

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเขียนโปรแกรม (20)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปกร ศรีพรหมทอง

SCRATCH

move 150 steps

turn 300 degrees





การเขียนโปรแกรม (20)



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นำเสนอโปรเจกต์ที่สร้างด้วย
โปรแกรม Scratch



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 โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน
ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์

.....

.....



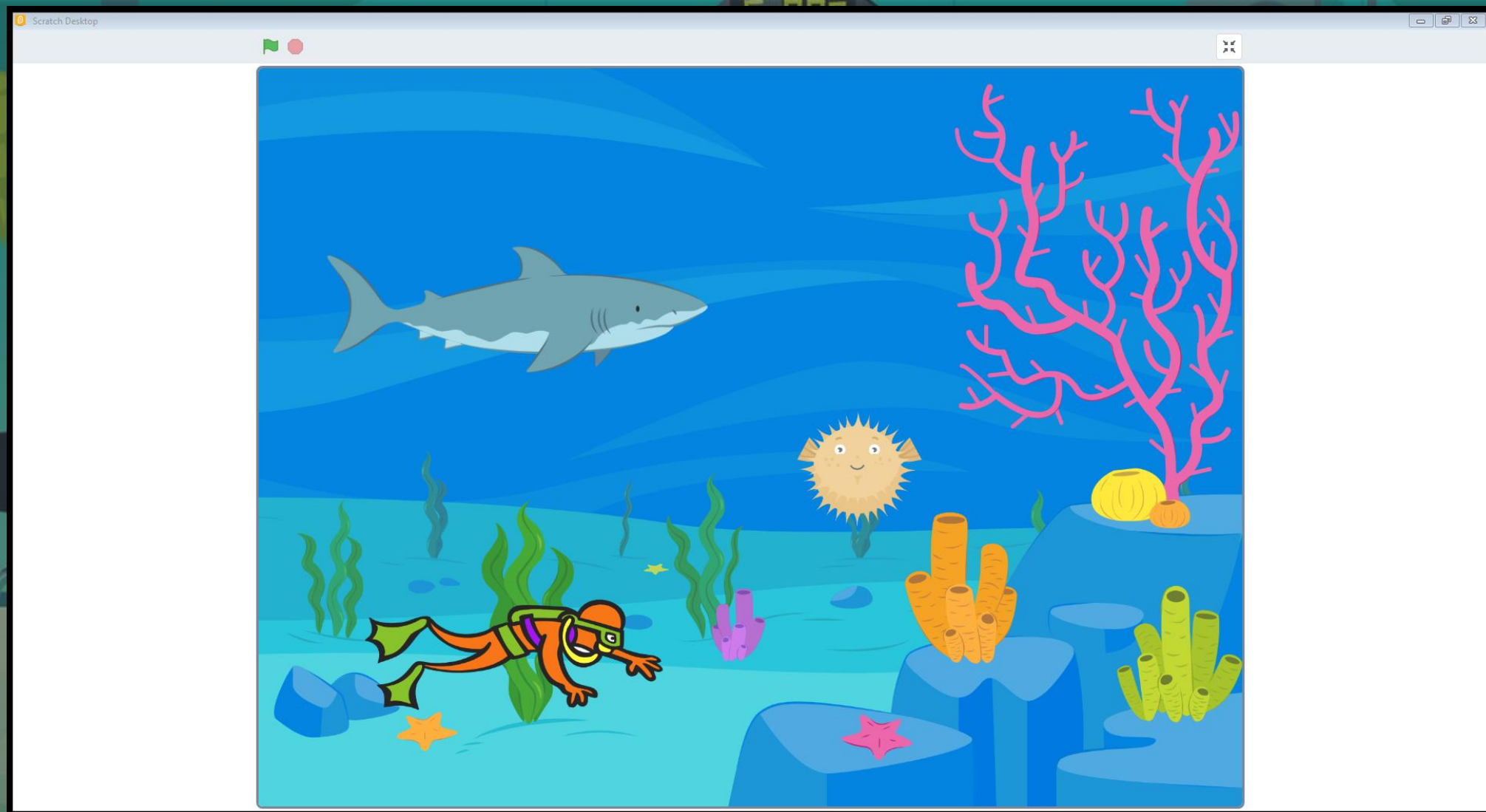
ใบงาน 16 โปรเจกต์ตามความสนใจ

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

กิจกรรมที่ ๑๗ แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

จุดประสงค์

๑. นำเสนอโปรเจกต์ที่ออกแบบและปรับปรุงการออกแบบโปรเจกต์

วัสดุ-อุปกรณ์

-

วิธีทำ

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

ใบงานที่ 17

แลกเปลี่ยนเพื่อ โปรเจกต์ที่ดีขึ้น





กิจกรรมที่ทำ

สถานการณ์

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ
โปรเจกต์หรือชิ้นงานของตนเองและให้เพื่อน
แนะนำ หรือให้ข้อเสนอแนะในโปรเจกต์ของนักเรียน



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

บันทึกรายละเอียดของแต่ละและโปรเจกต์ที่น่าสนใจ
พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

กลุ่มที่.....**1**.....

ชื่อโปรเจกต์.....**นักประดาน้ำहररषा**.....



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

รายละเอียดของโปรเจกต์

.....
นักประดาน้ำเคลื่อนที่ ถ้าไปสัมผัสกับปลาฉลามให้จบเกม

.....
ถ้าสัมผัสกับปลาปักเป้า ได้คะแนนเพิ่ม 1 คะแนน

.....



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

จุดเด่น.....

มีอุปสรรค ในการเล่นเกมและมีคะแนนเพิ่มถ้าทำภารกิจสำเร็จ

ข้อเสนอแนะ.....

ควรมีคำแนะนำ ในการเล่นเกมและกติกาที่ชัดเจน



ใบงาน 18 สร้างสรรค์โปรเจกต์

บันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรม
และวิธีการแก้ไขปัญหา





ใบงาน 18 สร้างสรรค์โปรเจกต์

ปัญหาที่พบในการเขียนโปรแกรม	วิธีแก้ไข
ตัวละครเคลื่อนที่ได้เอง ไม่สามารถควบคุมได้	เปลี่ยนการควบคุมตัวละคร โดยการใช้แป้นพิมพ์

เพิ่มเติมความรู้ใหม่



ใบงาน ๑๙ : ภูมิใจนำเสนอ

บันทึกคะแนนผลงานและการนำเสนอของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ลงในแบบฟอร์ม การนำเสนอโปรเจกต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Scratch ด้านล่างนี้ โดยไม่ต้องให้ คะแนนกลุ่มตนเอง

แบบฟอร์มการนำเสนอโปรเจกต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Scratch

[illegible]

ใบงานที่ 19

ภูมิใจนำเสนอ



บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน
2. แต่ละกลุ่มเตรียมแบ่งงานและใช้โปรแกรม Scratch เพื่อสร้างชิ้นงาน



ใบงาน 19 ภูมิใจนำเสนอ

บันทึกคะแนนผลงานและการนำเสนอของเพื่อน
แต่ละกลุ่ม ลงในแบบฟอร์ม การนำเสนอโปรเจกต์ที่สร้าง
ด้วยโปรแกรม Scratch ด้านล่างนี้โดยไม่ต้องให้คะแนน
กลุ่มตนเอง



[illegible]



