

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง ราชสีห์กับหนู

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



ราชสีห์กับหนู



จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายคำสั่งที่ใช้เขียนโปรแกรมสร้างนิทาน จากนั้น
เขียนโปรแกรมสร้างนิทานให้ตัวละครแสดงผลลัพธ์โดยใช้
การห้วงเวลาโต้ตอบ



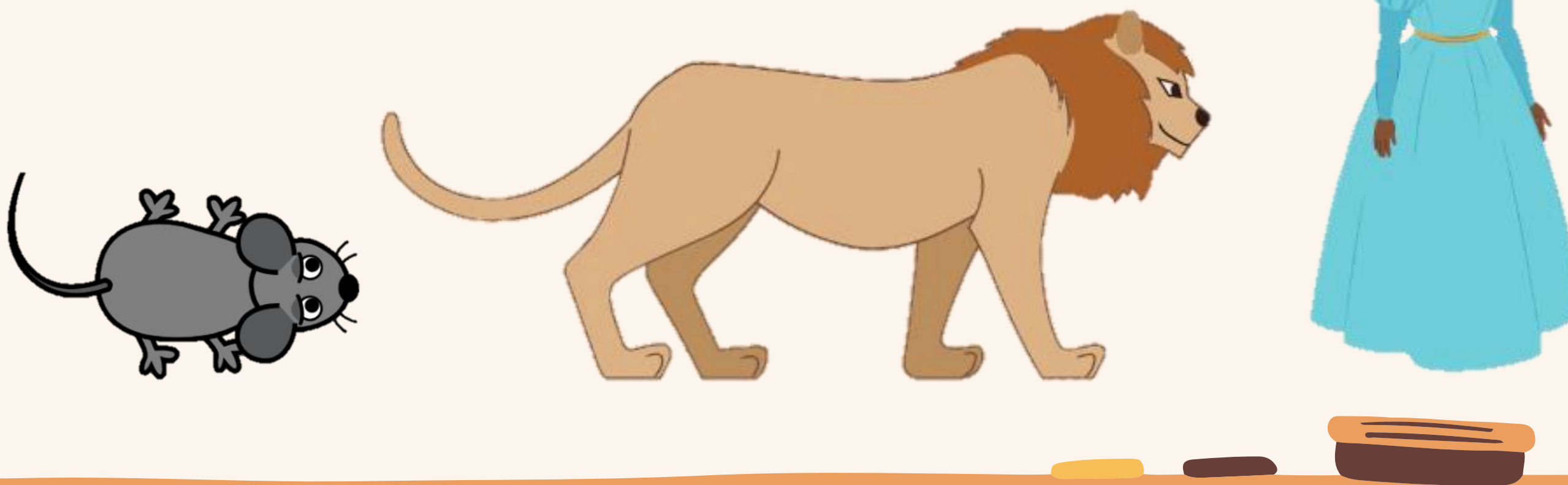
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

ออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างนิทานตามสถานการณ์
ที่กำหนด ตรวจสอบ และแก้ไขผลลัพธ์ได้อย่างถูกต้อง



แสดงบทบาทสมมติ

ให้ตัวแทนนักเรียน 3 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติ
เป็นเจ้าหญิง สิงโต และหนู



แสดงบทบาทสมมติ



แสดงบทบาทสมมติ



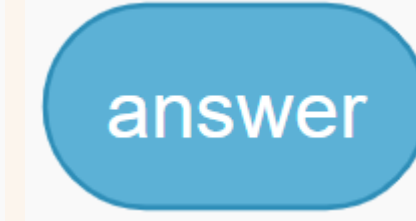
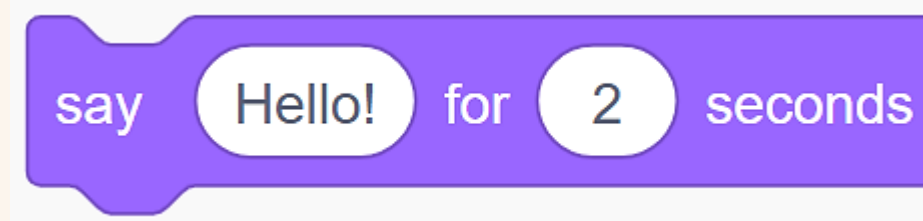
แสดงบทบาทสมมติ



