

# รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข(1)

ครูผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

ครูสีปุกร ศรีพรหมทอง



# หน่วยที่ 8

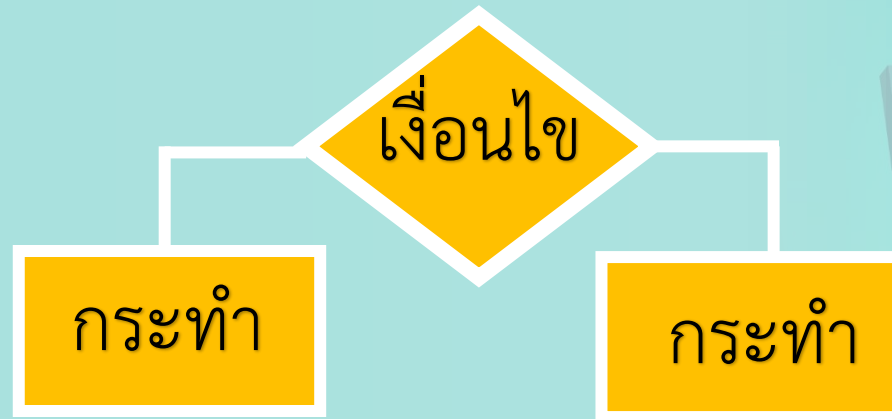
## การเขียนโปรแกรม

### เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข(1)



# จุดประสงค์การเรียนรู้

เขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งแบบเงื่อนไข  
ได้ผลลัพธ์ถูกต้อง



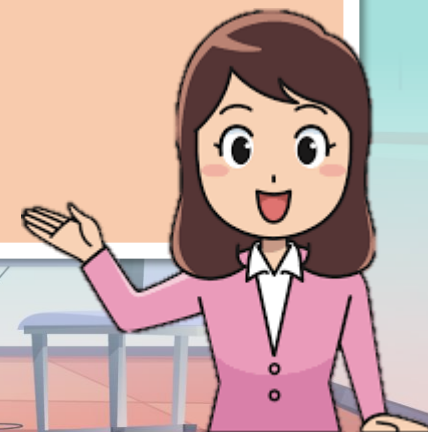
# คำถามชวนคิด



คำถาม



บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch ที่นักเรียนได้  
เรียนผ่านมามีอะไรบ้าง แต่ละคำสั่งมีการทำงาน  
อย่างไร ?



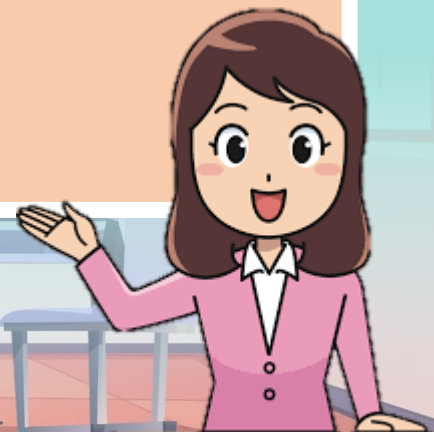
# แนวคำตอบ

when  clicked

point in direction 90 ▼

forever

repeat 10



# กิจกรรมชวนทำ



# กิจกรรมชวนทำ

## กิจกรรม“เธอชื่ออะไร”

คำชี้แจง ให้นักเรียนใช้บทสนทนานี้ในการถามตอบ  
กับเพื่อน





# กิจกรรมชวนทำ

คนที่ 1 ถามว่าเธอชื่ออะไร

คนที่ 2 ตอบชื่อของตนเอง

คนที่ 1 ทวนชื่อของคนี่ 2



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



**ใบงาน ๐๑ : ถามมา ตอบไป ใช่เลย**

๑. ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
๑.๑ ถามว่า "เฮอชื่ออะไร..."		ตัวละครพูดว่า _____ _____ รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ _____ _____
๑.๒ ถามว่า "เฮอชื่ออะไร..." แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า _____ _____ รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ _____ _____

# ใบงาน 01

## ถามมา ตอบไป ใช่เลย





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

## บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงานให้นักเรียนต่อกลุ่ม
2. ครูเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch ให้นักเรียน
3. ครูดูแลนักเรียนตลอดการทำงาน



## บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 2-3 คน
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงาน 01





กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

นักเรียนศึกษารหัสจำลองแล้ว  
เขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง



ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.1 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...”</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p>.....</p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.2 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง(คำตอบ)</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.3 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง(คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.4 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี(คำตอบ)” เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p>.....</p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>





2. ให้นักเรียนตั้งคำถามจำนวน 2 คำถาม ลงในตารางช่องคำถาม แล้วให้เพื่อนตอบคำถาม เติมคำตอบลงในช่องคำตอบของเพื่อน แล้วให้นักเรียนคิดข้อความที่ต้องการให้แสดงผลโดยมีคำตอบของเพื่อนอยู่ในข้อความนั้น ลงในตารางช่องขวามือ

ที่	คำถาม	คำตอบของเพื่อน	ข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบ
ต.ย.1	เธอชื่ออะไร	เอ	สวัสดีเอ
ต.ย.2	เธออายุเท่าไร	9	อ้อ...9 ปี
1	.....	.....	.....
2	.....	.....	.....



