

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี

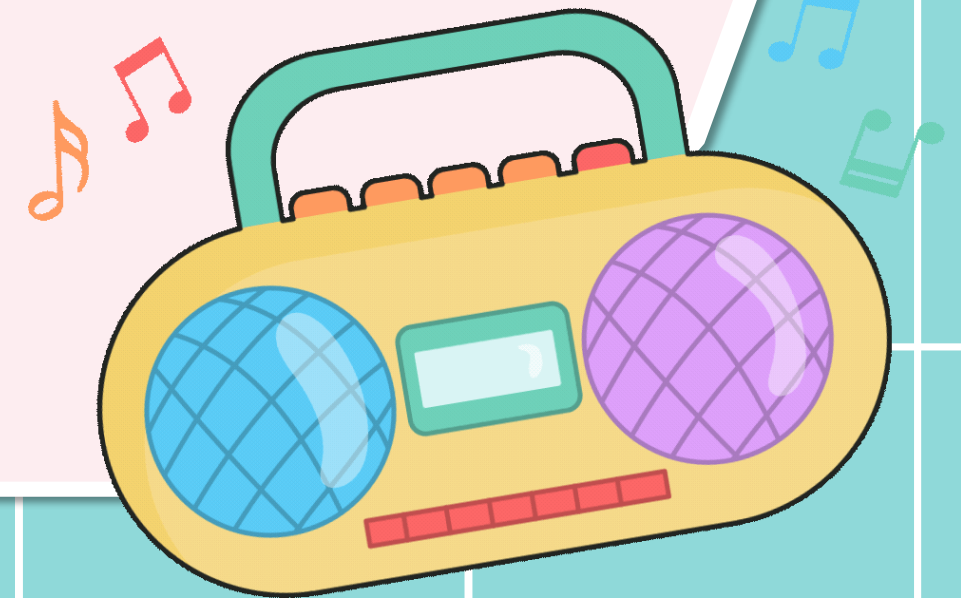
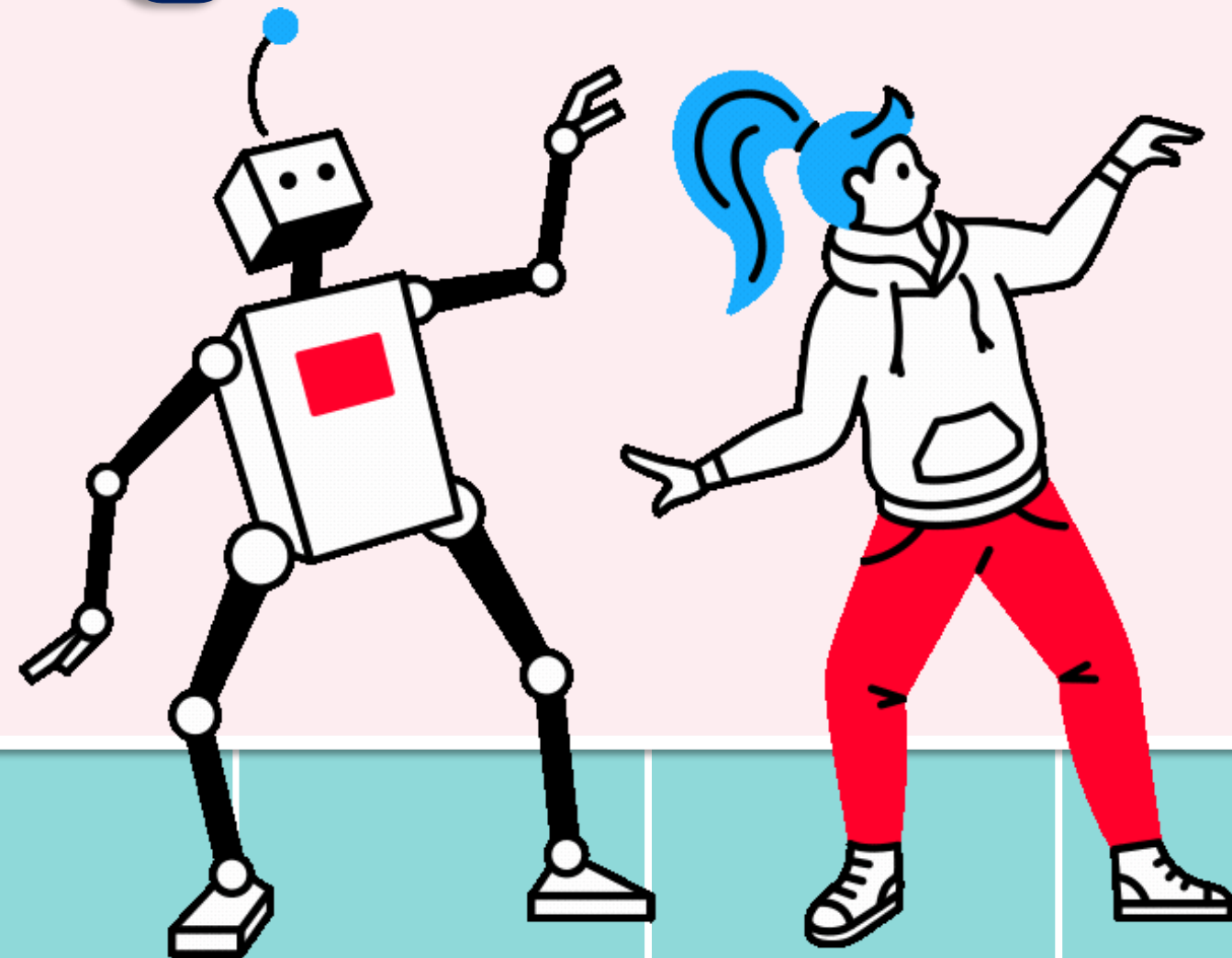
รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง Help dancer

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



Help dancer



จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์วิธีการในการแก้ปัญหา
ตามสถานการณ์ที่กำหนด จากนั้นสามารถ
แก้ปัญหา ตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม
และแก้ไขได้ถูกต้อง



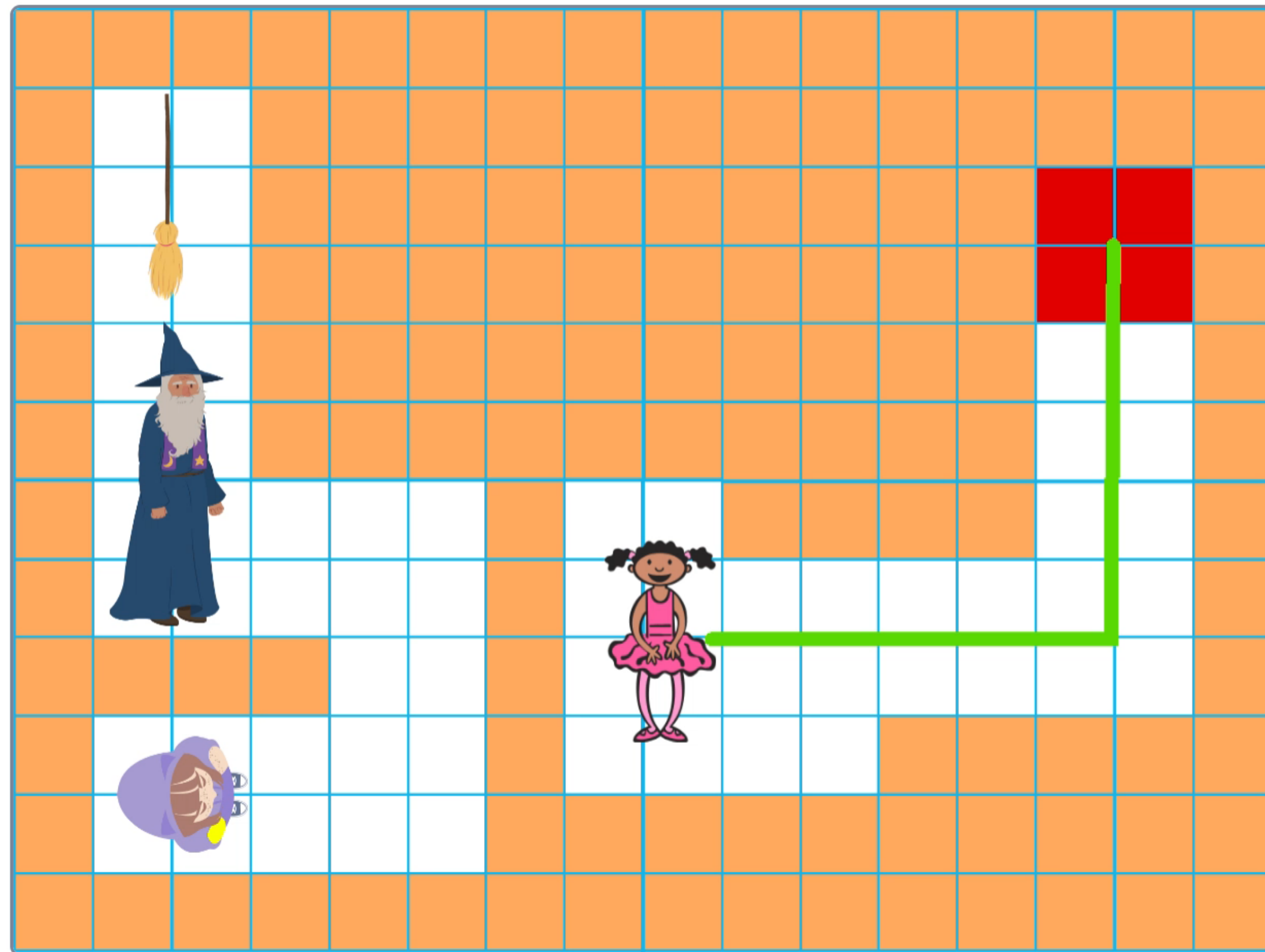
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

สื่อสารวิธีการและแก้ปัญหา
ตามสถานการณ์ที่กำหนดได้



ပြဿနာ

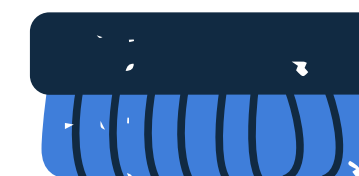
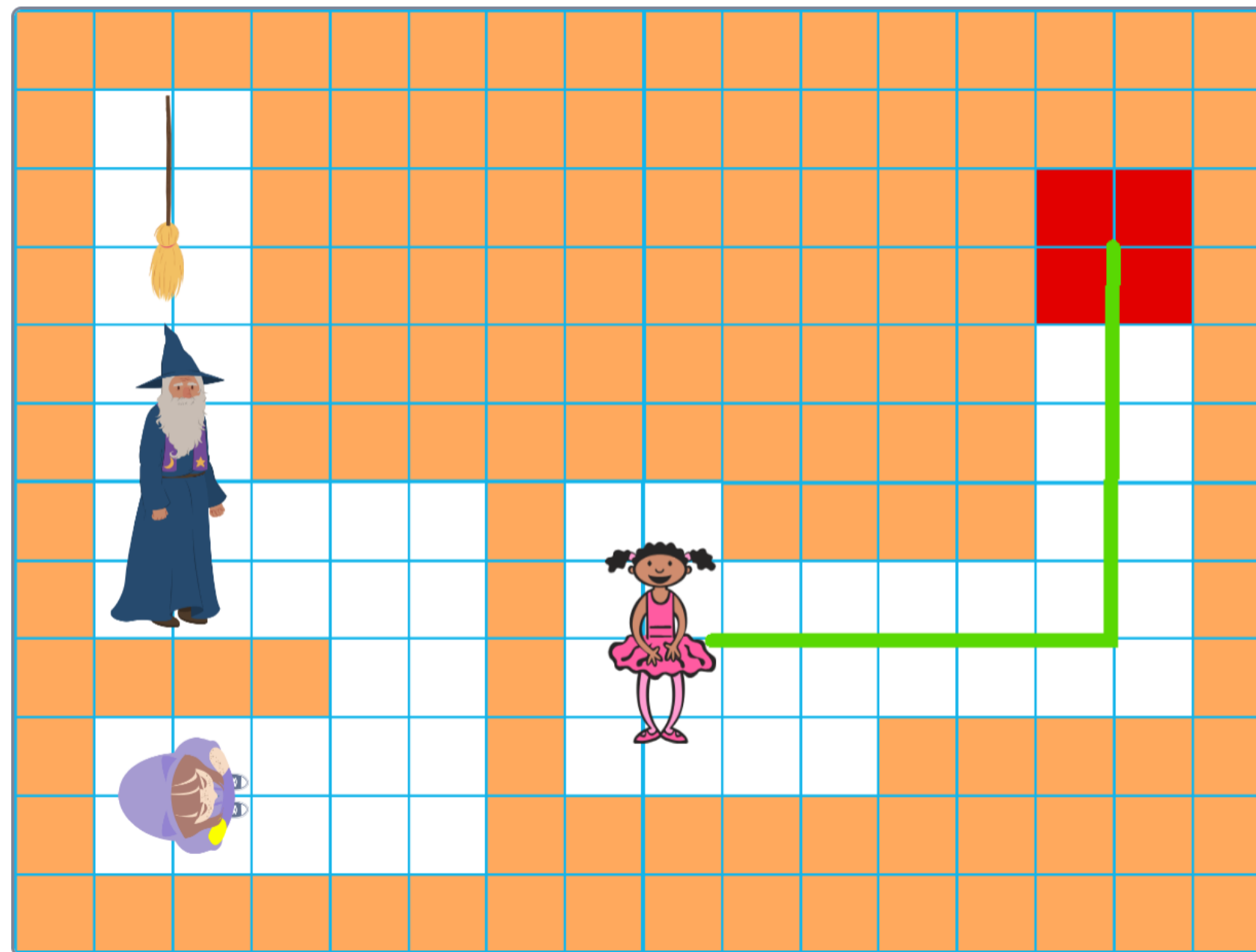
Help dancer



