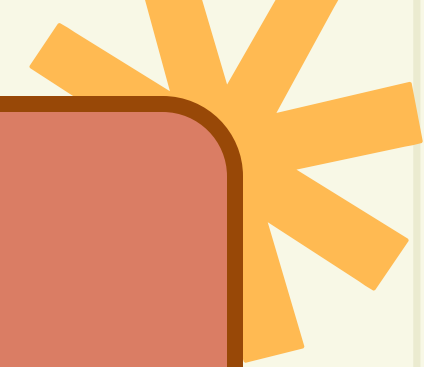
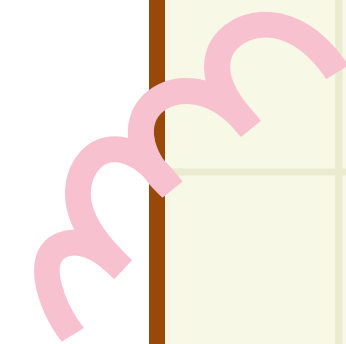
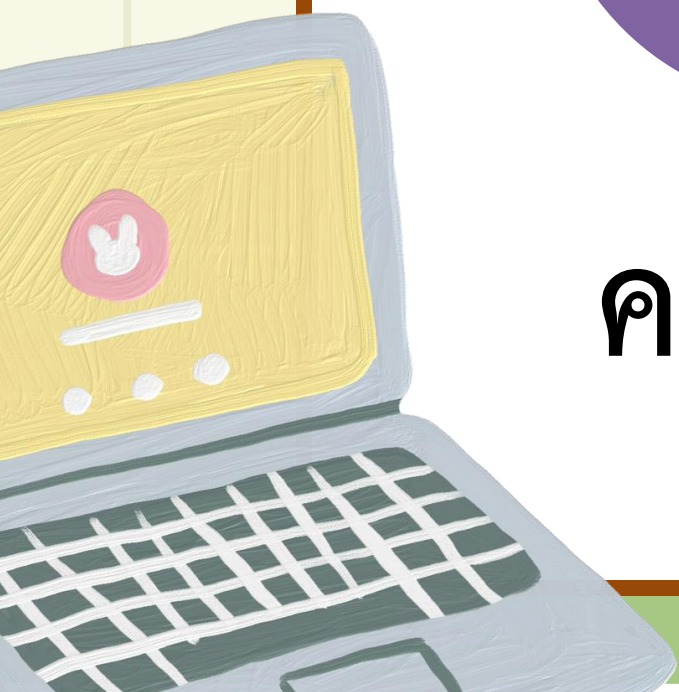


รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง เพื่อนรักทักทาย

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



เพื่อนรักทุกท้าย





ทบทวน

ให้นักเรียนยกตัวอย่างการทำงาน
ที่มีลำดับ ในชีวิตประจำวัน

แนวคำตอบ... การซักผ้า การล้างจาน
การเดินทางไปโรงเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

