ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป. ๘ / ผ. ๘.๑-๐๑

กิจกรรมที่ ๑ แมวกินปลา

จุดประสงค์

๑. เข้าใจคำสั่งพื้นฐาน pen down, pen up, point in direction, go to, glide, move ในโปรแกรม Scratch
๒. เขียนโปรแกรมแบบลำดับเพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

วัสดุ-อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch 2.0

วิธีทำ

๑. ทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน
๒. ทำใบงาน ๐๑ พาแมวเหมียวไปกินปลา
๓. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับคำสั่งที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมแบบลำดับเพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๕ / ผ.๕.๑-๐๑

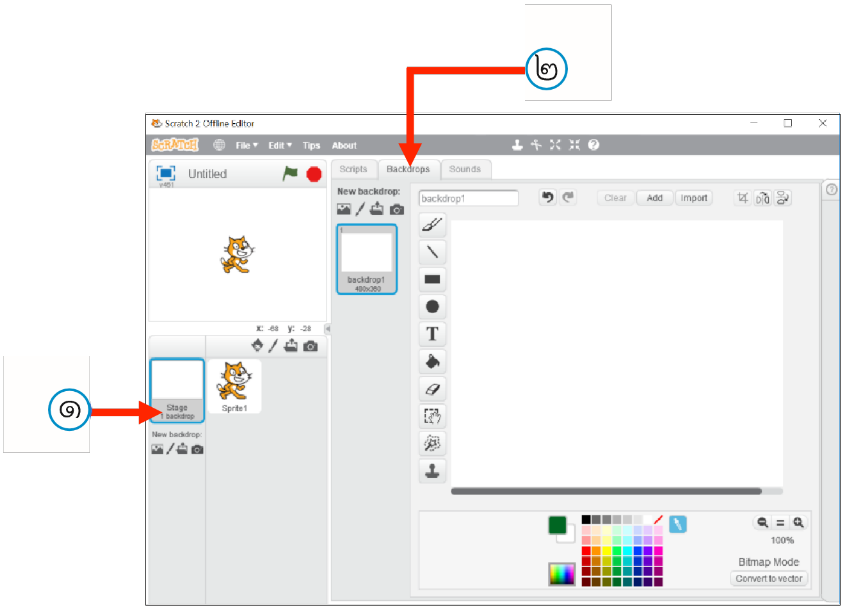
ใบงาน ๐๑ : พาแมวเหมียวไปกินปลา

๑. ให้นักเรียนสร้างพื้นหลังและใส่ตัวละครแมวเหมียวตัวหนึ่งที่กำลังจะเดินไปหาปลา ดังรูป และทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

