ใบงานกิจกรรมเรื่อง การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง ชั้น ป.6

ชื่อนักเรียน	เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์จากข้อความที่กำหนดให้ แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเติมในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง

แสดงให้เห็นถึงการทำงานของโปรแกรม	สร้างเกมหรือการ์ตูนต่าง ๆ ของโปรแกรม	จำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามคำสั่งที่เขียนไว้	เปลี่ยนรูปแบบของตัวละครได้จากคอสตูม

1. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์หน้าที่ของตัวละครในโปรแกรม Scratch จากข้อความข้างบนที่กำหนดให้ แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเติมในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง



2. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง จากข้อความข้างบนที่กำหนดให้ แล้วเลือกคำตอบของนักเรียนเติมในแผนภาพความคิดให้ถูกต้อง



LIVEWORKSHEETS