



รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง ไปโรงเรียน

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



เรื่อง

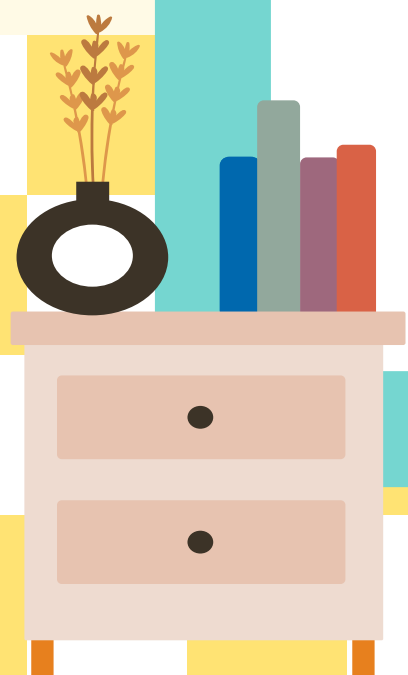
ไปโรงเรียน



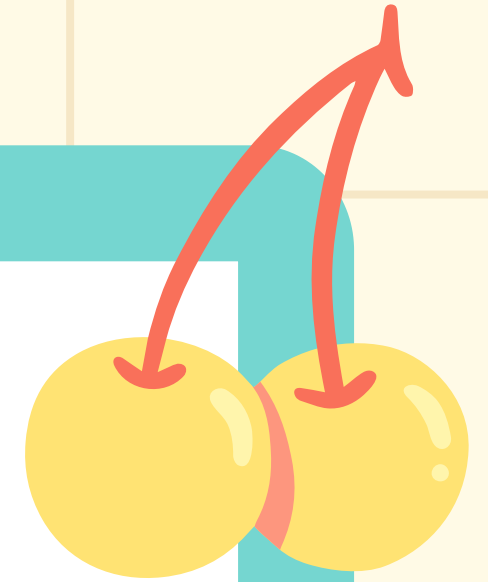
จุดประสงค์การเรียนรู้



เขียนโปรแกรมเพื่อเปลี่ยนจากเวทีจากการคลิก
ตัวละคร ตรวจสอบข้อผิดพลาดและผลการทำงาน
ของโปรแกรม



คำถามทบทวน



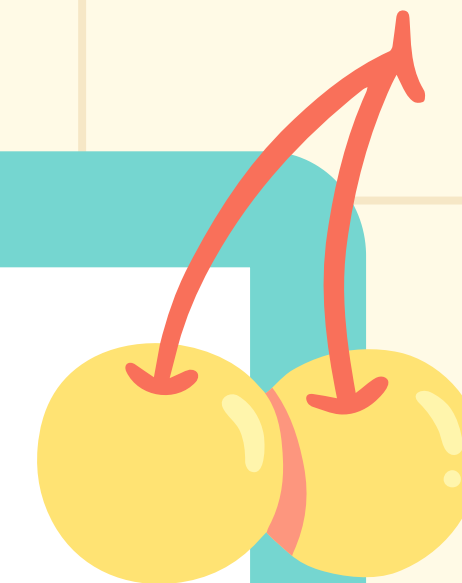
การใช้คำสั่ง when this sprite clicked นำไปใช้ในกรณีใดบ้าง

