

ข้อสอบ
ปลายภาค

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)
(สำหรับนักเรียน)
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สอบประจำ
ปลายภาคการศึกษาที่ ๑
ปีการศึกษา ๒๕๖๓

ชื่อ นามสกุล
เลขประจำตัวสอบ
สอบวันที่ เดือน พ.ศ.
ฝ่ายโครงการพัฒนาการวัดและประเมินผล สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)

คะแนนเต็ม 20 คะแนน

เวลาสอบ 60 นาที

นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

- ข้อใดเป็นวิธีการแก้ปัญหาการขึ้นรถโรงเรียนไม่ทัน
 - เข้านอนให้เร็วขึ้น
 - ตื่นนอนให้เป็นเวลา
 - ให้ผู้ปกครองยื่นบัตรจอดรถโรงเรียน
 - ทำกิจวัตรประจำวันในตอนเช้าให้เร็วขึ้น
- เพราะเหตุใดจึงต้องใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา
 - เพราะเป็นการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน
 - เพราะเป็นการนำประสบการณ์มาใช้ในการแก้ปัญหา
 - เพราะเป็นการอธิบายความคิดออกมาเป็นลำดับขั้นตอน
 - เพราะเป็นการพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ปัญหาละเอียด
- เมื่อนักเรียนพบปัญหาลำดับแรกควรทำอะไร
 - แก้ไขปัญหา
 - พิจารณาปัญหา
 - วางแผนแก้ปัญหา
 - ประเมินผลการแก้ปัญหา



8 854515 778822

พิจารณาสถานการณ์ แล้วตอบคำถามข้อ 4

วันหยุดนักเรียนจะวิ่งที่สวนสาธารณะและให้อาหารปลาที่บ้าน หากนักเรียนตื่นแต่เช้าแล้วพบว่าฝนตก ทำให้ไม่สามารถวิ่งในตอนเช้าได้ โดยนักเรียนมีวันหยุดเพียงสองวัน ดังนั้น นักเรียนจะต้องวางแผนจัดลำดับการทำงานให้เหมาะสมและคุ้มค่ากับเวลา

4. สถานการณ์ที่กำหนดสามารถวางแผนลำดับขั้นตอนได้อย่างไร

ก. เริ่มต้น

1. ฝนตกจริงหรือไม่
2. ถ้าฝนตกจริง ให้อาหารปลาก่อน แล้วจึงไปออกกำลังกาย
3. ถ้าฝนตกไม่จริง ออกกำลังกายก่อน แล้วจึงให้อาหารปลา

จบ

ข. เริ่มต้น

1. ถ้าฝนตกไม่จริง ออกกำลังกายก่อน แล้วจึงให้อาหารปลา
2. ฝนตกจริงหรือไม่
3. ถ้าฝนตกจริง ให้อาหารปลาก่อน แล้วจึงไปออกกำลังกาย

จบ

ค. เริ่มต้น

1. ถ้าฝนตกจริง ให้อาหารปลาก่อน แล้วจึงไปออกกำลังกาย
2. ถ้าฝนตกไม่จริง ออกกำลังกายก่อน แล้วจึงให้อาหารปลา
3. ฝนตกจริงหรือไม่

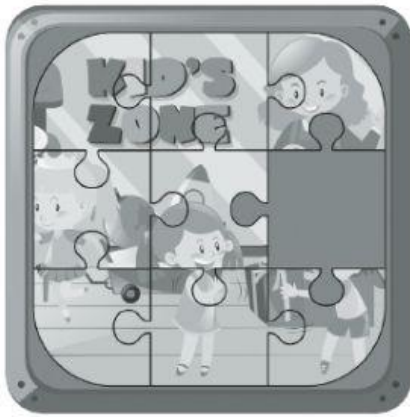
จบ

ง. เริ่มต้น

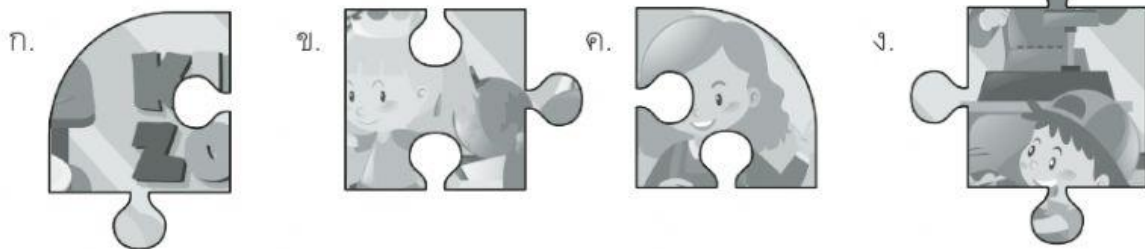
1. ฝนตกจริงหรือไม่
2. ถ้าฝนตกจริง ออกกำลังกายก่อน แล้วจึงให้อาหารปลา
3. ถ้าฝนตกไม่จริง ให้อาหารปลาก่อน แล้วจึงไปออกกำลังกาย

จบ

พิจารณาภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 5



5. ตำแหน่งที่หายไปควรเป็นภาพใด



พิจารณาตาราง แล้วตอบคำถามข้อ 6

3	4	2	1
1	2	3	4
4	3	1	2

6. ช่องว่างที่หายไปควรเติมตัวเลขใด โดยตัวเลขจะต้องไม่ซ้ำกันทั้งแนวดิ่งและแนวนอน

ก.	3	4	2	1
ข.	1	4	3	2
ค.	4	3	2	1
ง.	2	1	4	3

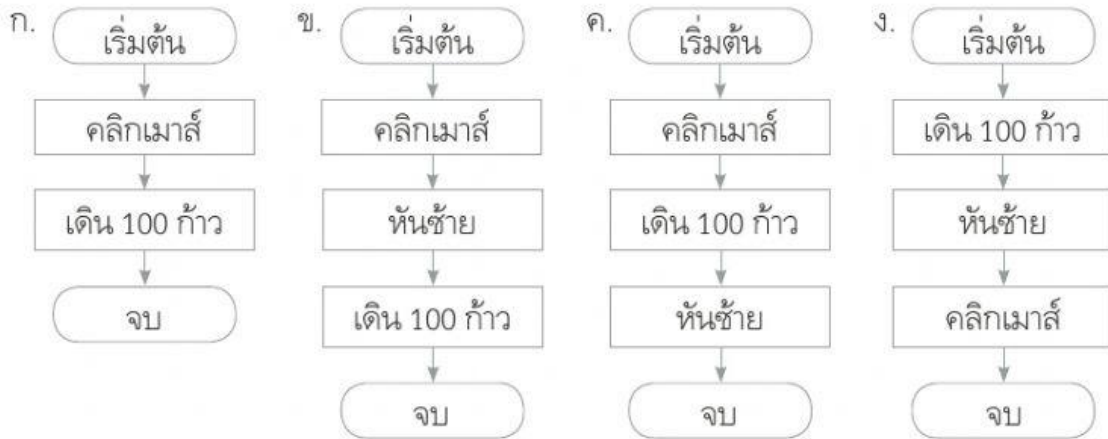
พิจารณาข้อความ แล้วตอบคำถามข้อ 7-8

มีนักเรียน 3 คน ได้แก่ หญิง น้อย อุ้ม แต่ละคนเล่นกีฬาได้คนละ 2 ประเภทที่ไม่ซ้ำกัน คือ วิ่ง ว่ายน้ำ บาสเกตบอล เทเบิลเทนนิส ฟุตบอล และวอลเลย์บอล แต่ไม่ทราบว่าใครสามารถเล่นอะไรได้บ้าง และมีข้อมูลดังนี้

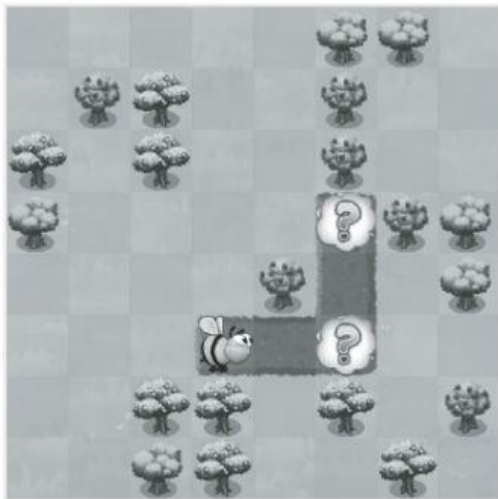
1. หญิงไปซ้อมวิ่งเสมอ
2. น้อยชอบเล่นน้ำ
3. อุ้มให้หญิงยืมลู่วอลเลย์บอล
4. หญิงมีไม้เทเบิลเทนนิส
5. อุ้มเขียนชื่อตนเองบนลูกบาสเกตบอล

7. จากข้อความ ใครเล่นกีฬาฟุตบอลได้
 - ก. ไม่มีใครเล่นได้
 - ข. หญิง
 - ค. น้อย
 - ง. อุ้ม
8. จากข้อความ ข้อสรุปใดถูกต้อง
 - ก. น้อยว่ายน้ำไม่ได้
 - ข. อุ้มเล่นกีฬาบาสเกตบอลได้
 - ค. หญิงชอบเล่นกีฬาบอลเลย์บอล
 - ง. ทั้งสามคนไม่มีใครเล่นกีฬาฟุตบอลได้
9. การใช้โปรแกรม Microsoft Office Word เป็นการใช้โปรแกรมแก้ปัญหาในด้านใด
 - ก. ด้านกราฟิก
 - ข. ด้านการคำนวณ
 - ค. ด้านการสื่อสารข้อมูล
 - ง. ด้านการจัดพิมพ์รายงาน
10. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์
 - ก. รับข้อมูลเข้าไปประมวลผล จากนั้นแสดงผลการทำงานของการทำงาน
 - ข. การทำงานของคอมพิวเตอร์มีความรวดเร็ว ไม่ผิดพลาด
 - ค. ประสิทธิภาพการทำงานขึ้นอยู่กับราคาของคอมพิวเตอร์
 - ง. การทำงานของคอมพิวเตอร์จะทำงานเองได้อัตโนมัติ

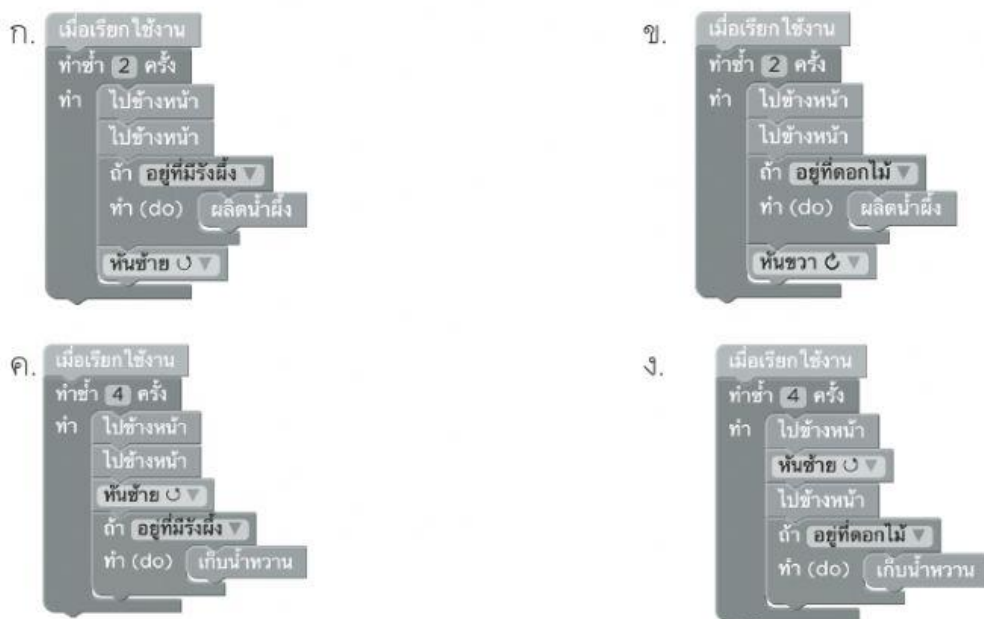
11. ถ้าต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย 100 ก้าว จะเขียนอัลกอริทึมได้อย่างไร



