัญหา

ข. วิเคราะห์วิธีการแก้ปัญหา

ค. ตรวจสอบผลการแก้ปัญหา

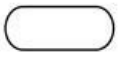
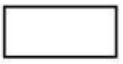
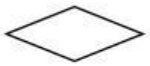
6. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหาโดยการเขียนบอกเล่า

ก. ใช้สัญลักษณ์ในการเขียนบอกเล่า

ข. เป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน

ค. ใช้ภาษาพูดในการอธิบายทำให้เข้าใจง่าย

7. สัญลักษณ์ใดที่ใช้ในการเขียนผังงาน เมื่อพบสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจหรือตรวจสอบเงื่อนไข

ก.  ข.  ค. 

8. สัญลักษณ์ มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. จุดเชื่อมต่อการทำงาน

ข. จุดเชื่อมต่อในการเขียนผังงาน

ค. จุดเริ่มต้น/จุดสิ้นสุดการทำงาน

9. ข้อดีของการแสดงลำดับขั้นตอน โดยการวาดภาพคือข้อใด

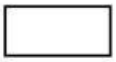
ก. ใช้ภาษาในการสื่อสาร

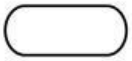
ข. เห็นภาพการทำงานที่ชัดจน

ค. มีแผนผังการทำงานที่มีระบบ

10. ขั้นตอน “การหยิบขนมใส่ตะกร้า” จะต้องใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

ก.

ข. 

ค. 

LIVEWORKSHEETS

11.กล่องคำสั่งทำงานซ้ำในข้อใดเหมาะสมที่สุด เมื่อต้องการเดินหน้าและเลี้ยวขวา 3 ครั้ง

ก.


ข.


ค.


12.คำสั่งลูป (Loop) ทำให้ตัวละครเป็นอย่างไร

ก. ตัวละครทำงานซ้ำตามจำนวนครั้งที่ผู้ใช้กำหนด

ข. ตัวละครทำงานไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเป็นไปตามที่เงื่อนไขกำหนด

ค. ตัวละครเดินไปข้างหน้าเรื่อย ๆ ไม่มีสิ้นสุด

13. ข้อใดคือคุณสมบัติของการเขียนโปรแกรมสั่งให้ ตัวละครทำงานซ้ำไม่สิ้นสุด

ก. การเขียนโปรแกรมที่ตัวละครปฏิบัติไปจนกว่าจะตรงตามเงื่อนไข

ข. การเขียนโปรแกรมคำสั่งเดิมในลักษณะเรียงต่อกัน

ค. การเขียนโปรแกรมที่สลับกันไปมาซ้ำ ๆ กัน

14. จากสถานการณ์ดังกล่าว ควรเลือกใช้กล่องคำสั่งในข้อใด เพื่อให้นกแดงไปหาหมูเขียวได้สำเร็จ

ก.

ข.

ค.

15. บุคคลในข้อใดถือว่ากำลังทำงานซ้ำไม่สิ้นสุด

ก. แนนกระโดดตบเป็นจำนวน 10 ครั้ง

ข. นิ่มกำลังกวาดพื้นห้องเรียน

ค. นุ่นทำการบ้านเป็นประจำทุกวัน

พิจารณาภาพที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถาม ข้อ 6-7

16. กล่องคำสั่งในส่วนใดทำให้เกิดข้อผิดพลาด

ก. ไปข้างหน้า ข. เก็บน้ำหวาน ค. หันขวา

17. กล่องคำสั่งในข้อใดที่ทำให้ผึ้งเก็บน้ำหวานได้สำเร็จ

ก.

ข.

ค.


พิจารณาภาพที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถาม ข้อ 8-9

กำหนดให้

↑ แทน ไปข้างหน้า

← แทน หันซ้าย

→ แทน หันขวา

18. ชุดคำสั่งใดพานกแดงไปหาหมูเขียวได้สำเร็จ

ก. ← ← ← ↓ ↓ ←

ข. ↑ ↑ ↑ ← ↑ → ↑

ค. ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ← ←

19. ชุดคำสั่งใดพาหมูเขียวไปหานกแดงได้สำเร็จ

ก. ← ↑ ← ↑ → ↑ ↑ ↑

ข. → ↑ → ↑ → ↑ ↑ ↑

ค. ← ↑ ← ↑ ← ↑ ↑ ↑

20. การนำแนวคิดเชิงคำนวณเข้ามาช่วยตรวจสอบข้อผิดพลาดมีประโยชน์อย่างไร

ก. ทำให้แก้ไขคำสั่งได้อย่างล่าช้าและละเอียด

ข. ทำให้การตรวจสอบซับซ้อนขึ้น

ค. ทำให้ทราบข้อผิดพลาดได้ง่าย แก้ไขได้รวดเร็ว

LIVEWORKSHEETS