

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

# เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



น้องจ๋อกินกล้วย



# จุดประสงค์การเรียนรู้

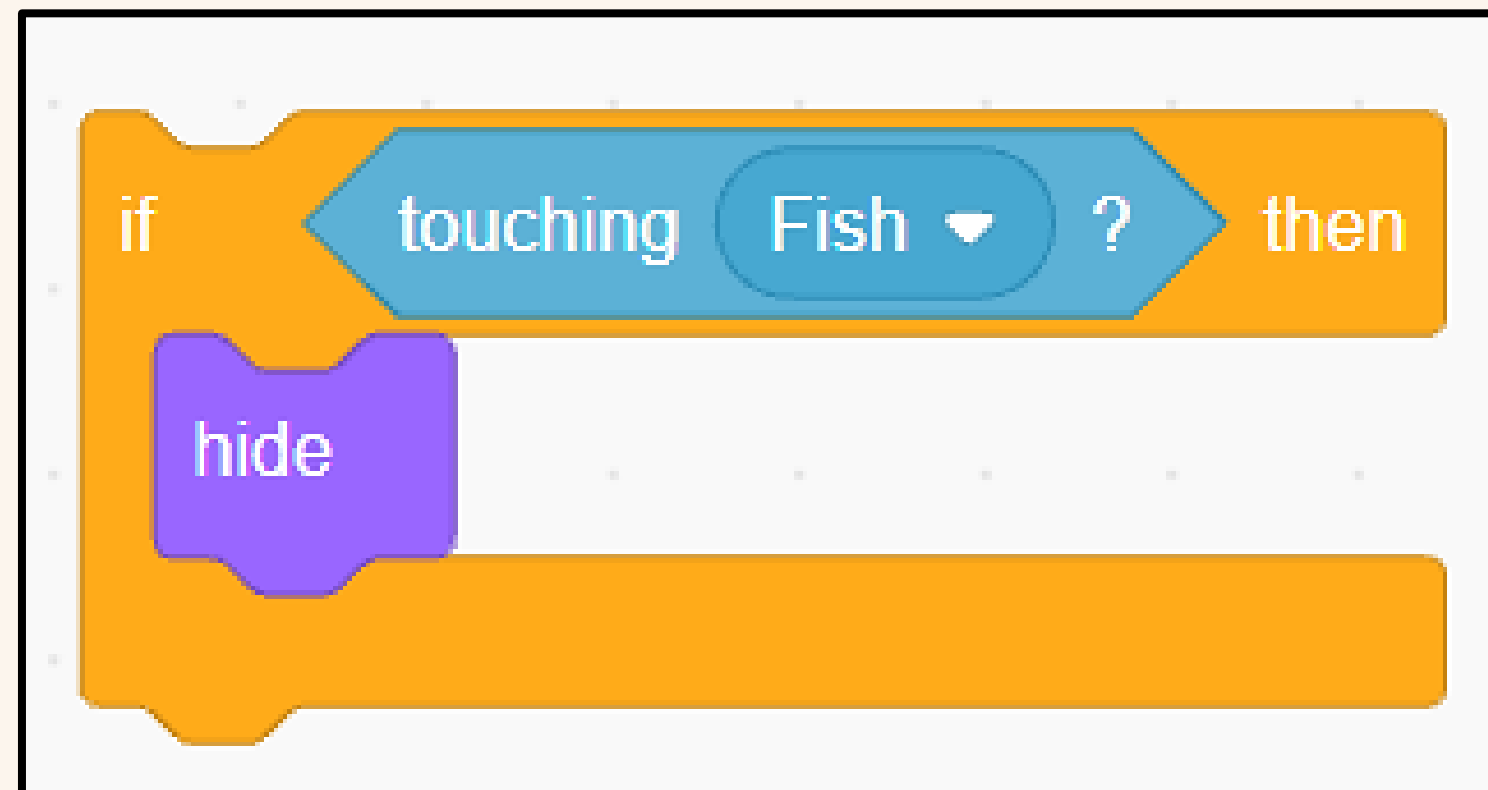
อธิบายการใช้คำสั่งเงื่อนไขการสัมผัสตัวละครและ  
ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ใช้เงื่อนไขการสัมผัสตัวละคร



# กิจกรรม touching

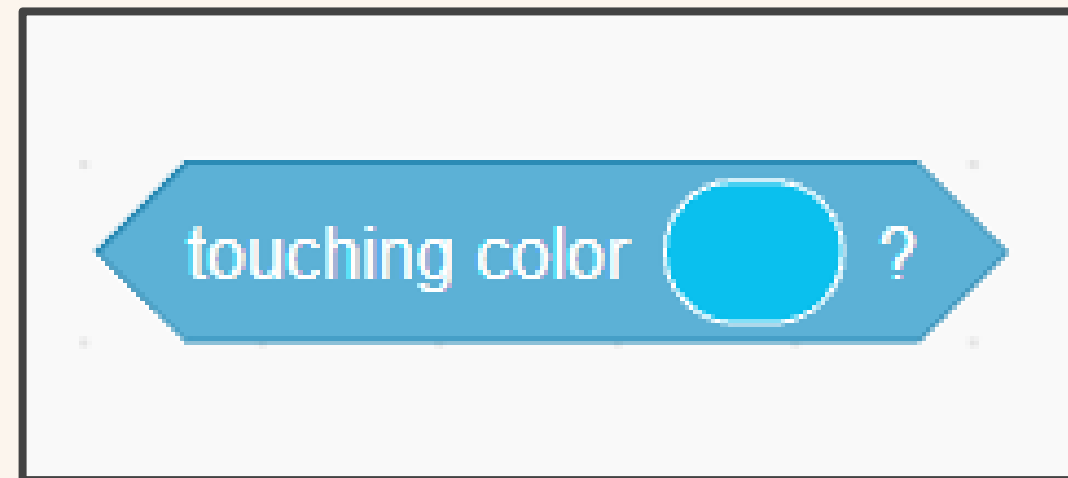
ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่นเกมแตะแผ่นป้าย touching โดยเลือกแผ่นป้ายตามสถานการณ์ ดังนี้

- ถ้าสัมผัสปลาแล้วให้ปลาหายไป

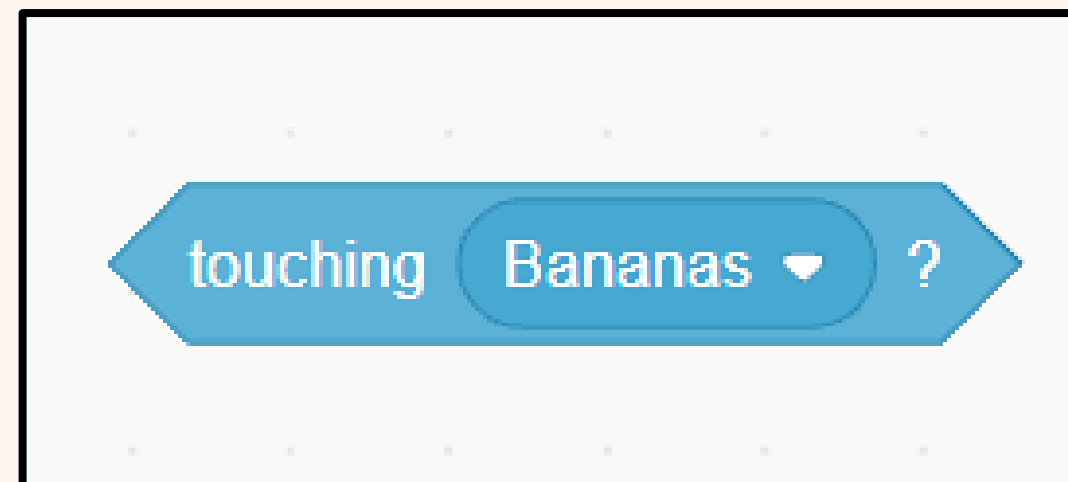


# กิจกรรม touching

- ให้นักเรียนแตะป้าย ตัวละครสัมผัสสีฟ้า



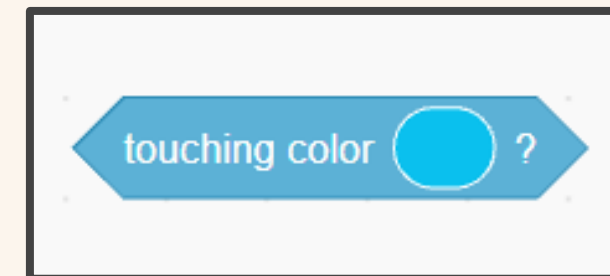
- ให้นักเรียนแตะป้าย ตัวละครสัมผัสกล้วย



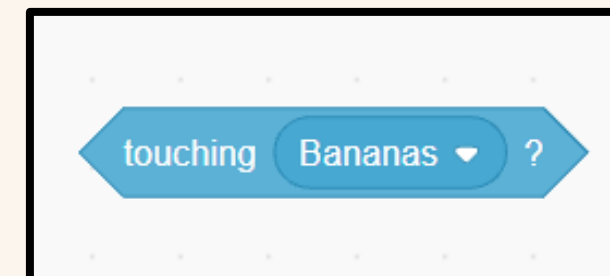
# กิจกรรม touching

ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่นเกมแตะแผ่นป้าย touching โดยเลือกแผ่นป้ายตามสถานการณ์ ดังนี้

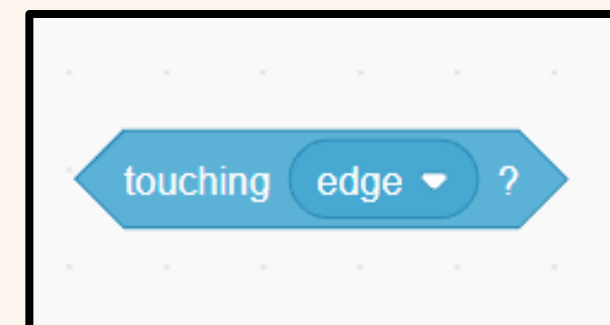
- ให้นักเรียนแตะป้าย ตัวละครสัมผัสสีฟ้า



- ให้นักเรียนแตะป้าย ตัวละครสัมผัสกล้วย



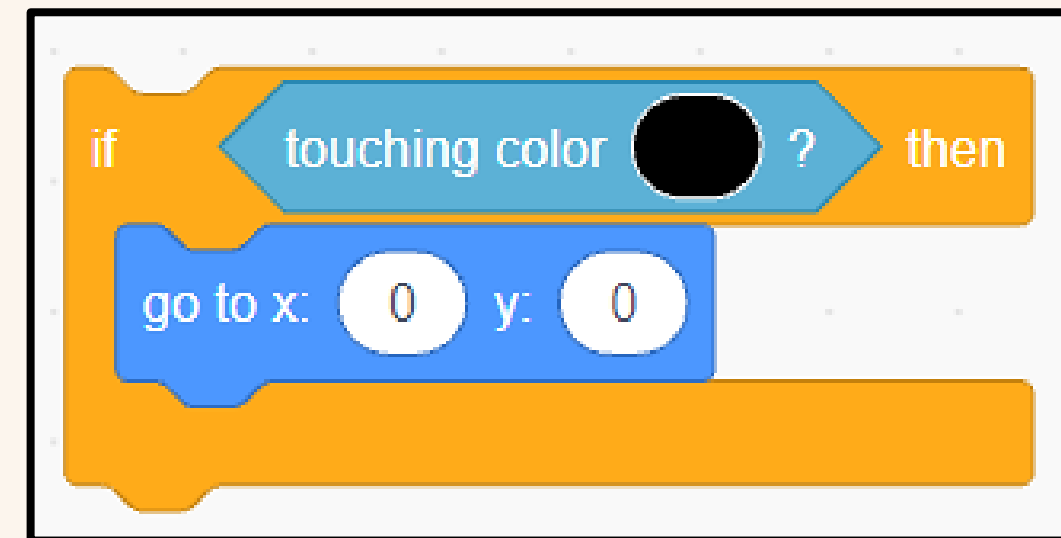
- ให้นักเรียนแตะป้าย ตัวละครสัมผัสขอบเวที



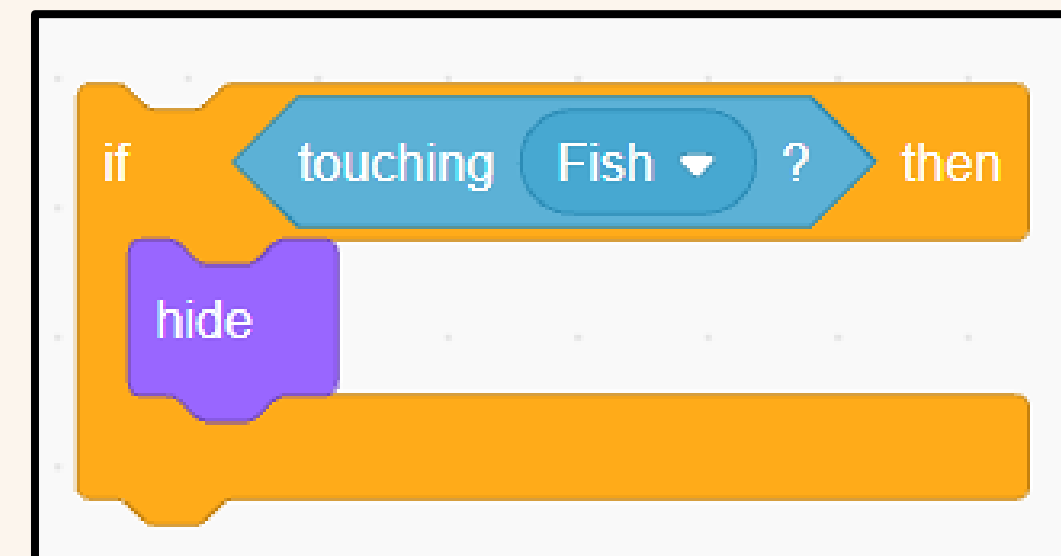
# กิจกรรม touching

ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่นเกมแตะแผ่นป้าย touching โดยเลือกแผ่นป้ายตามสถานการณ์ ดังนี้

