โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านแม่กลองคี อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก

การวัดผลปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 60 นาที

รายวิชา วิทยาการคำนวณ คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 13.00-14.00 น.

คำชี้แจง ข้อสอบมีทั้งหมด 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ 10 คะแนน

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบอัตนัย 10 ข้อ 10 คะแนน

1.ใน Scratch ตัวละครที่ใช้ในโปรแกรมเรียกว่าอะไร

ก. Scene

ข. Sprite

ค. Block

ง. Code

2.เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่า แมวอยู่ตำแหน่งใด

ก. X : 1 , Y: 1

ข. X : -1 , Y: 1

ค. X : 1 , Y: -1

ง. X : 0 , Y: 0

3.ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้<u>เป็นอันดับแรก</u>เสมอในการเขียนสคริปต์

ก.

ข.

ค.

ง.

4.บล็อกคำสั่งข้อใด อยู่ในกลุ่มบล็อก Motion

ก.

ข.

ค.

ง.

5.ถ้าต้องการให้ตัวละครพูดต้องใช้คำสั่งบล็อกใด

ก.

ข.

ค.

ง.

LIVEWORKSHEETS

6.

บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.เปลี่ยนฉากถัดไป

ข.เปลี่ยนชุดตัวละครถัดไป

ค.เพิ่มฉากหลัง

ง.เพิ่มตัวละคร

7.

บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.หันไปยังทิศเหนือ

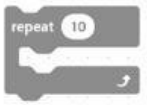
ข.หันไปยังทิศใต้

ค.หันไปยังทิศตะวันออก

ง.หันไปยังทิศตะวันตก

8. ถ้าต้องการให้เดินไปข้างหน้า 10 หน่วย เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

ก.

ข. 

ค.

ง.

9.

บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.เปลี่ยนชุดตัวละคร

ข.แสดงตัวละคร

ค.ซ่อนตัวละคร

ง.สุ่มตัวละคร

10.ในโปรแกรม Scratch กลุ่มบล็อก Pen เปรียบเสมือนอะไร

ก.ดินสอ

ข.ยางลบ

ค.ไม้บรรทัด

ง.ปากกา

11.หากต้องการแก้ไขชุดตัวละคร จะต้องเลือกแถบเมนูใด

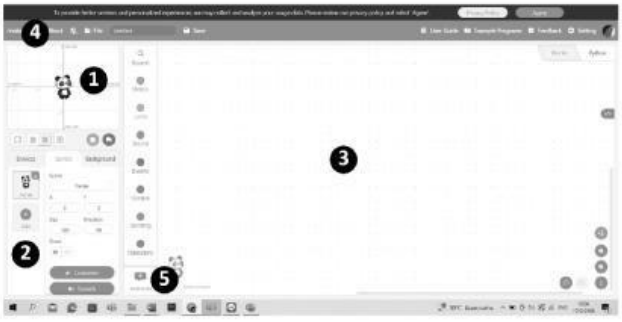
ก.Stage

ข.Sound

ค.Scripts

ง.Costumes

****ให้นักเรียนพิจารณาภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 12-13**



LIVEWORKSHEETS

12.หมายเลข 1 หมายถึงอะไร

ก.เปลี่ยนภาษา

ข.เพิ่มตัวละคร

ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม

ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

13.หมายเลข 2 หมายถึงอะไร

ก.เปลี่ยนภาษา

ข.เพิ่มตัวละคร

ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม

ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

14.หมายเลข 3 หมายถึงอะไร

ก.เปลี่ยนภาษา

ข.เพิ่มตัวละคร

ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม

ง.พื้นที่แสดงผลโปรแกรม

15.เมื่อคลิกธงเขียว โปรแกรมนี้แสดงผลอย่างไร

ก.ยืนและเปลี่ยนท่าทาง

ข.ยืนนิ่งและพูด 5 วินาที

ค.เดินและหยุด 5 วินาที แล้วเดินต่อ

ง.เดินไปมา เมื่อชนขอบแล้วเดินย้อนกลับ

16.เมื่อคลิกธงเขียว โปรแกรมนี้แสดงผลอย่างไร

ก.เปลี่ยนชุดตัวละคร

ข.เปลี่ยนฉาก

ค.เปลี่ยนชุดตัวละครและรอ1วินาที

ง.ค.เปลี่ยนฉากและรอ1วินาที

17.นักเรียนสามารถสร้างอะไรจาก Scratch ได้

ก. เกม

ข. แอนิเมชัน

ค. เรื่องเล่า

ง. ถูกทุกข้อ

18. **การเพิ่มตัวละคร การเขียนโปรแกรม Scratch ใช้สัญลักษณ์เครื่องมือใด**

ก.

ข.

LIVEWORKSHEETS

ค.

ง.

