

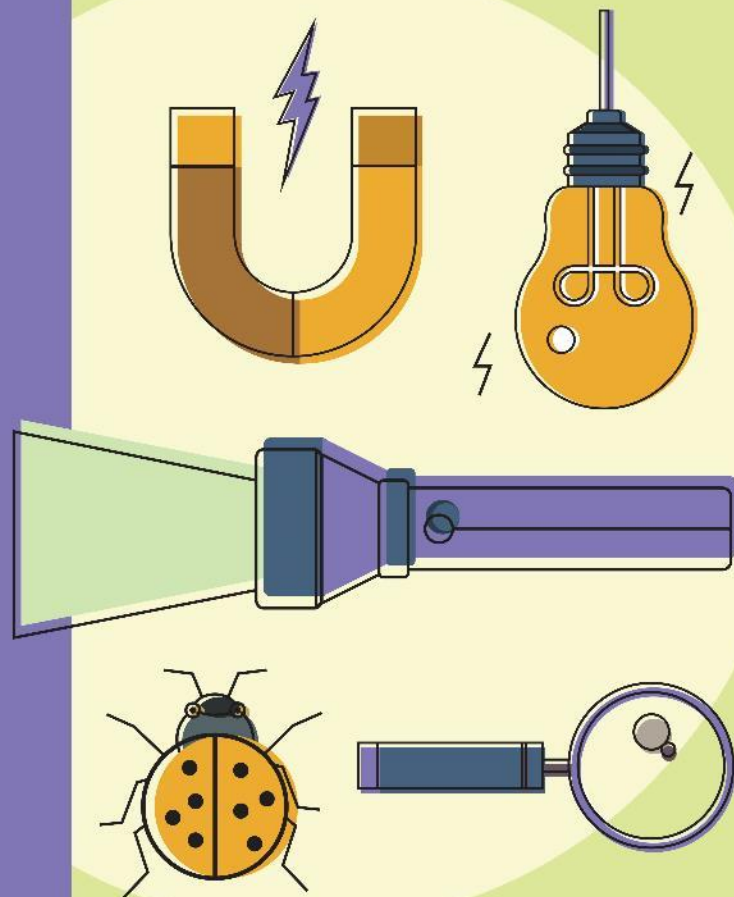
รายวิชา วิทยาศาสตร์ (วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

เรื่อง การทำนายผลลัพธ์ 1



การทำนายผลลัพธ์ 1



“เปิดโลกกว้าง
OPENสร้างทางก้าว”

Scratch 2.0

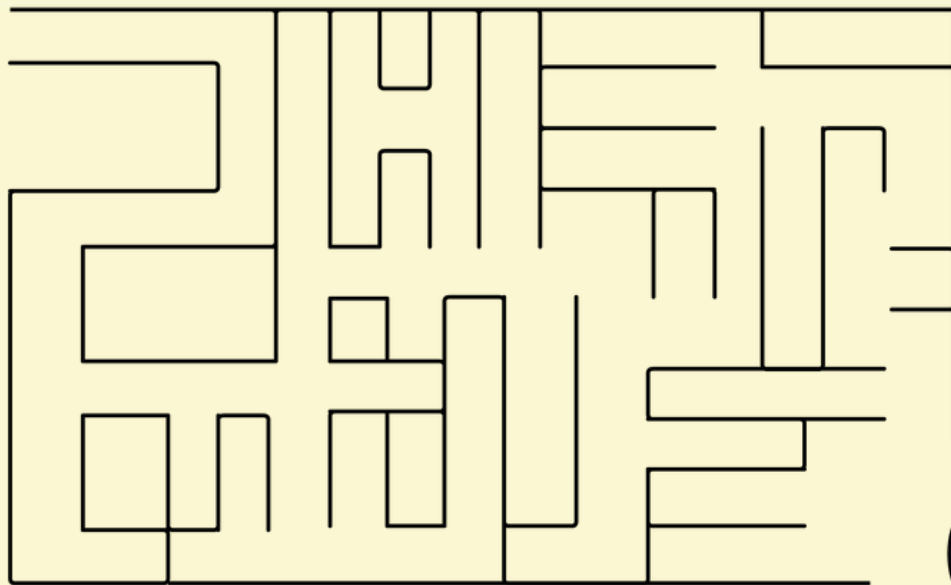


จุดประสงค์การเรียนรู้

การทำนายผลลัพธ์



นักเรียนช่วยคิด



“เวทีของหนู” PLACE



CPU

CD-ROM DRIVE

HARDWARE

MONITOR

MOUSE

HARDDISK

SOFTWARE

CASE

VGA CARD

DATA

RAM

ใบงาน 01 พาหมาน้อยกลับบ้าน

ชุดคำสั่ง A :

- ๑ หันขวา(๒)
- ๒ เดิน(๘)
- ๓ หันซ้าย
- ๔ เดิน(๔)
- ๕ หันซ้าย
- ๖ เดิน(๑)
- ๗ ☐ หยิบลูกกัญแจ
☐ ไชแม่กัญแจ
☐ ถึงบ้าน

