แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน

เรื่อง การคิดเชิงคำนวณและการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1 จากภาพ ตัวละครควรทำอย่างไรจึงจะไปถึงเป้าหมายได้สำเร็จ



ก. เดินไปตามคำสั่งที่เรียงลำดับไว้อย่างถูกต้อง
ข. เดินไปทางใดก็ได้โดยไม่ต้องดูเส้นทาง
ค. อยู่ที่จุดเริ่มต้นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่

2 คำสั่ง “ไปข้างหน้า” หมายถึงข้อใด



ก. ตัวละครหมุนกลับหลัง
ข. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้าตามทิศที่หันอยู่
ค. ตัวละครหยุดการทำงาน

3 คำสั่ง “หันขวา” มีผลอย่างไร



ก. เปลี่ยนทิศทางไปทางขวามือ
ข. เคลื่อนที่ไปข้างหน้าทันที
ค. ถอยหลังหนึ่งช่อง

4 คำสั่ง “หันซ้าย” มีผลอย่างไร



ก. หยุดโปรแกรม
ข. เคลื่อนที่ไปทางขวา
ค. เปลี่ยนทิศทางไปทางซ้ายมือ

5 หากตัวละครต้องเดินตรงไปข้างหน้า 2 ช่อง ควรใช้คำสั่งใด



ก. ไปข้างหน้า → ไปข้างหน้า
ข. หันขวา → หันซ้าย
ค. หันซ้าย → หันซ้าย

คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้

LIVEWORKSHEETS

แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน

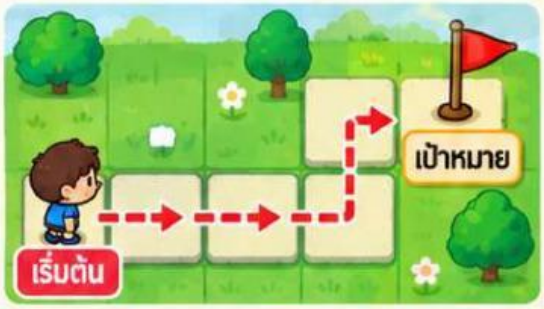
เรื่อง การคิดเชิงคำนวณและการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

6 **เพราะเหตุใดการเรียงลำดับคำสั่งจึงมีความสำคัญในการเขียนโปรแกรม**

ก. ทำให้ตัวละครมีสีสวยขึ้น
ข. ทำให้ตัวละครทำงานตามขั้นตอนและไปถึงเป้าหมายได้
ค. ทำให้โปรแกรมมีคำสั่งจำนวนมากที่สุด



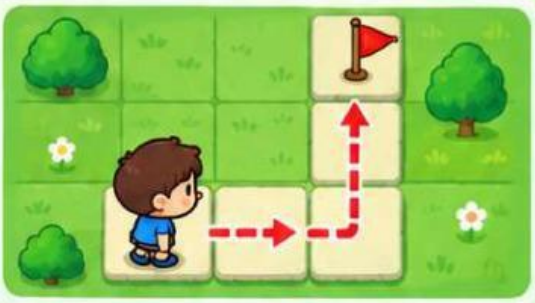
7 **ตัวละครหันหน้าไปด้านบน เดินไปข้างหน้า 1 ช่อง แล้วต้องไปทางขวา ควรใช้คำสั่งใดต่อไป**

ก. หันขวา
ข. หันซ้าย
ค. ไปข้างหน้าตลอด



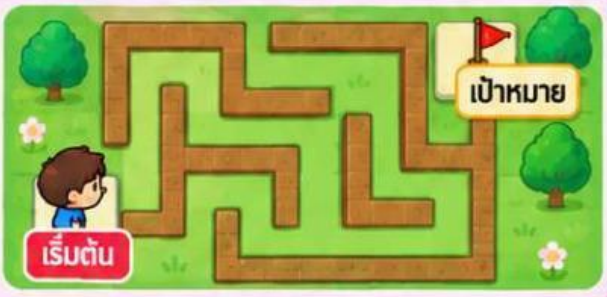
8 **หากต้องการให้ตัวละคร เดินหน้า 1 ช่อง → หันขวา → เดินหน้า 1 ช่อง ควรเรียงคำสั่งอย่างไร**

ก. หันขวา → ไปข้างหน้า → ไปข้างหน้า
ข. ไปข้างหน้า → หันขวา → ไปข้างหน้า
ค. ไปข้างหน้า → ไปข้างหน้า → หันซ้าย



9 **ก่อนเขียนชุดคำสั่งให้ตัวละครเดินผ่านเขาวงกต นักเรียนควรทำสิ่งใดก่อน**

ก. สังเกตจุดเริ่มต้น เป้าหมาย และเส้นทาง
ข. ใส่คำสั่งจำนวนมากทันที
ค. กดเริ่มโดยไม่ต้องมีคำสั่ง



