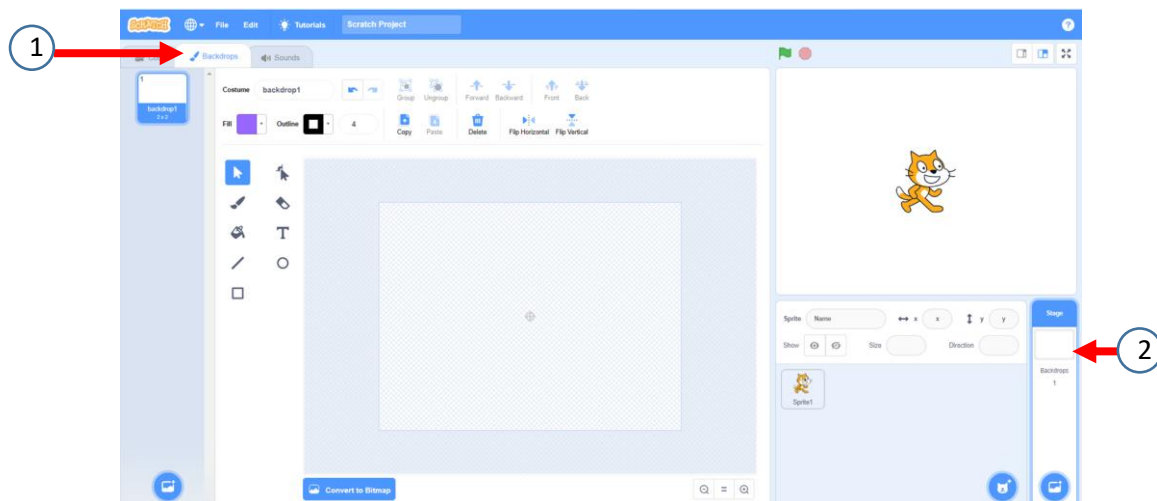


ใบงาน 1 เรื่อง พาแมวเหมียวไปกินปลา  
รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101  
ภาคเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

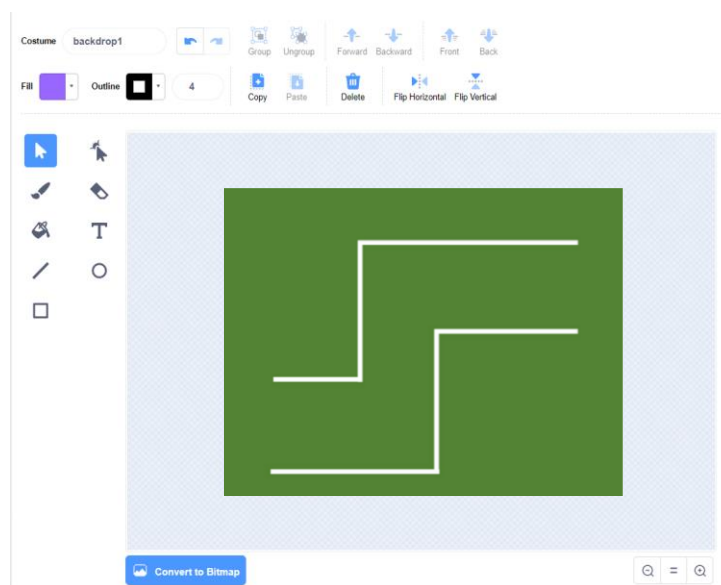
1. ให้นักเรียนสร้างพื้นหลังและใส่ตัวละครแมวเหมียวตัวหนึ่งที่กำลังจะเดินไปหาปลา ดังรูป และทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 เปิดโปรแกรม Scratch

