



ใบงานกิจกรรมเรื่อง การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง ชั้น ป.6

ชื่อนักเรียน

เลขที่



คำชี้แจง ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์จากข้อความที่กำหนดให้ แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเดิม
ในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง

แสดงให้เห็นถึงการ
ทำงานของโปรแกรม

สร้างเกมหรือการ์ตูน
ต่าง ๆ ของโปรแกรม

จำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ
ตามคำสั่งที่เขียนไว้

เปลี่ยนรูปแบบของตัว
ละครได้จากคอสตุ่ม



1. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์หน้าที่ของตัวละครในโปรแกรม Scratch จากข้อความข้างบนที่กำหนดให้
แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเดิมในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง



2. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง จากข้อความข้างบนที่กำหนดให้
แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเดิมในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง

