



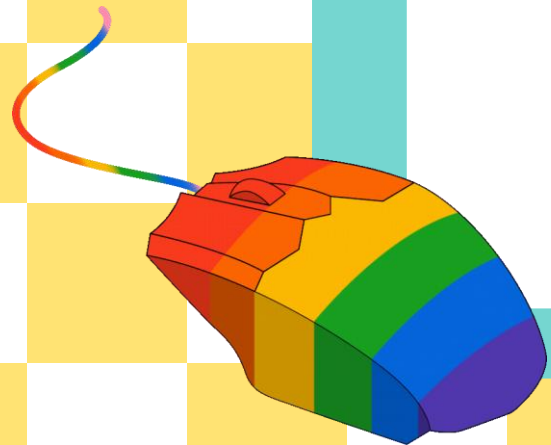
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

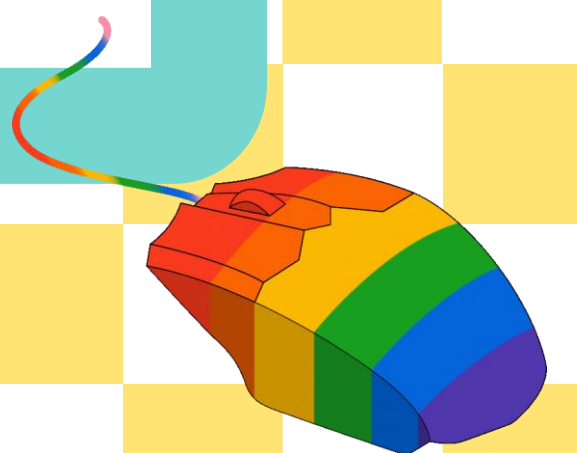
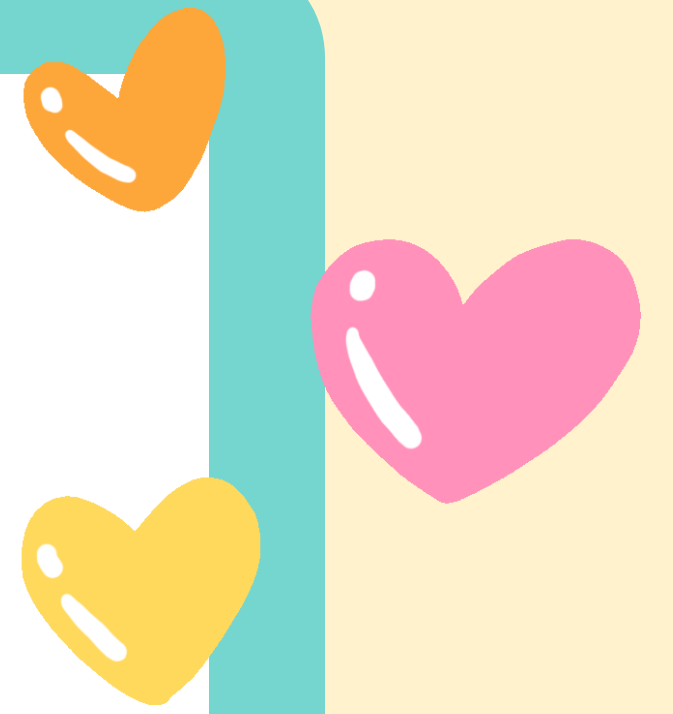
เรื่อง ทักทาย

