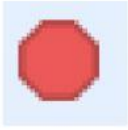


แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนชินนกุลวิทยา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คะแนนเต็ม 15 คะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 /

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดเป็นตัวละครในโปรแกรม Scratch

ก.



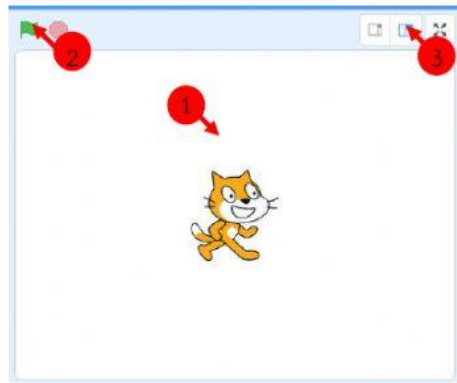
ข.



ค.



2. จากภาพ เมื่อต่อบล็อกคำสั่งเรียบร้อยแล้ว ต้องการรันโปรแกรมเพื่อดูการเคลื่อนที่ของตัวละคร ต้องเลือกหมายเลขใด



ก. หมายเลข 1

ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3

3. บล็อกคำสั่ง



มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว

ข. สั่งให้ตัวละครพูด

ค. สั่งให้ตัวละครหมุน

4. ถ้าต้องการทำคำสั่งนั้นซ้ำ 5 ครั้ง เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด



5. จากรูปผู้เขียนกำลังเขียนบล็อกคำสั่งให้กับตัวละครหมายเลขใด



ก. หมายเลข 1

ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3

6. ถ้าต้องการให้ตัวละครเดิน นักเรียนควรใช้ชุดคำสั่งใด

ก.



ข.



ค.



7. บล็อกใดคือบล็อกคำสั่งแรกของการเขียนโปรแกรม

ก.



ข.



ค.

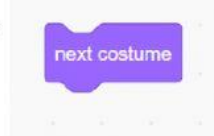


8. ถ้าตัวละครขยับเร็วเกินไปให้เปลี่ยนตัวเลขในบล็อกคำสั่งใด

ก.



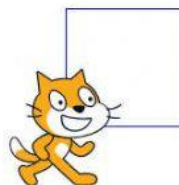
ข.



ค.



9. ชุดคำสั่งใด คือการวาดรูปสี่เหลี่ยม



ก.



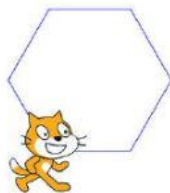
ข.



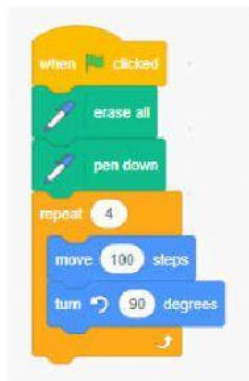
ค.



10. ชุดคำสั่งใด คือการวาดรูปหกเหลี่ยม



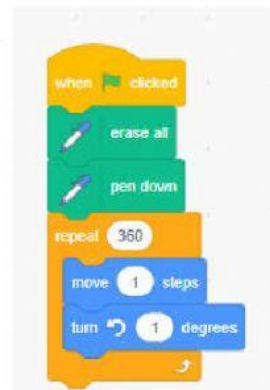
ก.



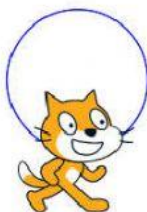
ข.



ค.



11. ชุดคำสั่งใด คือการวาดรูปวงกลม



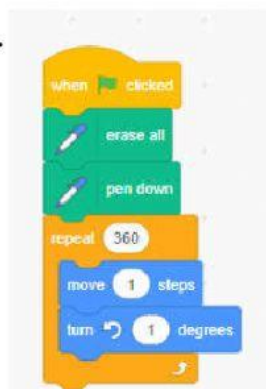
ก.



ข.



ค.



-
12. คอมพิวเตอร์กับโทรศัพท์เคลื่อนที่เหมือนกันอย่างไร
 - ก. มีขนาดเท่ากัน
 - ข. ถ่ายภาพได้เหมือนกัน
 - ค. ใช้ค้นหาข้อมูลได้เหมือนกัน
 13. หากรู้สึกปวดตาเวลาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ควรปฏิบัติอย่างไรจึงเหมาะสมที่สุด
 - ก. พักสายตาเป็นระยะให้รู้สึกสดชื่น
 - ข. ปรับความสว่างจอภาพให้สูงขึ้น
 - ค. หาแว่นตามาใส่
 14. หากพบโทรศัพท์เคลื่อนที่ตกอยู่ในห้องน้ำโรงเรียนควรทำอย่างไร
 - ก. เก็บไว้แล้วเดินตามหาเจ้าของ
 - ข. เปิดดูภาพถ่ายว่าเป็นของใครแล้วนำไปคืน
 - ค. ส่งให้ครูที่ปรึกษาประกาศตามหาเจ้าของ
 15. การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ข้อใดทำให้เกิดอันตรายมากที่สุด
 - ก. เล่นโทรศัพท์เคลื่อนที่ก่อนนอน
 - ข. เล่นโทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะข้ามถนน
 - ค. เล่นโทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะรับประทานอาหาร