

รหัส..... ชื่อ.....
 วิชา.....วิทยาศาสตร์.....รายวิชา.....
ประถมศึกษา.....
ปีที่ 6.....

 กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ชั้น.....
 วิชา.....เทคโนโลยี (วิทยาการ.....
 ผู้.....L6312C.....โรงเรียน.....คำนวณ.....
 สอน.....

ตารางวิเคราะห์ข้อสอบกลุ่มสาระการเรียนรู้.....
 วิชา.....เทคโนโลยี (วิทยาการ.....
ประถมศึกษา.....
ปีที่ 6.....

 หน่วยการเรียนรู้ “Scratch ตอน การเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตัวแปร”

ข้อ ที่	รหัส ตัวชี้ วัด	ตัวบ่งชี้ ตามตัวชี้ วัดชั้นปี	ความรู้ / ทักษะตามตัวชี้วัด (จำนวนข้อ)						รวม
			ความรู้		ทักษะและกระบวนการคิด				
			ความ จำ	ความ เข้าใจ	การ นำไป ใช้	การ วิเคราะห์	การ สังเคราะห์	การ ประเมิน	
ปรนัย									
1	ว 4.2 ป.6/2	ออกแบบและเขียน โปรแกรมอย่างง่ายเพื่อ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ของโปรแกรมและแก้ไข	ปรนัย 2	ปรนัย 7	-	ปรนัย 1	-	-	10
รวมจำนวนข้อสอบ									10

ลงชื่อ.....
 (ผู้ออกข้อสอบ)

ลงชื่อ.....
 (ผู้ตรวจทาน)

**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 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาในชีวิต

ประจำวัน **ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข**

1. ข้อใดกล่าวถึงโปรแกรม Scratch ไม่ถูกต้อง (ว 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

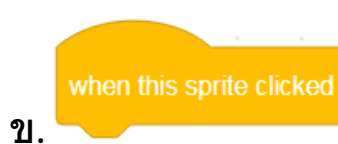
ก. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมสำหรับเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะผสมผสานกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ข. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ในการฝึกการคิดเชิงตรรกะด้วยการเขียนโปรแกรมอย่างมีความคิดสร้างสรรค์

ค. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายจากการนำบล็อกคำสั่งมาต่อเรียงกันคล้ายลักษณะการต่อจิ๊กซอว์

ง. โปรแกรม Scratch เรียกบล็อกคำสั่งที่ต่อเรียงกันจนเกิดเป็นโปรแกรมว่า “สคริปต์โปรแกรม”

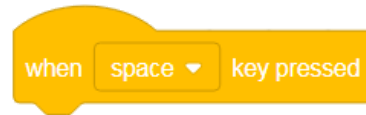
2. บล็อกคำสั่งที่มักถูกนำมาใช้เป็นบล็อกแรกคือข้อใด (ว 4.2 ป.6/2 | ความรู้ความจำ)



ค.



ง.



LEARN
EDUCATION

3. จากระหัสล่าลองที่กำหนดให้ เริ่มต้น

1. ตัวละครเดินก้าวไปข้างหน้าเรื่อย ๆ ตามที่ผู้ใช้คลิกเมาส์ พร้อมกับพูดว่า “Hello!”

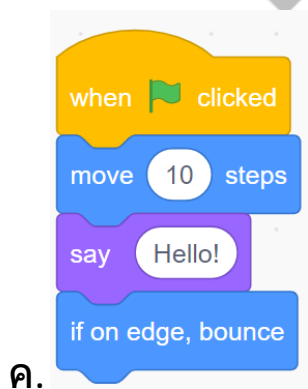
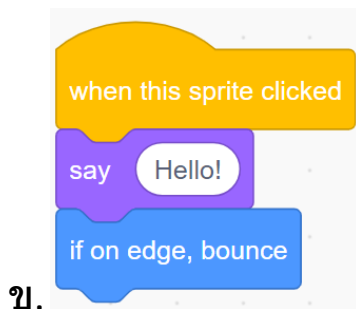
2. ถ้า ชนขอบ ให้ทำ

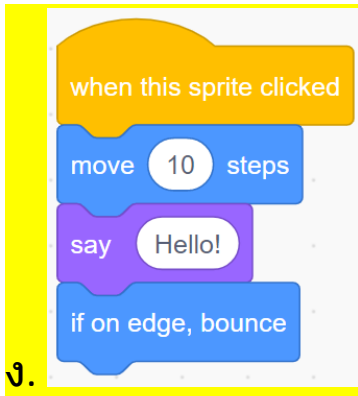
2.1 หมุนกลับ

จบ

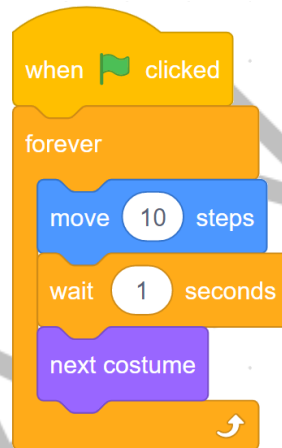
สคริปต์โปรแกรมในข้อใดมีความสอดคล้องกับรหัสล่าลอง (จ 4.2 ป.6/2

| ความเข้าใจ)





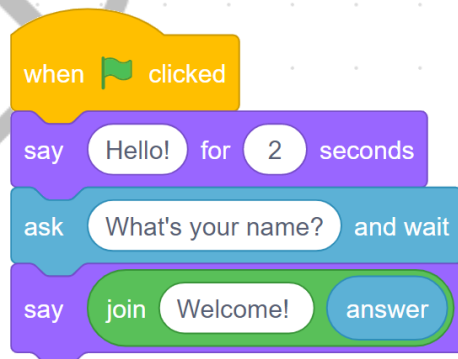
4. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้



