



แบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test)



ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

ได้ _____ คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

นักเรียนใช้ดินสอระบายลงใน ☐ หน้าคำตอบที่ถูกต้องให้เต็มวง

1. ข้อใดเป็นประโยชน์ของ storyboard

- ① สามารถเห็นลำดับขั้นตอนการทำงานที่สำคัญ
- ② สามารถดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างราบรื่น
- ③ สามารถคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้าได้
- ④ สามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการได้

2. เหตุใดนักเรียนควรนำการเขียนแผนภาพมาประยุกต์ใช้กับการทำงานในชีวิตประจำวัน

- ① แผนภาพสามารถตอบสนองความต้องการของเราได้
- ② แผนภาพสามารถลดข้อผิดพลาดในการทำงาน
- ③ แผนภาพสื่อความหมายเข้าใจง่าย
- ④ แผนภาพออกแบบได้สวยงาม

3. <https://code.org> มีลักษณะการใช้งานอย่างไร

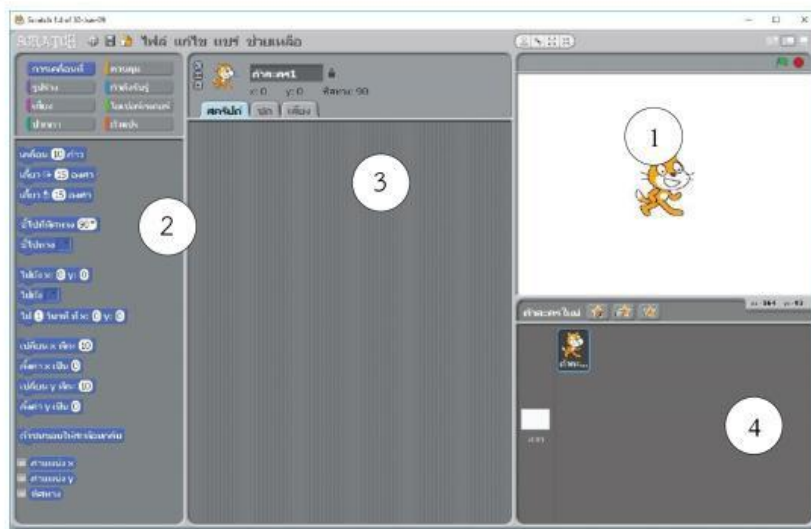
- ① การนำบล็อกคำสั่งต่าง ๆ มาเรียงต่อกัน
- ② ใช้คำสั่งเป็นภาษาอังกฤษในการเขียนโปรแกรม
- ③ นำภาพต่าง ๆ มาแทนขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
- ④ ใช้ภาษาสื่อสารผสมกับภาพในการเขียนโปรแกรม

4. การเขียนโปรแกรมควรคำนึงถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก

- ① ผลลัพธ์ที่ได้
- ② การวิเคราะห์ปัญหา
- ③ ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
- ④ โปรแกรมที่จะนำมาใช้เขียน



สังเกตภาพ แล้วตอบคำถามข้อ 5-8



5. หมายเลขใดใช้ในการเขียนคำสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

- ① หมายเลข 1
- ② หมายเลข 2
- ③ หมายเลข 3
- ④ หมายเลข 4

6. ถ้าต้องการให้ตัวละครแสดงคำพูด “สวัสดี” แล้วร้องเหมียว นักเรียนจะต้องเขียนโปรแกรมที่หมายเลขใด

- ① หมายเลข 1
- ② หมายเลข 2
- ③ หมายเลข 3
- ④ หมายเลข 4

7. จากข้อ 6 นักเรียนต้องใช้คำสั่งใดตามลำดับ

- ① เมื่อถูกคลิก → พูด สวัสดี! เป็นเวลา 2 วินาที
- ② เมื่อถูกคลิก → เล่นเสียง เหมียว
- ③ เมื่อถูกคลิก → เล่นเสียง เหมียว → พูด สวัสดี! เป็นเวลา 2 วินาที
- ④ เมื่อถูกคลิก → พูด สวัสดี! เป็นเวลา 2 วินาที → เล่นเสียง เหมียว





8. ถ้าต้องการสร้างตัวละครใหม่ต้องใช้เครื่องมือใด และปรากฏตัวละครที่สร้างเสร็จแล้วบริเวณ

หมายเลขใด

①  หมายเลข 1

②  หมายเลข 2

③  หมายเลข 3

④  หมายเลข 4

9. หากลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมฝึกพลาต นักเรียนควรทำอย่างไร

- ① เริ่มต้นวิเคราะห์ปัญหาใหม่
- ② ตัดลำดับที่เกิดความผิดพลาดออก
- ③ ลำดับขั้นตอนการทำงานใหม่อีกรอบ
- ④ ตรวจสอบข้อผิดพลาดแล้วทำการแก้ไข

10. เหตุใดจึงส่งเสริมให้ผู้เริ่มเขียนโปรแกรมนำผลงานของตนเองมาแลกเปลี่ยนหรือเผยแพร่ได้

- ① เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชมในผลงานของเรา
- ② เพื่อให้ผู้อื่นรู้จักตัวเราผ่านผลงาน
- ③ เพื่อให้เกิดการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
- ④ เพื่อให้สามารถนำผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลงเป็นของตนเอง