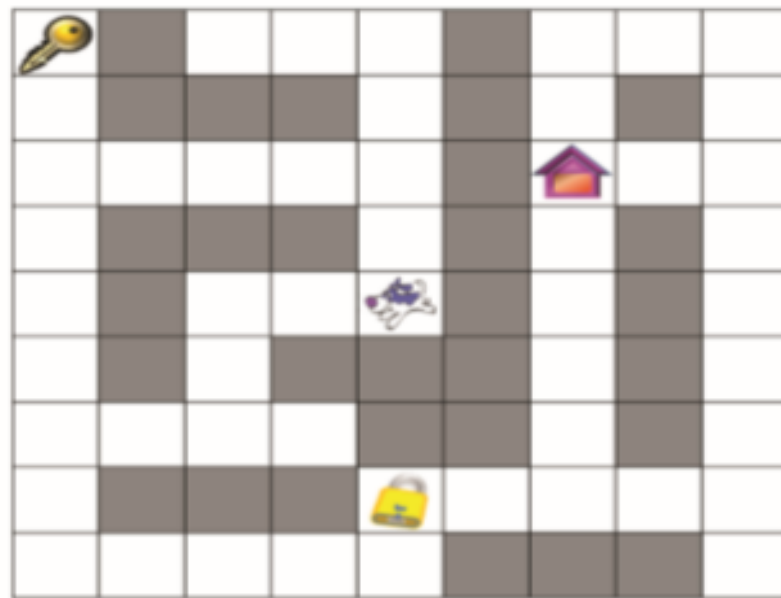
ชุดคำสั่ง B :

- ๑ หันขวา
- ๒ เดิน(๒)
- ๓ หันซ้าย
- ๔ เดิน(๔)
- ๕ หันขวา
- ๖ เดิน(๒)
- ๗ ☐ หยิบลูกกัญแจ
☐ ไชแม่กัญแจ
☐ ถึงบ้าน

ชุดคำสั่ง C :

- ๑ หันขวา
- ๒ เดิน(๔)
- ๓ หันซ้าย
- ๔ เดิน(๕)
- ๕ หันซ้าย
- ๖ เดิน(๒)
- ๗ ☐ หยิบลูกกัญแจ
☐ ไชแม่กัญแจ
☐ ถึงบ้าน

ใบงาน 01 พาหมาน้อยกลับบ้าน

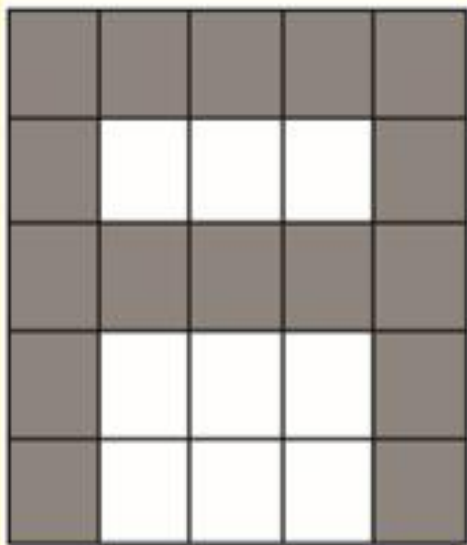


ใบงาน 01 พาหมาน้อยกลับบ้าน

นำชื่อชุดคำสั่ง A B หรือ C มาใส่ในตาราง ตามลำดับขั้นตอนพาหมาน้อยกลับบ้าน

ลำดับขั้นตอน	ชื่อชุดคำสั่ง (A B C)
๑. เดินไปหยิบลูกกุญแจ	
๒. เดินทางไปไขแม่กุญแจ	
๓. เดินทางไปถึงบ้านแมวน้อย	

ใบงาน 02 รหัสลับ A E I O U



แถวที่ ๑ : ดำ(๕)

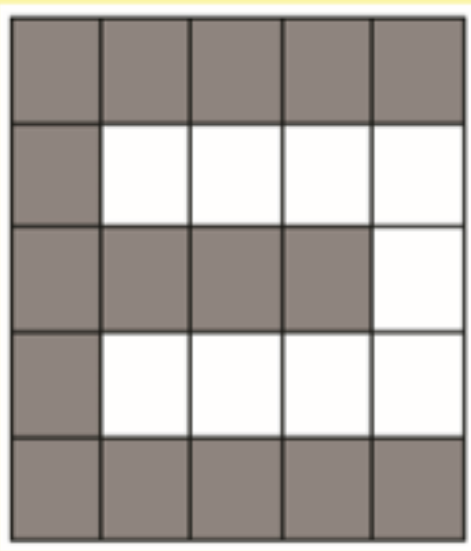
แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๓ : ดำ(๕)

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๕ : ดำ ขาว(๓) ดำ

ใบงาน 02 รหัสลับ A E I O U



แถวที่ ๑ : ดำ(๕)