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



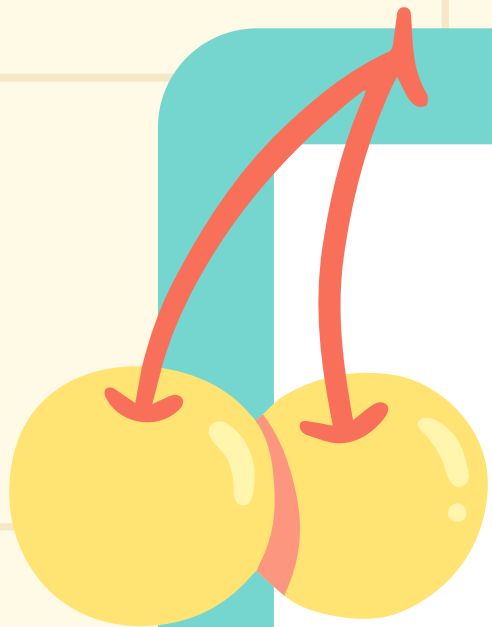
เรื่อง

ท้าย

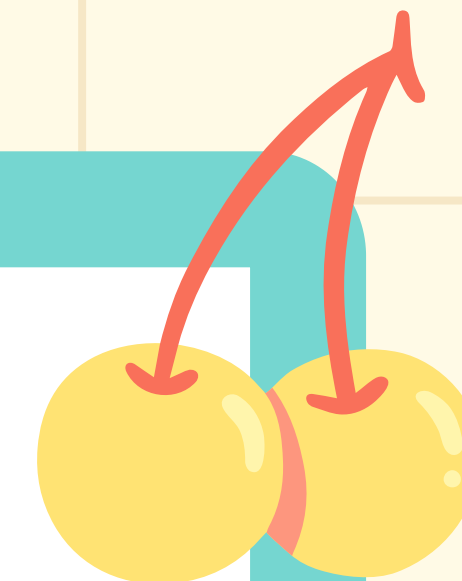


จุดประสงค์การเรียนรู้

สามารถเขียนโปรแกรมให้ตัวละคร
หักท่ายกันได้ ตรวจสอบข้อผิดพลาด
ของโปรแกรมและแก้ไขโปรแกรมได้ถูกต้อง



คำถามทบทวน



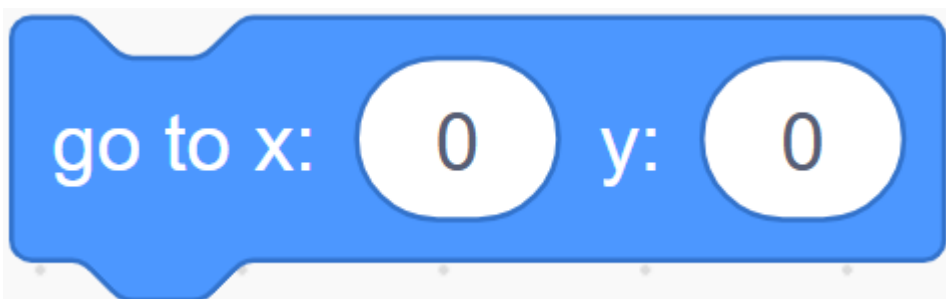
1. นักเรียนรู้จักนิทานเรื่องอะไรบ้าง

↳ เช่น กระต่ายกับเต่า ราชสีห์กับหนู นกกระสา

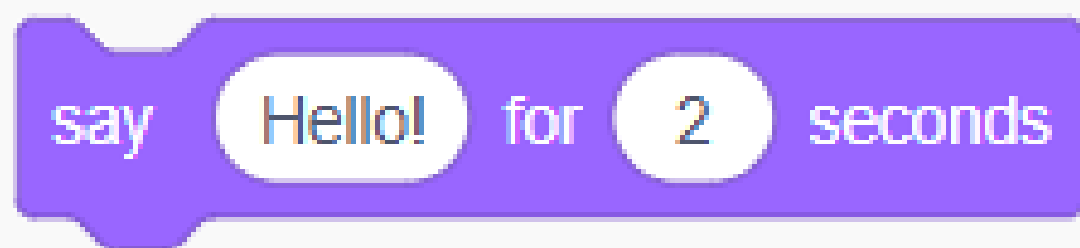
2. ถ้านำนิทานของนักเรียนมาสร้างเป็นโปรเจกต์ Scratch จะมีลำดับการนำเสนออย่างไร และใช้คำสั่งอะไรบ้าง

↳ สร้างบทสนทนาที่ละหน้า เลือกใช้คำสั่งในการการสนทนา และการเคลื่อนที่ เช่น say, move, go to