↳ เมื่อต้องการให้ผู้ใช้คลิกที่ตัวละครแล้วปรากฏเหตุการณ์ต่าง ๆ

when this sprite clicked



กิจกรรมตกแต่งตัวละคร

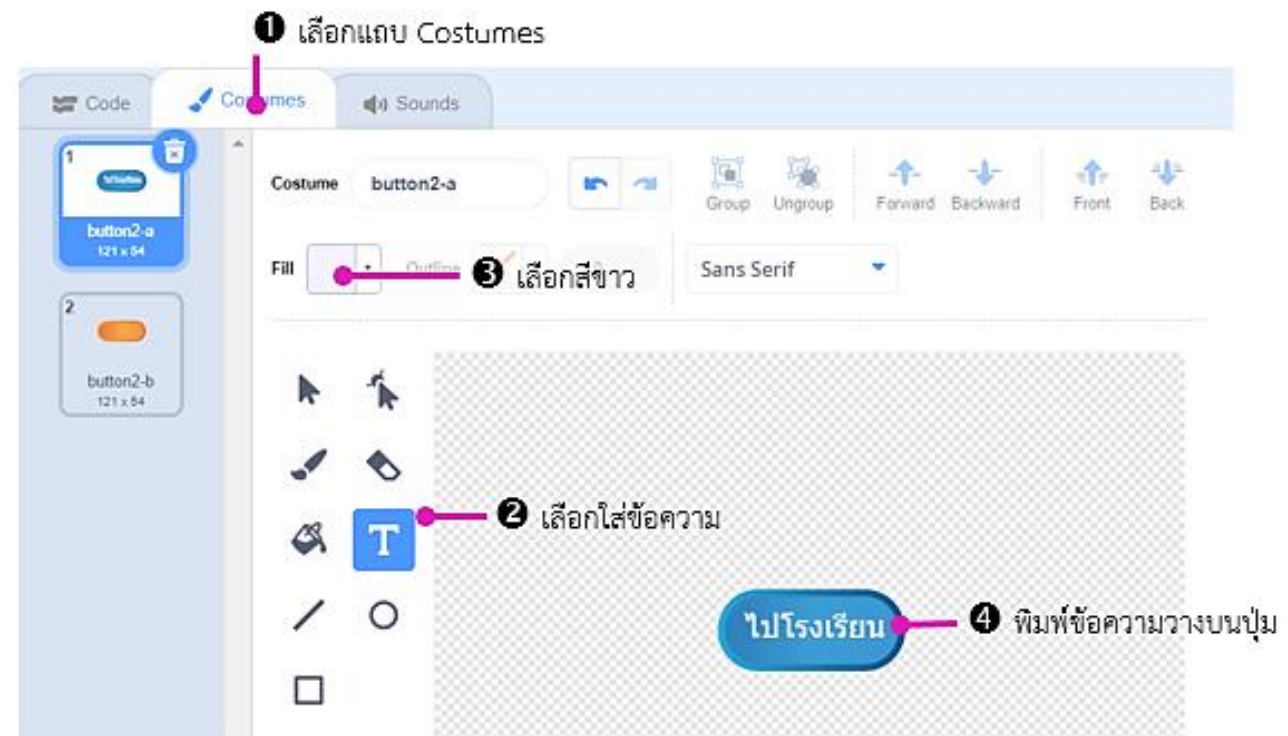


ให้นักเรียนตกแต่ง costume จากโปรแกรม Scratch ตามที่ครูสาธิต



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

1. เปิดโปรแกรม Scratch เพิ่มฉากเวที 2 ฉาก คือ School และ Bedroom1 แล้วลบฉากเดิมออก
2. เพิ่มตัวละครชื่อ Max และ Button2 ที่ตัวละคร Button2 เลือกแถบ Costumes แล้วพิมพ์ข้อความ "ไปโรงเรียน" วางบนปุ่ม ดังรูป



3. พิจารณาฉากที่ 1 และฉากที่ 2 ต่อไปนี้ จากนั้นตอบคำถามและเขียนโปรแกรมดังต่อไปนี้



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2

ใบงานที่ 14

เรื่อง ไปโรงเรียน

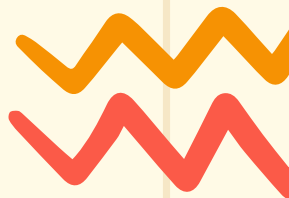


บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนทำใบงาน 14 เรื่อง ไปโรงเรียน โดยทำเป็นงานคู่ จากนั้น ให้นักเรียนสลับกันตรวจกับเพื่อนเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์ และอภิปรายร่วมกันว่าโปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานอย่างไร

