

รายวิชา การงานอาชีพฯ

รหัสวิชา ง23102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

รู้จักโปรแกรม MSWLogo
และหน้าต่างการทำงานของ MSWLogo

รายวิชา

การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รหัสวิชา ง23102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง รู้จักโปรแกรม MSWLogo และ
หน้าต่างการทำงานของ MSWLogo
ผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์



เรื่อง

รู้จักโปรแกรม MSWLogo และ
หน้าต่างการทำงานของ MSWLogo

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายส่วนประกอบหน้าต่างการทำงาน
ของโปรแกรม MSWLogo ได้

คำถามชวนคิด

หากต้องการเขียนโปรแกรมของภาษาคอมพิวเตอร์
และการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ที่ส่งเสริม
ความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
มีภาษาใดบ้าง

ภาษาโลโก (Logo Language)

- ภาษาคอมพิวเตอร์ระดับสูง
- เหมาะสำหรับการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์
- เข้าใจหลักการการเขียนโปรแกรม
- เสริมสร้างความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ทำความรู้จัก MSWLOGO

- ย่อมาจาก Microsoft Windows Logo
- อนุญาตให้นำมาใช้เพื่อการศึกษาได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย
- เป็นตัวแปลภาษาในระบบ Interpreter

พัฒนาการของภาษา MSWLogo

- Papert และคณะจาก MIT พัฒนาเวอร์ชันแรกปี 1967 มีการพัฒนาที่มหาวิทยาลัยเบิร์คเลย์ แห่งแคลิฟอร์เนีย
- มหาวิทยาลัยที่ยุโรป ญี่ปุ่น MicroWorlds (1993) มีเครื่องมือช่วยพัฒนาโลโก้ เช่น เครื่องมือวาดรูป เติเตอร์สำหรับวาดรูป เครื่องมือทำจังหวะดนตรี ฯลฯ
- PCLogo for Windows MSWLogo พัฒนาโดยมหาวิทยาลัยเบิร์คเลย์ แห่งแคลิฟอร์เนีย

ครูสาธิต



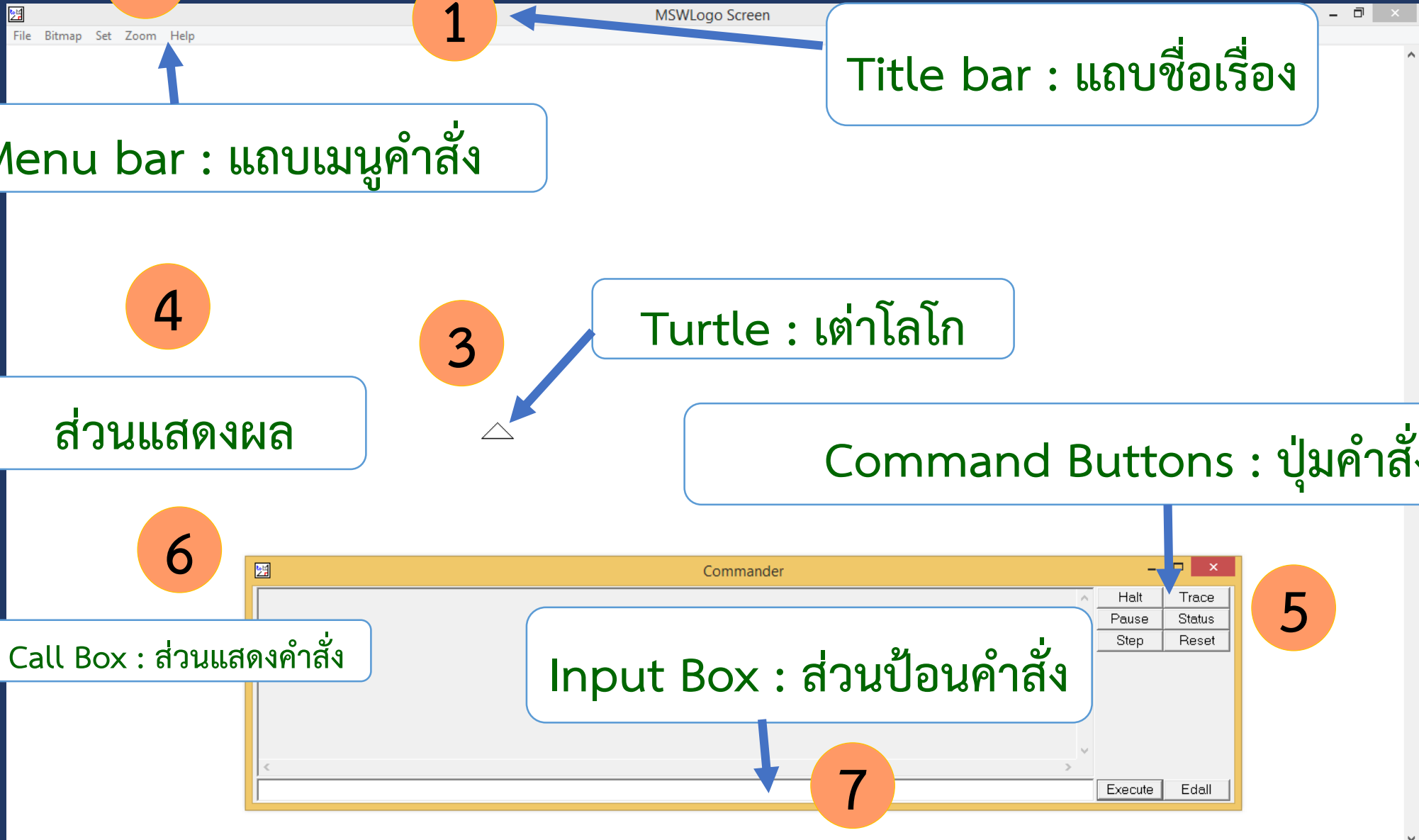
การติดตั้งโปรแกรม MSWLogo

(ดาวน์โหลดไฟล์ติดตั้งได้จาก <http://www.softronix.com/download/MSWLogo65.exe>)

