

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง

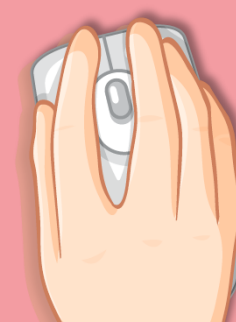
# การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (18)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปกร ศรีพรหมทอง



# เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (18)



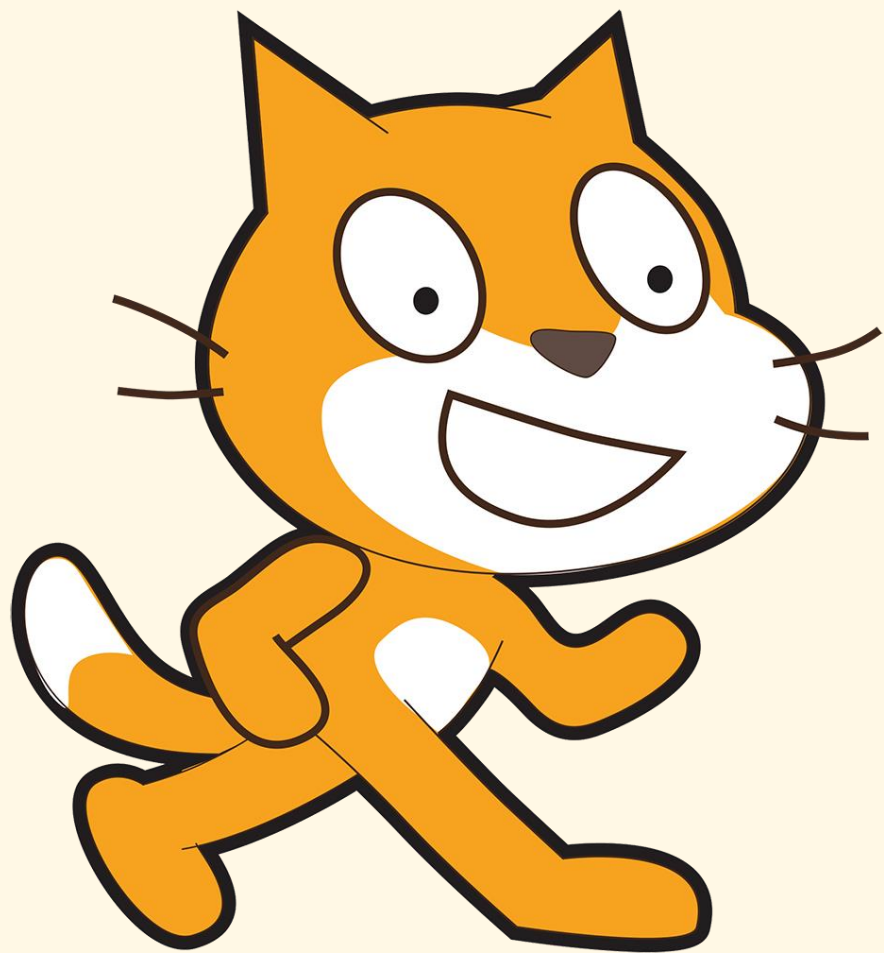
## จุดประสงค์การเรียนรู้

### หน่วยที่ 7 การเขียนโปรแกรม

1. เขียนสคริปต์เพื่อให้ใช้งานโปรแกรมด้วย

การคลิกตัวละครได้





ทบทวน

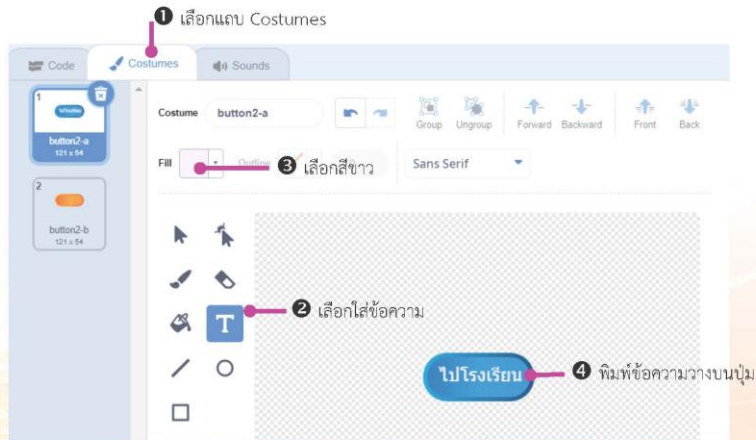
---

### ใบงาน ๑๗ : ไปโรงเรียน

๑. เปิดโปรแกรม Scratch ทำการเพิ่มฉาก ๒ ฉาก คือ School และ Bedroom1 แล้วลบฉากเดิมออก จะได้ฉาก ๒ ฉากดังรูป



