



## โรงเรียนชินนกุลวิทยา

ข้อสอบปรนัยเพื่อประเมินผลตามตัวชี้วัดปลายภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗  
กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๕ ข้อ ๑๕ คะแนน

ชื่อ - นามสกุล.....ชั้น ป.๖/.....เลขที่.....

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

ข้อ ๑. มะนาวปลูกต้นไม้จำนวน ๓ ต้น สามารถเขียนการทำงานแบบวนซ้ำที่มีจำนวนครั้งแน่นอนได้อย่างไร

- A) เริ่มต้น > ปลูกต้นไม้ > หยุดปลูก
- B) เริ่มต้น > ปลูกต้นไม้ ๓ ต้น > หยุดปลูก
- C) เริ่มต้น > ปลูกต้นที่ ๑ > ปลูกต้นที่ ๓ > หยุดปลูก
- D) เริ่มต้น > ปลูกต้นที่ ๑ > ปลูกต้นที่ ๒ > ปลูกต้นที่ ๓ > หยุดปลูก

ข้อ ๒. งานใดเหมาะกับการใช้แนวคิดการทำงานแบบเงื่อนไขมากที่สุด

- A) การแต่งตัวไปโรงเรียน
- B) การร้อยลูกปัดเพื่อทำสร้อยคอ
- C) การสังเกตไฟจราจรก่อนข้ามถนน
- D) การแจกนมให้นักเรียนในตอนเช้า

ข้อ ๓. วิธีเขียนสคริปต์ในโปรแกรม Scratch เป็นอย่างไร

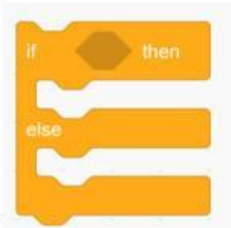
- A) การนำบล็อกคำสั่งมาวางต่อกัน
- B) การแยกบล็อกคำสั่งออกจากกัน
- C) การพิมพ์คำสั่งในกระดานสคริปต์
- D) การคลิกปุ่มธงเขียว

ข้อ ๔. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของการออกแบบโปรแกรม

- A) เพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
- B) เพื่อให้แก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรมได้ง่ายขึ้น
- C) เพื่อใช้อธิบายการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน
- D) เพื่อฝึกการออกแบบโปรแกรมด้วยข้อความและผังงาน

ข้อ ๕. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนการตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม

- A) ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- B) ตรวจสอบการทำงานของคำสั่งทีละคำสั่ง
- C) ทดลองเปลี่ยนค่าในโปรแกรมจนกว่าจะได้ผลที่ต้องการ
- D) เมื่อพบจุดที่ทำให้โปรแกรมไม่เป็นไปตามต้องการ ให้แก้ไขข้อผิดพลาดนั้นจนกว่าจะได้โปรแกรมตามที่ต้องการ



ข้อ ๖. จาก Script มีเงื่อนไขการทำงานอย่างไร

- A) ถ้า.....เป็นจริงแล้ว..... (if.....then.....)
- B) ถ้า.....ถ้าไม่จริงแล้ว..... (if.....else.....)
- C) ถ้า.....เป็นจริงแล้ว.....ถ้าไม่จริงแล้ว..... (if.....then.....else.....)
- D) ถ้า.....ถ้าไม่จริงแล้ว.....เป็นจริงแล้ว..... (if.....else.....then.....)

ข้อ ๗. ถ้า Point in direction = ๑๘๐ เมื่อใช้คำสั่ง Move ๑๐ ตัวละครจะไปทิศทางใด

- A) ไปทิศทางซ้าย
- B) ไปทิศทางขวา
- C) ไปทิศทางด้านล่าง
- D) ไปทิศทางด้านบน

ข้อ ๘. ข้อใดคือประโยชน์ของการออกแบบโปรแกรมก่อนที่จะเขียนโปรแกรม

- A) เพื่อใช้ดูผลการทำงานของโปรแกรม
- B) เพื่อให้โปรแกรมมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น
- C) เพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
- D) เพื่อทดสอบการออกแบบโปรแกรมด้วยข้อความและผังงาน

ข้อ ๙. สถานการณ์ข้อใดไม่จำเป็นต้องเขียนโปรแกรมวนซ้ำ แทนการเขียนคำสั่งโปรแกรมเดิมซ้ำกันหลายๆ ครั้ง

- A) ขั้นตอนการอาบน้ำ
- B) ขั้นตอนการทานอาหารเช้า
- C) ขั้นตอนการจัดหนังสือเข้าตู้
- D) ขั้นตอนการซื้อขนมที่ร้านสะดวกซื้อ

ข้อ ๑๐. บล็อกคำสั่ง touching ใช้สำหรับสิ่งใด

- A) ตรวจสอบการสัมผัสตัวชี้เมาส์เส้นขอบหรือตัวละคร
- B) ใช้สำหรับกำหนดให้โปรแกรมหยุดจนกระทั่งเงื่อนไข เป็นไปตามที่กำหนด แล้วจึงทำงานต่อ
- C) ใช้เปลี่ยนเงื่อนไขที่นำมาต่อต้าน หลัง ให้เป็นเงื่อนไขที่ตรงข้ามกัน
- D) ใช้หยุดการทำงานทั้งหมด ของโปรแกรม

ข้อ ๑๑. บล็อกคำสั่งเท่ากับ (=) อยู่ในบล็อกกลุ่มใด

- A) Variables
- B) Control
- C) Operators
- D) Sounds

ข้อ ๑๒. บล็อกคำสั่ง not อยู่ในกลุ่มบล็อก Operators ใช้สำหรับอะไร

- A) ตรวจสอบการสัมผัสตัวชี้เมาส์เส้นขอบหรือตัวละคร
- B) ใช้สำหรับกำหนดให้โปรแกรมหยุดจนกระทั่งเงื่อนไข เป็นไปตามที่กำหนด แล้วจึงทำงานต่อ
- C) ใช้เปลี่ยนเงื่อนไขที่นำมาต่อต้าน หลัง ให้เป็นเงื่อนไขที่ตรงข้ามกัน
- D) ใช้หยุดการทำงานทั้งหมด ของโปรแกรม

ข้อ ๑๓. ถ้าต้องการให้โปรแกรมหยุดการทำงานทั้งหมด ควรใช้บล็อกคำสั่งใด

- A) ใช้คำสั่ง stop all sound
- B) ใช้คำสั่ง stop all move
- C) ใช้คำสั่ง stop all
- D) ใช้คำสั่ง stop

ข้อ ๑๔. ถ้าอยากให้ดาต้าไปซื้อไอศกรีม นักเรียนจะเลือกใช้คำสั่งใด



- A)
- B)
- C)
- D)

ข้อ ๑๕. ให้นักเรียนเขียนสคริปต์ตามผังงานที่กำหนด



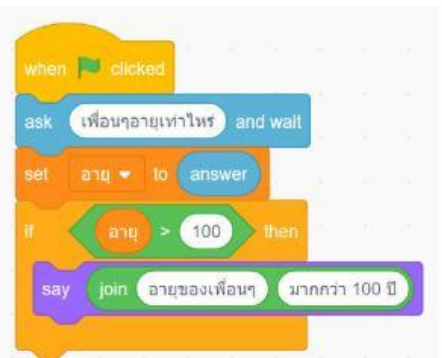
A)



B)



C)



D)