ส่วนประกอบของโปรแกรม MSWLogo

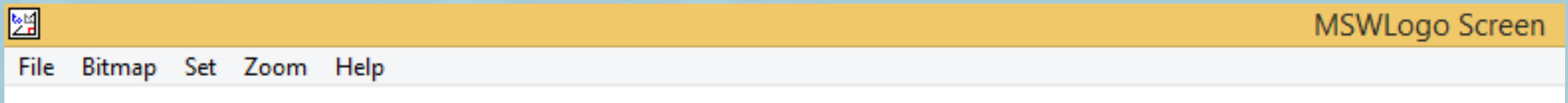
มีทั้งหมด 7 ส่วน ได้แก่

1. Title bar : แถบชื่อเรื่อง
2. Menu bar : แถบเมนูคำสั่ง
3. Turtle : เต่าโลโก้
4. ส่วนแสดงผล
5. Command Buttons : ปุ่มคำสั่ง
6. Re - Call Box : ส่วนแสดงคำสั่ง
7. Input Box : ส่วนป้อนคำสั่ง



- แถบชื่อเรื่อง (Title Bar)

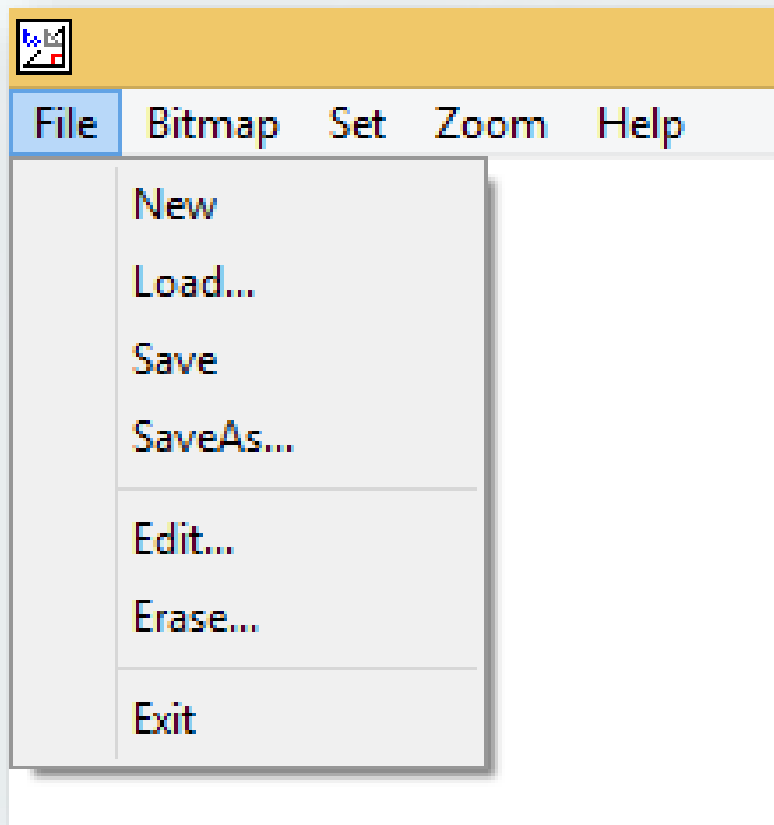
จะเป็นส่วนแสดงชื่อของโปรแกรมซึ่งผู้ใช้สามารถใช้ส่วนนี้เพื่อทำการย่อขยายหน้าต่าง และทำการเคลื่อนย้ายหน้าต่างไปตามตำแหน่งที่ต้องการ



- แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar)

จะเป็นแถบรายการคำสั่งเพื่อความสะดวกในการทำงานต่าง ๆ ดังนี้

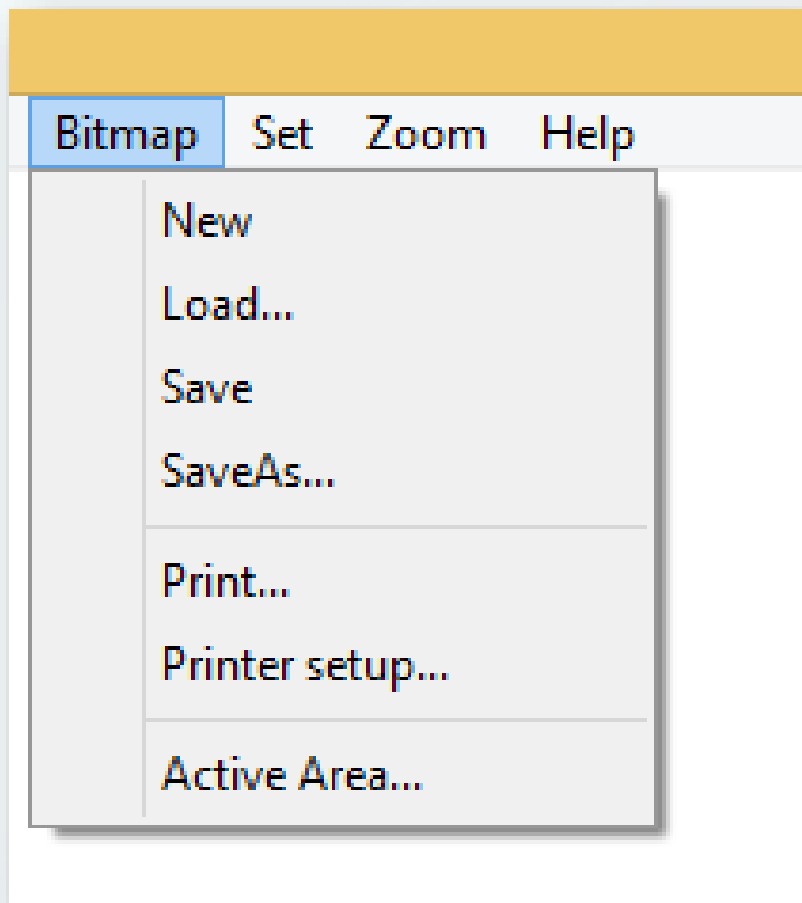
เมนู File



เมนู File จะมีรายการดังนี้

- **New** เปิดแฟ้มข้อมูลเพื่อทำงานใหม่
- **Load** เปิดแฟ้มข้อมูลเก่าเพื่อนำมาใช้งานหรือแก้ไขต่อ
- **Save** บันทึกแฟ้มในหน่วยความจำสู่แฟ้มข้อมูลเก่าที่ตั้งไว้
- **Save As** ใช้เพื่อบันทึกลงในแฟ้มข้อมูลที่ตั้งขึ้นใหม่ หรือย้ายไปลงสู่แฟ้มข้อมูลใหม่
- **Edit** บันทึกและแก้ไขชุดคำสั่ง หรือชุดคำสั่งย่อย
- **Erase** ใช้เพื่อลบคำสั่งย่อยที่ไม่ต้องการออกจากแฟ้มข้อมูลหรือหน่วยความจำ
- **Exit** ใช้เพื่อออกจากโปรแกรมภาษาโลโก

