

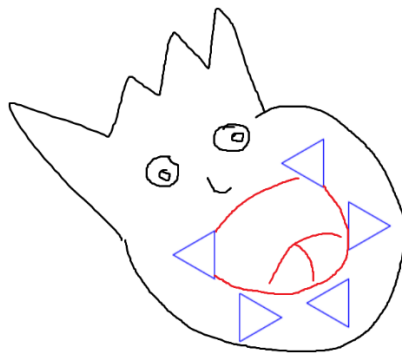
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๒-๐๓

ใบงาน ๐๓ : ฟ.ฟันสัตว์ประหลาด

สัตว์ประหลาดตัวหนึ่ง กำลังผอมโซ เพราะอดอาหาร เมื่อหมอตระหนักแล้วพบว่าฟันของสัตว์ประหลาดอยู่ห่างกันเกินไป นักเรียนมาช่วยจัดฟันให้สัตว์ประหลาดกันเถอะ



๑. ให้ปรับสคริปต์ในตารางช่องซ้ายมือ เพื่อวาดฟัน ๑ ซี่ ดังรูปในตารางช่องขวาสุด แล้วเขียนสคริปต์ที่ปรับใหม่ลงในตารางช่องตรงกลาง

สคริปต์	สคริปต์ที่ปรับ	ผลลัพธ์ที่ต้องการ



๓๘ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

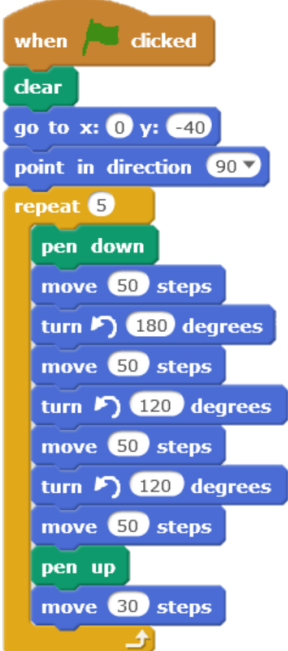
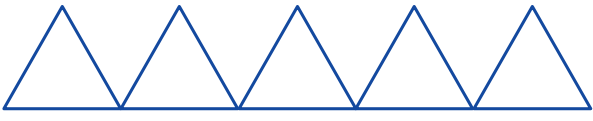
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.


 บ.๘ / ผ.๘.๒-๐๓

๒. ให้นักเรียนปรับสคริปต์ในข้อ ๑ โดยใช้บล็อกคำสั่ง repeat



๓. ให้แก้ไขสคริปต์ในตารางช่องซ้ายมือ เพื่อจัดฟันให้สัตว์ประหลาดให้ได้ผลลัพธ์ดังรูปในตารางด้านขวามือ

ลำดับที่	สคริปต์	ผลลัพธ์ที่ต้องการ
๑. ๒. ๓. ๔. ๕. ๖. ๗. ๘. ๙. ๑๐. ๑๑. ๑๒. ๑๓. ๑๔. ๑๕.		

คำสั่งที่ไม่ถูกต้อง คือ คำสั่งลำดับที่ บล็อกคำสั่งที่ไม่ถูกต้องคือ

แก้ไขให้ถูกต้อง เป็น

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๒-๐๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนมีวิธีการตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมได้อย่างไร

.....
.....
.....

๒. หากต้องการวาดสามเหลี่ยมให้ได้ผลลัพธ์ดังตารางด้านล่างช่องขวามือ จะต้องแก้ไขสคริปต์ในช่องซ้ายมืออย่างไร

คำสั่งที่ไม่ถูกต้อง คือ คำสั่งลำดับที่ บล็อกคำสั่งที่ไม่ถูกต้องคือ
.....
..... แก้ไขให้ถูกต้อง เป็น

ลำดับที่	สคริปต์	ผลลัพธ์ที่ต้องการ
๑. ๒. ๓. ๔. ๕. ๖. ๗. ๘.		

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

การแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม คือการแก้ไขโปรแกรมให้ทำงาน
ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ หากผลลัพธ์ที่ได้ไม่เป็นไปตามที่ต้องการ จะต้องทำการ
ตรวจสอบการทำงานของแต่ละคำสั่งตามลำดับ เพื่อหาจุดที่ทำให้เกิดข้อผิดพลาด
แล้วทำการแก้ไขให้ถูกต้อง