



โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๕ (วัดโพธิ์ทองบน)

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

กลุ่มสาระ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิชาวิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว๑๔๒๐๑

คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน เวลา ๖๐ นาที

ผู้ออกข้อสอบ น.ส.จิตยา จันทวัฒน์

คำชี้แจง

๑. ข้อสอบฉบับนี้ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ มีจำนวน ๓๐ ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องและทำเครื่องหมายกากบาท **X** ลงในกระดาษคำตอบ

๒. ให้นักเรียนส่งข้อสอบ และกระดาษคำตอบทุกตอน กับคณะกรรมการคุมสอบหลังจากหมดเวลาสอบ

๓. ข้อสอบฉบับนี้กำหนดตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ดังนี้

ตัวชี้วัด ว.๔.๒ ป.๖/๑ ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา การอธิบายการทำงาน การคาดการณ์ผลลัพธ์ จากปัญหาอย่างง่าย

ว.๔.๒ ป.๖/๒ ออกแบบ และเขียนโปรแกรมที่มีการใช้เหตุผลเชิงตรรกะอย่างง่าย ตรวจสอบข้อผิดพลาด และแก้ไข

ว.๔.๒ ป.๖/๓ ใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหา ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

ว.๔.๒ ป.๖/๔ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำงานร่วมกันอย่างปลอดภัยเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเคารพในสิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูล หรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม

๑. โปรแกรม Scratch คืออะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

ก. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล

ข. โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยการเขียน

โปรแกรมภาษาอย่างง่าย

ค. โปรแกรมในการต่อบล็อกคำสั่งเพื่อสร้างโปรแกรม
สคริปต์ให้กับตัวละครเท่านั้น

ง. โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้
อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้
ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ

๒. ข้อใดคือสัญลักษณ์ของโปรแกรม Scratch
(ว.๔.๒ ป.๖/๒)



๓. ภาพนี้ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

ก. เปลี่ยนภาษา

ข. เริ่มต้นแสดง

ค. หยุดการแสดง

ง. ลบตัวละคร

๔. เมื่อกดตรงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คืออะไร
(ว.๔.๒ ป.๖/๒)



ก. ตัวละครเดินไปข้างหน้า

ข. ตัวละครเดินจนขอบเวทีซ้ายอย่าง
ไม่สิ้นสุด

ค. ตัวละครเดินซ้ำ ๑๐ ครั้ง

ง. ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ๑๐ ก้าว

๕. เมื่อกดตรงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คืออะไร
(ว.๔.๒ ป.๖/๒)



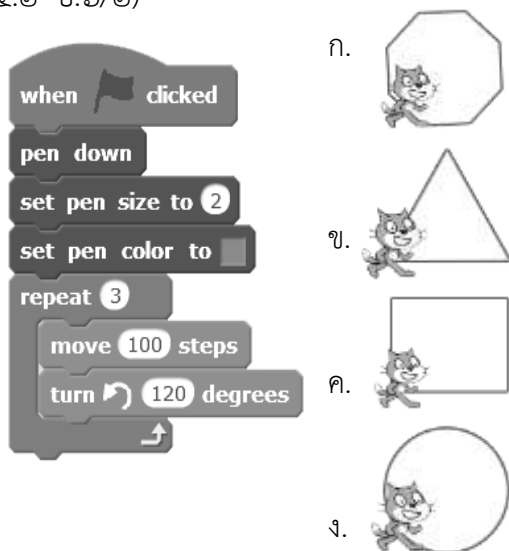
ก. ตัวละครวาดรูปสามเหลี่ยม

ข. ตัวละครวาดรูปสี่เหลี่ยม

ค. ตัวละครวาดรูปหัวใจ

ง. ตัวละครวาดรูปวงกลม

๖. เมื่อกดตรงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้คืออะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



๗. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอในการเขียนสคริปต์ (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. ทำซ้ำตลอด
- ข. เคลื่อน...ก้าว
- ค. เมื่อตรงเขียวถูกคลิก
- ง. พูด...เป็นเวลา...วินาที

๘. เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่าแมวอยู่ตำแหน่งใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

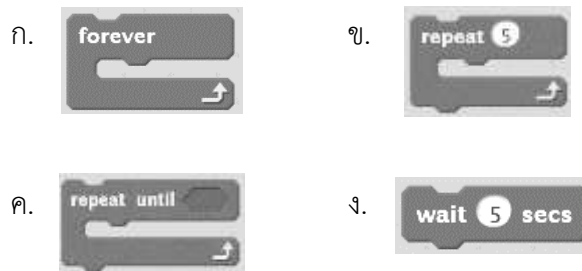
- ก. X : 0 , Y: 0
- ข. X : 1 , Y: 1
- ค. X : - 1 , Y: 1
- ง. X : 1 , Y: - 1

๙. บล็อกคำสั่ง repeat หมายถึงคำสั่งอะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ก. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ
- ข. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำ
- ค. คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- ง. คำสั่งกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร

๑๐. ถ้าต้องทำคำสั่งนั้นซ้ำ ๕ ครั้ง เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