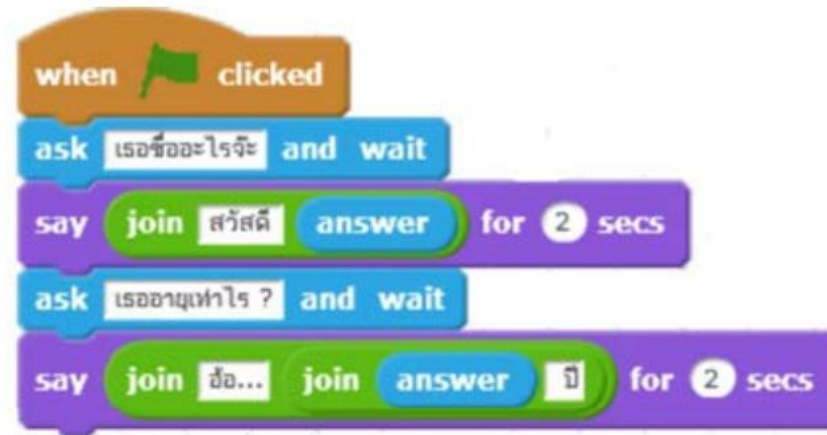
3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

## ตัวอย่างของการถามคำถาม พร้อมแสดงคำตอบ ของ 2 ตัวอย่าง

### รหัสจำลอง

- 1) คำถาม : เธอชื่ออะไร
- 2) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 3) แสดงผล : สวัสดี (คำตอบ)
- 4) คำถาม : เธออายุเท่าไร
- 5) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 6) แสดงผล : อ้อ...(คำตอบ) ปี

### สคริปต์





รหัสจำลอง

สคริปต์

Handwriting practice lines consisting of ten horizontal dotted lines within the 'รหัสจำลอง' column.

# ปฏิบัติกิจกรรม

ตามที่วางแผนออกแบบเขียนสคริปต์

พร้อมแล้วลงมือทำได้เลย

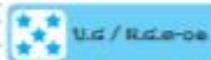


# เฉลย

## ใบงาน 01

### ถามมา ตอบไป ใช่เลย

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



#### ใบงาน ๐๑ : ถามมา ตอบไป ใช่เลย

๑. ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสคำสั่ง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
๑.๑ ถามว่า "เธอชื่ออะไร..."		ตัวละครพูดว่า _____ รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ _____
๑.๒ ถามว่า "เธอชื่ออะไร..." แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า _____ รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ _____

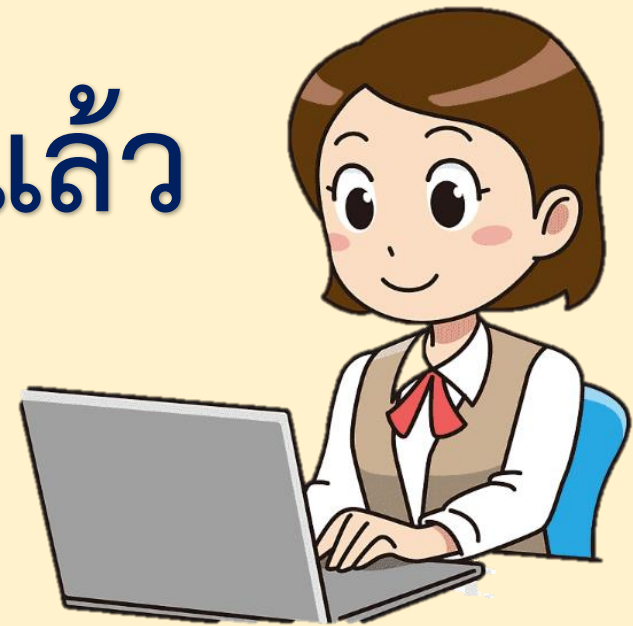




กิจกรรมที่ทำในวันนี้

สถานการณ์

นักเรียนศึกษารหัสจำลองแล้ว  
เขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง



ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
1.1 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...”		ตัวละครพูดว่า ..... <b>เธอชื่ออะไร</b> รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ ..... <b>ไม่มีอะไรเกิดขึ้น</b>

ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.2 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง(คำตอบ)</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p><b>เธอชื่ออะไร</b></p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ <b>ตัวละครพูด</b></p> <p><b>คำตอบที่ได้รับ</b></p>





## ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.3 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง(คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p><b>เธอชื่ออะไร</b></p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ <b>ตัวละครพูด</b></p> <p><b>คำตอบที่ได้ 5 วินาที</b></p>



# ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
<p>1.4 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี(คำตอบ)” เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า .....</p> <p><b>เธอชื่ออะไร</b></p> <p>รอรับคำตอบ</p> <p>ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter</p> <p>ผลที่เกิดขึ้น คือ <b>ตัวละครพูด</b></p> <p><b>สวัสดี คำตอบที่ได้ 5 วินาที</b></p>