คำถาม

นักเรียนคิดว่าการสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Scratch หากต้องการให้ตัวละครพูดโต้ตอบกันให้เป็นธรรมชาติ ควรใช้บล็อกคำสั่งใด

↳ บล็อกคำสั่ง ask, บล็อกคำสั่ง say และตัวแปร answer



การเขียนโปรแกรม

ให้นักเรียนออกแบบนิทานง่าย ๆ ที่มีตัวละครมากกว่า 1 ตัว
ที่มีการสนทนากันและเกิดเหตุการณ์บางอย่างกับตัวละคร จากนั้น
ทดลองเขียนโปรแกรมการพูดโต้ตอบกันตามที่ออกแบบไว้ โดยใช้
โปรแกรม Scratch



ใบงาน 14 เรื่อง ราชสีห์กับหนู

1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
1		5	- เจ้าหญิง พูดว่า "นิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู" - กำหนดตำแหน่ง ราชสีห์ - ราชสีห์หน้าปกติ - กำหนดตำแหน่ง หนู
2		5	ราชสีห์ พูดว่า "ข้ากำลังหับสหาย หนูน้อยเจ้าตายแน่"
3		5	หนู พูดว่า "ปล่อยข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยเหลือท่านในภายหลัง"
4		5	ราชสีห์ พูดว่า "หึหึหึ ได้ ข้าจะคอยดู"

ใบงานที่ 14
ราชสีห์กับหนู



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 14
เรื่อง ราชสีห์กับหนู โดยเขียนรหัส
จำลองเพื่อการสร้างชิ้นงานตามที่โจทย์
กำหนด

บทบาทนักเรียน

นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน 14
เรื่องราชสีห์กับหนู โดยเขียนรหัส
จำลองเพื่อการสร้างชิ้นงานตาม
ที่โจทย์กำหนด



ใบงานที่ 14

1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
1		5	- เจ้าหญิง พูดว่า “นิทานเรื่องราชสีห์กับหนู” - กำหนดตำแหน่ง ราชสีห์ - ราชสีห์หน้าปกติ - กำหนดตำแหน่ง หนู
2		5	ราชสีห์ พูดว่า “ข้ากำลังหลับสบาย หนูน้อยเจ้าตายแน่”



ใบงานที่ 14

1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
3		5	หนู พูดว่า “ปล่อยข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยท่านในภายหลัง”
4		5	ราชสีห์ พูดว่า “หิ่หิ่หิ่ ได้ ข้าจะคอยดู”



ใบงานที่ 14

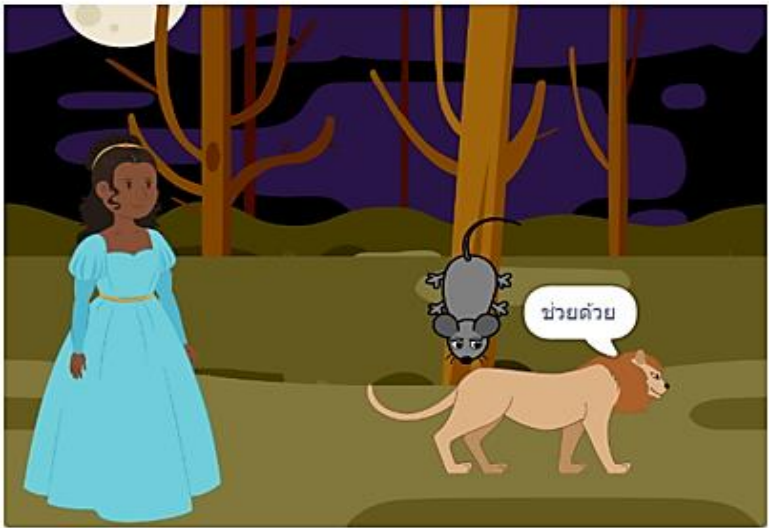
1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
5		1	ราชสีห์ เดินมาที่ต้นไม้ด้านขวา
6		5	- ราชสีห์หันาร้องคำราม - เปลี่ยน costume เป็นราชสีห์ติดบ่วงเชือก - ราชสีห์ พูดว่า “ช่วยด้วย”