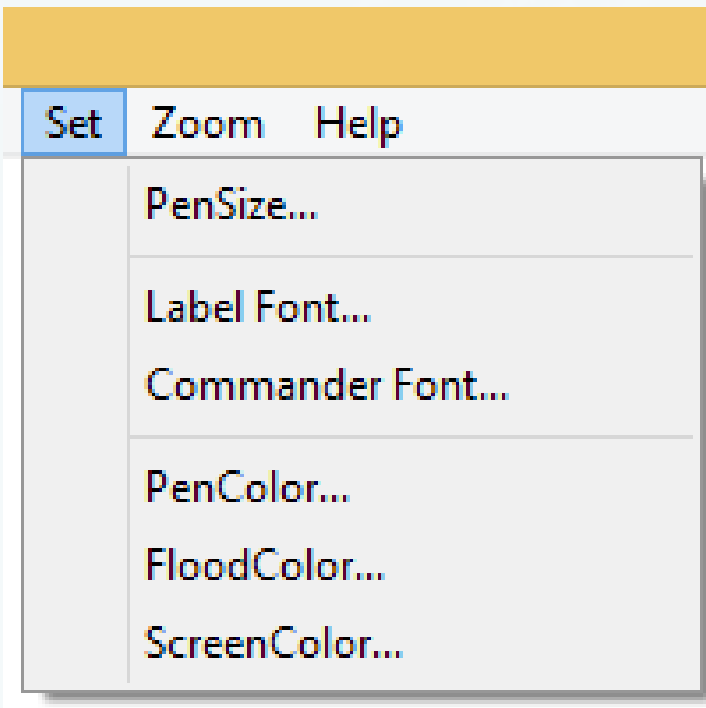
เมนู Bitmap



เมนู Bitmap ใช้สำหรับจัดการรูปภาพที่อยู่ในแฟ้ม หรือที่อยู่บนพื้นที่ทำงานในหน้าจอหลักของภาษาโลโก โดยอาจจะทำให้การบันทึกรูปภาพ

- **New** เปิดแฟ้มข้อมูลเพื่อทำงานใหม่
- **Load** เปิดแฟ้มข้อมูลเก่าเพื่อนำมาใช้งานหรือแก้ไขต่อ
- **Save** บันทึกแฟ้มในหน่วยความจำสู่แฟ้มข้อมูลเก่าที่ตั้งไว้
- **Print** พิมพ์ส่วนแสดงผล
- **Printer setup** ตั้งค่าเครื่องพิมพ์
- **Active Area** สำหรับกำหนดขนาดของพื้นที่ส่วนแสดงผลกราฟิก

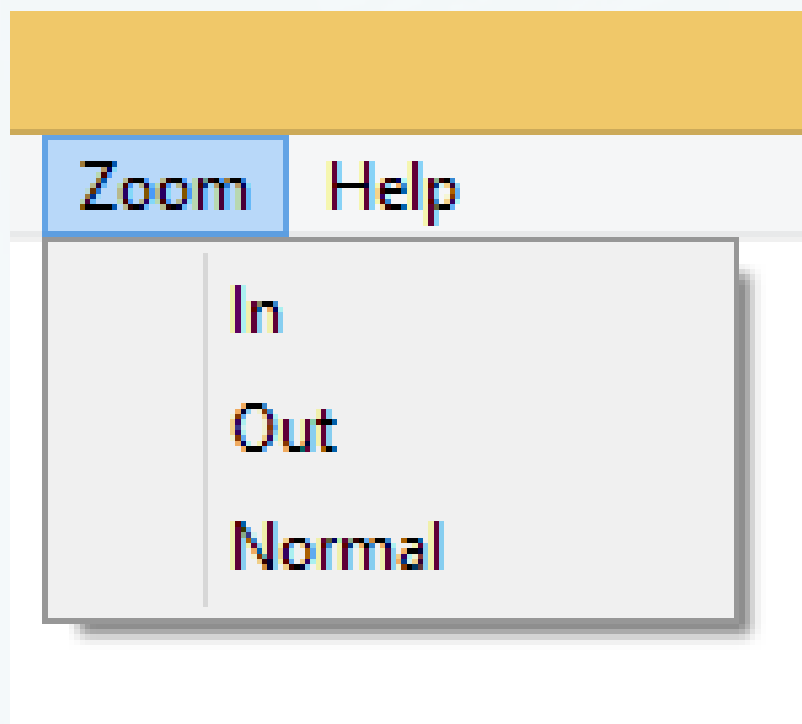
เมนู Set



เมนู Set ใช้สำหรับการปรับแต่งองค์ประกอบของโปรแกรม ดังนี้

- **PenSize** ใช้สำหรับปรับขนาดปากกาที่ทำการลากเส้นบนจอภาพ
- **Label Font** ใช้ปรับชื่อตัวอักษรและขนาดตัวอักษรเวลาพิมพ์ลงบนจอภาพ
- **Commander Font** ใช้สำหรับปรับขนาดและประเภทตัวอักษรในช่องชุดคำสั่ง
- **Pen Color** ใช้สำหรับปรับสีของเส้นที่จะลากหรือวาดบนจอภาพ
- **Flood Color** ใช้สำหรับปรับสีพื้นหลังของจอภาพพื้นที่ทำงาน แต่จำเป็นต้องใช้คำสั่งเทสีด้วย และจะทำการเทสีลงในพื้นที่ปิดคล้ายกับโปรแกรม Paint
- **Screen Color** ใช้ปรับสีพื้นหลังของหน้าจอหลักของโปรแกรมภาษาโลโก