๒. เพิ่มตัวละครชื่อ Max และ Button2 ที่ตัวละคร Button2 เลือกแถบ Costumes แล้วพิมพ์ข้อความ “ไปโรงเรียน” วางบนปุ่ม ดังรูป



# ใบงาน 17

## เรื่อง ไปโรงเรียน

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )



# สถานการณ์


เขียนสคริปต์เพื่อให้  
ผู้ใช้ติดต่อกับโปรแกรม  
ด้วยการกดปุ่ม

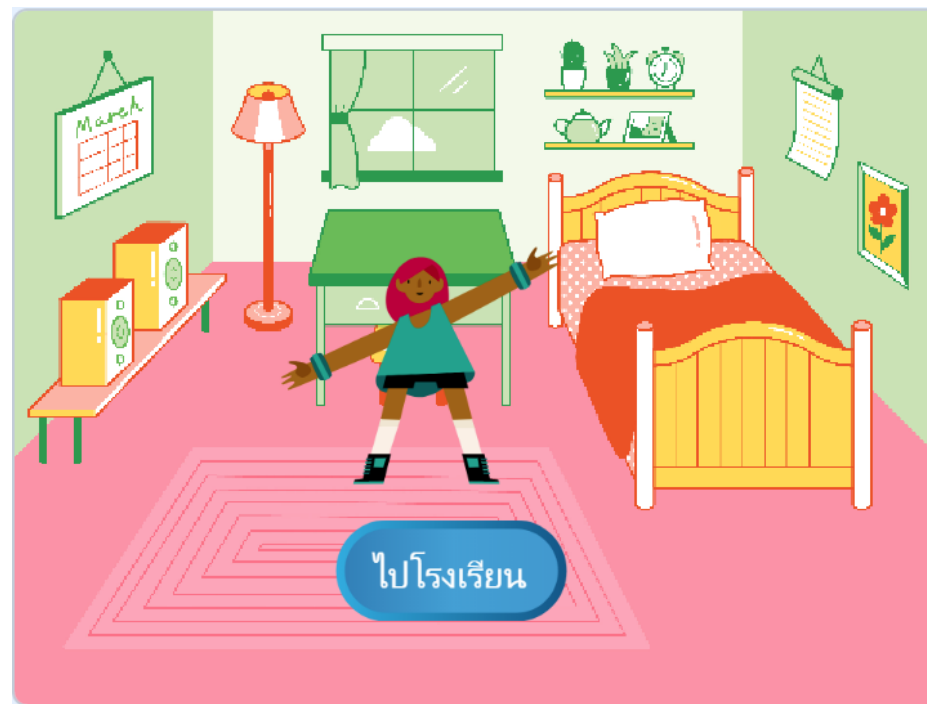




### 3. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังนี้

(ใช้บล็อกคำสั่ง when backdrop switch to.... )

คลิก  เพื่อเริ่มต้นการทำงาน  
ฉากที่ 1 เริ่มต้น เป็นฉาก Bedroom1  
มีตัวละคร Max และตัวละคร Button2  
เมื่อคลิกปุ่มไปโรงเรียน จะปรากฏรูป  
ดังฉากที่ 2





3. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังนี้

(ใช้บล็อกคำสั่ง when backdrop switch to.... )