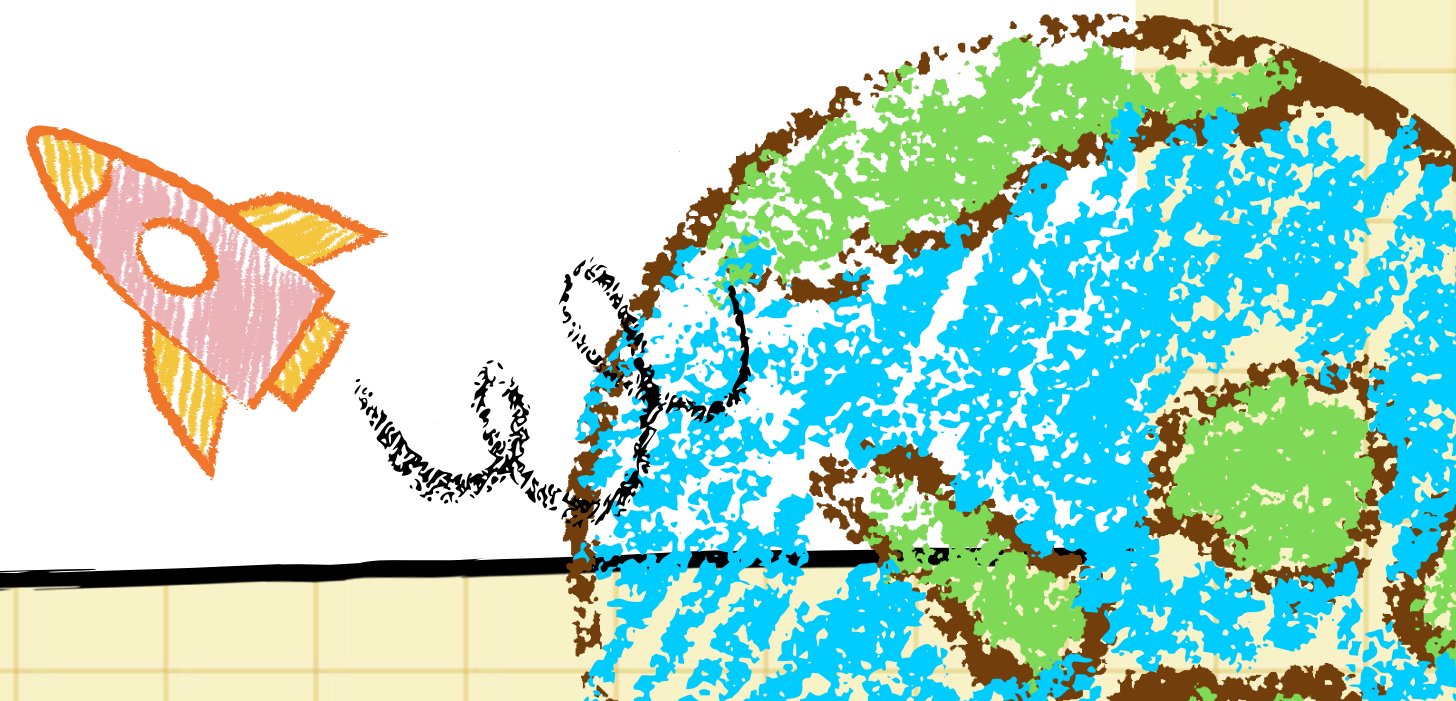
อธิบายวิธีการแก้ปัญหาที่มีการทำงานตามลำดับ และเขียนโปรแกรมอย่างง่ายที่มีการสนทนาโต้ตอบ



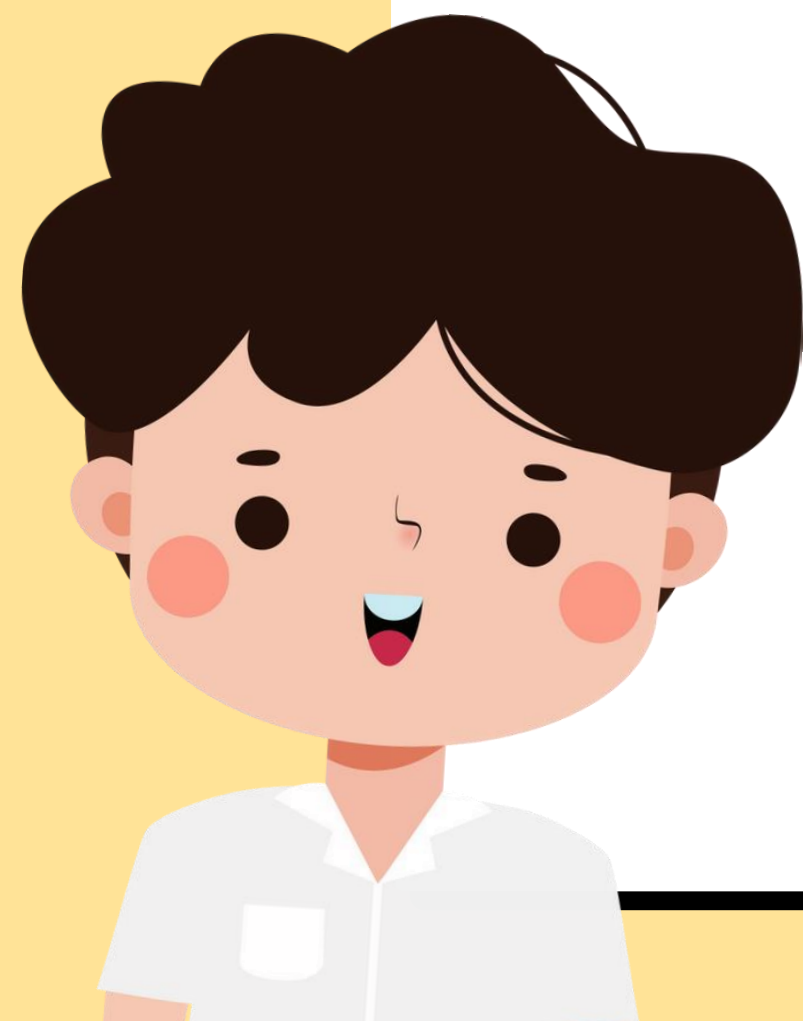


สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

อธิบายวิธีการและใช้ซอฟต์แวร์ในการเขียน
โปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาอย่างง่าย ที่มีการทำงาน
ตามลำดับ



กิจกรรมท้าทาย



กิจกรรมทักทาย

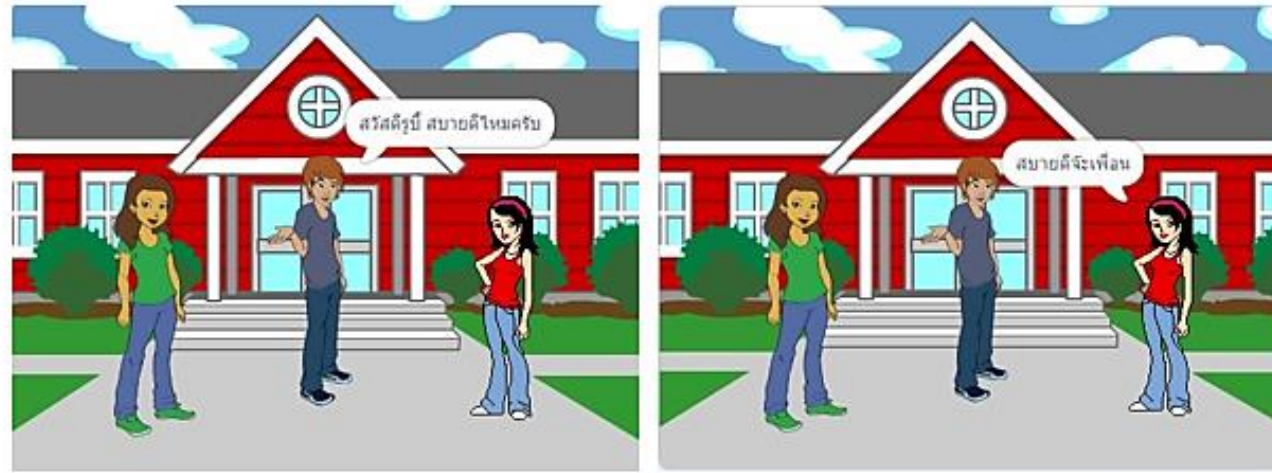
ให้นักเรียน 3 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติ ดังนี้

1. ยืนเรียงกันที่หน้าห้องตามลำดับจากซ้ายไปขวา คนที่ 1 คนที่ 2 และคนที่ 3
2. คนที่ 1 และคนที่ 3 หันหน้าไปทางเพื่อนคนที่ 2 (คนที่อยู่ตรงกลาง)
3. คนที่ 2 หันไปทางเพื่อนคนที่ 3 แล้วพูดทักทาย
4. คนที่ 3 พูดทักทายตอบ
5. คนที่ 2 หันหน้าไปทางเพื่อนคนที่ 1 แล้วพูดทักทาย
6. คนที่ 1 พูดทักทายตอบ



ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักหักทลาย

1. ให้นักเรียนออกแบบบทสนทนาลงในช่องว่าง



เหตุการณ์ที่ 1 : Dee หันไปทางขวา พูดกับ Ruby

เหตุการณ์ที่ 2 : Ruby พูดตอบ Dee



เหตุการณ์ที่ 3 : Dee หันไปทางซ้าย พูดกับ Abby เหตุการณ์ที่ 4 : Abby พูดตอบ Dee

2. ใช้บล็อกคำสั่งที่แนะนำสร้างโปรเจกต์ที่ออกแบบด้วยโปรแกรม Scratch



ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักหักทลาย



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนจับคู่ศึกษา
ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย
จากนั้น ครูสาธิตการเขียนโปรแกรม
โดยใช้โปรแกรม Scratch

