

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เลิศมนตรี รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 22-26 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568      ผู้สอน นางสาววรลักษณ์ แสนดี

---

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

### มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

#### สาระที่ 4 สาระเทคโนโลยี

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

#### ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม. 1/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์

#### สาระสำคัญ

ในชีวิตประจำวันอาจพบการทำงานหรือปัญหาที่ต้องทำงานด้วยขั้นตอนเดิมซ้ำๆ หลายครั้ง และงานต่างๆ อาจมีเงื่อนไข เช่น เดียวกับการเขียนโปรแกรมใน Scratch ซึ่งมีคำสั่ง repeat และคำสั่ง if ที่ช่วยกำหนด การทำงานซ้ำและตรวจสอบเงื่อนไข เพื่อช่วยให้การเขียนโปรแกรมกระชับ มีประสิทธิภาพมากขึ้นและในโปรแกรม Scratch ยังมีการสร้างตัวแปร ซึ่งอยู่ในกลุ่ม บล็อก Data คำสั่ง Make a Variable เมื่อสร้างตัวแปรใหม่ขึ้นมา โปรแกรม Scratch ก็จะสร้างบล็อกคำสั่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรนั้นเพิ่มเติม สำหรับใช้ในการทำงาน

#### สาระการเรียนรู้

การสร้างขั้นงานโดยใช้โปรแกรม Scratch

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถถอดวิธีการใช้โปรแกรม Scratch ได้

## 2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เป็นต้นได้

## 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด     ความสามารถในการแก้ปัญหา     ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ชีวิตงาน/ภาระงาน

- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบดิจิทัล”

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” และ “มีอะไรได้ลองสร้างจาก Scratch แล้วบ้าง” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (80 นาที)

- ครูผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนในวันนี้ คือ 1. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ทำงานแบบวนซ้ำได้ 2. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้งานตัวแปรได้ 3. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ทำงานแบบนีทางเลือกได้ 4. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อกำหนดสิ่งที่ต้องทำ

- ครูผู้สอนอธิบายงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบดิจิทัล” โดยมีคำชี้แจง ดังนี้ ให้นักเรียนสร้างสถานการณ์จำลองตามจินตนาการของตนเอง ที่มีตัวละครไม่น้อยกว่า 2 ตัวสนทนากัน พร้อมมีการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเปลี่ยนฉาก และการใช้เงื่อนไขแบบง่าย ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบกลางภาค\_ชื่อ นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่ มีกำหนดส่งงานวันที่ 26 ธันวาคม 2568 เวลา 23.59 น.

- นักเรียนสามารถกำหนดเกี่ยวกับงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบดิจิทัล”

- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำ

- นักเรียนสามารถคำถานและร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดงานที่ต้องทำ
- ครูผู้สอนเปิดตัวอย่างชิ้นงานของตนเองเพื่อให้นักเรียนดูเป็นแนวทาง และสามารถนำไปปรับใช้ในงานของตนเองได้
- นักเรียนสามารถคำถานเกี่ยวกับตัวอย่างงานของครูผู้สอน
- ครูผู้สอนอธิบายสืบประกอบการเรียนรู้จาก Youtube ที่นำมาเป็นเป็นแนวทางเพื่อแนะนำให้นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้กับงานของตนเองได้ตามจินตนาการ
- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถานในชั้นเรียน เพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจในเนื้อหาของชิ้นงาน และร่วมกันแสดงความเห็นในชั้นเรียน

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปทเรียน (30 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครัวทีดิจิทล” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจชิ้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกัน
- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ชิ้นงานนี้นักเรียนสามารถนำไปต่อยอดได้ หรือสามารถนำไปปรับใช้ในงานวิชาอื่นๆได้
- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และเมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆโต๊ะและเก็บให้เรียบร้อย
- หัวหน้าห้องบอกทำความสะอาดพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

### สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. [https://www.canva.com/design/DAG64TGPvRg/l2rRm551k1adwaEVO5L80A/view?utm\\_content=DAG64TGPvRg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utllid=h083ed9b17e](https://www.canva.com/design/DAG64TGPvRg/l2rRm551k1adwaEVO5L80A/view?utm_content=DAG64TGPvRg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utllid=h083ed9b17e)
2. <https://scratch.mit.edu/projects/1253365862>

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้โปรแกรม Scratch ได้ (K)	- นักเรียนทำงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”	- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล” - แบบประเมินงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เป็นต้นได้ (P)	- นักเรียนทำงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”	- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล” - แบบประเมินงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

