



รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง สคริปต์แมวเดิน

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



SCRATCH



เรื่อง

# สคริปต์แมวเดิน



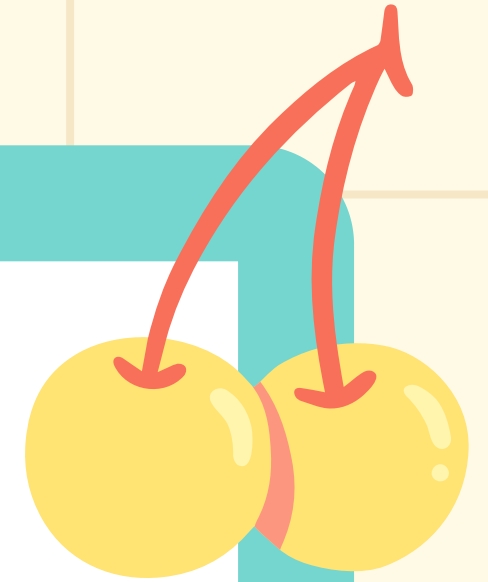
# กิจกรรม



ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน โดยเริ่มจากนักเรียนคนที่ 1  
ออกคำสั่งให้นักเรียนคนที่ 2 เป็นผู้ทำตาม ซึ่งคำสั่งที่ใช้  
มี 2 คำสั่ง ดังนี้

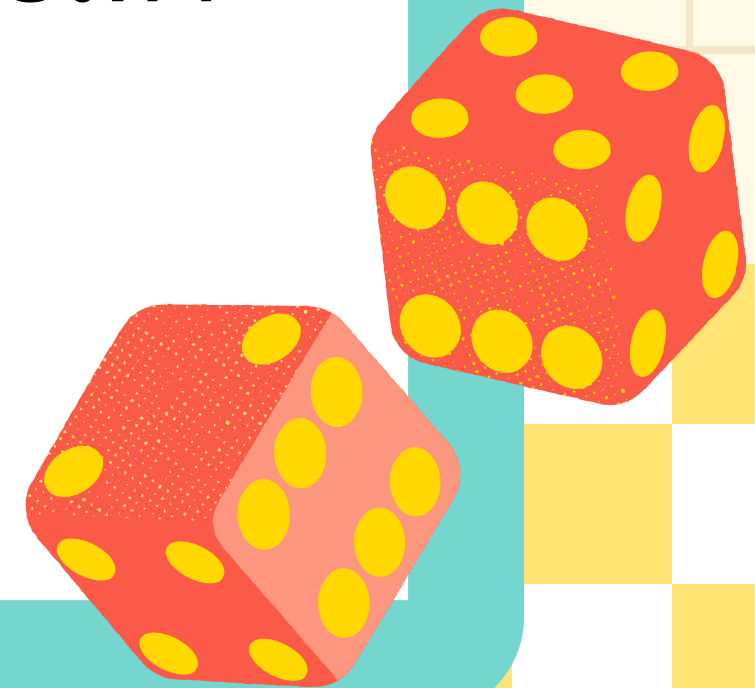
- คำสั่งที่ 1 “ซอยเท้า”
- คำสั่งที่ 2 “เดินหน้า.....ก้าว”