10 **หากเรียงคำสั่งผิดลำดับ สิ่งใดมีโอกาสเกิดขึ้นมากที่สุด**

ก. ตัวละครอาจเดินผิดทางหรือไปไม่ถึงเป้าหมาย
ข. ตัวละครจะไปถึงเป้าหมายถูกต้องเสมอ
ค. โปรแกรมจะเปลี่ยนภาพพื้นหลังเอง



คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้

LIVEWORKSHEETS

แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน

เรื่อง การคิดเชิงคำนวณและการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

11 จากภาพ บล็อกคำสั่ง ‘ทำซ้ำ 2 ครั้ง’ หมายความว่าอย่างไร



ก. ไม่ต้องทำคำสั่งที่อยู่ข้างใน

ข. ทำคำสั่งที่อยู่ภายในจำนวน 2 ครั้ง

ค. ทำคำสั่งต่อไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันหยุด

12 ถ้าต้องการใช้คำสั่ง ‘ไปข้างหน้า’ ซ้ำกัน 4 ครั้ง วิธีใดเหมาะสมที่สุด



ก. ใช้คำสั่งทำซ้ำเพื่อให้ไปข้างหน้า 4 ครั้ง

ข. ใช้คำสั่งหันซ้าย 4 ครั้ง

ค. ไม่ต้องใส่คำสั่งใดเลย

13 ประโยชน์ของการใช้คำสั่ง ‘ทำซ้ำ’ คือข้อใด



ก. ช่วยลดการเขียนคำสั่งเดิมซ้ำหลายครั้ง

ข. ทำให้ตัวละครหยุดเดินเสมอ

ค. ทำให้ทุกคำสั่งถูกลบทิ้ง

14 หากอยู่ในบล็อก ‘ทำซ้ำ 2 ครั้ง’ และมีคำสั่ง ‘ไปข้างหน้า’ อยู่ภายใน 1 ครั้ง ตัวละครจะเดินหน้าเป็นจำนวนเท่าใด



ก. 1 ครั้ง

ข. 2 ครั้ง

15 ถ้าเส้นทางตรงต้องเดินหน้าเหมือนกันหลายช่อง คำสั่งใดช่วยให้โปรแกรมสั้นและเข้าใจง่ายขึ้น



ก. คำสั่งหยุด

ข. คำสั่งหันซ้าย

ค. คำสั่งทำซ้ำ

แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน

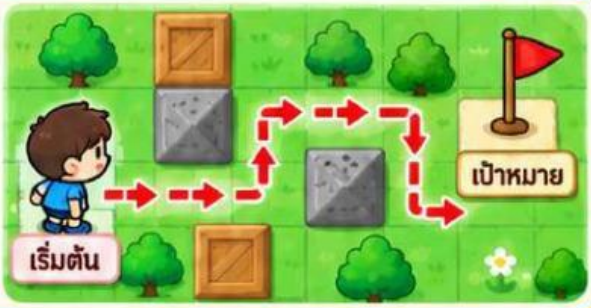
เรื่อง การคิดเชิงคำนวณและการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

16 จากภาพเกม หากมีสิ่งกีดขวางอยู่บนเส้นทาง ก่อนสั่งให้ตัวละครเดินควรทำอย่างไร

ก. สังเกตสิ่งกีดขวางและวางแผนเส้นทางหลบ
ข. สั่งเดินตรงไปโดยไม่ต้องดู
ค. ลบเป้าหมายออกจากเกม



17 เมื่อกดเริ่มแล้วพบว่าตัวละครเดินชนสิ่งกีดขวาง นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. ใช้คำสั่งเดิมซ้ำโดยไม่ตรวจสอบ
ข. ตรวจสอบลำดับคำสั่งแล้วแก้ไขให้ถูกต้อง
ค. ปิดโปรแกรมทันที



18 การตรวจหาข้อผิดพลาดและแก้ไขคำสั่งในโปรแกรม เรียกว่าอะไร

ก. การวาดภาพ
ข. การเก็บข้อมูล
ค. การตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด หรือ Debugging



19 หากโปรแกรมไม่ทำงานตามที่ต้องการ วิธีใดเป็นการแก้ปัญหาที่เหมาะสม

ก. ตรวจสอบคำสั่งทีละขั้นแล้วปรับแก้จุดที่ผิด
ข. ใส่คำสั่งเพิ่มโดยไม่ต้องดูว่าอะไรผิด
ค. เปลี่ยนตัวละครทุกครั้ง



20 หลังจากเขียนชุดคำสั่งเสร็จแล้ว สิ่งใดควรทำเป็นขั้นตอนต่อไป

ก. ไม่ต้องทดลองโปรแกรม
ข. ทดลองทำงาน ตรวจสอบผล และแก้ไขหากพบข้อผิดพลาด
ค. ลบชุดคำสั่งทั้งหมด



คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้

LIVEWORKSHEETS