ฉากที่ 2 เป็นฉาก School  
มีตัวละคร Max เพียงตัวเดียว  
ไม่ปรากฏกลุ่ม ไปโรงเรียน

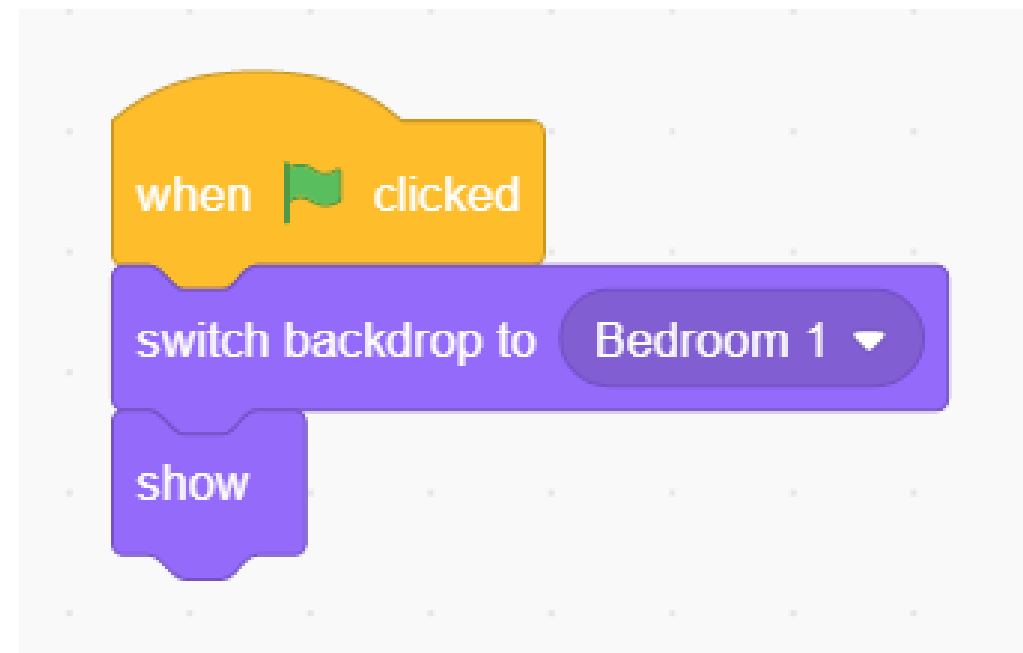






### 3. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังนี้ (ใช้บล็อกคำสั่ง switch backdrop to.... )

คลิก  เพื่อเริ่มต้นการทำงาน  
ฉากที่ 1 เริ่มต้น เป็นฉาก Bedroom1  
มีตัวละคร Max





3. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังนี้  
(ใช้บล็อกคำสั่ง switch backdrop to.... )

ตัวละครButton2

เมื่อคลิกปุ่มไปโรงเรียน

จะปรากฏรูปดังฉากที่ 2

when this sprite clicked

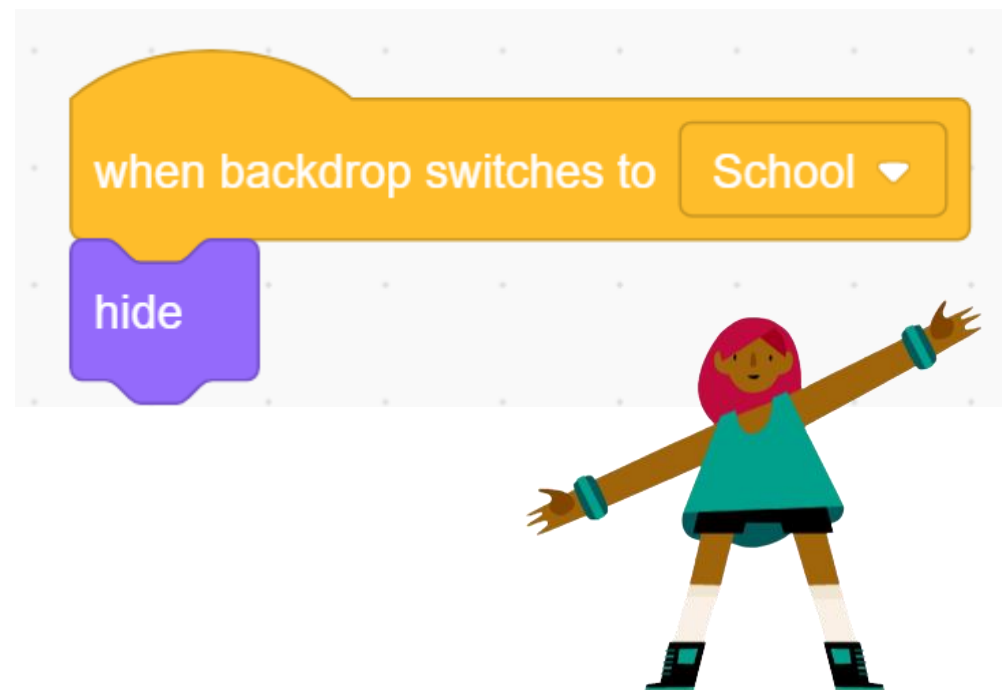
switch backdrop to School ▾



### 3. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ดังนี้

(ใช้บล็อกคำสั่ง when backdrop switch to.... )

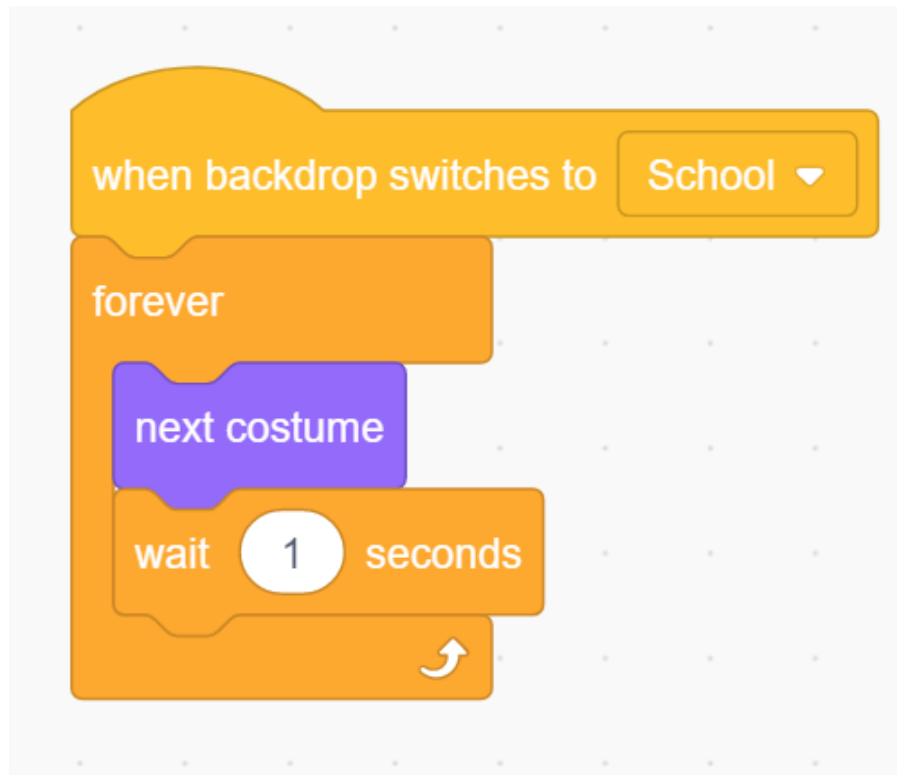
ฉากที่ 2 เป็นฉาก School  
มีตัวละคร Max เพียงตัวเดียว  
ไม่ปรากฏปุ่ม ไปโรงเรียน



## ใบงาน 17 : ไปโรงเรียน



4. เขียนสคริปต์เพิ่มจากข้อ 3. ให้ตัวละคร Max หลังจากที่อยู่ฉากโรงเรียนให้ทำท่าออกกำลังกายไปเรื่อย ๆ



เพิ่มเติม

ความรู้ใหม่



### ใบงาน ๑๘ : เกมหาให้เจอ

๑. เปิดโปรแกรม Scratch เปลี่ยนฉากเป็น Bedroom3 ลบตัวละครแมว เพิ่มตัวละครอีก ๕ ตัว คือ Glass Water, Fruit Salad, Bell, Laptop, Fishbowl

ฉากเป็น Bedroom3



ตัวละคร ๕ ตัว



๒. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครทั้ง ๕ ตัว ให้มีขนาดดังตาราง ภายใต้เหตุการณ์ when  clicked

ตัวละคร	กำหนดขนาดตัวละคร
Glass Water	20%
Fruit Salad	50%
Bell	30%
Laptop	50%
Fishbowl	50%

# ใบงาน 18

## เรื่อง เกมหาให้เจอ

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )





# บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

## บทบาทครูปลายทาง



- 1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนต่อกลุ่ม
- 2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน
- 3. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
- 

## บทบาทนักเรียน



- 1. นักเรียนจับกลุ่ม 2-3 คน
- 2. นักเรียนทำกิจกรรมและตอบคำถามลงในใบงาน 18 เรื่อง เกมทำให้เจอ
-