## เครื่องมือวัด

- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”
- แบบประเมินงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบเวทีดิจิทัล”
- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

## บันทึกหลังการสอน

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

#### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความตื่นเต้นและกระตือรือร้นเมื่อทราบว่าจะได้สร้างผลงานของตนเองในหัวข้อ "ผลกระทบดิจิทัล" ซึ่งเป็นงานที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ การแสดงตัวอย่างงานของครูช่วยให้ นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจความคาดหวังของงานได้ชัดเจนขึ้น นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และเริ่มวางแผนเนื้อเรื่องและตัวละครของตนเองได้หลากหลาย มีการระดมความคิดและแลกเปลี่ยนไอเดียกันอย่างกระตือรือร้น การใช้ สื่อจาก YouTube ประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเห็นตัวอย่างเทคนิคต่างๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ นักเรียน ตามคำถามที่แสดงให้เห็นถึงความสนใจและความต้องการที่จะทำงานให้ดี เช่น "ใช้กี่ตัวละครได้บ้าง" "หากต้อง เปลี่ยนกี่ครั้ง" "สามารถใส่เสียงได้ไหม" บรรยายศาสโนห้องเรียนเป็นกันเองและนักเรียนรู้สึกมั่นใจที่จะแสดงความ คิดเห็น การให้เวลาในการทำงานนอกเวลาเรียนจนถึงวันที่ 26 ธันวาคม ทำให้นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการพัฒนา ผลงาน

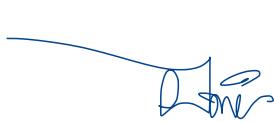
#### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง กังวลว่าไม่ได้ของตนอาจไม่ดี พอก็ มีนักเรียนประมาณ 3-4 คน ที่ยังไม่มีไอเดียที่ชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหรือตัวละครที่จะใช้ ต้องใช้เวลาในการให้ คำปรึกษาและช่วยระดมความคิด นักเรียน 2-3 คน กังวลเรื่องความสามารถด้านเทคนิค โดยเฉพาะการทำให้ตัว ละครเคลื่อนไหวและการใช้เงื่อนไข บางคนยังไม่แน่ใจว่าจะต้องใช้คำสั่งอะไรบ้างในการสร้างผลกระทบดิจิทัล เวลา ในการอธิบายและแสดงตัวอย่างค่อนข้างมาก ทำให้นักเรียนมีเวลาเริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนน้อย นักเรียนบางคน สนับสนุนกันและกันที่การประเมิน โดยเฉพาะในส่วนของ "การใช้เงื่อนไขแบบง่าย" ว่าหมายถึงอะไร มีนักเรียนบาง คนถามว่าสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้หรือไม่ และงดให้เห็นว่าอาจขาดความมั่นใจในการทำงานคนเดียว

#### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดกิจกรรมการระดมความคิดเป็นกลุ่มเล็กๆ ในชั้นเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนที่ยังไม่มีไอเดียได้แนวคิด จากเพื่อนๆ ควรเตรียมรายการตรวจสอบที่ระบุคำสั่งและเทคนิคที่ต้องใช้ในงานอย่างชัดเจน เช่น "ต้องมีคำสั่ง repeat", "ต้องมีการเปลี่ยนฉากอย่างน้อย 1 ครั้ง", "ต้องมี if statement" เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความ คาดหวังได้ดีขึ้น ควรสร้างตัวอย่างที่หลากหลายในระดับความยากต่างๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกรับชมตาม ทักษะที่เหมาะสมกับตนเอง ควรจัดทำ Rubric การประเมินที่ละเอียดและชัดเจน แจกให้นักเรียนตั้งแต่วันนับหมา ยงาน เพื่อให้นักเรียนทราบเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละด้าน ควรจัดเวลาในการทดสอบไปให้นักเรียนได้ปรึกษาความ คืบหน้าและแก้ไขปัญหาที่พบร่วมกัน หรืออาจกำหนดให้มีการส่งแบบร่างหรือระบบงานทำงาน เพื่อให้ครู

สามารถให้คำแนะนำกระห่วงทางได้ ควรเน้นย้ำกับนักเรียนว่าการประเมินไม่ได้เน้นที่ความซับซ้อนของงาน แต่เน้นที่ความครบถ้วนของเกณฑ์และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อลดความกังวลของนักเรียน สำหรับการสอนครั้งต่อไป ควรพิจารณาให้นักเรียนได้เริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนมากขึ้น เพื่อให้ครูสามารถให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ทันที นอกจากนี้อาจจัดให้มีการนำเสนอความคืบหน้ากันในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกันและได้แรงบันดาลใจใหม่ๆ