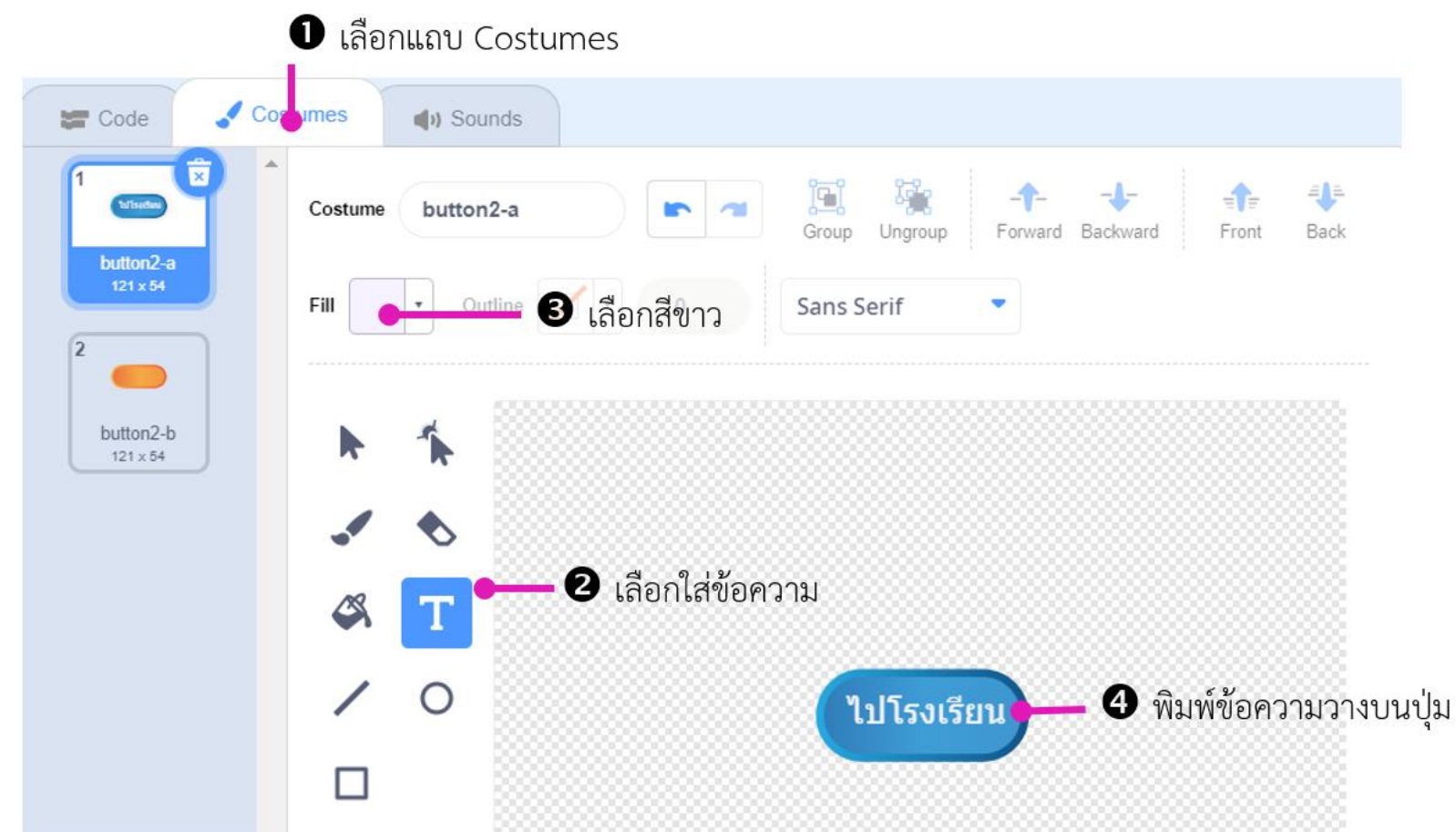
บทบาทนักเรียน

นักเรียนทำใบงาน 14 เรื่อง ไปโรงเรียนโดยทำเป็นงานคู่ จากนั้น ให้นักเรียนสลับกันตรวจกับเพื่อนเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์ และอภิปรายร่วมกันว่าโปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานอย่างไร



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

1. เปิดโปรแกรม Scratch เพิ่มฉากเวที 2 ฉาก คือ School และ Bedroom1 แล้วลบฉากเดิมออก
2. เพิ่มตัวละครชื่อ Max และ Button2 ที่ตัวละคร Button2 เลือกแถบ Costumes แล้วพิมพ์ข้อความ “ไปโรงเรียน” วางบนปุ่ม ดังรูป