# สถานการณ์

ให้นักเรียนสร้างเกม

หาให้เจอ





## ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ



1. เปิดโปรแกรม Scratch เปลี่ยนฉากเป็น Bedroom3



← ฉากเป็น Bedroom 3

## ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ



ลบตัวละครแมว เพิ่มตัวละครอีก 5 ตัว

คือ Glass Water, Fruit Salad, Bell, Laptop, Fishbowl

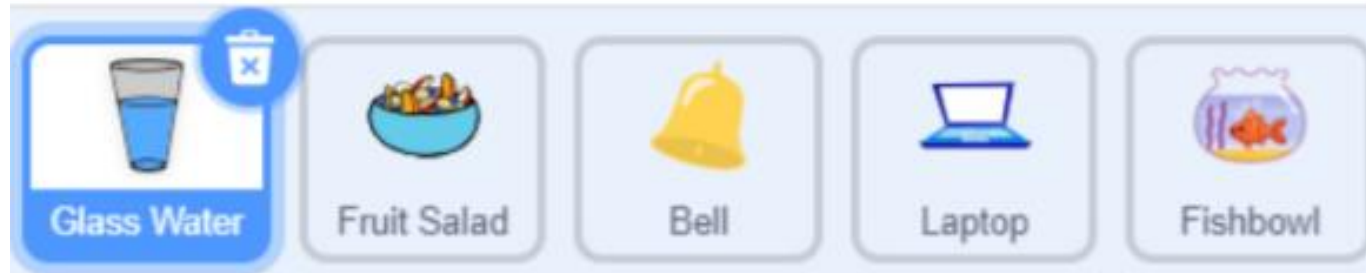
เพิ่มตัวละครอีก 5 ตัว



## ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ



2. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครทั้ง 5 ตัวให้มีขนาดดังตาราง  
ภายใต้เหตุการณ์ when clicked



ปรับขนาดตัวละคร

20%

50%

30%

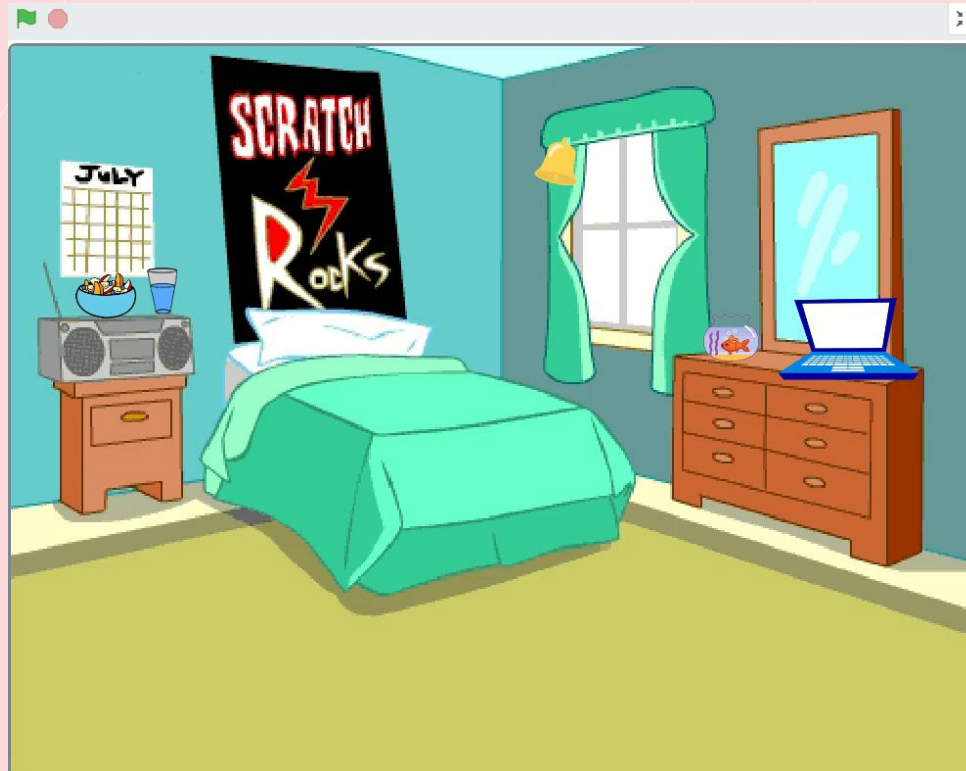
50%

50%

## ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ



3. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครทั้ง 5 ตัว เมื่อคลิกที่ตัวละครนั้น ๆ  
ขนาดจะขยายเป็น 100% และแสดงเป็นเวลา 1 วินาที แล้วให้ตัวละครนั้น  
หายไป



# ฝึกปฏิบัติ



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



### ใบงาน ๑๘ : เกมทำให้เจอ

๑. เปิดโปรแกรม Scratch เปลี่ยนฉากเป็น Bedroom3 ลบตัวละครแมว เพิ่มตัวละครอีก ๕ ตัว คือ Glass Water, Fruit Salad, Bell, Laptop, Fishbowl

ฉากเป็น Bedroom3



ตัวละคร ๕ ตัว



๒. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครทั้ง ๕ ตัว ให้มีขนาดดังตาราง ภายใต้เหตุการณ์ when  clicked

ตัวละคร	กำหนดขนาดตัวละคร
Glass Water	20%
Fruit Salad	50%
Bell	30%
Laptop	50%
Fishbowl	50%

