รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเขียนโปรแกรม (17)

ครูผู้สอน ครูวณิดา ต่วนศิริ

ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง

การเขียนโปรแกรม (17)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบโปรเจกต์ตามความสนใจของตนเอง

ทบทวนความรู้เดิม

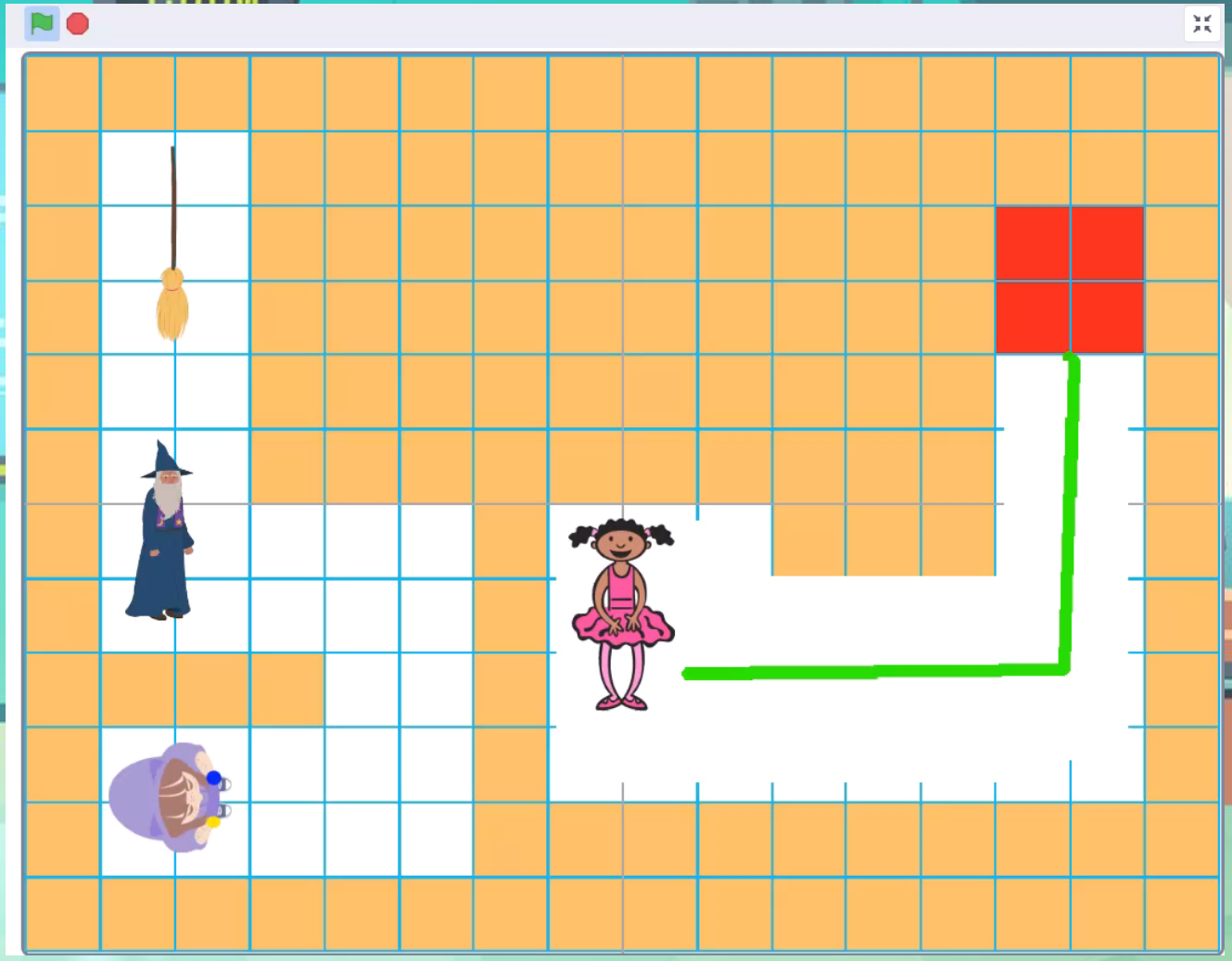
กิจกรรมที่ทำ

สถานการณ์

นักเรียนสร้างเกม

Help dancer

แล้วตอบคำถามต่อไปนี้



กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

ให้ตัวละครเปลี่ยน
ท่าเต้นให้ครบ 5 ท่า
ถึงจะชนะในครั้งนี้

กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบ มีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

