

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง **ถามมา ตอบไป** ใช้เลย

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



ถามมา ตอบไป ใช้เลย



จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายการทำงานของคำสั่ง ask คำสั่ง join จากนั้น
ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ตัวละครสนทนากับผู้ใช้



ถามมา ตอบไป

ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติ โดยมีสถานการณ์ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 ถาม : เธอชื่ออะไร

นักเรียนคนที่ 2 ตอบ : (ชื่อของตนเอง)

นักเรียนคนที่ 1 พูดว่า “สวัสดี (ชื่อของเพื่อนคนที่ 2)”

ถามมา ตอบไป

ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติ โดยมีสถานการณ์ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 ถาม : เธออายุเท่าไร

นักเรียนคนที่ 2 ตอบ : (10-11 ขวบ)

นักเรียนคนที่ 1 พูดว่า (ชื่อเพื่อน) “ อายุ ” (อายุเพื่อน)

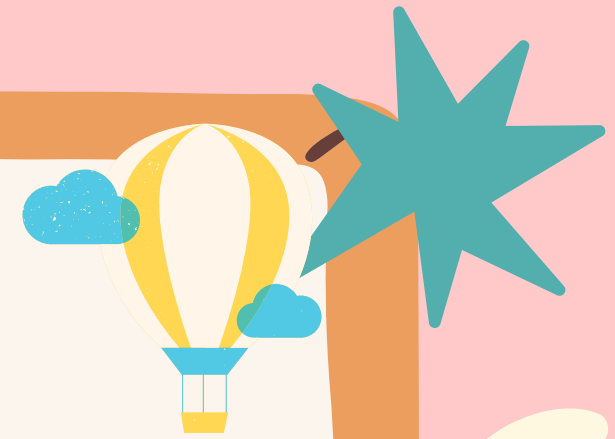
ถามมา ตอบไป



บล็อกคำสั่ง ask และ say

บล็อกคำสั่ง ask เป็นบล็อกคำสั่งที่แสดงคำถามเพื่อรับคำตอบจากผู้ใช้และใช้บล็อกคำสั่ง answer เป็นการนำคำตอบจากผู้ใช้มาแสดงผล ผ่านบล็อกคำสั่ง say ดังสถานการณ์ข้างต้น

ซึ่งคำสั่ง ask ที่ใช้แสดงคำถาม จะทำการเก็บคำตอบของผู้ใช้ไว้ในตัวแปรที่ชื่อ answer



บล็อกคำสั่ง ask และ say

นอกจากนี้ หากต้องการแสดงข้อความที่เก็บอยู่ในตัวแปร answer ต้องใช้คำสั่ง say แต่ถ้าต้องการแสดงข้อความประกอบต่อท้ายจากการเรียกใช้งานบล็อกคำสั่ง answer ให้ใช้บล็อกคำสั่ง join เพื่อต่อข้อความร่วมกับบล็อกคำสั่ง answer



ใบงาน 6 เรื่อง ถามมา ตอบไป ใช่เลย

1. ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	โค้ด	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
1.1 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...”		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
1.2 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
1.3 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
1.4 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี” (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ

ใบงานที่ 6

ถามมา ตอบไป ใช่เลย



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 6 เรื่อง ถ้ามมา ตอบไป ใช้เลย เมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จแล้ว ให้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนคู่อื่นเพื่อทดสอบการทำงานของโปรแกรมในข้อที่ 2-3