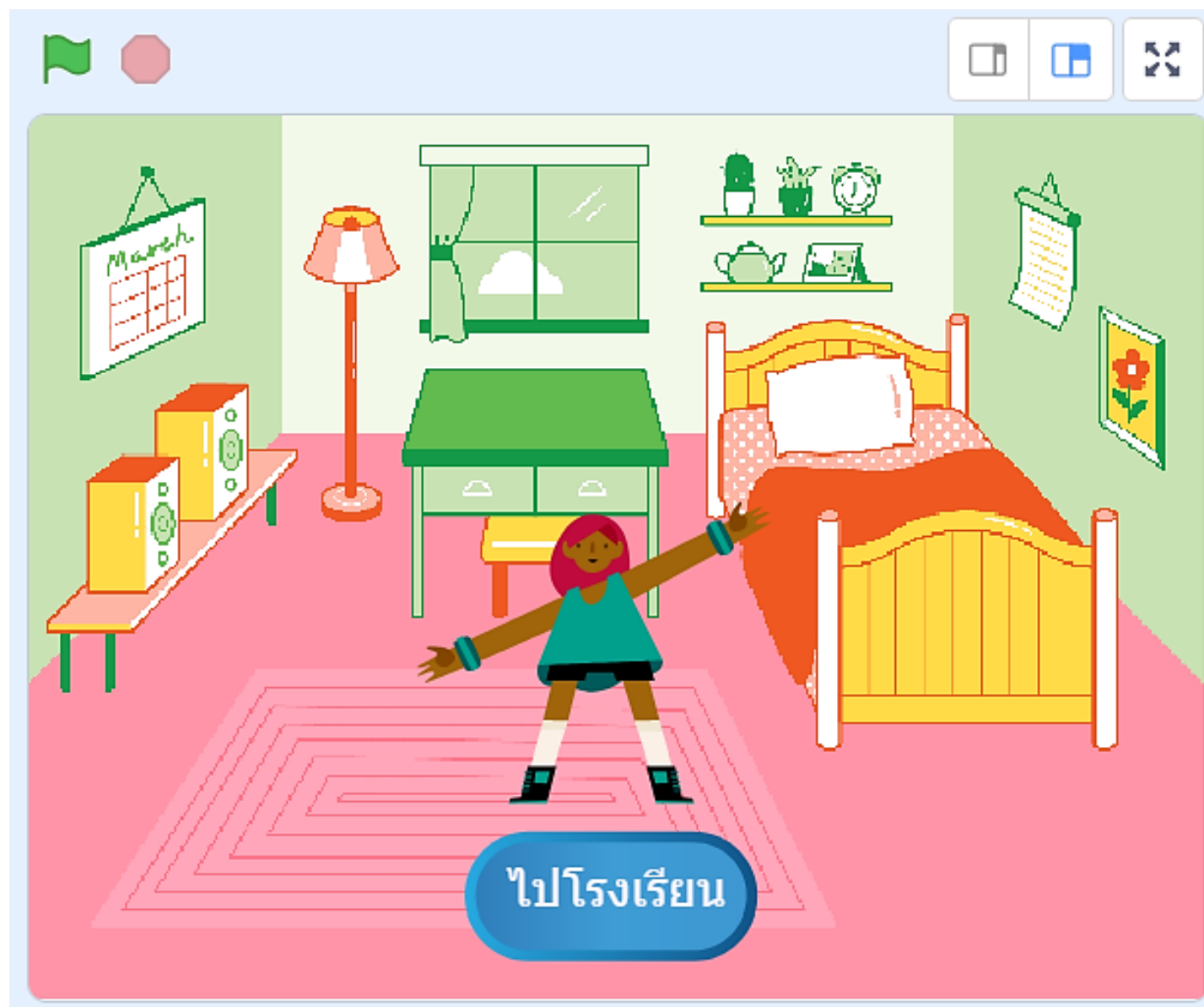
ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

1 เลือกแถบ Costumes

The screenshot shows the Scratch 'Costumes' tab. On the left, a list of costumes includes 'button2-a' (121 x 54) and 'button2-b' (121 x 54). The main area shows the 'button2-a' costume selected, with a 'Fill' color picker and an 'Outline' color picker. The 'Outline' color picker is highlighted with a pink line and the annotation '3 เลือกสีขา' (3 Choose outline color). The font is set to 'Sans Serif'. Below the costume list, a toolbar contains various drawing tools, with the text tool 'T' highlighted by a pink line and the annotation '2 เลือกใส่ข้อความ' (2 Choose text tool). On the right, a canvas shows a blue button with the text 'ไปโรงเรียน' (Go to school) written on it. A pink line points from the text to the annotation '4 พิมพ์ข้อความวางบนปุ่ม' (4 Type text on the button).