ทดลองเล่นเกม

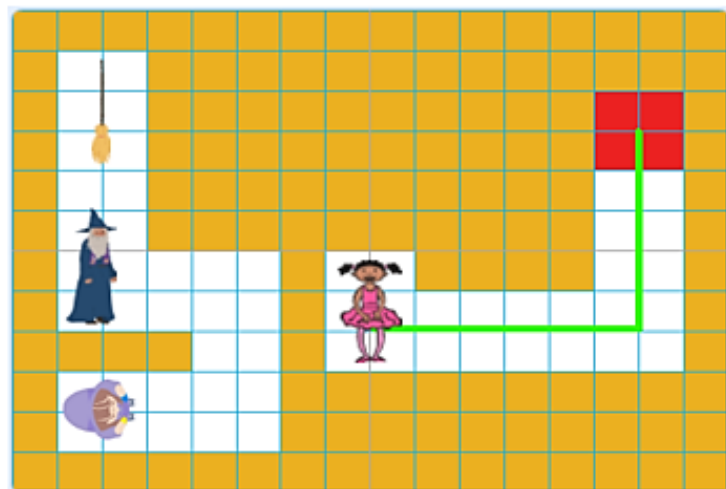
Help dancer

ให้นักเรียนทดลองเล่นเกม
Help dancer จากนั้นร่วมกัน
อภิปรายผลจากการเล่นเกม
Help dancer ว่ามีการทำงาน
อย่างไรบ้าง



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้



เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัวประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไปหาพ่อมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่า ถ้าตอบคำถามได้ พ่อมดจะมอบพลังวิเศษให้ผู้เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษ และสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดงซึ่งมีเส้นทางไปช่วยนักเต้นได้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

1.2) สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้หรือไม่

2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อขี่ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

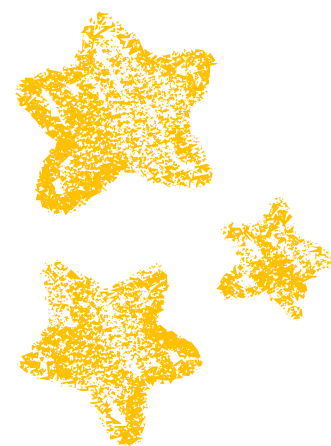


ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนศึกษาใบงาน 15
เรื่อง Help dancer และช่วย
แนะนำการทำใบงาน พร้อมบันทึก
คำตอบลงในใบงานให้ถูกต้อง



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันศึกษาใบงาน 15
เรื่อง Help dancer จากนั้นบันทึก
คำตอบลงในใบงานให้ถูกต้อง

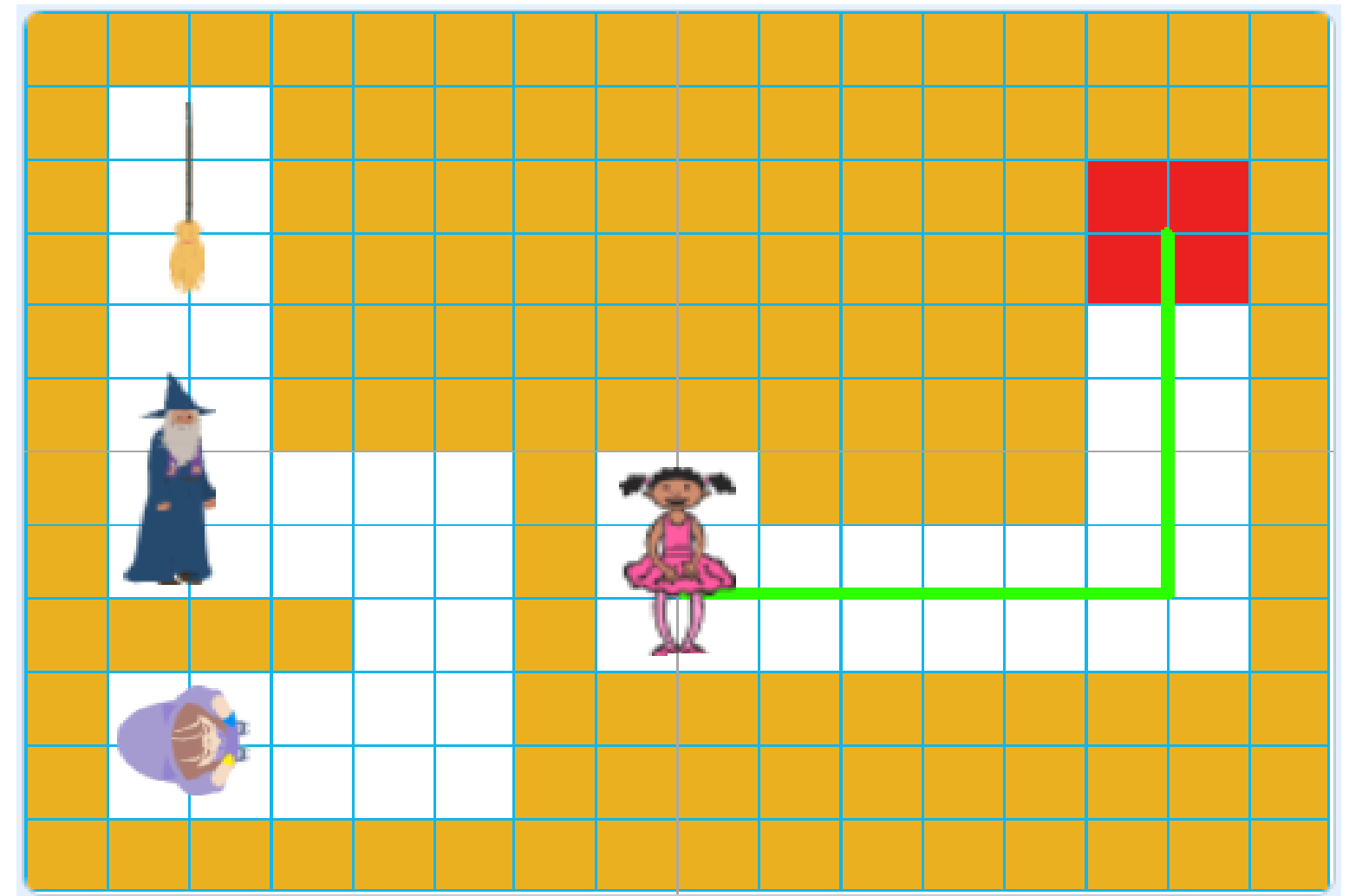




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัวประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไปหาพ่อมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่า ถ้าตอบคำถามได้ พ่อมดจะมอบพลังวิเศษให้ผู้เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษ และสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดง ซึ่งมีเส้นทางไปช่วยนักเต้นได้





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

.....

1.2) สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้หรือไม่

.....





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้
- 2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด

.....

.....

.....

.....

.....





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อขี่ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

.....

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

.....

.....

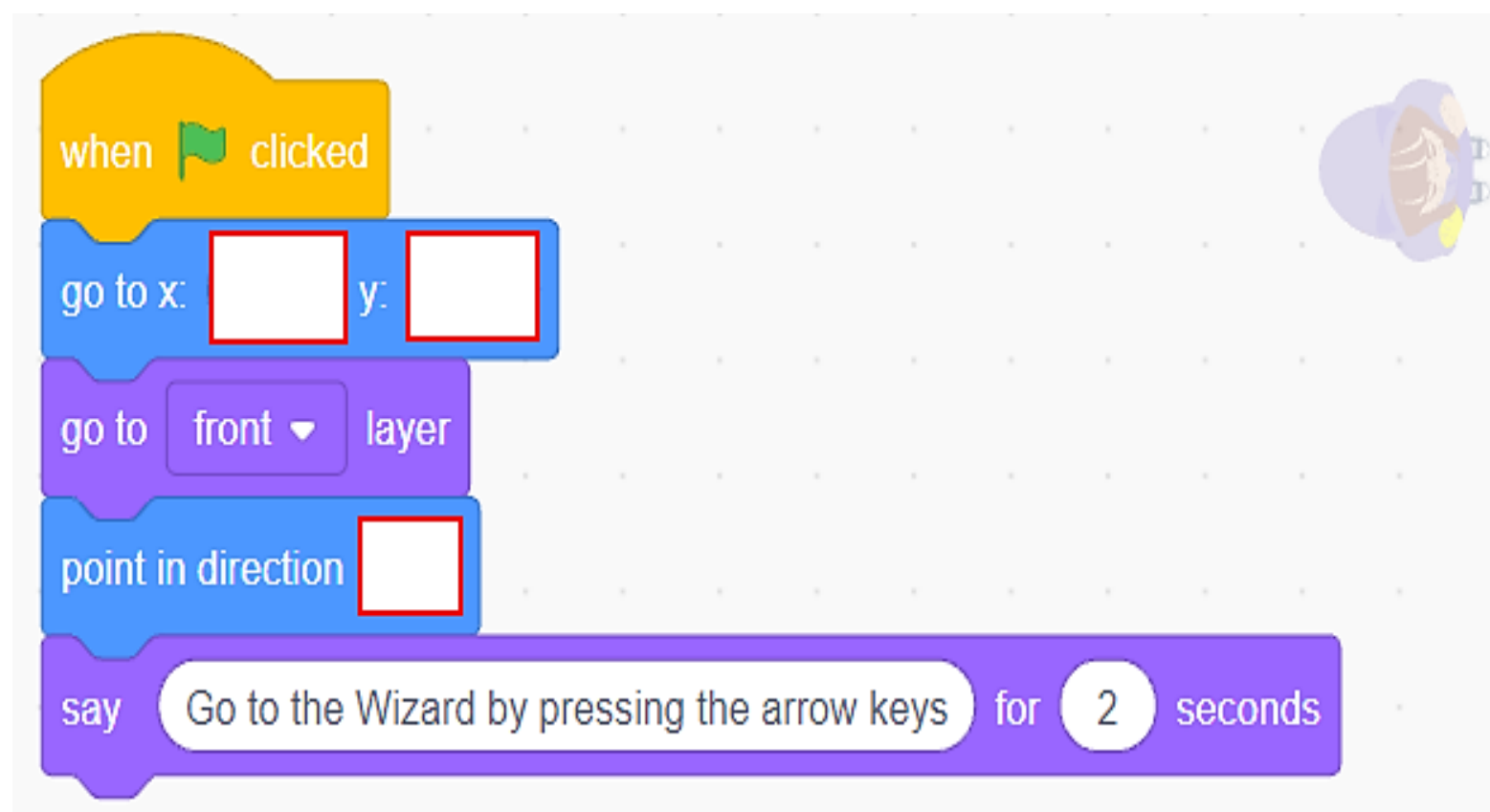




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1) วิเคราะห์สคริปต์ควบคุมตัวละคร Tatiana ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองทางด้านขวา

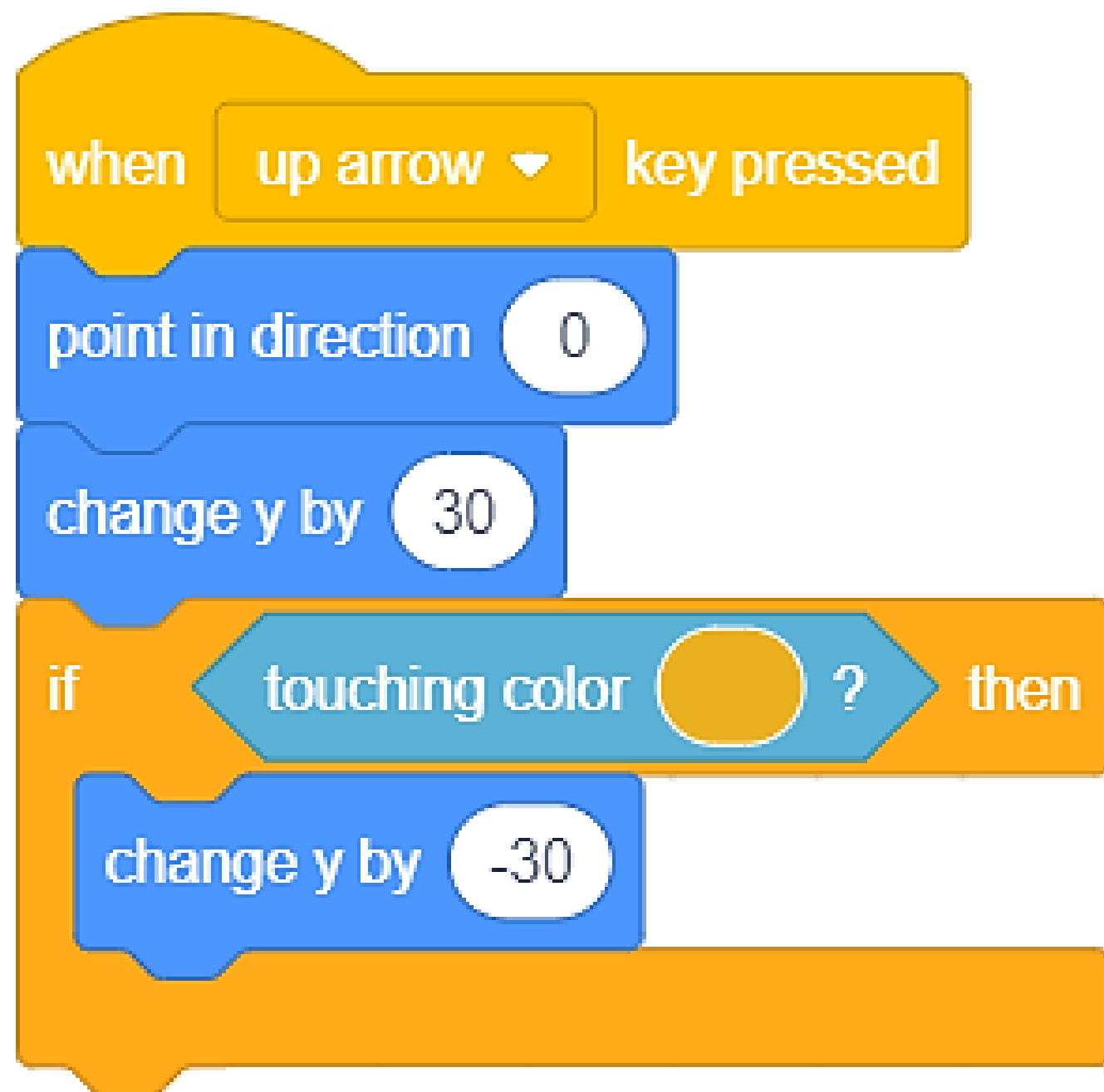


เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นที่ $x=182$, $y=-117$
อยู่เลเยอร์บนสุดกำหนดทิศทางหันไปทาง
ขวาแสดงคำพูด “Go to...” 5 วินาที
(บอกให้ไปที่พ่อมดโดยใช้แป้นลูกศร)



