



โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านแม่กลองคี อำเภอยี่งอ จังหวัดตาก

การวัดผลปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 60 นาที

รายวิชา วิทยาการคำนวณ คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 13.00-14.00 น.

คำชี้แจง

ข้อสอบมีทั้งหมด 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ 10 คะแนน

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบอัตนัย 10 ข้อ 10 คะแนน

1. ใน Scratch ตัวละครที่ใช้ในโปรแกรมเรียกว่าอะไร

- ก. Scene
- ข. Sprite
- ค. Block
- ง. Code

2. เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่า แมวอยู่ตำแหน่งใด

- ก. X : 1 , Y: 1
- ข. X : -1 , Y: 1
- ค. X : 1 , Y: -1
- ง. X : 0 , Y: 0

3. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอในการเขียนสคริปต์

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

4. บล็อกคำสั่งข้อใด อยู่ในกลุ่มบล็อก Motion

Motion

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

5. ถ้าต้องการให้ตัวละครพูดต้องใช้คำสั่งบล็อกใด

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

next costume

6. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก.เปลี่ยนฉากถัดไป
- ข.เปลี่ยนชุดตัวละครถัดไป
- ค.เพิ่มฉากหลัง
- ง.เพิ่มตัวละคร

point in direction 0

7. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก.หันไปยังทิศเหนือ
- ข.หันไปยังทิศใต้
- ค.หันไปยังทิศตะวันออก
- ง.หันไปยังทิศตะวันตก

8. ถ้าต้องการให้เดินไปข้างหน้า 10 หน่วย เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

wait 10 seconds

ก.

repeat 10

ข.

move 10 steps

ค.

repeat 10

ง.

show

9. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- ก.เปลี่ยนชุดตัวละคร
- ข.แสดงตัวละคร
- ค.ซ่อนตัวละคร
- ง.สุ่มตัวละคร

10. ในโปรแกรม Scratch กลุ่ม

บล็อก Pen เปรียบเสมือนอะไร

- ก.ดินสอ
- ข.ยางลบ
- ค.ไม้บรรทัด
- ง.ปากกา

11. หากต้องการแก้ไขชุดตัวละคร จะต้องเลือกแถบเมนูใด

- ก.Stage
- ข.Sound
- ค.Scripts
- ง.Costumes

****ให้นักเรียนพิจารณาภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 12-13**



12.หมายเลข 1 หมายถึงอะไร

- ก.เปลี่ยนภาษา
- ข.เพิ่มตัวละคร
- ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม
- ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

13.หมายเลข 2 หมายถึงอะไร

- ก.เปลี่ยนภาษา
- ข.เพิ่มตัวละคร
- ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม
- ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

14.หมายเลข 3 หมายถึงอะไร

- ก.เปลี่ยนภาษา
- ข.เพิ่มตัวละคร
- ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม
- ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

15.เมื่อคลิกธงเขียว โปรแกรมนี้แสดงผลอย่างไร



- ก.ยืนและเปลี่ยนท่าทาง
- ข.ยืนนิ่งและหยุด 5 วินาที
- ค.เดินและหยุด 5 วินาที แล้วเดินต่อ
- ง.เดินไปมา เมื่อชนขอบแล้วเดินย้อนกลับ

16.เมื่อคลิกธงเขียว โปรแกรมนี้แสดงผลอย่างไร



- ก.เปลี่ยนชุดตัวละคร
- ข.เปลี่ยนฉาก
- ค.เปลี่ยนชุดตัวละครและรอ1วินาที
- ง.ค.เปลี่ยนฉากและรอ1วินาที

17.นักเรียนสามารถสร้างอะไรจาก Scratch ได้

- ก. เกม
- ข. แอนิเมชัน
- ค. เรื่องเล่า
- ง. ถูกทุกข้อ

18. การเพิ่มตัวละคร การเขียนโปรแกรม Scratch ใช้สัญลักษณ์เครื่องมือใด



- ก.
- ข.

- ค. 
- ง. 

19. วิธีเขียนสคริปต์ในโปรแกรม Scratch เป็นอย่างไร

- ก. การนำบล็อกคำสั่งมาวางต่อกัน
- ข. การแยกบล็อกคำสั่งออกจากกัน
- ค. การพิมพ์คำสั่งในกระดานสคริปต์
- ง. การคลิกปุ่มธงเขียว

20. จากรูปเมื่อกดคลิกที่สคริปต์ ตัวละครแมวจะเคลื่อนที่ตรงกับข้อใด



- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

ชื่อ-นามสกุล

.....ชั้น

.....ป.4/.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 วิชาวิทยาการคำนวณ กลาง
ภาคปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิกัดแกน X แกน y
ลงในให้ช่อง พร้อมด้วยลากเส้นจากจุด A-j ให้
ถูกต้อง

(10 คะแนน)

