



โรงเรียนพระกุมารเยซูโนนสมบูรณ์ อำเภอบ้านแฮด จังหวัดขอนแก่น

ข้อสอบกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ วิชาวิทยาการคำนวณ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ปลายภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2568

ข้อสอบแบบ เลือกตอบจำนวน 40 ข้อ คะแนน 20 คะแนน

เวลา 50 นาที

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดต่อไปนี้เป็นขั้นตอนของการใช้เหตุผลแก้ไขปัญหาทั้งหมด

- ก. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด กำหนดรายละเอียดของปัญหา ปรับปรุงและแก้ไข
- ข. เรียงลำดับขั้นตอนเลือก ปรับปรุงและแก้ไข ตั้งสมมติฐาน
- ค. ทำความเข้าใจปัญหา เรียงลำดับขั้นตอนเลือกวิธีแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุด
- ง. ทำความเข้าใจปัญหา กำหนดรายละเอียดของปัญหาการจัดการอย่างเป็นระบบ

2. ข้อใดต่อไปนี้เป็นกล่าวถึงการใช้เหตุผลแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง

- ก. การใช้กฎเกณฑ์พิจารณาหาเหตุผล เพื่อแก้ไขปัญหา
- ข. การแก้ไขปัญหาโดยการพิจารณาผลลัพธ์แล้วผลลัพธ์ได้มาใช้ หาต้นเหตุของปัญหา
- ค. กระบวนการแก้ปัญหาที่มีลำดับหรือวิธีการในการแก้ปัญหาย่าง เป็นขั้นเป็นตอน
- ง. กระบวนการแก้ปัญหาที่มีการกำหนดวิธีการแก้ปัญหาหลายวิธี เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาดัง ๆ ได้

3. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้หลักการแก้ปัญหา

- ก. ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ
- ข. แก้ปัญหาได้โดยมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด
- ค. ฝึกการหาคำตอบอย่างมีเหตุผล
- ง. เป็นวิธีการที่น่าเชื่อถือและยอมรับได้เมื่อแก้ปัญหาได้ด้วยผู้อื่น

4. ข้อใดเป็นการเรียงลำดับขั้นตอนการทอخيเจียวได้ถูกต้อง

1. ตีไข่ให้เข้ากัน

2. ตอกไข่ใส่ถ้วย

3. เทไข่ใส่กระทะ

4. ปรงรส

ก. 1 4 3 2

ข. 2 4 1 3

ค. 4 2 3 1

ง. 4 3 2 1

5. ข้อใดต่อไปนี้เรียงลำดับการแสดงผลเชิงตรรกะในการแก้ไขปัญหาด้วยข้อความได้ถูกต้อง ในการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

ก. คลิกเลือก Start, คลิกเลือก Shut Down, ปิดโปรแกรมทุกโปรแกรม

ข. ปิดโปรแกรมทุกโปรแกรม, คลิกเลือก Start,คลิกเลือก Shut Down

ค. ปิดโปรแกรมทุกโปรแกรม, คลิกเลือก Shut Down, คลิกเลือก Start

ง. คลิกเลือก Shut Down, คลิกเลือก Start, ปิดโปรแกรมทุกโปรแกรม

1. วางแผนการแก้ไขปัญห	2. แก้ปัญหา	3. ระบุปัญหา	4. ทดสอบและประเมินผล
-----------------------	-------------	--------------	----------------------

6. ข้อใดเป็นการเรียงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาต่อไปนี้ได้ถูกต้อง

ก. 1-->2 -->3-->4

ข. 3-->2-->1--> 4

ค. 2-->3-->4-->1

ง. 3-->1-->2-->4

7. ข้อใดไม่ใช่เหตุผลที่มนุษย์นำเทคโนโลยีมาช่วยแก้ไขปัญห

ก. ลดค่าใช้จ่ายในการแก้ไขปัญห

ข. แก้ไขปัญหาย่างถูกต้องแม่นยำ

ค. เพิ่มประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญห

ง. แก้ไขปัญหาได้สะดวกรวดเร็ว

8. เมื่อเกิดปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ข้อใดเป็นปัจจัยที่ทำให้การวางแผนในการแก้ไขปัญหของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน

ก. สาเหตุของปัญหา

ข. ผู้ที่ร่วมอยู่ในเหตุการณ์

ค. การคาดการณ์ผลลัพธ์

ง. ประสบการณ์และความรู้

9. ลูกเกิดต้องการประดิษฐ์โมบายรังผึ้งทรงกลม แต่ไม่สามารถหากระดาษแก้วได้ลูกเกิดจึงนำกระดาษชนิดอื่นแทน การปฏิบัติของลูกเกิดเป็นการแก้ปัญห

ก. ระบุปัญหา

ข. ลงมือแก้ไขปัญห

ค. วางแผนแก้ไขปัญห

ง. รวบรวมข้อมูล

พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ10

วันนี้ฝนตกมีน้ำท่วมถนน แม้ฝนหยุดตกนานแล้ว น้ำก็ยังคงท่วมถนน แพนเค้กสงสัยว่าเพราะเหตุใดน้ำยังคงท่วมถนน จึงสำรวจถนนพบขยะอุดตันตามท่อระบายน้ำเต็มไปหมด

10. นักเรียนควรทำอะไรเป็นอันดับแรกเมื่อประสบกับปัญหา

- ก. วางแผนแก้ปัญหา
- ข. ดำเนินการแก้ปัญหา
- ค. วิเคราะห์รายละเอียดของปัญหา
- ง. ตรวจสอบและปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา

11. ข้อใดไม่ใช่เหตุผลหลักในการตรวจสอบและปรับปรุง ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการแก้ปัญหา

- ก. เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด
- ข. เพื่อให้ผู้อื่นรับรู้และยกย่อง
- ค. เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขครั้งต่อไป
- ง. เพื่อให้มีความสุขในการดำเนินชีวิตประจำวัน

12. โปรแกรม Scratch คืออะไร

- ก. โปรแกรมภาษา พัฒนาโดยทีมงาน Media Lap MIT
- ข. โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี
- ค. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
- ง. โปรแกรมวาดภาพ

13. นักเรียนสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Scratch มาติดตั้งที่เครื่องคอมฯ ได้จากเว็บไซต์ใด

- ก. <http://scratch.mit.edu>
- ข. <http://scratch.com>
- ค. <http://scratch.org>
- ง. <http://scratch.net>

14. การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกคำสั่งไว้ที่ตำแหน่งใดของโปรแกรม

- ก. รายการตัวละคร
- ข. พื้นที่ทำงาน
- ค. ชุดคำสั่ง
- ง. เวที

15. ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ได้อย่างถูกต้อง

- ก. เป็นโปรแกรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ คิดเชิงตรรกะ และคิดสร้างสรรค์
- ข. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการใช้สื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว
- ค. เป็นการต่อบล็อกคำสั่งเพื่อสร้างโปรแกรมสคริปต์ เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการเขียนโปรแกรม
- ง. ถูกทุกข้อ

16. นักเรียนสามารถดูการทำงานของโปรเจกต์ที่นักเรียนสร้างขึ้นได้ที่ใด

- ก. รายการตัวละคร
- ข. พื้นที่ทำงาน
- ค. ชุดคำสั่ง
- ง. เวที

17. ความกว้างของเวที ในโปรแกรม Scratch มีค่าเท่าไร

- ก. 480
- ข. 180
- ค. 240
- ง. 360

18. ข้อใดคือ วิธีการบันทึกโปรเจกต์

- ก. คลิกที่แฟ้ม เลือก new ข. คลิกที่แฟ้ม เลือก save as
ค. คลิกที่แฟ้ม เลือก share ง. คลิกที่แฟ้ม เลือก open

19. ข้อใด **ไม่ใช่** วิธีการลบตัวละคร

- ก. คลิกขวาที่ตัวละคร ที่รายการตัวละคร แล้วเลือกคำสั่ง ลบ
ข. คลิกเลือกตัวละคร แล้วเลือกเครื่องมือ กรรไกร
ค. คลิกขวาที่ตัวละคร ที่เวที แล้วเลือกคำสั่ง ลบ
ง. คลิกที่เครื่องมือ กรรไกร แล้วคลิกที่ตัวละครที่ต้องการลบบนเวที

20. เครื่องมือในข้อใด ใช้สำหรับบันทึกเสียง

- ก.  ข. 
ค.  ง. 