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น

หันไปทางด้านบน

เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง (30 ก้าว)

ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

when **down arrow ▼** key pressed

point in direction

if touching color ? then

เมื่อกดแป้นลูกศรลง

หันไปทางด้านล่าง

เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง (30 ก้าว)

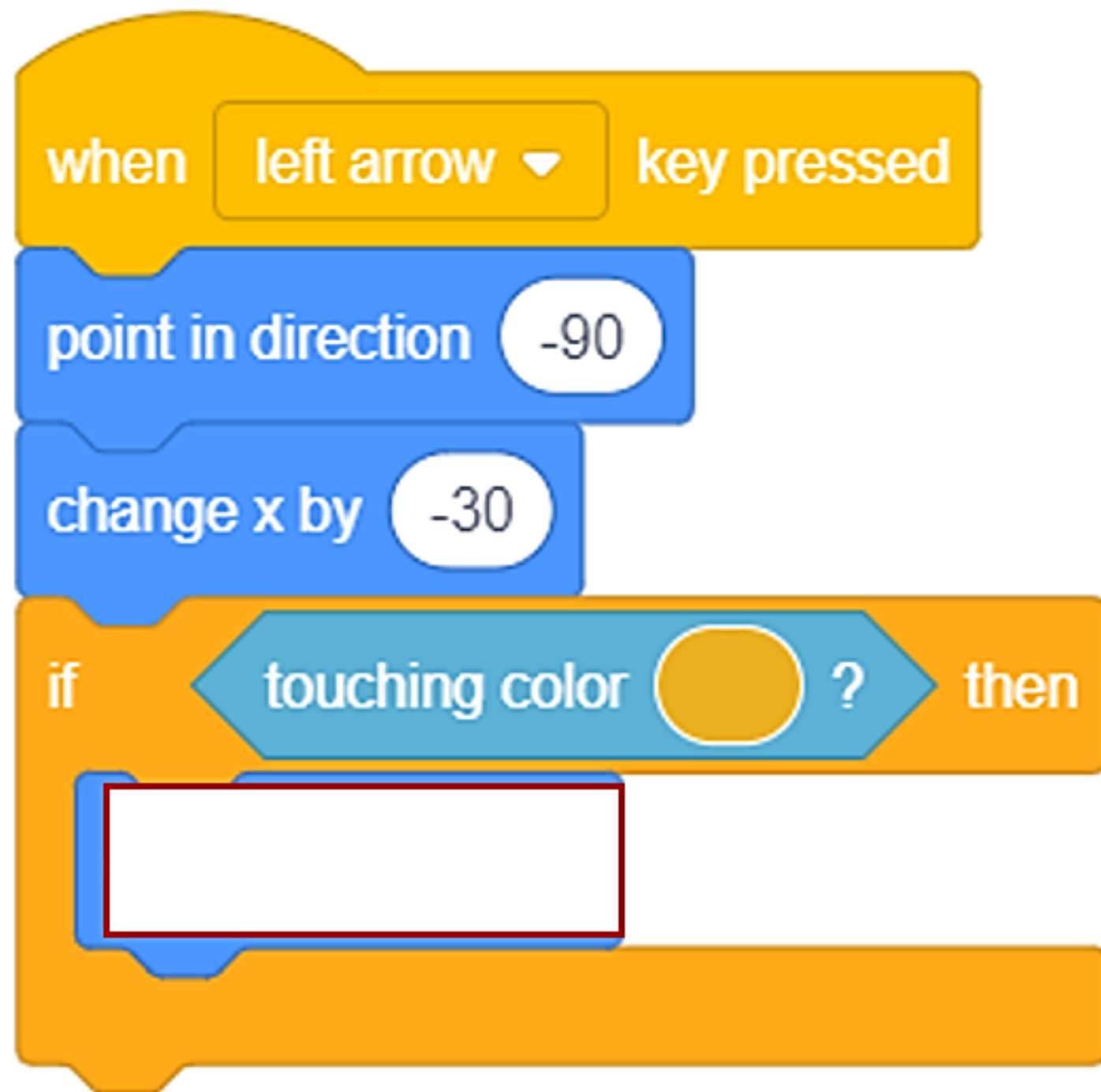
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย

หันไปทางด้านซ้าย

เคลื่อนไปด้านซ้าย 1 ช่อง (30 ก้าว)

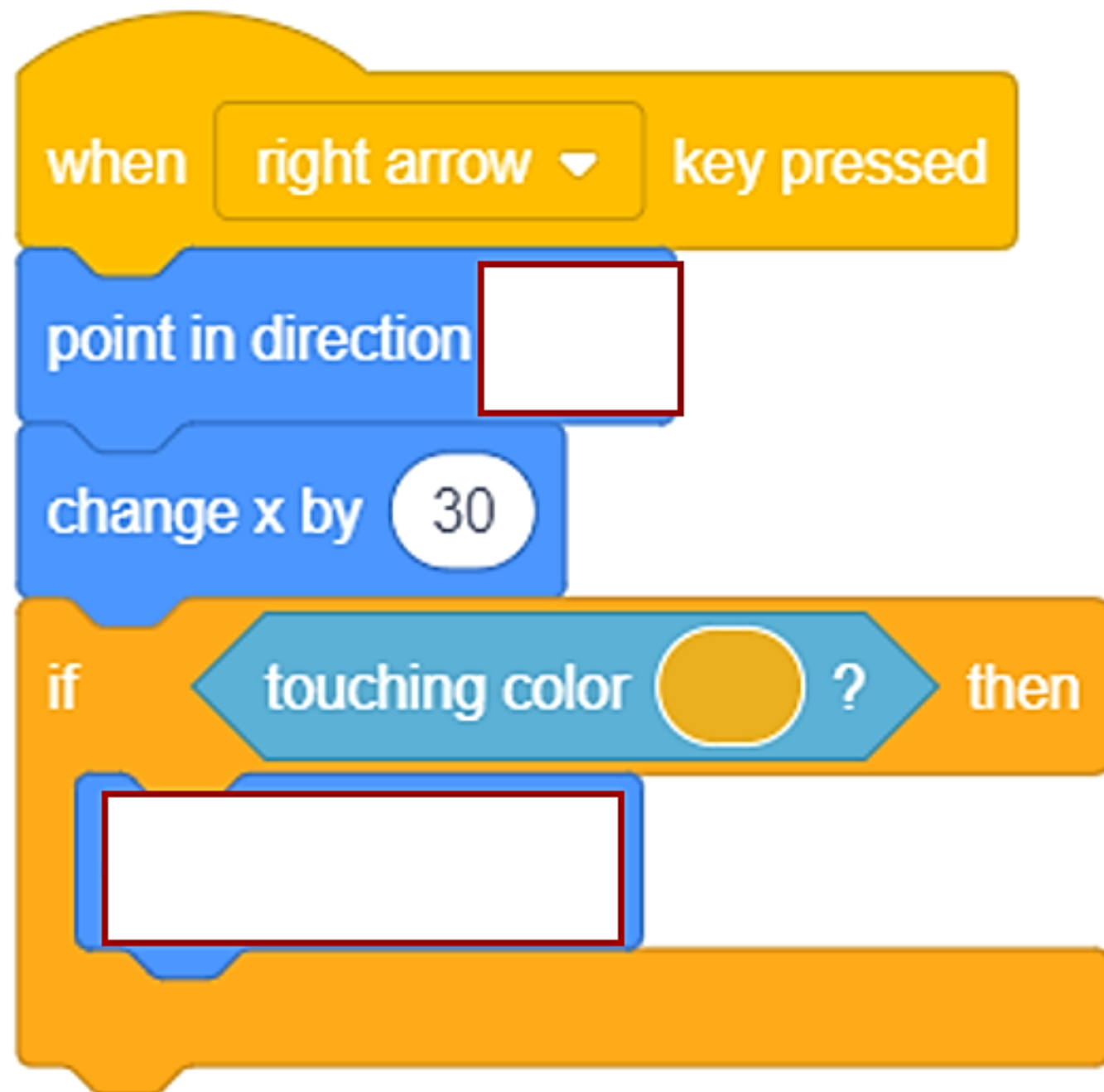
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ไปด้านขวา 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดปุ่มลูกศรขวา

หันไปทางด้านขวา

เคลื่อนไปด้านขวา 1 ช่อง (30 ก้าว)

ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย 1 ช่อง

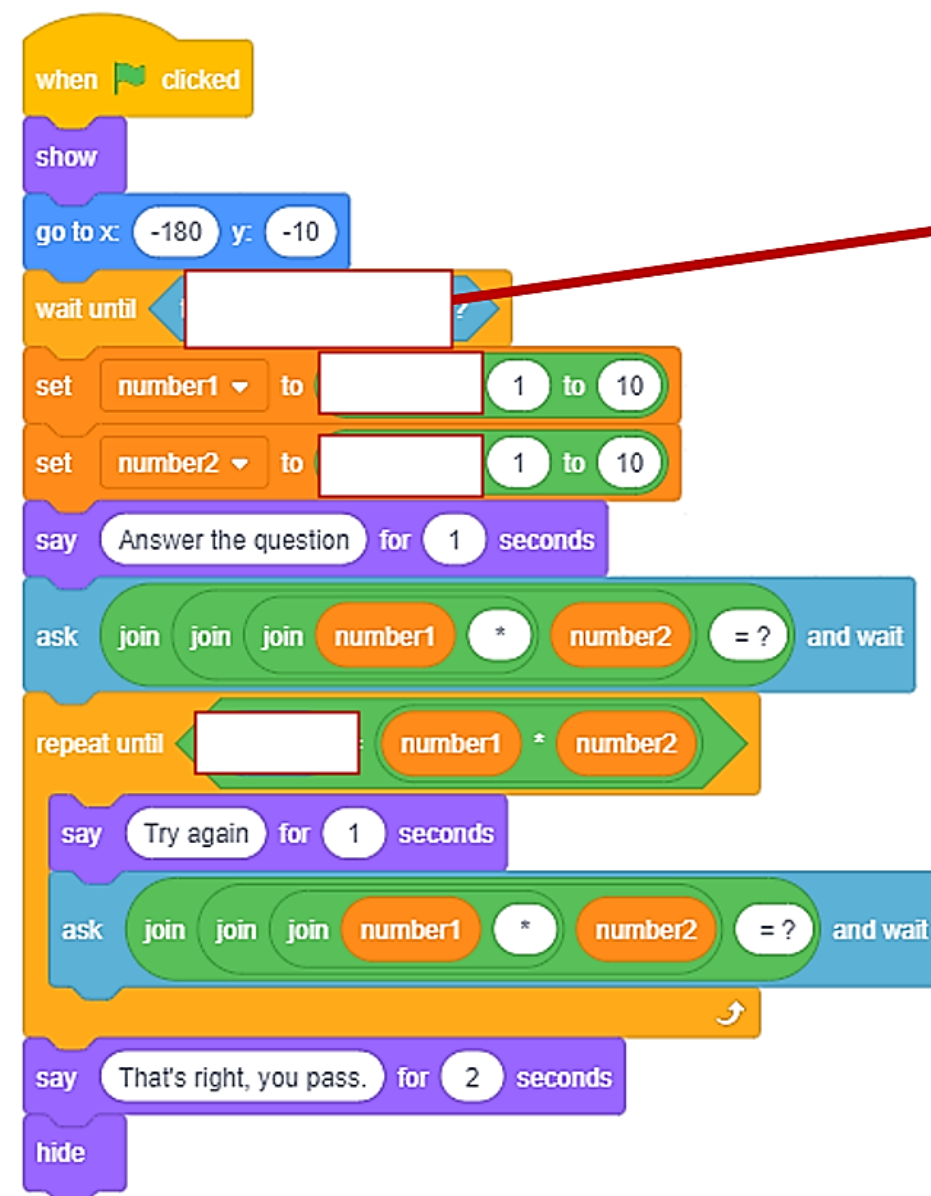




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

2) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Wizard ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ ลงในช่องว่าง