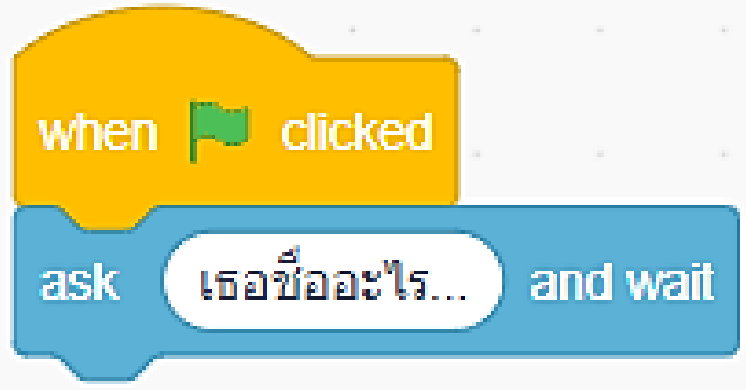
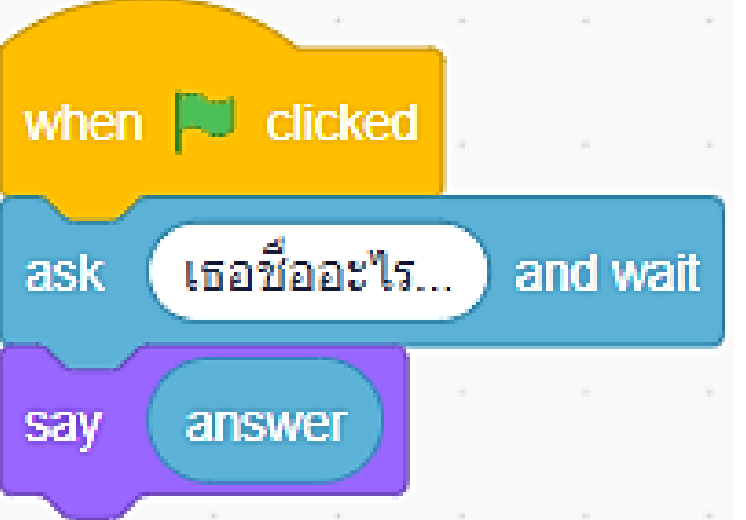
บทบาทนักเรียน

นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 6 เมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จแล้ว ให้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนคู่อื่นเพื่อทดสอบการทำงานของโปรแกรมในข้อที่ 2-3



ใบงานที่ 6

1. ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	โค้ด	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
1.1 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...”		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
1.2 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ

ใบงานที่ 6

1. ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

<p>1.3 ถ้ามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ</p>
<p>1.4 ถ้ามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี” (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า..... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ</p>

ใบงานที่ 6

2. ให้นักเรียนตั้งคำถามจำนวน 2 คำถามลงในตารางช่องคำถาม แล้วให้เพื่อนตอบคำถามเติมคำตอบลงในตารางช่องคำตอบของเพื่อนแล้วให้นักเรียนคิดข้อความที่ต้องการให้แสดงผลโดยมีคำตอบของเพื่อนอยู่ในข้อความนั้นลงในตารางช่องขวามือ

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

ใบงานที่ 6

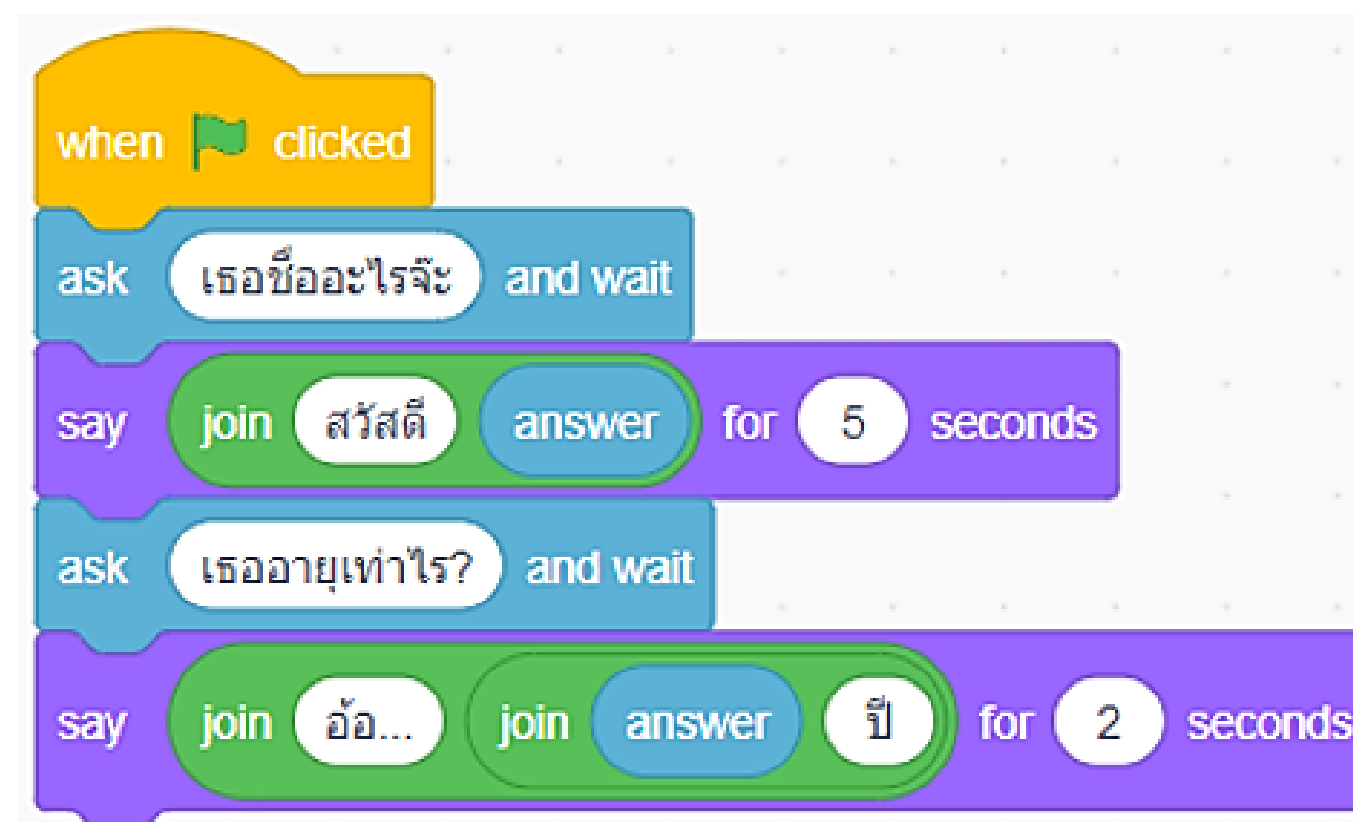
3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

