

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๓

กิจกรรมที่ ๒ เล่านิทาน

จุดประสงค์

๑. เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงานนิทาน

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch 2.0

วิธีทำ

๑. ทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน
๒. ทำใบงาน ๐๓ ราชสีห์กับหนู
๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงานนิทาน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๓

ใบงาน ๐๓ : ราชสีห์กับหนู

๑. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉากที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
๑		๕	- เจ้าหญิง พูดว่า “นิทานเรื่องราชสีห์กับหนู” - กำหนดตำแหน่ง ราชสีห์ - ราชสีห์หน้าปกดี - กำหนดตำแหน่ง หนู
๒		๕	ราชสีห์ พูดว่า “ข้ากำลังหลับสบาย หนูน้อยเจ้าตายแน่”
๓		๕	หนู พูดว่า “ปล่อยข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยท่านในภายหลัง”

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๓

ฉากที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
๔		๕	ราชสีห์ พูดว่า “หึหึหึ ได้ ข้าจะคอยดู”
๕		๑	ราชสีห์ เดินมาที่ต้นไม้ด้านขวา
๖		๕	- ราชสีห์หน้าร้องคำราม - เปลี่ยน costume เป็น ราชสีห์ติดบ่วงเชือก - ราชสีห์ พูดว่า “ช่วยด้วย”
๗		๑	หนู เดินมาหาราชสีห์

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๓

ฉากที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
๘		๕	- หนู พูดว่า “ข้ามาช่วยท่านแล้ว” - หนูอยู่ในตำแหน่งปวงเชื้อกพันขาราชสีห์
๙		๑	- ราชสีห์ พูดว่า “ขอบใจเจ้ามากนะหนูน้อย” - ราชสีห์หน้าปกติ
๑๐		๕	เจ้าหญิง พูดว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูถูกผู้ที่ดูถูกกว่าเรา”

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๓

๒. เขียนรหัสจำลองตามสตอรี่บอร์ด

 Princess	 Lion	 Mouse1
เมื่อคลิกธงเขียว ๑. พูดว่า “นิทานเรื่องราชสีห์กับหนู” เป็นเวลา ๕ วินาที ๒. รอ ๓๒ วินาที ๓. พูด “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูถูกผู้ที่ดูถูกกว่าเรา”	เมื่อคลิกธงเขียว ๑. ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร ๒. กำหนด หน้าปกดี ๓. รอ วินาที ๔. พูดว่า “ข้ากำลังหลับสบาย หนูน้อยเจ้าตายแน่” เป็นเวลา ๕ วินาที ๕. รอ วินาที ๖. พูดว่า “หึหึหึ ได้ ข้าจะคอยดู” เป็นเวลา ๕ วินาที ๗. เดินไปตำแหน่งต้นไม้ด้านขวา ๑ วินาที ๘. กำหนด หน้าร้องคำราม ๙. ราชสีห์ติดบ่วงเชือก ๑๐. พูดว่า “ช่วยด้วย” เป็นเวลา ๕ วินาที ๑๑. รอ วินาที ๑๒. กำหนด หน้าปกดี ๑๓. พูดว่า “ขอบใจเจ้ามากนะหนูน้อย” เป็นเวลา ๕ วินาที	เมื่อคลิกธงเขียว ๑. ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร ๒. รอ วินาที ๓. พูดว่า “ปล่อยข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยท่านในภายหลัง” เป็นเวลา ๕ วินาที ๔. รอ วินาที ๕. เดินไปที่บ่วงเชือกพันขาราชสีห์ ใน ๑ วินาที ๖. พูดว่า “ข้ามาช่วยท่านแล้ว” เป็นเวลา ๕ วินาที

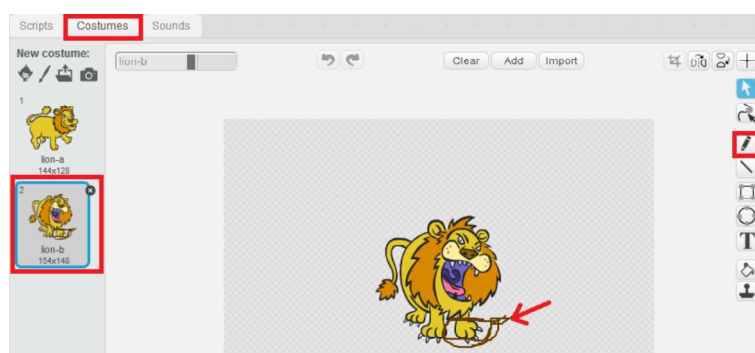
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๓

๓. เปิดโปรแกรม Scratch สร้างโปรเจกต์ กำหนดภาพพื้นหลัง และตัวละคร
 ดังภาพในสตอรี่บอร์ด

๔. แก้ไข Costumes lion-b (หน้าคำราม) ของ Lion โดยวาดภาพบ่วงเชือกที่เท้า



ภาพตัวอย่าง การแก้ไข costumes ตัวละคร Lion

๕. สคริปต์ตามรหัสจำลอง

 Princess	 Lion	 Mouse1
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. คำสั่ง รอ ๓๒ วินาที ของตัวละครนางฟ้า หาเวลาที่รอระหว่าง ฉากที่ ๒ ถึง ฉากที่ ๔ โดย

๓๒ = + + + + + + +

๒. การทำสตอรี่บอร์ดที่แยกให้เห็นการทำงานของแต่ละฉาก มีประโยชน์อย่างไร

.....
.....
.....

๓. ถ้าต้องการให้ฉากที่ราชสีห์ติดบ่วงเชือก เปลี่ยนเป็นคนละฉากกับฉากแรก สามารถทำได้หรือไม่ ถ้าได้ใช้บล็อกคำสั่งใด

.....
.....
.....

๔. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงานนิทานหรือเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ได้