เมื่อคลิก ธงเขียว



แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น

รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร

สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2

แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น

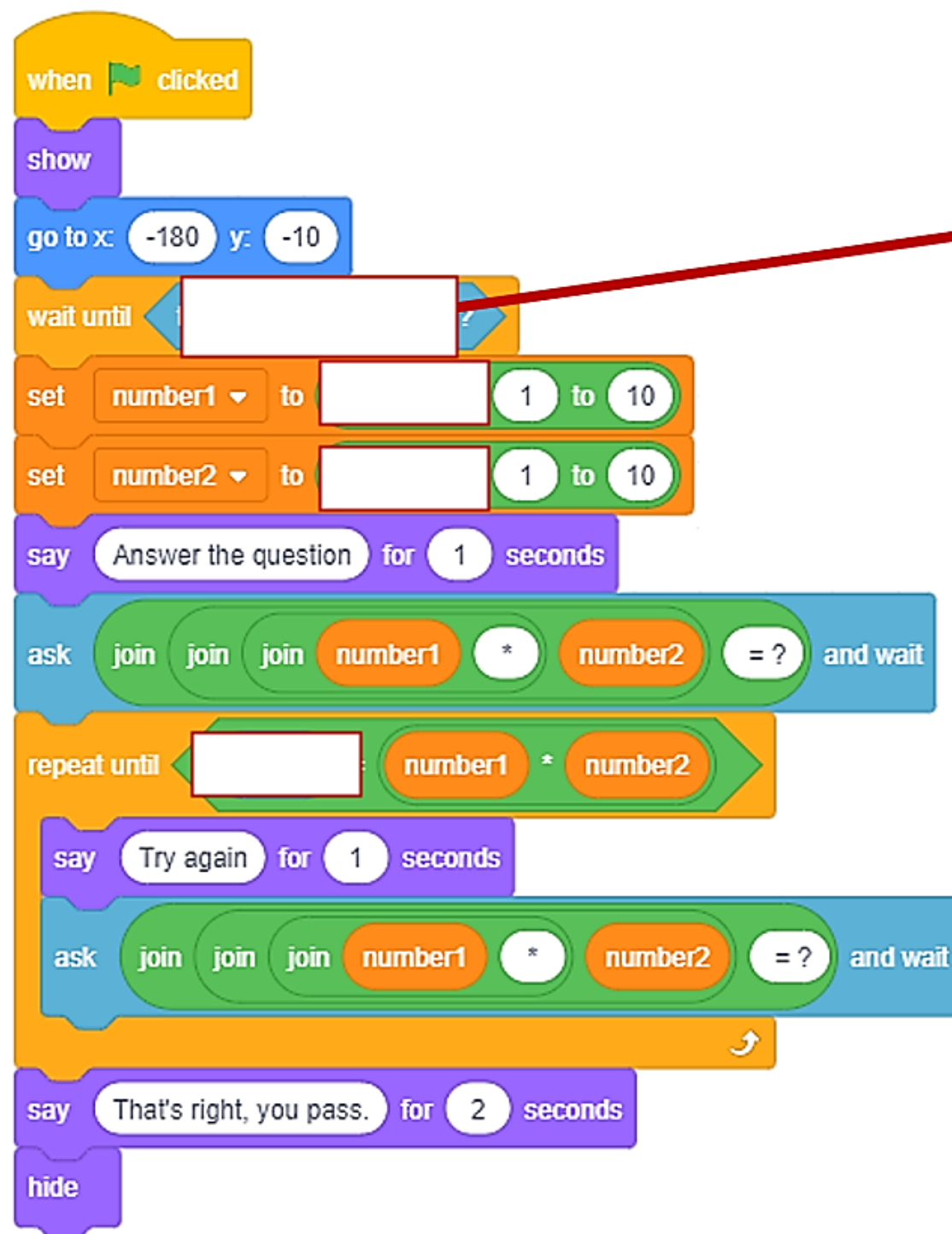
ทำงานจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก

แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่

แสดงข้อความ "That's right" แล้วซ่อน



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อคลิก ธงเขียว



แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร
สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2
แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น
ทำงานจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก
แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่
แสดงข้อความ "That's right" แล้วซ่อน





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

wait until touching Wizard ?

wait until not touching Wizard ?

say Go to the Broom and use the mouse to the red area. for 5 seconds



เพิ่มสคริปต์ให้ Tatiana



รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Wizard

รอจนกระทั่ง ไม่ สัมผัสกับตัวละคร Wizard

แสดงข้อความ “Go to ...”

(ให้ไปที่ไม้กวาดแล้วใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อน
ที่ไปยังพื้นที่สีแดง)



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

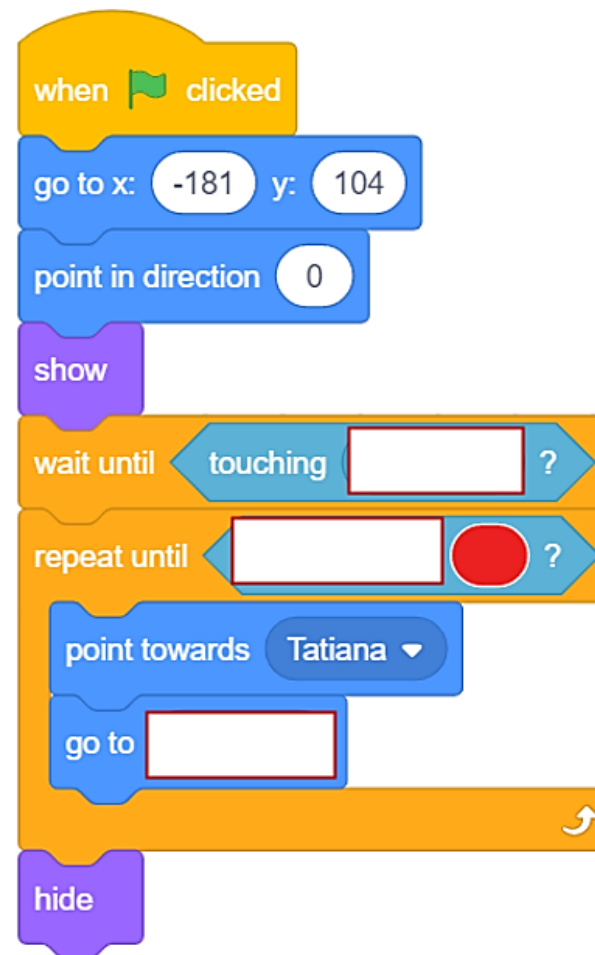
3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร

Broom และตัวละคร Tatiana

ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้

ลงในช่องว่าง

ที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น

หันทิศทางไปด้านบน แสดง

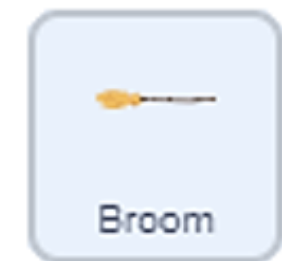
รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร

.....

ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง

หันหน้าไปทางตัวละคร.....

ไปยังตัวละคร.....





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

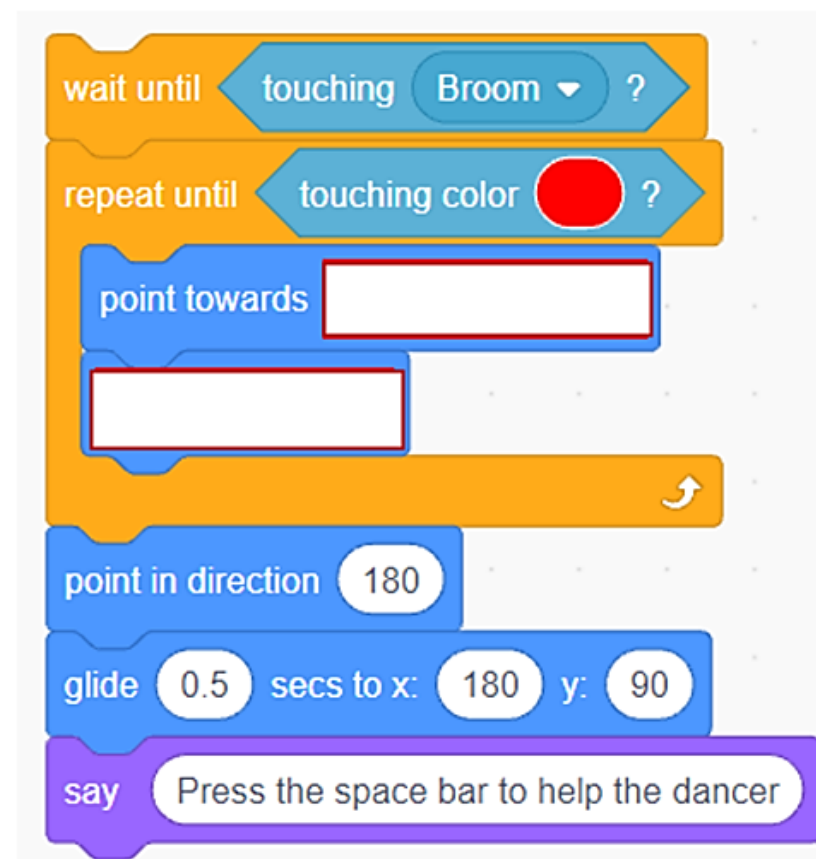
3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร

Broom และตัวละคร Tatiana

ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้

ลงในช่องว่าง

ที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



รหัสจำลองของ Tatiana



รอกจนกระทั่ง สัมผัส.....

ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง

หันหน้าไปทาง.....

เคลื่อนที่ 1 ก้าว

หันทิศทางไปด้านล่าง

เคลื่อนที่ไปยังจุดกึ่งกลางของพื้นที่สีแดง

แสดงข้อความ "Press the ..."

(กดแป้น Space bar เพื่อช่วยนักเต้น)





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

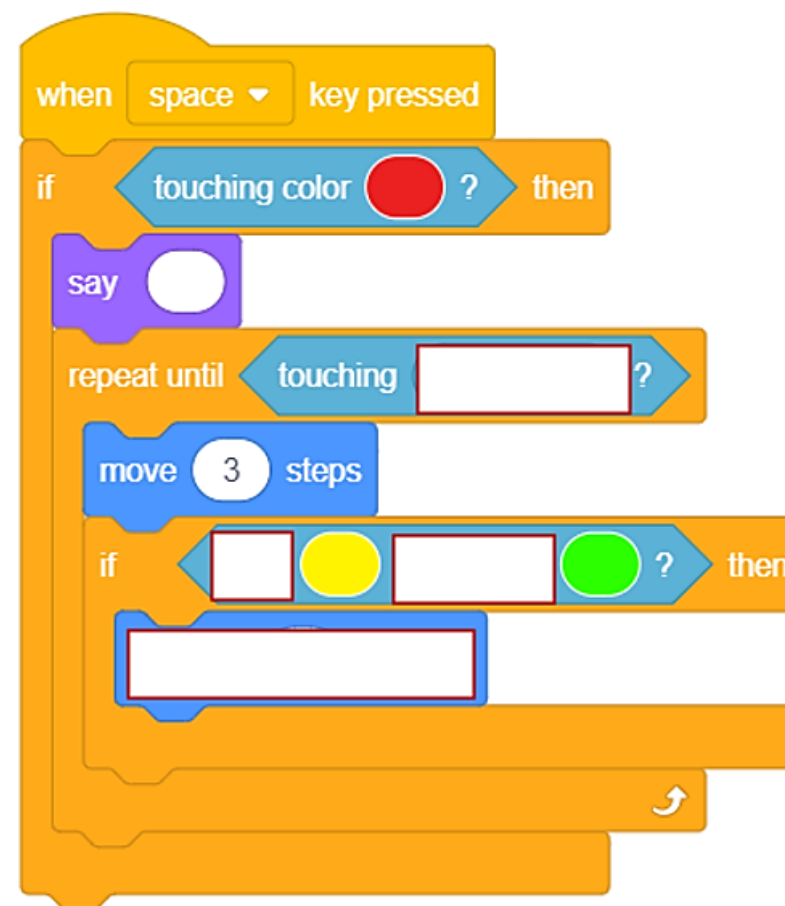
2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

4) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร

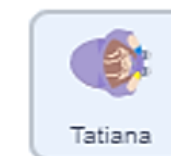
Tatiana ด้านซ้าย เพื่อให้เดินตาม
เส้นสีเขียว แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลง

ในช่องว่าง

ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



เมื่อ กดแป้น Space bar



ถ้า สัมผัสสีแดง

แสดงข้อความ..... (ตัวละครหยุดแสดงข้อความ)

ทำงานกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Ballerina (นักเต้น)

