

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

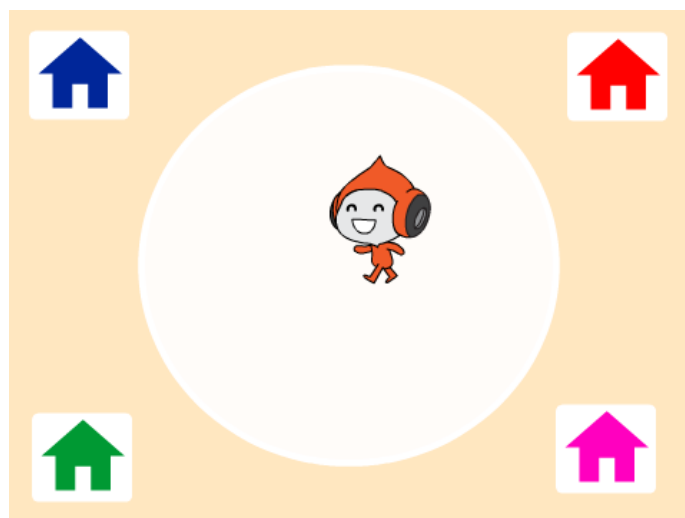


ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๒

ใบงาน ๐๒ : ลากเส้นเดินทาง

สุดสัปดาห์นี้พิโคจะต้องเดินทางไปเยี่ยมญาติ ๔ คน ซึ่งอยู่กันคนละมุมเมือง แต่พิโคกลัวว่าจะหลงทาง เลยต้องขีดเส้นการเดินทางไว้ นักเรียนจะสามารถช่วยพิโคสร้างร่องรอยการเดินทางได้อย่างไร

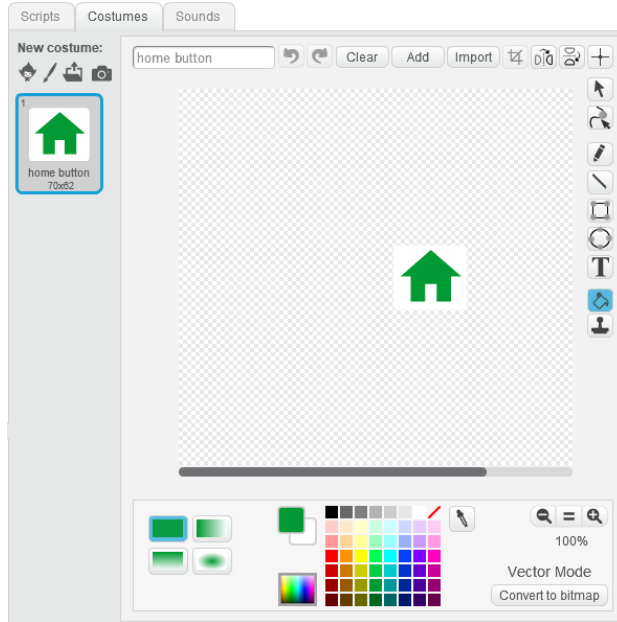
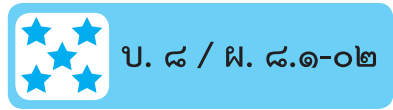
๑. เปิดโปรแกรม Scratch
๒. สร้างฉากหลัง นำเข้าตัวละคร Pico Walking และตัวละครบ้าน ให้อยู่ในตำแหน่ง ดังรูป




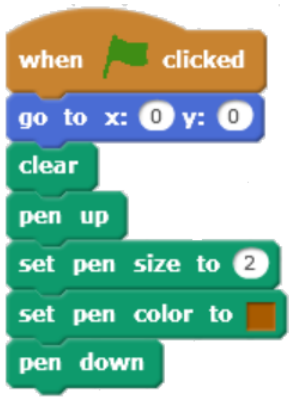
หมายเหตุ : วิธีการเปลี่ยนสีให้ตัวละครบ้าน ทำได้ดังนี้

- ๒.๑ คลิกที่ตัวละครบ้าน
- ๒.๒ กดแท็บ Costumes
- ๒.๓ คลิกที่ถังสี จากนั้นเลือกสีที่ต้องการแล้วเทไปยังตัวละครบ้าน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



๓. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Pico Walking โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิก  ลงในตารางช่องขวามือ


สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
	ตัวละคร Pico Walking ไปอยู่ที่พิกัด x= y= ล้างหน้าจอ ยกปากกา กำหนดขนาดปากกาเป็น กำหนดสีของปากกา คือสี วางปากกา

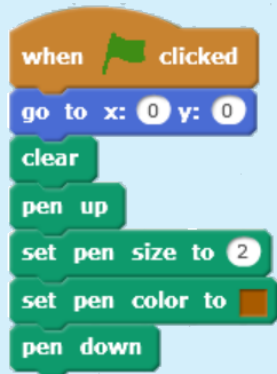
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



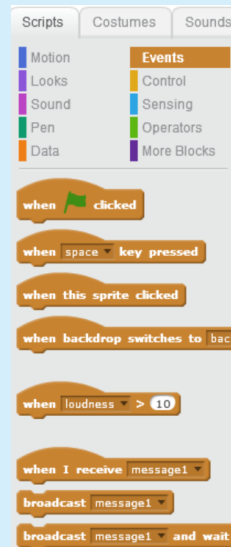
บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๒

รู้หรือไม่ !!

บล็อกคำสั่งต่าง ๆ ที่อยู่ในกลุ่มบล็อก Events เช่น  จะเป็นคำสั่งที่ให้เริ่มต้นการทำงานของชุดคำสั่งที่อยู่ใต้บล็อกคำสั่งนี้ เมื่อมีการคลิกตรงเขียว ดังรูปที่ ๑ นอกจากนี้ ในกลุ่มบล็อก Events ยังมีคำสั่งที่ให้เริ่มต้นการทำงาน เมื่อมีเหตุการณ์อื่น ๆ เกิดขึ้น เช่น การกดปุ่มต่าง ๆ บนแป้นพิมพ์ การคลิกที่ตัวละคร ดังรูปที่ ๒ โดยคำสั่งในกลุ่มบล็อก Events นี้จะต้องเป็นคำสั่งแรกเสมอ ไม่สามารถวางอยู่ใต้บล็อกคำสั่งอื่นได้



รูปที่ ๑



รูปที่ ๒



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๑-๐๒

๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Pico Walking โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อกดปุ่มลงศรซ้าย ขวา ขึ้น ลง บนแป้นพิมพ์ ลงในตารางช่องขวามือ

สคริปต์	ผลลัพธ์
	เมื่อกดปุ่ม ← บนแป้นพิมพ์
	เมื่อกดปุ่ม → บนแป้นพิมพ์
	เมื่อกดปุ่ม ↑ บนแป้นพิมพ์
	เมื่อกดปุ่ม ↓ บนแป้นพิมพ์

๑๔

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๒

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. ถ้าต้องการเปลี่ยนสีเส้นปากกาเมื่อกดปุ่มลูกศรขึ้นบนเป็นพิมพ์

ใช้คำสั่ง

และวางคำสั่งนี้ไว้ใต้คำสั่งใด เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

ก.

when  clicked

ข.

when space key pressed

ค.

when up arrow key pressed

ง.

when u key pressed

จ.

when any key pressed

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch จะทำงานตามคำสั่งที่อยู่ภายใต้บล็อกคำสั่งของกลุ่มบล็อก Events เช่น เหตุการณ์คลิกธงเขียว เหตุการณ์กดปุ่มบนแป้นพิมพ์