ลงชื่อ.....\_\_\_\_\_ - ครูพี่เลี้ยง

(นางอาทิตยา ชำนาญจุ้ย)

ลงชื่อ.....\_\_\_\_\_ ครูผู้สอน

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....\_\_\_\_\_ หัวหน้ากลุ่มสาระ

(นางสาวจิตราดี โพธิ์ศรี)

แบบประเมินงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบที่ดิจิทัล”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ ไม่มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบท่อง ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็น ระบบ	ชิ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดการงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดการงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

**แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)**

**รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568**

<b>พฤติกรรมที่คาดหวัง</b>	<b>4 (ดีมาก)</b>	<b>3 (ดี)</b>	<b>2 (พอใช้)</b>	<b>1 (ควรปรับปรุง)</b>
<b>1. ความมีวินัย</b>	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนอย่าง เคร่งครัด สม่ำเสมอ	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน เป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน บางครั้ง ต้องมีการ เตือน	ไม่ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนบ่อยครั้ง
<b>2. ความรับผิดชอบ</b>	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเองอย่างเต็มที่ ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ ดี ส่งงานตรงเวลา เป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ บางส่วน ต้องมีการ ติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเอง
<b>3. มนุษย์สัมพันธ์</b>	มีความสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อนและครู ให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น มี น้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อนและครูเป็น ส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับ เพื่อนและครูได้ แต่ ไม่ค่อยให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการ สร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนและครู
<b>4. ขยันหมั่นเพียร</b>	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสดงให้ความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>*</sup> มอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>*</sup> มอบหมายได้ บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
5. ความรอบคอบ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนตรวจสอบ สอบความถูกต้อง ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาด	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้ เล็กน้อย	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง

สื่อประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ละครเวทีดิจิทัล



A yellow oval contains the word 'หัวข้อ' (Topic). Below it is a list of 7 numbered items, each with a green circular icon:

- 1 ชีนงานสอน  
ภาษาไทย
- 2 คำศัพท์常用
- 3 รายละเอียดงาน  
ที่ต้องทำ
- 4 การส่งงาน และวิธีการส่งงาน
- 5 กำหนดส่งงาน
- 6 ตัวอย่างชีนงาน
- 7 สื่อประกอบการ  
เรียนรู้

Cartoon animals (a pink rabbit and a tan dog) are peeking from behind the frame. A pink ribbon graphic is at the bottom left. The background has a light blue and white striped pattern with yellow and pink starburst graphics.

## ชี้นงนสอบกากา

HI!



## ละครเวทีดิจิทัล

### คำชี้แวง

ให้นักเรียนสร้างสถานการณ์จำลองตามจินตนาการของตนเอง ที่มีตัวละครไม่น้อยกว่า 2 ตัวสนทนากัน พร้อมมีการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเปลี่ยนฉาก และการใช้เงื่อนไขแบบง่าย

## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 1 ตัวละคร

นักเรียนต้องเลือกตัวละคร (Sprite) อย่าง  
น้อย 2 ตัวจากใน Scratch หรือว่าด้วย  
ก็ได้ และตัวละครที่สองควรมีบทบาทใน  
สถานการณ์ เช่น เพื่อนคลายกัน คนเดินผ่าน  
เออสัตว์ การเล่านิทานเป็นละคร ฯลฯ



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 2 บทสนทนา

บทสนทนา (Dialogue) คือ การที่ตัวละครพูดกลับกัน ไปมา  
ให้ตัวละครพูดตอบกันอย่างน้อย 4 บทสนทนา เช่น

- ตัวละคร A พูด
  - ตัวละคร B ตอบ
  - A พูดต่อ
  - B ตอบกลับ
- เพื่อให้เห็นว่าตัวละครมีปฏิสัมพันธ์จริง



## រាយລະເວີ່ມຕາງໝາກທີ່ຕ້ອງກຳ

### ๓ ການເຄີຍໄໝ

ຕົວລະຄຮ ຕ້ອງມີການເຄີຍໄໝຈະຮິງ ເຊັ່ນ

- ເດືອນເບົ້າມາຈາກດ້ານໜ້າບອງຈອນ
- ເດືອນວຸກຈາກຈາກ
- ເດືອນໄປຄູບກັບວິກຕົວລະຄຮ
- ບັນບິ່ນ-ລົງ ພຣີ່ວໜ້າຍ-ບວາ