ทบทวน



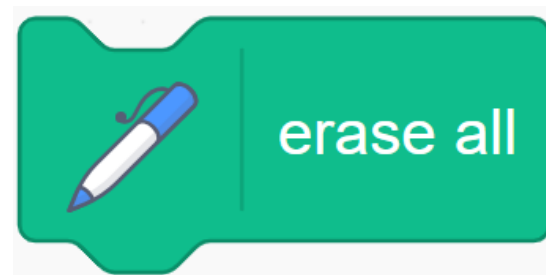
การเคลื่อนที่แบบก้าวกระโดด กำหนดตำแหน่ง โดยระบุค่าพิกัด X, Y



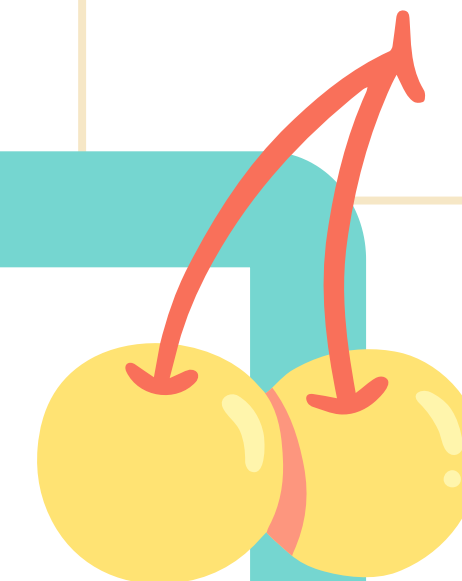
การแสดงข้อความ Hello เป็นเวลา 2 วินาที



รอเวลา 1 วินาที



ลบการวาดเส้นทั้งหมด



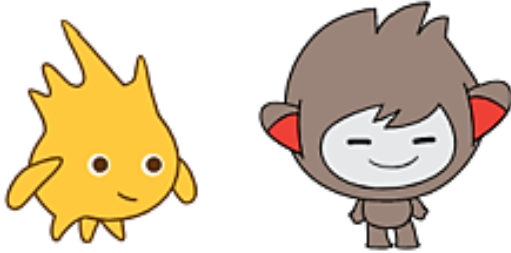

กิจกรรมร่าง Storyboard

ให้นักเรียนวาด Storyboard ในเรื่องราวที่ตนเองสนใจ



ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรีบอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
1	<p>กำหนดชุดตัวละครของ Gobo เป็น gobo-a กำหนดชุดตัวละครของ Nano เป็น nano-a</p> 	-	-
2	<p>Gobo กล่าวทักทาย</p> 	สวัสดี Nano	2

ใบงานที่ 13

เรื่อง

ทักทาย

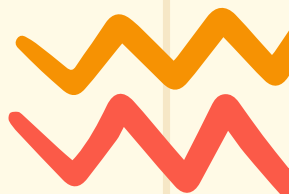


บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนทำใบงาน 13 เรื่อง ทักทาย ให้ทำเป็นงานคู่ เมื่อทำเสร็จแล้วให้กลุ่มอื่นเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์ และเขียนชื่อผู้ตรวจ ตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 4



บทบาทนักเรียน

นักเรียนทำใบงาน 13 เรื่อง ทักทาย ให้ทำเป็นงานคู่เมื่อทำเสร็จแล้วให้กลุ่มอื่นเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์ และเขียนชื่อผู้ตรวจ ตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 4



ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรีบอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
1	กำหนดชุดตัวละครของ Gobo เป็น gobo-a กำหนดชุดตัวละครของ Nano เป็น nano-a 	-	-
2	Gobo กล่าวทักทาย 	สวัสดี Nano	2



ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรี่บอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
3	Nano ทักทายตอบ 	สวัสดี Gobo	2
4	Gobo ถาม Nano 	สบายดีไหม Nano	2
5	Nano ตอบและถาม Gobo 	ฉันสบายดี เธอละ	2

ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรี่บอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สันทนาการ

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
6	Gobo ตอบ  Gobo (yellow spiky character) and Nano (brown monkey character) are shown. A speech bubble above Gobo says "ฉันก็สบายดี" (I'm also fine).	ฉันก็สบายดี	2
7	ทั้ง Gobo และ Nano เปลี่ยนเป็นทำยิ้มกว้าง (ชุดตัวละคร gobo-b และ nano-c)  Gobo and Nano are shown smiling broadly.	-	-

ใบงาน 13 ทักทาย

2. ให้เขียนสคริปต์ของตัวละคร Gobo และ Nano เพื่อทักทายตามสตอรี่บอร์ดในข้อ 1

3. ให้เพิ่มบทสนทนาของ Gobo กับ Nano อย่างน้อยตัวละครละ 1 ประโยค และเพิ่มสถานการณ์อื่น ๆ ตามความสนใจ



ใบงาน 13 ทักทาย

4. เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....





นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน





ឆេតិយ



ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอริ์บอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
1	กำหนดชุดตัวละครของ Gobo เป็น gobo-a กำหนดชุดตัวละครของ Nano เป็น nano-a 	-	-
2	Gobo กล่าวทักทาย 	สวัสดี Nano	2


ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรี่บอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
3	 <p>Nano ทักทายตอบ</p> <p>สวัสดี Gobo</p>	สวัสดี Gobo	2
4	 <p>Gobo ถาม Nano</p> <p>สบายดีไหม Nano</p>	สบายดีไหม Nano	2
5	 <p>Nano ตอบและถาม Gobo</p> <p>ฉันสบายดี เธอละ</p>	ฉันสบายดี เธอละ	2

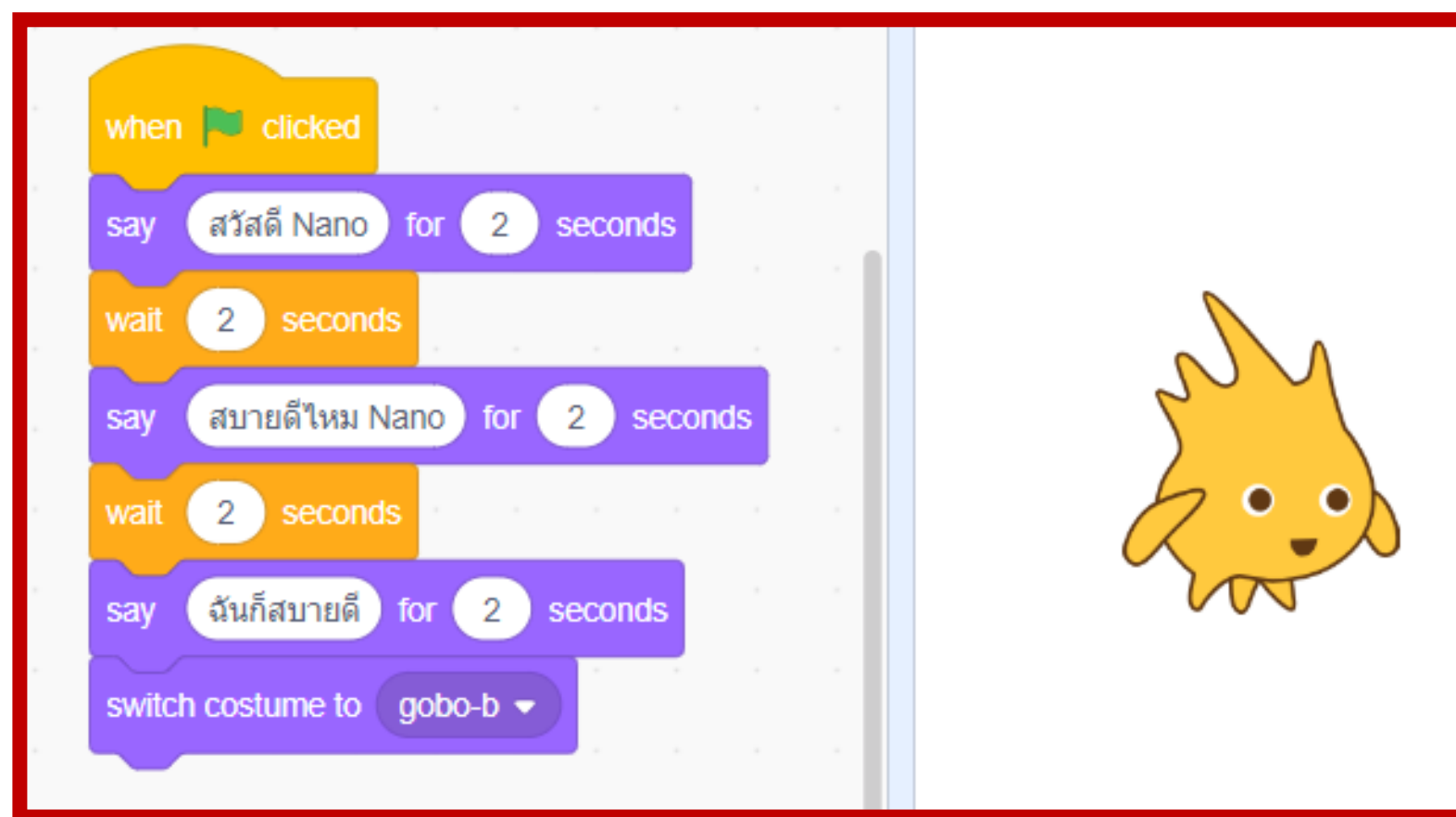
ใบงาน 13 ทักทาย

1. พิจารณาสตอรี่บอร์ดตามตารางต่อไปนี้ แล้วเขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Gobo และ Nano สนทนากัน

ลำดับที่	ภาพ	บทสนทนา	เวลา (วินาที)
6	Gobo ตอบ 	ฉันก็สบายดี	2
7	ทั้ง Gobo และ Nano เปลี่ยนเป็นทำยิ้มกว้าง (ชุดตัวละคร gobo-b และ nano-c) 	-	-