ใบงานที่ 14

1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
7		1	หนู เดินมาหาราชสีห์
8		5	- หนู พูดว่า “ข้ามาช่วยท่านแล้ว” - หนูอยู่ในตำแหน่งบ่วงเชือกพันขา ราชสีห์



ใบงานที่ 14

1. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรื่องราชสีห์กับหนู

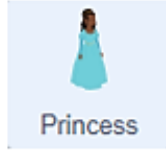
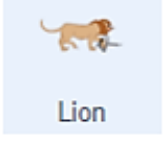
ฉาก ที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา
9		5	- ราชสีห์ พูดว่า “ชอบใจเจ้ามากนะหนูน้อย” - ราชสีห์หน้าปกติ
10		5	เจ้าหญิง พูดว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูถูกผู้ที่ด้อยกว่าเรา”



ใบงานที่ 14

2. เขียนรหัสจำลอง ตามสตอรี่บอร์ด



 Princess	 Lion	 Mouse1
เมื่อคลิกธงเขียว	เมื่อคลิกธงเขียว	เมื่อคลิกธงเขียว
1. พูดว่า “นิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู” เป็นเวลา 5 วินาที	1. ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร	1. ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร
2. รอ 32 วินาที	2. กำหนด หน้าปกติ	2. รอ วินาที
3. พูด “นิทานเรื่องนี้สอน ให้รู้ว่า อย่าดูถูกผู้ที่ด้อย กว่าเรา”	3. รอ วินาที	3. พูดว่า “ปล่อยเข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยท่านใน ภายหลัง” เป็นเวลา 5 วินาที
	4. พูดว่า “ข้ากำลังหลับ สบาย หนูน้อยเจ้าตาย แน่” เป็นเวลา 5 วินาที	4. รอ.....วินาที
	5. รอ วินาที	5. เดินไปที่บ่วงเชือกพันขา ราชสีห์ ใน 1 วินาที
	6. พูดว่า “หิหิหิ ได้ ข้าจะ คอยดู” เป็นเวลา 5 วินาที	6. พูดว่า “ข้ามาช่วยท่าน แล้ว” เป็นเวลา 5 วินาที
	7. เดินไปตำแหน่งต้นไม้ ด้านขวา 1 วินาที	
	8. กำหนด หน้าร้องคำราม	
	9. ราชสีห์ติดบ่วงเชือก	
	10. พูดว่า “ช่วยด้วย” เป็น เวลา 5 วินาที	
	11. รอ... วินาที	
	12. กำหนดหน้าปกติ	
	13. พูดว่า “ชอบใจเจ้ามาก นะหนูน้อย” เป็นเวลา 5 วินาที	