ตัวอย่างของการถามคำถาม พร้อมแสดงผลคำตอบ ของ 2 ตัวอย่าง

รหัสจำลอง

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

สคริปต์



ใบงานที่ 6

3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

รหัสจำลอง	สคริปต์
.....	


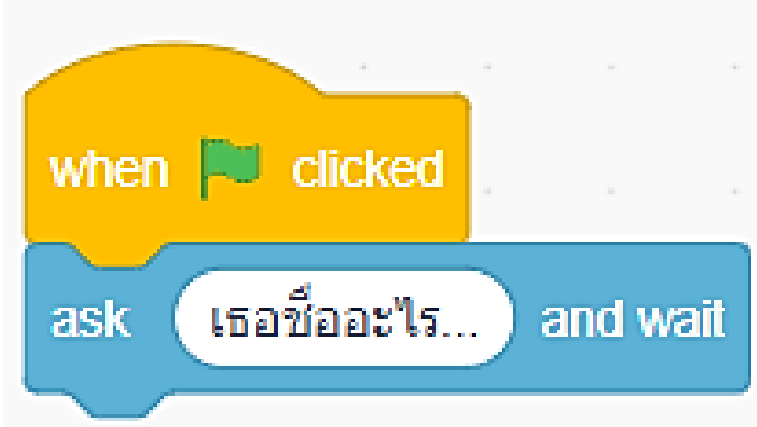
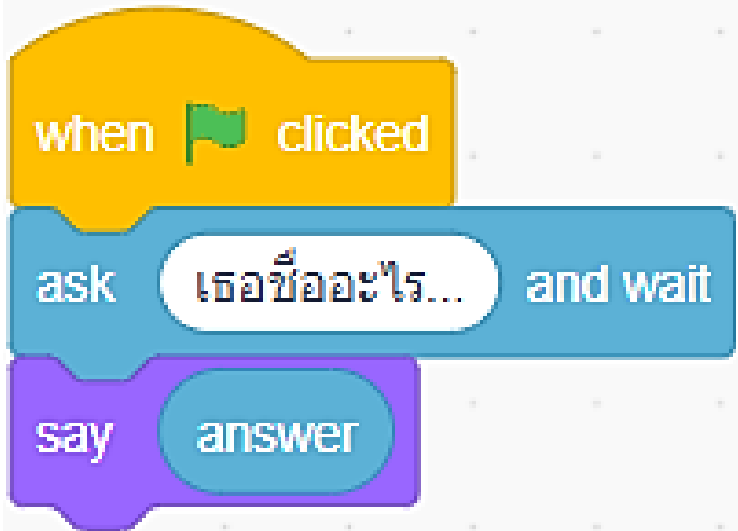
หมายเหตุ : การตอบคำถามในช่องโปรแกรม นักเรียนไม่ต้องวาดรูปบล็อกคำสั่งที่ใช้ ให้เขียนเฉพาะคำสั่งที่ใช้ เช่น ask เธอชื่ออะไร and wait / say join สวัสดี (answer) for 2 secs