# เฉลย ใบงาน 18

## เรื่อง เกมทำให้เจอ

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )



## ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ

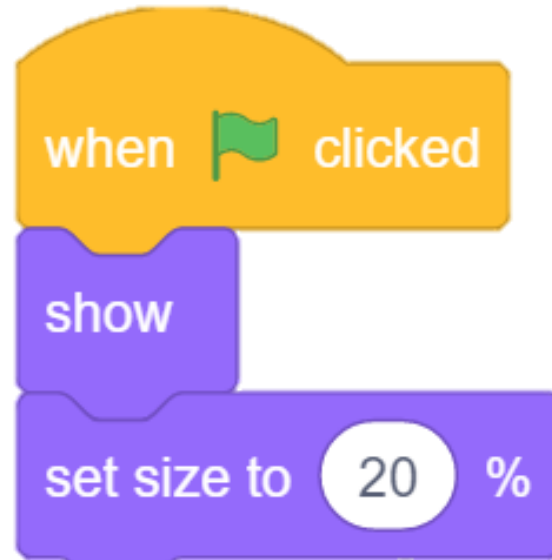
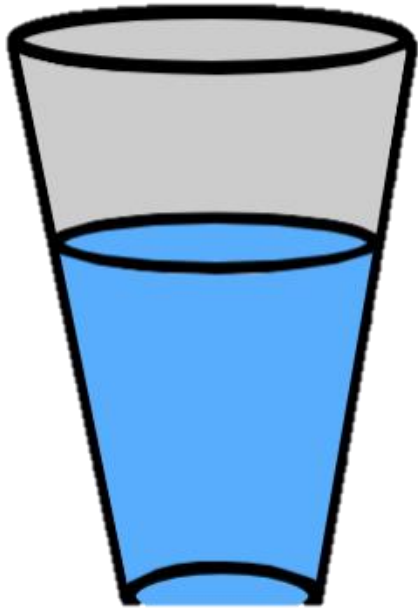


เขียนสคริปต์ให้ตัวละครทั้ง  
5 ตัว เมื่อคลิกที่ตัวละครนั้น ๆ  
ขนาดจะขยายเป็น 100% และ  
แสดงเป็นเวลา 1 วินาทีแล้วให้  
ตัวละครนั้นหายไป





## ตัวอย่าง ของตัวละคร Glass Water

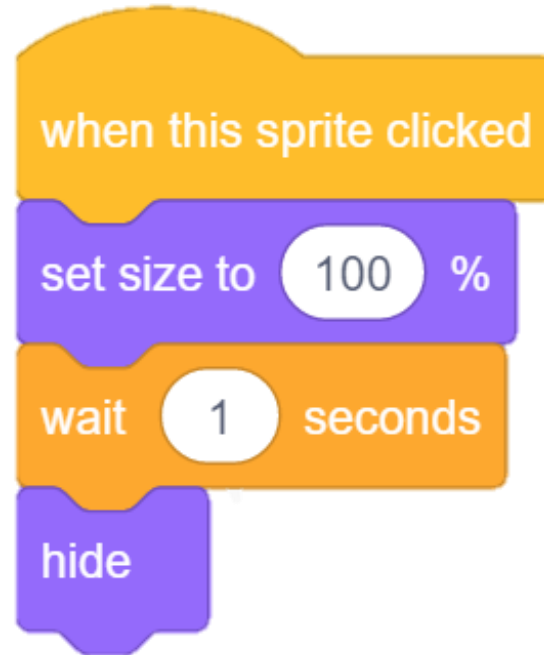
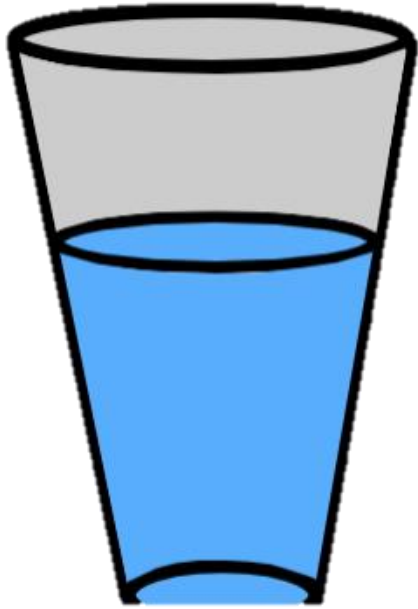