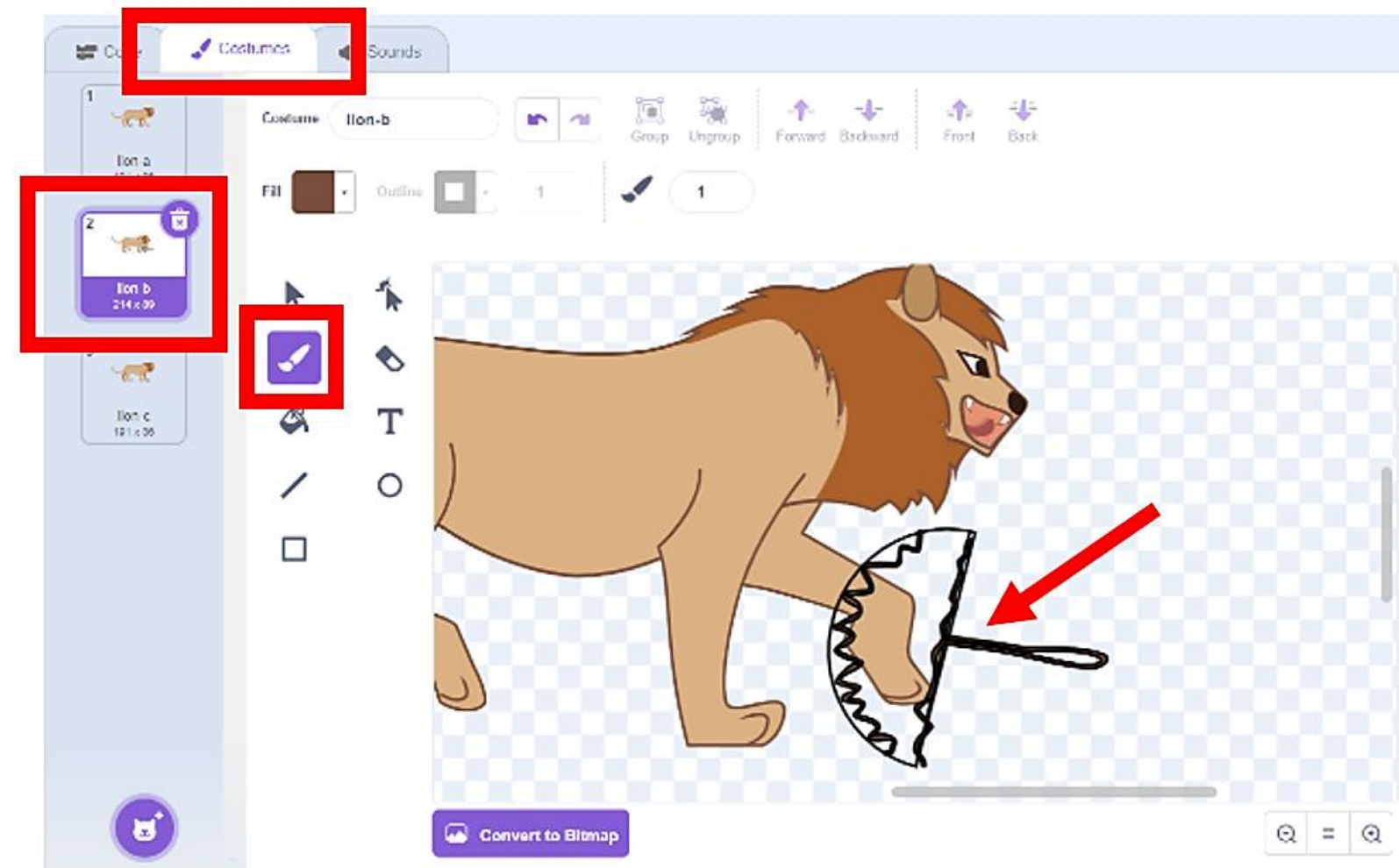
ใบงานที่ 14

3. สร้างโปรเจกต์ กำหนดภาพพื้นหลัง และตัวละคร ดึงภาพในสตอรี่บอร์ด



ใบงานที่ 14

4. แก้ไข Costumes lion-b ของ Lion โดยวาดบ่วงเชือกที่เท้าสิงโต และ วาดใบหน้าของสิงโตที่แสดงอาการรำคาญเนื่องจากโดนบ่วงที่เท้า



ภาพตัวอย่าง การแก้ไข costumes ตัวละคร Lion



ใบงานที่ 14

5. เขียนโค้ดตามรหัสจำลอง

 Princess	 Lion	 Mouse1



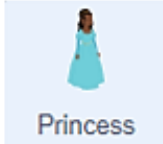
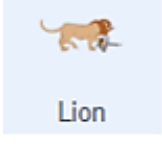
ឆេត្ត