21.  จากรูป เราจะคลิกเลือกปุ่มดังกล่าวในกรณีใด

- ก. เมื่อต้องการอัดเสียง
ข. เมื่อต้องการแก้ไขเสียง
ค. เมื่อต้องการหยุดเสียง
ง. เมื่อต้องการฟังเสียง

22. เครื่องมือในข้อใด ใช้สำหรับเพิ่มไฟล์เสียงให้ตัวละคร

- ก.  ข. 
ค.  ง. 

พูด Hello! เป็นเวลา 2 วินาที

23.

จากรูป บล็อกคำสั่งดังกล่าว มีความหมายว่าอย่างไร

- ก. แสดงคำพูด Hello! แล้วหายไป 2 วินาที ข. แสดงคำพูด Hello! ค้างไว้ 2 วินาที
ค. แสดงคำพูด Hi! 2 วินาที และแสดงใหม่อีกรอบ ง. แสดงคำพูด Hi!

ถาม What's your name? และคอย

24.

จากรูป ข้อใดกล่าวถึงบล็อกคำสั่งดังกล่าว ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. แสดงคำถาม
- ข. แสดงคำถามแล้วรอ ถ้าไม่พิมพ์คำตอบ คำถามที่แสดงจะหายไป
- ค. แสดงคำถามค้างไว้ 2 วินาที
- ง. แสดงคำถาม แล้วรอคำตอบ

ซ่อน

25. ข้อใดคือความหมายของ บล็อก ซ่อน

- ก. ซ่อนตัวละครที่เวที
- ข. ซ่อนตัวละครที่รายการตัวละคร
- ค. ซ่อนฉากที่ต้องการ
- ง. ซ่อนคำพูดของตัวละคร

แสดง

26. ข้อใดกล่าวถึง บล็อก แสดง ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. ใช้แสดงตัวละคร
- ข. ใช้แสดงการเคลื่อนที่ของตัวละคร
- ค. ใช้แสดงคำพูดของตัวละคร
- ง. ใช้แสดงฉากที่ต้องการ

27. ถ้าต้องการแสดงผลของโปรเจกต์แบบเต็มจอ ควรเลือก เครื่องมือข้อใด



28. บล็อกคำสั่งสี  คือ กลุ่มบล็อกคำสั่งใด

- ก. การเคลื่อนที่
- ข. รูปร่าง
- ค. เสียง
- ง. ข้อมูล



29.

จากรูป เรียกว่าอะไรในโปรแกรม Scratch

- | | |
|--|---------------------------------|
| ก. กลุ่มบล็อกคำสั่ง | ข. พื้นที่เขียนสคริปต์ (Script) |
| ค. ข้อมูลของเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก (Sprite Header Pane) | ง. ตัวละคร |

30. กลุ่มบล็อกคำสั่งพื้นฐานมีทั้งหมดกี่กลุ่ม

- | | |
|-------------|-------------|
| ก. 10 กลุ่ม | ข. 11 กลุ่ม |
| ค. 12 กลุ่ม | ง. 13 กลุ่ม |

31. เครื่องพิมพ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับอะไร

- | | |
|-----------------|------------------|
| ก. หน่วยส่งออก | ข. หน่วยรับเข้า |
| ค. หน่วยจัดเก็บ | ง. หน่วยประมวลผล |