โดยให้นักเรียนสลับกันเป็นผู้สั่งและเป็นผู้ทำตามคำสั่ง



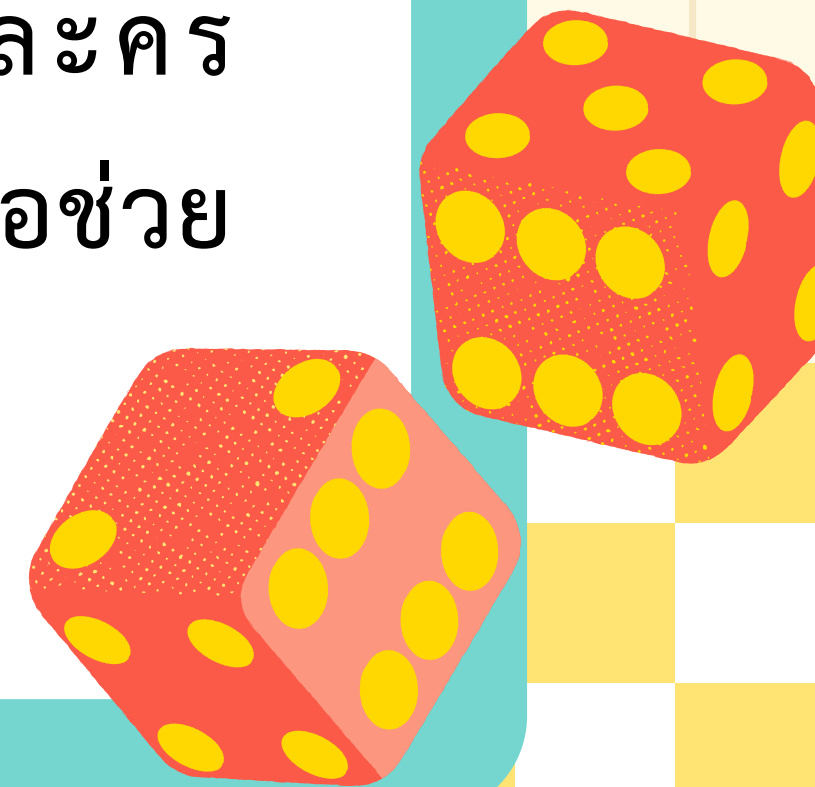
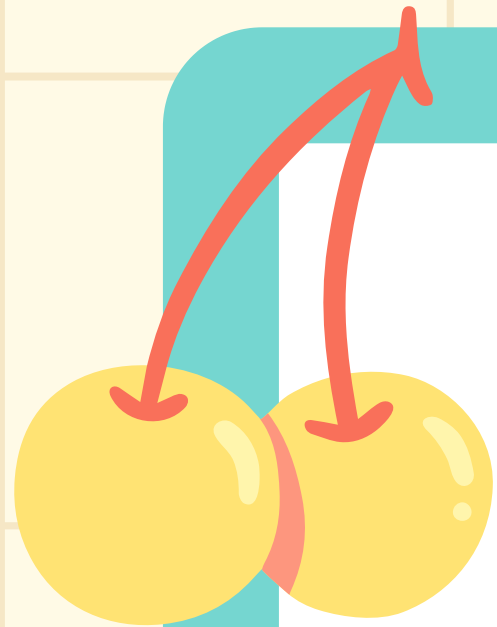
# คำถาม

1. เมื่อใช้คำสั่งเดินหน้า ผู้รับคำสั่งต้องปฏิบัติอย่างไร
  - ↳ ก้าวเท้าไปข้างหน้าตามจำนวนก้าวที่กำหนด
2. ถ้าต้องการเขียนโปรแกรม Scratch เพื่อให้ตัวละครซอยเท้าและเดินไปข้างหน้าต้องใช้คำสั่งอะไรบ้าง
  - ↳ Move...step / Next costume)



# จุดประสงค์การเรียนรู้

บอกหน้าที่ของคำสั่ง move คำสั่ง next costume คำสั่งสะท้อนกลับเมื่อชนขอบเวที และคำสั่งที่กำหนดให้ตัวละคร ไม่เดินกลับหัว จากนั้น เขียนโปรแกรมเพื่อสั่งให้ตัวละคร เปลี่ยนท่าทาง เคลื่อนที่ได้ และค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อช่วย ในการแก้ปัญหา





### ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

1. เขียนสคริปต์ให้แมวเดิน โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องด้านซ้าย จากนั้นทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงกับผลที่ได้

สคริปต์	ผลที่ได้ เมื่อคลิก 
1.1 	..... แมวเดิน ..... แมวเปลี่ยนท่าทาง
1.2 	..... แมวขยับไปข้างหน้าและเปลี่ยนท่าทาง ..... แมวหมอบลง

2. ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินติดต่อกันหลาย ๆ ก้าว และให้เปลี่ยนท่าทางทุกครั้งที่ก้าวเดิน จะต้องทำอย่างไร

.....  
.....

3. ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินหันหลังกลับเมื่อชนขอบเวที และไม่เดินกลับหัว

3.1 คำสั่งให้ตัวละครเดินหันหลังกลับเมื่อชนขอบเวที คือ

.....  
3.2 คำสั่งที่กำหนดไม่ให้นักเรียนเดินกลับหัว คือ

.....

4. ถ้าใส่เครื่องหมายลบหน้าตัวเลขจะเกิดอะไรขึ้น

.....

