



โรงเรียนอนุบาลบ้านจันทร์ อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

แบบทดสอบประเมินการเรียนรู้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564  
กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระวิชาวิทยาการคำนวณ จำนวน 15 ข้อ 15 คะแนน

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่นั่งสอบ.....

---

1. ข้อใดเป็นลักษณะเด่นของ โปรแกรม Scratch

- ก. เป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานง่าย
- ข. สามารถสร้างข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว
- ค. สามารถใช้งาน โปรแกรมได้กับซอฟต์แวร์ทุกประเภท
- ง. เป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีคำสั่งหลากหลาย

2. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของ โปรแกรม Scratch

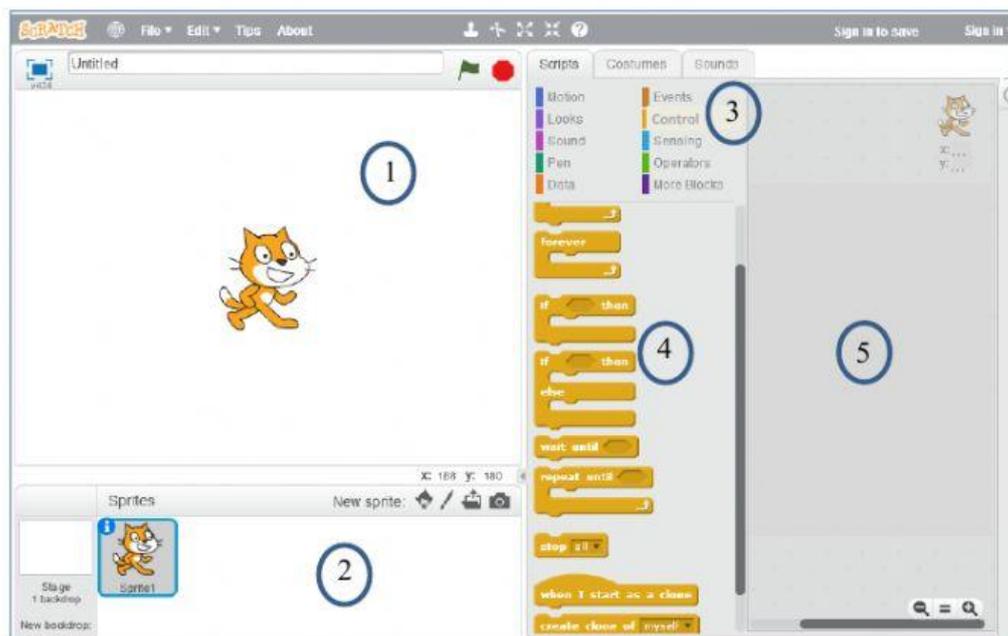
- ก. เวที
- ข. ตัวละคร
- ค. พื้นที่ทำงาน
- ง. พื้นหลังของโปรแกรม

3. ข้อใดจับคู่สัญลักษณ์ใน โปรแกรมได้ถูกต้อง

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

4. จากข้อ 3 สัญลักษณ์ดังกล่าวอยู่ในแถบเครื่องมือใด
- แถบเครื่องมือเวที
  - แถบเมนูเครื่องมือ
  - แถบรายการตัวละคร
  - แถบข้อมูลเวที

พิจารณารูป ใช้ตอบคำถามข้อ 5 - 8



5. ข้อใดจับคู่ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ได้ถูกต้อง
- 1 คือ พื้นที่ทำงาน
  - 2 คือ ข้อมูลเวทีหรือตัวละครที่ถูกเลือก
  - 3 คือ ชุดคำสั่งบล็อกที่เลือก
  - 4 คือ บล็อกโปรแกรมคำสั่ง
6. บล็อกคำสั่งที่ปรากฏในหมายเลข 4 อยู่ในประเภทใด
- การเคลื่อนที่ (Motion)
  - รูปร่าง (Looks)
  - เหตุการณ์ (Events)
  - ควบคุม (Control)

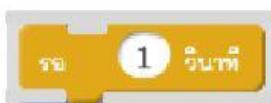
7. บริเวณใดที่ใช้ในการเขียนสคริปต์ของโปรแกรม

- 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)

10. หากต้องการให้ตัวละครเดินไปด้านหน้าควรเลือกบล็อกคำสั่งรูปแบบใด

- ก. (1)
- ข. (3)
- ค. (4)
- ง. (5)

11. บล็อกคำสั่งในข้อใดแตกต่างจากพวก

- ก. (3)
- ข. (4)
- ค. (5)
- ง. (6)

12. ถ้าต้องการให้ตัวละครทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งวนซ้ำแบบไม่สิ้นสุด ควรใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด



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. เียงลงไปทางขวา
- ง. เียงขึ้นไปทางซ้าย