

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## การเขียนโปรแกรม (13)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปกร ศรีพรหมทอง

SCRATCH

move 150 steps

turn 300 degrees





# การเขียนโปรแกรม (13)



# จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครเคลื่อนที่ชนวัตถุ แล้วกลายเป็นตัวอักษร



# ทบทวนความรู้เดิม

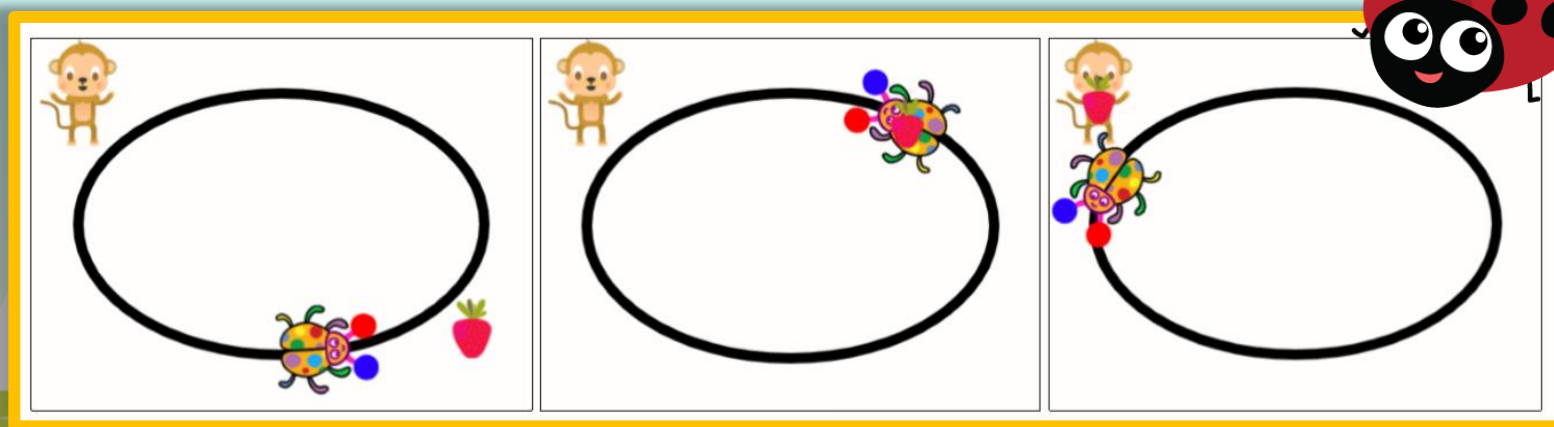




# ทบทวนกิจกรรม

## สถานการณ์

เขียนสคริปต์สร้างภาพเคลื่อนไหว ให้เต่าทอง  
ส่งผลไม้ให้กับลิง



# เพิ่มเติมความรู้ใหม่



## ใบงาน ๑๓ : ชนลูกโป่ง

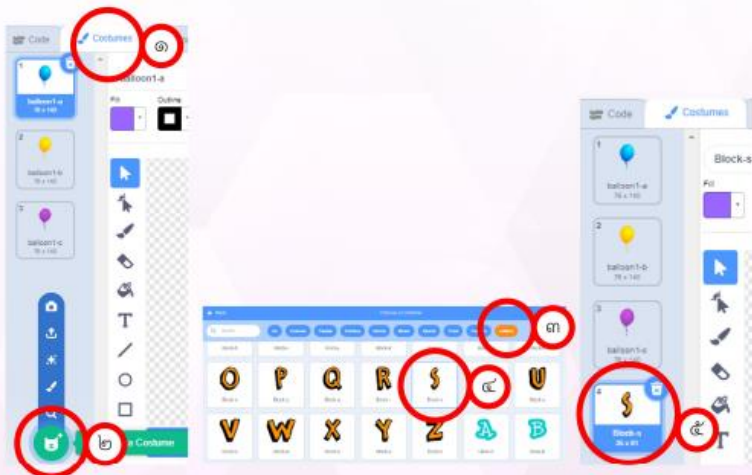
๑. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเคลื่อนที่ไปชนลูกโป่ง เมื่อชนลูกโป่ง แล้วลูกโป่งจะเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S

