รหัสวิชา.....วิทยาศาสตร์..... ชื่อรายวิชา.....ประถมศึกษาปีที่ 6.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....L6312C..... ชั้น.....เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ).....

ผู้สอน..... โรงเรียน.....

**********

ตารางวิเคราะห์ข้อสอบกลุ่มสาระการเรียนรู้.....เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)..... ชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 6.....

หน่วยการเรียนรู้ “Scratch ตอน การเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตัวแปร”

| ข้อที่ | รหัสตัวชี้วัด | ตัวบ่งชี้ ตามตัวชี้วัดชั้นปี | ความรู้ / ทักษะตามตัวชี้วัด (จำนวนข้อ) | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | ความรู้ | | ทักษะและกระบวนการคิด | | | | รวม |
| | | | ความจำ | ความเข้าใจ | การนำไปใช้ | การวิเคราะห์ | การสังเคราะห์ | การประเมิน | |
| ปรนัย | | | | | | | | | |
| 1 | ว 4.2 ป.6/2 | ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข | ปรนัย 2 | ปรนัย 7 | - | ปรนัย 1 | - | - | 10 |
| รวมจำนวนข้อสอบ | | | | | | | | | 10 |

ลงชื่อ.....ธนาทิพย์ มานะกิจรุจี.....
(ผู้ออกข้อสอบ)

ลงชื่อ.....
(ผู้ตรวจทาน)

LEARN EDUCATION

**ข้อสอบวัดผลกลางภาคการศึกษา**
**ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563**
**โรงเรียน.....**
**จังหวัด.....**
**รหัสวิชา..... รายวิชา.....**
**ชั้นประถมศึกษาปีที่.....**
**คะแนนเต็ม ..... คะแนน**
**เวลา ..... นาที**

---

**คำชี้แจง ข้อสอบวัดผลกลางภาคการศึกษา รายวิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) แบ่งเป็น 1 ตอน**
**ตอนนี้ 1 ข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (ปรนัย) จำนวน 10 ข้อ (..... คะแนน)**

**********

**ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (ปรนัย)**
**คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ลงในช่องที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว**
**ตัวชี้วัด** ว 4.2 ป.6/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข

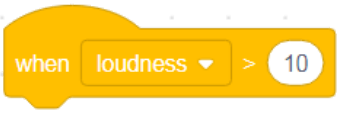
1. ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ไม่ถูกต้อง (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)
ก. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมสำหรับเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะผสมผสานกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ข. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ในการฝึกการคิดเชิงตรรกะด้วยการเขียนโปรแกรมอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
ค. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายจากการนำบล็อกคำสั่งมาต่อเรียงกันคล้ายลักษณะการต่อจิ๊กซอว์
ง. โปรแกรม Scratch เรียกบล็อกคำสั่งที่ต่อเรียงกันจนเกิดเป็นโปรแกรมว่า “สคริปต์โปรแกรม”

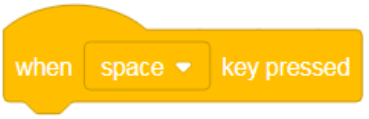
2. บล็อกคำสั่งที่มักถูกนำมาใช้เป็นบล็อกแรกคือข้อใด (ว 4.2 ป.6/2 | ความรู้ความจำ)

ก.


ข.


LEARN EDUCATION

ค. 


ง. 


LEARN EDUCATION

3. จากรหัสลำลองที่กำหนดให้

เริ่มต้น

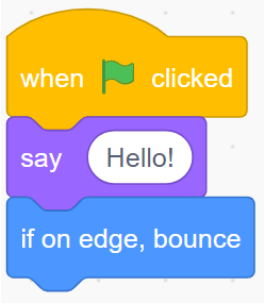
1. ตัวละครเดินก้าวไปข้างหน้าเรื่อย ๆ ตามที่ผู้ใช้คลิกเม้าส์ พร้อมกับพูดว่า “Hello!”

