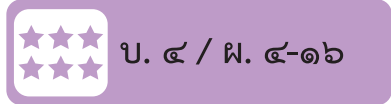


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๑๖ : โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

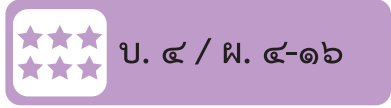
๑. ชื่อโปรเจกต์

๒. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เหตุใดจึงเลือกทำโปรเจกต์นี้

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

๒. โปรเจกต์นี้ใช้ต้องใช้อะไรบ้าง

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

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

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