2. ให้นักเรียนตั้งคำถามจำนวน 2 คำถาม ลงในตารางช่องคำถาม แล้วให้เพื่อนตอบคำถาม เติมคำตอบลงในช่องคำตอบของเพื่อน แล้วให้นักเรียนคิดข้อความที่ต้องการให้แสดงผลโดยมีคำตอบของเพื่อนอยู่ในข้อความนั้น ลงในตารางช่องขวามือ

ที่	คำถาม	คำตอบของเพื่อน	ข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบ
ต.ย.1	เธอชื่ออะไร	เอ	สวัสดีเอ
ต.ย.2	เธออายุเท่าไร	9	อ้อ...9 ปี
1	เธอชอบกินอะไร	<b>ไข่เจียว</b>	<b>เธอชอบไข่เจียวนั่นเอง</b>
2			



3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

**ตัวอย่างของการถามคำถาม พร้อมแสดงคำตอบ ของ 2 ตัวอย่าง**

### รหัสจำลอง

- 1) คำถาม : เธอชื่ออะไร
- 2) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 3) แสดงผล : สวัสดี (คำตอบ)
- 4) คำถาม : เธออายุเท่าไร
- 5) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 6) แสดงผล : อ้อ...(คำตอบ) ปี

### สคริปต์

```
when clicked
ask เธอชื่ออะไรจะ and wait
say join สวัสดี answer for 2 secs
ask เธออายุเท่าไร? and wait
say join อ้อ... join answer ปี for 2 secs
```

## รหัสจำลอง

ถามว่า “เธอชอบกินอะไร”

รอรับคำตอบ

พูดว่า “เธอชอบกิน” + คำตอบ

+ “นั่นเอง”

## สคริปต์

```
ask เธอชอบกินอะไร and wait
say join เธอชอบกิน join answer นั่นเอง for 2 secs
```

### • คำถามหลังจากทำกิจกรรม •

๑. ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความ  
ที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

- \_\_\_\_\_ ๑.๑ คำสั่ง **ask** \_\_\_\_\_ and wait จะรอคำตอบจากผู้ใช้เสมอ
- \_\_\_\_\_ ๑.๒ จากคำสั่งในข้อ ๑.๑ เมื่อพิมพ์คำตอบลงไป แล้วกด Enter  
คำตอบจะถูกเก็บไว้ที่ **answer**
- \_\_\_\_\_ ๑.๓ คำตอบที่เก็บอยู่ใน **answer** ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้
- \_\_\_\_\_ ๑.๔ คำสั่ง **join** \_\_\_\_\_ ใช้สำหรับการเชื่อมข้อความ
- \_\_\_\_\_ ๑.๕ ในบล็อกคำสั่ง **join** \_\_\_\_\_ ไม่สามารถซ้อนกันได้

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

- ถ้าต้องการถามคำถามแล้วรอให้ผู้ใช้ตอบ เราจะใช้บล็อกคำสั่ง \_\_\_\_\_  
และคำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์มาจะถูกเก็บไว้ที่ \_\_\_\_\_
- ถ้าต้องการเชื่อมข้อความตั้งแต่ ๒ ข้อความขึ้นไป จะต้องใช้คำสั่ง \_\_\_\_\_

# คำถามหลัง จากทำกิจกรรม





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

## บทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังจากการทำกิจกรรมให้นักเรียน
2. ครูดูแลนักเรียนขณะทำกิจกรรม



## บทบาทนักเรียน

1. นักเรียนทำคำถามหลังจากการทำกิจกรรม



# คำถามหลังจากการทำกิจกรรม

1. ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความ  
ที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง



1.1 คำสั่ง `ask`  `and wait` จะรอคำตอบจากผู้ใช้งานเสมอ



1.2 จากคำสั่งในข้อ 1.1 เมื่อพิมพ์คำตอบลงไป แล้วกด Enter  
คำตอบจะถูกเก็บไว้ที่ `answer`



1.3 คำตอบที่เก็บอยู่ใน `answer` ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้



1.4 คำสั่ง `join`   ใช้สำหรับการเชื่อมข้อความ



1.5 ในบล็อกคำสั่ง `join`   ไม่สามารถซ้อนกันได้





# สรุปบทเรียน





บทบาทของเรา..ทำให้เรามีส่วนร่วมกันและกัน

บทบาทครูปลายทาง

ครูให้ตัวแทนนักเรียน  
ออกมาเขียนข้อสรุป  
หน้ากระดาน และร่วมสรุป  
ไปพร้อมกับนักเรียน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนตัวแทนออกมาสรุป  
หน้าชั้นเรียน



# สรุป

จากกิจกรรมในวันนี้เราสรุปได้ว่า...

ถ้าต้องการถามคำถามแล้วรอให้ผู้ใช้ตอบ เราจะใช้  
บล็อกคำสั่ง **ask...** และคำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์มา หรือ  
ตอบกลับมา จะถูกเก็บไว้ที่ **answer** ถ้าต้องการเชื่อม  
ข้อความตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป ใช้ **join**



# บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง

การเขียนโปรแกรม

แบบมีเงื่อนไข (2)



# สิ่งที่ต้องเตรียมครั้งต่อไป

1. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
2. ใบงาน 02 แอปเปิลแสนอร่อย

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