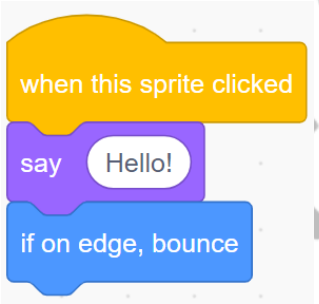
2. ถ้า ชนขอบ ให้ทำ

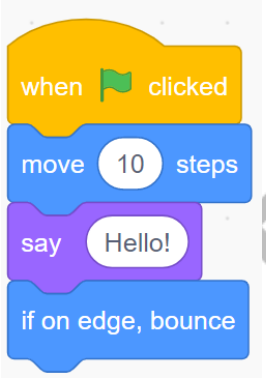
2.1 หมุนกลับ

จบ

สคริปต์โปรแกรมในข้อใดมีความสอดคล้องกับรหัสลำลอง (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

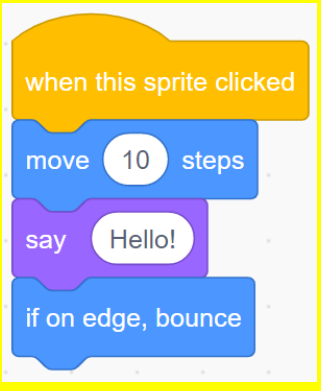
ก. 


ข. 


ค. 


LEARN EDUCATION

ง.




4. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้

ข้อใดคือผลลัพธ์ของโปรแกรม (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

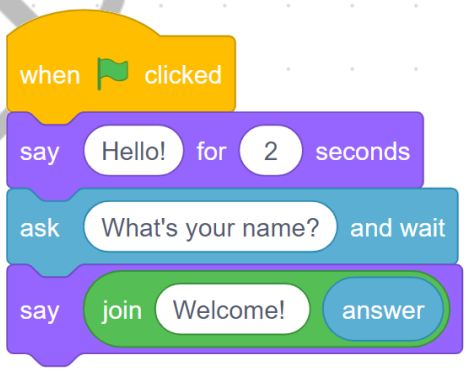
ก.ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว

ข.ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วเปลี่ยนคอสตูม

ค.ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วหยุดรอ 1 วินาที และเปลี่ยนคอสตูม

ง. ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วหยุดรอ 1 วินาที และเปลี่ยนคอสตูม ไปเรื่อยๆ ไม่สิ้นสุด

5. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้




LEAN EDUCATION

ข้อใดคือผลลัพธ์ของโปรแกรม เมื่อผู้ใช้งานป้อนข้อความลงในโปรแกรมว่า “A” (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

ก.ตัวละครพูดว่า A

ข.ตัวละครพูดว่า Welcome!

ค.ตัวละครพูดว่า Welcome! A

ง. ตัวละครพูดว่า Welcome! answer

LEARN EDUCATION

6. ตัวแปร หมายถึงข้อใด (ว 4.2 ป.6/2 | ความรู้ความจำ)

ก.ชื่อสคริปต์โปรแกรมที่ถูกตั้งขึ้นเพื่อง่ายต่อการจดจำ

ข.ชื่อที่ตั้งขึ้นเพื่ออ้างอิงพื้นที่หน่วยความจำที่มีค่าใดๆ ที่ถูกเก็บอยู่

ค.ชื่อของบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้โปรแกรมสามารถรับค่าได้

ง. ชื่อของบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้โปรแกรมสามารถส่งค่าได้

7. จากข้อความที่กำหนดให้

1. ตัวแปร 1 ตัว สามารถเก็บค่าได้มากกว่า 1 ค่า
2. ตัวแปรทุกตัวสามารถเปลี่ยนแปลงค่าที่เก็บได้
3. ตัวแปรควรมีการตั้งชื่อที่สอดคล้องและสื่อถึงค่าที่ต้องการนำมาเก็บไว้