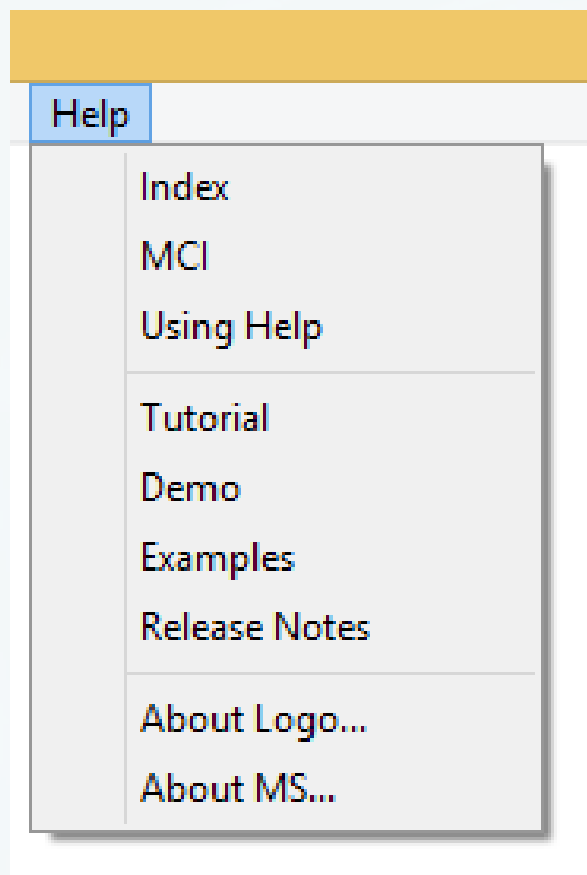
เมนู Zoom



เมนู Zoom ใช้สำหรับย่อและขยายขนาดภาพบนหน้าจอหลักของโปรแกรมภาษาโลโก

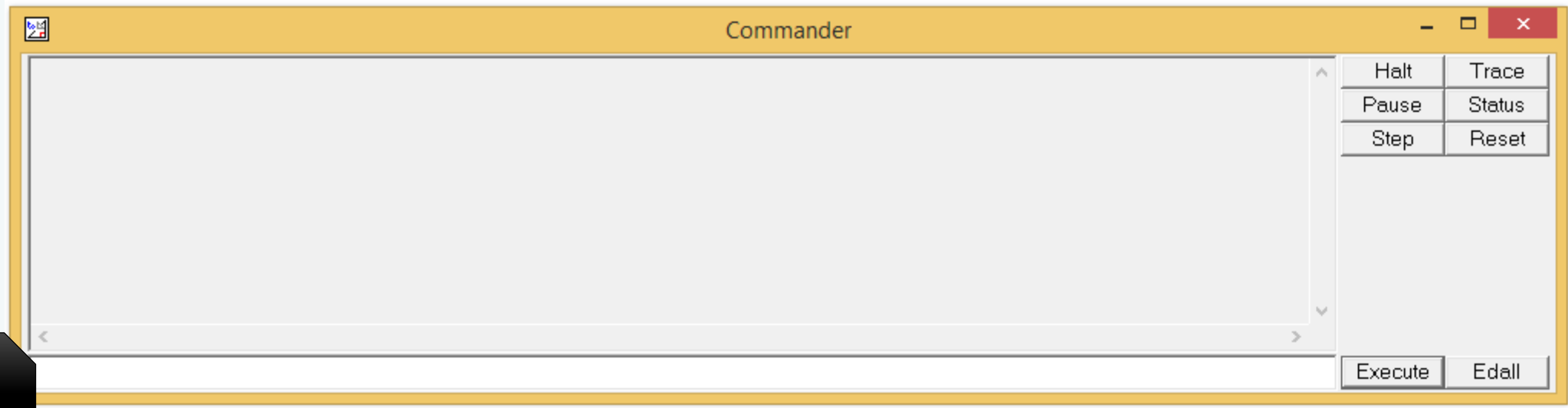
- In เป็นการขยายเข้าให้ใหญ่ขึ้น
- Out เป็นการย่อขนาดภาพให้เล็กลง
- Normal เป็นคำสั่งให้ปรับเป็นขนาดมาตรฐาน

เมนู HELP



เมนู Help ใช้เพื่อสนับสนุนการใช้งานภาษาโลโก
เช่น Index เป็นสารบัญตัวอย่างคำสั่งเพื่อให้ค้น
คำอธิบาย ชุดคำสั่งพร้อมตัวอย่าง Demo
เป็นตัวอย่างโปรแกรมที่เขียนไว้ให้

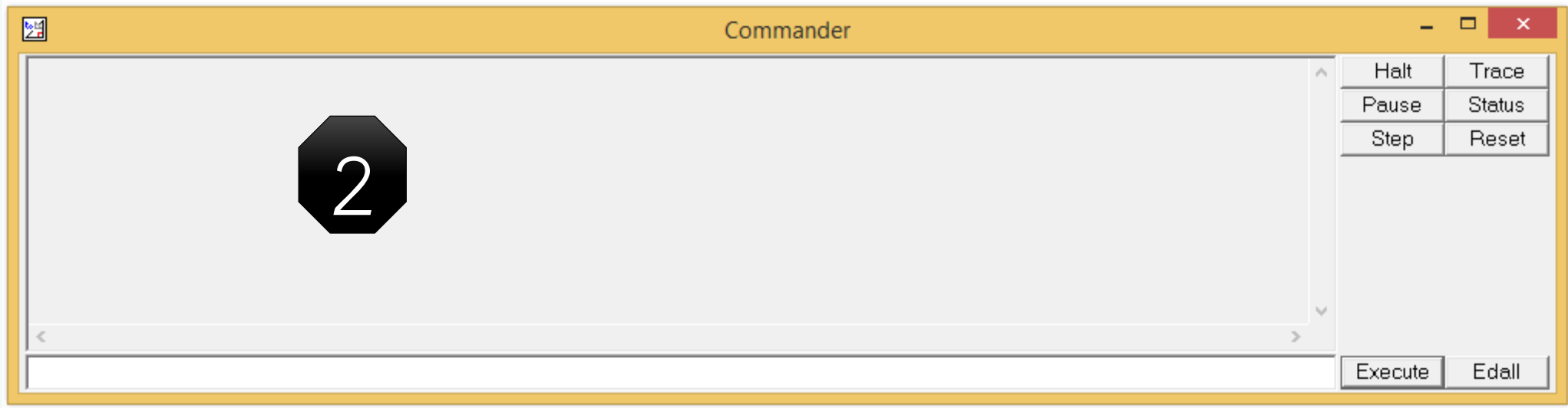
หน้าต่าง Commander แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ



1

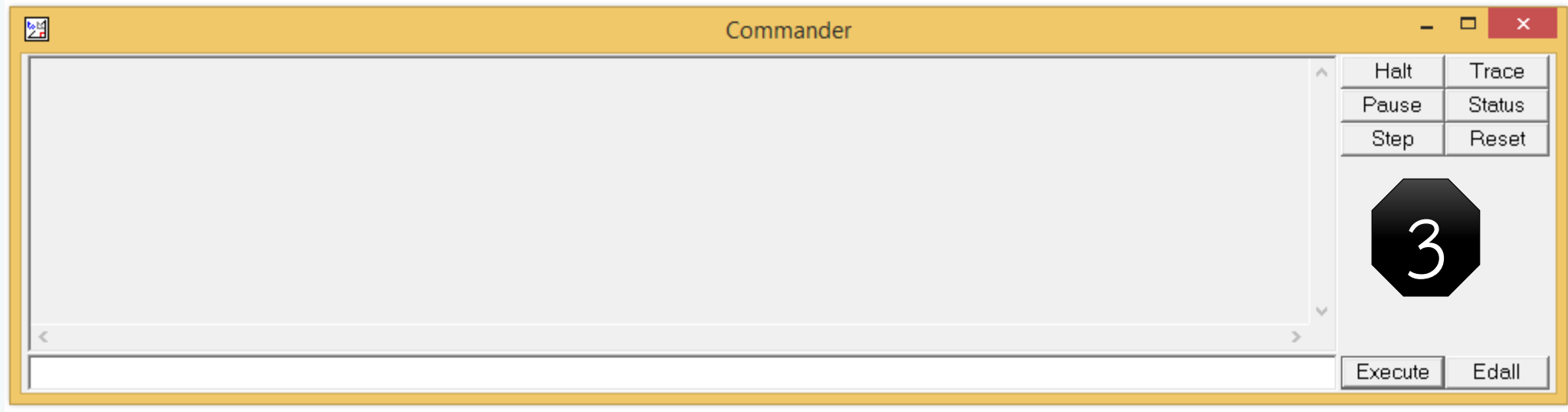
1. Input Box คือ พื้นที่บรรทัดเดี่ยวด้านล่าง
ใช้ป้อนคำสั่งเข้าไปที่ละบรรทัด

หน้าต่าง Commander แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ



2. Re-Call Box คือ พื้นที่ด้านบนของ Input Box โดยพื้นที่ตรงนี้จะใช้แสดงคำสั่งที่โปรแกรมประมวลผลไปแล้ว พร้อมกับแสดงผลของคำสั่งที่เป็นผลทางคณิตศาสตร์ และผลของค่ารีจิสเตอร์ต่างๆ สามารถใช้เมาส์ไปคลิก หรือ กด Tab ไปที่คำสั่งเดิมที่ประมวลผลไปแล้วมาใช้ใหม่ได้ ก็จะปรากฏใน Input Box ทำให้ไม่ต้องพิมพ์ใหม่

หน้าต่าง Commander แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ



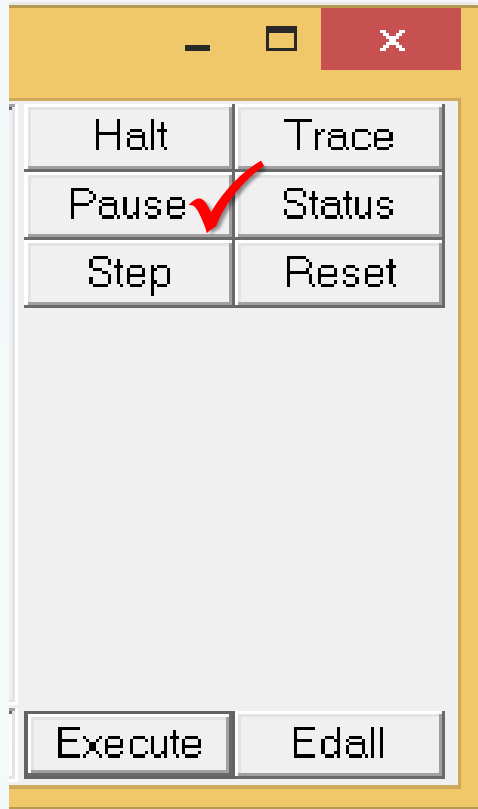
3. Command Buttons คือ กลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียด ดังนี้

3. Command Buttons คือกลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียดดังนี้



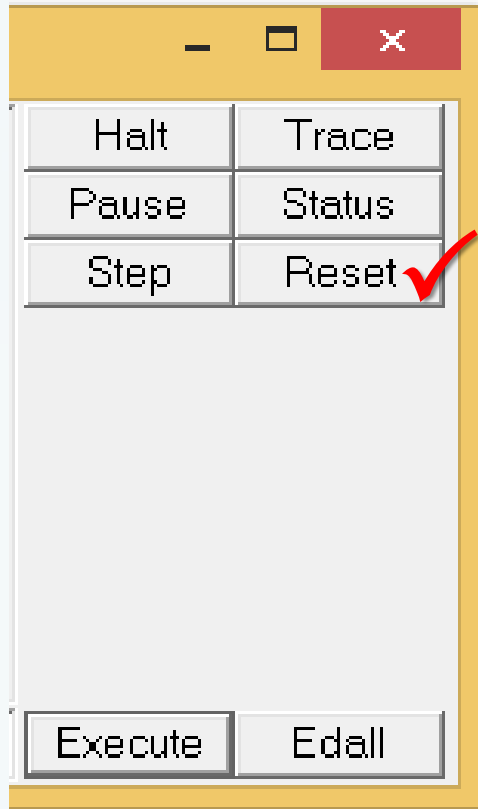
- **Halt** ใช้หยุดการทำงานของโปรแกรมขณะที่กำลังทำงานตามคำสั่งอยู่อย่างไม่มีเงื่อนไข