บทบาทนักเรียน

นักเรียนแต่ละคู่ ศึกษาใบงาน 01
เรื่อง เพื่อนรักทักทาย จากนั้น
นักเรียนปฏิบัติตามที่ครูสาธิต การเขียน
โปรแกรม โดยใช้โปรแกรม Scratch



ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักหักทลาย

1. ให้นักเรียนออกแบบบทสนทนาลงในช่องว่าง



เหตุการณ์ที่ 1 :

Dee หันไปทางขวา พูดกับ Ruby



เหตุการณ์ที่ 2 :

Ruby พูดตอบ Dee





ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักหักทลาย

1. ให้นักเรียนออกแบบบทสนทนาลงในช่องว่าง



เหตุการณ์ที่ 3 :

Dee หันไปทางซ้าย พูดกับ Abby



เหตุการณ์ที่ 4 :

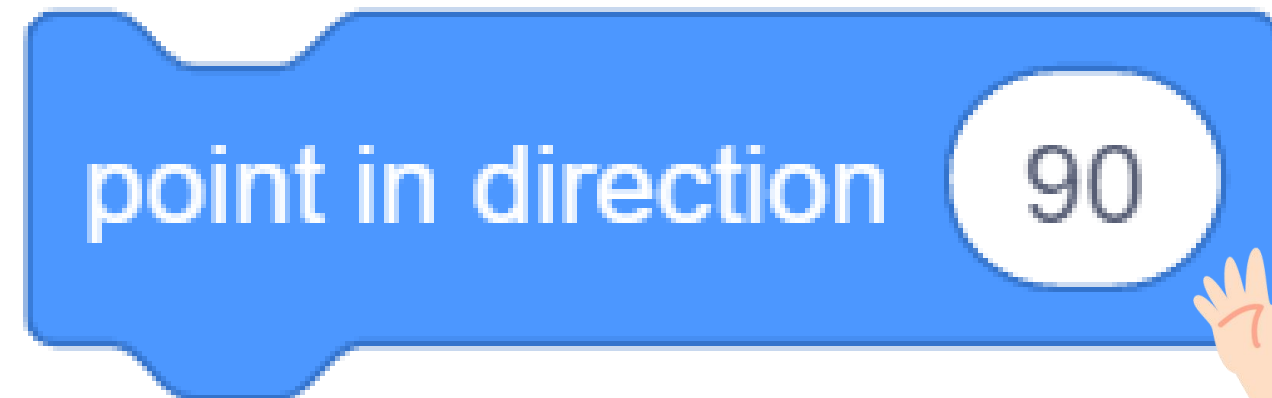
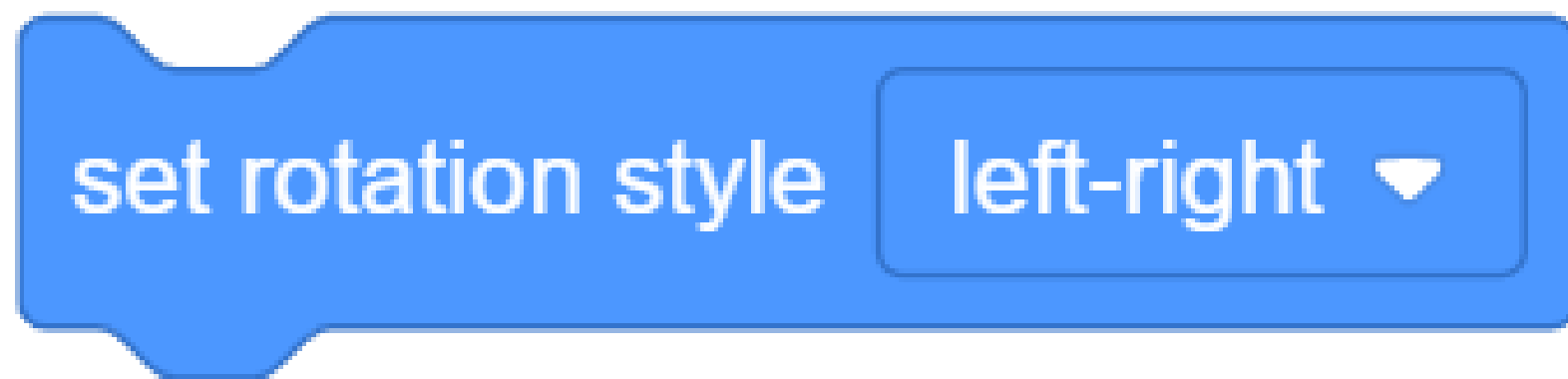
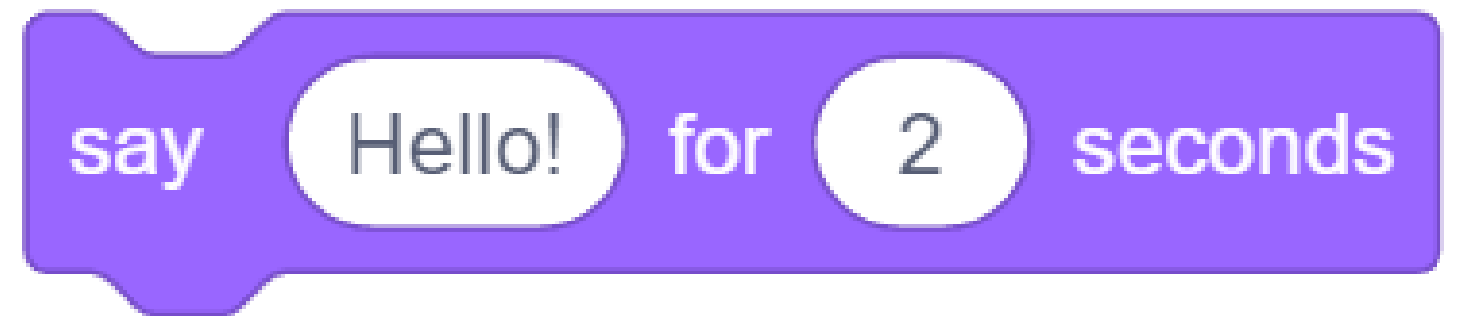
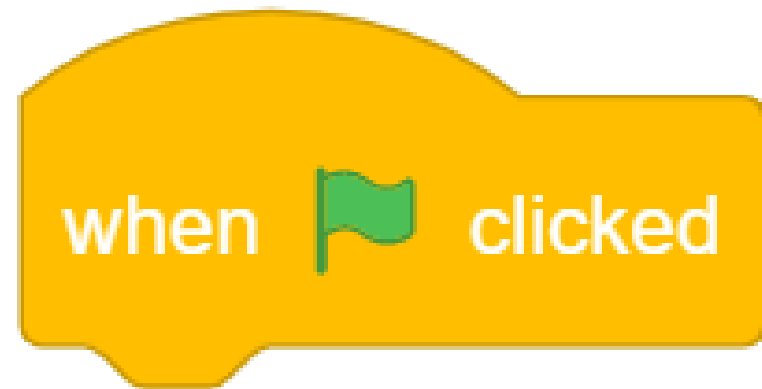
Abby พูดตอบ Dee





ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักตกท้าย

2. ใช้บล็อกคำสั่งที่แนะนำสร้างโปรเจกต์ที่ออกแบบด้วยโปรแกรม Scratch





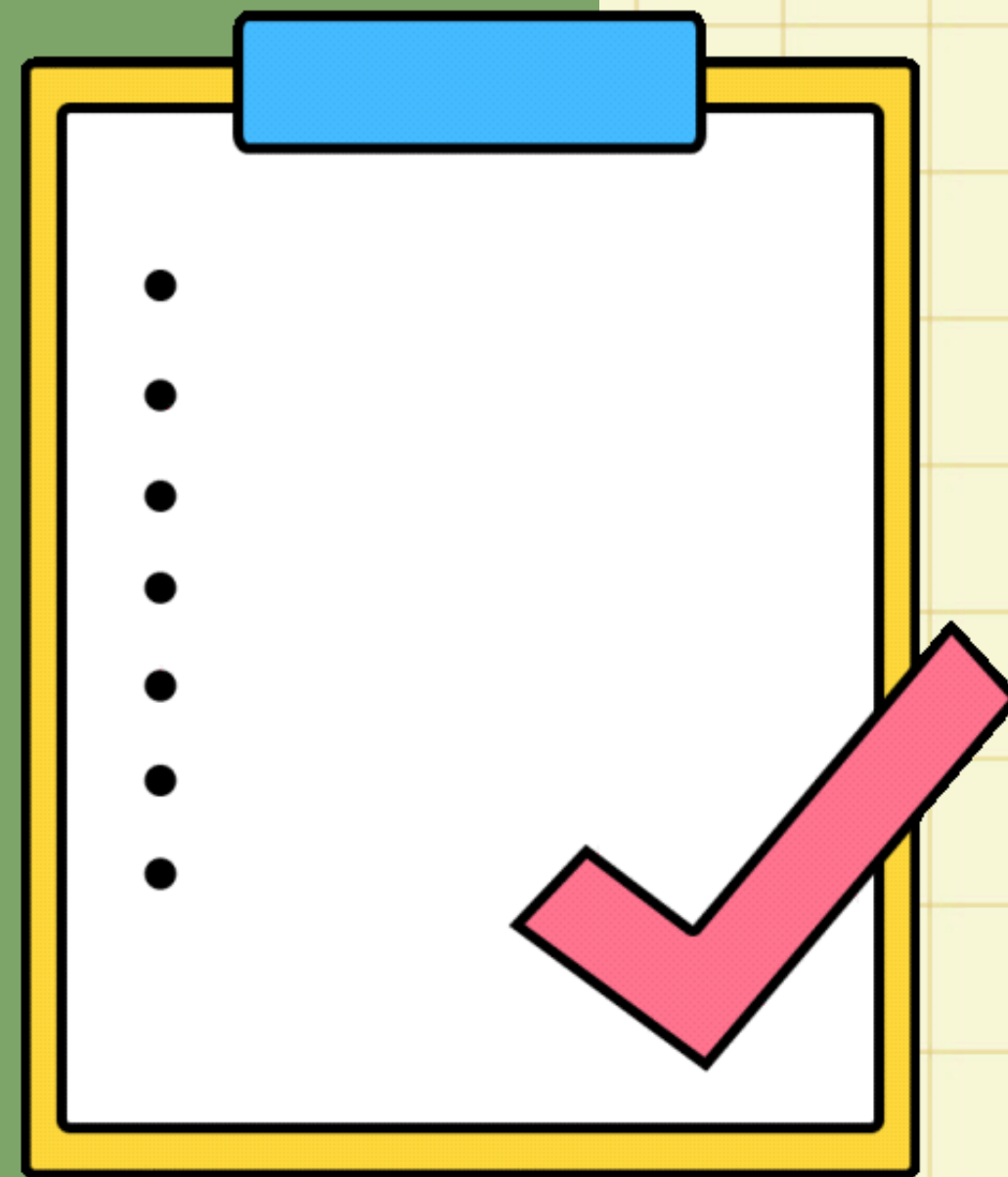
นักเรียนนำเสนอคำตอบใบงาน 01



เฉลย

ใบงาน 01

เพื่อนรักที่กทหาย





เฉลยใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย

code ของตัวละครทั้ง 3

DEE



```
when clicked
  set rotation style left-right
  point in direction 90
  say สวัสดีรึบ่ สบายดีไหมครับ for 2 seconds
  wait 2 seconds
  point in direction -90
  say ดีใจที่เจอเธอนะแอบบ่ for 2 seconds
```






เฉลยใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย

code ของตัวละครทั้ง 3

RUBY



```
when  clicked
  set rotation style left-right
  point in direction -90
  wait 2 seconds
  say สบายดีจ๊ะเพื่อน for 2 seconds
```





เฉลยใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย

code ของตัวละครทั้ง 3

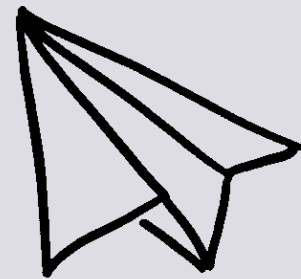
ABBY



```
when clicked
  set rotation style left-right
  point in direction 90
  wait 6 seconds
  say เซ่นกันจี๋เพื่อน เราเข้าห้องเรียนกันดีกว่า for 2 seconds
```



สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนร่วมกัน
ตอบคำถามหลังจาก
ทำกิจกรรม ข้อ 1 และ
ข้อ 2




บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันตอบ
คำถามหลังจากทำกิจกรรม
ข้อ 1 และ ข้อ 2



