

ข้อสอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ ข้อสอบ ปลายภาค ภาคเรียนที่ 1
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4

ชุดที่ 2

ชื่อ นามสกุล.....
เลขประจำตัว โรงเรียน
วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง

- ข้อสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

20

- ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ได้ถูกต้อง
 - ต้องใช้งานโปรแกรมแบบออนไลน์
 - สามารถสร้างนิทานที่โต้ตอบกับผู้อ่านได้
 - สามารถใช้งานโปรแกรมได้กับซอฟต์แวร์ทุกประเภท
 - เป็นการเขียนโปรแกรมโดยใช้วิธีการวาดรูป
- โปรแกรม Scratch มีองค์ประกอบที่จำเป็นอะไรบ้าง
 - รูปร่างตัวละคร ชุดตัวละคร เสียงตัวละคร
 - ตัวแปร ตัวละคร คำสั่งนำเข้า การนำเสนอข้อมูล
 - ตัวแปร ตัวละคร คำสั่งประมวลผล
 - ตัวละคร เวที พื้นี่ทำงาน

เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.4 (ชุดที่ 2)

1

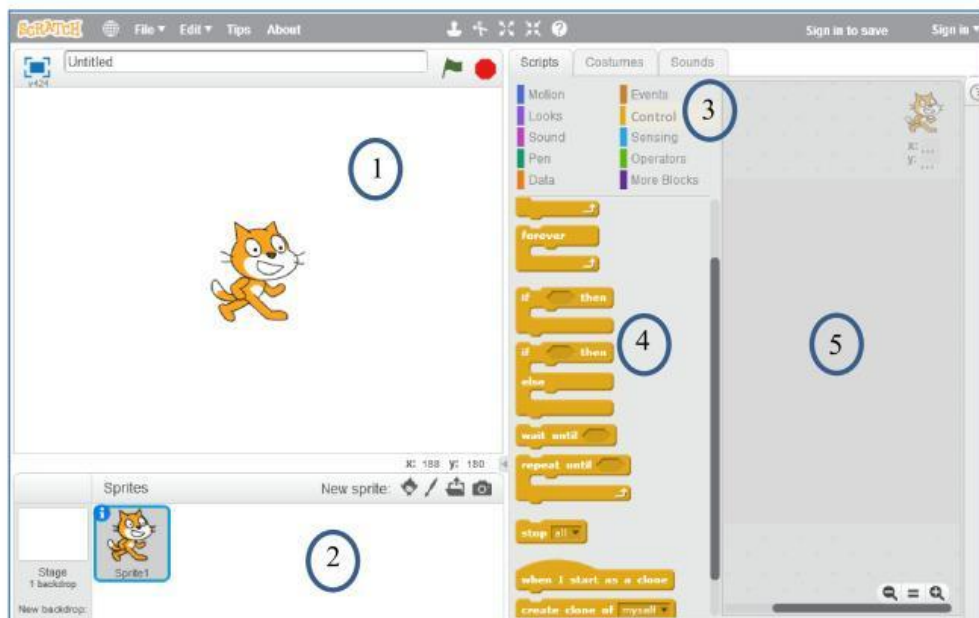
3. ข้อใดจับคู่สัญลักษณ์ในโปรแกรมได้ถูกต้อง

- ก.  = ปุ่มสร้างตัวละครใหม่
- ข.  = ปุ่มสร้างฉาก
- ค.  = ปุ่มลบตัวละคร
- ง.  = ปุ่มนำเสนอเต็มหน้าจอ

4. จากข้อ 3 สัญลักษณ์ดังกล่าวอยู่ในแถบเครื่องมือใด

- ก. แถบเครื่องมือเวที
- ข. แถบเมนูเครื่องมือ
- ค. แถบรายการตัวละคร
- ง. แถบข้อมูลเวที