## ใบงานที่ 4

### เรื่อง

# สคริปต์แมวเดิน



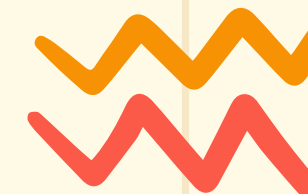
## บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch จากนั้นครูสาธิตการเขียนโปรแกรม Scratch และให้นักเรียนร่วมกันทำใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน



## บทบาทนักเรียน

นักเรียนเปิดโปรแกรม Scratch ร่วมกันเขียนโปรแกรม Scratch ตามการสาธิตของครู จากนั้นเปิดใบงาน 4 เพื่อลงมือปฏิบัติ และตอบคำถามจากการปฏิบัติลงในใบงาน



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

1. เขียนสคริปต์ให้แมวเดิน โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องด้านซ้าย จากนั้นทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงกับผลที่ได้

สคริปต์	ผลที่ได้ เมื่อคลิก 
1.1 	..... แมวเดิน ..... แมวเปลี่ยนท่าทาง
1.2 	..... แมวขยับไปข้างหน้าและเปลี่ยนท่าทาง ..... แมวหมอบลง





## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

2. ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินติดต่อกันหลาย ๆ ก้าว และให้เปลี่ยนท่าทางทุกครั้งที่กำลังเดิน จะต้องทำอย่างไร

.....

.....

.....

.....



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

3. ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินหัน  
หลังกลับเมื่อชนขอบเวที และไม่เดินกลับหัว

3.1 คำสั่งให้ตัวละครเดินหันหลังกลับเมื่อชนขอบเวที คือ

.....

.....

3.2 คำสั่งที่กำหนดไม่ให้ตัวละครเดินกลับหัว คือ

.....

.....



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

4. ถ้าใส่เครื่องหมายลบหน้าตัวเลขจะเกิดอะไรขึ้น

.....

.....

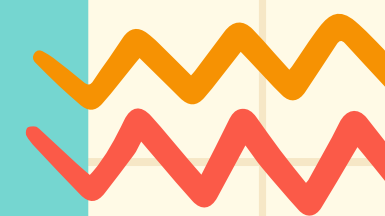
5. ให้ตกแต่งโปรเจกต์โดยการเพิ่มเสียง คำพูด ตามความสนใจ

.....

.....



# นักเรียนนำเสนอคำตอบ ใบงานที่ 4



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

1. เขียนสคริปต์ให้แมวเดิน โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องด้านซ้าย จากนั้นทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงกับผลที่ได้

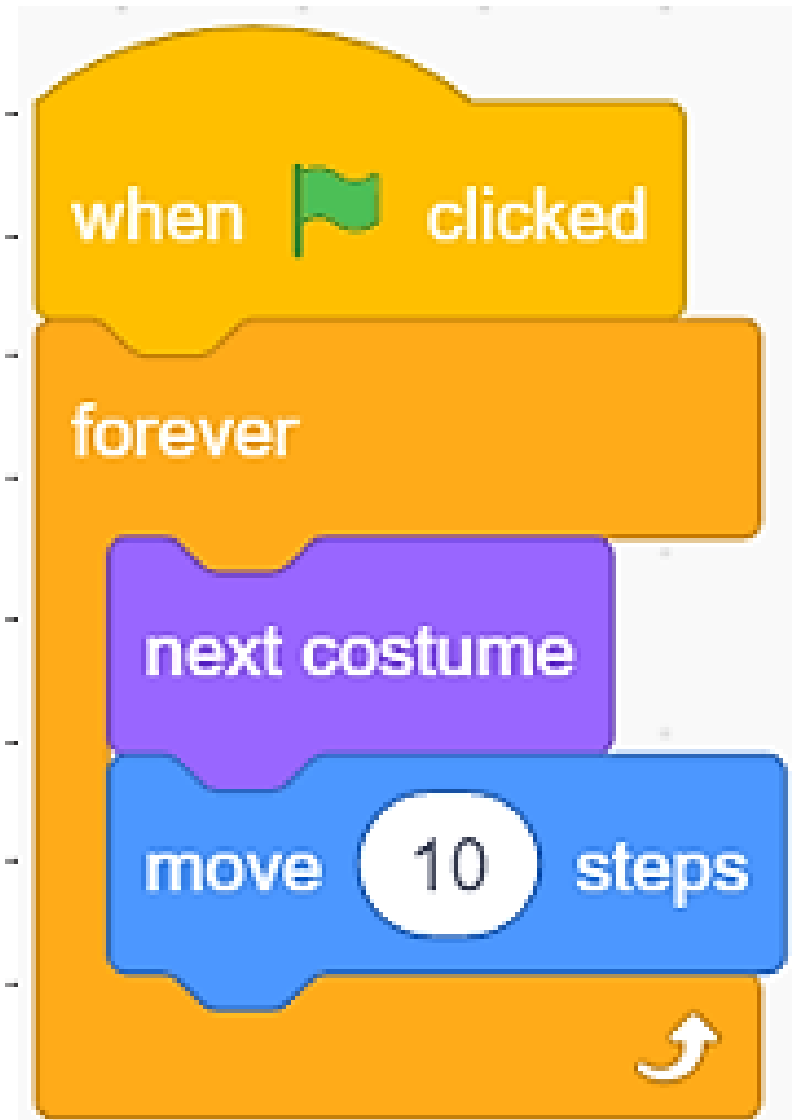
สคริปต์	ผลที่ได้ เมื่อคลิก 
1.1 	 ..... แมวเดิน  ..... แมวเปลี่ยนท่าทาง
1.2 	 ..... แมวขยับไปข้างหน้าและเปลี่ยนท่าทาง ..... แมวหมอบลง





## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

2. ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินติดต่อกันหลาย ๆ ก้าว และให้เปลี่ยนท่าทางทุกครั้งที่กำลังเดิน จะต้องทำอย่างไร



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

3. ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อเขียนโปรแกรมให้ตัวละครแมวเดินหัน  
หลังกลับเมื่อชนขอบเวที และไม่เดินกลับหัว

3.1 คำสั่งให้ตัวละครเดินหันหลังกลับเมื่อชนขอบเวที คือ

`if on edge, bounce`

3.2 คำสั่งที่กำหนดไม่ให้ตัวละครเดินกลับหัว คือ

`set rotation style left-right`



## ใบงาน 4 สคริปต์แมวเดิน

4. ถ้าใส่เครื่องหมายลบหน้าตัวเลขจะเกิดอะไรขึ้น

**ตัวเลขครเดินถอยหลัง**

.....

.....

5. ให้ตกแต่งโปรเจกต์โดยการเพิ่มเสียง คำพูด ตามความสนใจ

.....

.....



# สรุปบทเรียน



## บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย  
ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม  
และการทำใบงาน จากคำถาม  
ต่อไปนี้



## บทบาทนักเรียน

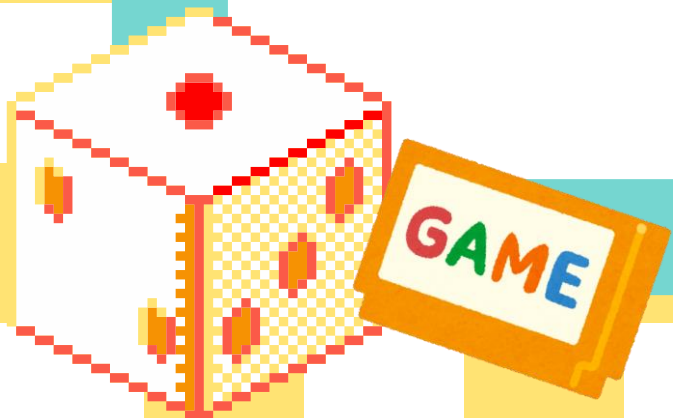
นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้  
ที่ได้จากการทำกิจกรรม และ  
การทำใบงาน โดยการตอบคำถาม





# สรุปบทเรียน

1. นักเรียนใช้คำสั่งอะไรบ้างในการเขียนโปรแกรมและคำสั่งนั้นทำหน้าที่อะไร
2. นอกจากค้นหาข้อมูลตามโจทย์ในใบงานข้อ 3 แล้วนักเรียนต้องการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลอะไรเกี่ยวกับ Scratch อีกบ้าง เพราะอะไร





บทเรียนในครั้งถัดไป

เรื่อง

จังหวัดพะหั่วใจ





# สิ่งที่ต้องเตรียม

1. โปรแกรม Scratch 3
2. ใบงาน 5 เรื่อง จังหวะหัวใจ
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. แบบประเมินตนเอง