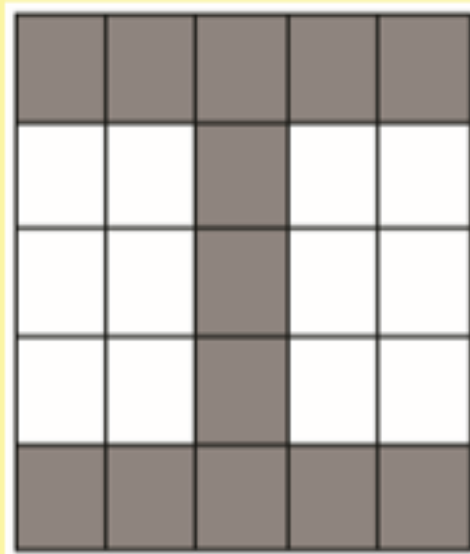
แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๔)

แถวที่ ๓ :

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๔)

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)

ใบงาน 02 รหัสลับ A E I O U



แถวที่ ๑ : ดำ(๕)

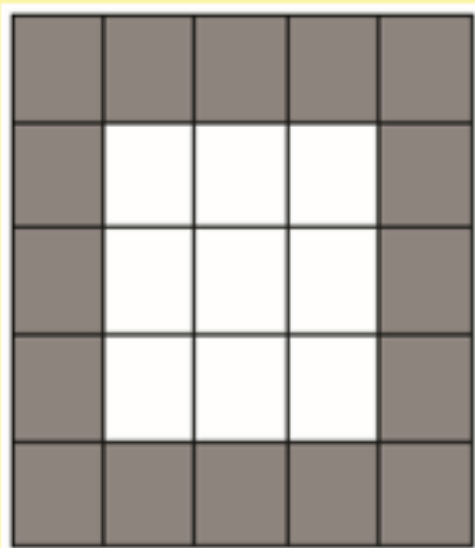
แถวที่ ๒ : ขาว(๒) ดำ ขาว(๒)

แถวที่ ๓ :

แถวที่ ๔ : ขาว(๒) ดำ ขาว(๒)

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)

ใบงาน 02 รหัสลับ A E I O U



แถวที่ ๑ :

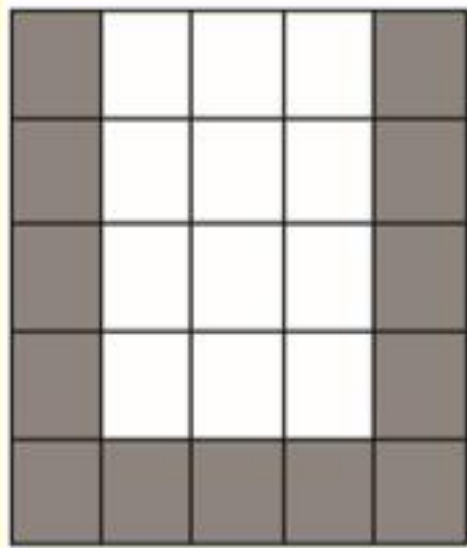
แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๓ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)

ใบงาน 02 รหัสลับ A E I O U



แถวที่ ๑ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๓ :

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

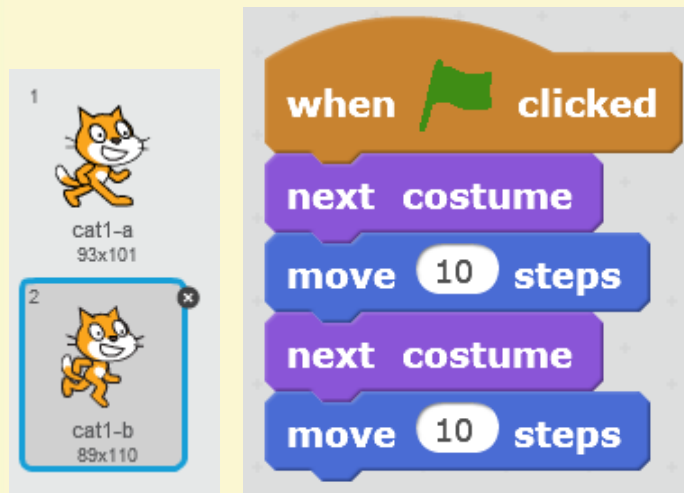
1.จากสคริปต์ด้านล่าง ให้ทำนายว่า เมื่อคลิก  จะแสดงผลลัพธ์อย่างไร



1.1 ผลลัพธ์ที่ทำนาย แสดงข้อความให้เห็น 3 ข้อความ
ข้อความที่ 1 สวัสดี
ข้อความที่ 2 แมวน้อย
ข้อความที่ 3 สบายดีไหม

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

จากสคริปต์ด้านล่าง ให้ทำนายว่า เมื่อคลิก  จะแสดงผลอย่างไร



ผลลัพธ์ คืออะไร ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง

เพราะเหตุใด ผลลัพธ์ที่ใดจะเห็นตัวละครไม่เปลี่ยนท่าเดิน และเคลื่อนที่เพียง 1 ครั้ง

เพราะแมวมี 2 ท่าทาง เมื่อสั่ง 2 ครั้งก็จะกลับมาท่าเดิม
จะแก้ไขสคริปต์นี้อย่างไรให้เห็นการเปลี่ยนท่าทางตัวละครเปลี่ยนท่าเดินและเคลื่อนที่ wait 1 secs

“

ห้องפקจากคร

”

EXPORT