3. Command Buttons คือ กลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียด ดังนี้



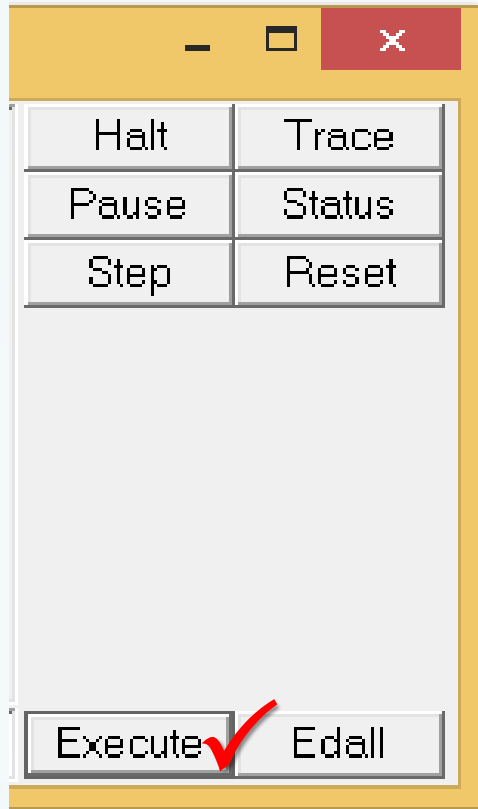
- **Halt** ใช้หยุดการทำงานของโปรแกรมขณะที่กำลังทำงานตามคำสั่งอยู่อย่างไม่มีเงื่อนไข
- **Pause** ใช้หยุดการทำงานของโปรแกรมเช่นกัน แต่เป็นแบบชั่วคราว

3. Command Buttons คือ กลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียด ดังนี้



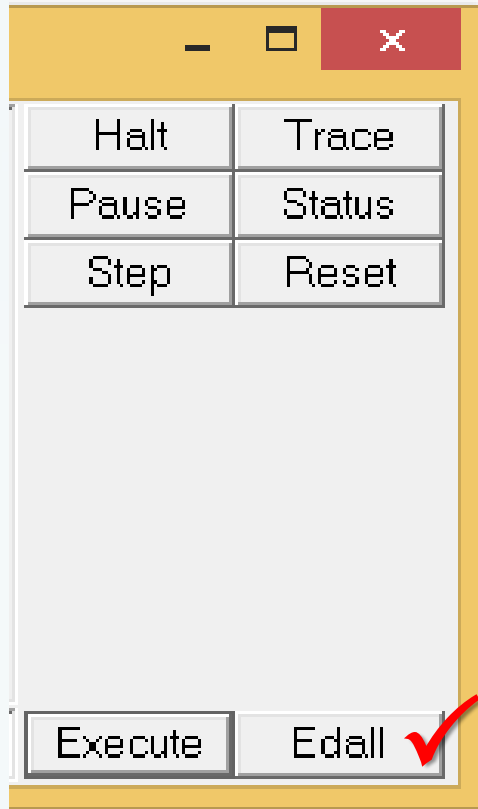
- **Halt** ใช้หยุดการทำงานของโปรแกรมขณะที่กำลังทำงานตามคำสั่งอยู่อย่างไม่มีเงื่อนไข
- **Pause** ใช้หยุดการทำงานของโปรแกรมเช่นกัน แต่เป็นแบบชั่วคราว
- **Reset** ใช้เซ็ตการทำงานทั้งหมดให้มีสภาพเริ่มการทำงานใหม่

3. Command Buttons คือ กลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียด ดังนี้



- **Execute** เป็นคำสั่งให้โปรแกรมเริ่มทำงาน ซึ่งให้ผลเช่นเดียวกันกับการกดปุ่ม Enter

3. Command Buttons คือ กลุ่มของปุ่มคำสั่งมีรายละเอียด ดังนี้



- **Execute** เป็นคำสั่งให้โปรแกรมเริ่มทำงาน ซึ่งให้ผลเช่นเดียวกันกับการกดปุ่ม Enter
- **Edall** หมายถึง Edit All เป็นปุ่มสำหรับต้องการเข้าไปแก้ไขโปรแกรมในไฟล์ที่เราสร้างขึ้นมา โดยจะแสดงทุกโปรแกรมที่มีอยู่ในไฟล์นั้น ๆ ซึ่งจะให้ผลเช่นเดียวกันกับการเข้าเมนู Edit แล้ว ตามด้วย All

ใบงานที่ 6



หน้าต่างการทำงานของ MSWLogo

(เวลา 10 นาที)

ใบงานที่ 6

หน้าตาการทำงานของ MSWLogo (เวลา 10 นาที)

สามารถดาวน์โหลดใบความรู้, ใบงาน
www.dltv.ac.th

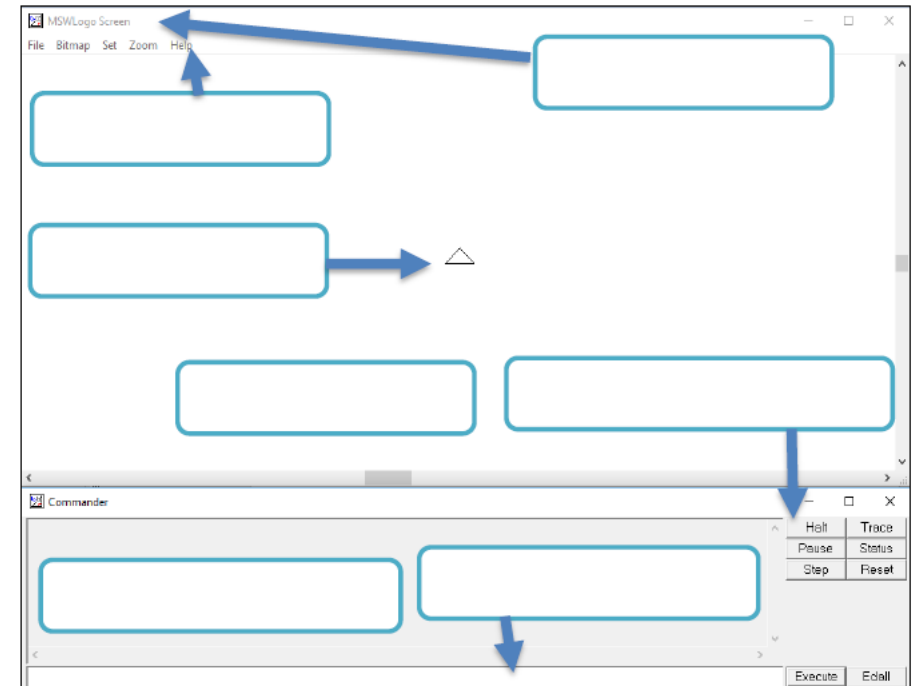


ใบงานที่ 6 เรื่อง หน้าตาการทำงานของ MSWLogo หน่วยที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หน้าตาการทำงานของ MSWLogo
รายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัส ง23102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดประสงค์ อธิบายส่วนประกอบหน้าตาการทำงานของโปรแกรมภาษาโลโก้ได้

ให้นักเรียนตอบคำถาม ต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเติมส่วนประกอบของโปรแกรม MSWLogo ให้สมบูรณ์ (5 คะแนน)



2. เมนู SET ใช้ทำอะไร ประกอบด้วยคำสั่งใด ใช้ทำอะไรได้บ้างยกตัวอย่างมา 1 ตัวอย่าง (2 คะแนน)

.....
.....