19.วิธีเขียนสคริปต์ในโปรแกรม Scratch เป็นอย่างไร

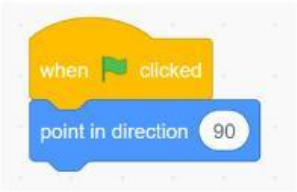
ก. การนำบล็อกคำสั่งมาวางต่อกัน

ข. การแยกบล็อกคำสั่งออกจากกัน

ค. การพิมพ์คำสั่งในกระดานสคริปต์

ง. การคลิกปุ่มธงเขียว

20. จากรูปเมื่อคลิกที่สคริปต์ ตัวละครแมวจะเคลื่อนที่ตรงกับข้อใด



ก.

ข.

ค.

ง.

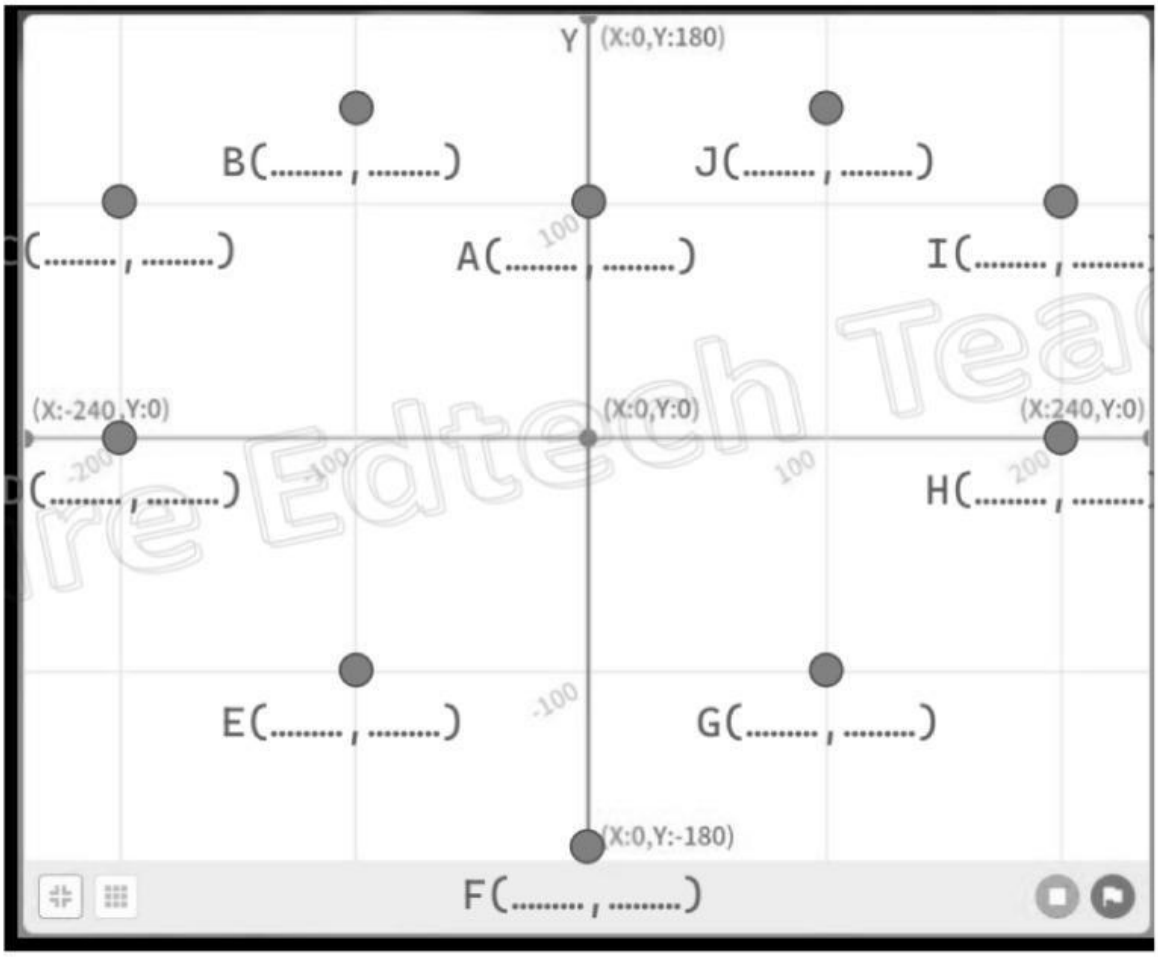
LIVEWORKSHEETS

ชื่อ-นามสกุล
.....ชั้น
.....ป.4/.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 วิชาวิทยาการคำนวณ กลาง ภาคปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิกัดแกน X แกน y ลงในให้ช่อง พร้อมด้วยลากเส้นจากจุด A-j ให้ถูกต้อง

(10 คะแนน)



LIVEWORKSHEETS