- ← เมื่อคลิกที่ธงเขียว
- ← แสดงตัวละคร
- ← กำหนดขนาดตัวละคร



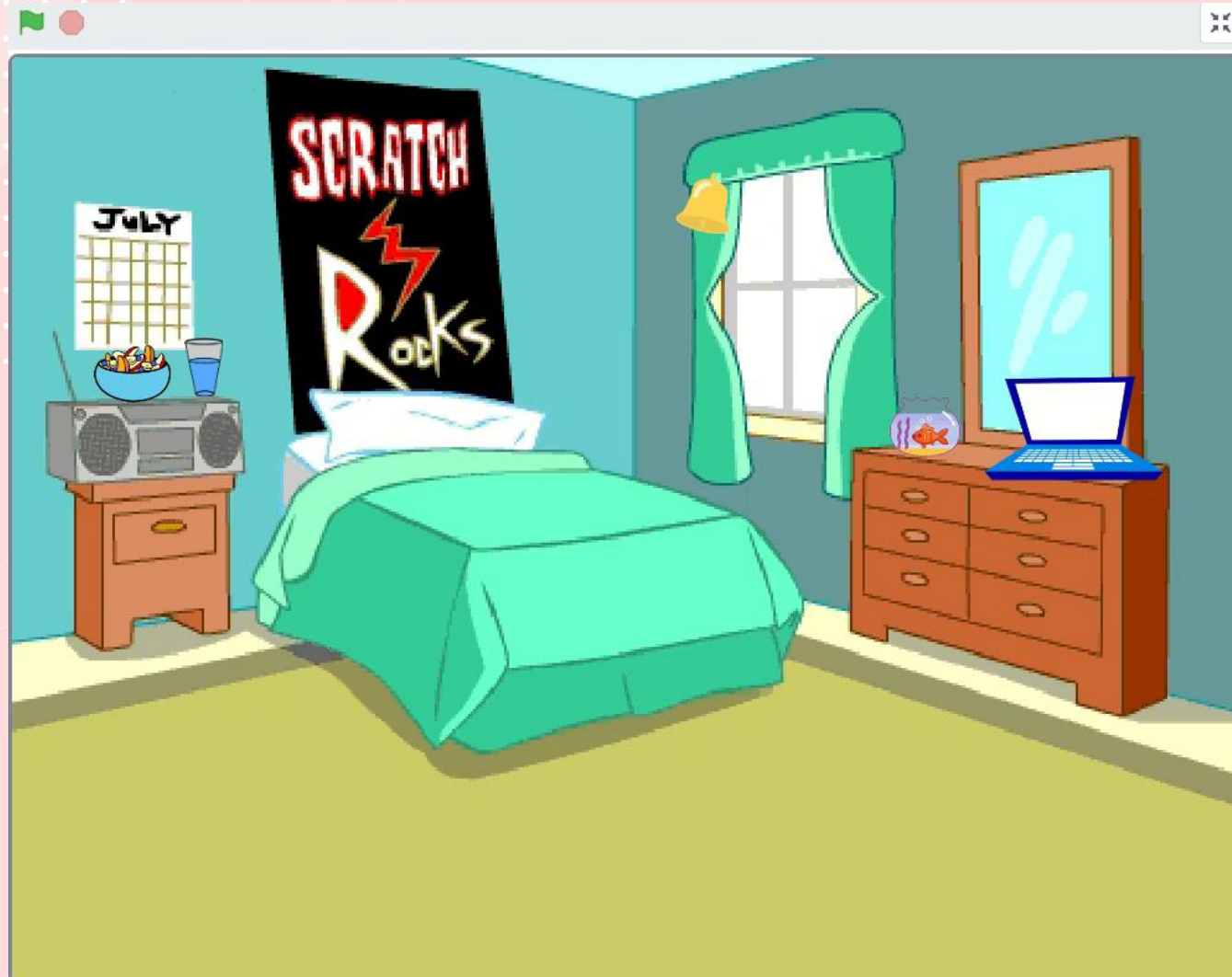


## ตัวอย่าง ของตัวละคร Glass Water



- ← เมื่อคลิกตัวละคร
- ← กำหนดขนาดตัวละคร
- ← รอ 1 วินาที
- ← ซ่อนตัวละคร

# ใบงาน 18 : เกมหาให้เจอ



# คำถามหลังกิจกรรม



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนพบข้อผิดพลาดจากการเขียนสคริปต์หรือไม่ ข้อผิดพลาดนั้นคืออะไร และแก้ไขอย่างไร

---

---

---

---

---

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างเกมที่มีการคลิกตัวละครได้ มีการใช้บล็อกคำสั่ง set size เพื่อกำหนดขนาดของตัวละคร บล็อกคำสั่ง hide เพื่อให้ตัวละครหายไป และบล็อกคำสั่ง show เพื่อให้ตัวละครปรากฏ

# คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )





## บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

### บทบาทครูปลายทาง



- 1. ครูแจกคำถามหลังจาก
- การทำกิจกรรมให้นักเรียน
- 2. ครูดูแลนักเรียนขณะทำ
- กิจกรรม
- 

### บทบาทนักเรียน



- 1. นักเรียนตอบคำถาม
- หลังจากการทำกิจกรรม
- 
- 
-

1. นักเรียนพบข้อผิดพลาดจากการ  
เขียนสคริปต์หรือไม่ ข้อผิดพลาดนั้น  
คืออะไร และแก้ไขอย่างไร



พร้อมแล้ว  
ปฏิบัติกิจกรรม  
ลงมือทำได้เลย



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนพบข้อผิดพลาดจากการเขียนสคริปต์หรือไม่ ข้อผิดพลาดนั้นคืออะไร และแก้ไขอย่างไร

---

---

---

---

---

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างเกมที่มีการคลิกตัวละครได้ มีการใช้บล็อกคำสั่ง set size เพื่อกำหนดขนาดของตัวละคร บล็อกคำสั่ง hide เพื่อให้ตัวละครหายไป และบล็อกคำสั่ง show เพื่อให้ตัวละครปรากฏ

# เฉลย

## คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )





1. นักเรียนพบข้อผิดพลาดจากการ  
เขียนสคริปต์หรือไม่ ข้อผิดพลาดนั้น  
คืออะไร และแก้ไขอย่างไร



## แนวคำตอบ

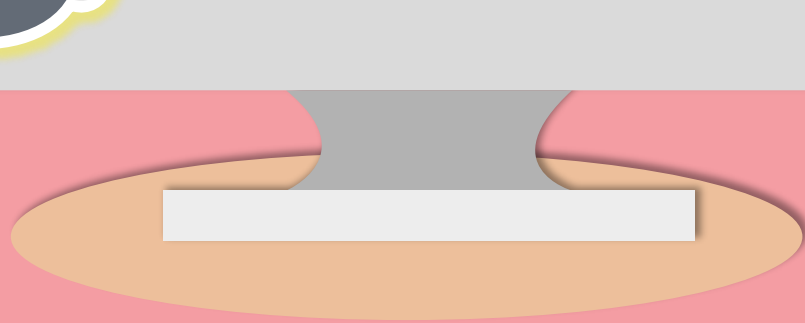
ขึ้นอยู่กับนักเรียนแต่ละคน อาจพบ

ข้อผิดพลาดที่แตกต่างกัน





สนุก





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

## บทบาทครูปลายทาง



- ครูให้ตัวแทนนักเรียน
- ออกมาเขียนข้อสรุป
- หน้ากระดาน และร่วมสรุป
- ไปพร้อมกับนักเรียน
- 

## บทบาทนักเรียน



- นักเรียนตัวแทนออกมา
- สรุปหน้าชั้นเรียน
- 
- 
- 
-

## จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างเกมที่มีการคลิกตัวละครได้ โดยมีการใช้บล็อกคำสั่ง set size เพื่อกำหนดขนาดของตัวละคร บล็อกคำสั่ง hide เพื่อให้ตัวละครหายไป และบล็อกคำสั่ง show เพื่อให้ตัวละครปรากฏ

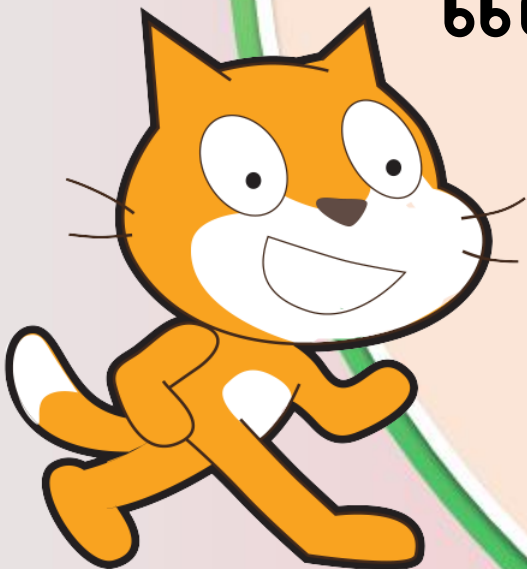


บทเรียนครั้งต่อไป



เรื่อง การเขียนโปรแกรม

และการหาข้อผิดพลาด (19)



สิ่งที่ต้องเตรียม



ใบงานที่ 19

เรื่อง...เกมปลูกป่า



สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th)