3. นักเรียนคิดว่าจะใช้โปรแกรม MSWLogo สร้างสรรค์งานอะไร (3 คะแนน)

.....
.....

ใบงานที่ 6

หน้าตาการทำงานของ MSWLogo

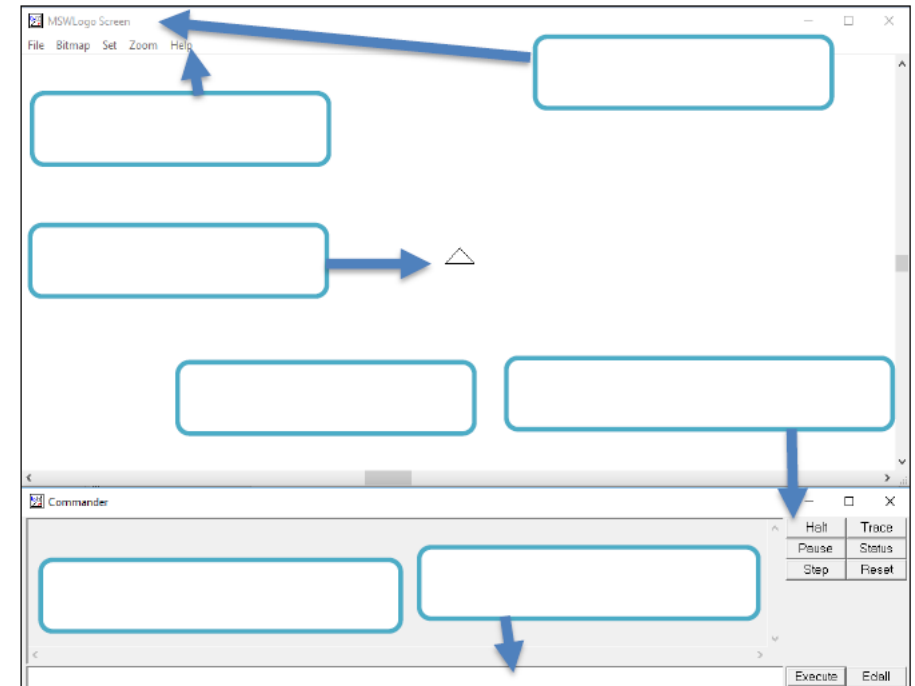
(เวลา 10 นาที)

ใบงานที่ 6 เรื่อง หน้าตาการทำงานของ MSWLogo หน่วยที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หน้าตาการทำงานของ MSWLogo
รายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัส ง23102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดประสงค์ อธิบายส่วนประกอบหน้าตาการทำงานของโปรแกรมภาษาโลโก้ได้

ให้นักเรียนตอบคำถาม ต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเติมส่วนประกอบของโปรแกรม MSWLogo ให้สมบูรณ์ (5 คะแนน)

