



โรงเรียนพระกุมารเยซูโนนสมบูรณ์ อําเภอบ้านแฮด จังหวัดขอนแก่น

ข้อสอบกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ปลายภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568 ข้อสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ คะแนน 20 คะแนน

เวลา 40 นาที

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว

1. ซอฟต์แวร์ คืออะไร

- ก. โปรแกรมชุดของคำสั่งที่ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์
- ข. อุปกรณ์เทคโนโลยีระดับสูง
- ค. โปรแกรมแก้ปัญหาทุกอย่างของมนุษย์
- ง. อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เสมือนสมองกล

2. ข้อใดกล่าวถึงซอฟต์แวร์ไม่ถูกต้อง

- ก. ไม่สามารถจับต้องได้
- ข. มีลักษณะเป็นชุดคำสั่งหรือโปรแกรม
- ค. ใช้เฉพาะในคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง
- ง. ทำงานตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

3. ซอฟต์แวร์ (software) มีทั้งหมดกี่ชนิด

- ก. มี 1 ชนิด
- ข. มี 2 ชนิด
- ค. มี 3 ชนิด
- ง. มี 4 ชนิด

4. ข้อใดคือประโยชน์ของซอฟต์แวร์ประยุกต์

- ก. ช่วยเปิดคอมพิวเตอร์
- ข. ช่วยสร้างชิ้นงานตามความต้องการของผู้ใช้
- ค. ช่วยดูแลและจัดการข้อมูลในคอมพิวเตอร์
- ง. ช่วยส่งเสริมการทำงานของคอมพิวเตอร์

5. ซอฟต์แวร์ประเภทใดมีหน้าที่ใช้ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในระบบคอมพิวเตอร์

- ก. ระบบปฏิบัติการ
- ข. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั่วไป
- ค. ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะ
- ง. ภาษาคอมพิวเตอร์

6. คอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อผู้สอนในด้านใดมากที่สุด

- ก. ช่วยเพิ่มทักษะให้แก่ผู้สอน
- ข. ช่วยในการตัดสินใจของผู้สอน
- ค. ช่วยถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน
- ง. ช่วยแสดงความสามารถของผู้สอน

7. ข้อใดไม่ใช่บทบาทของคอมพิวเตอร์ต่องานด้านการศึกษา

- ก. นำเสนอเนื้อหาให้นักเรียน
- ข. จัดเก็บข้อมูลทางการศึกษา
- ค. จัดเก็บผลการเรียนของนักเรียน
- ง. นำเสนอเว็บไซต์ของโรงเรียน

8. ข้อใดกล่าวถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานด้านการสื่อสารได้ถูกต้อง

- ก. เป็นการสื่อสารผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกัน
- ข. เป็นการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์คิดค้นอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบใหม่
- ค. เป็นการสื่อสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับอุปกรณ์การสื่อสารอื่น ๆ
- ง. เป็นการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อำนวยความสะดวกในองค์กรด้านการสื่อสาร

9. คอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อสังคมศึกษาในด้านใดมากที่สุด

- ก. พัฒนาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการทำผิด กฎหมาย
- ข. พัฒนาหุ่นยนต์เพื่อทำงานแทนมนุษย์
- ค. พัฒนาอาวุธเพื่อทำลายมนุษย์ด้วยกันเอง
- ง. เก็บข้อมูลและทำการวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบทาง สังคมศาสตร์

10. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ที่ได้รับจากบทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานด้านการแพทย์

- ก. ช่วยวินิจฉัยโรคเบื้องต้น
- ข. ลดความเสี่ยงในการรักษาผู้ป่วย
- ค. เพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนการรักษา
- ง. ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้านการแพทย์

11. การเขียนโปรแกรมคืออะไร

- ก. การเขียนให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามใจชอบ
- ข. การเขียนคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามขั้นตอนที่ วางแผนไว้
- ค. การเขียนคำสั่งให้คอมพิวเตอร์วาดภาพ
- ง. การเขียนให้คอมพิวเตอร์วาดภาพ

12. หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นมีทั้งหมดกี่ขั้นตอน

- ก. 3 ขั้นตอน
- ข. 4 ขั้นตอน
- ค. 5 ขั้นตอน
- ง. 6 ขั้นตอน

13. เว็บไซต์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมคือเว็บใด

- ก. code.co.th
- ข. code.ac.th
- ค. code.org
- ง. code.com

14. เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ code.org ให้คลิกเลือกเมนูใด