32. คอมพิวเตอร์จะทำงานตามที่เรากำหนดได้ ต้องมีอะไรเป็นตัวสั่งการ

- | | |
|------------|------------------|
| ก. เสี่ยง | ข. จอภาพ |
| ค. โปรแกรม | ง. หน่วยประมวลผล |

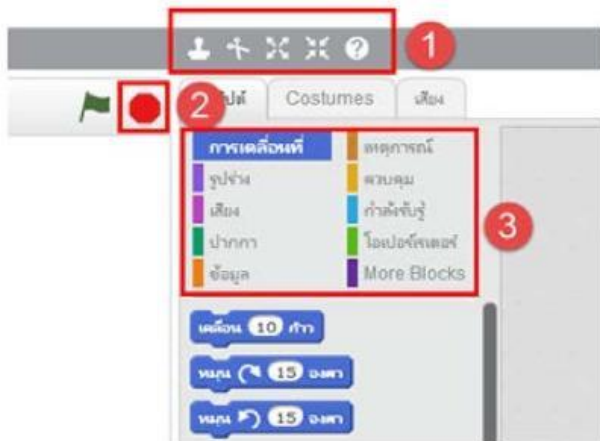
33. ถ้าต้องการฝึกเขียนโปรแกรม นักเรียนจะเข้าเว็บไซต์ใด

- | | |
|---|---|
| ก. www.google.co.th | ข. www.youtube.com |
| ค. www.facebook.com | ง. https://code.org |

34. ข้อใดเป็นการตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ก. ตรวจสอบคำสั่งแรกเพียงคำสั่งเดียว | ข. ตรวจสอบการทำงานคำสั่งสุดท้าย |
| ค. ตรวจสอบทีละคำสั่งจากบนลงล่าง | ง. ตรวจสอบทีละคำสั่งตรงกลางคำสั่งเดียว |

จากรูปต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 35-36



35. จากภาพ หมายเลขใดคือ แฉกเครื่องมือเวที

- ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2
ค. หมายเลข 3 ง. ไม่มีข้อถูก

36. จากภาพ หมายเลขใดคือสัญลักษณ์หยุดการแสดงตัวละคร

- ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2
ค. หมายเลข 3 ง. ไม่มีข้อมูล



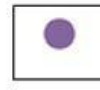
37. (สี่เหลี่ยม) จากภาพเป็นกลุ่มคำสิ่งใด

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| ก. กลุ่มคำสั่งตรวจจับ | ข. กลุ่มคำสั่งรูปลักษณ์ |
| ค. กลุ่มคำสั่งคำตอบ | ง. กลุ่มคำสั่งเหตุการณ์ |



38. (สีฟ้า) จากภาพเป็นกลุ่มคำสั่งใด

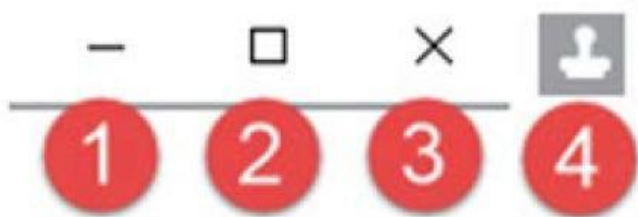
- ก. กลุ่มคำสั่งเหตุการณ์ ข. กลุ่มคำสั่งรูปลักษณ์
ค. กลุ่มคำสั่งคำตอบ ง. กลุ่มคำสั่งตรวจจับ



39. (สี่ม้วง) จากภาพเป็นกลุ่มคำสั่งใด

จากรูป เรียกว่าอะไรในโปรแกรม Scratch

- ก. กลุ่มคำสั่งเหตุการณ์ ข. กลุ่มคำสั่งรูปลักษณ์
ค. กลุ่มคำสั่งคำตอบ ง. กลุ่มคำสั่งตรวจจับ



40. จากภาพ หากต้องการปิดโปรแกรม Scratch ต้องคลิกที่หมายเลขใด

- | | |
|--------------|--------------|
| ก. หมายเลข 1 | ข. หมายเลข 2 |
| ค. หมายเลข 3 | ง. หมายเลข 4 |