

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๖

กิจกรรมที่ ๕ เกมทายปัญหา

จุดประสงค์

๑. เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงานเกมทายปัญหา

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch 2.0

วิธีทำ

๑. ทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน
๒. ทำใบงาน ๐๖ เกม Who am I?
๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน
เกมทายปัญหา
๔. ทำใบงาน ๐๗ : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

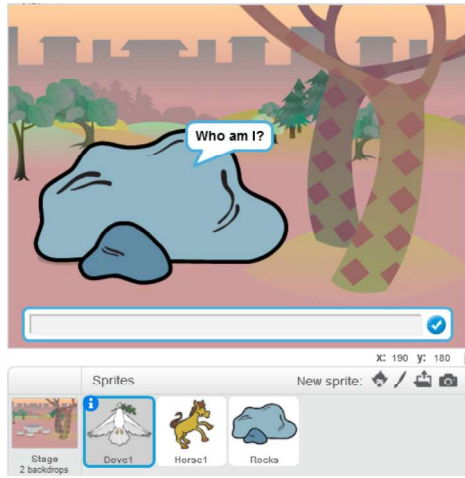
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



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. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา ๓. ตั้งทิศทางบินขึ้นด้านบน ๔. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน ๕. แสดงตัวละคร

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๖

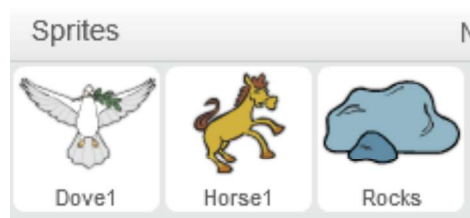
ลำดับ ที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง
		๖. เล่นเสียง นก ๗. ถาม Who am I? ๘. ถ้า คำตอบคือ “bird” ๘.๑ เล่นเสียงนก ๘.๒ บินขึ้นไปทางด้านบนของ ก้อนหิน ๘.๓ พูดว่า “Yes, I am a bird.” ๙. ซ่อนตัวละคร
๔	 Horse1	รหัสจำลองตัวละคร Horse1 เมื่อคลิกธงเขียว ๑. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา ๒. ตั้งทิศทางการเคลื่อนที่ ๖๐ องศา ๓. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลัง ก้อนหิน ๔. แสดงตัวละคร ๕. รอ ๑๐ วินาที ๖. เล่นเสียง ม้า ๗. ถาม Who am I? ๘. ถ้า คำตอบคือ “horse” ๘.๑ เล่นเสียง ม้า ๘.๒ ให้ม้าวิ่งทิศทาง ๖๐ องศา ออกมาจากด้านหลังของ ก้อนหิน ๘.๓ พูดว่า “Yes, I am a horse.” ๘.๔ ซ่อนตัวละคร

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

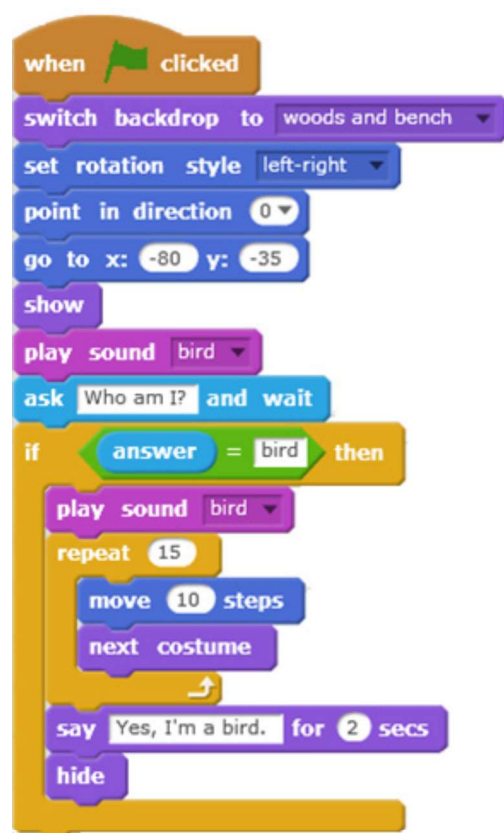


บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๖

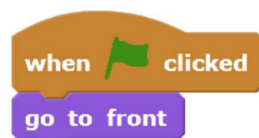
๒. จัดเตรียม ตัวละคร โดยเลือกตัวละคร Dove1, Horse1 และ Rocks จัดตำแหน่งตามภาพในสตอรี่บอร์ด



๓. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Dove1 ทดสอบโปรแกรม



๔. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Rocks



๕. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Horse1 จากระหัสคำถามที่กำหนดให้ แล้วทดสอบโปรแกรม

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๖

● คำถามหลังจากทำกิจกรรม ●

๑. หากต้องการเพิ่มตัวละครสัตว์ชนิดอื่น ให้ทายอีก ๑ ตัว ได้หรือไม่ อย่างไร

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

๒. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch สร้างเกมทายปัญหาที่มีลักษณะ
แบบอื่นๆ ได้หรือไม่ เกมอะไร เขียนรหัสส่ล่ลองของเกมนั้น

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

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นเกมทายปัญหาจากเสียงที่
ได้ยิน โดยพิมพ์คำตอบทางแป้นพิมพ์ แล้วตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๔-๐๗

ใบงาน ๐๗ : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

ตอนที่ ๑ นำหัวข้อส่วนประกอบของชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อ
ชิ้นงานที่อยู่ในช่องด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน โดยชิ้นงานหนึ่งอาจมีส่วนประกอบ
ของชิ้นงานได้มากกว่า ๑ อย่าง

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

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๕-๐๗

ตอนที่ ๒ นำหัวข้อการประยุกต์สร้างชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อ
ชิ้นงานที่อยู่ด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน

หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกใต้ทะเล	ก. เกมบวกลเลข
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. เกมพากบน้อยกลับบ้าน