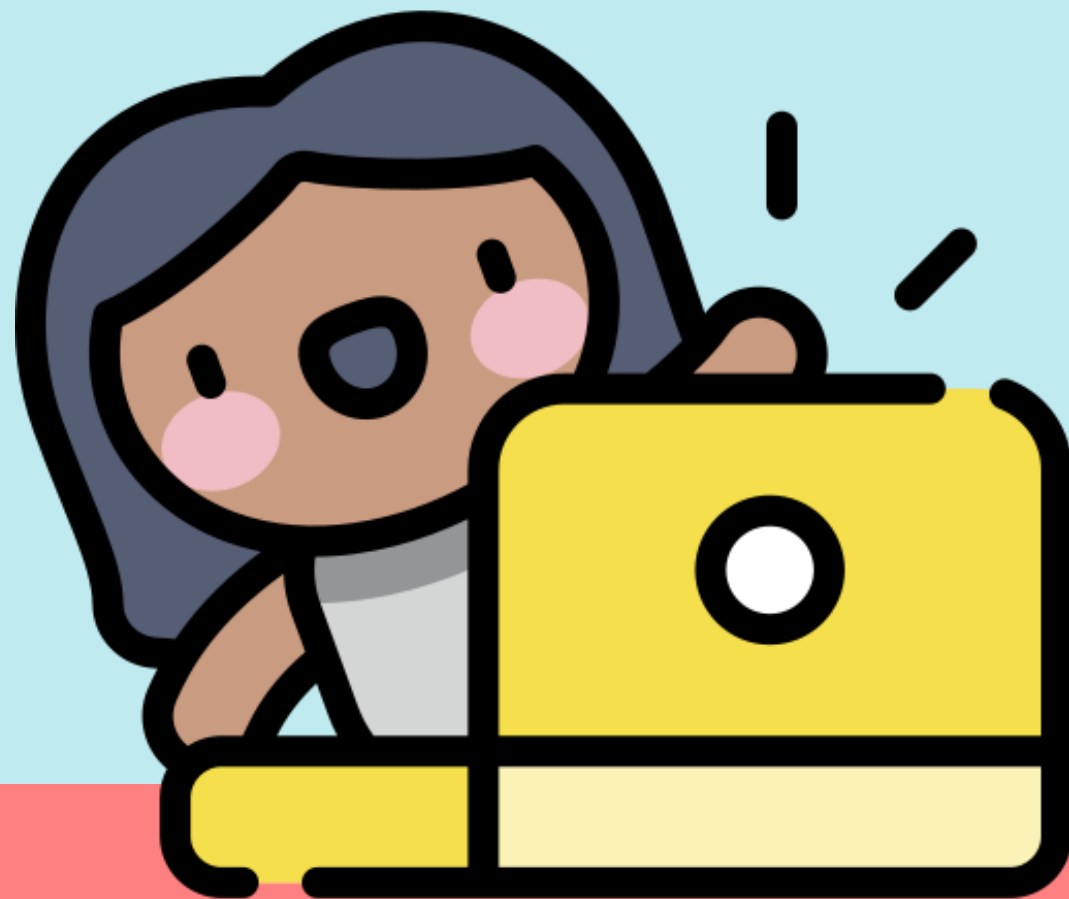
ใบงาน 19 ภูมิใจนำเสนอ

ระดับคะแนน

ระดับคะแนน	ระดับคุณภาพ
7 - 9	ดีเยี่ยม
4 - 6	ดี
1 - 3	พอใช้



ลงมือปฏิบัติ



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนชอบโปรเจกต์ของกลุ่มใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

๒. จากการสร้างโปรเจกต์ครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียน
ทุกกลุ่ม
2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการ
ทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนตอบคำถามหลังจาก
กิจกรรมลงในใบงาน



คำถามหลังทำกิจกรรม

1. นักเรียนชอบโปรเจกต์ของกลุ่มใดมากที่สุด
เพราะเหตุใด

.....

.....



