



โรงเรียนบ้านคลองกระทุ่มแบน (บุญเพ็งอุทิศ)

แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน วิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข โดยใช้โปรแกรม Scratch

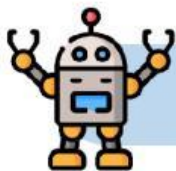
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จำนวน 20 ข้อ

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายเกี่ยวกับการใช้งาน และประโยชน์ของโปรแกรม Scratch ได้
2. บอกวิธีใช้งานของบล็อกคำสั่งในโปรแกรม Scratch ได้อย่างถูกต้อง
3. อธิบายหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นได้
4. ใช้งานโปรแกรม Scratch ในการสร้าง จัดเก็บ และเรียกใช้ไฟล์ได้
5. ใช้ความรู้และทักษะการใช้งานโปรแกรม Scratch ในการสร้างชิ้นงานตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม

รวม 5 ผลการเรียนรู้



คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดคือตัวละครหลักในโปรแกรม Scratch

- ก. นก
- ข. สุนัข
- ค. แมว
- ง. ลิง

2. ข้อใด คือ การทำงานแบบลำดับ

- ก. การชักผ้าด้วยมือที่ละตัวจนเสร็จ
- ข. การตัดเกรดของวิชาคณิตศาสตร์
- ค. ขั้นตอนการทำผัดกะเพรา
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

3. ข้อใด คืออีกชื่อหนึ่งของแผนผังที่มีการทำงานแบบตัดสินใจ (Decision)

- ก. การทำงานแบบทางเลือก (Selection)
- ข. การทำงานแบบวนซ้ำ (Loop)
- ค. การทำงานแบบลำดับ (Sequence)
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

4. ข้อใด ไม่ใช่ เงื่อนไขการเขียนโปรแกรมแบบต่างๆ

- ก. การกำหนดค่าตัวแปร (Variable)
- ข. การกำหนดเงื่อนไข (if...else)
- ค. การกำหนดผลลัพธ์ (Result)
- ง. การทำงานวนซ้ำ (Loop)

5. ถ้าต้องการสร้างเกมที่มีการทำงานที่ต้องมีการตัดสินใจ ควรเขียนแผนผังแบบใด

- ก. การทำงานแบบลำดับ (Sequence)
- ข. การทำงานแบบทางเลือก (Selection)
- ค. การทำงานแบบวนซ้ำ (Loop)
- ง. ถูกทุกข้อ

6. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม มีชื่อภาษาอังกฤษว่าอย่างไร

- ก. Bug
- ข. Debugging
- ค. Bedbug
- ง. Software Bug

7. หากต้องการวนซ้ำ ต้องเลือกบล็อกคำสั่งใด



ใช้ภาพต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ 8 - 10



8. จากภาพ สคริปต์ที่กำหนดให้ จะแสดงผลอย่างไร

- ก. ตัวละครพูดว่าสวัสดี
- ข. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วพูดว่า ขอบคุณ
- ค. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วพูดว่า สวัสดี
- ง. ตัวละครทำท่าคิด และก้าวไปข้างหน้า 10 ก้าว

9. จากภาพ กลุ่มบล็อกสีน้ำเงินเป็นกลุ่มบล็อกคำสั่งใด

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

10. จากภาพ กลุ่มบล็อกสีม่วงเป็นกลุ่มบล็อกคำสั่งใด

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

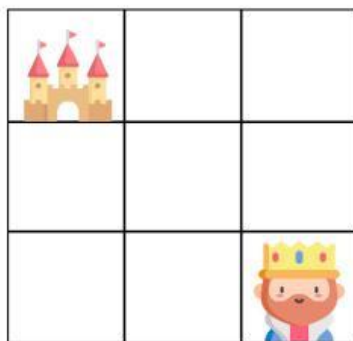
11.  จากภาพ คือเครื่องมืออะไร

- ก. เครื่องมือปรับเสียง
- ข. เครื่องมือแก้ไข
- ค. เครื่องมือตั้งค่า
- ง. เครื่องมือส่วนขยาย

12. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่อุปกรณ์ที่ใช้งานด้วยโปรแกรม

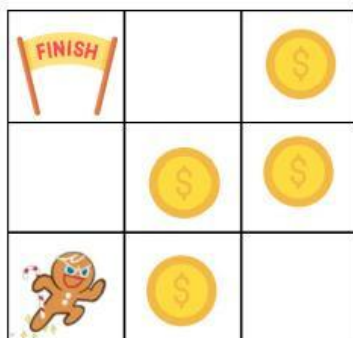
- ก. เครื่องปรับอากาศ
- ข. ซองระบายอากาศ
- ค. เครื่องฟอกอากาศ
- ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง

13. หากต้องการพาพระราชากลับไปยังปราสาท ต้องใช้ชุดรหัสคำสั่งใด



- ก.    
- ข.    
- ค.    
- ง.    

14. หากต้องการเก็บเหรียญให้ครบทุกเหรียญ ต้องใช้ชุดรหัสคำสั่งใด



- ก.      
- ข.      
- ค.      
- ง.      

จากภาพ นำไปตอบคำถามในข้อ 15-18



15. จากภาพ มีจุดผิดพลาดตรงไหน ทำให้ปลาดาวเคลื่อนที่ขึ้น-ลงไม่ได้ ไปได้แค่ทางซ้าย-ขวาเท่านั้น

- ก. ต้องเปลี่ยนจาก Change X เป็น Change Y หมายเลข 1 และ 2
- ข. ต้องเปลี่ยนจาก Change X เป็น Change Y หมายเลข 2 และ 3
- ค. ต้องเปลี่ยนจาก Change Y เป็น Change X หมายเลข 3 และ 4
- ง. ต้องเปลี่ยนจาก Change Y เป็น Change X หมายเลข 1 และ 3

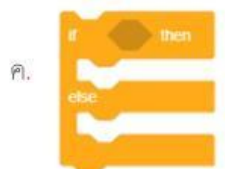
16. ถ้าต้องการเปลี่ยนให้ปลาดาวเคลื่อนที่ไปทางซ้ายและขวาเท่านั้น ควรทำอย่างไร

- ก. ไม่ต้องแก้ไข
- ข. ลบบล็อก หมายเลข 1 และ 2
- ค. ลบบล็อก หมายเลข 3 และ 4
- ง. ลบบล็อก หมายเลข 1 และ 4

17. จากภาพคิดว่า จะทำให้ปลาดาวเคลื่อนที่ได้อย่างไร

- ก. กดคลิกที่เมาส์
- ข. กดคลิกที่ตัวเลข 1 - 4
- ค. กดลูกศรบนแป้นพิมพ์
- ง. สไลด์ขึ้นที่บนจอสัมผัส

18. ถ้าต้องการทำการตรวจสอบคำสั่งในโปรแกรม Scratch ต้องใช้เครื่องมือใด



19.



จากภาพ ข้อใดคือความหมายของเครื่องมือในโปรแกรม Scratch

ก. การทำงานซ้ำไม่รู้จบ

ข. หยุดคำสั่งทั้งหมด

ค. เริ่มการทำงานเมื่อมีการโคลน

ง. ทำซ้ำจนกว่าเครื่องหมายจะเป็นจริง

20. ถ้าต้องการตรวจสอบว่าเมาส์ถูกคลิกหรือไม่ ควรใช้เครื่องมือใดในโปรแกรม Scratch