- ก. ผู้เรียน
- ข. ผู้สอน
- ค. นักเรียน
- ง. Home

15. โปรแกรม Scratch คืออะไร

- ก. โปรแกรมวาดรูป
- ข. โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย
- ค. โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยเสียง
- ง. โปรแกรมในการพิมพ์งานเอกสาร

16. วิธีการเข้าใช้งานโปรแกรม Scratch มีกี่วิธี

- ก. 1 วิธี
- ข. 2 วิธี
- ค. 3 วิธี
- ง. 4 วิธี



17. จากรูป เป็นสัญลักษณ์ของโปรแกรมใด

- ก. Paint
- ข. Ratch
- ค. Scratch
- ง. angry bird

18. ข้อใดคือข้อดีของโปรแกรม Scratch

- ก. เป็นโปรแกรมขนาดเล็กสะดวกต่อการติดตั้ง
- ข. สามารถเลือกภาษาไทยได้
- ค. สามารถสร้างงานได้หลากหลาย
- ง. ถูกทุกข้อ

19. ข้อใดคือข้อด้อยของโปรแกรม Scratch

- ก. คุณภาพงานและความละเอียดขึ้นงานยังไม่ดี
- ข. สามารถเลือกภาษาไทยได้
- ค. สามารถสร้างงานได้หลากหลาย
- ง. เป็นโปรแกรมขนาดเล็กสะดวกต่อการติดตั้ง

20. ภาษาหลักที่โปรแกรม Scratch ใช้คือภาษาอะไร

- ก. ภาษาไทย
- ข. ภาษาอังกฤษ
- ค. ภาษาฝรั่งเศส
- ง. ภาษาจีน

21. ข้อใดไม่ใช่เครื่องมือโปรแกรม Scratch

- ก. เวที (Stage)
- ข. ตัวละคร (Sprite)
- ค. กลุ่มบล็อก
- ง. แทรก

22. ปุ่มธงเขียว หมายถึง ปุ่มอะไร

- ก. ปุ่มคำสั่งให้หยุดการทำงาน
- ข. ชุดคำสั่งสำหรับการทำงานของตัวละครและเวที
- ค. ปุ่มที่กดเมื่อต้องการเริ่มต้นการทำงานตามคำสั่ง
- ง. บริเวณที่วางบล็อกคำสั่งเรียงต่อกันเป็นสคริปต์

23. ตัวละครหลักของโปรแกรม Scratch คืออะไร

- | | |
|---------|--------------|
| ก. แมว | ข. สุนัข |
| ค. เบ็ด | ง. ไดโนเสาร์ |



24. จากภาพ เรียกว่าอะไรในโปรแกรม Scratch

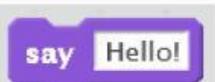
- ก. กลุ่มบล็อกคำสั่ง
- ข. พื้นที่เขียนสคริปต์ (Script)
- ค. ตัวละคร
- ง. ข้อมูลของเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก (Sprite Header Pane)

25.  จากภาพ เครื่องหมายนี้มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก. ปุ่มปรับทิศทางตัวละคร
- ข. ปุ่มลดขนาดตัวละคร
- ค. ปุ่มลบตัวละคร
- ง. ปุ่มเพิ่มขนาดตัวละคร

26.  ภาษาหลักที่โปรแกรม Scratch ใช้คือภาษาอะไร

- ก. ปุ่มปรับทิศทางตัวละคร
- ข. ปุ่มลดขนาดตัวละคร
- ค. ปุ่มลบตัวละคร
- ง. ปุ่มเพิ่มขนาดตัวละคร

27.  บล็อกคำสั่ง มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว
- ข. สั่งให้ตัวละครพูด Hello!
- ค. สั่งให้ตัวละครพูด Hello! เป็นเวลา 2 วินาที
- ง. สั่งให้ตัวละครคิด Hello!

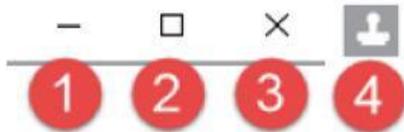
move 10 steps

28. บล็อกคำสั่ง มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 20 ก้าว
- ข. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว
- ค. สั่งให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที่ 10
- ง. สั่งให้ตัวละครหมุนไป 10

29. การบันทึกงาน ต้องเลือกคำสั่งใด

- ก. แก่ไข > โหมดเทอร์โบ
- ข. เพิ่ม > บันทึก
- ค. เคล็ดลับ
- ง. เกี่ยวกับ



30.

จากภาพ หากต้องการปิดโปรแกรม Scratch ต้องคลิกที่หมายเลขใด

- ก. หมายเลข 1
- ข. หมายเลข 2
- ค. หมายเลข 3
- ง. หมายเลข 4