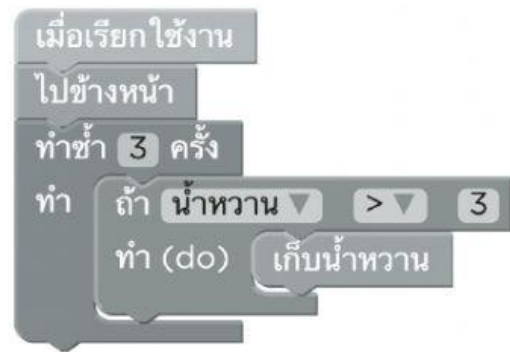
พิจารณาภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 12



12. บล็อกคำสั่งในข้อใดเป็นการสั่งงานให้ผึ้งเดินทางแบบมีเงื่อนไขได้สำเร็จ



พิจารณาภาพและบล็อกคำสั่ง แล้วตอบคำถามข้อ 13-14



13. บล็อกคำสั่งในข้อใดมีคำสั่งที่ผิดพลาด

ก. ไปข้างหน้า

ข. ทำซ้ำ 3 ครั้ง
ทำ

ค. ถ้า น้ำหวาน > 3
ทำ (do)

ง. เก็บน้ำหวาน

14. ข้อใดเป็นการแก้ไขคำสั่งที่ผิดพลาด

ก. เปลี่ยนจำนวน ทำซ้ำ 3 ครั้ง เป็น ทำซ้ำ 5 ครั้ง

ข. เปลี่ยน ถ้า น้ำหวาน > 3 เป็น ถ้า น้ำหวาน = 0
ทำ (do) ทำ (do)

ค. เปลี่ยนบล็อกคำสั่ง ไปข้างหน้า เป็น หันซ้าย ๐

ง. เปลี่ยนบล็อกคำสั่ง เก็บน้ำหวาน เป็น ผลิตน้ำผึ้ง

15. ถ้าต้องการใช้บล็อกคำสั่ง  ในโปรแกรม Scratch ควรเลือกกลุ่มคำสั่งข้อใด



16. ข้อใดเป็นการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร

- ก. แผ่นพับ
- ข. โปสเตอร์
- ค. อินโฟกราฟิก
- ง. การ์ตูนแอนิเมชัน

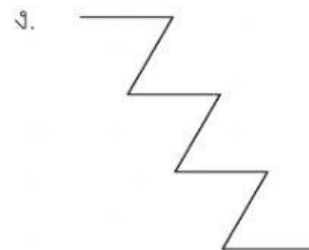
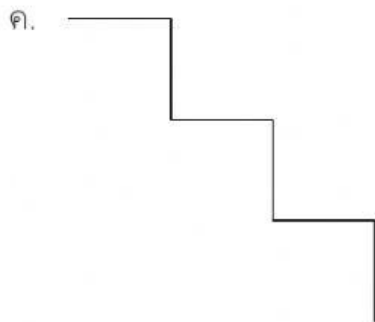
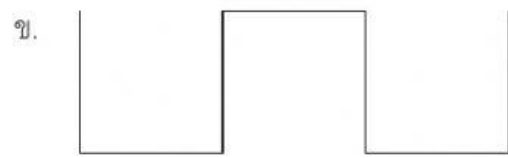
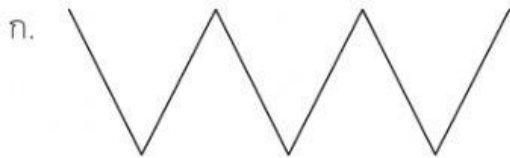
17. ข้อใดเป็นหน้าที่ของตัวแปร