- ถ้าสัมผัสกำแพงสีดำ แล้วให้กลับไปจุดเริ่มต้น

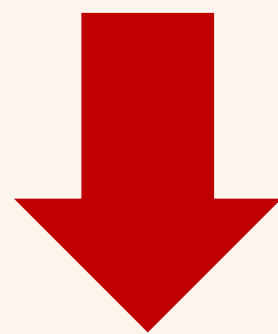


- ถ้าสัมผัสปลาแล้วให้ปลาหายไป



# คำถามการเขียนโปรแกรม

ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมแบบเงื่อนไข โดยตรวจสอบเงื่อนไข  
จากการที่ตัวละครตัวหนึ่งไปสัมผัสกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง แล้ว  
ให้แสดงผลลัพธ์ตามเงื่อนไขที่กำหนด จะต้องใช้บล็อกคำสั่งใดบ้าง



บล็อกคำสั่ง Touching, If...Then





# เขียนโปรแกรม

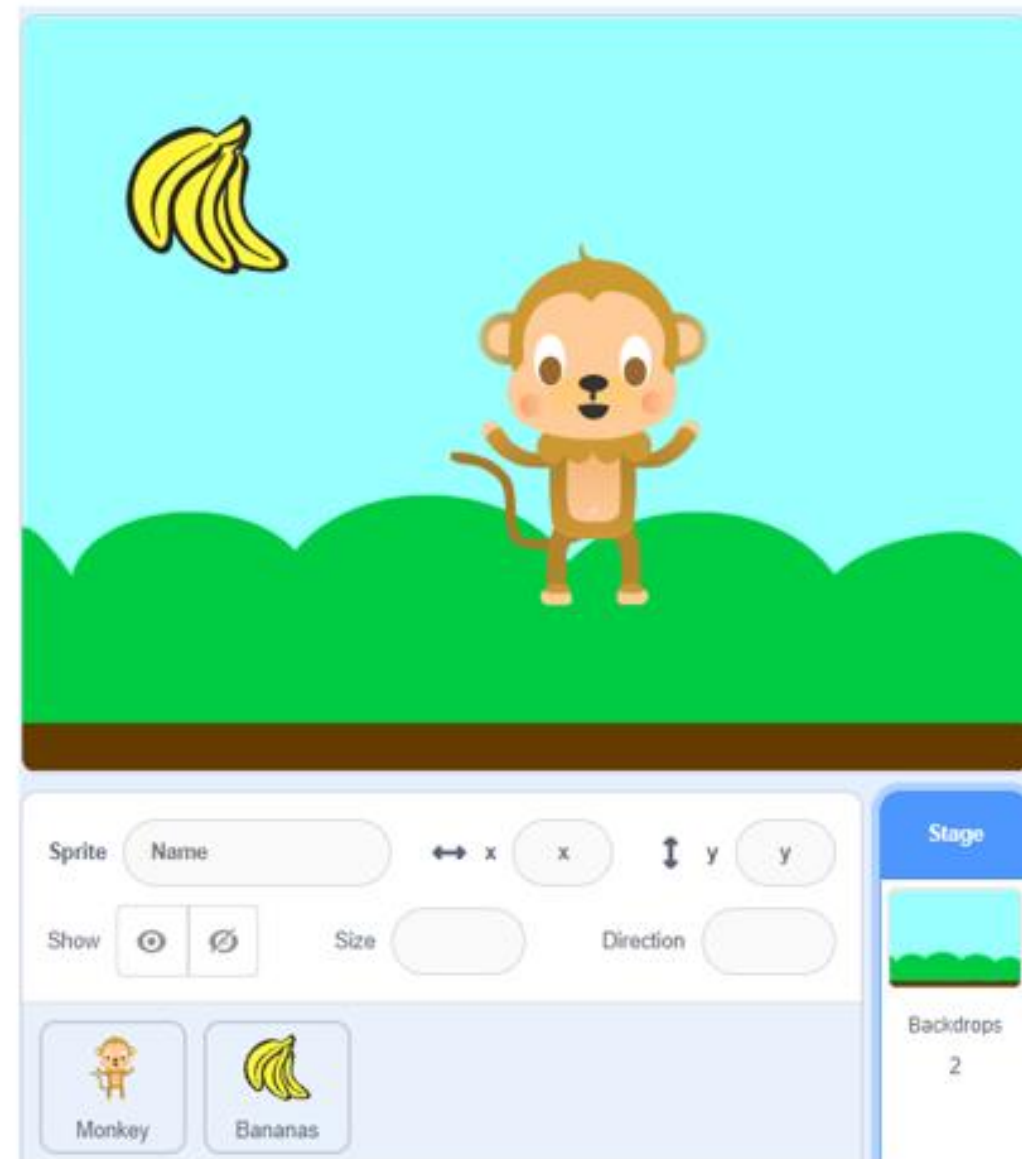
ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง  
goto random position กับตัวละครแมว  
จากนั้นสังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



## ใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย

1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

1.1 สร้างพื้นหลังและตัวละคร ดังรูป



# ใบงานที่ 10

## น้องจ๋อกินกล้วย



## บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อकिनกล้วย เมื่อทำใบงานเสร็จ ให้แลกเปลี่ยนผลลัพธ์ที่ได้กับเพื่อน

## บทบาทนักเรียน

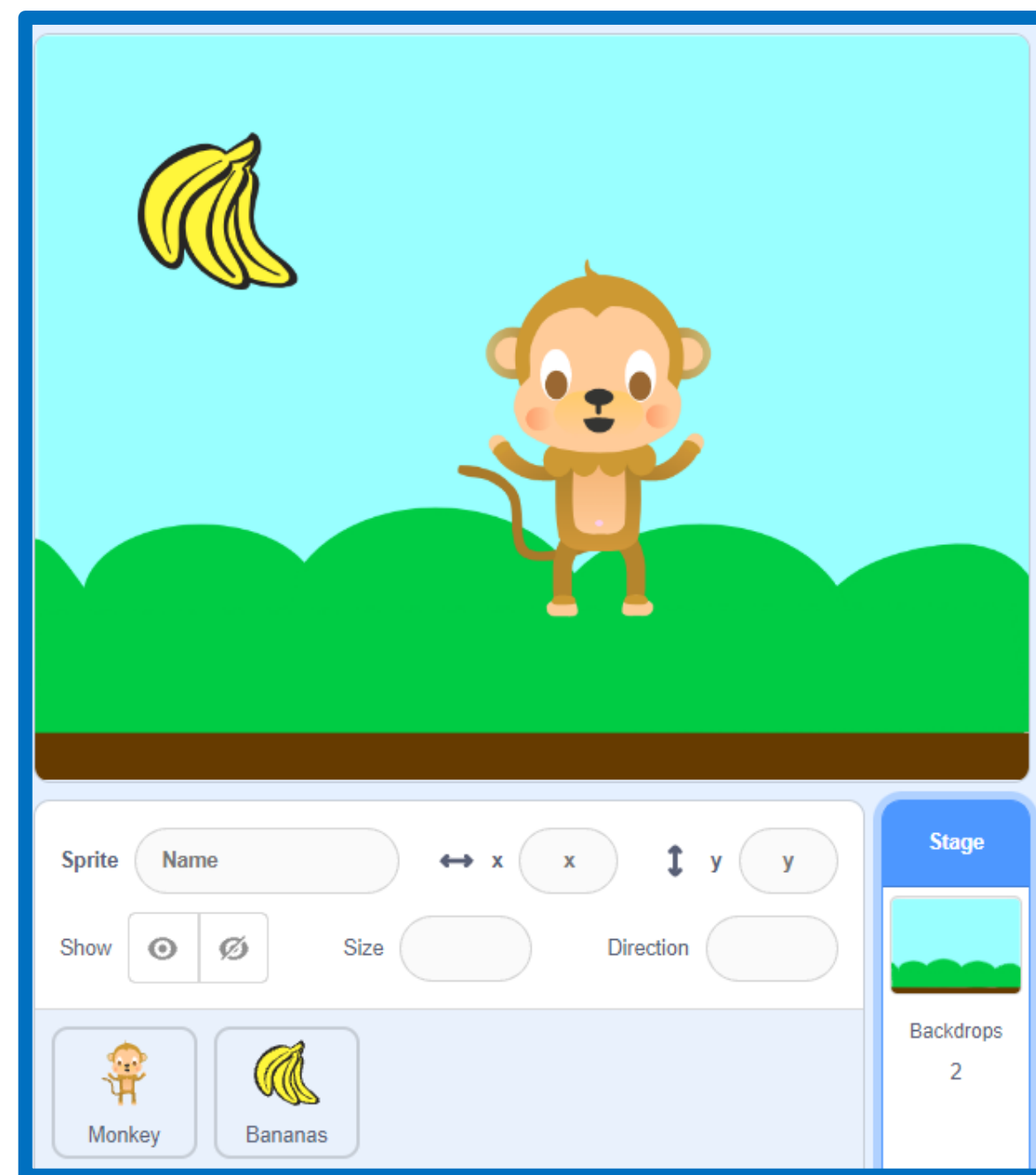
นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อकिनกล้วย เมื่อทำใบงานเสร็จ ให้แลกเปลี่ยนผลลัพธ์ที่ได้กับเพื่อน



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.1 สร้างพื้นหลังและตัวละคร ดังรูป



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

ตัวละคร monkey

เมื่อคลิกธงเขียว

1) กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น (165, -90)