๑.๑ เพิ่มฉากหลังชื่อ Wall 1 เพิ่มตัวละคร Balloon1 และตัวละคร Cat Flying แล้วลบตัวละครเดิมออก



๑.๒ ข้อความภาษาอังกฤษที่นักเรียนต้องการแสดงคือคำว่า

๑.๓ เพิ่มชุดตัวละคร ที่เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวแรกของข้อความที่ตัวละคร Balloon1



# ใบงานที่ 13

## ชนลูกโป่ง





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



## บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน



## บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงาน 13 ชิ้นลูกโป่ง

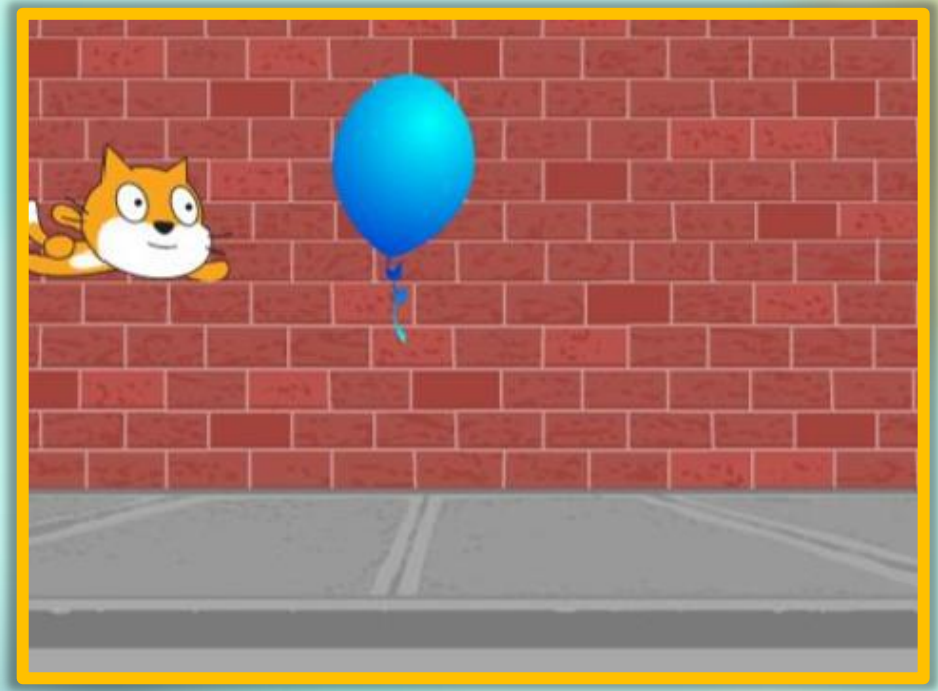




# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

## สถานการณ์

เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเคลื่อนที่  
ไปชนลูกโป่ง เมื่อชนถูกลูกโป่งแล้ว  
ลูกโป่งจะเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S





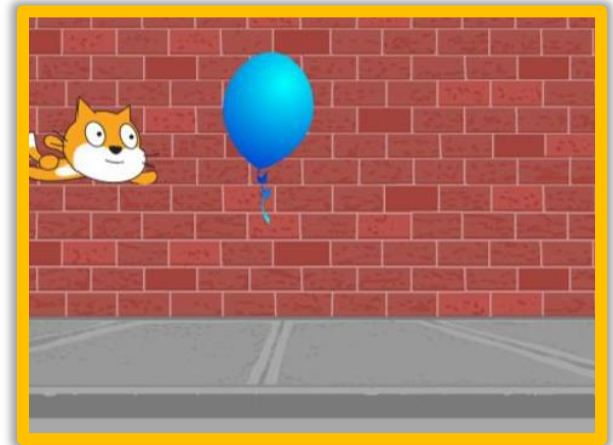
# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



ขั้นเตรียมตัวละครและฉากหลัง

1. เพิ่มฉากหลังชื่อ Wall1 เพิ่มตัวละคร Balloon1 และตัวละคร Cat Flying แล้วลบตัวละครเดิมออก



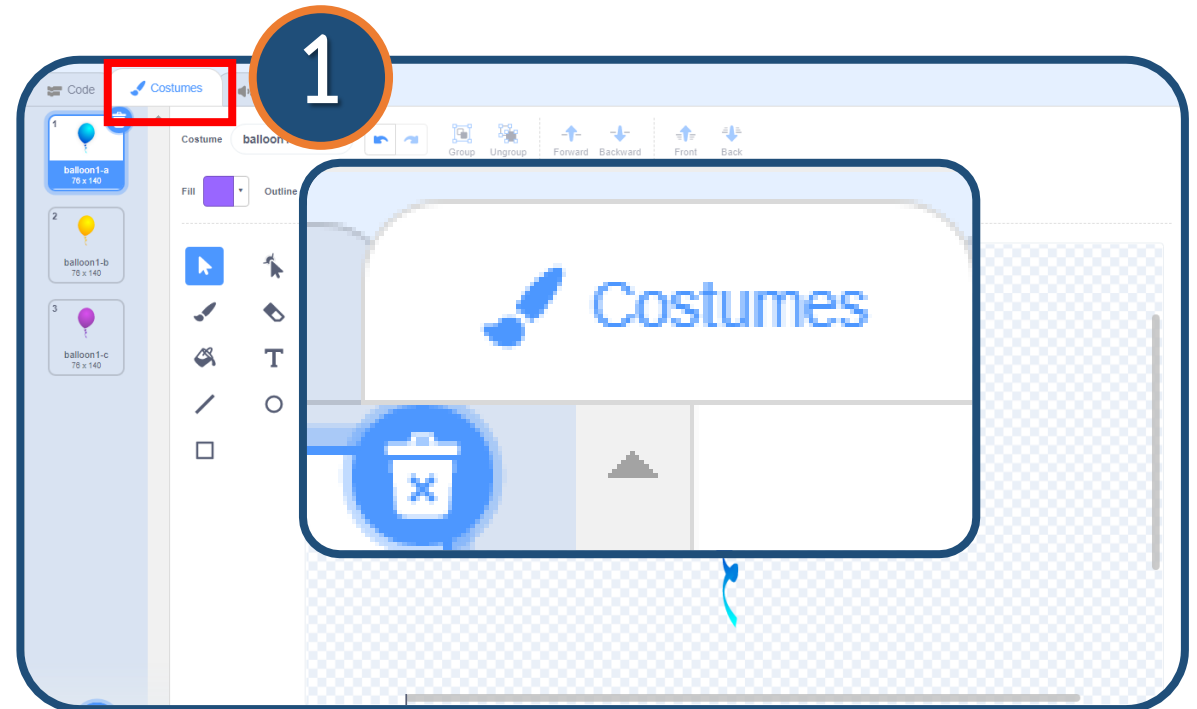


# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



2. เพิ่มชุดตัวละครที่เป็น  
ตัวอักษรภาษาอังกฤษ  
ตัวแรกของข้อความที่  
ตัวละคร Balloon1





# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

## การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



1

Costumes

Choose a Costume

People Fantasy Dance Music Sports Food

3

Letters

2

4

Block-c Block-d Block-e Block-f Block-g Block-h Block-i

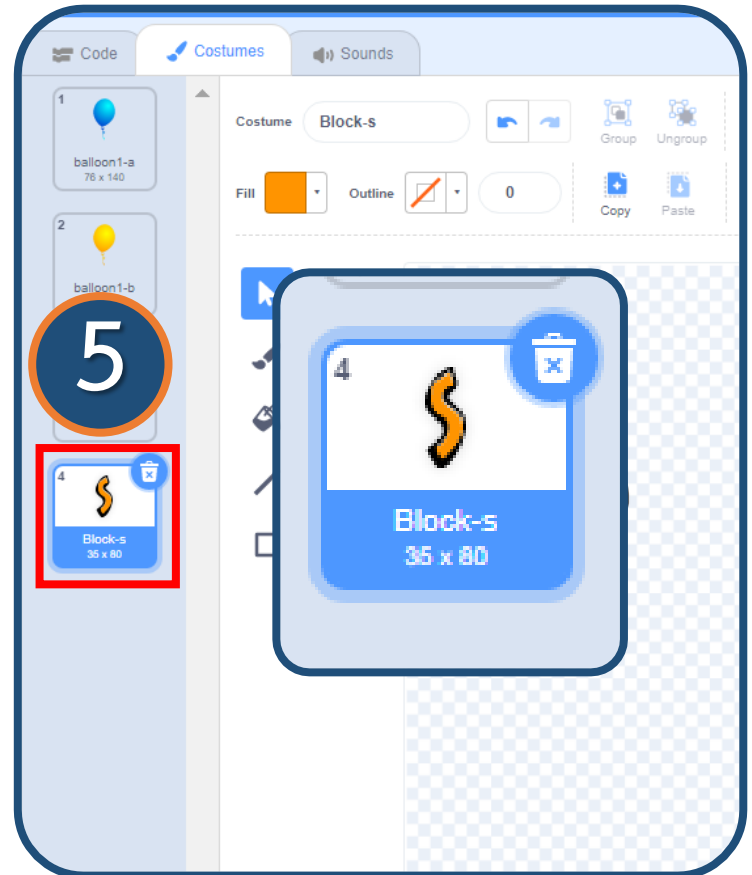
Block-m Block-n Block-o Block-p Block-q Block-r Block-s

The image shows a sequence of four steps for selecting a costume in a digital application. Step 1 shows the 'Costumes' menu. Step 2 shows a search icon. Step 3 shows the 'Letters' category selected. Step 4 shows the letter 'S' selected from a grid of letters.



# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

## การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



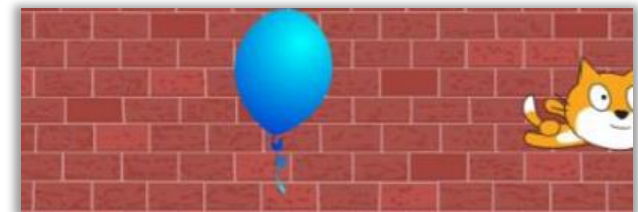
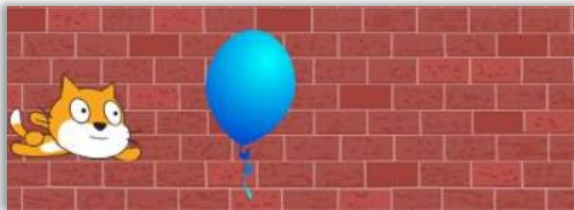


# กิจกรรมที่ทำในวันนี้

การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



3. เขียนสคริปต์ที่ตัวละคร Cat Flying เพื่อกำหนดตำแหน่งเริ่มต้นแล้วเคลื่อนที่ ผ่านลูกโป่งไปจนถึงขอบเวที





## การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



4. เขียนสคริปต์ที่ตัวละคร Balloon1 เพื่อตรวจสอบการสัมผัสกับตัวละคร Cat Flying ตามรหัสลําลองนี้

4.1 กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นของลูกโป่ง

4.2 เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นภาพลูกโป่ง (balloon1-a)

4.3 รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Cat Flying เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ (Block-....)

