แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

วงดนตรีของฉัน วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.5

<u>คำชี้แจง</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. โปรแกรม Scratch เหมาะสำหรับใช้ทำสิ่งใดมากที่สุด

   ก. พิมพ์เอกสาร ข. สร้างโปรแกรมและเกมแบบง่าย ๆ

   ค. คำนวณตัวเลขขนาดใหญ่ ง. ตัดต่อภาพถ่ายอย่างเดียว

2. หากต้องการสร้างวงดนตรีใน Scratch สิ่งใดสามารถนำมาใช้แทนสมาชิกในวงได้

   ก. ตัวละคร (Sprite) ข. พื้นหลังเท่านั้น

   ค. เมาส์ ง. แป้นพิมพ์

3. หากต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ควรใช้บล็อกคำสั่งใด

   ก. เล่นเสียง ข. รอ

   ค. เคลื่อนที่ ง. พูด

4. บล็อกคำสั่งใดเกี่ยวข้องกับการเล่นเสียงใน Scratch

   ก. กลุ่มบล็อกเสียง (Sound) ข. กลุ่มบล็อกการเคลื่อนไหว (Motion)

   ค. กลุ่มบล็อกเหตุการณ์ (Events) ง. กลุ่มบล็อกตัวแปร (Variables)

5. หากต้องการให้ตัวละครเล่นเสียงเครื่องดนตรี นักเรียนควรใช้คำสั่งใด

   ก. เปลี่ยนขนาด ข. เล่นเสียง

   ค. เปลี่ยนฉาก ง. เคลื่อนที่ 10 ก้าว

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com

LIVEWORKSHEETS

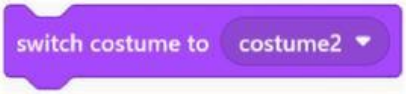
แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

วงดนตรีของฉัน วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.5

<u>คำชี้แจง</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

6. หากต้องการให้ตัวละครเล่นเสียงโน้ตดนตรีใน Scratch ควรใช้กลุ่มบล็อกใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

7. บล็อกคำสั่ง "ทำซ้ำ" มีหน้าที่อะไร

ก. ลบตัวละคร

ข. ทำให้คำสั่งทำงานซ้ำตามจำนวนที่กำหนด

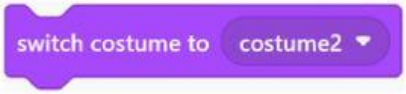
ค. เปลี่ยนสีพื้นหลัง

ง. หยุดโปรแกรมทันที

8. ถ้าต้องการให้กลองเล่นเสียงซ้ำ ๆ หลายครั้ง ควรใช้คำสั่งใดร่วมกับคำสั่งเสียง

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

9. ถ้าต้องการให้ตัวละครเคลื่อนไหวพร้อมกับเล่นดนตรี ควรทำอย่างไร

ก. ใช้เฉพาะบล็อกเสียง

ข. ใช้เฉพาะบล็อกการเคลื่อนไหว

ค. นำบล็อกการเคลื่อนไหวและบล็อกเสียงมาใช้ร่วมกัน

ง. ไม่ต้องใช้บล็อกคำสั่งใด ๆ

10. หากต้องการเริ่มการแสดงของวงดนตรีเมื่อคลิกธงเขียว ควรใช้บล็อกใด

ก. เมื่อคลิกธงเขียว

ข. เปลี่ยนฉากหลังเป็น

ค. เล่นเสียงจนจบ

ง. ทำซ้ำตลอด

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com

LIVEWORKSHEETS

แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
วงดนตรีของฉัน วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.5

<u>คำชี้แจง</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

11. หากต้องการสร้างวงดนตรีที่มีนักร้อง มือกลอง และมือกีตาร์ นักเรียนควรออกแบบอย่างไร
    ก. ใช้ตัวละครเพียงตัวเดียวเท่านั้น
    ข. สร้างตัวละครหลายตัวและกำหนดหน้าที่ให้แต่ละตัว
    ค. ใช้พื้นหลังแทนตัวละครทั้งหมด
    ง. ใช้เสียงอย่างเดียวโดยไม่มีตัวละคร

12. ข้อใดเป็นตัวอย่างการใช้บล็อก "ทำซ้ำ" ในการสร้างวงดนตรีได้เหมาะสมที่สุด
    ก. ทำให้กลองเล่นจังหวะเดิมหลายครั้ง
    ข. ลบตัวละครออกจากเวที
    ค. เปลี่ยนชื่อโปรแกรม
    ง. ปิดโปรแกรม Scratch

13. หากต้องการให้ตัวละครเต้นไปพร้อมกับเสียงเพลง ควรใช้บล็อกคำสั่งใดร่วมกัน
    ก. การเคลื่อนไหวและเสียง
    ข. ตัวแปรและการรับรู้
    ค. รูปลักษณ์และปากกาเท่านั้น
    ง. เหตุการณ์และตัวแปรเท่านั้น

14. ข้อใดเป็นขั้นตอนที่เหมาะสมในการสร้างวงดนตรีด้วย Scratch
    ก. เลือกตัวละคร → กำหนดคำสั่ง → เพิ่มเสียง → ทดสอบการทำงาน
    ข. ปิดโปรแกรม → เลือกเสียง → ลบตัวละคร → เปิดโปรแกรม
    ค. พิมพ์ข้อความ → ปิด Scratch → เพิ่มตัวละคร
    ง. เลือกพื้นหลังอย่างเดียวแล้วจบการทำงาน

15. เพราะเหตุใดเราจึงควรทดลองกดธงเขียวเพื่อทดสอบวงดนตรีที่สร้างขึ้น
    ก. เพื่อเปลี่ยนชื่อโปรแกรม
    ข. เพื่อตรวจสอบว่าคำสั่งทำงานถูกต้องตามที่ออกแบบไว้หรือไม่
    ค. เพื่อปิดเสียงคอมพิวเตอร์
    ง. เพื่อออกจากโปรแกรม Scratch

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com
LIVEWORKSHEETS