ข้อใดกล่าวถูกต้อง (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

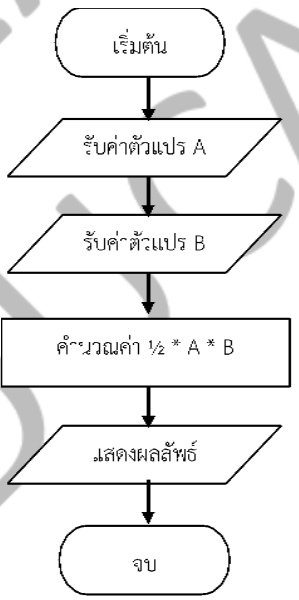
ก.ข้อ 1, 2 และ 3 กล่าวถูกต้อง

ข.ข้อ 1 และ 2 กล่าวถูกต้อง

ค.ข้อ 1 และ 3 กล่าวถูกต้อง

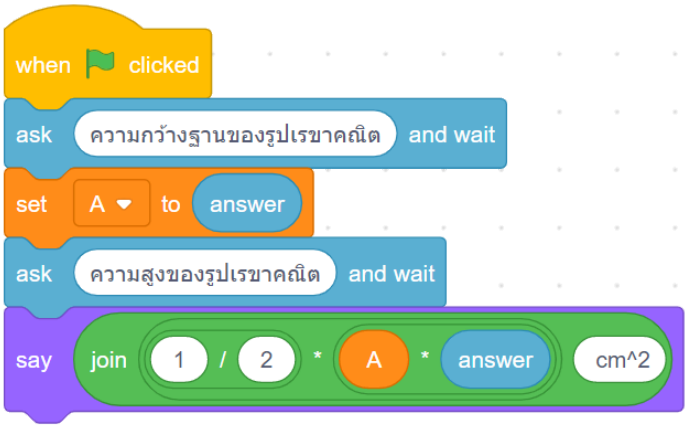
ง. ข้อ 2 และ 3 กล่าวถูกต้อง

8. จากผังงานที่กำหนดให้

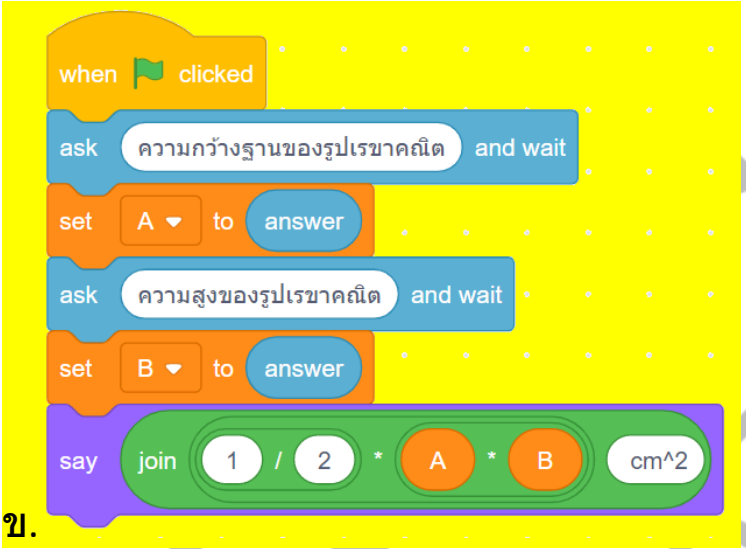



สคริปต์โปรแกรมในข้อใดมีความสอดคล้องกับผังงาน (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

LEARN EDUCATION


when clicked
ask ความกว้างฐานของรูปเรขาคณิต and wait
set A to answer
ask ความสูงของรูปเรขาคณิต and wait
say join 1 / 2 * A * answer cm^2

ก.

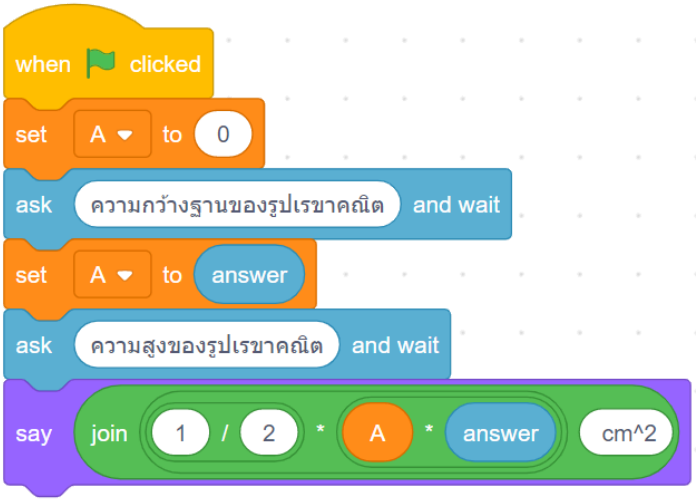

when clicked
ask ความกว้างฐานของรูปเรขาคณิต and wait
set A to answer
ask ความสูงของรูปเรขาคณิต and wait
set B to answer
say join 1 / 2 * A * B cm^2

ข.