2) วงซ้ำไม่รู้จบ

2.1) แสดงข้อความ “ช่วยพาฉันไปกินกล้วยโดยการกดปุ่มลูกศร

2.2) ถ้าสัมผัสกับตัวละครชื่อ Bananas ให้แสดง ข้อความ “ไฮโย!!! อร่อยจังเลย” เป็นเวลา 1 วินาที

โค้ด

when  clicked

go to x: 165 y: -90

forever

say ช่วยพาฉันไปกินกล้วย โดยการกดปุ่มลูกศร

if touching Bananas ? then

say ไฮโย!!! อร่อยจังเลย for 1 seconds



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว

โค้ด

when right arrow key pressed

change x by 10

when left arrow key pressed

change x by -10



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว

โค้ด

when up arrow key pressed

change y by 10

when down arrow key pressed

change y by -10



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสจำลอง

ตัวละคร Bananas

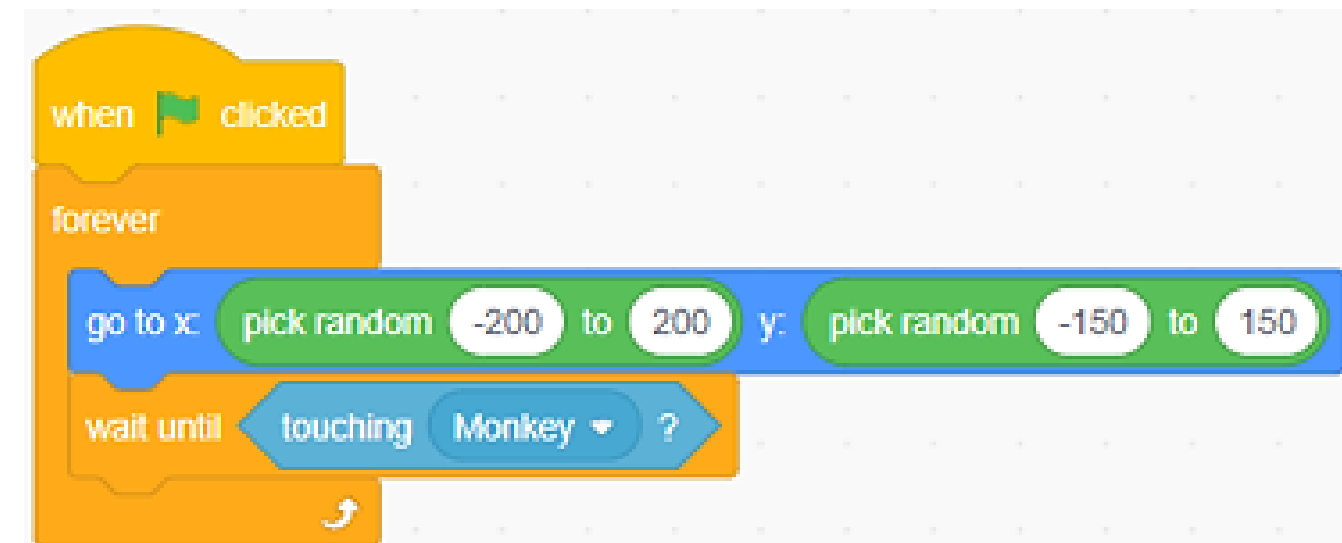
เมื่อคลิกธงเขียว

1) ทำซ้ำไม่รู้จบ

1.1) สุ่มตำแหน่งเริ่มต้น x อยู่ระหว่าง -200 ถึง 200 และ y อยู่ระหว่าง -150 ถึง 150

1.2) รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละครชื่อ monkey แล้ว  
กลับไปทำข้อ 1.1

โค้ด






# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นที่หลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.3 ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
1. คลิก 	- ตัวละคร monkey อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots\dots\dots$ $y = \dots\dots\dots$ พูดว่า ..... - ตัวละคร bananas อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots\dots\dots$ $y = \dots\dots\dots$
2. กดปุ่ม  สามครั้ง	ตัวละคร ..... เคลื่อนที่ไปทาง..... จำนวน ..... ก้าว
3. เมื่อตัวละคร monkey สัมผัสกับตัวละคร bananas	- ตัวละคร monkey พูดว่า ..... - ตัวละคร bananas จะ ..... .....



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.3 ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
4. เมื่อคลิกธงเขียว ถ้า ตัวละคร monkey และ ตัวละคร bananas อยู่ ตำแหน่ง เดียวกัน	- ตัวละคร monkey พูดว่า..... ..... - ตัวละคร bananas จะ ..... .....



# ใบงานที่ 10

2. จากโปรแกรมในข้อ 1 ให้นักเรียนออกแบบตัวละครเพิ่มเติม และให้มีการจบเกม  
เมื่อเกิดการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.1 ตัวละครที่เพิ่ม คือ.....

