



รายวิชา วิทยาศาสตร์ (วิทยาการคำนวณ)



การเขียนโปรแกรม เพื่อการสร้างชิ้นงาน (5)

รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

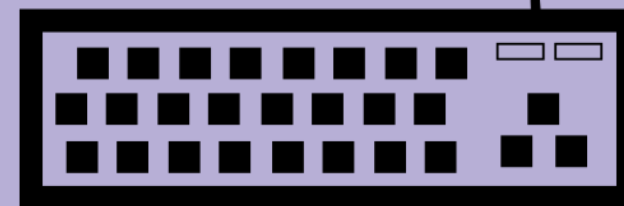


หน่วยที่ 8



การเขียนโปรแกรม

เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อการสร้างชิ้นงาน (5)





จุดประสงค์

➤ เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน
แบบมีเงื่อนไข



หากนักเรียนได้ยินเสียงของสัตว์
นักเรียนจะรู้หรือไม่ว่า
เสียงนั้น ? คือสัตว์อะไร



มาลองดูสิว่า
นักเรียนจะตอบได้
หรือไม่ว่า
เสียงนี้ เสียงอะไร

เสียงปริศนาที่ 1



เสียงปริศนาที่ 2



เสียงปริศนาที่ 3



แมว

เสียงปริศนาที่ 1



เสียงปรีศนาที่ 2

แกะ



เสียงปรีศนาที่ 3

ไฮยาน่า



เรื่องที่เรียนในวันนี้

1. เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน

Who am I ?

(ฉันคือใคร)

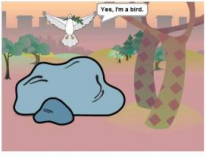


ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

★ ★ ★ บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๖

ใบงาน ๐๖ : เกม Who am I?

๑. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I?

ลำดับ ที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง
๑		เลือกฉากและตัวละคร
๒		รหัสจำลองตัวละคร Rocks เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เป็นตัวละครที่อยู่ลำดับหน้าสุดเสมอ
๓	 	รหัสจำลองตัวละคร Dove1 เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เปลี่ยนฉากเป็น woods and bench ๒. ตั้งคำถามแบบซ้ำๆ ๓. ตั้งทิศทางบินขึ้นด้านบน ๔. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน ๕. แสดงตัวละคร

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ๑๐๘

ใบงาน 06

เกม Who am I ?



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๖ : เกม Who am I?

๑. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I?

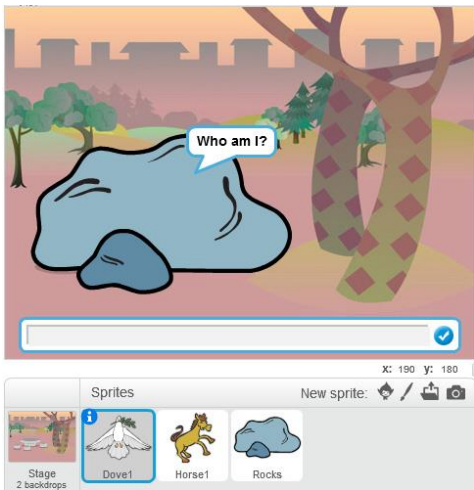
ลำดับ ที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง
๑		เลือกฉากและตัวละคร
๒		รหัสจำลองตัวละคร Rocks เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เป็นตัวละครที่อยู่ลำดับหน้าสุดเสมอ
๓		รหัสจำลองตัวละคร Dove1 เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เปลี่ยนฉากเป็น woods and bench ๒. ตั้งคำถามแบบขำๆ ๓. ตั้งทิศทางบินขึ้นด้านบน ๔. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน ๕. แสดงตัวละคร

ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสจำลอง
1		เลือกฉากและตัวละคร



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

ฉากหลัง ตัวละคร

(Storyboard) ของเกม Who am I ?