เดิน 3 ก้าว

ถ้า สีเหลือง สัมผัส สีเขียว

เลี้ยวขวา 15 องศา

* สีเหลืองคือ สีที่มีมือขวาของตัวละคร Tatiana

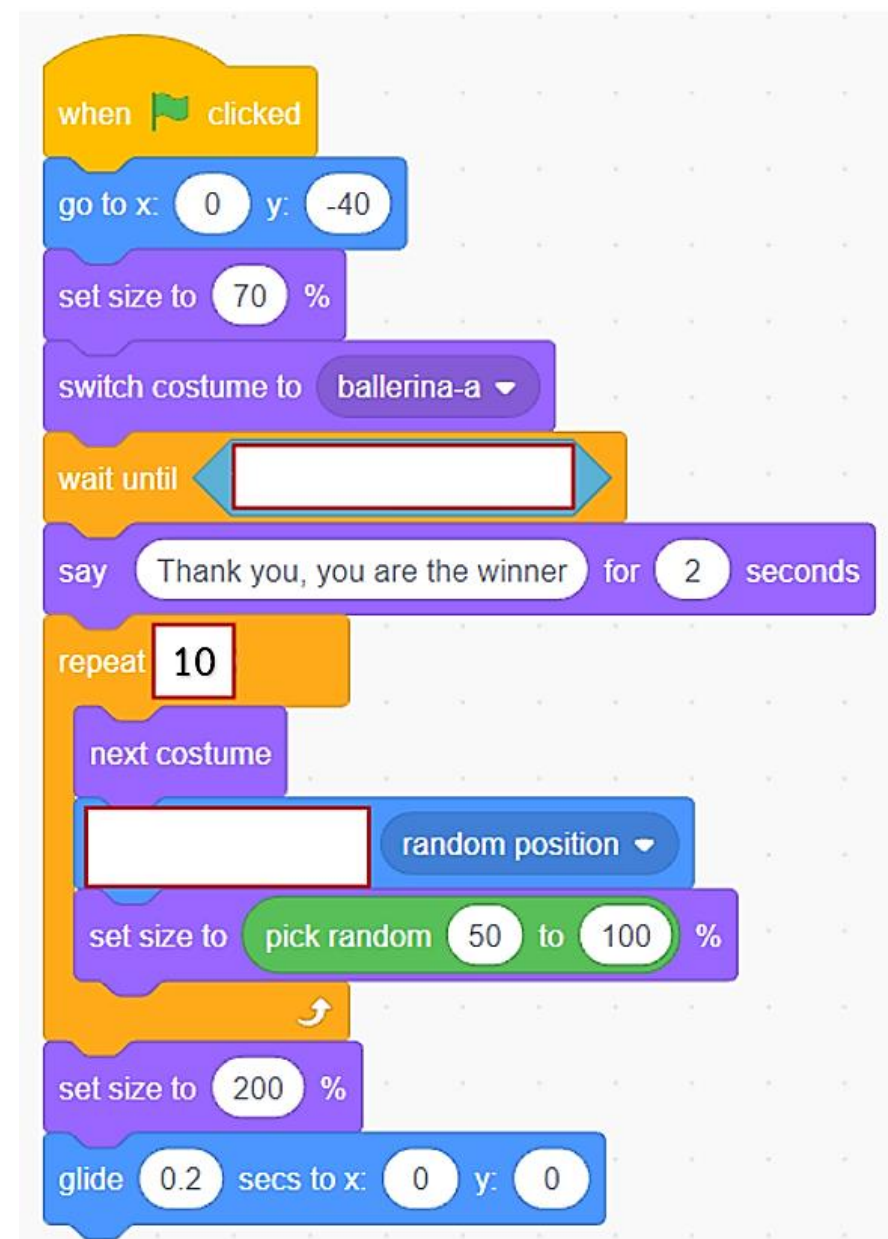
สีเขียวคือ สีเส้นที่ใช้เดิน



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

5) วิเคราะห์ code ตัวละคร
นักเต้น (Ballerina) เมื่อสัมผัสกับ
ตัวละคร ทาเทียนา (Tatiana)
แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงใน



เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นและขนาด
เปลี่ยน costume เป็นทำยีนร
รองจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Tatiana
แสดงข้อความ "Thank you ..."
ทำซ้ำ 10 รอบ



เปลี่ยนเป็น costume ถัดไป
เคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งภายใน 0.2 วินาที
เปลี่ยนขนาด แบบสุ่ม

เปลี่ยนขนาดเป็น 200 เปอร์เซนต์
เคลื่อนที่ไปกลางเวทีภายใน 0.2 วินาที



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



ឆ្លើយ

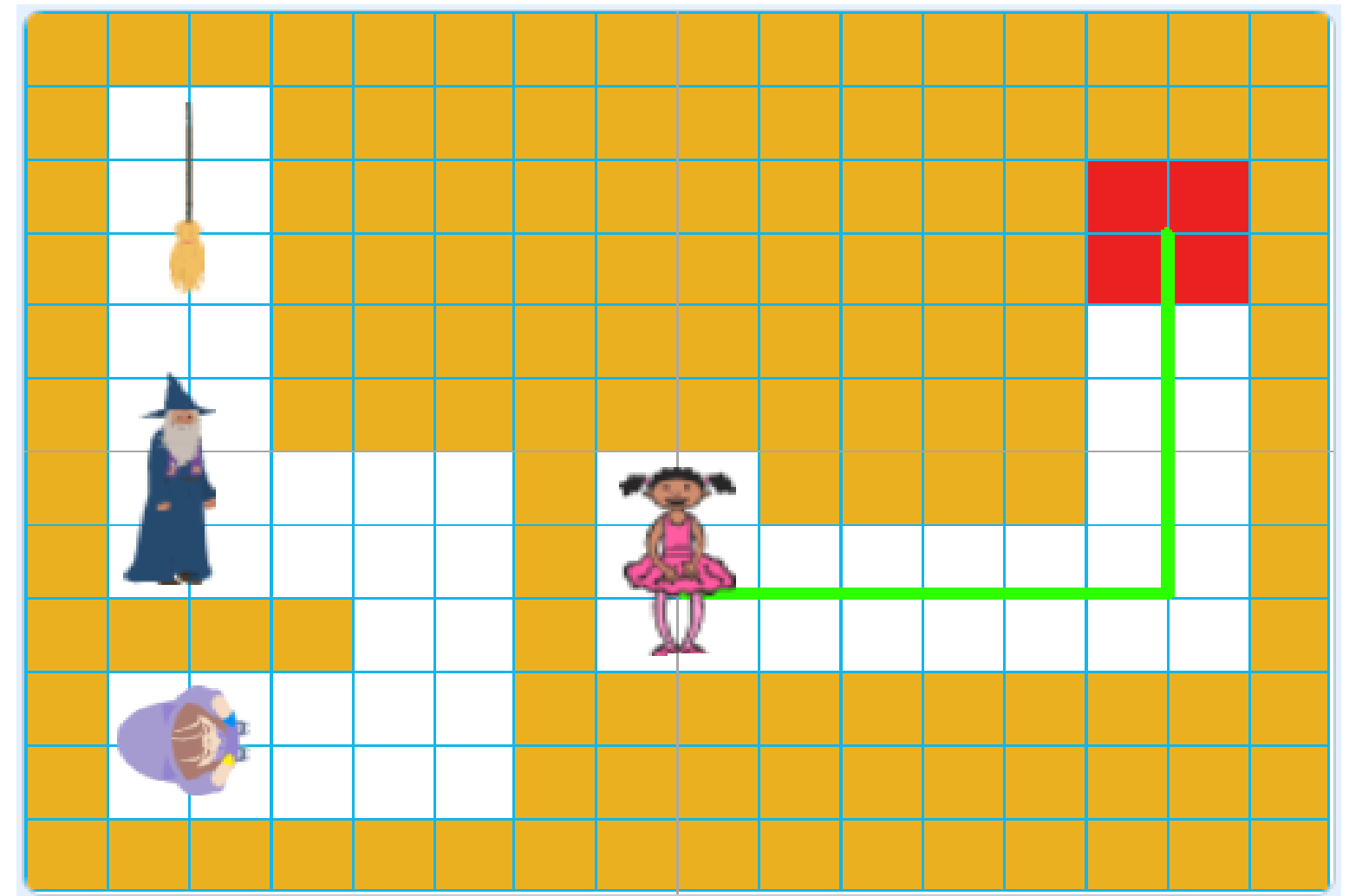




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัวประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไปหาพ่อมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่า ถ้าตอบคำถามได้ พ่อมดจะมอบพลังวิเศษให้ผู้เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษ และสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดง ซึ่งมีเส้นทางไปช่วยนักเต้นได้





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

ใช้แป้นพิมพ์

1.2) สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้หรือไม่

ไม่สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้
- 2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด
.....พ่อมดถามไฉนการคุณ ถ้าตอบผิดต้องตอบใหม่จนกว่าจะถูก.....
.....เมื่อตอบถูกพ่อมดแสดงความชื่นชม แล้วพ่อมดหายไป.....





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อชี้ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

.....**ใช้เมาส์ในการควบคุม**.....

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

.....**ตัวละครเดินตามเส้นไปช่วยนักเต้น นักเต้นขอบคุณ เดินไปมา**.....

.....**แล้วมาหยุดอยู่ที่กลางจอ นักเต้นตัวใหญ่ขึ้น**.....

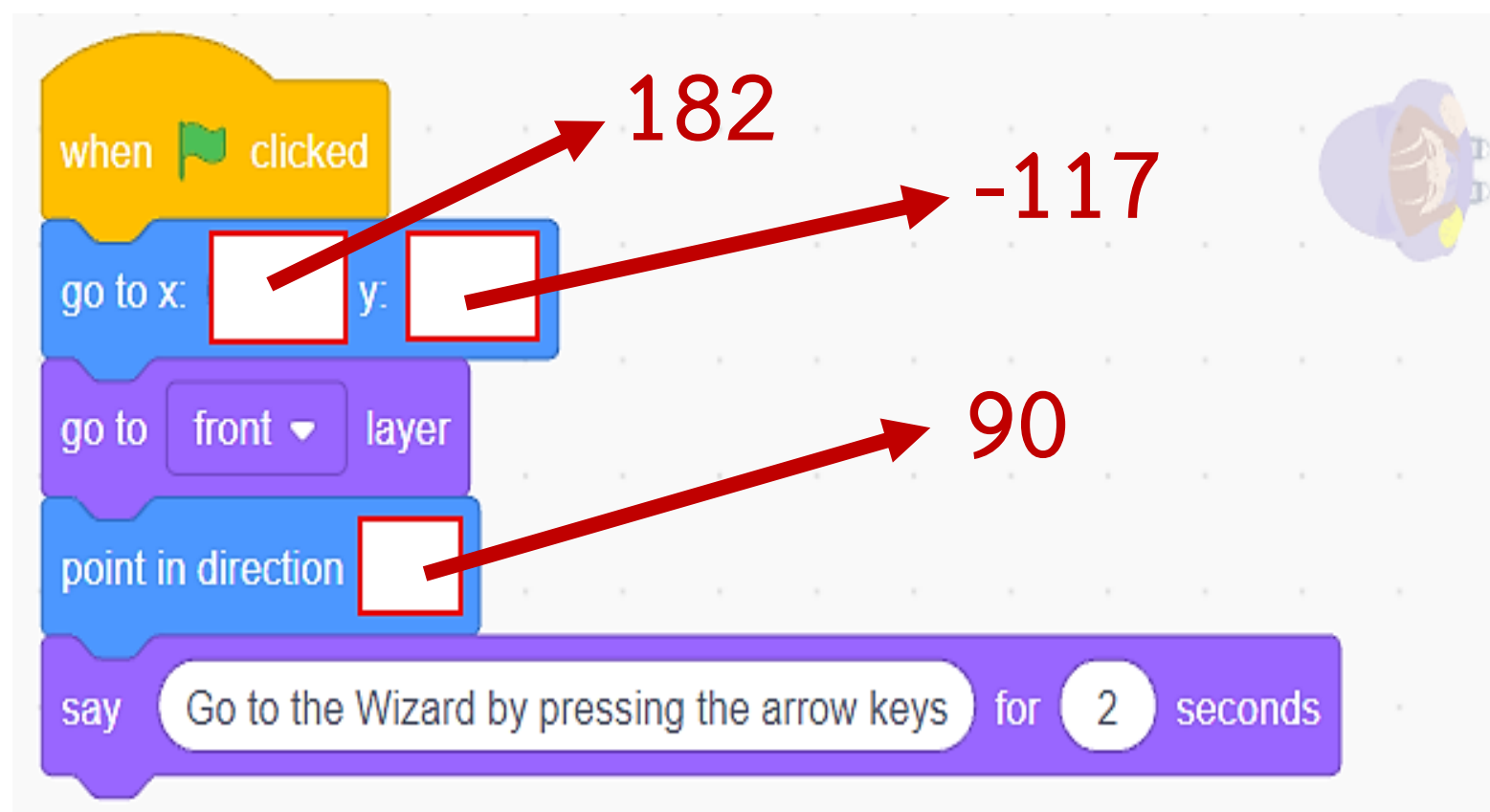




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1) วิเคราะห์สคริปต์ควบคุมตัวละคร Tatiana ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ให้สอดคล้องกับรหัสลาลองทางด้านขวา