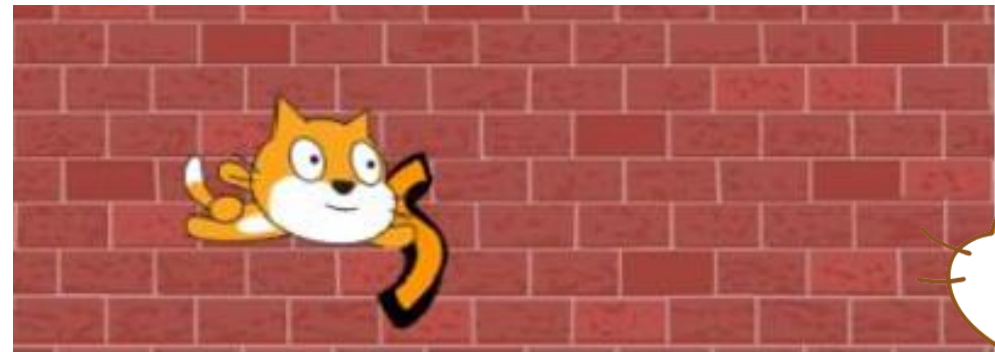


## การวางแผนออกแบบเขียนสคริปต์



4. เขียนสคริปต์ที่ตัวละคร Balloon1 เพื่อตรวจสอบการสัมผัสกับตัวละคร Cat Flying ตามรหัสลําลองนี้