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสล้าลอง
2		รหัสล้าลองตัวละคร Rocks เมื่อคลิกธงเขียว 1. เป็นตัวละครที่อยู่ ลำดับหน้าสุดเสมอ



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

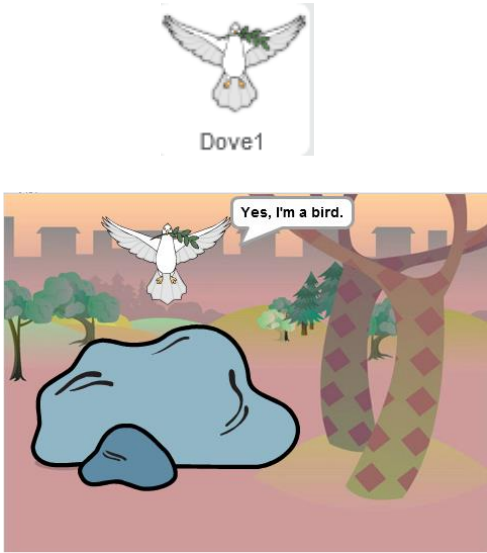
1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสล้าลอง
3		รหัสล้าลองตัวละคร Dove1 เมื่อคลิกธงเขียว 1. เปลี่ยนฉากเป็น woods and bench 2. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา 3. ตั้งทิศทางบินขึ้นด้านบน 4. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน 5. แสดงตัวละคร



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสล้าลอง
3		6. เล่นเสียง นก 7. ถาม Who am I? 8. ถ้า คำตอบคือ “bird” 8.1 เล่นเสียงนก 8.2 บินขึ้นไปทางด้านบนของ ก้อนหิน 8.3 พูดว่า “Yes, I am a bird.” 9. ซ่อนตัวละคร



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสล้าลอง
4		รหัสล้าลองตัวละคร Horse1 เมื่อคลิกธงเขียว 1. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา 2. ตั้งทิศทางการเคลื่อนที่ 60 องศา 3. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน 4. แสดงตัวละคร 5. รอ 10 วินาที



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

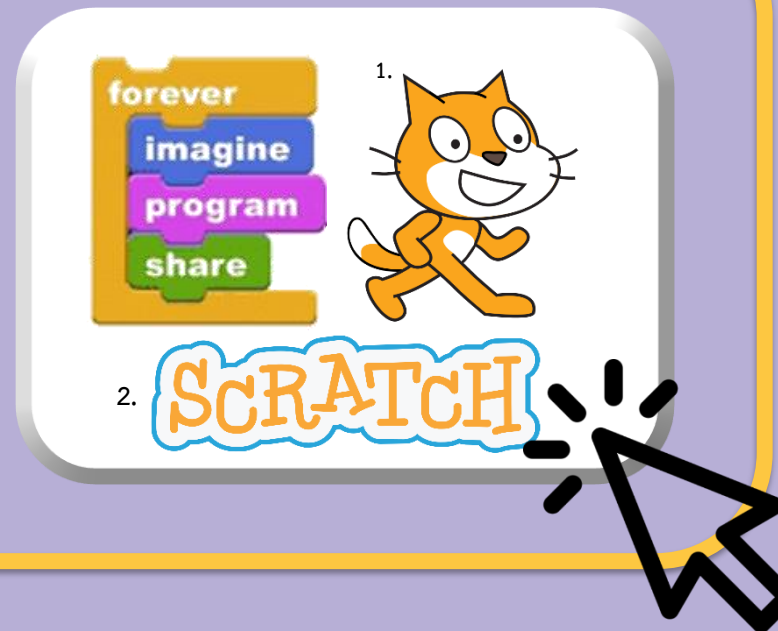
1. ให้นักเรียนศึกษาสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I ?

ลำดับที่	ฉากหลัง/ตัวละคร	รหัสล้าลอง
4	 Horse1	6. เล่นเสียง ม้า 7. ถาม Who am I? 8. ถ้า คำตอบคือ “horse” 8.1 เล่นเสียง ม้า 8.2 ให้ม้าวิ่งทิศทาง 60 องศา ออกมาจากด้านหลังของก้อนหิน 8.3 พูดว่า “Yes, I am a horse.” 8.4 ซ่อนตัวละคร





