



โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านแม่กลองคี อำเภอยี่งอ จังหวัดตาก

การวัดผลปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา 60 นาที

รายวิชา วิทยาการคำนวณ คะแนนเต็ม 30 คะแนน เวลา 13.00-14.00 น.

คำชี้แจง

ข้อสอบมีทั้งหมด 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ 20 คะแนน

ตอนที่ 2 ข้อสอบแบบอัตนัย 10 ข้อ 10 คะแนน

1. โปรแกรม m-block คล้ายโปรแกรมอะไรมากที่สุด

ก. โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด

ข. โปรแกรมเพ้นท์

ค. โปรแกรมสแคช

ง. โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซลล์

2. เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่า
แพนด้า อยู่ตำแหน่งใด

ก. X : 0 , Y : 0

ข. X : 1 , Y : 1

ค. X : -1 , Y : 1

ง. X : 1 , Y : -1

3. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรก
เสมอในการเขียนสคริปต์

ก.

ข.

ค.

ง.

4. บล็อกคำสั่งข้อใด อยู่ในกลุ่มบล็อก

Motion

ก.

ข.

ค.

ง.

5. ถ้าต้องการให้ตัวละครพูดต้องใช้คำสั่งบล็อกใด

ก.

ข.

ค.

ง.

next costume

6. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่

ทำงานอย่างไร

ก.เปลี่ยนฉากถัดไป

ข.เปลี่ยนชุดตัวละครถัดไป

ค.เพิ่มฉากหลัง

ง.เพิ่มตัวละคร

point in direction 0

7. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้

มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.หันไปยังทิศทางที่ต้องการ

ข.คำสั่งไปข้างหน้า

ค.ไปยังตำแหน่ง

ง.คำสั่งเปลี่ยนฉากหลัง

point in direction 0

8. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้

มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.หันไปยังทิศทางที่ต้องการ

ข.คำสั่งไปข้างหน้า

ค.ไปยังตำแหน่ง

ง.คำสั่งเปลี่ยนฉากหลัง

broadcast message

9. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้

มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

ก.คำสั่งเมื่อได้รับข้อความ จะเริ่มต้นทำงานตามคำสั่ง

ข.คำสั่งเริ่มต้นทำงานตามบล็อกคำสั่ง

ค.คำสั่งกระจายข้อความ

ง.คำสั่งรอ

10. ถ้าต้องทำคำสั่งนั้นซ้ำ 10 ครั้ง เราจะต้องใช้
บล็อกคำสั่งในข้อใด

wait 10 seconds

ก.

point in direction 0

ข.

move 10 steps

ค.

repeat 10

ง.

11. ถ้าต้องการให้เดินไปข้างหน้า 10 หน่วย เรา
จะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

wait 10 seconds

ก.

point in direction 0

ข.

move 10 steps

ค.

repeat 10

ง.

show

12. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่

ทำงานอย่างไร

ก.เปลี่ยนชุดตัวละคร

ข.แสดงตัวละคร

ค.ซ่อนตัวละคร

ง.ซูมตัวละคร

13.ในโปรแกรม M-Block กลุ่ม
บล็อก Pen เปรียบเสมือนอะไร

- ก.ดินสอ
- ข.ยางลบ
- ค.ไม้บรรทัด
- ง.ปากกา

14.ประโยชน์ของโปรแกรม M-block คือข้อใด

- ก.ช่วยในการคิดวิเคราะห์
- ข.ช่วยให้เด็กมีการร่วมมือช่วยเหลือกัน
- ค.ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านการสื่อสารเพิ่มขึ้น
- ง.ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

15.หากต้องการแก้ไขชุดตัวละคร จะต้องเลือกแถบ
เมนูใด

- ก.Stage
- ข.Sound
- ค.Scripts
- ง.Costumes

16.จากสคริปต์ ถ้าเปลี่ยนตัวเลขใน wait จาก 1
เป็น 0.5 จะเกิดอะไรขึ้น

- ก.แมวเดินเร็วขึ้น
- ข.แมวเดินช้าลง
- ค.แมวเดินอยู่กับที่
- ง.แมวหยุดเดิน



17. จากบล็อกคำสั่งต่อไปนี้
ผลลัพธ์ออกมาจะได้ดอกไม้กี่กลีบดอกไม้

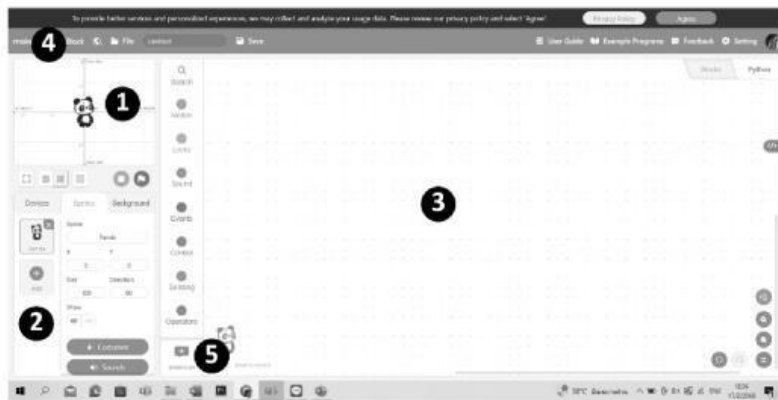
- ก.50 กลีบ
- ข.15 กลีบ
- ค.3 กลีบ
- ง.16 กลีบ



18. ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คือ
อะไร

- ก.ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย
- ข.ตัวละครเคลื่อนที่ไป 1 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครต่อไป
- ค.ตัวละครเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป
- ง.ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป

****ให้นักเรียนพิจารณาภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ19-20**



19.หมายเลข 5 หมายถึงอะไร

ก.เปลี่ยนภาษา

ข.เพิ่มตัวละคร

ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม

ง.พื้นที่เพิ่มอุปกรณ์เพิ่มเติม

20.หมายเลข 5 หมายถึงอะไร

ก.เปลี่ยนภาษา

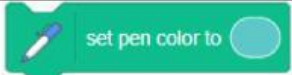
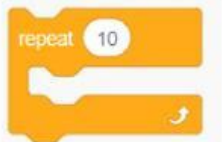
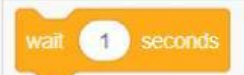
ข.เพิ่มตัวละคร

ค.พื้นที่เขียนโปรแกรม

ง.พื้นที่เพิ่มอุปกรณ์เพิ่มเติม

ตอนที่ 2 วิชาวิทยาการคำนวณ ปลายภาคปีการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่โยงเส้น

			ยกปากกา
			วางปากกา
			ลบภาพทั้งหมด
			กำหนดสีปากกา
			ทำซ้ำ 10 รอบ
			กำหนดขนาดปากกา
			รอ 1 วินาที
			พูดสวัสดิ์เป็นเวลา 10 วินาที
			หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา

say Hello! for 2 seconds	ก้าวไปข้างหน้า10 หน่วย
---	------------------------

