

ใบงาน โปรเจก Scratch รถแข่ง (Racing car)



ชื่อ-สกุล
ชั้น เลขที่
วันที่



จุดประสงค์การเรียนรู้

- ★ เรียนรู้การควบคุม Sprite ใน Scratch
- ★ ฝึกใช้คำสั่งเงื่อนไขและการวนซ้ำ
- ★ เรียนรู้การใช้ตัวแปร (Variable)
- ★ ฝึกคิดเชิงตรรกะผ่านการสร้างเกม



ส่วนที่ 1 รู้จักโปรเจก



1 โปรเจกนี้ชื่อว่าอะไร

- ☐ เกมยิงจรวด ☐ เกมกระโดด
☐ เกมรถแข่ง ☐ เกมวิ่งเก็บเหรียญ

2 Sprite ที่ใช้คืออะไร



3 ผู้เล่นเกมควบคุมรถด้วยปุ่มใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ลูกศรขึ้น ☐ ลูกศรลง
☐ ลูกศรซ้าย ☐ ลูกศรขวา
☐ Space

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์โค้ด



4 เมื่อกดตรงเขียว รถจะไปอยู่ตำแหน่งใด

x = _____ y = _____

5 เต็มคำให้ถูกต้อง

เมื่อกดปุ่มลูกศรขึ้น รถจะเคลื่อนที่ไป _____ ก้าว
เมื่อกดปุ่มลูกศรซ้าย รถจะหมุน _____ องศา

6 ถ้ารถสัมผัสสไลด์ขอบสนาม จะเกิดอะไรขึ้น

- ☐ รถหายไป
☐ รถกลับจุดเริ่มต้น
☐ เกมเริ่มใหม่
☐ คะแนนลดลง



ส่วนที่ 3 ตัวแปร Lap Time



7 ตัวแปร "lap time" มีหน้าที่อะไร

.....

8 คำสั่งใดใช้เพิ่มค่าเวลา (ตอบ 1 ข้อ)

- ☐ set lap time to 0
☐ change lap time by 1
☐ wait 1 seconds
☐ move 2 steps



ส่วนที่ 4 คิดต่อยอด



9 ถ้านักเรียนอยากให้รถวิ่งเร็วขึ้น ควรแก้คำสั่งใด

.....

10 ให้ออกแบบไอเดียเพิ่มเติมในเกม 1 อย่าง (เลือก 1 ข้อ)

- ☐ เก็บเหรียญ ☐ เพิ่มด่าน ☐ เพิ่มเสียง
☐ จับเวลา ☐ อื่น ๆ ระบุ _____

วาดภาพหรืออธิบายเพิ่มเติม



สรุปความเข้าใจ



วันนี้ฉันได้เรียนรู้เรื่อง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ การใช้ตัวแปร ☐ การควบคุม Sprite ☐ การใช้เงื่อนไข ☐ การวนซ้ำ ☐ การสร้างเกม Scratch

VARIABLES



ระดับความเข้าใจของฉัน



เข้าใจมาก



เข้าใจปานกลาง



ยังต้องฝึกเพิ่ม