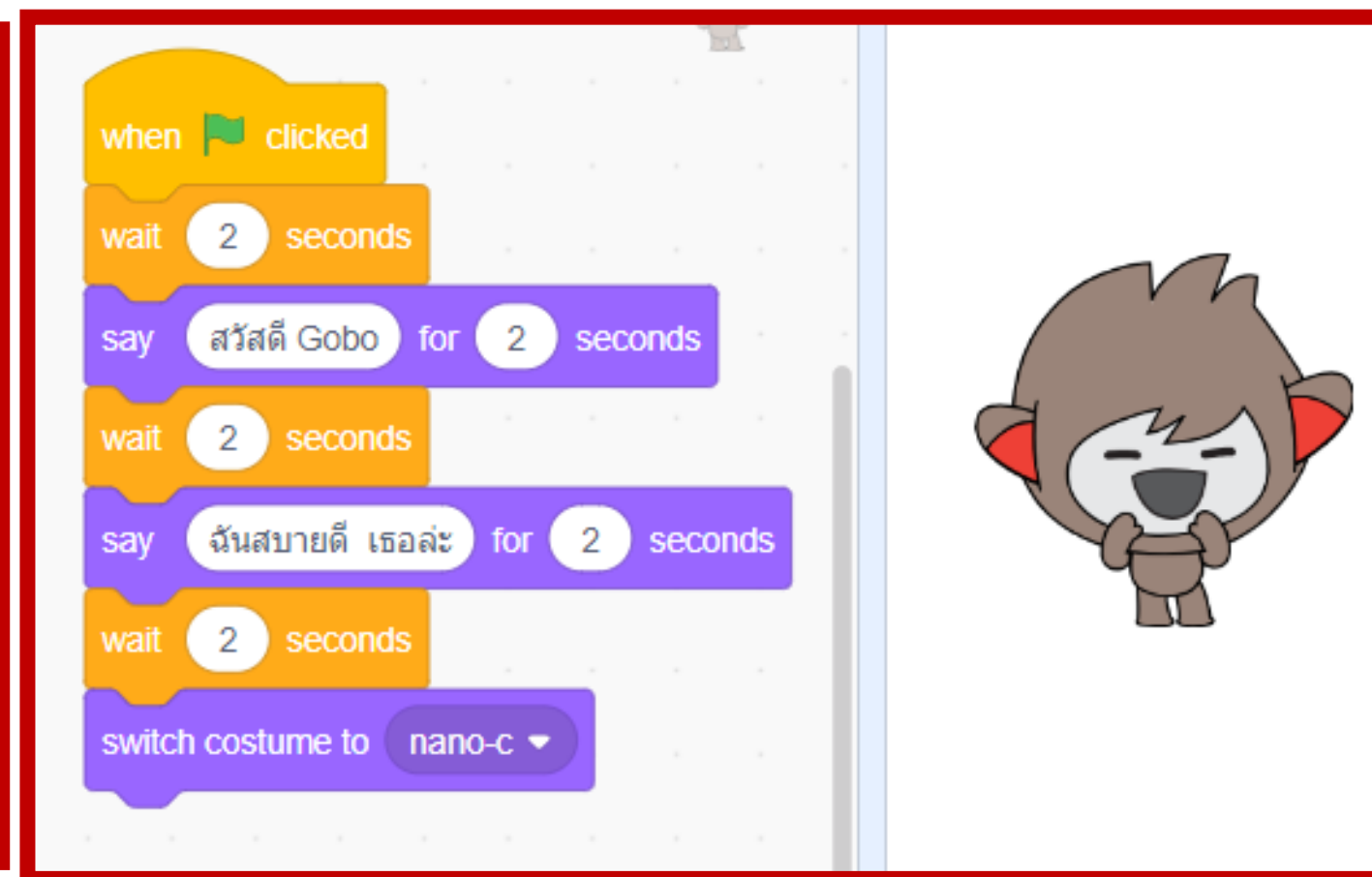

ใบงาน 13 ทักทาย

2. ให้เขียนสคริปต์ของตัวละคร Gobo และ Nano เพื่อทักทายทายตามสตอรี่บอร์ดในข้อ 1




Scratch script for Gobo character:

- when green flag clicked
- say สวัสดี Nano for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say สบายดีไหม Nano for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say ฉันก็สบายดี for 2 seconds
- switch costume to gobo-b



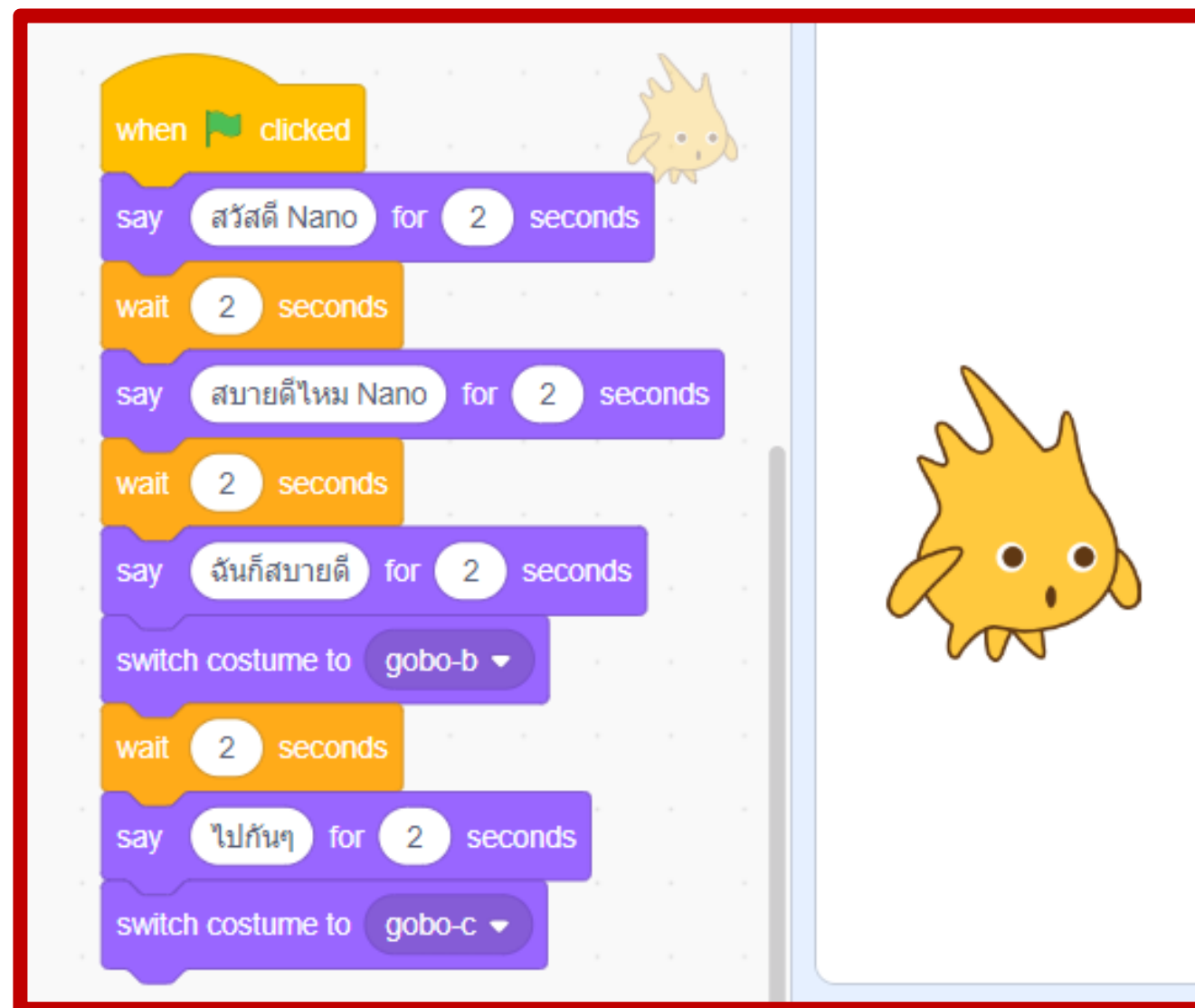
Scratch script for Nano character:

- when green flag clicked
- wait 2 seconds
- say สวัสดี Gobo for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say ฉันสบายดี เธอละ for 2 seconds
- wait 2 seconds
- switch costume to nano-c



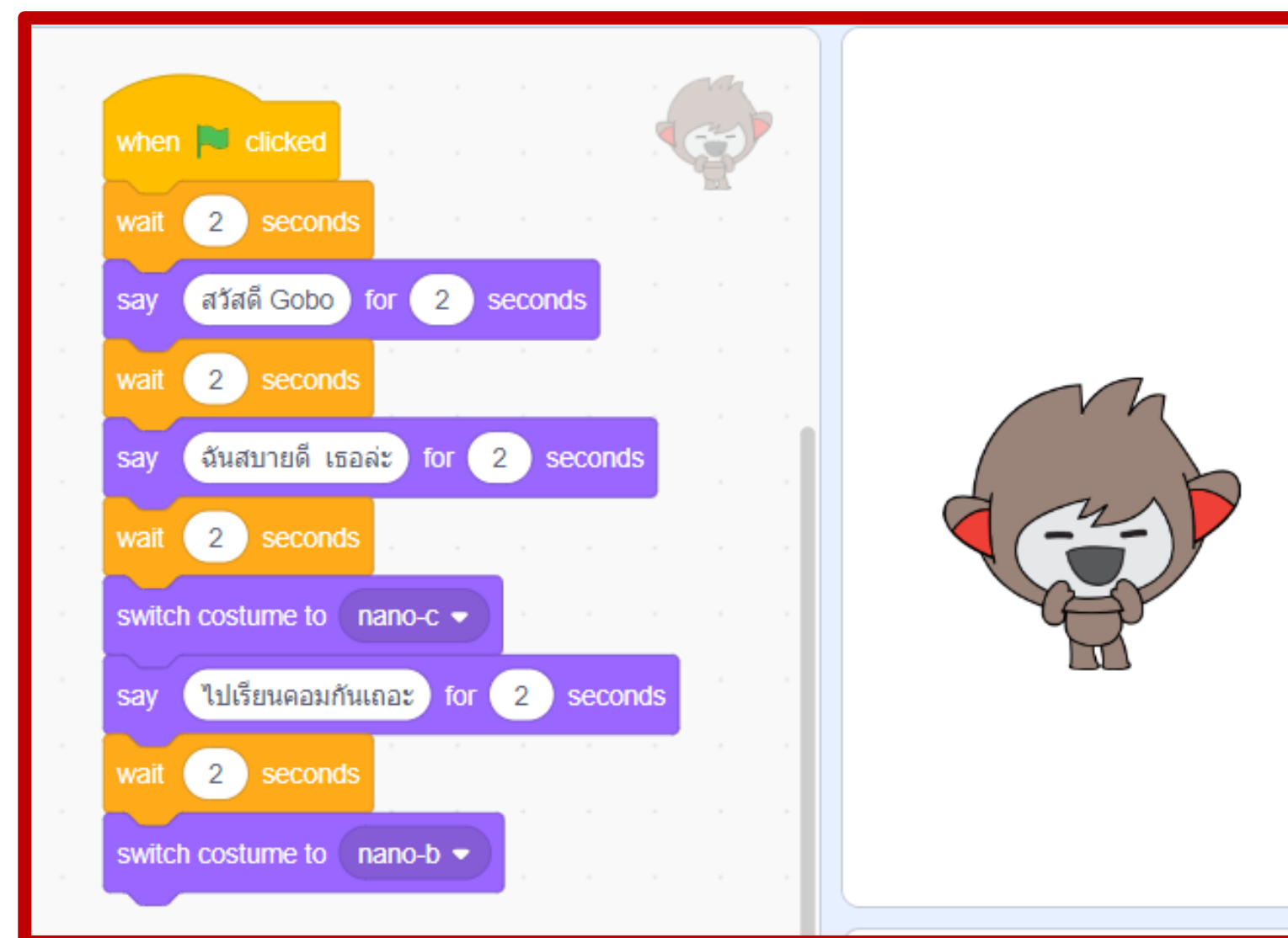

ใบงาน 13 ทักทาย

3. ให้เพิ่มบทสนทนาของ Gobo กับ Nano อย่างน้อยตัวละครละ 1 ประโยค และเพิ่มสถานการณ์อื่น ๆ ตามความสนใจ




Scratch script for Gobo character:

- when green flag clicked
- say สวัสดี Nano for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say สบายดีไหม Nano for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say ฉันก็สบายดี for 2 seconds
- switch costume to gobo-b
- wait 2 seconds
- say ไปกันๆ for 2 seconds
- switch costume to gobo-c



Scratch script for Nano character:

- when green flag clicked
- wait 2 seconds
- say สวัสดี Gobo for 2 seconds
- wait 2 seconds
- say ฉันสบายดี เธอละ for 2 seconds
- wait 2 seconds
- switch costume to nano-c
- say ไปเรียนคอมกันเถอะ for 2 seconds
- wait 2 seconds
