



โรงเรียน เอกบุรพา วิเทศศึกษา

20

แบบทดสอบเก็บคะแนน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อัลกอริทึมและการแก้ปัญหาอย่างง่าย

สาระการเรียนรู้ การงานอาชีพฯ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ 20 คะแนน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น G.3/.....เลขที่.....

คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลม ○ เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (ข้อละ 2 คะแนน)

1. ข้อใดคือการแก้ปัญหา

ก. รองเท้าเปียก

ข. ฝนตกหนัก

ค. หาวิธีเดินทางไปโรงเรียน

ง. ไม่สามารถเดินทางไปโรงเรียนได้

2. การแก้ปัญหาที่ถูกวิธีควรนำหลักคิดใดเข้ามาช่วยแก้ปัญหา

ก. แก้ปัญหาให้เร็วที่สุด

ข. ศึกษาปัญหาอื่น

ค. ประหยัดค่าใช้จ่าย

ง. ใช้เหตุผลในการหาคำตอบ

3. ข้อใดเป็นการให้เหตุผลในการแก้ปัญหา

ก. ดินสอหาย

ข. รถโรงเรียนมารับเร็วเกินไป

ค. ไม่สบายเพราะเดินตากฝน

ง. ถ้าฝนตกจะนำร่มไปโรงเรียน

4. ถ้ามีตัวเลขเรียงลำดับต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าตัวเลขที่หายไปคือเลขใด

24 28 32 ____ 40 44

ก. 34

ข. 36

ค. 38

ง. 40

5. พิจารณาภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ควรเป็นภาพใด

ก.



ข.



ค.



ง.



6. ข้อใดกล่าวถึงอัลกอริทึมได้ถูกต้อง

- ก. การเขียนผังงาน
- ค. การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข. การวิเคราะห์ปัญหา

ง. การถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

7. เพราะเหตุใดจึงต้องเขียนอัลกอริทึม

- ก. เพื่อให้ทำงานได้เร็วขึ้น
- ค. ใช้แก้ข้อผิดพลาดของโปรแกรม

ข. ใช้ในการประเมินปัญหา

ง. เพื่อให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหา

8. จากภาพ สัญลักษณ์นี้ใช้ในลักษณะใด

- ก. แสดงข้อความ
- ข. กระบวนการทำงาน
- ค. กระบวนการทำงาน
- ง. รับข้อมูลเข้ามาประมวลผล



9. ข้อใดไม่ใช่ตัวต่อของเกมเททริส

ก.



ค.



ข.



ง.



10. เกม OX ฝึกการคิดด้านใด

- ก. ความจำ
- ค. การคาดการณ์ผลลัพธ์

ข. การคำนวณ

ง. ความเร็วในการแก้ปัญหา