.....

2.2 ออกแบบการจบเกม เมื่อเกิดการกระทำ

.....

.....

และใช้เหตุการณ์หรือเงื่อนไข.....

.....



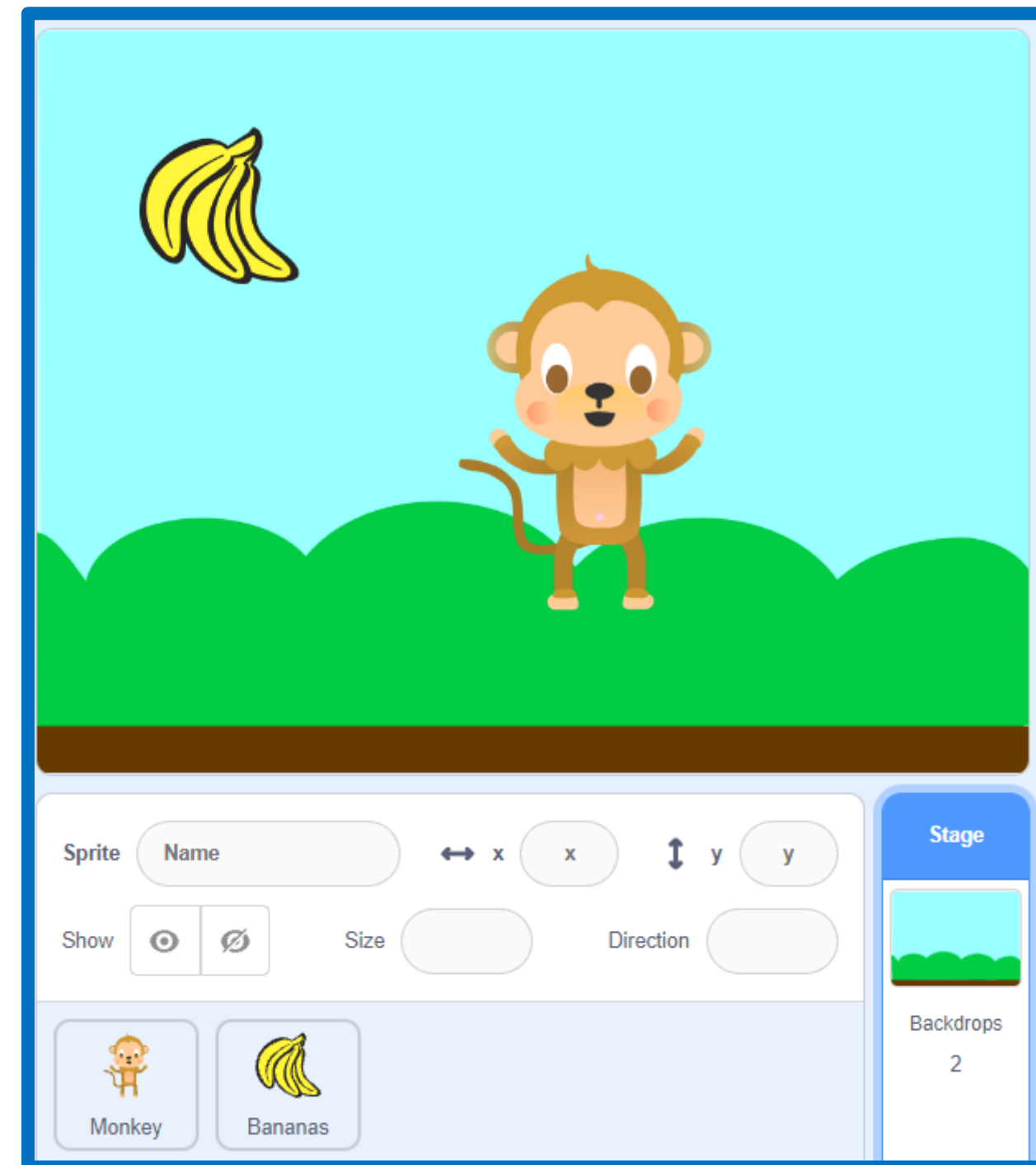
# ឆេតាម



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.1 สร้างพื้นหลังและตัวละคร ดังรูป



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

ตัวละคร monkey

เมื่อคลิกธงเขียว

1) กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น (165, -90)

2) วนซ้ำไม่รู้จบ

2.1) แสดงข้อความ “ช่วยพาฉันไปกินกล้วยโดยการกดปุ่มลูกศร

2.2) ถ้าสัมผัสกับตัวละครชื่อ Bananas ให้แสดง ข้อความ “ไชโย!!! อร่อยจังเลย” เป็นเวลา 1 วินาที