## ຮາຍລະເວີ່ມຕາງໝາກທີ່ຕ້ອງກຳ

### ๔ ການເປົ້າມາ

ຈາກ (Background) ຕີ່ວັນພື້ນຫລັງບອງເວັກ  
ໃຫ້ນັກເຮືອນເປົ້າມາຈາກອ່າງນົບ 1 ຈາກ ເຊັ່ນ

- ຈາກ “ສວານ” → ໄປ “ໜ້ອງເຮືອນ”
- ຈາກ “ຄຸນນ” → ໄປ “ບໍານ”

ໂດຍໃຊ້ບັນລື້ອກ `switch backdrop to (...)`

ການເປົ້າມາຈາກອະທຶນໃຫ້ເຮືອງຮາວຄູສະມອວິງແລະມີຄວາມ  
ຕ່ອນເນື້ອງ



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 5 การใช้เงื่อนไข

ใช้คำเรียบๆ ใช้บล็อก if ในสถานการณ์ใดก็ได้ อย่าง  
น้อย 1 บล็อก เช่น

- ถ้าตัวละครเดินมาถึงตำแหน่งที่กำหนด → ให้พูด  
ข้อความ
- ถ้าตัวละครแตะตัวละครอีกตัวหนึ่ง → ให้เปลี่ยนจาก
- ถ้าตัวละครแตะขอบจอ → ให้หยุดเดินหรือเปลี่ยนทิศ
- ถ้าคลิกตัวละคร → ให้พูดหรือทำท่าทางบางอย่าง
- ถ้าคลิกเลือตัวเล็ก → ให้เปลี่ยนจาก

## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 6 การใช้การวนซ้ำ

ใช้คำเรียบๆ ใช้บล็อก Forever, Repeat ในสถานการณ์  
ใดก็ได้ เลือกมากป่างน้อย 1 บล็อก เช่น

- แมววิ่งหนีตลอดเวลา → รอให้ผู้เล่นจับ
- ซ้างเต็นเบ้าป่า → เออกลัวบ ทั้งหมด 5 ครั้ง

# รายละเอียดงานที่ต้องทำ

## 7 ระยะเวลา

เรื่องต้องไม่สั้นเกินไป ความยาวไม่ต่ำกว่า 15  
วินาที เช่น ตัวละครเดินเข้ามา → คุยกัน → เปลี่ยน  
หาก → คุยกันแล้ว → จบเรื่อง

# การส่งงาน วิธีการส่งงาน



## 1 การส่งงาน

ตั้งชื่องานของตนเองว่า  
สอบกลางภาค\_ชื่อ\_นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่