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

1. จับคู่ บล็อกคำสั่ง กับ ประโยชน์การใช้งาน ในใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย ที่มีความสัมพันธ์กัน

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	บล็อกคำสั่งที่ใช้แสดงข้อความในบทสนทนา
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	บล็อกคำสั่งที่ทำให้เหตุการณ์ เป็นไปตามลำดับของการสนทนา
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	บล็อกคำสั่งที่กำหนดให้ตัวละคร หันหน้าได้แค่ซ้ายกับขวาเท่านั้น
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	บล็อกคำสั่งที่กำหนดทิศทางของตัวละคร
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	บล็อกคำสั่งเริ่มการทำงานเมื่อคลิกธงเขียว

2. หากต้องการปรับปรุงโปรเจกต์ โดยให้ตัวละครมีการเคลื่อนที่ด้วยต้องเขียนโปรแกรมอย่างไร และใช้บล็อกคำสั่งใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

คำถาม หลังกิจกรรม





สรุปบทเรียน

การเขียนโปรแกรมที่มีการทำงานตามลำดับและ
มีการเชื่อมโยงหลายตัวละครต้องมีการลำดับเหตุการณ์
ก่อนหลัง โดยตัวละครที่ทำงานลำดับถัดไปจะหยุดรอเวลา
และจะทำงานเมื่อถึงลำดับที่ถูกต้อง เพื่อให้ตัวละคร
สามารถทำงานต่อเนื่องกันได้อย่างถูกต้อง



บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรม

เรื่อง กระโดดโลดเต้น

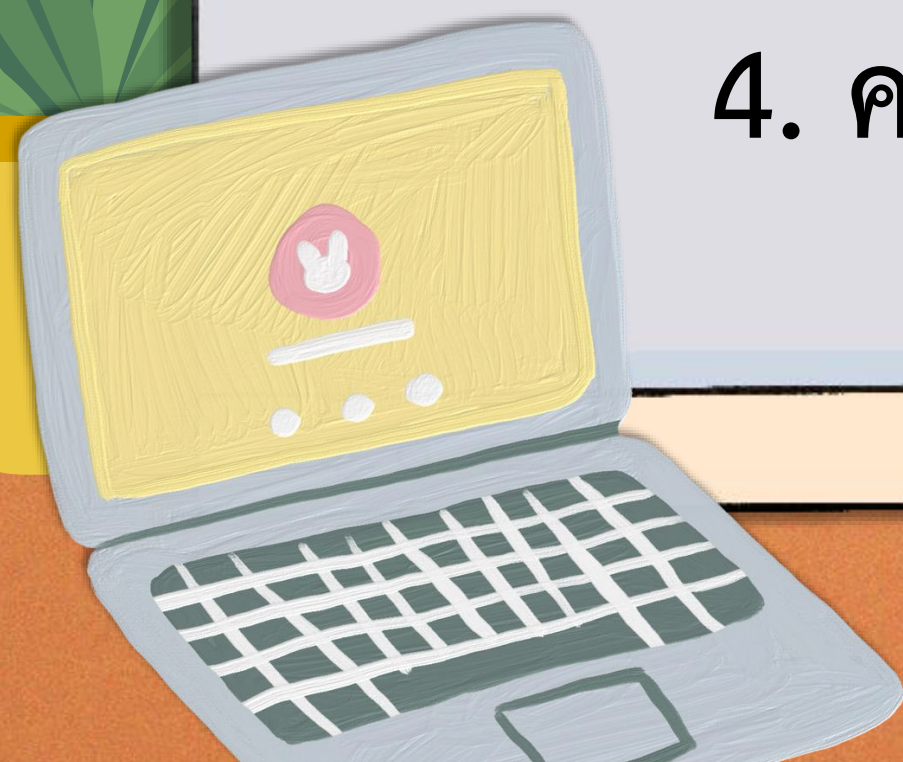




สิ่งที่ต้องเตรียม

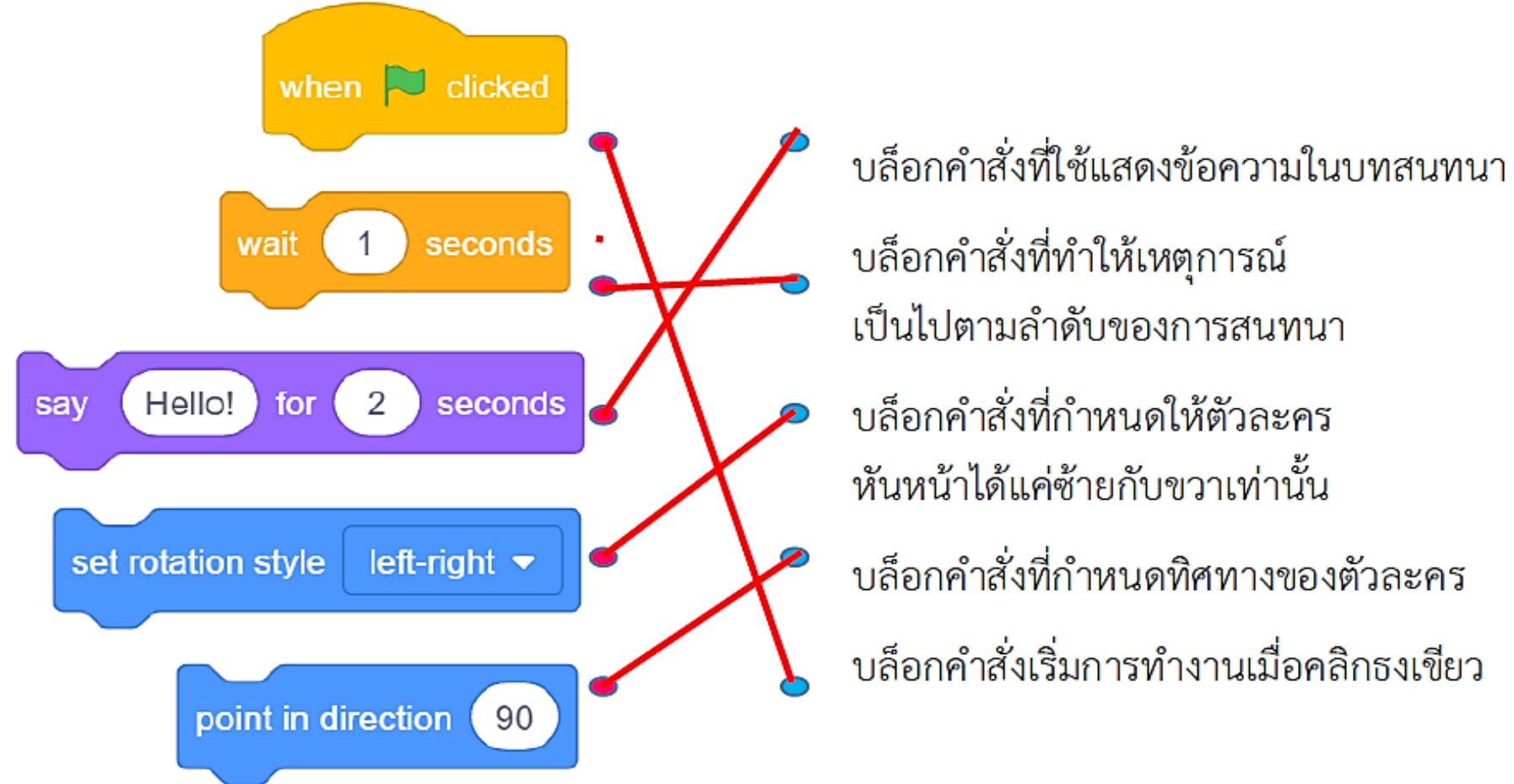
1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 02 เรื่อง กระโดดโลดเต้น
4. คลิปวีดิทัศน์เพลงที่มีท่าทางประกอบ

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

1. จับคู่ บล็อกคำสั่ง กับ ประโยชน์การใช้งาน ในใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย ที่มีความสัมพันธ์กัน



2. หากต้องการปรับปรุงโปรเจกต์ โดยให้ตัวละครมีการเคลื่อนที่ด้วยต้องเขียนโปรแกรมอย่างไร และใช้บล็อกคำสั่งใดบ้าง

ตอบ.....ให้ตัวละครเคลื่อนที่หลังจากที่หันหน้าไปทิศทางใด (point in direction) ก็ให้เคลื่อนที่โดยใช้บล็อกคำสั่ง move

เฉลยคำถาม หลังกิจกรรม

