

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเขียนโปรแกรม (18)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปุกร ศรีพรหมทอง

SCRATCH

move 150 steps

turn 300 degrees





การเขียนโปรแกรม (18)



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นำเสนอโปรเจกต์ที่ออกแบบและปรับปรุงการออกแบบโปรเจกต์



ทบทวนความรู้เดิม





กิจกรรมที่ทำ

สถานการณ์

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว
เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบ มีเงื่อนไข
แบบวนซ้ำ และตัวแปร

ใบงาน ๑๖ : โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

๑. ชื่อโปรเจกต์ _____

๒. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

| ฉากหลัง / ตัวละคร | รหัสจำลอง |
|-------------------|-----------|
| | |

ใบงานที่ 16

โปรเจกต์ ตามความสนใจ



ใบงาน 16 โพรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน
ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์

.....

.....



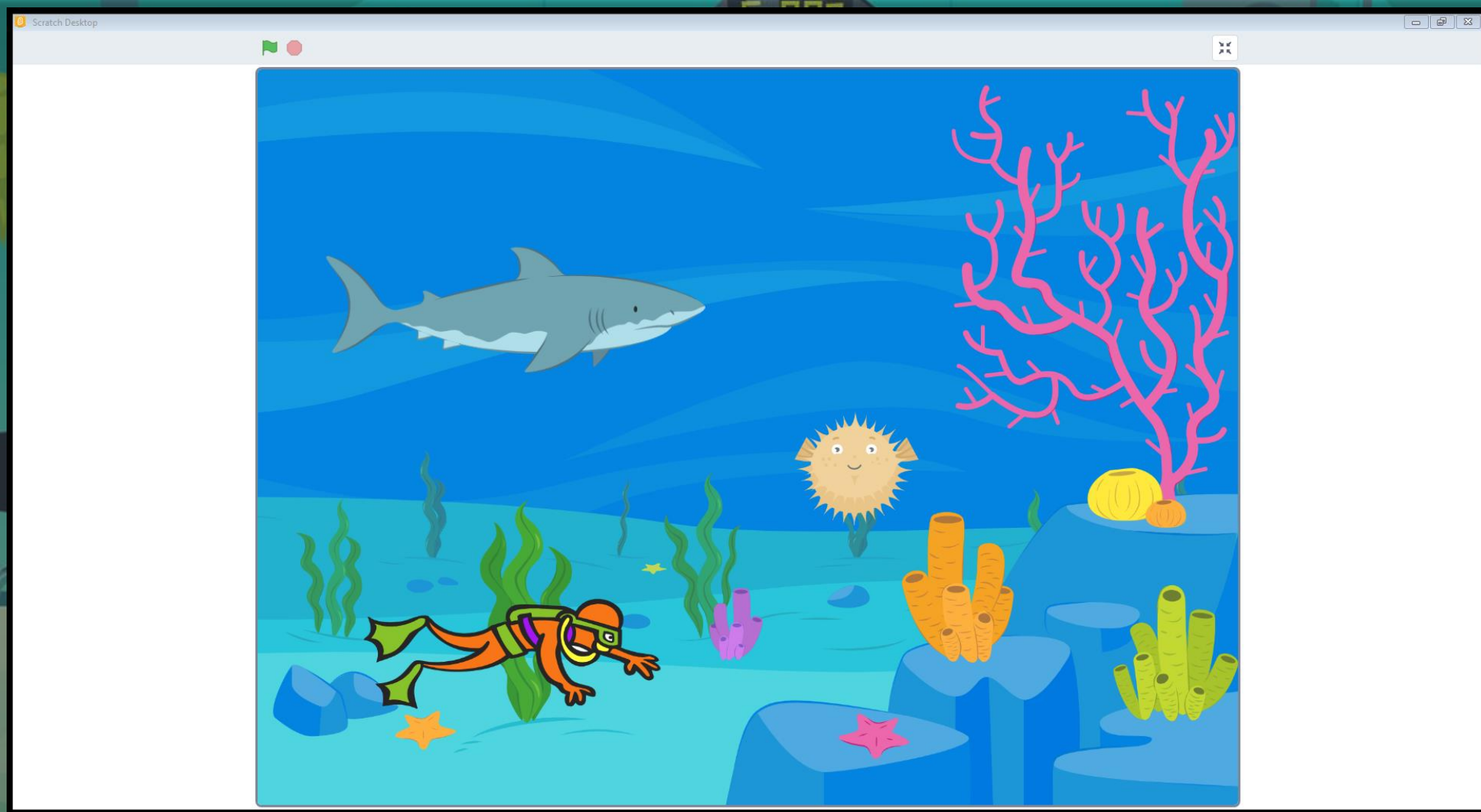
ใบงาน 16 โพรเจกต์ตามความสนใจ

2. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

| ฉากหลัง / ตัวละคร | รหัสจำลอง |
|-------------------|-----------|
| | |



ตัวอย่าง





ตัวอย่าง

2. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

| ฉากหลัง / ตัวละคร | รหัสจำลอง |
|---|---|
| ฉากหลัง : underwater1 ตัวละคร : Diver2, Shark, pufferfish | เมื่อกด ธงเขียวแล้ว นักประดาน้ำว่ายน้ำ ถ้าสัมผัสตัวฉลามให้จบเกม ถ้าสัมผัสโดนตัวปลาปักเป้าให้ได้ 1 คะแนน |

เพิ่มเติมความรู้ใหม่



กิจกรรมที่ ๑๗ แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

จุดประสงค์

๑. นำเสนอโปรเจกต์ที่ออกแบบและปรับปรุงการออกแบบโปรเจกต์

วัสดุ-อุปกรณ์

-

วิธีทำ

๑. แต่ละกลุ่มเตรียมตัวนำเสนอโปรเจกต์ที่ออกแบบไว้ ตามเงื่อนไขที่ตกลงกัน
๒. ทำใบงาน ๑๗ แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น
๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการออกแบบโปรเจกต์และแนวทางแก้ไขโปรเจกต์ของแต่ละกลุ่ม

ใบงานที่ 17