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

- ก. ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว
- ข. ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วเปลี่ยนคอสตุม
- ค. ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วหยุดรอ 1 วินาที และเปลี่ยนคอสตุม
- ง. ตัวละครเดินไปข้างหน้า 10 ก้าว แล้วหยุดรอ 1 วินาที และเปลี่ยนคอสตุม ไปเรื่อยๆ ไม่สิ้นสุด

5. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้



ข้อใดคือผลลัพธ์ของโปรแกรม
โปรแกรมว่า “A” (๖ 4.2 ป.6/2 | ความเข้าใจ)

เมื่อผู้ใช้งานป้อนข้อความลงใน

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)

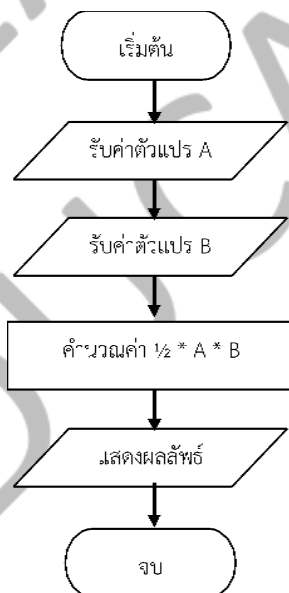
ก. ข้อ 1, 2 และ 3 กล่าวถูกต้อง

ข. ข้อ 1 และ 2 กล่าวถูกต้อง

ค. ข้อ 1 และ 3 กล่าวถูกต้อง

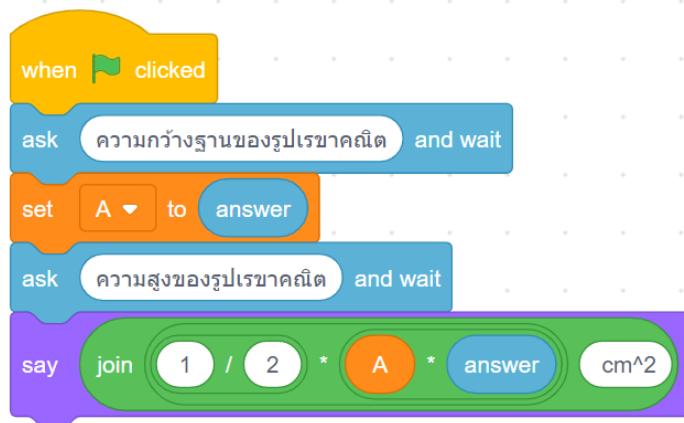
ง. ข้อ 2 และ 3 กล่าวถูกต้อง

8. จากผังงานที่กำหนดให้



สคริปต์โปรแกรมในข้อใดมีความสอดคล้องกับผังงาน (ว 4.2 ป.6/2 |

ความเข้าใจ)



ก.



ข.

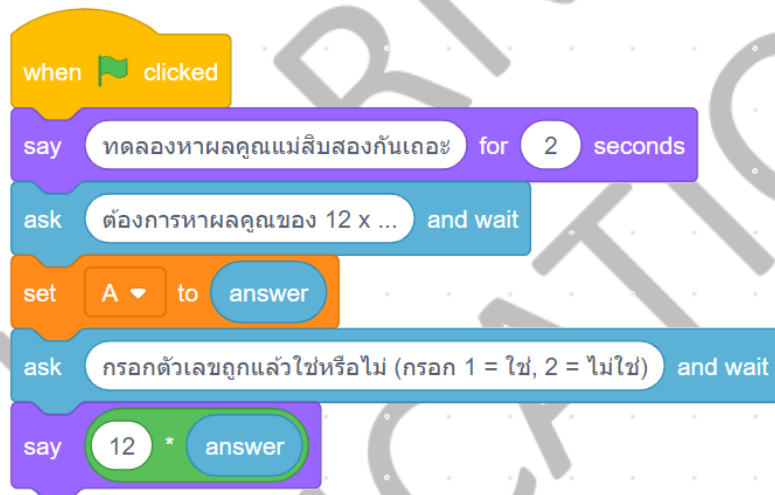


ค.

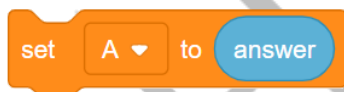


ง.

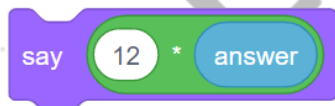
9. จากสคริปต์โปรแกรมที่กำหนดให้



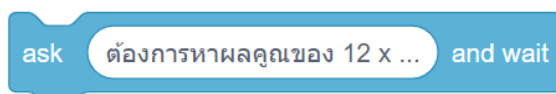
บล็อกคำสั่งในข้อใดที่ควรตัดออกมากที่สุดเพราะมีโอกาสทำให้โปรแกรมทดลองหาผลคูณแม่สิบสองเกิดความผิดพลาดได้ (จ 4.2 ป.6/2 | การวิเคราะห์)



ก.



ข.



ค.

ask กรอกตัวเลขถูกแล้วใช่หรือไม่ (กรอก 1 = ใช่, 2 = ไม่ใช่) and wait

ง.

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

ก.สามารถเก็บค่าตัวแปรได้เพียงค่าเดียวโดยจะถูกเก็บไว้ในตัวแปร

answer

ข.ไม่สามารถเก็บค่าตัวแปรได้

ค.ไม่สามารถแสดงผลลัพธ์ที่รับเข้าได้

ง.ไม่สามารถคำนวณผลลัพธ์การบวก ลบ คูณ หรือหารเลขที่รับเข้ามากกว่า 2 จำนวนได้