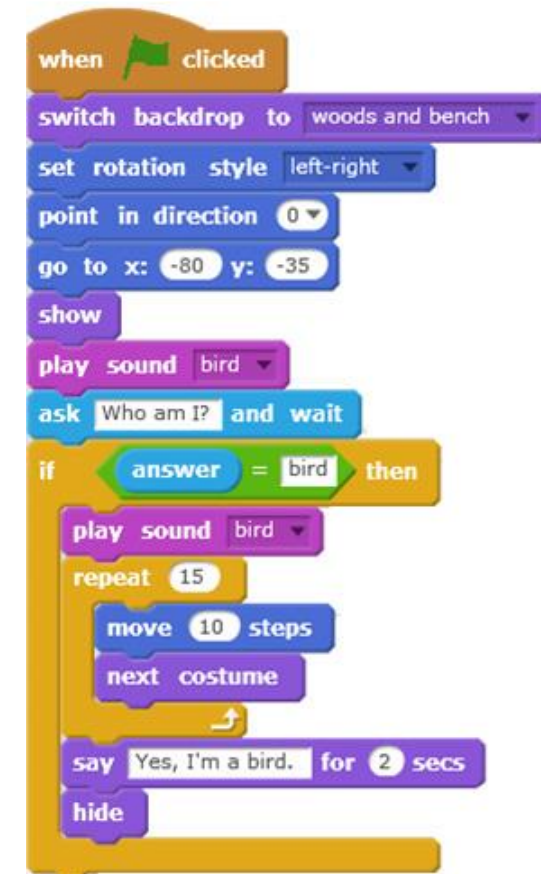
เปิดโปรแกรม กันเลยค่ะ



1. ที่มาของภาพ [https://en.wikipedia.org/wiki/Scratch_\(programming_language\)#/media/File:Scratch_Cat.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Scratch_(programming_language)#/media/File:Scratch_Cat.png) วันที่สืบค้น 11/10/2562
2. ที่มาของภาพ [https://en.wikipedia.org/wiki/Scratch_\(programming_language\)#/media/File:Scratchlogo.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/Scratch_(programming_language)#/media/File:Scratchlogo.svg) วันที่สืบค้น 11/10/2562

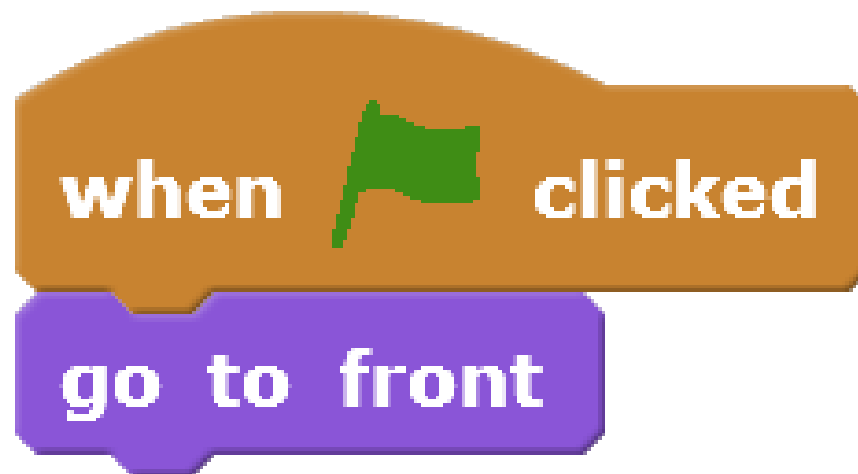
ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

3. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Dove1 ทดสอบโปรแกรม



ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

4. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Rocks

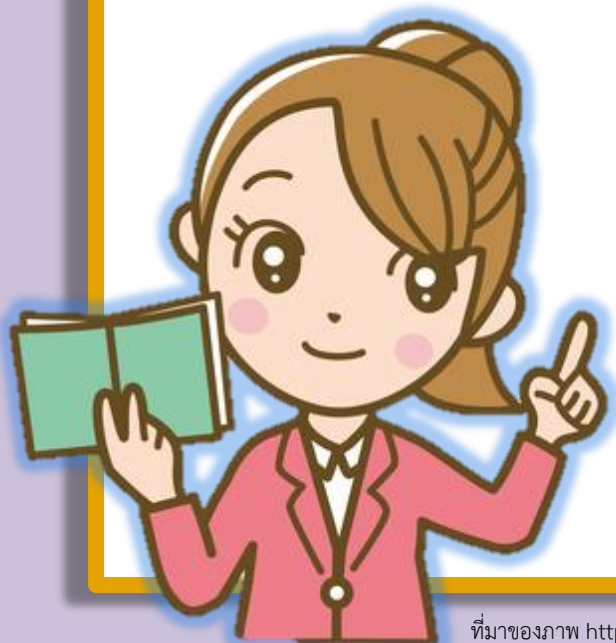


ใบงาน 06 : เกม Who am I ?

5. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Horse1
จากรหัสล่าลองที่กำหนดให้
แล้วทดสอบโปรแกรม



Horse1



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๖

• คำถามหลังจากทำกิจกรรม •

๑. หากต้องการเพิ่มตัวละครสัตว์ชนิดอื่น ให้ทายอีก ๑ ตัว ได้หรือไม่ อย่างไร

๒. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch สร้างเกมทายปัญหาที่มีลักษณะ
 แบบอื่นๆ ได้หรือไม่ เกมอะไร เขียนรหัสคำสั่งของเกมนั้น

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นเกมทายปัญหาจากเสียงที่
 ได้ยิน โดยพิมพ์คำตอบทางแป้นพิมพ์ แล้วตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

๑๑๘ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม



คำถามหลังกิจกรรม

1. หากต้องการเพิ่มตัวละครสัตว์ชนิดอื่น ให้ทายอีก 1 ตัว
ได้หรือไม่ อย่างไร

ได้ ให้ตัวละครที่เพิ่มขึ้นมา หุ่ยดรอ 20 วินาที



คำถามหลังกิจกรรม

2. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch สร้างเกมทายปัญหาที่มีลักษณะแบบอื่น ๆ ได้หรือไม่ เกมอะไร เขียนรหัสจำลองของเกมนั้น

เกมใช้หรือไม่ ถามคำถาม รอคำตอบ แล้วตรวจสอบคำตอบ

ถ้าตอบถูก ให้แสดงข้อความว่า ถูกต้อง

ถ้าตอบไม่ถูก ให้แสดงข้อความว่า ไม่ถูกต้อง



สรุปจากกิจกรรม

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงาน
ที่เป็นเกมทายปัญหาจากเสียงที่ได้ยิน
โดยพิมพ์คำตอบทางแป้นพิมพ์
แล้วตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ



เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๗

ใบงาน ๐๗ : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

ตอนที่ ๑ นำหัวข้อส่วนประกอบของชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อชิ้นงานที่อยู่ในช่องด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน โดยชิ้นงานหนึ่งอาจมีส่วนประกอบของชิ้นงานได้มากกว่า ๑ อย่าง

หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกได้ทะเล	ก. การตรวจสอบการคลิกตัวละคร
๒. ราชสีห์กับหนู	ข. การเปลี่ยนฉากหลัง
๓. เกมหาจุดต่าง	ค. การเคลื่อนที่ของตัวละคร
๔. เกมเขาวงกต	ง. การถามและรับคำตอบทางเป็นพิมพ์
๕. เกมทายปัญหา	จ. ตรวจสอบการสัมผัส
	ฉ. การพูดและรอ
	ช. การใช้เป็นพิมพ์ควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๗

ตอนที่ ๒ นำหัวข้อการประยุกต์สร้างชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อชิ้นงานที่อยู่ในช่องด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน

หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกได้ทะเล	ก. เกมบวกเลข
๒. ราชสีห์กับหนู	ข. เกมเดินเก็บผลไม้
๓. เกมหาจุดต่าง	ค. สวนสัตว์พาเพลิน (สัตว์เดินไปมา)
๔. เกมเขาวงกต	ง. เกมหาเจ้าเหมียว (คลิกแมวที่ซ่อนอยู่)
๕. เกมทายปัญหา	จ. นิทานกระต่ายกับเต่า
	ฉ. เจ้าเวหา (สัตว์ปีกบินบนท้องฟ้า)
	ช. เกมผลไม้อะไรเอ๋ย (พิมพ์ชื่อผลไม้)
	ซ. เกมพาคบน้องกลับบ้าน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



แบบฝึกหัด

เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

ตอนที่ 1 นำหัวข้อส่วนประกอบของชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมในหัวข้อชิ้นงานที่อยู่ในช่องด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน โดยชิ้นงานหนึ่งอาจมีส่วนประกอบของชิ้นงานได้มากกว่า 1 อย่าง



หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกใต้ทะเล ค จ ฉ	ก. การตรวจสอบการคลิกตัวละคร ข. การเปลี่ยนฉากหลัง
๒. ราชสีห์กับหนู ค ฉ	ค. การเคลื่อนที่ของตัวละคร ง. การถามและรับคำตอบทาง
๓. เกมหาจุดต่าง ก ข	แป้นพิมพ์ จ. ตรวจสอบการสัมผัสสี
๔. เกมเขาวงกต ค จ ฉ ช	ฉ. การพูดและรอ ช. การใช้แป้นพิมพ์ควบคุมการ
๕. เกมทายปัญหา ข ค ง ฉ	เคลื่อนที่ของตัวละคร



เจอกันใหม่ปีการศึกษาหน้านะคะ

