

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเขียนโปรแกรม (19)

ครูผู้สอน ครูวณิดา ต่วนศิริ

ครูสีปุกร ศรีพรหมทอง

SCRATCH

move 150 steps

turn 300 degrees





การเขียนโปรแกรม (19)



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สร้างโปรเจกต์ด้วยการเขียนโปรแกรม Scratch ตามที่ออกแบบชิ้นงาน



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 โพรเจกต์ตามความสนใจ

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน
ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร

1. ชื่อโปรเจกต์

.....

.....



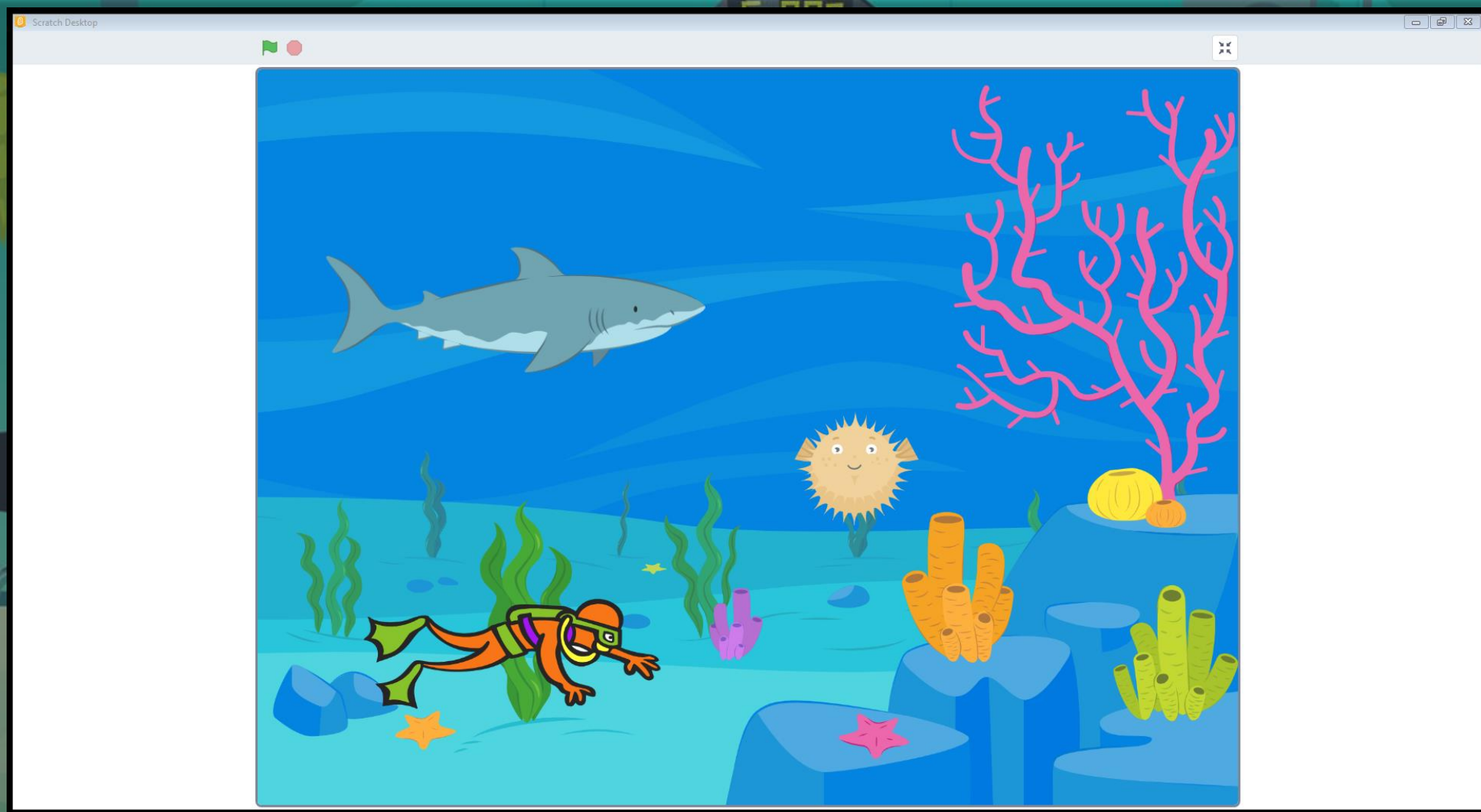
ใบงาน 16 โพรเจกต์ตามความสนใจ

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

บันทึกรายละเอียดของแต่ละและโปรเจกต์ที่น่าเสนอ
พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

กลุ่มที่.....**1**.....

ชื่อโปรเจกต์.....**นักประดาน้ำรักษา**.....



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

รายละเอียดของโปรเจกต์

.....
นักประดาน้ำเคลื่อนที่ ถ้าไปสัมผัสกับปลาฉลามให้จบเกม

.....
ถ้าสัมผัสกับปลาปักเป้า ได้คะแนนเพิ่ม 1 คะแนน

.....



ใบงาน 17 แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น

จุดเด่น.....

มีอุปสรรคในการเล่นเกมและมีคะแนนเพิ่มถ้าทำภารกิจสำเร็จ

ข้อเสนอแนะ.....