- ก. เก็บข้อมูลภาพ
- ข. เก็บบล็อกคำสั่งทั้งหมด
- ค. เก็บคำสั่งการเขียนโปรแกรม
- ง. เก็บข้อมูลเพื่อนำไปประมวลผล

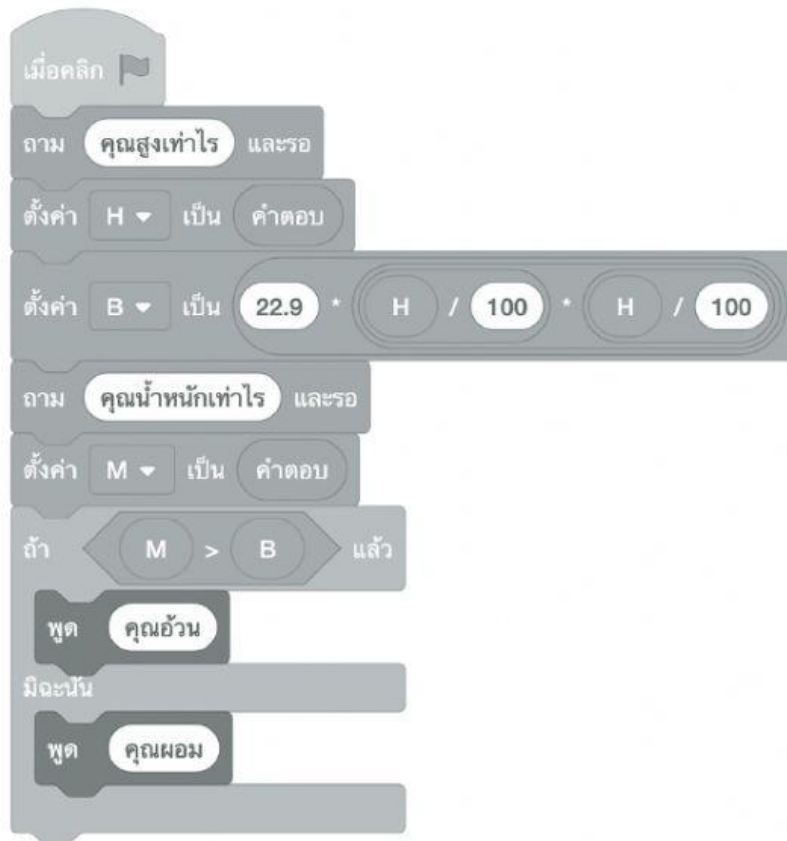
พิจารณาบล็อกคำสั่ง แล้วตอบคำถามข้อ 18



18. เมื่อทดสอบโปรแกรมจะได้ผลลัพธ์ตามข้อใด



พิจารณาบล็อกคำสั่ง แล้วตอบคำถามข้อ 19-20



19. การเขียนโปรแกรมคำนวณน้ำหนัก จะแสดงผลลัพธ์ในข้อใด
- ตัวแปร
 - น้ำหนัก ส่วนสูง
 - คุณอ้วน คุณผอม
 - น้ำหนักที่เหมาะสม
20. ถ้ากำหนดความสูงเป็น 157 และน้ำหนัก 45 โปรแกรมจะแสดงผลลัพธ์อย่างไร
- คุณอ้วน
 - คุณผอม
 - คุณสมส่วน
 - คุณเข้าข่ายเป็นโรคอ้วน