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3. พิจารณาฉากที่ 1 และฉากที่ 2 ต่อไปนี้ จากนั้นตอบคำถามและเขียนโปรแกรมต่อไป



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3.1 ฉากที่ 1 ใช้ฉากเวทีชื่ออะไร และมีตัวละครอะไรบ้าง

ฉากเวที ชื่อ

ตัวละคร ชื่อ

3.2 ฉากที่ 2 ใช้ฉากเวทีชื่ออะไร และมีตัวละครอะไรบ้าง

ฉากเวที ชื่อ

ตัวละคร ชื่อ

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3.3 เขียนสคริปต์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

1) เมื่อคลิกธงเขียว ให้ปรากฏผลลัพธ์ตามฉากรที่ 1

2) เมื่อคลิกที่ปุ่มไปโรงเรียน  ให้ปรากฏผลลัพธ์ตามฉากรที่ 2



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

- เขียนสคริปต์เพิ่มจากข้อ 3. ให้ตัวละคร Max หลังจากที่อยู่ฉากโรงเรียน
ให้ทำท่าออกกำลังกายไปเรื่อย ๆ





นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน

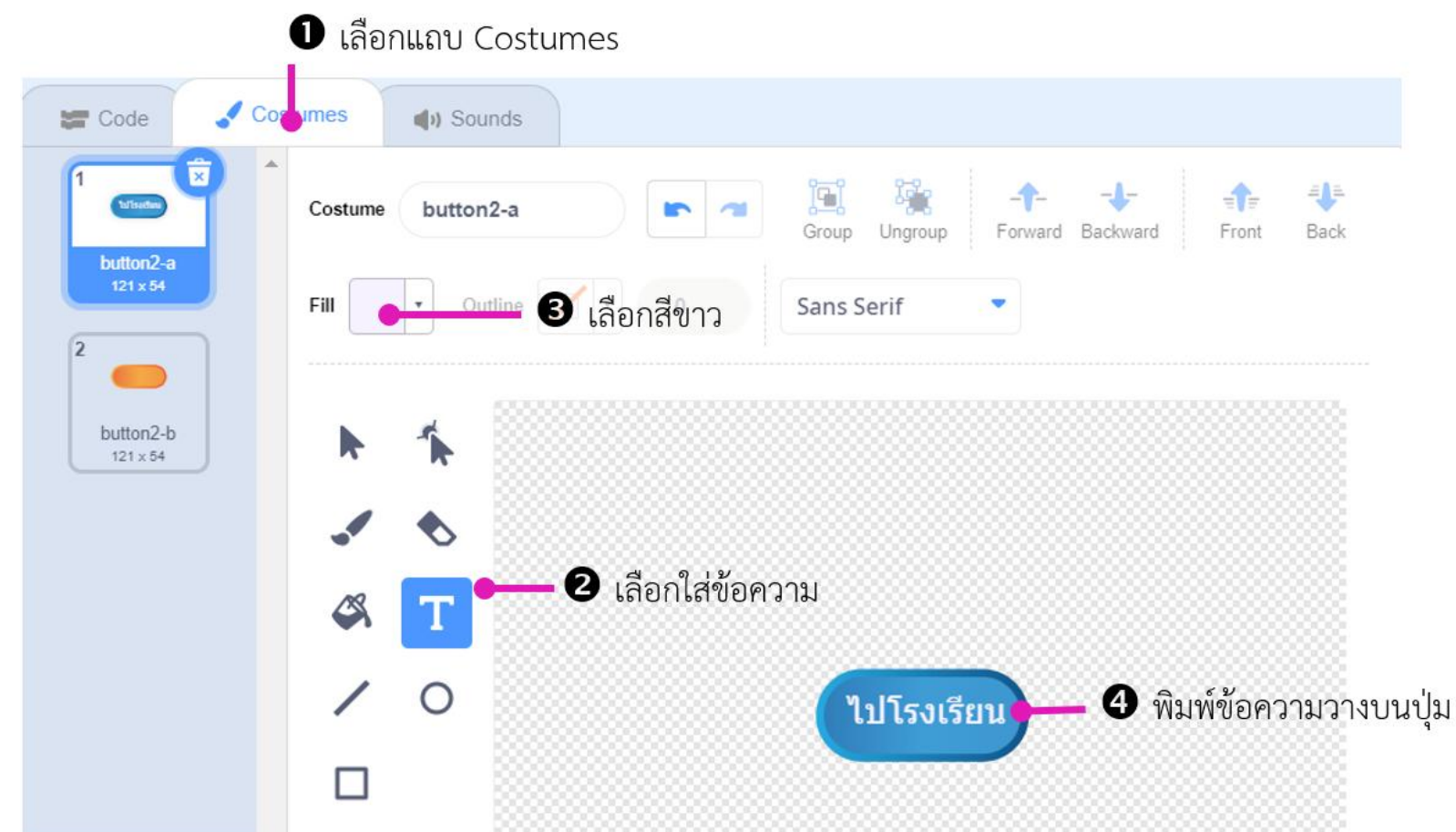


ឆេតិយ



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

1. เปิดโปรแกรม Scratch เพิ่มฉากเวที 2 ฉาก คือ School และ Bedroom1 แล้วลบฉากเดิมออก
2. เพิ่มตัวละครชื่อ Max และ Button2 ที่ตัวละคร Button2 เลือกแถบ Costumes แล้วพิมพ์ข้อความ “ไปโรงเรียน” วางบนปุ่ม ดังรูป



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

1 เลือกแถบ Costumes

The screenshot shows the Scratch software interface with the 'Costumes' tab selected. On the left, a list of costumes includes 'button2-a' (121 x 54) and 'button2-b' (121 x 54). The main workspace shows a blue button with the text 