



โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 5 จังหวัดนครศรีธรรมราช
แบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
รหัสวิชา ว11101 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)
จำนวน 15 ข้อ คะแนน 10 คะแนน เวลา 30 นาที

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดบอกความหมายของการเขียนโปรแกรมได้ถูกต้อง
 - การเขียนโปรแกรมเป็นการควบคุมการทำงานโดยคอมพิวเตอร์
 - การเขียนโปรแกรมไม่เหมาะกับเด็กอนุบาล
 - การเขียนโปรแกรมเป็นการสร้างลำดับการทำงาน
 - การเขียนโปรแกรมต้องใช้คอมพิวเตอร์เท่านั้น
- ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ใช่ภาษาคอมพิวเตอร์
 - JAVA
 - EPSON
 - PYTHON
 - Scratch
- ตัวเลือกในข้อใดกล่าว ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ Scratch
 - สามารถสร้างแอนิเมชั่น เกมส์ หรือนิทานได้
 - เป็นภาษาโปรแกรมที่อยู่ในรูปแบบกราฟิก
 - เป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ฟรีไม่ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์
 - ติดตั้งใช้งานเฉพาะแบบ ออฟไลน์ เท่านั้น
- ข้อใดคือวัตถุประสงค์หลักของการพัฒนาโปรแกรม Scratch
 - เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาในขั้นสูง หรือเขียนโปรแกรมที่มีความซับซ้อน
 - เพื่อพัฒนาโปรแกรมภาษา ที่มีราคาถูกคนทั่วไปสามารถซื้อได้
 - เพื่อพัฒนาโปรแกรมภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาเครื่องมากที่สุด และมีความรวดเร็ว
 - เพื่อส่งเสริมให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการแก้ปัญหา ด้วยเครื่องมือที่ไม่ซับซ้อน

5. ข้อใดต่อไปนี้ คือส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch

ก. State, Sprit, Code

ข. Background, State, Code

ค. Sprit, Code, Station

ง. Sprit, Coding, background

6. คำสั่ง Duplicate มีประโยชน์อย่างไร

ก. ใช้ทำฉากตัวละครบล็อกคำสั่ง

ข. เป็นการตัดฉากหลังออก

ค. ใช้ย่อขนาดของตัวละคร

ง. เป็นการสร้างฉากหลังใหม่ ที่ไม่เหมือนฉากเดิม

7. การเพิ่มตัวละคร การเขียนโปรแกรม Scratch ใช้สัญลักษณ์เครื่องมือใด

ก. สัญลักษณ์ดวงตา

ข. สัญลักษณ์แมว

ค. สัญลักษณ์สี่เหลี่ยม

ง. สัญลักษณ์รูปภาพ

8. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch

ก. แถบเมนูเครื่องมือ (Toolbar)

ข. บัญชีเมล

ค. กลุ่มบล็อกคำสั่ง

ง. บล็อกคำสั่งในกลุ่มที่เลือก

9. การสร้างฉากพื้นหลัง มีวิธีการสร้างกี่วิธี

ก. 1 วิธี

ข. 2 วิธี

ค. 3 วิธี

ง. 4 วิธี

10. บล็อกคำสั่งสี คือ กลุ่มบล็อกคำสั่งใด

ก. Motion

ข. Looks

ค. Control

ง. Operator

11. ถ้าต้องการเปลี่ยนรูปร่างตัวละคร ควรเขียนโปรแกรมกับกลุ่มใด

ก. โค้ด

ข. แก่ไข

ค. คอสตุม

ง. การเคลื่อนที่

12. คำสั่งประเภทใดอยู่ในกลุ่มคำสั่งควบคุม

ก. การทำงานซ้ำ

ข. การรับและส่งข้อมูล

ค. การหันทิศทางตัวละคร

ง. การกำหนดตำแหน่งการเคลื่อนที่

13. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ

ก. งานที่ต้องการให้โปรแกรมสั้นลง

ข. งานที่ต้องการห้วงเวลาตัวละคร

ค. งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด

ง. งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

14. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรทำสิ่งใด

ก. เขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์

ข. ตรวจสอบการทำงาน

ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงาน

ง. เลือกใช้สื่อในการพัฒนาโปรแกรม

15. การแก้ปัญหาหมายถึงข้อใด

ก. หาสาเหตุของปัญหา

ข. หาวิธีการแก้ปัญหาจนสำเร็จ

ค. การรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา

ง. การประเมินผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ปัญหา