ឆេតិយ



ใบงานที่ 6

1. ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	โค้ด	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
1.1 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...”		ตัวละครพูดว่า เธอชื่ออะไร... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ ไม่เกิดอะไร
1.2 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า เธอชื่ออะไร... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ ตัวละครแสดงคำตอบที่ได้รับ

ใบงานที่ 6

1. ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

<p>1.3 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า เธอชื่ออะไร... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ ตัวละครแสดงคำตอบที่ได้ เป็นเวลา 5 วินาที</p>
<p>1.4 ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี” (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที</p>		<p>ตัวละครพูดว่า เธอชื่ออะไร... รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ ตัวละครแสดงข้อความ สวัสดี ตามด้วยชื่อ เป็นเวลา 5 วินาที</p>

ใบงานที่ 6

2. ให้นักเรียนตั้งคำถามจำนวน 2 คำถามลงในตารางช่องคำถาม แล้วให้เพื่อนตอบคำถามเติมคำตอบลงในตารางช่องคำตอบของเพื่อนแล้วให้นักเรียนคิดข้อความที่ต้องการให้แสดงผลโดยมีคำตอบของเพื่อนอยู่ในข้อความนั้นลงในตารางช่องขวามือ

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

ใบงานที่ 6

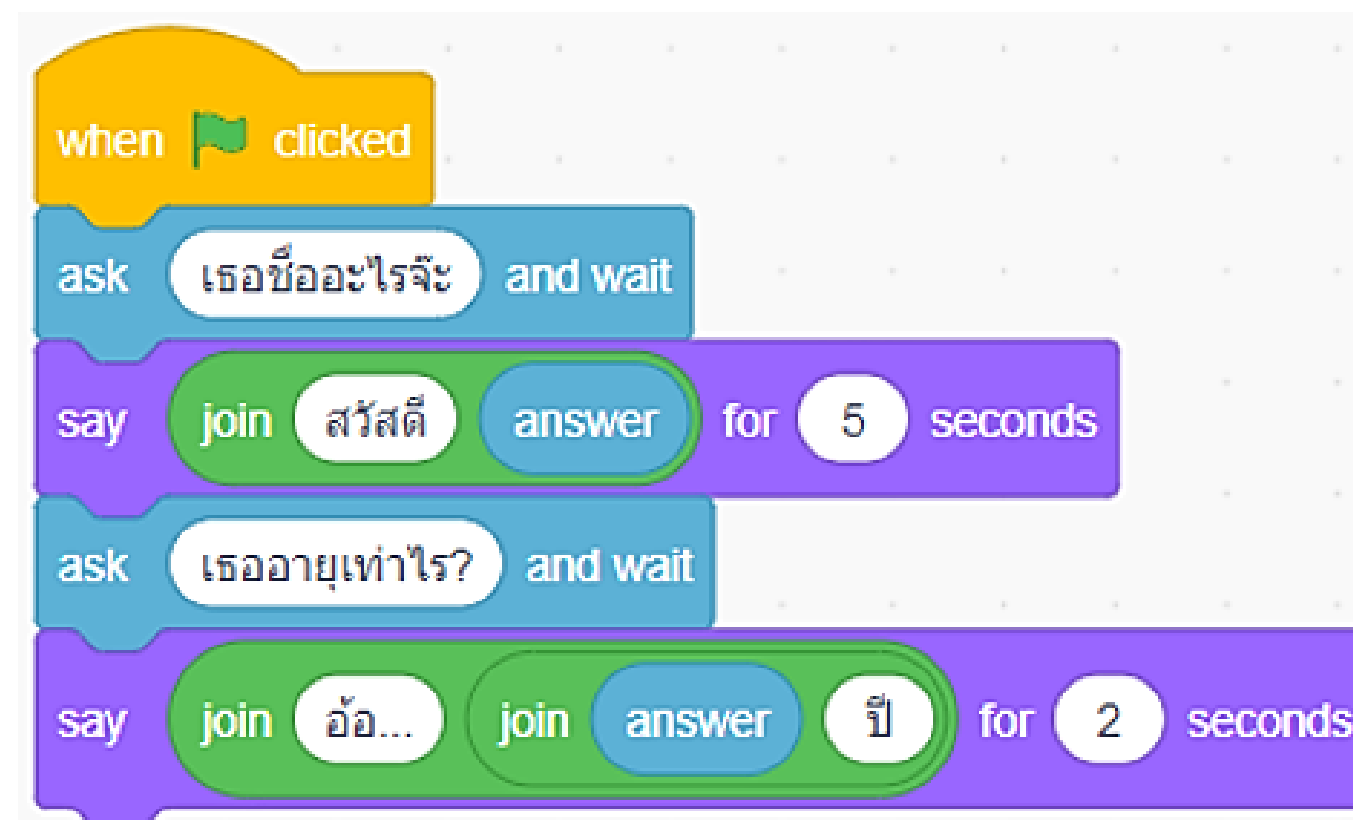
3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