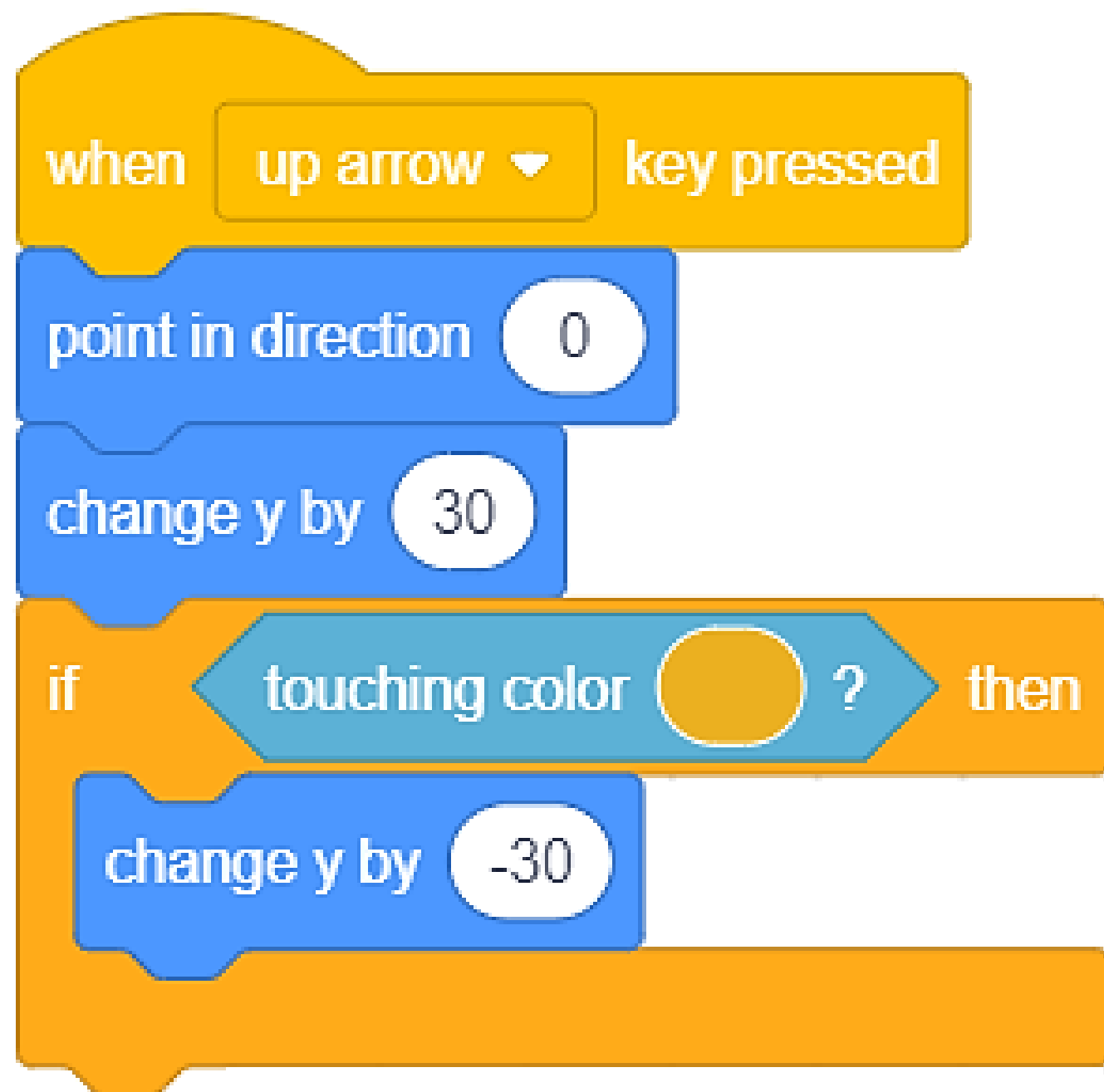


เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นที่ $x=182$, $y=-117$
อยู่เลเยอร์บนสุดกำหนดทิศทางหันไปทาง
ขวาแสดงคำพูด "Go to..." 5 วินาที
(บอกให้ไปที่พ่อมดโดยใช้แป้นลูกศร)



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น

หันไปทางด้านบน

เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง (30 ก้าว)

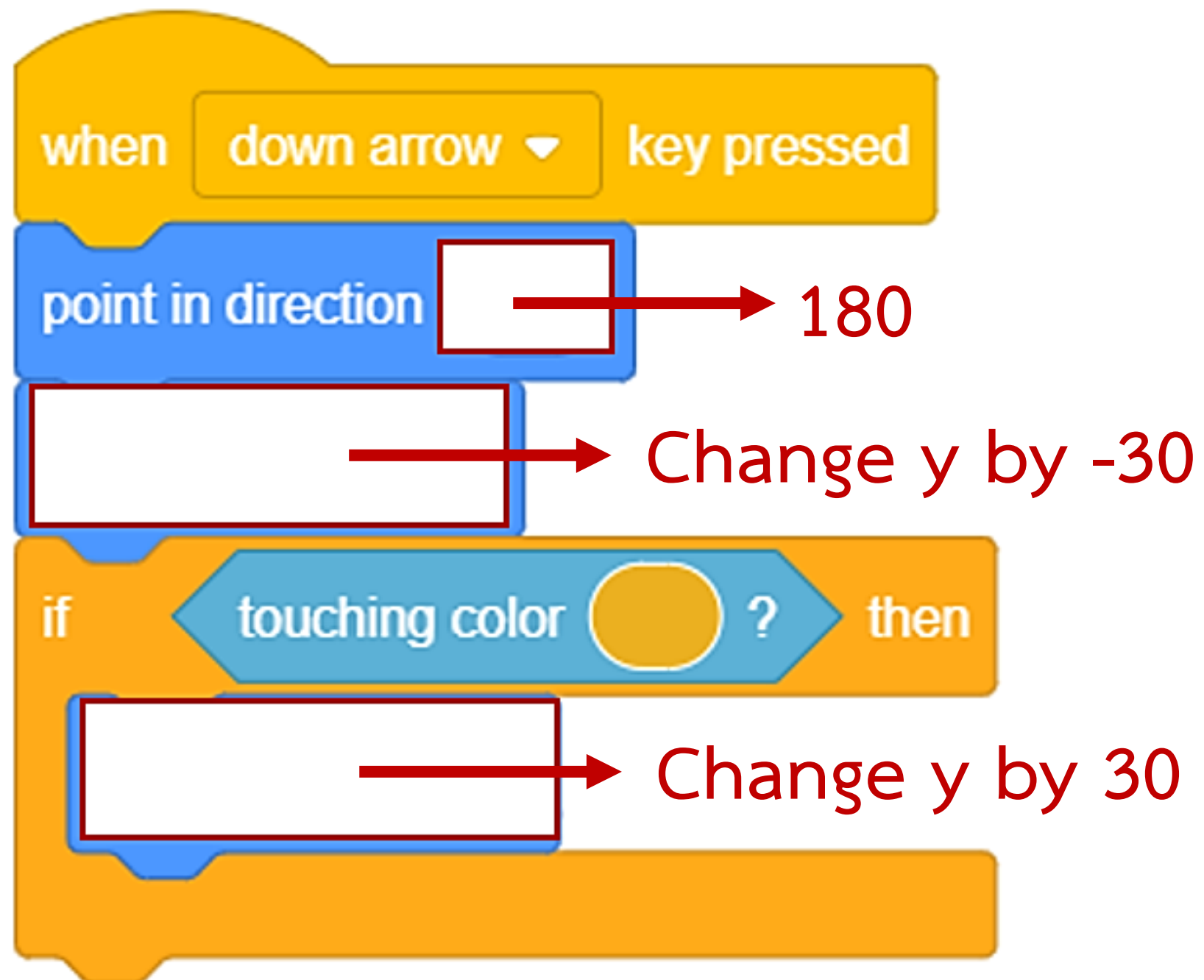
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรลง

หันไปทางด้านล่าง

เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง (30 ก้าว)

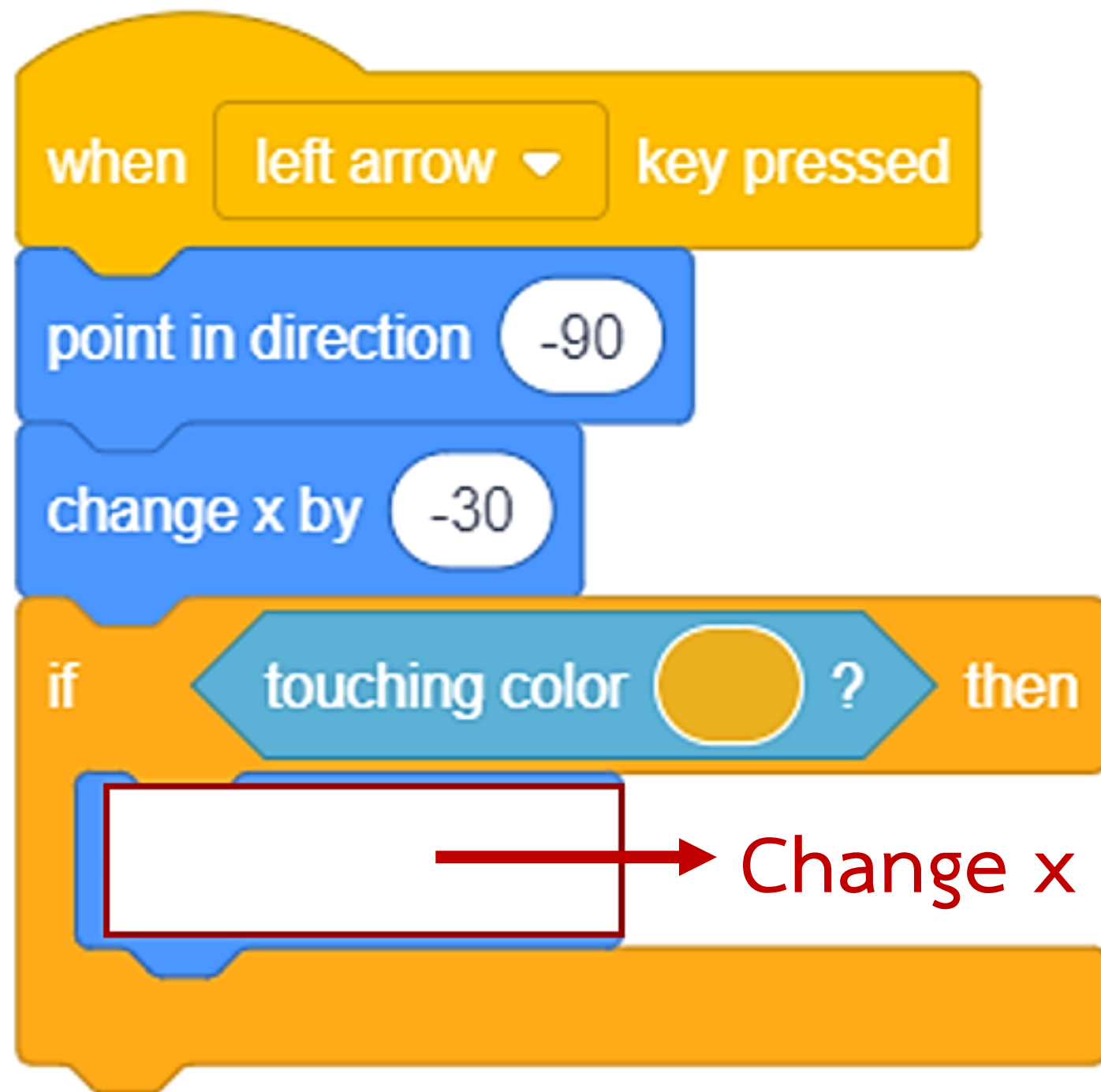
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย

หันไปทางด้านซ้าย

เคลื่อนไปด้านซ้าย 1 ช่อง (30 ก้าว)

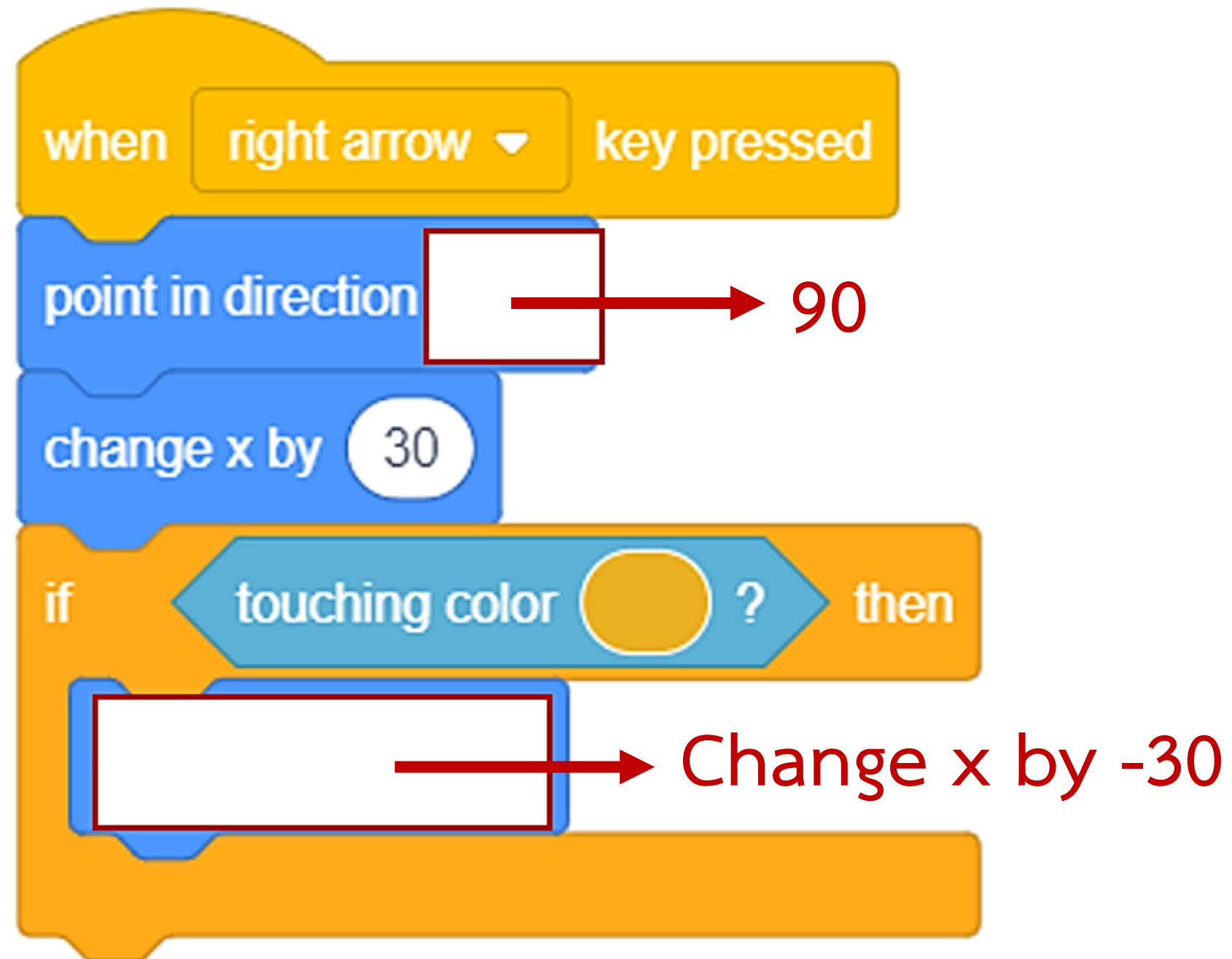
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ไปด้านขวา 1 ช่อง