'ไปโรงเรียน' (Go to school). The interface includes a toolbar with icons for selection, erasing, drawing, and text, as well as a top menu with 'Code', 'Costumes', and 'Sounds' tabs. The 'Costume' dropdown is set to 'button2-a'. The 'Fill' color is blue, and the 'Outline' color is black. The font is set to 'Sans Serif'. The text 'ไปโรงเรียน' is centered on the button.

2 เลือกใส่ข้อความ

3 เลือกสีขาว

4 พิมพ์ข้อความวางบนปุ่ม

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3. พิจารณาฉากที่ 1 และฉากที่ 2 ต่อไปนี้ จากนั้นตอบคำถามและเขียนโปรแกรมต่อไป



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3.1 ฉากที่ 1 ใช้ฉากเวทีชื่ออะไร และมีตัวละครอะไรบ้าง

ฉากเวที ชื่อ **Bedroom1**

ตัวละคร ชื่อ **Max และ Button2**

3.2 ฉากที่ 2 ใช้ฉากเวทีชื่ออะไร และมีตัวละครอะไรบ้าง

ฉากเวที ชื่อ **School**

ตัวละคร ชื่อ **Max**

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

3.3 เขียนสคริปต์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

1) เมื่อคลิกธงเขียว ให้ปรากฏผลลัพธ์ตามฉากที่ 1

2) เมื่อคลิกที่ปุ่มไปโรงเรียน  ให้ปรากฏผลลัพธ์ตามฉากที่ 2



The image shows two Scratch code blocks side-by-side, enclosed in a red border. The left block is a yellow 'when clicked' block with a green flag icon. Below it are two purple blocks: 'show' and 'switch backdrop to Bedroom 1'. The right block is a yellow 'when this sprite clicked' block. Below it are two purple blocks: 'hide' and 'switch backdrop to School'.

ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

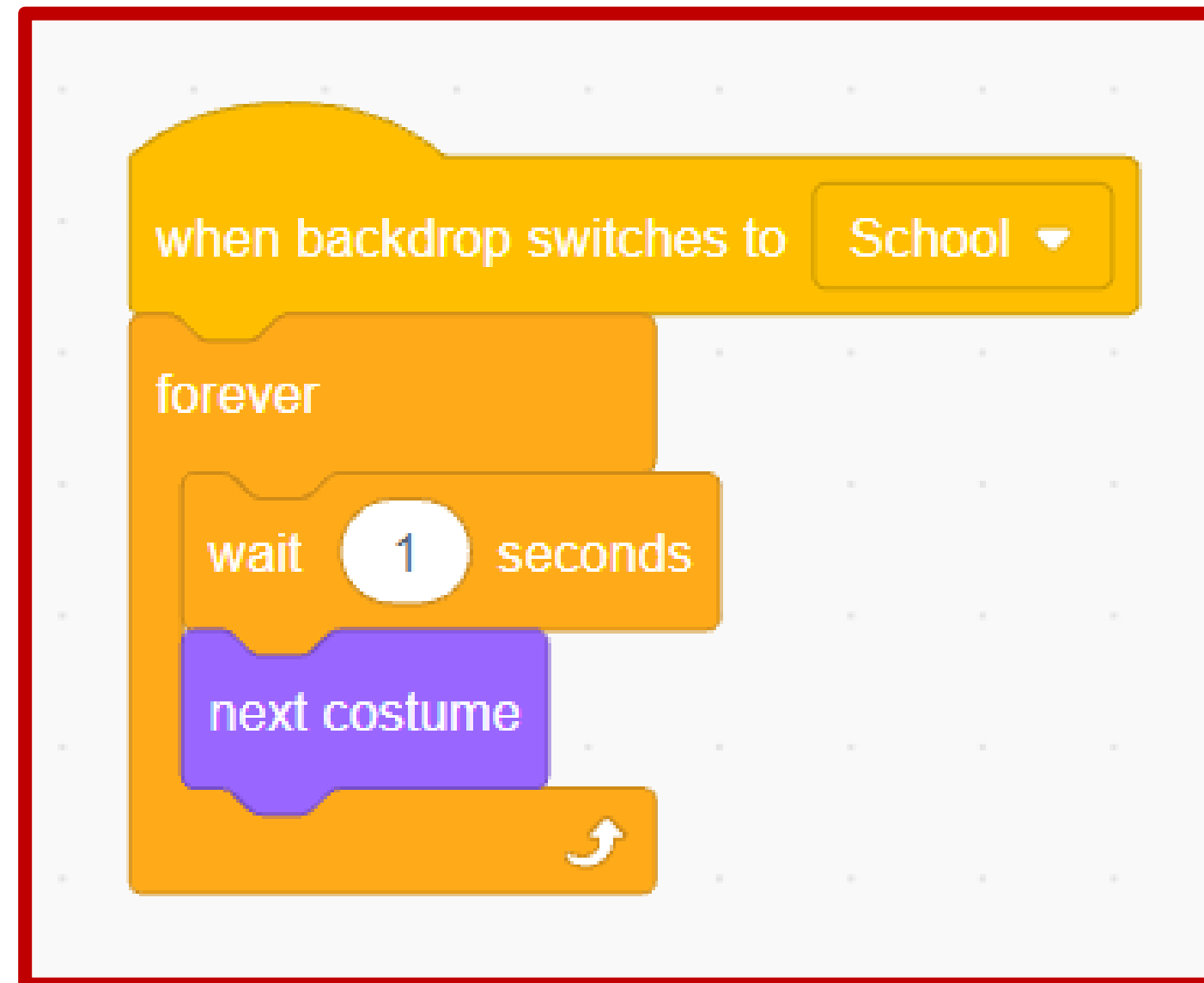
.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....



ใบงาน 14 ไปโรงเรียน

4. เขียนสคริปต์เพิ่มจากข้อ 3. ให้ตัวละคร Max หลังจากที่อยู่ฉากโรงเรียน ให้ทำท่าออกกำลังกายไปเรื่อย ๆ



สรุปบทเรียน



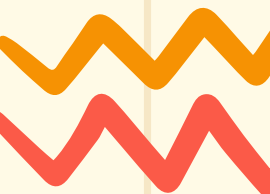
บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย
ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม
และการทำใบงานจากการเขียน
โปรแกรม



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้
ที่ได้จากการทำกิจกรรม และการทำ
ใบงานจากการเขียนโปรแกรม



สรุปบทเรียน

การใช้คำสั่ง when this sprite clicked ใช้สำหรับคลิกที่ตัวละครและทำงานอื่น ๆ ตามที่ผู้ใช้กำหนด การตรวจหาข้อผิดพลาดและผลการทำงานจะทำให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ





บทเรียนในครั้งถัดไป

เรื่อง

ค้นหาสิ่งของ





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 15 เรื่อง ค้นหาสิ่งของ
4. ไฟล์เกมค้นหาสิ่งของ

