ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป. ๘ / ผ. ๘.๑-๐๓

กิจกรรมที่ ๓ ไปเที่ยวกันเถอะ

จุดประสงค์

๑. เขียนโปรแกรมเพื่อเปลี่ยนฉากเมื่อคลิกที่ตัวละคร

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch 2.0

วิธีทำ

๑. ทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

๒. ทำใบงาน ๐๓ คลิกเปลี่ยนโลก

๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเพื่อเปลี่ยนฉากเมื่อคลิกที่ตัวละคร

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๓

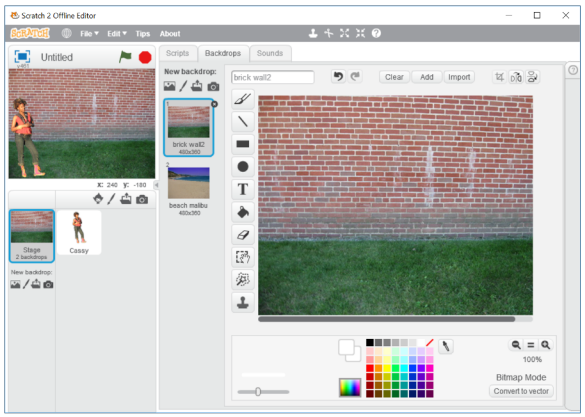
ใบงาน ๐๓ : คลิกเปลี่ยนโลก

เขียนโปรแกรม คลิกปุ่มมหัศจรรย์ เพื่อพา Cassy ที่อยู่สนามหญ้าริมกำแพง ไปเที่ยวชายหาดมาลีบู ดังนี้

๑. เปิดโปรแกรม Scratch

๒. นำเข้าตัวละคร Cassy

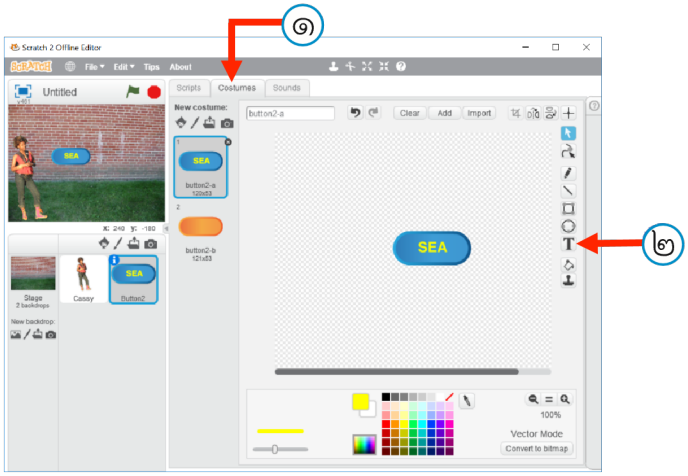
๓. คลิกที่ Stage นำเข้าฉากหลัง brick wall2 และ beach malibu



๔. นำเข้าตัวละคร Button2

① คลิกที่แท็บ Costumes

② คลิกเครื่องมือ T พิมพ์คำว่า SEA ลงบนภาพ Button2



ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

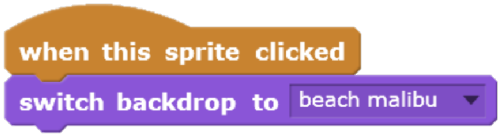
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป. ๘ / ผ. ๘.๑-๐๓

๕. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Cassy โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิก ลงในตารางช่องขวามือ

	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
	.....

๖. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Button2 โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิกที่ตัวละคร ลงในตารางช่องขวามือ

สคริปต์ของตัวละคร Button2	ผลลัพธ์เมื่อคลิก Button2
	.....

๗. คลิกปุ่ม แล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้

ฉากหลังเป็นรูป .....

๘. คลิกที่ตัวละคร Button2 แล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้

ฉากหลังเป็นรูป .....

๙. เขียนสคริปต์เพื่อเพิ่มสถานที่ในการท่องเที่ยวของ Cassy

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. คำสั่ง When this sprite clicked มีการทำงานอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒. หากนักเรียนต้องการเปลี่ยนฉากหลังของเวที นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด และคำสั่งนั้นอยู่ในกลุ่มบล็อกใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

ถ้าให้โปรแกรมทำงานตามคำสั่ง เมื่อคลิกที่ตัวละคร จะใช้บล็อกคำสั่ง .....

.....

.....

..... ในกลุ่มบล็อก .....