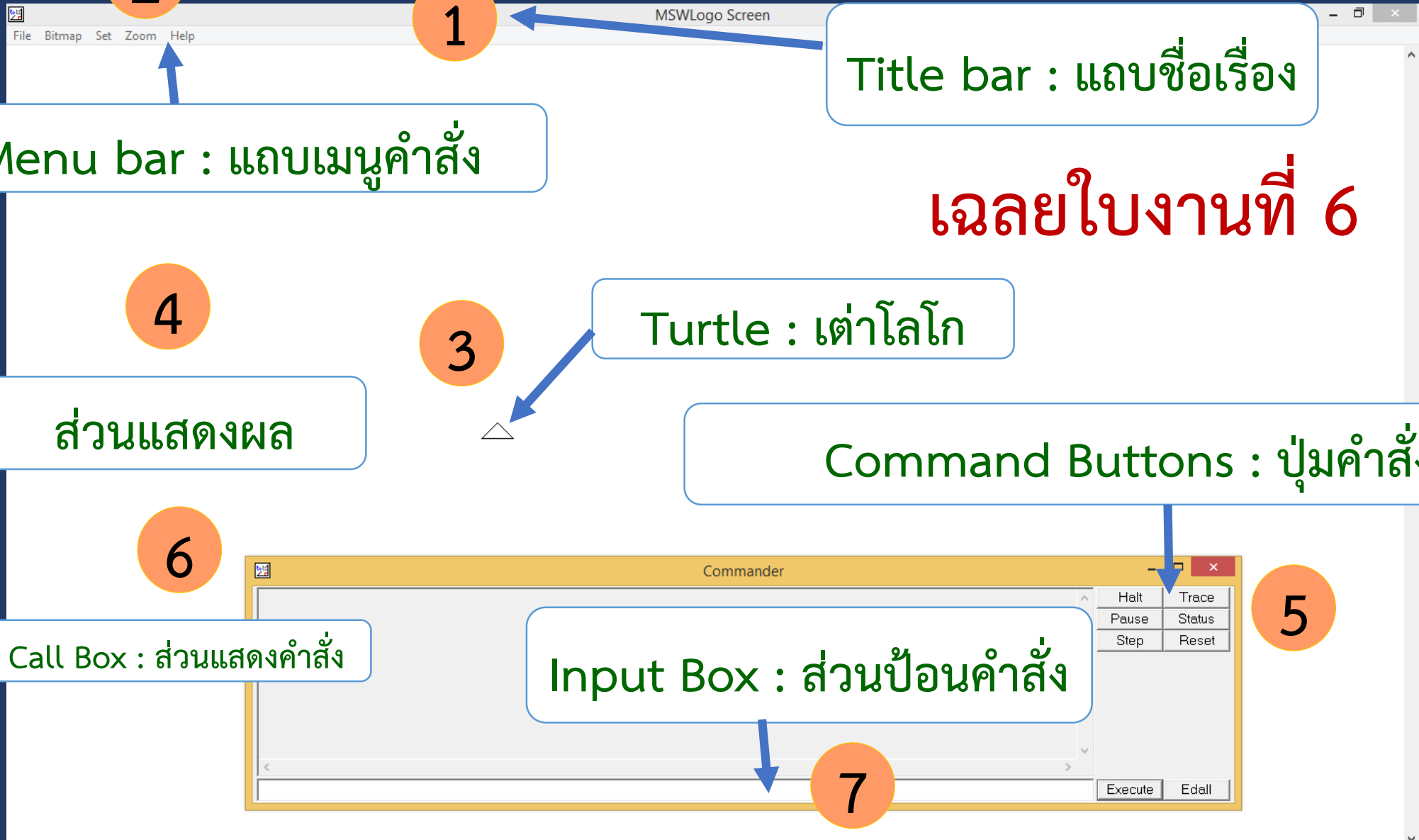


2. เมนู SET ใช้ทำอะไร ประกอบด้วยคำสั่งใด ใช้ทำอะไรได้บ้างยกตัวอย่างมา 1 ตัวอย่าง (2 คะแนน)

.....
.....

3. นักเรียนคิดว่าจะใช้โปรแกรม MSWLogo สร้างสรรค์งานอะไร (3 คะแนน)

.....
.....



เฉลยใบงานที่ 6

สรุป



กิจกรรมและความรู้ที่ได้

ภาษาโลโก (Logo Language)

- ภาษาคอมพิวเตอร์ระดับสูง
- เหมาะสำหรับการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์
- เข้าใจหลักการการเขียนโปรแกรม
- เสริมสร้างความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ส่วนประกอบของโปรแกรม MSWLogo

มีทั้งหมด 7 ส่วน ได้แก่

1. Title bar : แถบชื่อเรื่อง
2. Menu bar : แถบเมนูคำสั่ง
3. Turtle : เต่าโลโก้
4. ส่วนแสดงผล
5. Command Buttons : ปุ่มคำสั่ง
6. Re - Call Box : ส่วนแสดงคำสั่ง
7. Input Box : ส่วนป้อนคำสั่ง

ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”



facebook



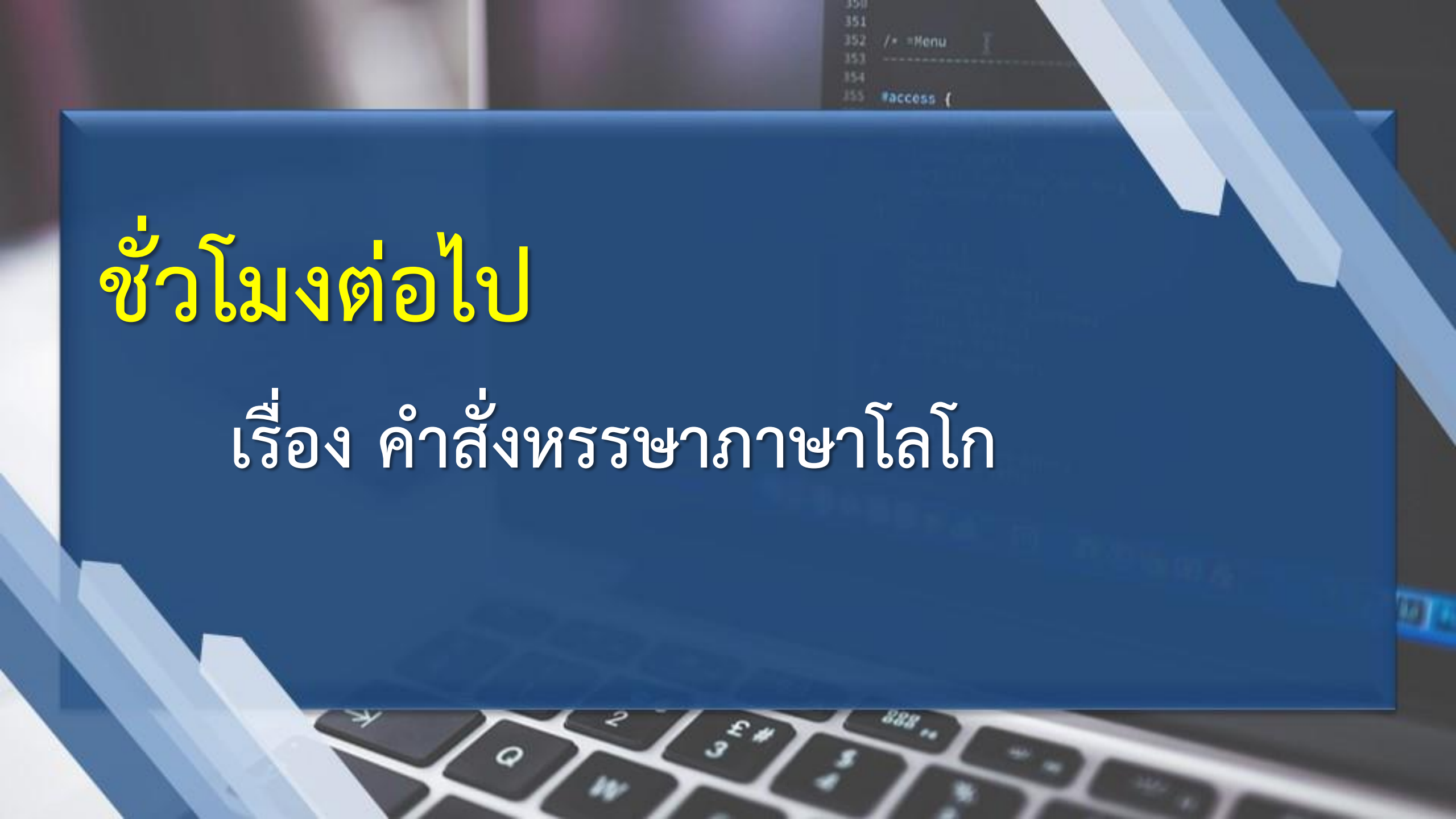
Line

ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง (ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด www.dltv.ac.th



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง คำสั่งहरषाभाषाโลโก