



โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๕ (วัดโพธิ์ทองบน)

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

กลุ่มสาระ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิชาวิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว๑๖๑๐๒

คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน เวลา ๖๐ นาที

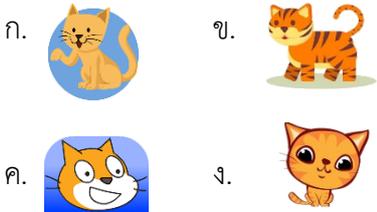
ผู้ออกข้อสอบ น.ส.จิตยา จันทวัฒน์

คำชี้แจง

- ข้อสอบฉบับนี้ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ มีจำนวน ๓๐ ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องและทำเครื่องหมายกากบาท **X** ลงในกระดาษคำตอบ
- ให้นักเรียนส่งข้อสอบ และกระดาษคำตอบทุกตอน กับคณะกรรมการคุมสอบหลังจากหมดเวลาสอบ
- 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

- โปรแกรม Scratch คืออะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)
 ก. โปรแกรมนำเสนอข้อมูล
 ข. โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยการเขียนโปรแกรมภาษาอย่างง่าย
 ค. โปรแกรมในการต่อบล็อกคำสั่งเพื่อสร้างโปรแกรมสคริปต์ให้กับตัวละครเท่านั้น
 ง. โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้ง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ

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



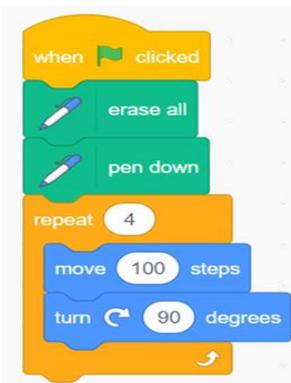
-  ภาพนี้ทำหน้าที่อะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)
 ก. เปลี่ยนภาษา
 ข. เริ่มต้นแสดง
 ค. หยุดการแสดง
 ง. ลบตัวละคร

- เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้เป็นอย่างไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ตัวละครเดินไปข้างหน้า
- ตัวละครเดินจนขอบเวทีซ้ำอย่างไม่สิ้นสุดและเปลี่ยนท่าทาง
- ตัวละครเดินซ้ำ ๑๐ ครั้ง
- ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ๑๐ ก้าว

- เมื่อกดธงเขียวผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้เป็นอย่างไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)



- ตัวละครวาดรูปสามเหลี่ยม
- ตัวละครวาดรูปสี่เหลี่ยม
- ตัวละครวาดรูปหัวใจ
- ตัวละครวาดรูปวงกลม

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

ก.

ข.

ค.

ง.

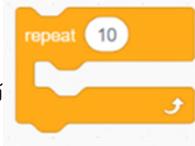
๗. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอในการเขียนสคริปต์ (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

- ก. ทำซ้ำตลอด
- ข. เคลื่อน...ก้าว
- ค. เมื่อธงเขียวถูกคลิก
- 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)

ก.

ข.

ค.

ง.

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

ก.

ข.

ค.

ง.

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

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

๑๓. ถ้าต้องการกำหนดให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า หมุนไปทางซ้ายหรือขวา จะต้องเลือกใช้คำสั่งในกลุ่มใด (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

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

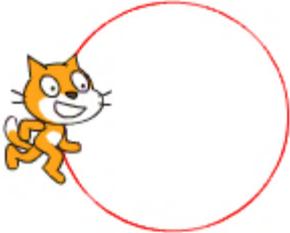
๑๔. บล็อกคำสั่ง มีหน้าที่ทำงานอย่างไร (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

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

๑๕. บล็อกคำสั่งที่ใช้ในการคำนวณเลข 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.

```

when green flag clicked
  pen down
  set pen color to red
  repeat 90
    move 1 steps
    turn 1 degrees
  
```

ข.

```

when green flag clicked
  pen down
  set pen color to red
  repeat 180
    move 1 steps
    turn 1 degrees
  
```

ค.

```

when green flag clicked
  pen down
  set pen color to red
  repeat 270
    move 1 steps
    turn 1 degrees
  
```

ง.

```

when green flag clicked
  pen down
  set pen color to red
  repeat 360
    move 1 steps
    turn 1 degrees
  
```

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.