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อกดแป้นลูกศรขวา

หันไปทางด้านขวา

เคลื่อนไปด้านขวา 1 ช่อง (30 ก้าว)

ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)

เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย 1 ช่อง

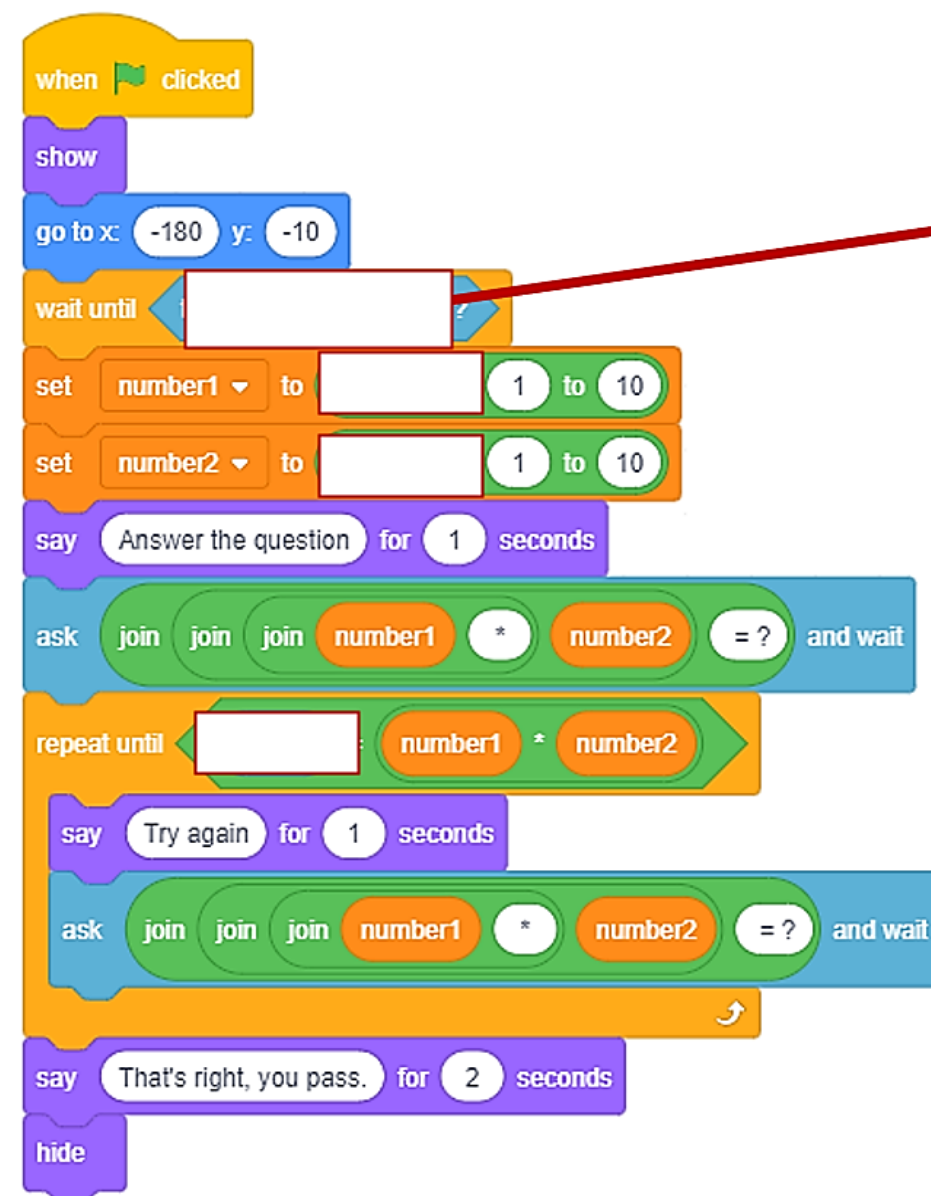




ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2. ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

2) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Wizard ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ ลงในช่องว่าง



เมื่อคลิก ธงเขียว



แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น

รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร

สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2

แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น

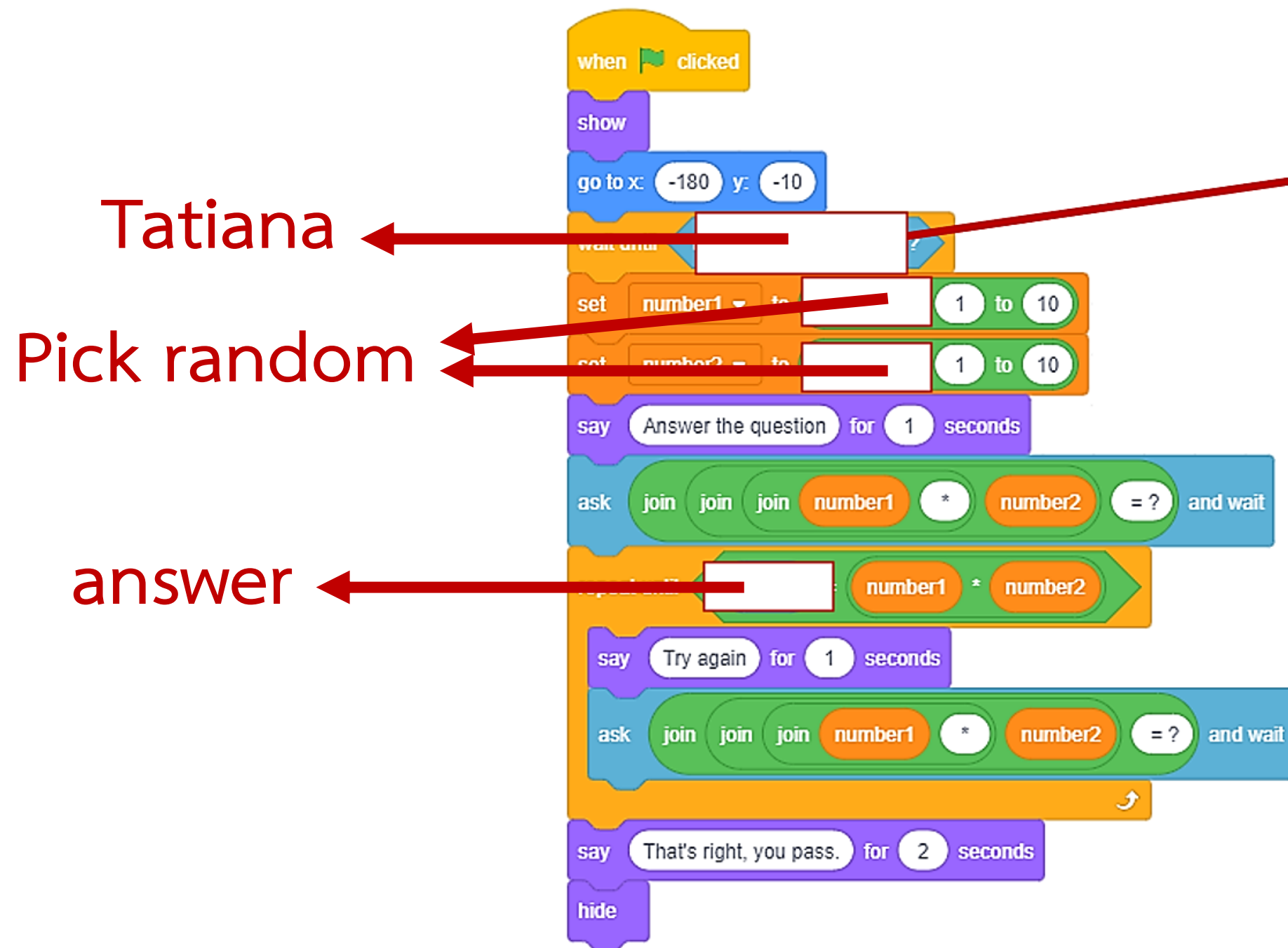
ทำงานจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก

แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่

แสดงข้อความ "That's right" แล้วซ่อน



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เมื่อคลิก ธงเขียว

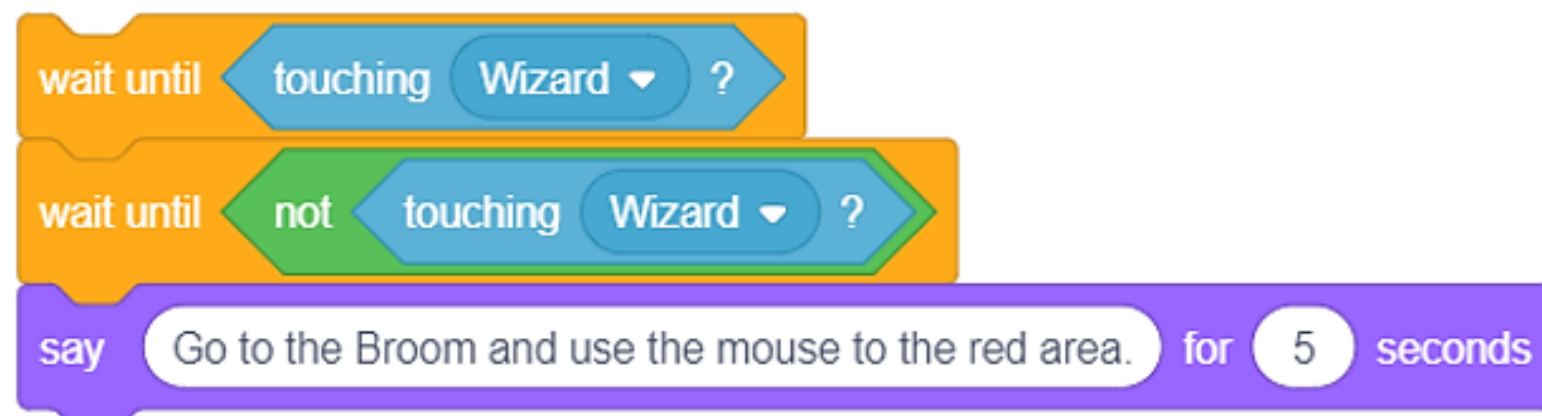


แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร
สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2
แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น
ทำงานจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก
แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่
แสดงข้อความ "That's right" แล้วซ่อน





ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer



เพิ่มสคริปต์ให้ Tatiana



รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Wizard

รอจนกระทั่ง ไม่ สัมผัสกับตัวละคร Wizard

แสดงข้อความ “Go to ...”

