



กิจกรรมเรียนรู้...ชวนคิด

ตัวแปรใน Scratch

▶ ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ เติมผลการทำงานให้ถูกต้อง

รหัสจำลอง	บล็อกคำสั่ง	ผลการทำงาน	รหัสจำลอง	บล็อกคำสั่ง	ผลการทำงาน
1.1 y <-- 7 y <-- 14		y มีค่าเท่ากับ.....	1.2 x <-- -6 x <-- x+3		x มีค่าเท่ากับ.....
1.3 x <-- 3 y <-- 4 z <-- x*5		x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....	1.4 y <-- 6 z <-- 9 z <-- z+3 x <-- z/y		y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ..... x มีค่าเท่ากับ.....

2. โปรแกรมนับเหรียญ เขียนโปรแกรมและตอบคำถามต่อไปนี้



2.1 เมื่อคลิก เพื่อเริ่มการทำงาน ทดลองเติมข้อมูลจำนวนเหรียญ
สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

2.2 หากนำบล็อก ในบรรทัดที่ 4 ออก แล้วคลิก เพื่อเริ่มทำงาน แล้วทดลองเติมข้อมูลจำนวนเหรียญเป็น 4 , 3 , 2 ตามลำดับ
สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

เพราะ.....



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....