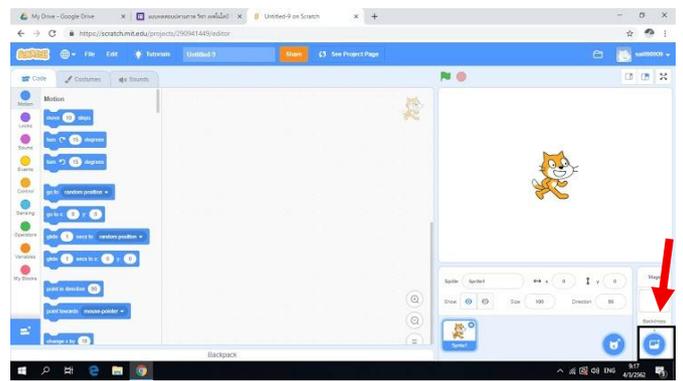
ค.



ง.



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

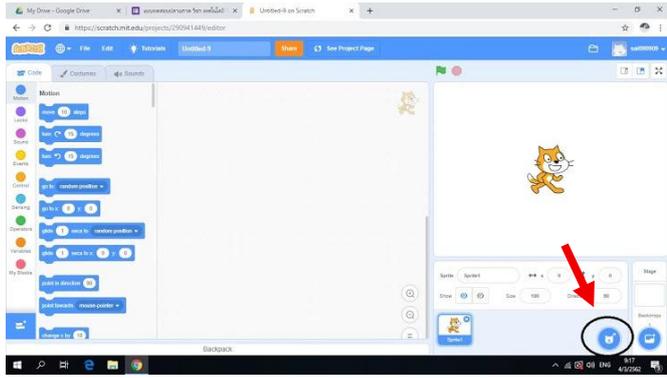


- ก. เลือกคำสั่ง
- ข. เลือกตัวละคร
- ค. สร้างตัวละคร
- ง. เลือกฉากหลัง

๒๑.  บล็อกคำสั่งในภาพ หมายถึงอะไร (ว.๔.๒ ป.๖/๓)

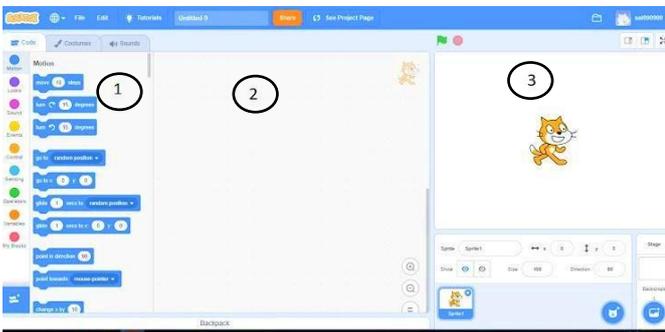
- ก. เป็นบล็อกคำสั่งทางคณิตศาสตร์ เป็นการบวกกันของ 2 สิ่ง
- ข. เป็นบล็อกคำสั่งทางคณิตศาสตร์ เป็นการคูณกันของ 2 สิ่ง
- ค. เป็นบล็อกคำสั่งทางคณิตศาสตร์ เป็นการลบกันของ 2 สิ่ง
- ง. เป็นบล็อกคำสั่งทางคณิตศาสตร์ เป็นการหารกันของ 2 สิ่ง

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



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

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



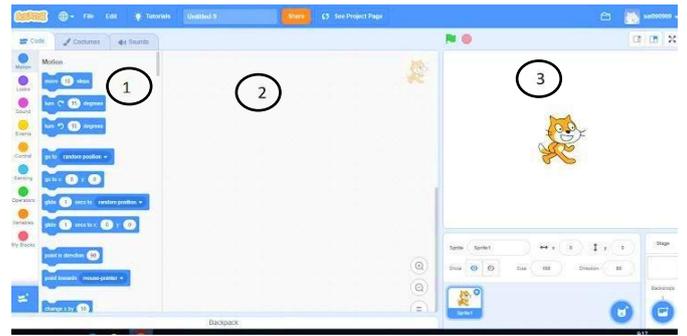
- ก. เวที
- ค. พื้นที่สำหรับวางคำสั่ง
- ข. คำสั่งที่ใช้สร้างตัวละคร
- ง. โค้ดคำสั่ง

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

๒๙. กลุ่มคำสั่งใดใช้ควบคุมการทำงาน เช่น กำหนดให้ตัวละครแสดงผลซ้ำ กำหนดเงื่อนไขในการแสดงผลตัวละคร เป็นต้น (ว.๔.๒ ป.๖/๒)

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

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

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

ลงชื่อครูจิตยา..... ผู้สอน

ลงชื่อครูพิทยาภรณ์.....ผู้ตรวจ (หัวหน้ากลุ่มสาระฯ)

ลงชื่อครูธีรุตม์.....ผู้ทาน (หัวหน้าวิชาการ)