







ชื่อฐานกิจกรรม Coding for Fun

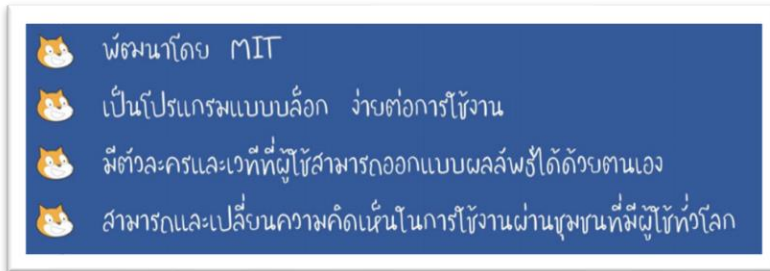
ตารางเวลา

วัน/เดือน/ปี	เวลา	Link Google meet
18 ส.ค. 2564	13.00-14.30	
	14.30-16.00	
19 ส.ค. 2564	09.00-10.30	
	10.30-12.00	
	13.00-14.30	
	14.30-16.00	

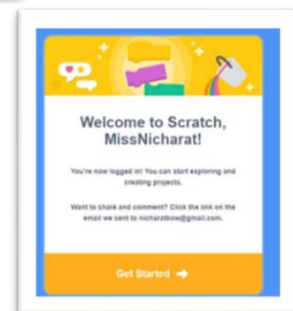
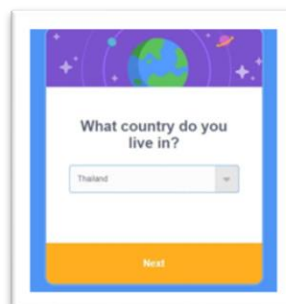
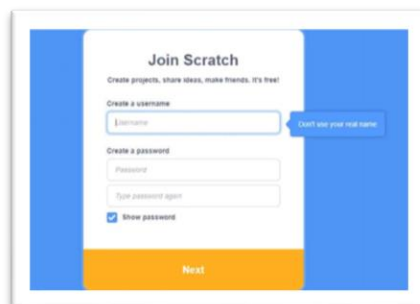
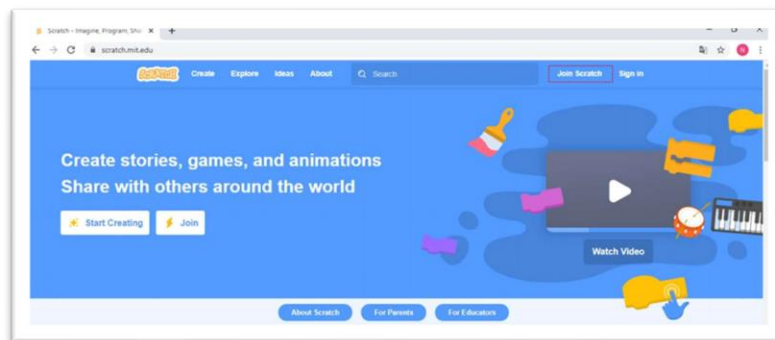
รายละเอียดกิจกรรมฐานเรียนรู้



- ทำความรู้จักกับโปรแกรม Scratch



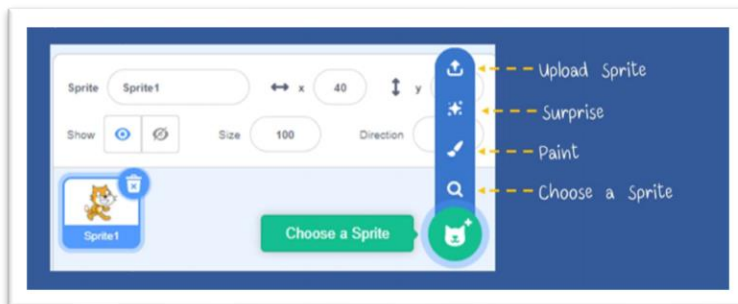
- การใช้งานโปรแกรม Scratch ออนไลน์ <https://scratch.mit.edu/>



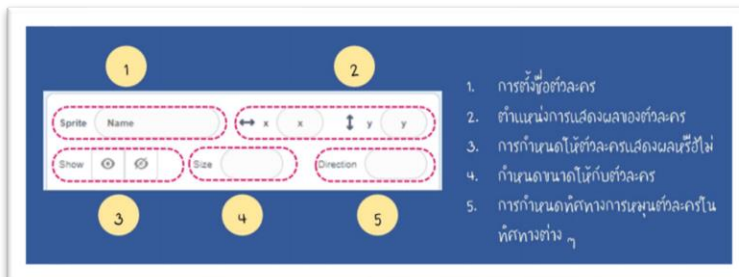
- ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch



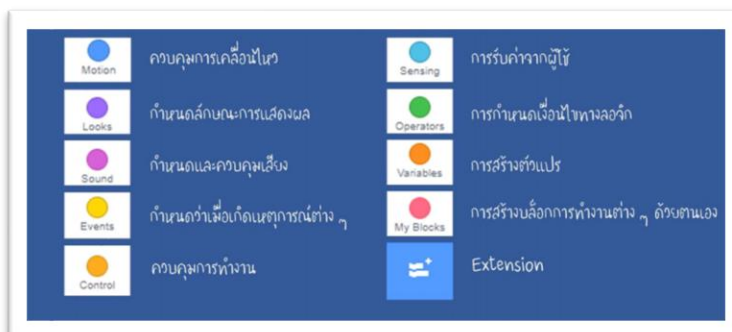
- การเพิ่มตัวละคร



- การกำหนดรายละเอียดตัวละคร




- กลุ่มบล็อกคำสั่ง



- กิจกรรมที่ 1 เริ่มต้นเขียนโปรแกรม Scratch


1. นำบล็อกคำสั่งที่ขยับไป มาเรียงต่อกัน เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่และเปลี่ยนท่าทาง



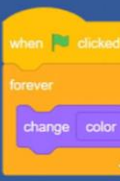
2. เพิ่มบล็อกขยับไปเพื่อให้ตัวละครด้กลับเหมือนรอบเวที



3. เพิ่มบล็อกคำสั่งที่ขยับไป เพื่อให้ตัวละครไม่กลับหัวเมื่อกระด้งกลับ





4. เขียนสคริปต์ให้ฉากเปลี่ยนสี




- กิจกรรมที่ 2 เกมลิงกินกล้วย

2. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครลิงมีเสียงเมื่อโดนกล้วย

2.1 มีเงื่อนไขว่า ถ้าตัวละครลิงโดนกล้วยให้มีเสียงและพูดว่า "ได้กล้วยแล้ว"

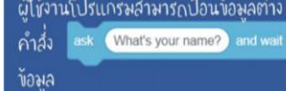



- การสร้างตัวแปร



- การรับค่าจากตัวแปร

ผู้ใช้งานโปรแกรมสามารถป้อนข้อมูลต่าง ๆ เข้ามาในโปรแกรมได้ โดยเราจะใช้บล็อกคำสั่ง ask "What's your name?" and wait อยู่ในกลุ่มบล็อกคำสั่ง Sensing ในการรับข้อมูล



- กิจกรรมที่ 3 คำนวณหาพื้นที่วงกลม



1. องค์ความรู้ที่ได้รับ

ได้ทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นด้วยโปรแกรม Scratch และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนโปรแกรมและสร้างเกมอย่างง่ายได้