แลกเปลี่ยนเพื่อ โปรเจกต์ที่ดีขึ้น



บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีที่สุด



กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ
โปรเจกต์หรือชิ้นงานของตนเองและให้เพื่อน
แนะนำ หรือให้ข้อเสนอแนะในโปรเจกต์ของนักเรียน



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

บันทึกรายละเอียดของแต่ละและโปรเจกต์ที่น่าสนใจ
พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

กลุ่มที่.....

ชื่อโปรเจกต์.....



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

รายละเอียดของโปรเจกต์.....

จุดเด่น.....

.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....



ลงมือปฏิบัติ



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เมื่อนักเรียนได้อภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับโปรเจกต์ของแต่ละกลุ่ม นักเรียนมีแนวคิดในการปรับปรุงการออกแบบโปรเจกต์ของตนเองอย่างไร

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียน
ทุกกลุ่ม
2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการ
ทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนตอบคำถามหลังจาก
กิจกรรมลงในใบงาน



คำถามหลังทำกิจกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้อภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับโปรเจกต์
ของแต่ละกลุ่ม นักเรียนมีแนวคิดในการปรับปรุง
การออกแบบโปรเจกต์ของตนเองอย่างไร

..... นำข้อคิดเห็นของเพื่อนมาปรับชิ้นงานให้ดีขึ้น

..... เพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

สรุปบทเรียน





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมา
เขียนข้อสรุปหน้ากระดาน และ
ร่วมสรุปไปพร้อมกับนักเรียน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมา
สรุปหน้าชั้นเรียน

สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

นักเรียนได้ออกแบบ วางแผน เขียนโปรแกรม
ได้ตามต้องการ และสามารถนำเสนอชิ้นงานได้



WEB DEVELOPING

<>



HTML

<>



</>

บทเรียนครั้งต่อไป

การเขียนโปรแกรม (19)



สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
2. ใบงาน 18 สร้างสรรค์โปรเจกต์