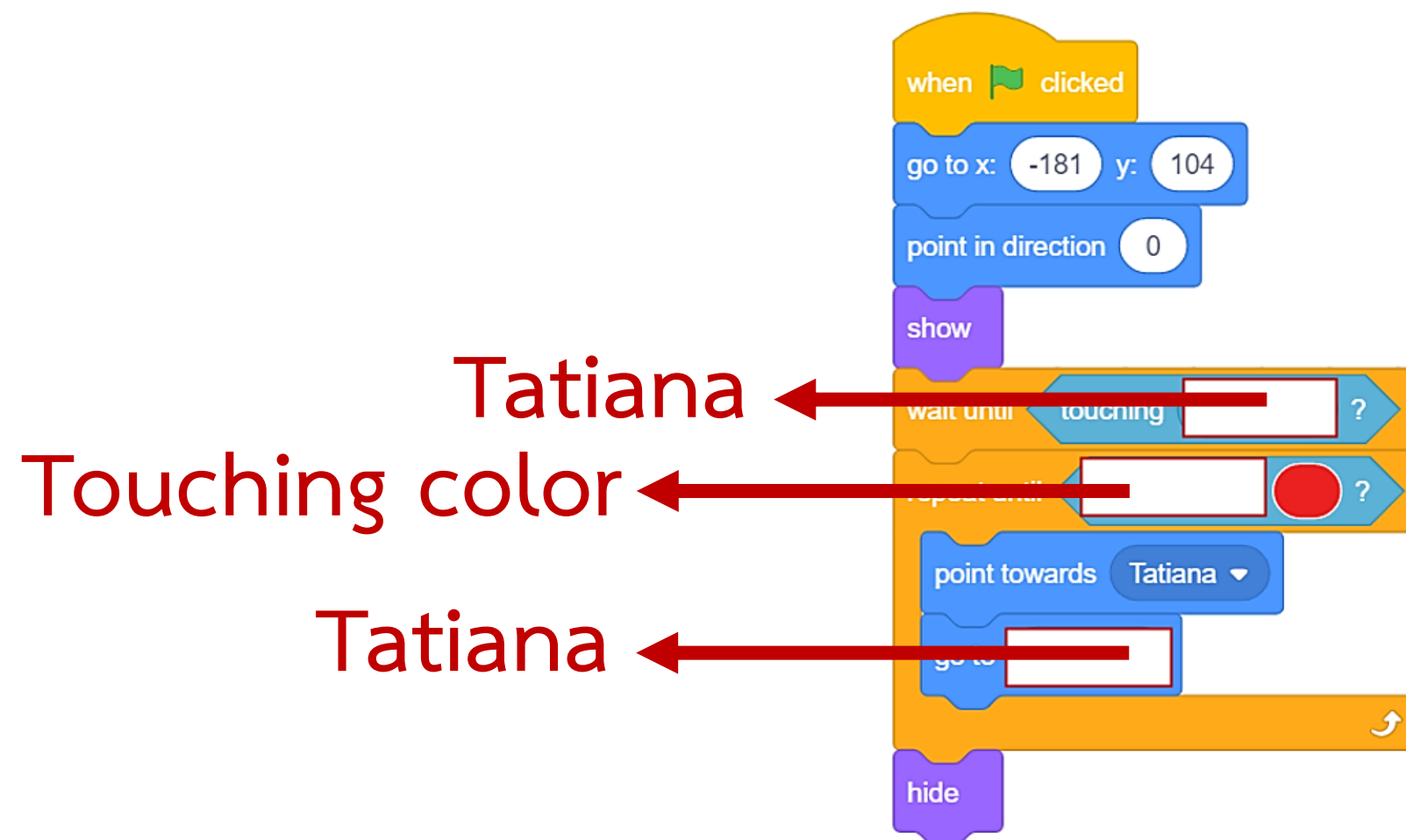
(ให้ไปที่ไม้กวาดแล้วใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อน
ที่ไปยังพื้นที่สีแดง)



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

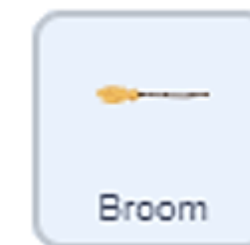
2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร Broom และตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
หันทิศทางไปด้านบนบน แสดง
รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร



.....
ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง

หันหน้าไปทางตัวละคร.....
ไปยังตัวละคร.....



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

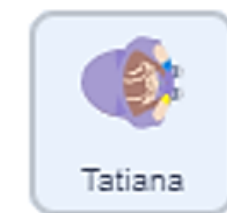
2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร Broom และตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา

mouse-pointer
Move 1 step



รหัสจำลองของ Tatiana



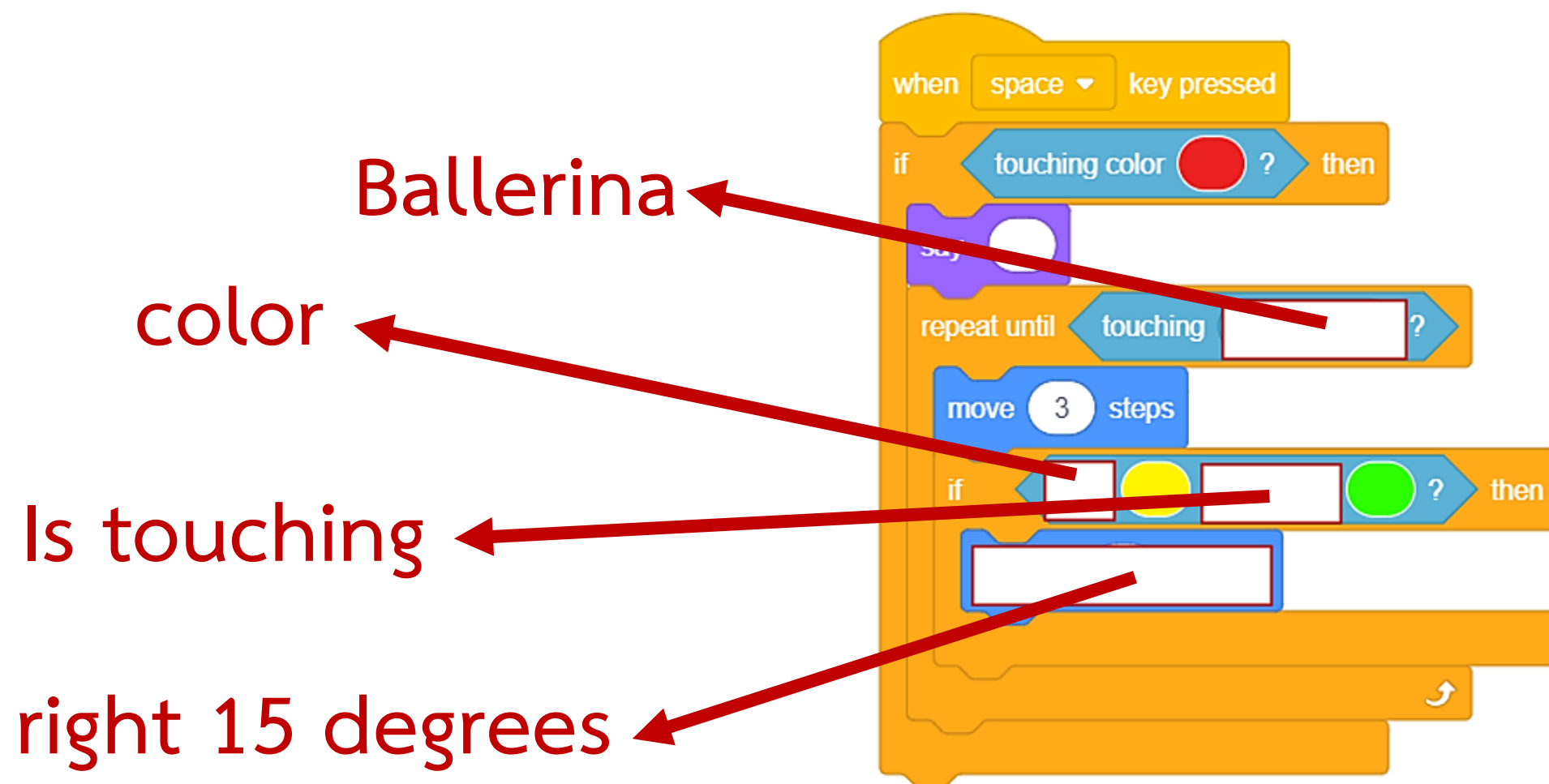
รอนกระแทก สัมผัส.....
ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง
หันหน้าไปทาง.....
เคลื่อนที่ 1 ก้าว
หันทิศทางไปด้านล่าง
เคลื่อนที่ไปยังจุดกึ่งกลางของพื้นที่สีแดง
แสดงข้อความ "Press the ..."
(กดแป้น Space bar เพื่อช่วยนักเต้น)



ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

4) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย เพื่อให้เดินตามเส้นสีเขียว แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



เมื่อ กดแป้น Space bar

ถ้า สัมผัสสีแดง

แสดงข้อความ..... (ตัวละครหยุดแสดงข้อความ)

ทำจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Ballerina (นักเต้น)

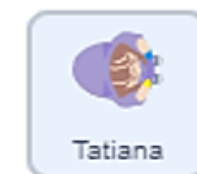
เดิน 3 ก้าว

ถ้า สีเหลือง สัมผัส สีเขียว

เลี้ยวขวา 15 องศา

* สีเหลืองคือ สีที่มือขวาของตัวละคร Tatiana

สีเขียวคือ สีเส้นที่ใช้เดิน





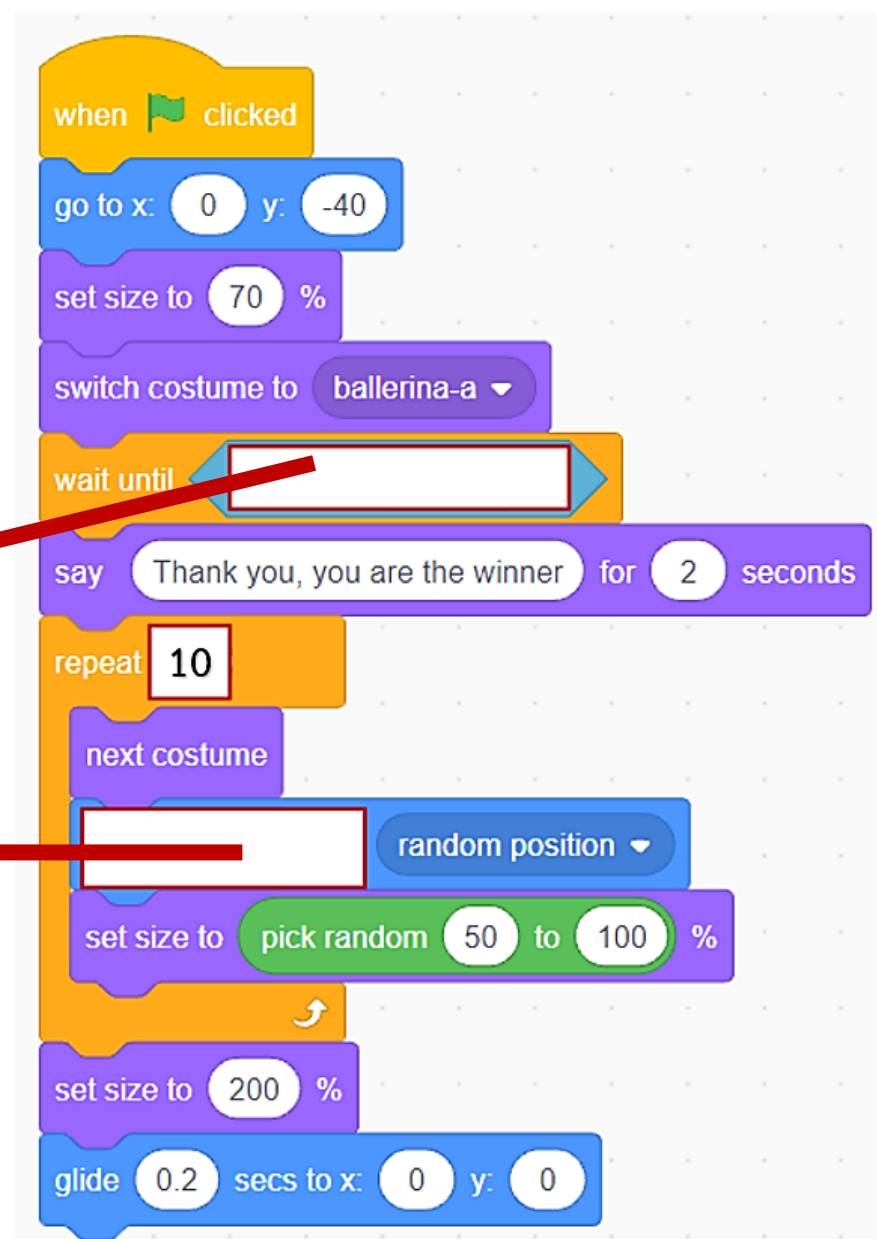
ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

5) วิเคราะห์ code ตัวละครนักเต้น (Ballerina) เมื่อสัมผัสกับตัวละคร ทาเทียนา (Tatiana) แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงใน

touching Tatiana

glide 2 sec to



เมื่อคลิก ธงเขียว

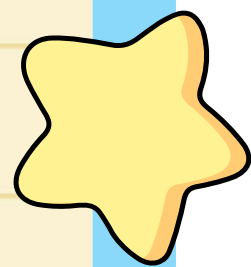
กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นและขนาด
เปลี่ยน costume เป็นทำยีนร
รอนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Tatiana
แสดงข้อความ "Thank you ..."
ทำซ้ำ 10 รอบ

เปลี่ยนเป็น costume ถัดไป
เคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งภายใน 0.2 วินาที
เปลี่ยนขนาด แบบสุ่ม

เปลี่ยนขนาดเป็น 200 เปอร์เซนต์
เคลื่อนที่ไปกลางเวทีภายใน 0.2 วินาที

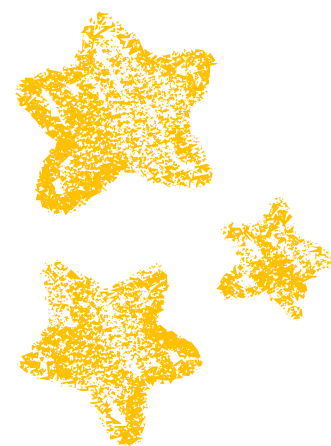


สรุปบทเรียน



บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป
เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม
ในประเด็นลำดับเหตุการณ์และ
คำสั่งที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันสรุป เกี่ยวกับ
การเขียนโปรแกรมในประเด็น
ลำดับเหตุการณ์และคำสั่งที่ใช้ใน
การเขียนโปรแกรม



สรุปบทเรียน

หลักของการเขียนโปรแกรมต้องมีการวางแผน
การทำงานการวิเคราะห์และออกแบบ การแก้ปัญหา
ตามสถานการณ์ที่กำหนดจากนั้นจึงเริ่มเขียนโปรแกรม
เมื่อพบข้อผิดพลาดของโปรแกรมต้องสามารถตรวจหาและ
แก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม





บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรม

เรื่อง โปรแกรมต์ตามความสนใจ





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ
4. ตัวอย่างโปรเจกต์ที่น่าสนใจ

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