ตัวอย่างของการถามคำถาม พร้อมแสดงผลคำตอบ ของ 2 ตัวอย่าง

รหัสจำลอง

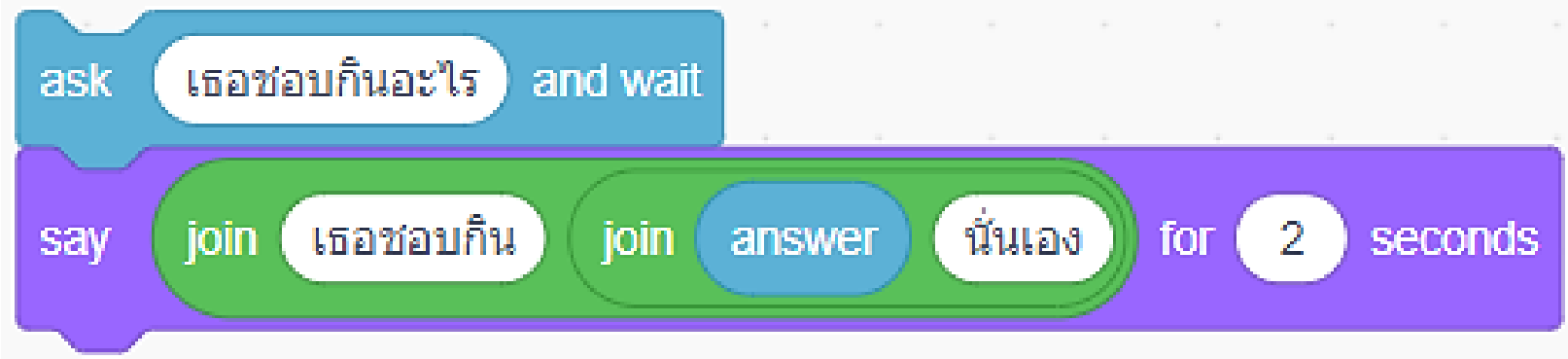
- 1) คำถาม : เธอชื่ออะไร
- 2) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 3) แสดงผล : สวัสดี (คำตอบ)
- 4) คำถาม : เธออายุเท่าไร
- 5) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- 6) แสดงผล : อ้อ... (คำตอบ) ปี

สคริปต์



ใบงานที่ 6

3. จากข้อ 2 เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน 2 ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

รหัสจำลอง	สคริปต์
<p>ถามว่า “เธอชอบกินอะไร” รอรับคำตอบ พูดว่า “เธอชอบกิน”+คำตอบ+”นั่นเอง”</p>	

หมายเหตุ : การตอบคำถามในช่องโปรแกรม นักเรียนไม่ต้องวาดรูปบล็อกคำสั่งที่ใช้ ให้เขียนเฉพาะคำสั่งที่ใช้ เช่น ask เธอชื่ออะไร and wait / say join สวัสดี (answer) for 2 secs

สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกัน
อภิปรายสรุปความรู้ที่ได้จาก
การทำใบงานเกี่ยวกับคำสั่ง
Ask และคำสั่ง Say

บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปคำสั่ง
เกี่ยวกับคำสั่ง Ask และคำสั่ง Say

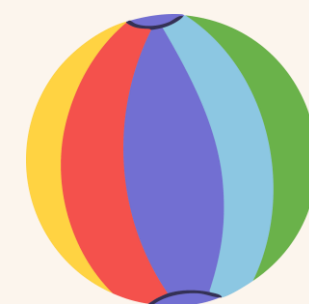


สรุปบทเรียน

การเขียนโปรแกรมให้มีการตั้งคำถามและให้ผู้ใช้
ตอบคำถามผ่านการพิมพ์ลงคีย์บอร์ด สามารถนำมาใช้
ในการสนทนาโต้ตอบของตัวละครกับผู้ใช้ โดยใช้คำสั่ง ask,
say, join เป็นองค์ประกอบในการเขียนโปรแกรม



บทเรียนครั้งถัดไป



เรื่อง เกมรับบอล



สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