4.4 ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ





# บล็อกคำสั่งที่ใช้เรียนในวันนี้

## บล็อกคำสั่งแนะนำ

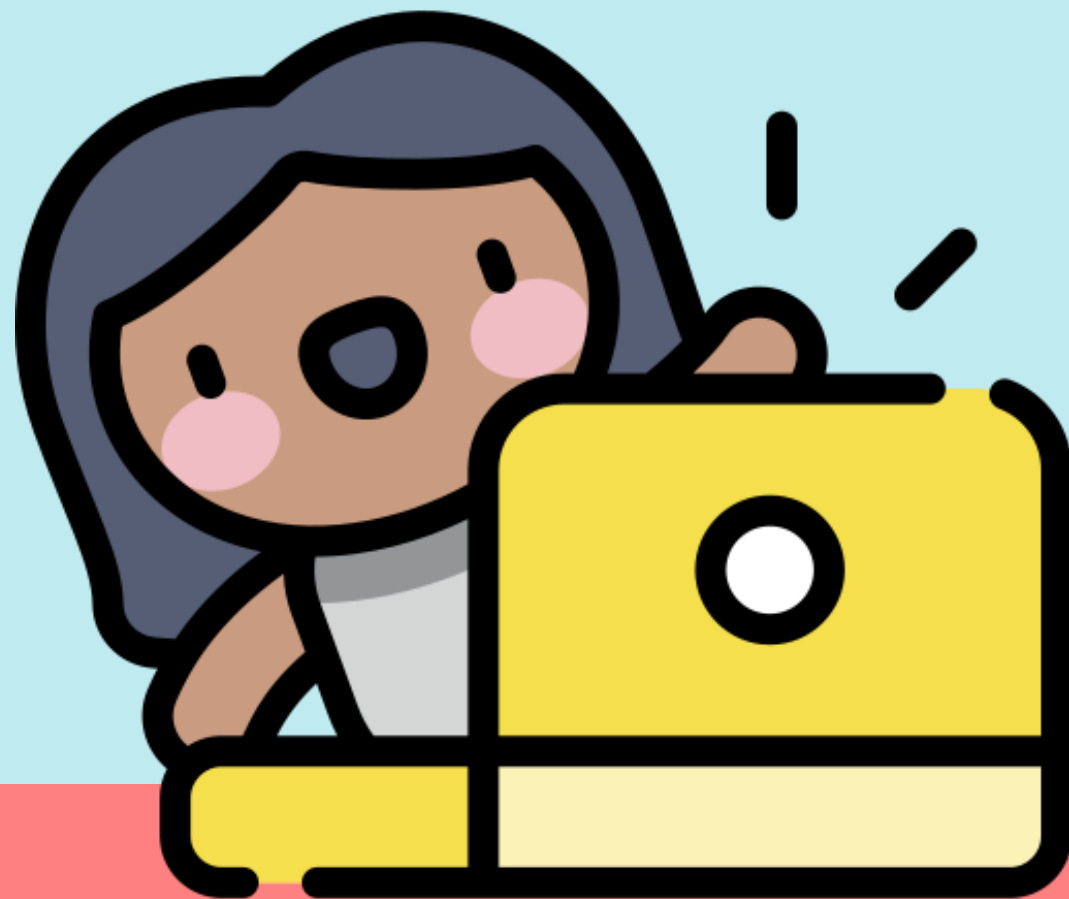
switch costume to apple ▼

wait 1 seconds

go to x: -94 y: 32



ลงมือปฏิบัติ



# คำถาม

## หลังจากการทำกิจกรรม

### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนใช้บล็อกคำสิ่งใด ในการตรวจสอบว่าตัวละครแมวชนลูกโป่ง

---

---

---

---

๒. นักเรียนใช้วิธีการใด เพื่อให้ลูกโป่งเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S

---

---

---

---

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

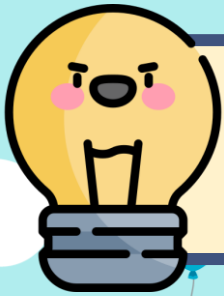
---

---

---

---





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



## บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานคำถาม  
หลังจากการทำกิจกรรม
2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการ  
ทำงาน



## บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนตอบคำถาม  
หลังจากการทำกิจกรรม





## คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

1. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด ในการตรวจสอบว่าตัวละครแมว  
ชนลูกโป่ง

.....

.....





## คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

2. นักเรียนใช้วิธีการใด เพื่อให้ลูกโป่งเปลี่ยนเป็น  
ตัวอักษร S

.....

.....



# เฉลย คำถาม

## หลังจากการทำกิจกรรม

### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนใช้บล็อกคำสิ่งใด ในการตรวจสอบว่าตัวละครแมวชนลูกโป่ง

---

---

---

---

๒. นักเรียนใช้วิธีการใด เพื่อให้ลูกโป่งเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S

---

---

---

---

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

---

---

---

---





## คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

1. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด ในการตรวจสอบว่าตัวละครแมวชนลูกโป่ง

เขียนสคริปต์ที่ตัวละครแมว โดยใช้บล็อกคำสั่ง if touching.....

Balloon1.....





## คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

2. นักเรียนใช้วิธีการใด เพื่อให้ลูกโป่งเปลี่ยนเป็น  
ตัวอักษร S

.....เพิ่มชุดตัวละคร โดยเพิ่มตัวอักษร S แล้วใช้คำสั่ง switch.....

.....costume.....



# สรุปบทเรียน







บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



## บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมา  
เขียนข้อสรุปหน้ากระดาน และ  
ร่วมสรุปไปพร้อมกับนักเรียน



## บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมา  
สรุปหน้าชั้นเรียน

# สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

การเขียนโปรแกรมให้แมวไปสัมผัสลูกโป่งแล้วลูกโป่ง  
เปลี่ยนเป็นตัวอักษรจะต้องใช้คำสั่งตรวจสอบการสัมผัสระหว่าง  
แมวกับลูกโป่ง เมื่อเงื่อนไขเป็นจริง ก็ให้เปลี่ยนชุดตัวละคร  
จากลูกโป่งเป็นตัวอักษร



WEB DEVELOPING

<>

HTML

<>

</>

บทเรียนครั้งต่อไป

# การเขียนโปรแกรม (14)



# สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
2. ใบงาน 14 : เคลื่อนไหวแสดงข้อความ

