

ชิ้นงานที่ 6.1  
เรื่อง การเขียนโปรแกรมบนเว็บไซต์ CODE.ORG  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6  
เรื่อง สนุกกับการเขียนโปรแกรม

คะแนนที่ได้

	เต็ม
	4

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ Code.org และปฏิบัติตามกิจกรรมตามที่กำหนด พร้อมบันทึกผลการเรียนรู้

ตอนที่ 1 ตรวจสอบการเข้าใช้งาน (1 คะแนน)

**1** นักเรียนสามารถเข้าสู่เว็บไซต์ Code.org ได้หรือไม่

ได้  ไม่ได้

**2** นักเรียนสามารถเลือกคอร์ส 2 ได้หรือไม่

ได้  ไม่ได้

**3** นักเรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 8 เรื่อง "ผึ้ง: ลูป (Loops)" ได้หรือไม่

ได้  ไม่ได้

ตอนที่ 2 บันทึกผลการเขียนโปรแกรม (2 คะแนน)

**4** นักเรียนสามารถทดลองรันโปรแกรมได้หรือไม่

ได้  ไม่ได้

**5** นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมให้ผึ้งเก็บน้ำหวานได้สำเร็จหรือไม่

สำเร็จ  ไม่สำเร็จ

**6** เมื่อผึ้งเจอดอกไม้ ต้องใช้คำสั่งใด

.....

**7** เมื่อผึ้งเจอรังผึ้ง ต้องใช้คำสั่งใด

.....

ตอนที่ 3 สรุปความรู้ (1 คะแนน)

**8** การใช้คำสั่งวนซ้ำ (Loop) มีข้อดีอย่างไร

.....

.....