- switch costume to nano-b



ใบงาน 13 ทักทาย

4. เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....



สรุปบทเรียน



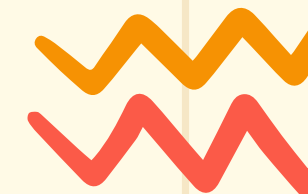
บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย
ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม
และการทำใบงานจากการเขียน
โปรแกรม



บทบาทนักเรียน

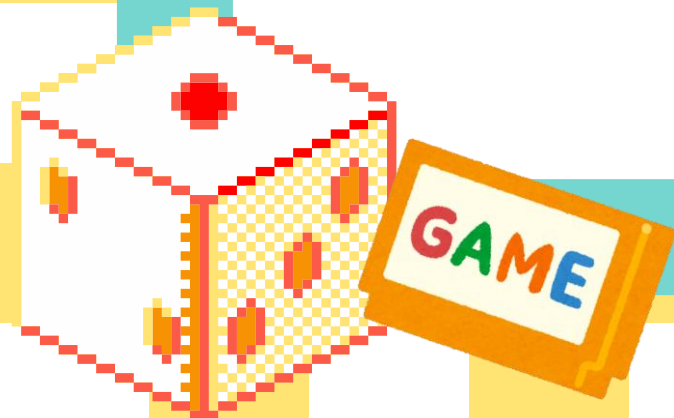
นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้
ที่ได้จากการทำกิจกรรม และการทำ
ใบงานจากการเขียนโปรแกรม



สรุปบทเรียน

การทักทายในโปรแกรม Scratch สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Say และการเปลี่ยนชุดตัวละครระหว่างการทักทายกันจะช่วยให้การสนทนา ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น

การตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมทำได้โดยตรวจสอบการทำงานที่ละคำสั่งและแก้ไขคำสั่งหรือวิธีการที่ทำให้เกิดข้อผิดพลาด





บทเรียนในครั้งถัดไป

เรื่อง

ไปโรงเรียน





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 14 เรื่อง ไปโรงเรียน

