



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๑-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ แมวกินปลา

จุดประสงค์

๑. เข้าใจคำสั่งพื้นฐาน pen down, pen up, point in direction, go to, glide, move ในโปรแกรม Scratch
๒. เขียนโปรแกรมแบบลำดับเพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch 2.0

วิธีทำ

๑. ทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน
๒. ทำใบงาน ๐๑ พาแมวเหมียวไปกินปลา
๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับคำสั่งที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมแบบลำดับ เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



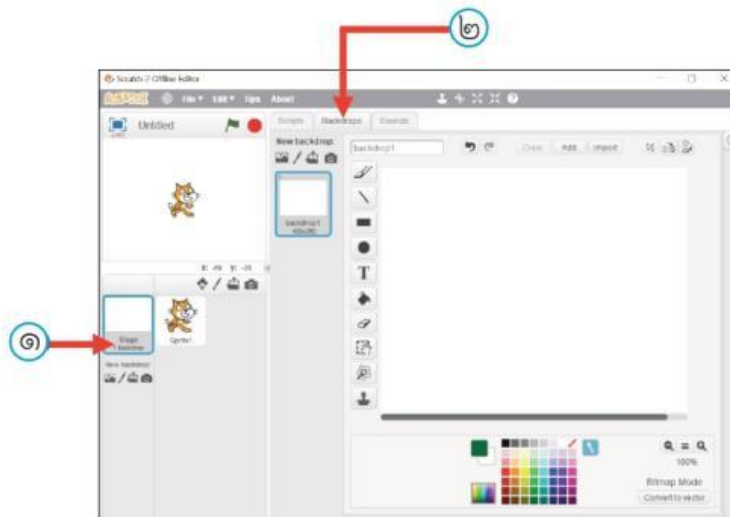
บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

ใบงาน ๐๑ : พาแมวเหมียวไปกินปลา

๑. ให้นักเรียนสร้างพื้นหลังและใส่ตัวละครแมวเหมียวตัวหนึ่งที่กำลังจะเดินไปหาปลา
ดังรูป และทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

๑.๑ เปิดโปรแกรม Scratch

- ๑) คลิกเลือก Stage
- ๒) คลิกที่แท็บ Backdrops

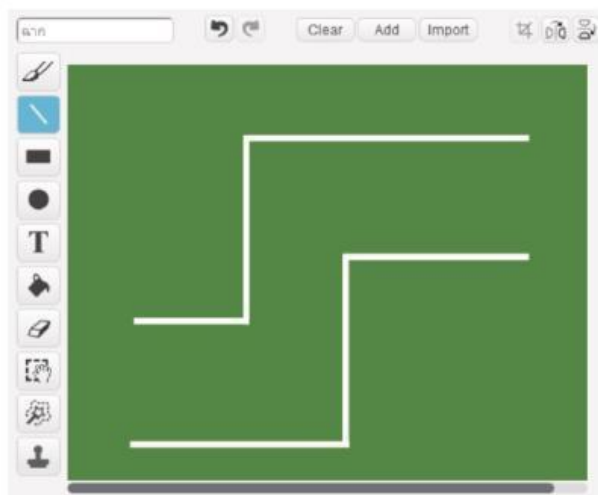


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

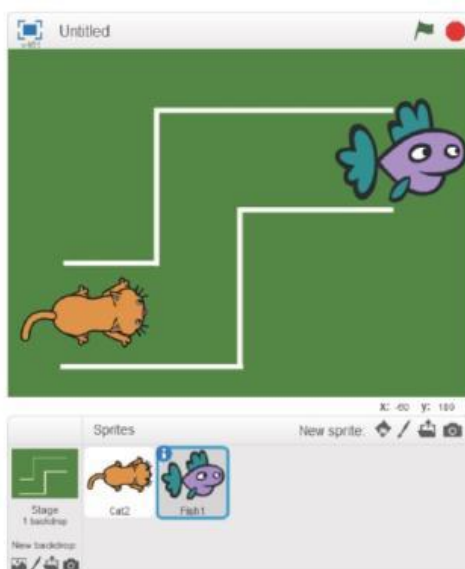


บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

๑.๒ วาดภาพ Backdrop ตามที่กำหนด โดยใช้เครื่องมือ \ วาดเส้น



๑.๓ นำเข้าตัวละคร Cat2 และ Fish1



๖

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

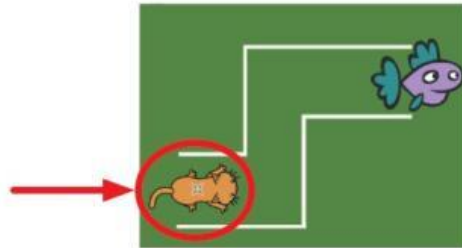


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

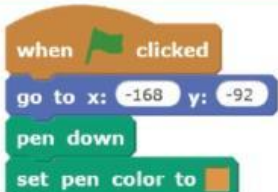
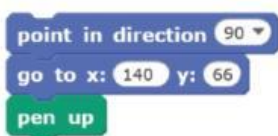


บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

๑.๔ คลิกที่เครื่องมือ  จากนั้นคลิกที่ตัวละครทั้ง ๒ ตัวที่อยู่บนเวทีเพื่อย่อขนาดตัวละคร



๒. ให้นักเรียนเขียนสคริปต์เพื่อพาแมวเหมียวไปหาปลา ด้วยคำสั่งในตารางด้านล่าง โดยสามารถปรับพิกัด x, y ในบล็อกคำสั่ง go to เพื่อให้ตัวละครอยู่ระหว่างเส้นสีขาว แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้ลงในตารางช่องขวามือ เมื่อคลิก 

สคริปต์ของตัวละครแมว	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
	ตัวละครอยู่ที่พิกัด
	ตัวละครหันหน้าไปทาง ตัวละครอยู่ที่พิกัด
	ตัวละครหันหน้าไปทาง ตัวละครอยู่ที่พิกัด
	ตัวละครหันหน้าไปทาง ตัวละครอยู่ที่พิกัด





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

๓. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลา โดยใช้คำสั่ง move แทนการใช้คำสั่ง go to
๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลา โดยใช้คำสั่ง glide และกำหนดเวลาในการเคลื่อนที่ ๒ วินาที แทนการใช้คำสั่ง go to
๕. เปรียบเทียบการใช้คำสั่ง go to, move และ glide ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ประเด็น เปรียบเทียบ คำสั่ง	go to	move	glide
ความเหมือน			
ความต่าง			





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

● คำถามหลังจากทำกิจกรรม ●

๑. บล็อกคำสั่ง point in direction เป็นคำสั่งให้ตัวละครทำอะไร

.....
.....
.....

๒. ในการใช้คำสั่ง glide หากต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่เร็วขึ้น จะกำหนดค่าอย่างไร

.....
.....
.....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

- การเคลื่อนที่ของตัวละคร ทำได้โดยใช้บล็อกคำสั่ง

.....

- การกำหนดทิศทางของตัวละคร ทำได้โดยใช้บล็อกคำสั่ง

.....