โค้ด

when  clicked

go to x: 165 y: -90

forever

say ช่วยพาฉันไปกินกล้วย โดยการกดปุ่มลูกศร

if touching Bananas ? then

say ไชโย!!! อร่อยจังเลย for 1 seconds



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว

โค้ด

when right arrow key pressed

change x by 10

when left arrow key pressed

change x by -10



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสคำสั่งและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสคำสั่ง

เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว

เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว

โค้ด

when up arrow key pressed

change y by 10

when down arrow key pressed

change y by -10





# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.2 ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสจำลอง

ตัวละคร Bananas

เมื่อคลิกธงเขียว

1) ทำซ้ำไม่รู้จบ

1.1) สุ่มตำแหน่งเริ่มต้น x อยู่ระหว่าง -200 ถึง 200 และ y อยู่ระหว่าง -150 ถึง 150

1.2) รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละครชื่อ monkey แล้ว  
กลับไปทำข้อ 1.1



โค้ด



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.3 ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
1. คลิก 	- ตัวละคร monkey อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots 165 \dots$ $y = \dots -90 \dots$ พูดว่า <b>ช่วยพาฉันไปกินกล้วย โดยการกดปุ่มลูกศร</b> ..... - ตัวละคร bananas อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots$ $y = \dots$
2. กดปุ่ม  สามครั้ง	ตัวละคร <b>monkey</b> ..... เคลื่อนที่ไปทาง..... <b>ข้างบน</b> ..... จำนวน <b>10</b> ก้าว
3. เมื่อตัวละคร monkey สัมผัสกับตัวละคร bananas	- ตัวละคร monkey พูดว่า <b>ไชโย!! อร่อยจังเลย</b> ..... - ตัวละคร bananas จะ <b>เคลื่อนที่ไปตำแหน่ง x อยู่ระหว่าง</b> ..... <b>-200 ถึง 200 และ y ในช่วง -150 ถึง 150</b> .....



# ใบงานที่ 10

## 1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

### 1.3 ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
4. เมื่อคลิกธงเขียว ถ้า ตัวละคร monkey และ ตัวละคร bananas อยู่ ตำแหน่ง เดียวกัน	- ตัวละคร monkey พูดว่า..... <b>ไชโย!! อร่อยจังเลย</b> ..... ..... - ตัวละคร bananas จะ ..... <b>เคลื่อนที่ไปตำแหน่ง x อยู่</b> ..... .....



# ใบงานที่ 10

2. จากโปรแกรมในข้อ 1 ให้นักเรียนออกแบบตัวละครเพิ่มเติม และให้มีการจบเกม  
เมื่อเกิดการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.1 ตัวละครที่เพิ่ม คือ.....ระหว่าง -200 ถึง 200 และ  $y$  ในช่วง -150 ถึง 150.....

2.2 ออกแบบการจบเกม เมื่อเกิดการกระทำ  
เมื่อกินกล้วยครบ 10 ลูก

และใช้เหตุการณ์หรือเงื่อนไข.....ถ้ากินกล้วยครบ 10 ลูกให้หยุดการทำงาน



# สรุปบทเรียน



## บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย  
สรุปประเด็นสำคัญในการเขียน  
โปรแกรม

## บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็น  
สำคัญในการเขียนโปรแกรม



# สรุปบทเรียน

การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข ในโปรแกรม Scratch โดยการตรวจสอบเงื่อนไขกับสัมพันธ์กันของ ตัวละคร ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกม ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น



### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

1. พิจารณาสคริปต์ต่อไปนี้ แล้ววงกลมล้อมรอบตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุด

```
when clicked
go to x: 0 y: 0
point in direction: 45
show
wait until key space pressed
forever
move 10 steps
if on edge, bounce
if touching Bananas then
hide
go to x: pick random -200 to 200 y: pick random -150 to 150
wait 1 seconds
show
```

1.1 ตัวละครจะเริ่มเคลื่อนที่เมื่อเกิดเหตุการณ์ในข้อใด

- ก. เมื่อกดตัวละครซ่อน
- ข. เมื่อตัวละครปรากฏตัว
- ค. เมื่อมีการกดแป้น space bar
- ง. เมื่อสัมผัสกับตัวละคร Bananas

1.2 ตัวละครในสคริปต์จะซ่อนตัวเมื่อเกิดเหตุการณ์ในข้อใด

- ก. เมื่อกดปุ่มลูกศรลง
- ข. เมื่อตัวละครปรากฏตัว
- ค. เมื่อมีการกดแป้น Space bar
- ง. เมื่อสัมผัสกับตัวละคร Bananas

# การบ้าน คำถาม หลังทำกิจกรรม





บทเรียนครั้งถัดไป

เรื่อง นักวิ่งลมกรด



# สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 11 เรื่อง นักวิ่งลมกรด
4. ไฟล์ intro11.sb3

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