ใบงานที่ 14

2. เขียนรหัสจำลอง ตามสตอรีบอร์ด



 Princess	 Lion	 Mouse1
เมื่อคลิกธงเขียว - พูดว่า “นิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู” เป็นเวลา 5 วินาที - รอ 32 วินาที - พูด “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูถูกผู้ที่ดูยกว่าเรา”	เมื่อคลิกธงเขียว - ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร - กำหนด หน้าปกติ - รอ5..... วินาที - พูดว่า “ข้ากำลังหลับสบาย หนูน้อยเจ้าตายแน่” เป็นเวลา 5 วินาที - รอ5..... วินาที - พูดว่า “หิหิหิ ได้ ข้าจะคอยดู” เป็นเวลา 5 วินาที - เดินไปตำแหน่งต้นไม้ด้านขวา 1 วินาที - กำหนด หน้าร้องคำราม - ราชสีห์ติดบ่วงเชือก - พูดว่า “ช่วยด้วย” เป็นเวลา 5 วินาที - รอ... ..6..... วินาที - กำหนดหน้าปกติ - พูดว่า “ขอบใจเจ้ามากนะหนูน้อย” เป็นเวลา 5 วินาที	เมื่อคลิกธงเขียว - ตั้งค่าตำแหน่งตัวละคร - รอ10..... วินาที - พูดว่า “ปล่อยข้าไปเถอะ แล้วข้าจะช่วยท่านในภายหลัง” เป็นเวลา 5 วินาที - รอ.....11.....วินาที - เดินไปที่บ่วงเชือกพันขา ราชสีห์ ใน 1 วินาที - พูดว่า “ข้ามาช่วยท่านแล้ว” เป็นเวลา 5 วินาที

