ใบงานที่ 4.2 เรื่อง เรียนรู้ Kodular เบื้องต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง แอปพลิเคชัน รายวิชา วิทยาการคำนวณ ว.20103

ภาคเรียนที่ 1/2566 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ .....ชั้น ม.3/.....เลขที่.....

ตัวชี้วัด ว 4.2 ม.3/1 พัฒนาแอปพลิเคชันอย่างสร้างสรรค์

ส่วนที่1 ให้นักเรียนจับคู่คำสั่งในโปรแกรม Kodular กับหน้าที่การทำงานให้ถูกต้อง

1. Botton	• เว้นระยะห่าง
2. Space	• เพิ่มปุ่ม
3. Blocks	• กำหนดคุณสมบัติของส่วนประกอบต่าง ๆ
4. Property	• ออกแบบคำสั่งการทำงานที่เปรียบเสมือนการเขียน Code
5. Menu	• ข้อความ
6. Label	• แหล่งรวมคำสั่ง

ส่วนที่2 ให้นักเรียนเลือกใช้คำสั่งในโปรแกรม Kodular ตามสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ดังต่อไปนี้

1. หากนักเรียนต้องการจะเพิ่มข้อความ นักเรียนควรเลือกใช้คำสั่งใด ?

   .....

   .....

2. หากนักเรียนต้องการปรับรูปทรงของปุ่ม นักเรียนจะเลือกใช้คำสั่งใด

   .....

   .....

LIVEWORKSHEETS