๑.๑ เปิดโปรแกรม Scratch

① คลิกเลือก Stage

② คลิกที่แท็บ Backdrops

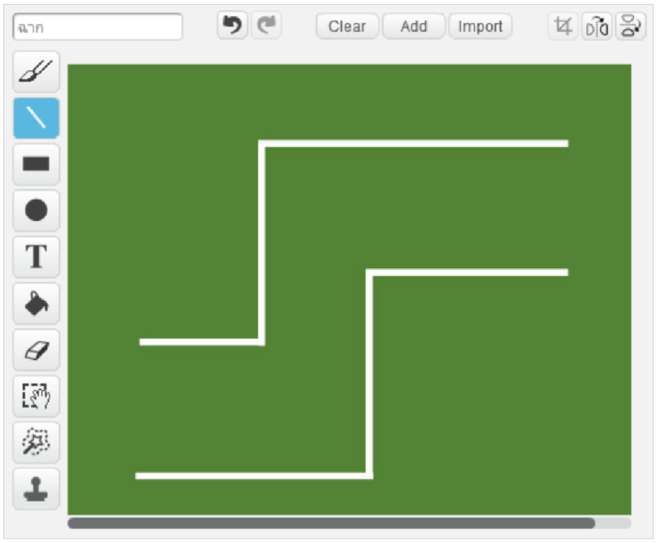


ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

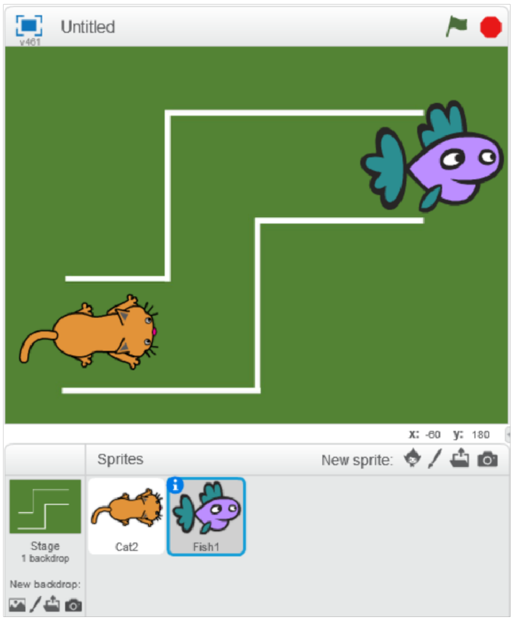
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

๑.๒ วาดภาพ Backdrop ตามที่กำหนด โดยใช้เครื่องมือ ⟍ วาดเส้น



๑.๓ นำเข้าตัวละคร Cat2 และ Fish1

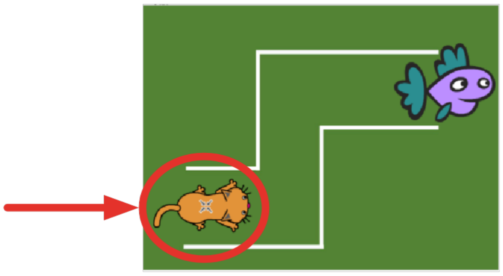


ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๕ / ผ.๕.๑-๐๑

๑.๔ คลิกที่เครื่องมือ จากนั้นคลิกที่ตัวละครทั้ง ๒ ตัวที่อยู่บนเวทีเพื่อย่อขนาดตัวละคร



๒. ให้นักเรียนเขียนสคริปต์เพื่อพาแมวเหมียวไปหาปลา ด้วยคำสั่งในตารางด้านล่าง โดยสามารถปรับพิกัด x, y ในบล็อกคำสั่ง go to เพื่อให้ตัวละครอยู่ระหว่างเส้นสีขาว แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้ลงในตารางช่องขวามือ เมื่อคลิก

สคริปต์ของตัวละครแมว	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
when (flag) clicked go to x: -168 y: -92 pen down set pen color to	ตัวละครอยู่ที่พิกัด ....
point in direction 90 go to x: -43 y: -92	ตัวละครหันหน้าไปทาง .... ตัวละครอยู่ที่พิกัด ....
point in direction 0 go to x: -43 y: 66	ตัวละครหันหน้าไปทาง .... ตัวละครอยู่ที่พิกัด ....
point in direction 90 go to x: 140 y: 66 pen up	ตัวละครหันหน้าไปทาง .... ตัวละครอยู่ที่พิกัด ....

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

๓. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลา โดยใช้คำสั่ง move แทนการใช้คำสั่ง go to

๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดินไปกินปลา โดยใช้คำสั่ง glide และกำหนดเวลาในการเคลื่อนที่ ๒ วินาที แทนการใช้คำสั่ง go to

๕. เปรียบเทียบการใช้คำสั่ง go to, move และ glide ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

คำสั่ง / ประเด็นเปรียบเทียบ	go to	move	glide
ความเหมือน			
ความต่าง			

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ผ.๘.๑-๐๑

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. บล็อกคำสั่ง point in direction เป็นคำสั่งให้ตัวละครทำอะไร

....

....

....

....

๒. ในการใช้คำสั่ง glide หากต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่เร็วขึ้น จะกำหนดค่าอย่างไร

....

....

....

....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

- การเคลื่อนที่ของตัวละคร ทำได้โดยใช้บล็อกคำสั่ง ....

....

....

- การกำหนดทิศทางของตัวละคร ทำได้โดยใช้บล็อกคำสั่ง ....

....

....