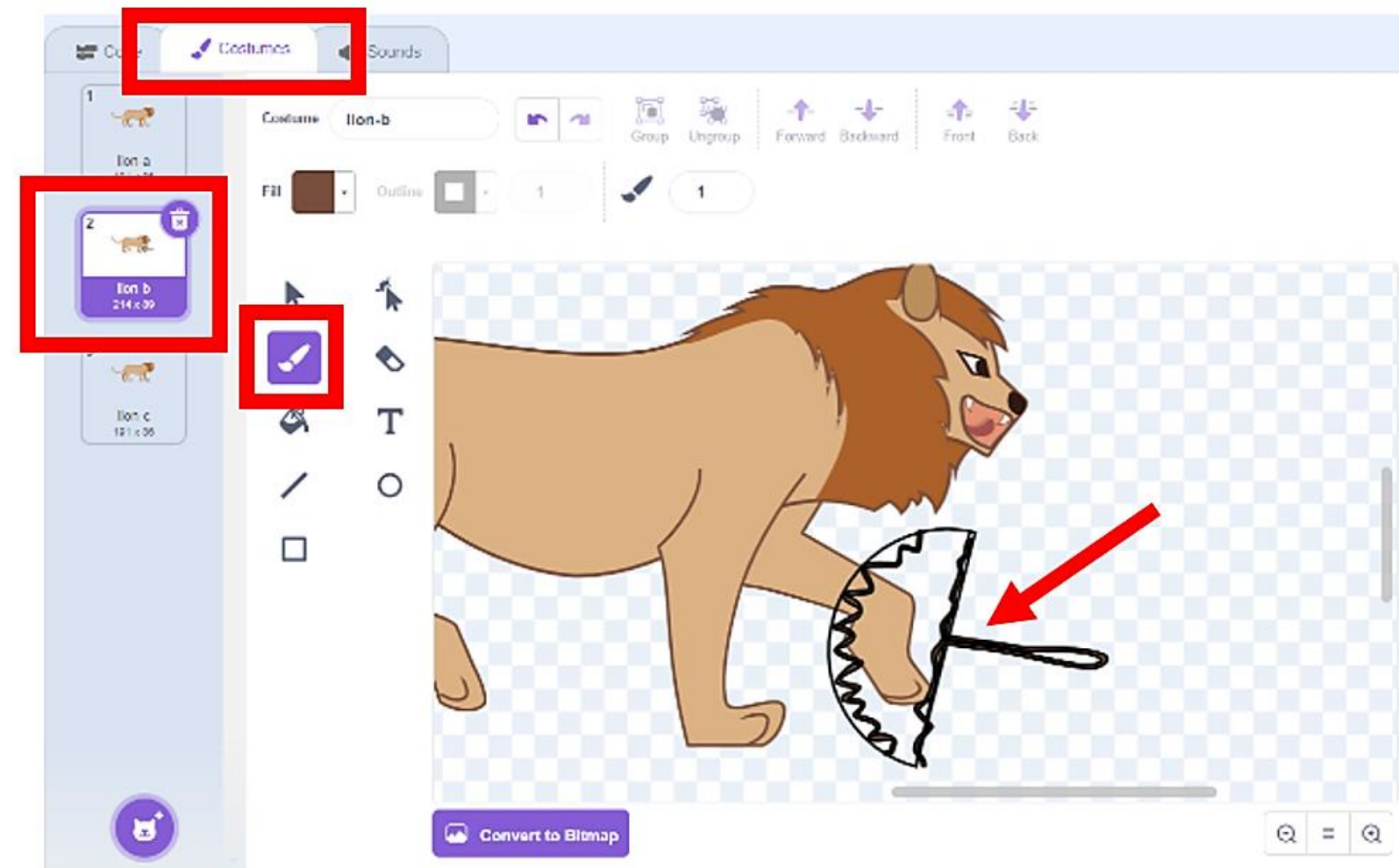
ใบงานที่ 14

3. สร้างโปรเจกต์ กำหนดภาพพื้นหลัง และตัวละคร ดึงภาพในสตอรี่บอร์ด



ใบงานที่ 14

4. แก้ไข Costumes lion-b ของ Lion โดยวาดบ่วงเชือกที่เท้าสิงโต และ วาดใบหน้าของสิงโตที่แสดงอาการรำคาญเนื่องจากโดนบ่วงที่เท้า

