



ใบงานออนไลน์ วิชาวิทยาการคำนวณ ม.1

เรื่อง ตัวแปร (Variable) ในโปรแกรม Scratch



ชื่อ-นามสกุล : _____ ชั้น ม.1/_____ เลขที่ _____

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาการใช้งานตัวแปร (Variable) ในโปรแกรม Scratch แล้วทำกิจกรรมต่อไปนี้ให้ครบทุกข้อ

1 ตัวแปร (Variable) คืออะไร

- ☐ ก. ตัวละครที่ใช้ในโปรแกรม Scratch
- ☐ ข. พื้นที่สำหรับเก็บข้อมูลที่สามารถเปลี่ยนค่าได้
- ☐ ค. เครื่องมือสำหรับวาดรูป
- ☐ ง. ปุ่มสำหรับเริ่มต้นโปรแกรม



2 เลือกบล็อกคำสั่งในหมวด "ตัวแปร (Variable)"

ข้อใดเป็นบล็อกคำสั่งในหมวดตัวแปร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ กำหนดค่าตัวแปรเป็น 0
- ☐ เปลี่ยนค่าตัวแปรทีละ 1
- ☐ แสดงค่าตัวแปรบนหน้าจอ
- ☐ เคลื่อนที่ 10 ก้าว
- ☐ หมุน 15 องศา



3 บล็อกคำสั่งนี้มีหน้าที่อะไร

บล็อก "กำหนดค่าตัวแปรเป็น 0" มีหน้าที่อะไร

เลือกคำตอบ



4 จับคู่บล็อกคำสั่งกับหน้าที่ให้ถูกต้อง

บล็อกคำสั่ง

กำหนดค่าตัวแปรเป็น 0

เปลี่ยนค่าตัวแปรทีละ 1

แสดงค่าตัวแปร

ซ่อนค่าตัวแปร

หน้าที่

เลือกคำตอบ

เลือกคำตอบ

เลือกคำตอบ

เลือกคำตอบ

9 ยกตัวอย่างตัวแปรที่ใช้ในเกม Scratch มา 2 ตัวอย่าง

1. _____
2. _____

5 ลากเรียงลำดับคำสั่ง

ลากบล็อกคำสั่งไปเรียงลำดับการนับคะแนนให้ถูกต้อง

เมื่อคลิกธงเขียว

กำหนดค่าคะแนนเป็น 0

เปลี่ยนค่าคะแนนทีละ 1

เปลี่ยนค่าคะแนนทีละ 1

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

6 คำถามปลายเปิด

หากนักเรียนสร้างเกมเก็บเหรียญใน Scratch นักเรียนจะใช้ตัวแปรเพื่อทำอะไร

7 ศึกษาตัวอย่างการใช้ (Link)

คลิกเพื่อศึกษาตัวอย่างการใช้ตัวแปรในโปรแกรม Scratch



เปิดเว็บไซต์ Scratch

<https://scratch.mit.edu>



8 สรุปความรู้



ตัวแปร (Variable) คือพื้นที่สำหรับเก็บข้อมูล เช่น คะแนน เวลา หรือจำนวนสิ่งของ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้ระหว่างการทำงานของโปรแกรม Scratch

10 ตัวแปรที่ใช้เก็บคะแนนในเกม มักตั้งชื่อว่าอะไร



10 Elements ที่ใช้ในใบงาน

T

1. Simple Text

ab

2. Textfield



3. Single Choice



4. Checkboxes

Sea

5. Select



6. Join



7. Drag



8. Drop



9. Open Answer



10. Link