



โรงเรียนชินนุกูลวิทยา

ข้อสอบปรนัยเพื่อประเมินผลตามตัวชี้วัดปลายภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๑๕ ข้อ ๑๕ คะแนน

ชื่อ - นามสกุล.....ชั้น ป.๕/.....เลขที่.....

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

ข้อ ๑. บล็อกคำสั่ง repeat ใช้ในการทำงานแบบใด

- A) ใช้หยุดการทำงานทั้งหมด ของโปรแกรม
- B) ใช้เปรียบเทียบค่า ๒ ค่า
- C) การทำงานแบบวนซ้ำ
- D) ใช้ตรวจสอบ การสัมผัสระหว่างสี

ข้อ ๒. ข้อใด คือ บล็อกคำสั่งที่ใช้ในการลากเส้น

- A) pen up
- B) repeat
- C) pen down
- D) move

ข้อ ๓. การเขียนรหัสลาลอง มีประโยชน์อย่างไร

- A) ช่วยในการทำงาน
- B) ช่วยในการแก้ปัญหา
- C) ช่วยในการเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากเดิมตามจำนวนที่กำหนด
- D) ช่วยในการวางแผนในการเขียนโปรแกรม

ข้อ ๔. วิธีเขียนสคริปต์ในโปรแกรม Scratch เป็นอย่างไร

- A) การนำบล็อกคำสั่งมาวางต่อกัน
- B) การแยกบล็อกคำสั่งออกจากกัน
- C) การพิมพ์คำสั่งในกระดานสคริปต์
- D) การคลิกปุ่มธงเขียว

ข้อ ๕. บล็อกคำสั่ง move ใช้สำหรับอะไร

- A) ใช้ในการค่อย ๆ เคลื่อนที่ตัวละคร ไปยังตำแหน่งที่กำหนด
- B) ใช้ในการย้ายตำแหน่งตัวละครไปแนวเดียวกันกับทิศทางที่ตัวละครหันอยู่
- C) ใช้ในการกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร ไปยังทิศที่กำหนด
- D) ใช้ในการย้ายตำแหน่งตัวละครแบบทันทีทันใด

ข้อ ๖. บล็อกคำสั่ง glide ใช้สำหรับอะไร

- A) ใช้ในการค่อย ๆ เคลื่อนที่ตัวละคร ไปยังตำแหน่งที่กำหนด
- B) ใช้ในการย้ายตำแหน่งตัวละครไปแนวเดียวกันกับทิศทางที่ตัวละครหันอยู่
- C) ใช้ในการกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร ไปยังทิศที่กำหนด
- D) ใช้ในการย้ายตำแหน่งตัวละครแบบทันทีทันใด

ข้อ ๗. บล็อกคำสั่ง forever ใช้ในการทำงานแบบใด

- A) ใช้รอบชุดคำสั่งที่ต้องการทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ไม่สิ้นสุด
- B) ใช้ตรวจสอบ การสัมผัสระหว่างสี
- C) การทำงานแบบวนซ้ำ
- D) ใช้เปรียบเทียบค่า ๒ ค่า

ข้อ ๘. ข้อใดคือประโยชน์ของการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ

- A) ทำให้นักเรียนรู้จักการวางแผน
- B) ทำให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหา
- C) ทำให้นักเรียนมีเหตุผลมากขึ้น
- D) ทำให้นักเรียนรู้จักสร้างและนำต้นแบบไปใช้

ข้อ ๙. ข้อใดกล่าวถึง อัลกอริทึม ได้ถูกต้องที่สุด

- A) เป็นการแสดงแผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูล
- B) เป็นการแสดงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา
- C) เป็นการแสดงแผนผังการสรุปข้อมูล
- D) เป็นการแสดงตารางในการประเมินผลข้อมูล

ข้อ ๑๐. วิเคราะห์ปัญหา > ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา > การเขียนโปรแกรม

จากกระบวนการดังกล่าวคือขั้นตอนที่ใช้ สำหรับการทำงานในข้อใด

- A) ขั้นตอนการวิเคราะห์โปรแกรม
- B) ขั้นตอนการแก้ปัญหา
- C) ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม
- D) ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

ข้อ ๑๑. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมมีความสำคัญอย่างไร

- A) สามารถตรวจสอบการวัดและประเมินผลได้
- B) สามารถตรวจสอบเงื่อนไขข้อเท็จจริงได้
- C) สามารถตรวจสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นและปรับปรุงแก้ไขได้ถูกต้อง
- D) สามารถตรวจสอบเพื่อหาการใช้คำผิด

ข้อ ๑๒. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนผังงาน เพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรม

การเขียนผังงานเพื่ออธิบายโปรแกรมนั้น ลักษณะเป็นอย่างไร

- A) การนำวัตถุประสงค์มาใช้แทนลำดับขั้นตอน
- B) การนำสัญลักษณ์มาใช้แทนลำดับขั้นตอน
- C) การนำคำพูดมาเขียนเรียงความ
- D) การตอบคำถามจากสัญลักษณ์

ข้อ ๑๓. ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ได้ถูกต้อง

- A) โปรแกรมที่ใช้สำหรับการคำนวณพื้นที่
- B) โปรแกรมที่ใช้สำหรับการวาดรูป
- C) โปรแกรมภาษา ที่ผู้เรียนสามารถเขียนคำสั่ง ควบคุมการทำงานของตัวละคร
- D) โปรแกรมสำหรับการแปลภาษา

ข้อ ๑๔. ให้นักเรียนเขียนคำสั่งจากลำดับงานที่กำหนด



A)



B)



C)

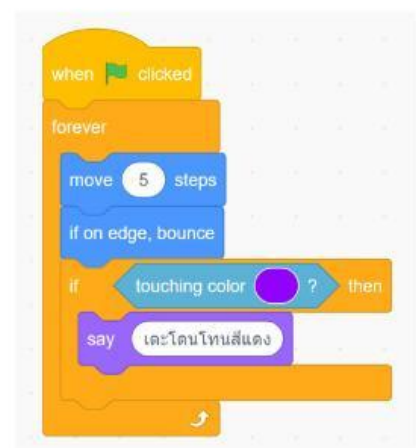


D)

ข้อ ๑๕. ให้นักเรียนเขียนคำสั่งจากลำดับงานที่กำหนด



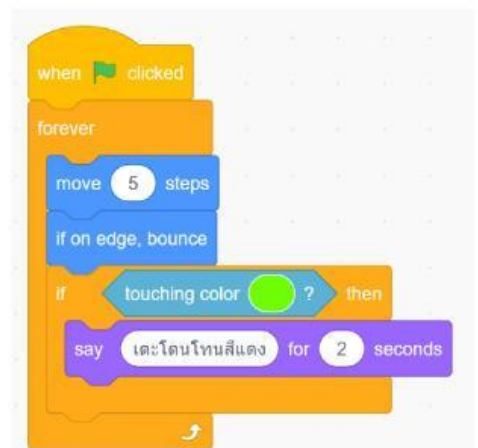
A)



B)



C)



D)