



โรงเรียนบ้านคลองกระทุ่มแบน (บุญเพ็งอุทิศ)

แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน วิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข โดยใช้โปรแกรม Scratch

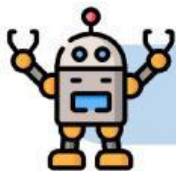
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

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

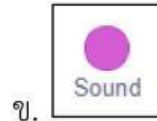
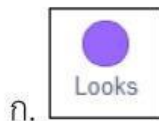
- ก. นก
- ข. สุนัข
- ค. แมว
- ง. ลิง

#### 2. ข้อใด คือ การทำงานแบบลำดับ

- ก. การซักผ้าด้วยมือที่ละตัวจนเสร็จ
- 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. ตัวละครพูดว่า สวัสดี
- ข. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วพูดว่า ขอขอบคุณ
- 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

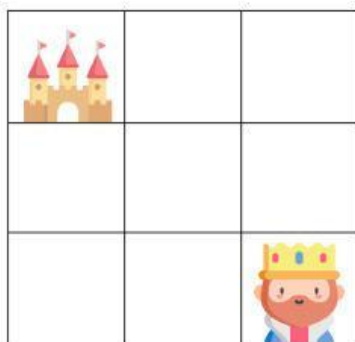
11.  จากภาพ คือเครื่องมืออะไร

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

12. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้ออุปกรณ์ที่สั่งงานด้วยโปรแกรม

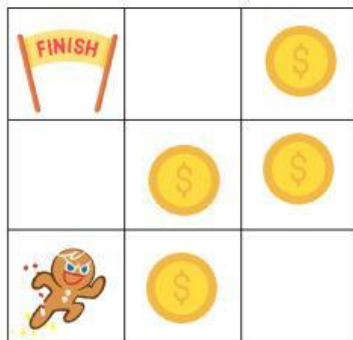
- ก. เครื่องปรับอากาศ
- ข. ช่องระบายอากาศ
- ค. เครื่องฟอกอากาศ
- ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง

13. หากต้องการพาพระราชากลับไปยังปราสาท ต้องใช้ชุดรหัสคำสั่งใด



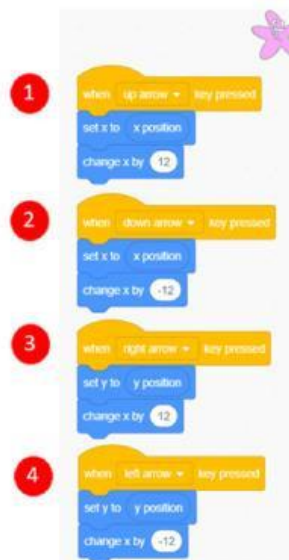
- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

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 ควรทำอะไร

ก. ไม่ต้องแก้ไข

ข. ลบบล็อก หมายเลข 1 และ 2

ค. ลบบล็อก หมายเลข 3 และ 4

ง. ลบบล็อก หมายเลข 1 และ 4

17. จากภาพคิดว่า จะทำให้ปลาดาวเคลื่อนที่ได้อย่างไร

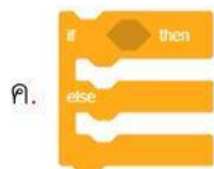
ก. กดคลิกที่เมาส์

ข. กดคลิกที่ตัวเลข 1 - 4

ค. กดลูกศรบนแป้นพิมพ์

ง. สไลด์ขึ้นที่บนจอสัมผัส

18. ถ้าต้องการทำการตรวจสอบคำสั่งในโปรแกรม Scratch ต้องใช้เครื่องมือใด





จากภาพ ข้อใดคือความหมายของเครื่องมือในโปรแกรม Scratch

- ก. การทำงานซ้ำไม่รู้จบ
- ข. หยุดคำสั่งทั้งหมด
- ค. เริ่มการทำงานเมื่อมีการโคลน
- ง. ทำซ้ำจนกว่าเครื่องหมายจะเป็นจริง

19. ถ้าต้องการตรวจสอบว่าเมาส์ถูกคลิกหรือไม่ ควรใช้เครื่องมือใดในโปรแกรม Scratch

