

โรงเรียนอนุบาลปะทิว(บางสนพิพิธราษฎร์บำรุง)

ข้อสอบเพื่อประเมินผลตัวชี้วัด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น ป.3/.....

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ คะแนน 10 คะแนน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือการแก้ปัญหา
 - 1) รองเท้าเปียก
 - 2) ฝนตกหนัก
 - 3) หาวิธีเดินทางไปโรงเรียน
 - 4) ไม่สามารถเดินทางไปโรงเรียนได้
2. การแก้ปัญหาที่ถูกรวบรวมหลักคิดใดเข้ามาช่วยแก้ปัญหา
 - 1) แก้ปัญหาให้เร็วที่สุด
 - 2) ศึกษาปัญหาอื่น
 - 3) ประหยัดค่าใช้จ่าย
 - 4) ใช้เหตุผลในการหาคำตอบ
3. ข้อใดเป็นการให้เหตุผลในการแก้ปัญหา
 - 1) ดินสอหาย
 - 2) รถโรงเรียนมารับเร็วเกินไป
 - 3) ไม่สบายเพราะเดินตากฝน
 - 4) ถ้าฝนตกจะนำร่มไปโรงเรียน

4. ตัวเลขเรียงลำดับต่อไปนี้ 24 28 32 ____ 40 44 ว่าตัวเลขที่หายไปคือเลขใด

- 1) 34
- 2) 36
- 3) 38
- 4) 40

5. พิจารณาภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ควรเป็นภาพใด

- 1) 
- 2) 
- 3) 
- 4) 

6. ข้อใดกล่าวถึงขั้นตอนการทำงานได้ถูกต้อง

- 1) การเขียนผังงาน
- 2) การวิเคราะห์ปัญหา
- 3) การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 4) การถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

7. เพราะเหตุใดจึงต้องเขียนขั้นตอนการทำงาน

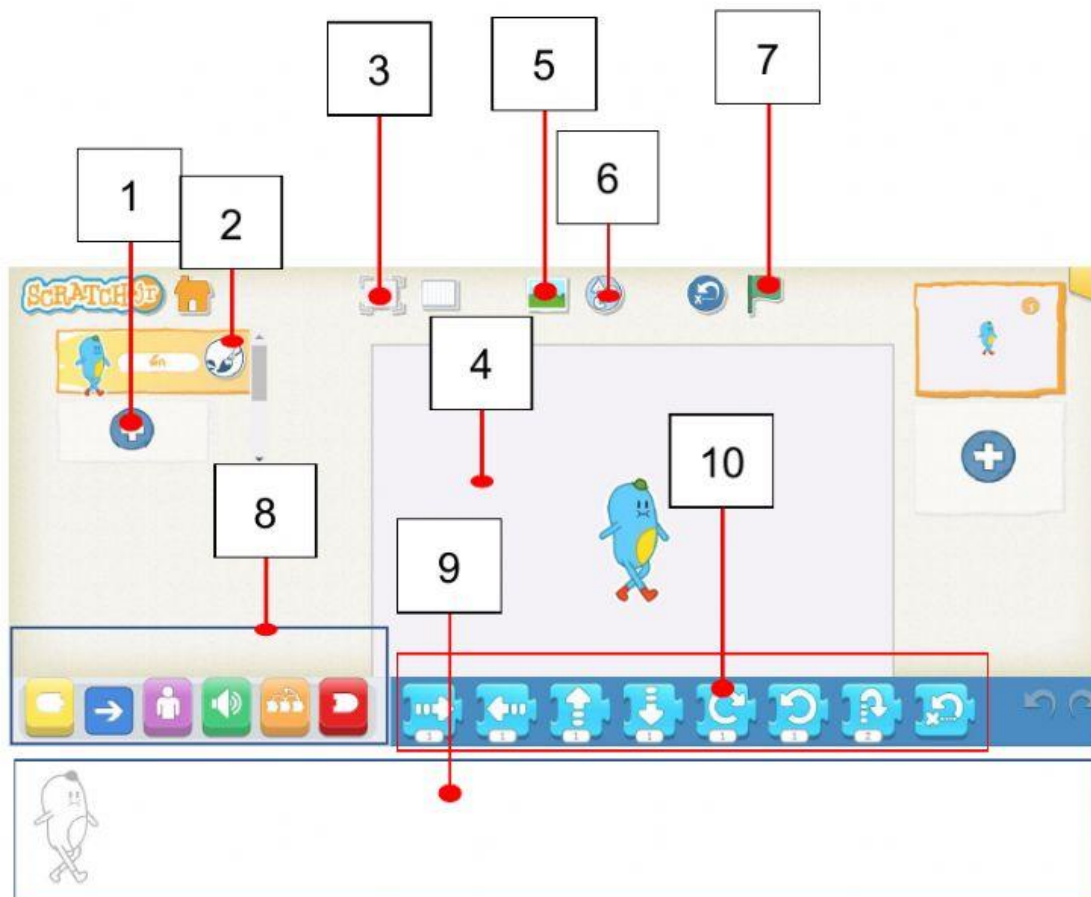
- 1) เพื่อให้ทำงานได้เร็วขึ้น
- 2) ใช้ในการประเมินปัญหา
- 3) ใช้แก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม
- 4) เพื่อให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา

8. เกม OX ฝึกการคิดด้านใด
- 1) ความจำ
 - 2) การคำนวณ
 - 3) การคาดการณ์ผลลัพธ์
 - 4) ความเร็วในการแก้ปัญหา
9. โปรแกรม Scratch สามารถนำมาเขียนโปรแกรมได้ในลักษณะใด
- 1) เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาพ
 - 2) เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาระดับสูง
 - 3) เขียนโปรแกรมโดยใช้แผนภาพความคิด
 - 4) เขียนโปรแกรมโดยใช้การวางบล็อกคำสั่ง
10. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ
- 1) งานที่ต้องการให้โปรแกรมสั้นลง
 - 2) งานที่ต้องการหน่วยเวลาตัวละคร
 - 3) งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด
 - 4) งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบเติมคำ จำนวน 10 ข้อ คะแนน 20 คะแนน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำตัวเลข 1-10 ใส่ให้ตรงกับข้อความที่กำหนดให้





	บล็อกคำสั่ง
	สร้างตัวละคร
	พื้นหลังเวที
	ระบายสีตัวละคร
	บล็อกคำสั่งที่เลือก
	ธงเขียว
	พื้นที่ให้ตัวละครแสดง/เวที
	เขียนตัวอักษร
	ย่อ/ขยาย ขนาด
	พื้นที่สำหรับวางบล็อกคำสั่ง