ควรมีคำแนะนำในการเล่นเกมและกติกาที่ชัดเจน

เพิ่มเติมความรู้ใหม่



ใบงาน ๑๘ : สร้างสรรค์โปรเจกต์

บันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรมและวิธีการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่พบในการเขียนโปรแกรม	วิธีแก้ไข

ใบงานที่ 18

สร้างสรรค์โปรเจกต์





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนทุกกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน
2. แต่ละกลุ่มเตรียมแบ่งงานและใช้โปรแกรม Scratch เพื่อสร้างชิ้นงาน



ใบงาน 18 สร้างสรรค์โปรเจกต์

บันทึกปัญหาที่พบระหว่างการเขียนโปรแกรม
และวิธีการแก้ไขปัญหา



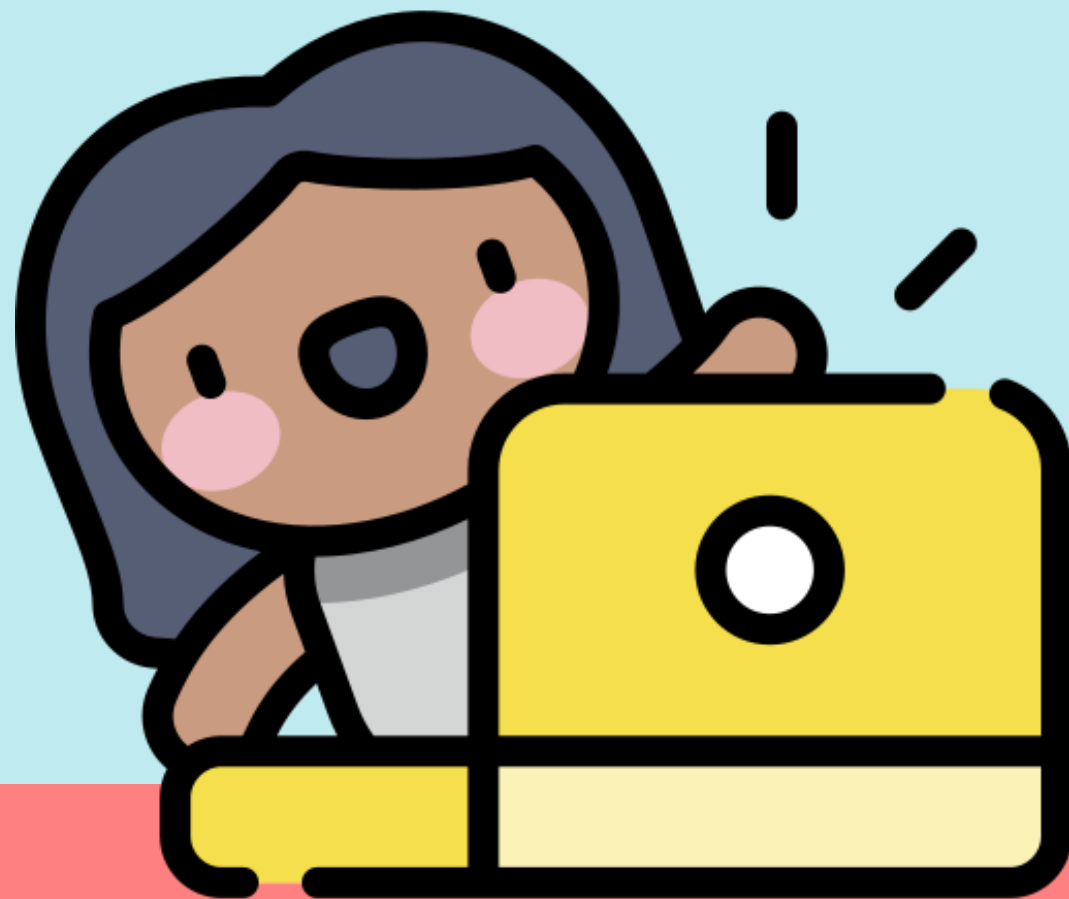


ใบงาน 18 สร้างสรรค์โปรเจกต์

ปัญหาที่พบในการเขียนโปรแกรม	วิธีแก้ไข
ตัวละครเคลื่อนที่ได้เอง ไม่สามารถควบคุมได้	เปลี่ยนการควบคุมตัวละคร โดยการใช้แป้นพิมพ์



ลงมือปฏิบัติ



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. ปัญหาใดบ้างที่นักเรียนพบเหมือนกับเพื่อนกลุ่มอื่น และมีวิธีการแก้ปัญหาเหมือนกันหรือไม่ อย่างไร

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

คำถามหลังจาก การทำกิจกรรม





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียน
ทุกกลุ่ม
2. ครูดูแลนักเรียนตลอดการ
ทำงาน



บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนตอบคำถามหลังจาก
กิจกรรมลงในใบงาน



คำถามหลังทำกิจกรรม

1. ปัญหาใดบ้างที่นักเรียนพบเหมือนกับเพื่อนกลุ่มอื่น และมีวิธีการแก้ปัญหาเหมือนกันหรือไม่อย่างไร

.....เหมือน/ไม่เหมือน ตามความคิดเห็นของนักเรียน.....

.....แต่ละกลุ่มอาจจะไม่เหมือนกัน.....

สรุปบทเรียน





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมา
เขียนข้อสรุปหน้ากระดาน และ
ร่วมสรุปไปพร้อมกับนักเรียน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมา
สรุปหน้าชั้นเรียน

สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

นักเรียนสามารถนำข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ
และวิธีแก้ปัญหามาปรับกับชิ้นงานของนักเรียนได้



WEB DEVELOPING

<>



HTML

<>

</>

บทเรียนครั้งต่อไป

การเขียนโปรแกรม (20)



สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
2. ใบงาน 19 ภูมิใจนำเสนอ

