

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ง14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนโปรแกรมและ
การหาข้อผิดพลาด (7)

ผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง



เรื่อง การเขียนโปรแกรมและ การหาข้อผิดพลาด (7)



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 7 การเขียนโปรแกรม

1. ใช้คำสั่ง move เพื่อสั่งให้ตัวละครเดินหน้าหรือถอยหลัง
2. ใช้คำสั่ง wait เพื่อให้มองเห็นการเคลื่อนที่ของตัวละคร
ระหว่างคำสั่ง



ทบทวน



ทบทวน ใบกิจกรรม 06

เรื่อง...สคริปต์แมวเดิน

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



1. เปิดโปรแกรม Scratch ทดลองใช้คำสั่ง next costume

1.1 คลิกกลุ่มบล็อก Looks

1.2 คลิกบล็อกคำสั่ง  1 ครั้ง

ผลที่ได้คือตัวละคร.....เปลี่ยนเป็นท่ายกขา.....

1.3 คลิกบล็อกคำสั่ง  อีก 1 ครั้ง

ผลที่ได้คือตัวละคร.....เปลี่ยนเป็นท่าเดิม.....

2. ทดลองใช้คำสั่ง move steps



2.1 คลิกกลุ่มบล็อก Motion

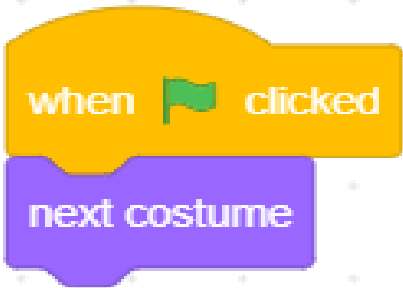
2.2 คลิกบล็อกคำสั่ง  เปลี่ยนตัวเลขจาก 10 เป็น 30 คลิกที่บล็อกคำสั่ง

ผลที่ได้คือตัวละคร.....ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา 30 ก้าว.....

2.3 คลิกบล็อกคำสั่ง  เปลี่ยนตัวเลขจาก 10 เป็น -30 คลิกที่บล็อกคำสั่ง 

ผลที่ได้คือตัวละคร.....ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย 30 ก้าว.....

3. ทดลองเขียนสคริปต์ให้แมวเดิน โดยใช้บล็อกคำสั่งในตาราง ช่องด้านซ้าย แล้วบันทึกผลที่ได้ในช่องด้านขวา

สคริปต์	ผลที่ได้ เมื่อคลิก 
	แมวเปลี่ยนท่า
สคริปต์	ผลที่ได้ เมื่อคลิก 
	แมวเปลี่ยนท่าและ เคลื่อนที่ 10 ก้าว

ທບທວນຝຶກປຶກສາ



ใบกิจกรรม 07

เรื่อง...เดินหน้าถอยหลัง

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ให้เขียนสคริปต์ เพื่อสั่งให้ตัวละครแมว ทำงาน
ตามลำดับขั้นตอนด้านล่าง กำหนดให้
การเดิน 1 อย่างก้าว เป็นการเคลื่อนที่ 30 ก้าว
ใน Scratch เพื่อให้มองเห็นการเคลื่อนที่ของตัว
ละครในแต่ละลำดับขั้นตอนชัดเจน
สามารถใช้บล็อกคำสั่ง wait เพื่อหยุดรอชั่วขณะ

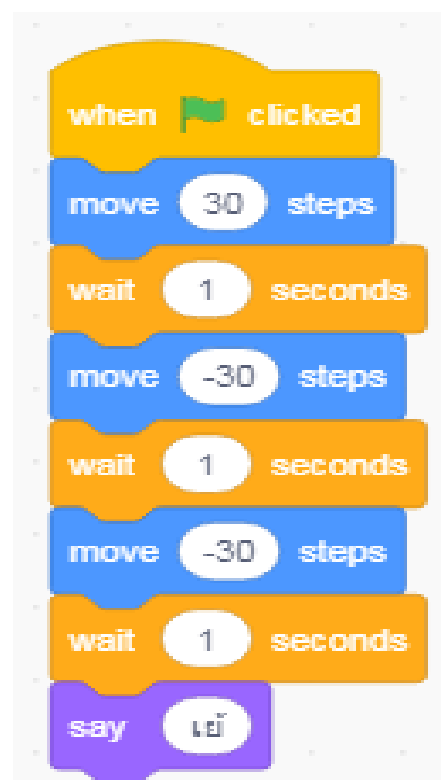
ลำดับขั้นตอน

1) เดินหน้า 1 อย่างก้าว

2) ถอยหลัง 2 อย่างก้าว

3) พูดคำว่า “เย้”

สคริปต์



คำถามหลังทำกิจกรรม



1. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด เพื่อสั่งให้ตัวละคร

1.1 เดินหน้า.....**move 30 steps**.....

1.2 ถอยหลัง.....**move -30 steps**.....



2. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด เพื่อให้มองเห็นว่า
ตัวละครมีการหยุดรอระหว่างการเดินหน้าและ
ถอยหลัง

ใช้บล็อกคำสั่ง.....wait.....





สรุป

จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

เราสามารถสั่งให้ตัวละครเดินหน้าหรือ
ถอยหลัง ด้วยบล็อกคำสั่ง **move** โดยกำหนด
ตัวเลขที่แสดงจำนวนก้าว ถ้าเดินหน้ากำหนด
ด้วยจำนวนบวก เช่น **move 30 steps** และถ้าถอยหลัง
กำหนดด้วยจำนวนลบ เช่น **move -30 steps**



บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง การเขียนโปรแกรม
และการหาข้อผิดพลาด (8)



สิ่งที่ต้องเตรียม

ใบงานที่ 8

เรื่อง...จังหวัดหัวใจ

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th



ทบทวนบทเรียนประจำวัน

“

การเขียนโปรแกรม และ
การหาข้อผิดพลาด (7)

”