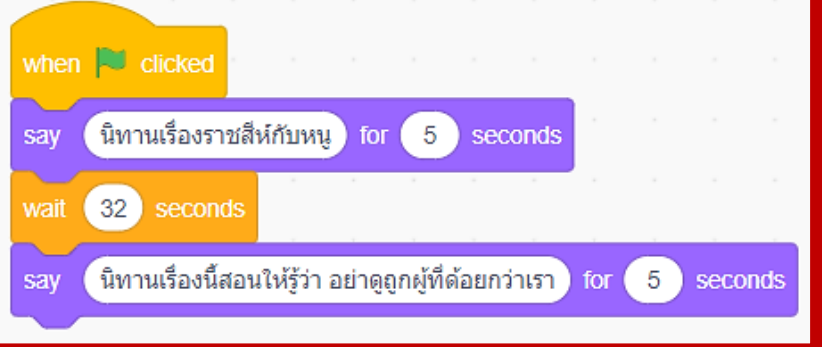
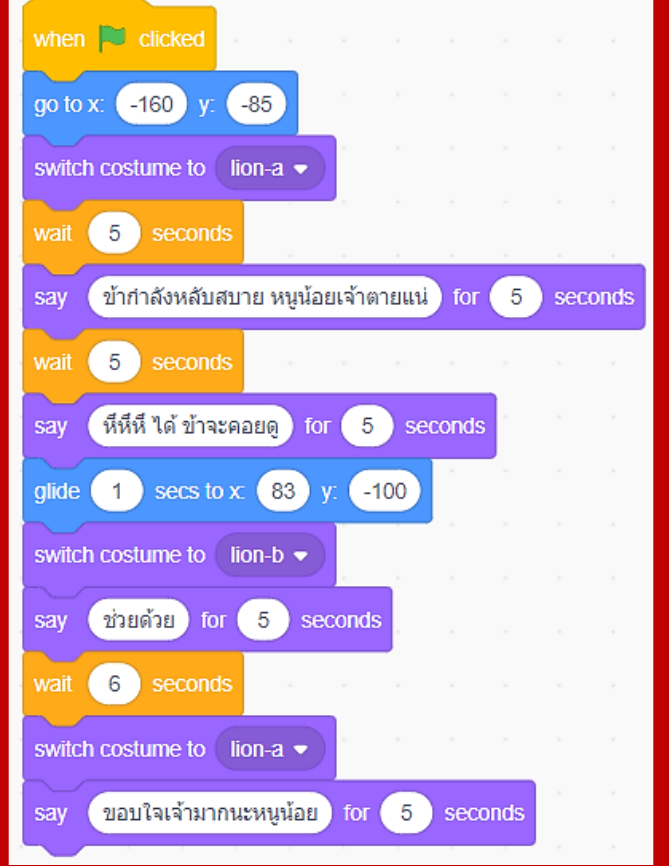
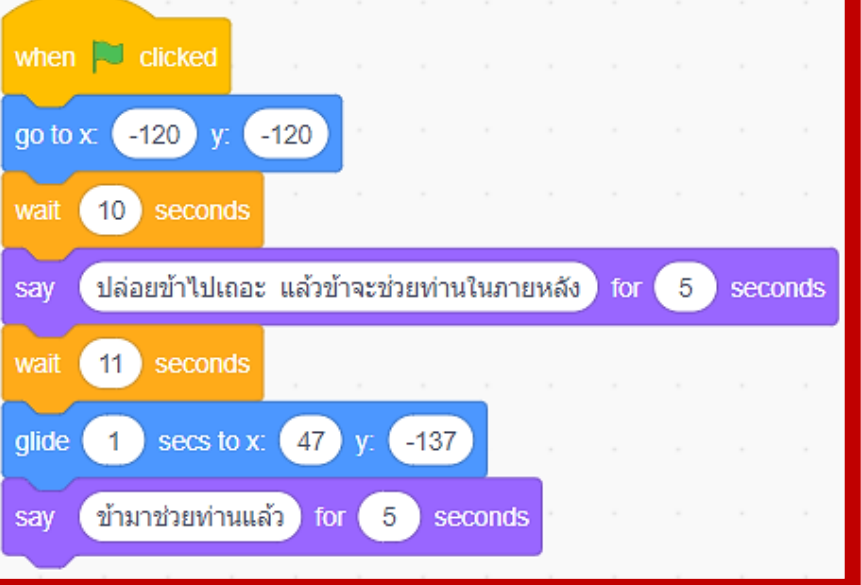


ภาพตัวอย่าง การแก้ไข costumes ตัวละคร Lion



ใบงานที่ 14

5. เขียนโค้ดตามรหัสจำลอง

 Princess	 Lion	 Mouse1
		



สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย
สรุปความรู้ที่ได้จากการทำใบงาน 14
เรื่อง ราชสีห์กับหนู เกี่ยวกับการเขียน
โปรแกรมเล่านิทาน ที่มีตัวละคร
สนทนากันอย่างต่อเนื่อง โดยใช้
การทบทวนเวลา

บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม
จากการทำใบงานเกี่ยวกับการเขียน
โปรแกรมเล่านิทาน ที่มีตัวละคร
สนทนากันอย่างต่อเนื่อง โดยใช้การ
ทบทวนเวลา



สรุปบทเรียน

การเขียนโปรแกรม นิทาน ที่มีตัวละครสนทนากันอย่างต่อเนื่อง โดยใช้การห้วงเวลาที่มีการคำนวณเวลาพูดของตัวละครแต่ละตัว และอาจเกิดข้อผิดพลาดได้ จึงควรมีการเขียนสตอรี่บอร์ด เพื่อให้มองเห็นขั้นตอนการสนทนาของตัวละครแต่ละตัวได้ชัดเจน ทำให้ได้นิทานที่มีการสนทนากันอย่างต่อเนื่องได้ตามเวลาที่ต้องการ



บทเรียนครั้งถัดไป

เรื่อง เกมหาจุดต่าง



สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 15 เรื่อง เกมหาจุดต่าง
4. ไฟล์เกมหาจุดต่าง

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