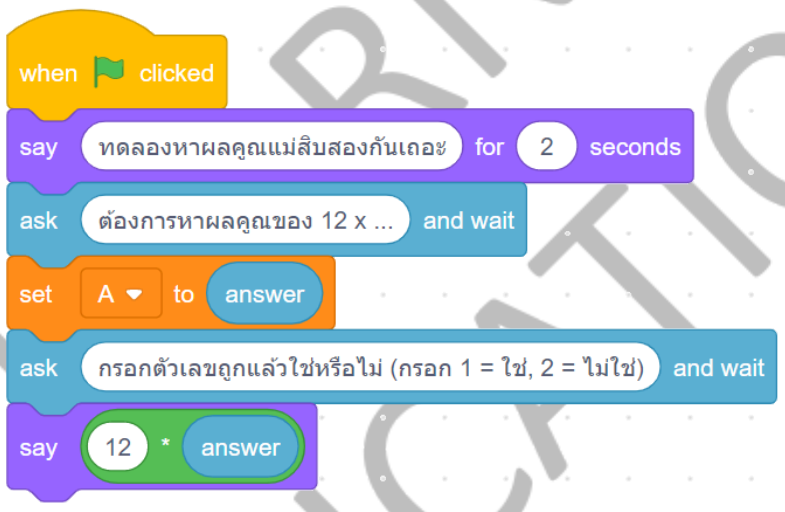
when clicked
set A to 0
set B to 0
ask ความกว้างฐานของรูปเรขาคณิต and wait
set A to answer
ask ความสูงของรูปเรขาคณิต and wait
set B to 0
say join 1 / 2 * A * B cm^2

ค.

ง.

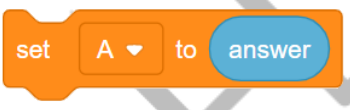



9. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้

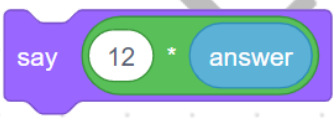



บล็อกคำสั่งในข้อใดที่ควรตัดออกมากที่สุดเพราะมีโอกาสทำให้โปรแกรมทดลองหาผลคูณแม่สิบสองเกิดความผิดพลาดได้ (ว 4.2 ป.6/2 | การวิเคราะห์)

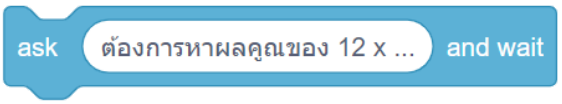
ก.



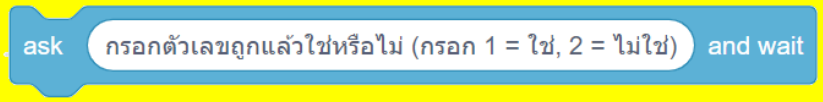

ข.




ค.

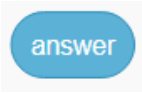



BRN EDUCATION

ง. 


10. ข้อใดกล่าวถูกต้อง หากโปรแกรม Scratch ไม่มีบล็อกคำสั่งหมวดหมู่ตัวแปร (Variables) (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

ก.สามารถเก็บค่าตัวแปรได้เพียงค่าเดียวโดยจะถูกเก็บไว้ในตัวแปร




ข.ไม่สามารถเก็บค่าตัวแปรได้

ค.ไม่สามารถแสดงผลลัพธ์ที่รับเข้าได้

ง. ไม่สามารถคำนวณผลลัพธ์การบวก ลบ คูณ หรือหารเลขที่รับเข้ามากกว่า 2 จำนวนได้

LEARN EDUCATION