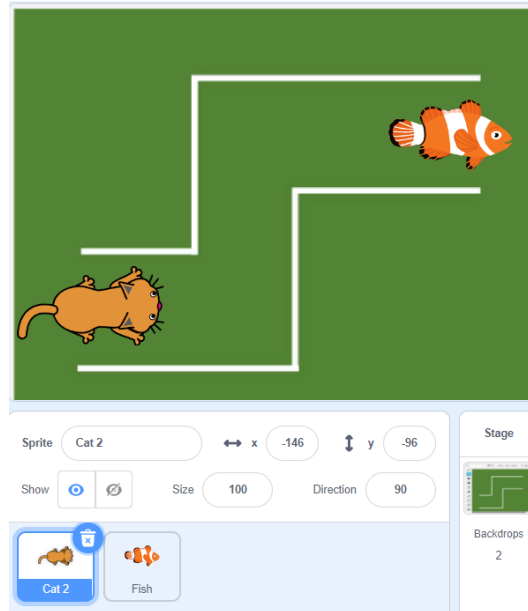
- 1) คลิกเลือก Stage
- 2) คลิกที่แท็บ Backdrops



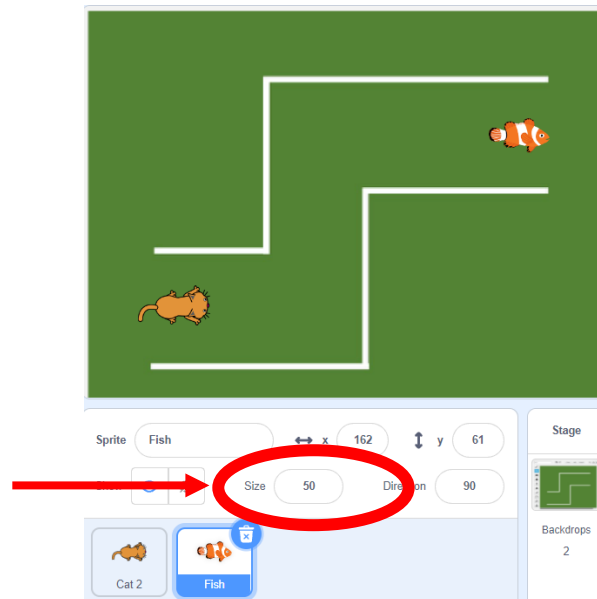
1.2 วาดภาพ Backdrop ตามที่กำหนด โดยใช้เครื่องมือวาดเส้น




### 1.3 นำเข้าตัวละคร Cat2 และ Fish



### 1.4 คลิกที่ตัวละครแล้วปรับขนาดตัวละครที่เครื่องมือ Size



2. ให้นักเรียนเขียนโค้ดเพื่อพาแมวเหมียวไปหาปลา ด้วยคำสั่งในตารางด้านล่างโดยสามารถปรับพิกัด x, y ในบล็อกคำสั่ง go to เพื่อให้ตัวละครอยู่ระหว่างเส้นสีขาว แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้ลงในตารางช่องขวามือ เมื่อคลิก 

โค้ดของตัวละครแมว	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
	ตัวละครอยู่ที่พิกัด.....
	ตัวละครหันหน้าไปทาง..... ตัวละครอยู่ที่พิกัด.....
	ตัวละครหันหน้าไปทาง..... ตัวละครอยู่ที่พิกัด.....
	ตัวละครหันหน้าไปด้าน..... ตัวละครอยู่ที่พิกัด.....

- เขียนโค้ดให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลา โดยใช้คำสั่ง move แทนการใช้คำสั่ง go to
- เขียนโค้ดให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลาโดยใช้คำสั่ง glide และกำหนดเวลาในการเคลื่อนที่ 2 วินาที แทนการใช้คำสั่ง go to

5. เปรียบเทียบการใช้คำสั่ง go to, move และ glide ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

คำสั่ง ประเด็น เปรียบเทียบ	go to	move	glide
ความเหมือน	..... ..... ..... ..... ..... .....	..... ..... ..... ..... ..... .....	..... ..... ..... ..... ..... .....
ความต่าง	..... ..... ..... ..... .....	..... ..... ..... ..... .....	..... ..... ..... ..... .....

6. นักเรียนจะเลือกใช้คำสั่งใดในการพาแมวเหมียวไปกินปลา

go to     move     glide

เพราะเหตุใด

.....

.....