คำถามหลังทำกิจกรรม

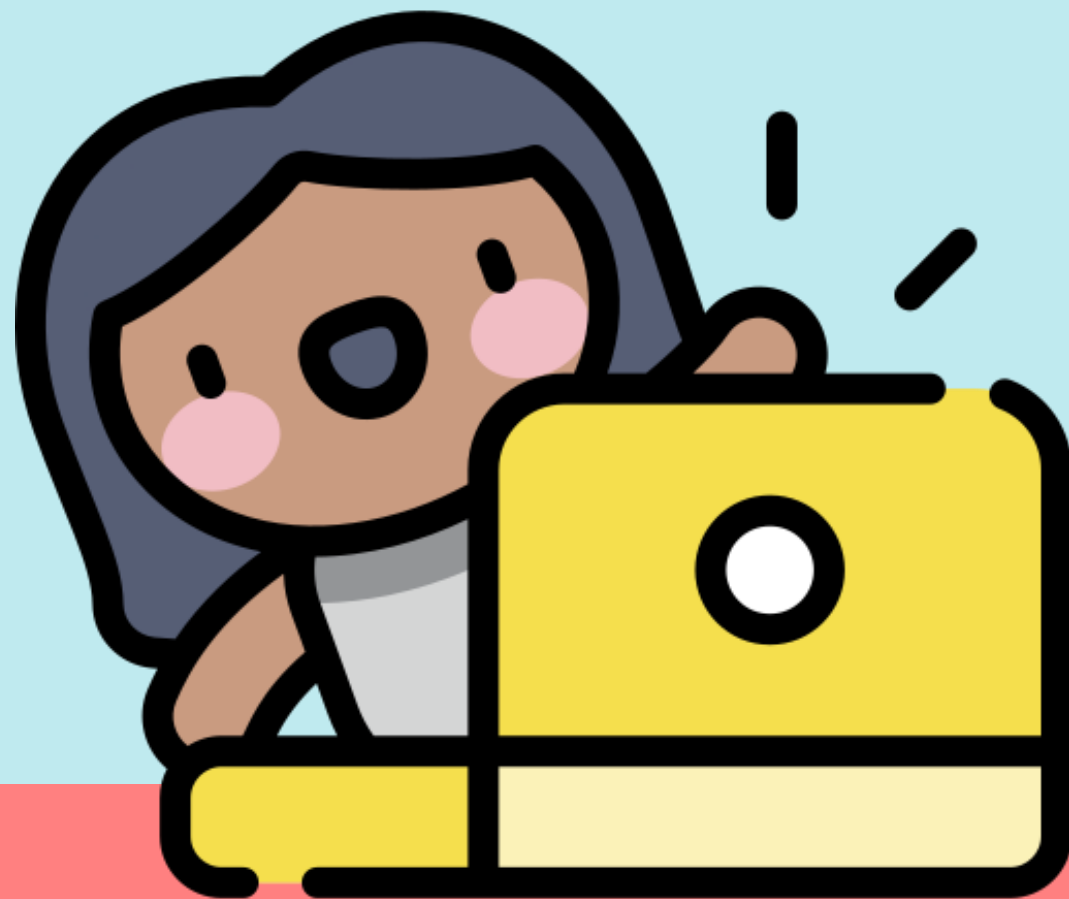
2. จากการสร้างโปรเจกต์ครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนรู้
อะไรบ้าง

.....

.....



ลงมือปฏิบัติ



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนชอบโปรเจกต์ของกลุ่มใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

๒. จากการสร้างโปรเจกต์ครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

เฉลยคำถามหลังจาก การทำกิจกรรม





คำถามหลังทำกิจกรรม

1. นักเรียนชอบโปรเจกต์ของกลุ่มใดมากที่สุด

เพราะเหตุใด

.....นักเรียนตอบตามความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละกลุ่ม.....

.....



คำถามหลังทำกิจกรรม

2. จากการสร้างโปรเจกต์ครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนรู้
อะไรบ้าง

.....นักเรียนตอบตามความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละกลุ่ม.....

.....

สรุปบทเรียน





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมา
เขียนข้อสรุปหน้ากระดาน และ
ร่วมสรุปไปพร้อมกับนักเรียน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมา
สรุปหน้าชั้นเรียน

สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

นักเรียนสามารถนำเสนอชิ้นงานโดยใช้
โปรแกรม Scratch ในการนำเสนอชิ้นงานได้