ใบงาน ๑๖ : โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

๑. ชื่อโปรเจกต์ .....

๒. ออกแบบรายละเอียดของโปรโจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสลำลอง

ใบงานที่ 16

โปรเจกต์ตามความสนใจ

บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน

บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงาน 16 โปรเจกต์ตามความสนใจ

ใบงาน 16 โปรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์

.....

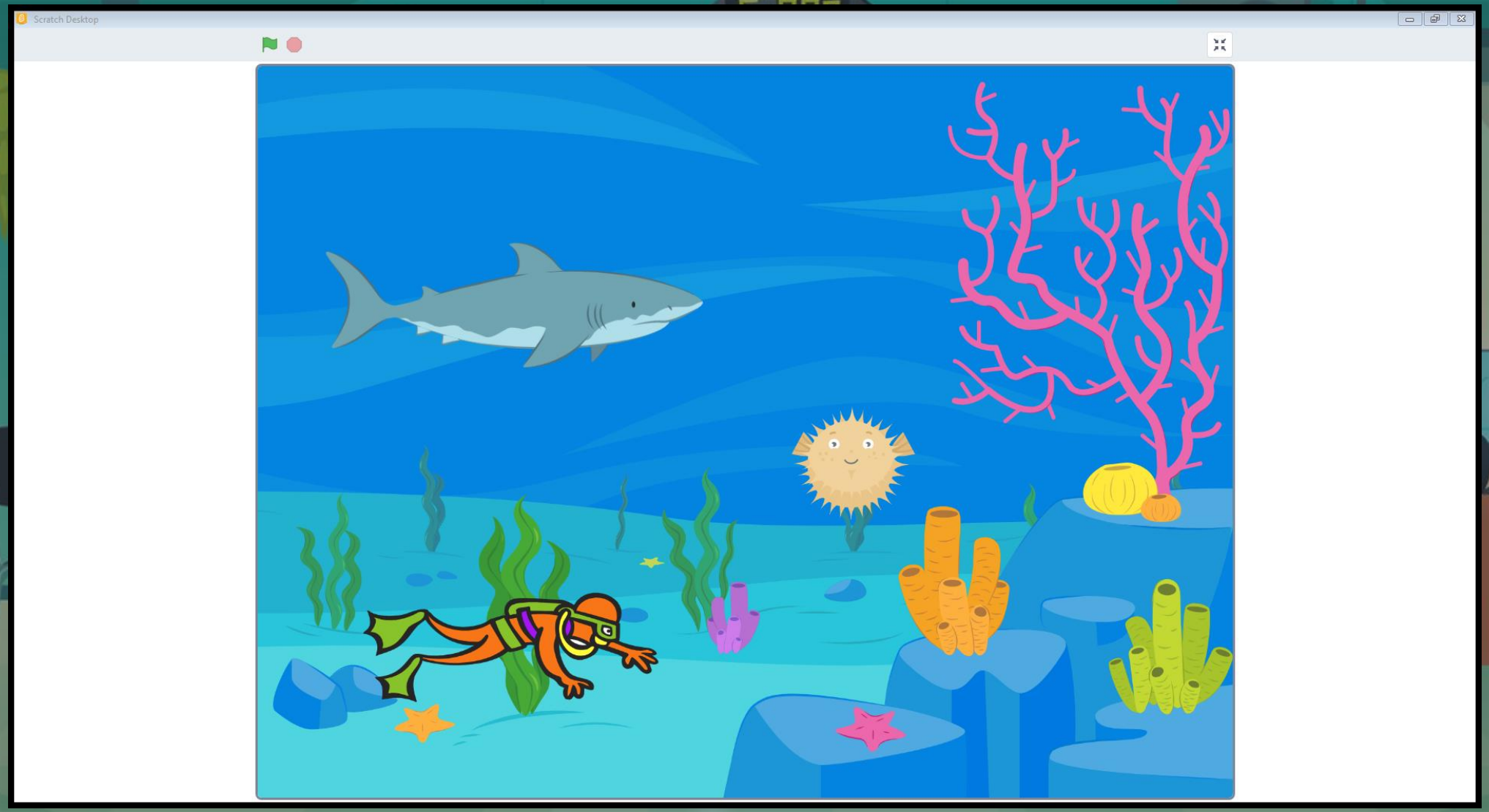
.....

