

ใบงานที่ 4.2 เรื่อง เรียนรู้ Kodular เบื้องต้น
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง แอปพลิเคชัน รายวิชา วิทยาการคำนวณ ว.20103
ภาคเรียนที่ 1/2566 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

10

ชื่อชั้น 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 | • แฉล่งรวมคำสั่ง |

ส่วนที่2 ให้นักเรียนเลือกใช้คำสั่งในโปรแกรม Kodular ตามสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ดังต่อไปนี้

1. หากนักเรียนต้องการจะเพิ่มข้อความ นักเรียนควรเลือกใช้คำสั่งใด ?

.....
.....

2. หากนักเรียนต้องการปรับรูปทรงของปุ่ม นักเรียนจะเลือกใช้คำสั่งใด

.....
.....

