

**แบบทดสอบความรู้หลังเรียน
หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม
ชั้น ป.1 วิชาภาษาการคำนวณ**



ชื่อ..... นามสกุล..... ขั้น..... เลขที่.....

ให้นักเรียนอ่านโจทย์แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าตัวเลือกที่ถูกต้อง

<p>1. การเขียนโปรแกรมหมายถึงข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none"> การสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน การฝึกใช้โปรแกรมตามต้องการ การเขียนชุดคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน 	<p>2. โปรแกรม Scratch สามารถสร้างสรรค์ผลงานแบบได้บ้าง</p> <ol style="list-style-type: none"> สร้างตัวละคร เกม ภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียง วาดภาพพร้อมแสดงเสียง วาดภาพตามจินตนาการ
<p>3. การเริ่มต้นเขียนโปรแกรม Scratch ต้องเริ่มจากเครื่องมือใด</p> <ol style="list-style-type: none"> 	<p>4. ข้อใดกล่าวถึงสคริปต์ได้ถูกต้อง</p> <ol style="list-style-type: none"> เป็นเวทีสำหรับตัวละคร เป็นชุดคำสั่งตัวละคร เป็นพื้นที่แสดงคำสั่ง
<p>5. โปรแกรม Scratch จะกำหนดชื่อตัวละครอย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> Scratch 1 ตัวละคร สคริปต์ 	<p>6. การฝึกเขียนโปรแกรมจะสามารถพัฒนานักเรียนในด้านใด</p> <ol style="list-style-type: none"> ด้านภาษาคอมพิวเตอร์ ด้านสติปัญญาและอารมณ์ ด้านวางแผนและแก้ปัญหา

7. เพราะเหตุใดโปรแกรม scratch จึงเหมาะสมสำหรับผู้ฝึกเขียนโปรแกรม

- 1) ใช้เวลาอ้อย
- 2) มีชุดคำสั่งสำเร็จริมไว้งาน
- 3) ภาษาที่ใช้เขียนโปรแกรมไม่ซับซ้อน

8. เว็บไซต์ <https://code.org> เมนะกับใคร

- 1) นักเรียน
- 2) โปรแกรมเมอร์
- 3) ผู้เริ่มต้นเขียนโปรแกรม

9. ข้อใดเป็นจุดประสงค์หลักของเว็บไซต์ <https://code.org>

- 1) ทุกคนเป็นนักเขียนโปรแกรมได้
- 2) ความสนุกในการเขียนโปรแกรม
- 3) ให้เด็กเข้าใช้บริการเว็บไซต์เท่านั้น

10. ผู้เริ่มต้นใช้เว็บไซต์ <https://code.org> ต้องมีคุณสมบัติอย่างไร

- 1) ซ่อมคอมพิวเตอร์ได้
- 2) เพียงแค่เปิดเว็บไซต์ได้
- 3) ใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างชำนาญ

