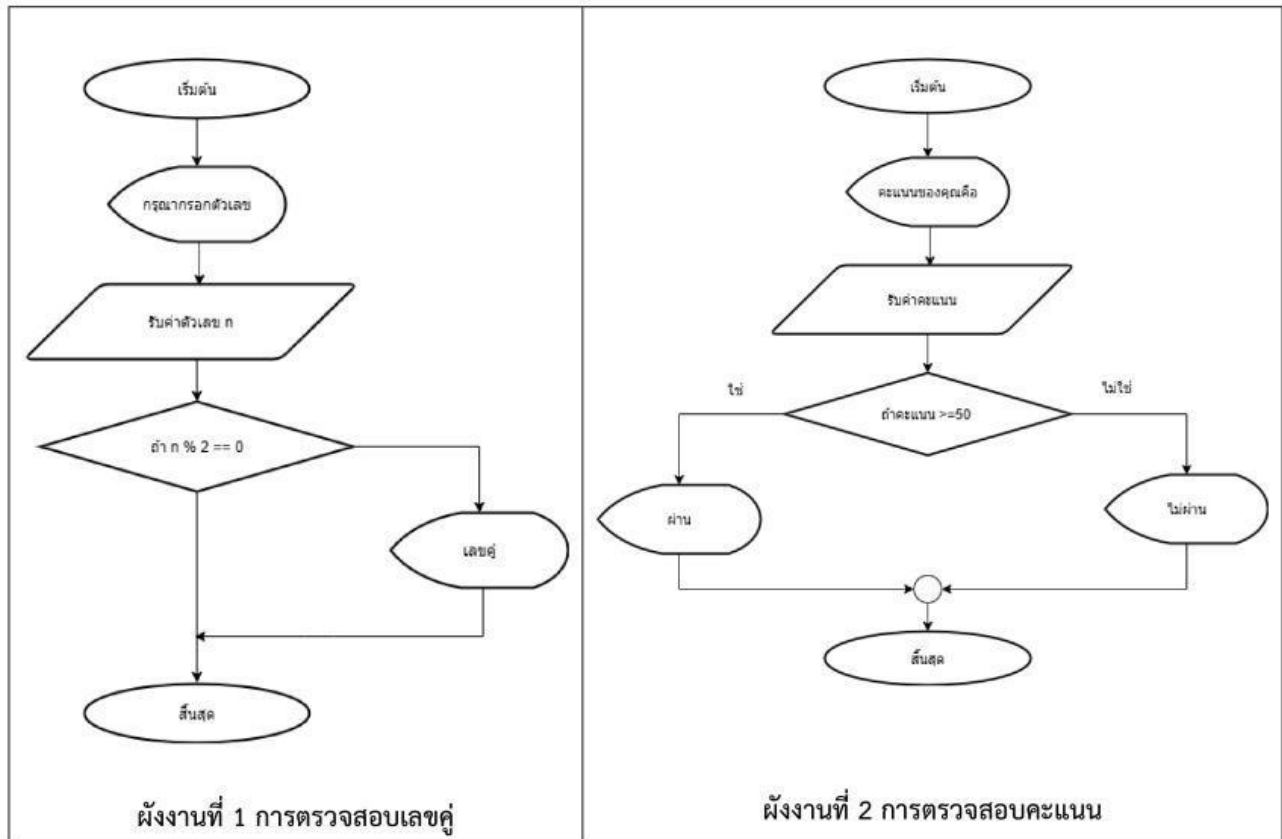


## ใบกิจกรรมที่ 9.1 ตามรอยผังงาน

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแปลงผังงานเป็นโค้ด Scratch และตอบคำถามต่อไปนี้



1. สัญลักษณ์ ที่มีรูปร่างคล้าย สีเหลี่ยมขนมเปียกปูน (สีเหลี่ยมข้าวหลามตัด) ในผังงาน มีชื่อเรียกว่าอะไร และมีหน้าที่อะไร

ชื่อสัญลักษณ์ .....

หน้าที่ .....

2. สัญลักษณ์การตัดสินใจในข้อ 1. นี้ เทียบเท่ากับ **บล็อกคำสั่ง** ไฉในโปรแกรม Scratch (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

☐ บล็อก การเคลื่อนที่

☐ บล็อก ทำซ้ำ

☐ บล็อก ควบคุม (เงื่อนไข)

3. ให้พิจารณาผังงานทั้ง 2 รูปแบบ (จากภาพที่แนบมา) แล้วเติมคำตอบให้สมบูรณ์

|                                                           |                                                 |                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผังงานที่ 1: การตรวจสอบเลขคู่<br>(เลขหาร 2 ลงตัวหรือไม่)  | 1. ผังงานนี้มีกี่ทางเลือกในการทำงาน             | <input type="radio"/> ถ้า...แล้ว (ทางเลือกเดียว)<br><input type="radio"/> ถ้า...แล้ว...มิฉะนั้น (สองทางเลือก) |
|                                                           | 2. หากป้อนเลข 5 เข้าไป ผลลัพธ์สุดท้ายคืออะไร    | ผลลัพธ์.....                                                                                                  |
| ผังงานที่ 2: การตรวจสอบคะแนน<br>(คะแนน $\geq 50$ หรือไม่) | 3. ผังงานนี้มีกี่ทางเลือกในการทำงาน             | <input type="radio"/> ถ้า...แล้ว (ทางเลือกเดียว)<br><input type="radio"/> ถ้า...แล้ว...มิฉะนั้น (สองทางเลือก) |
|                                                           | 4. หากป้อนคะแนน 45 เข้าไป ผลลัพธ์สุดท้ายคืออะไร | ผลลัพธ์.....                                                                                                  |

|                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... | 3.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... |
| 3.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/.....      |

## ใบกิจกรรมที่ 9.2 มาตรฐานความเร็ว

ให้นักเขียนโปรแกรม Scratch เพื่อรับค่าความเร็วรถยนต์ (หน่วย กม./ชม.) ถ้าความเร็ว ไม่เกิน 80 กม./ชม. ให้แสดงข้อความว่า "ความเร็วปกติ" แต่ถ้าความเร็ว เกิน 80 กม./ชม. ให้แสดงข้อความว่า "ขับเร็วเกินกำหนด"

|                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... | 3.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... |
| 3.ชื่อ-นามสกุล .....เลขที่ ..... | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/.....      |