โรงเรียนอนุบาลบ้านจันทร์ อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

แบบทดสอบประเมินการเรียนรู้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระวิชาวิทยาการคำนวณ จำนวน 15 ข้อ 15 คะแนน

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่นั่งสอบ.....

---

1. ข้อใดเป็นลักษณะเด่นของโปรแกรม Scratch

   ก. เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานง่าย

   ข. สามารถสร้างข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว

   ค. สามารถใช้งานโปรแกรมได้กับซอฟต์แวร์ทุกประเภท

   ง. เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีคำสั่งหลากหลาย

2. ข้อใด**ไม่ใช่**องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch

   ก. เวที

   ข. ตัวละคร

   ค. พื้นที่ทำงาน

   ง. พื้นหลังของโปรแกรม

3. ข้อใดจับคู่สัญลักษณ์ในโปรแกรมได้ถูกต้อง

   ก.  = ปุ่มสร้างตัวละครใหม่

   ข.  = ปุ่มสร้างฉาก

   ค.  = ปุ่มลบตัวละคร

   ง.  = ปุ่มนำเสนอเต็มหน้าจอ

LIVEWORKSHEETS

4. จากข้อ 3 สัญลักษณ์ดังกล่าวอยู่ในแถบเครื่องมือใด

   ก. แถบเครื่องมือเวที

   ข. แถบเมนูเครื่องมือ

   ค. แถบรายการตัวละคร

   ง. แถบข้อมูลเวที

   พิจารณารูป ใช้ตอบคำถามข้อ 5 - 8



5. ข้อใดจับคู่ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ได้ถูกต้อง

   ก. 1 คือ พื้นที่ทำงาน

   ข. 2 คือ ข้อมูลเวทีหรือตัวละครที่ถูกเลือก

   ค. 3 คือ ชุดคำสั่งบล็อกที่เลือก

   ง. 4 คือ บล็อกโปรแกรมคำสั่ง

6. บล็อกคำสั่งที่ปรากฏในหมายเลข 4 อยู่ในประเภทใด

   ก. การเคลื่อนที่ (Motion)

   ข. รูปร่าง (Looks)

   ค. เหตุการณ์ (Events)

   ง. ควบคุม (Control)

LIVEWORKSHEETS

7. บริเวณใดที่ใช้ในการเขียนสคริปต์ของโปรแกรม

ก. 1

ข. 2

ค. 4

ง. 5

8. หากต้องการเพิ่มเสียงให้ตัวละคร จะต้องเลือกหมายเลขใด

ก. 1

ข. 3

ค. 4

ง. 5

พิจารณารูปต่อไปนี้ ใช้ตอบคำถามข้อ 9 - 11



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

9. บล็อกคำสั่งในข้อใดเป็นบล็อกคำสั่งแรกในการเขียนสคริปต์

ก. (1)

ข. (2)

ค. (3)

ง. (5)

LIVEWORKSHEETS

10. หากต้องการให้ตัวละครเดินไปด้านหน้าควรเลือกบล็อกคำสั่งรูปแบบใด

ก. (1)

ข. (3)

ค. (4)

ง. (5)

11. บล็อกคำสั่งในข้อใด**แตกต่าง**จากพวก

ก. (3)

ข. (4)

ค. (5)

ง. (6)

12. ถ้าต้องการให้ตัวละครทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งวนซ้ำแบบไม่สิ้นสุด ควรใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

LIVEWORKSHEETS

13. บล็อกคำสั่ง 

ตรงกับภาพใดในแผนผังงาน

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

14. ตำแหน่งกลางเวทีคือตำแหน่งใด

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

15. จากข้อ 14 ถ้าใช้บล็อกคำสั่ง 

ตัวละครจะเคลื่อนที่ทางทิศใด

ก. ไปทางขวา
ข. ไปทางซ้าย
ค. เฉียงลงไปทางขวา
ง. เฉียงขึ้นไปทางซ้าย

LIVEWORKSHEETS