ใบงาน 16 โปรเจกต์ตามความสนใจ

2. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสลำลอง

ตัวอย่าง



ตัวอย่าง

2. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์

ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสลำลอง
ฉากหลัง : underwather1 ตัวละคร : Diver2, Shark, pufferfish	เมื่อกด ธงเขียวแล้ว นักประดาน้ำว่ายน้ำ ถ้าสัมผัสตัวฉลามให้จบเกม ถ้าสัมผัสโดนตัวปลาปักเป้าให้ได้ 1 คะแนน

ลงมือปฏิบัติ

คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เหตุใดจึงเลือกทำโปรเจกต์นี้

๒. โปรเจกต์นี้ใช้ต้องใช้บล็อกคำสั่งอะไรบ้าง

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน

บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนตอบคำถามหลังจากกิจกรรมลงในใบงาน

คำถามหลังทำกิจกรรม

1. เหตุใดจึงเลือกทำโปรเจกต์นี้

.....

.....

คำถามหลังทำกิจกรรม

2. โปรเจกต์นี้ต้องใช้บล็อกคำสั่งอะไรบ้าง

.....

.....

สรุปบทเรียน

บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมาเขียนข้อสรุปหน้ากระดาน และร่วมสรุปไปพร้อมกับนักเรียน

บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมาสรุปหน้าชั้นเรียน

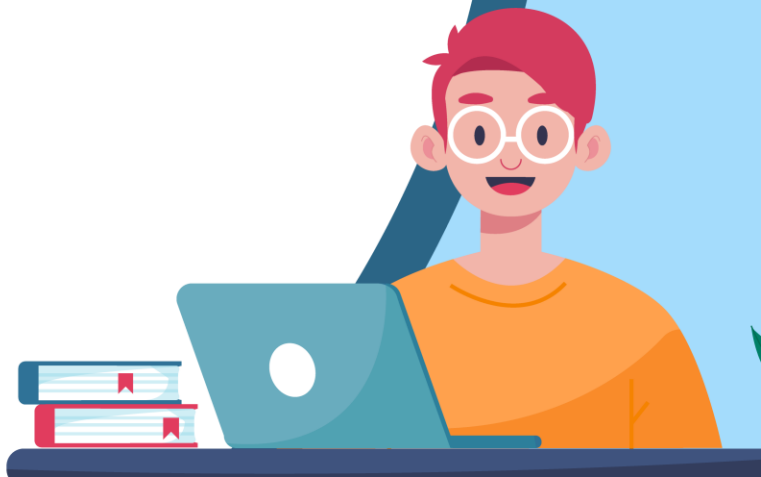
สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

นักเรียนได้ออกแบบและวางแผนเอาไว้นั้นมาเขียนโปรแกรมให้ได้ตามต้องการ

บทเรียนครั้งต่อไป

การเขียนโปรแกรม (18)



สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
2. ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

สามารถดาวน์โหลดข้อมูลได้ที่ www.dltv.ac.th