๑๑. ตัวละครสามารถเคลื่อนที่ขยับเท่าใด และถ้าตัวละครขยับเท่าไรเร็วเกินไปให้เปลี่ยนตัวเลขในบล็อกคำสั่งใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



๑๒. หากต้องการแก้ไขชุดตัวละคร จะต้องเลือกแถบเมนูใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

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

๑๓. ถ้าต้องการกำหนดให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้าหมุนไปทางซ้ายหรือขวา จะต้องเลือกใช้คำสั่งในกลุ่มใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. กลุ่ม Motion
- ข. กลุ่ม Control
- ค. กลุ่ม Looks
- ง. กลุ่ม Sensing

๑๔. บล็อกคำสั่ง มีหน้าที่ทำงานอย่างไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ ๑๐ ก้าว
- ข. สั่งให้ตัวละครพูด Hello!
- ค. สั่งให้ตัวละครพูด Hello! เป็นเวลา ๒ วินาที
- ง. สั่งให้ตัวละครคิด Hello!

๑๕. บล็อกคำสั่งที่ใช้ ในการคำนวณเลข คือ กลุ่มบล็อกคำสั่งใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

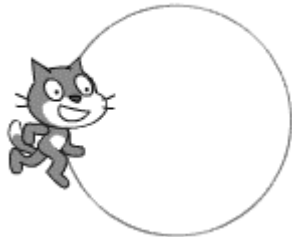
ก. Motion

ข. Looks

ค. Control

ง. Operator

๑๖. ชุดคำสั่งในข้อใด ได้ผลลัพธ์ดังรูป (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



ก.



ข.



ค.



ง.



๑๗. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

ก. แถบเมนูเครื่องมือ (Toolbar)

ข. บัญชีอีเมล

ค. กลุ่มบล็อกคำสั่ง

ง. บล็อกคำสั่งในกลุ่มที่เลือก

๑๘. ภาพนี้ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



ก. เปลี่ยนภาษา

ข. เริ่มต้นแสดง

ค. หยุดการแสดง

ง. ลบตัวละคร

๑๙. ถ้าต้องการแสดงผลของงานแบบเต็มจอ ควรเลือกเครื่องมือข้อใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

ก.



ข.



ค.



ง.



๒๐. ตำแหน่งที่มีลูกศรชี้ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



ก. เลือกคำสั่ง

ข. เลือกตัวละคร

ค. สร้างตัวละคร

ง. เลือกฉากหลัง

๒๑. ถ้าค้นหาคำว่า เพลงไทย จะไม่ปรากฏข้อมูลในข้อใด (ว.๔.๒ ป.๖/๓)

ก. เพลงไทยเดิม

ข. เพลงไทยลูกทุ่ง

ค. เพลงสากลร่วมสมัย

ง. เพลงไทยสากล

๒๒. ตำแหน่งที่มีลูกศรชี้ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ข. เลือกคำสั่ง ข. เลือกตัวละคร
- ค. สร้างตัวละคร ง. เลือกฉากหลัง

๒๓. ตำแหน่งหมายเลข ① ทำหน้าที่อะไร
(ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ก. เวกี ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

๒๔. ตำแหน่งหมายเลข ② ทำหน้าที่อะไร
(ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ก. เวกี ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

๒๕. ตำแหน่งหมายเลข ③ ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ก. เวกี ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง ง. โค้ดคำสั่ง

๒๖. บล็อกคำสั่งสีม่วง คือกลุ่มบล็อกคำสั่งใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. Motion ข. Looks
ค. Control ง. Operator

๒๗. กลุ่มคำสิ่งใดใช้กำหนดลักษณะการแสดงผลต่าง ๆ เช่น
 สีฉากหลัง เปลี่ยนตัวละคร เปลี่ยนขนาดตัวละครการแสดง
 และซ่อนตัวละคร เป็นต้น (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. Motion ข. Looks
ค. Control ง. Operator

๒๘. กลุ่มคำสั่งใดใช้กำหนดว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การคลิกตัวละคร หรือการกดปุ่มใด ๆ บนแป้นพิมพ์ แล้วให้โปรแกรมทำงานอะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- | | |
|-------------|------------|
| ก. Operator | ข. Control |
| ค. Looks | ง. Events |

๒๙. กลุ่มคำสั่งใดใช้ควบคุมการทำงาน เช่นกำหนดให้ตัวละครแสดงผลซ้ำ กำหนดเงื่อนไขในการแสดงผลตัวละคร เป็นต้น (ว.๔๒ ป.๖/๒)

- က. Looks ဖ. Sound
ခ. Control ဂ. Events

๓๐. กลุ่มคำสั่งใดใช้สร้างตัวแปร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. Variables ข. Control
- ค. Looks ง. Events

ลงชื่อครูทิติยา..... ผู้สอน

ลงชื่อครูสุนันทา..... ผู้ตรวจ (หัวหน้ากลุ่มสาระฯ)

ลงชื่อครูจิรัฐม์..... ผู้แทน (หัวหน้าวิชาการ)