พิจารณารูป ใช้ตอบคำถามข้อ 5 - 8



5. บริเวณใดแสดงข้อมูลเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก
- ก. 1
 - ข. 2
 - ค. 3
 - ง. 5
6. บล็อกคำสั่งที่ปรากฏในหมายเลข 4 อยู่ในประเภทใด
- ก. การเคลื่อนที่ (Motion)
 - ข. รูปร่าง (Looks)
 - ค. เหตุการณ์ (Events)
 - ง. ควบคุม (Control)
7. บริเวณหมายเลข 5 ใช้ทำอะไร
- ก. แสดงตัวอย่างการทำงาน
 - ข. แสดงข้อมูลตัวละคร หรือฉาก
 - ค. ใช้เลือกตัวละครหรือฉาก
 - ง. ใช้ในการเขียนสคริปต์โปรแกรม
8. ถ้าต้องการสร้างตัวละครใหม่ ต้องเลือกหมายเลขใด
- ก. 1
 - ข. 2
 - ค. 4
 - ง. 5

9. บล็อกคำสั่งในข้อใดเป็นการเริ่มต้นเขียนสคริปต์



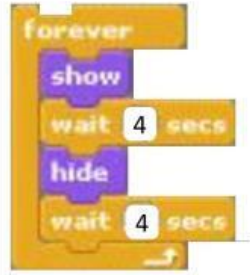
10. บล็อกคำสั่ง  จะแสดงผลอย่างไร

- ก. ฉากจะหมุนทวนเข็มนาฬิกาไป 15 องศา
- ข. ฉากจะหมุนตามเข็มนาฬิกาไป 15 องศา
- ค. ตัวละครจะหมุนทวนเข็มนาฬิกาไป 15 องศา
- ง. ตัวละครจะหมุนตามเข็มนาฬิกาไป 15 องศา

11. จากข้อ 10 บล็อกคำสั่งดังกล่าวอยู่ในบล็อกประเภทใด

- ก. การเคลื่อนที่
- ข. รูปร่าง
- ค. การควบคุม
- ง. เหตุการณ์

12. จากชุดคำสั่งต่อไปนี้ ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง



- ก. ตัวละครจะแสดงการเล่นซ่อนหา 4 รอบ
- ข. ตัวละครจะปรากฏและหายไปสลับกัน
- ค. ฉากจะปรากฏและหายไปสลับกัน
- ง. ฉากจะถูกซ่อนไว้ 4 วินาที

13. ภาพ  ในแผนผังงาน ตรงกับคำสั่งใดในโปรแกรม Scratch

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

14. หากต้องการให้ตัวละครปรากฏกลางเวที จะต้องระบุพิกัดของตัวละครตามข้อใด

- ก. $X = 1 ; Y = -1$
- ข. $X = -1 ; Y = 1$
- ค. $X = 0 ; Y = 0$
- ง. $X = 1 ; Y = 1$

15. จากข้อ 14 ถ้าใช้บล็อกคำสั่ง

ส่วน 4 ขนาด 190 x 190

ตัวละครจะเคลื่อนที่ทางทิศใด

- ก. ไปทางขวา
- ข. ไปทางซ้าย
- ค. เที่ยงขึ้นไปทางซ้าย
- ง. เที่ยงลงไปทางขวา

16. ถ้าต้องการให้ตัวละครออกเสียง “meow” จะต้องเลือกใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

17. การออกแบบผังงานดังข้อ 16 ควรมีสัญลักษณ์ในข้อใด

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

18. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับบล็อกคำสั่งในโปรแกรม Scratch
- ชุดคำสั่งประเภทการเคลื่อนที่มีบล็อกคำสั่งเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ของตัวละคร ฉาก และเวที
 - ชุดคำสั่งประเภทกำลังรับรู้ใช้ในการควบคุมฉากและเวที
 - หากต้องการเปลี่ยนชุดตัวละคร สามารถเลือกใช้บล็อกคำสั่งในชุดคำสั่งประเภทควบคุม
 - ชุดคำสั่งประเภทโอเปอเรเตอร์มีบล็อกคำสั่งเกี่ยวกับการคำนวณทางคณิตศาสตร์
19. เมื่อนักเรียนเขียนสคริปต์เรียบร้อยแล้ว และต้องการรัน โปรแกรม จากนั้นต้องการหยุดการรัน โปรแกรม ต้องกดปุ่มใดตามลำดับ
-  
 -  
 -  
 -  
20. เราสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อจุดมุ่งหมายต่างๆ ได้ ยกเว้นข้อใด
- การสร้างเว็บไซต์
 - การสร้างเกมคอมพิวเตอร์
 - การสร้างสื่อนำเสนอข้อมูล
 - การสร้างหุ่นยนต์