ใบงานที่ 2

20

โรงเรียน เอกบูรพา วิเทศศึกษา

แบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง **การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น**

สาระการเรียนรู้ การงานอาชีพฯ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2** แบบเลือกตอบ จำนวน **10** ข้อ **20** คะแนน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น G.2/.....เลขที่.....

<u>คำสั่ง</u> ให้นักเรียนวงกลม ◯ เลือกคำตอบที่ถูกต้อง **(ข้อละ 2 คะแนน)**

1. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรก

   ก. ทดลองใช้โปรแกรม

   ข. ตรวจสอบความผิดพลาดของโปรแกรม

   ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

2. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่อุปกรณ์ที่สั่งงานด้วยโปรแกรม

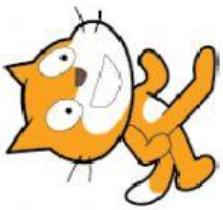
   ก. เครื่องซักผ้า

   ข. ช่องระบายอากาศ

   ค. เครื่องปรับอากาศ

<u>สังเกตภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 3</u>


A


B


C


D

3. จากภาพหาก A คือเดินหน้า D คืออะไร

   ก. ถอยหลัง ข. หันซ้าย ค. กลับหลังหัน

LIVEWORKSHEETS

สังเกตภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 4-5



4. หากต้องการให้หุ่นยนต์ไปเก็บส้มควรเขียนโปรแกรมอย่างไร

ก. เริ่มต้น -> เดินหน้า -> ทำซ้ำ 3 ครั้ง -> จบ

ข. เริ่มต้น -> ทำซ้ำ 4 ครั้ง -> เดินหน้า -> จบ

ค. เริ่มต้น -> เดินหน้า 4 ครั้ง -> ทำซ้ำ -> จบ

5. หุ่นยนต์ต้องเดินกี่บล็อกจึงจะถึงส้ม

ก. 2

ข. 3

ค. 4

6. โปรแกรม Scratch สามารถสร้างสรรค์ผลงานแบบใดบ้าง

ก. วาดภาพตามจินตนาการ

ข. วาดภาพพร้อมแสดงวิดีโอ

ค. สร้างตัวละคร เกม ภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง

LIVEWORKSHEETS

7. หากต้องการให้หุ่นยนต์แมวเดินและวาดเส้นเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจะต้องวางบล็อกคำสั่งอย่างไร



ก.



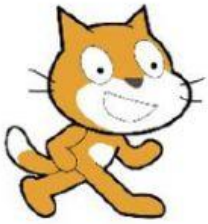
ข.



ค.

8. ข้อใดเป็นตัวละครในโปรแกรม Scratch

ก. 

ข. 

ค. 

LIVEWORKSHEETS

9. บล็อกคำสั่งในโปรแกรม Scratch ในข้อใดถูกต้อง

ก. 

ข. 

ค. 

10. ข้อใดเป็นประโยชน์ของโปรแกรม Scratch

ก. ฝึกทักษะการอ่าน

ข. ฝึกการเขียนโปรแกรม

ค. ฝึกการเขียนภาษาอังกฤษ

LIVEWORKSHEETS