## 2 วิธีการส่งงาน

กดแชร์ และคัดลอกลิงค์ของ  
ตนเอง จากนั้นนำมายังและส่งใน  
Classroom

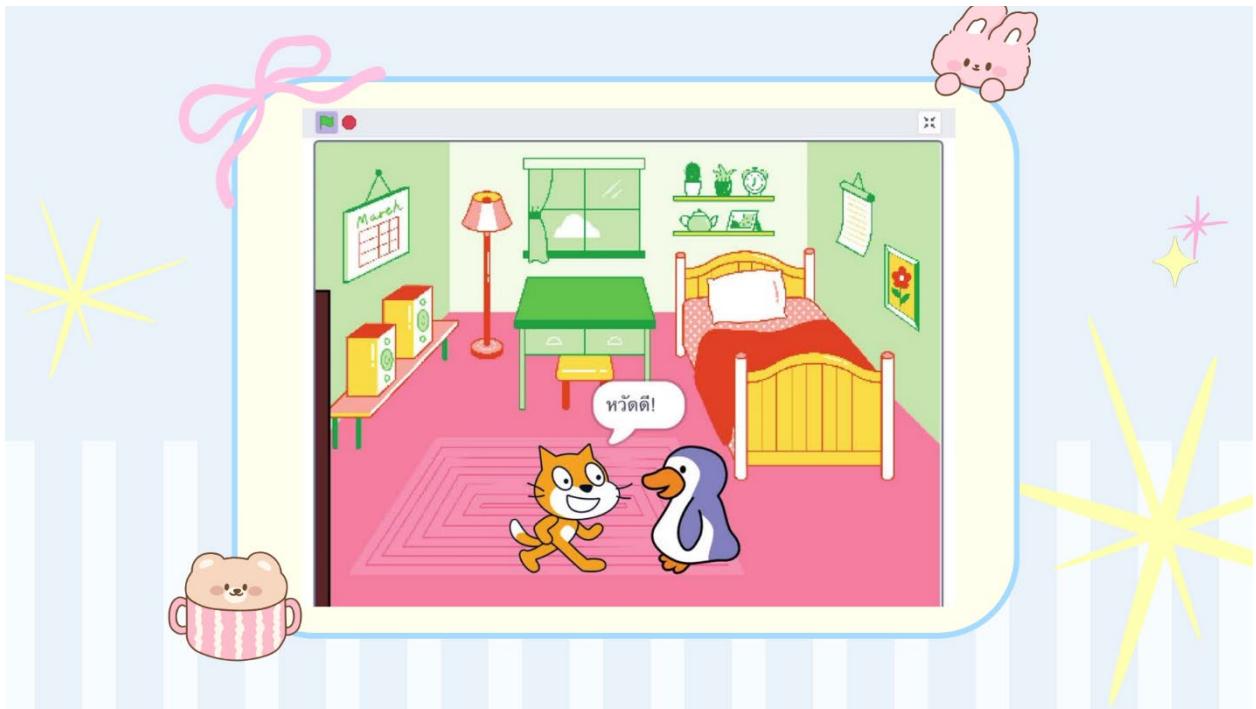
กำหนดการ

วัน สุกร์ ที่ 26 ธันวาคม 2568  
เวลา 23.59 น.



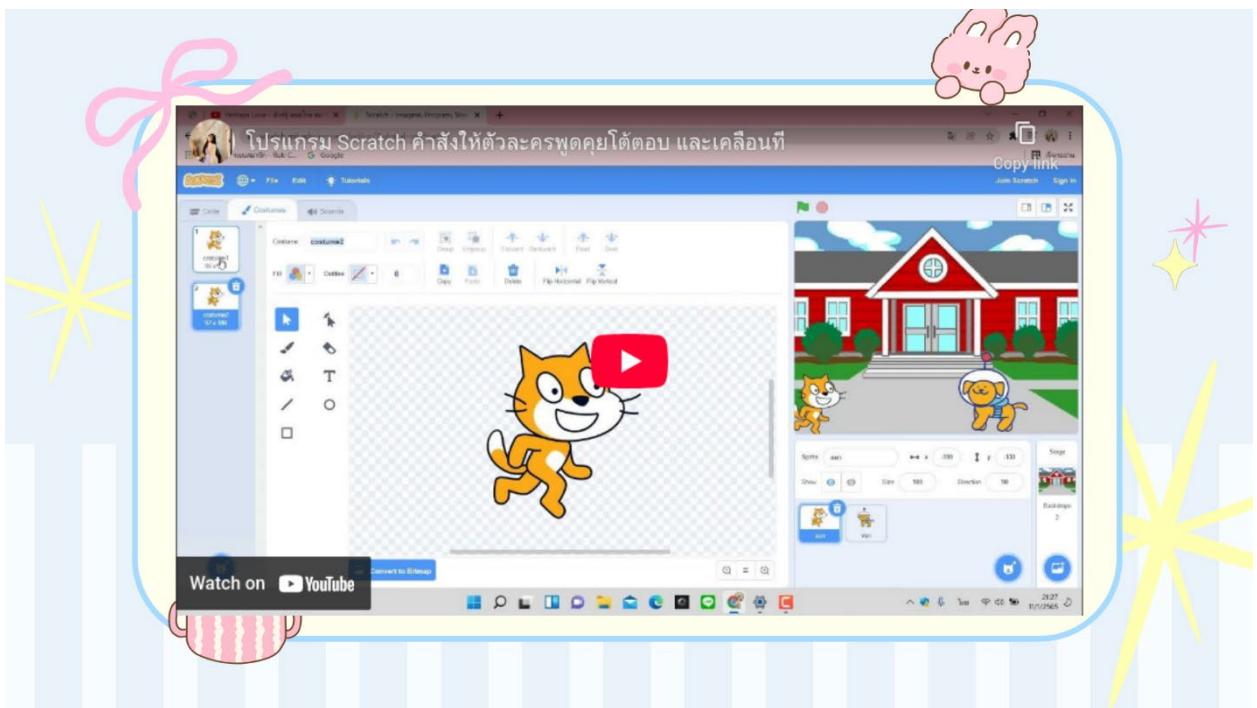
ตัวอย่าง

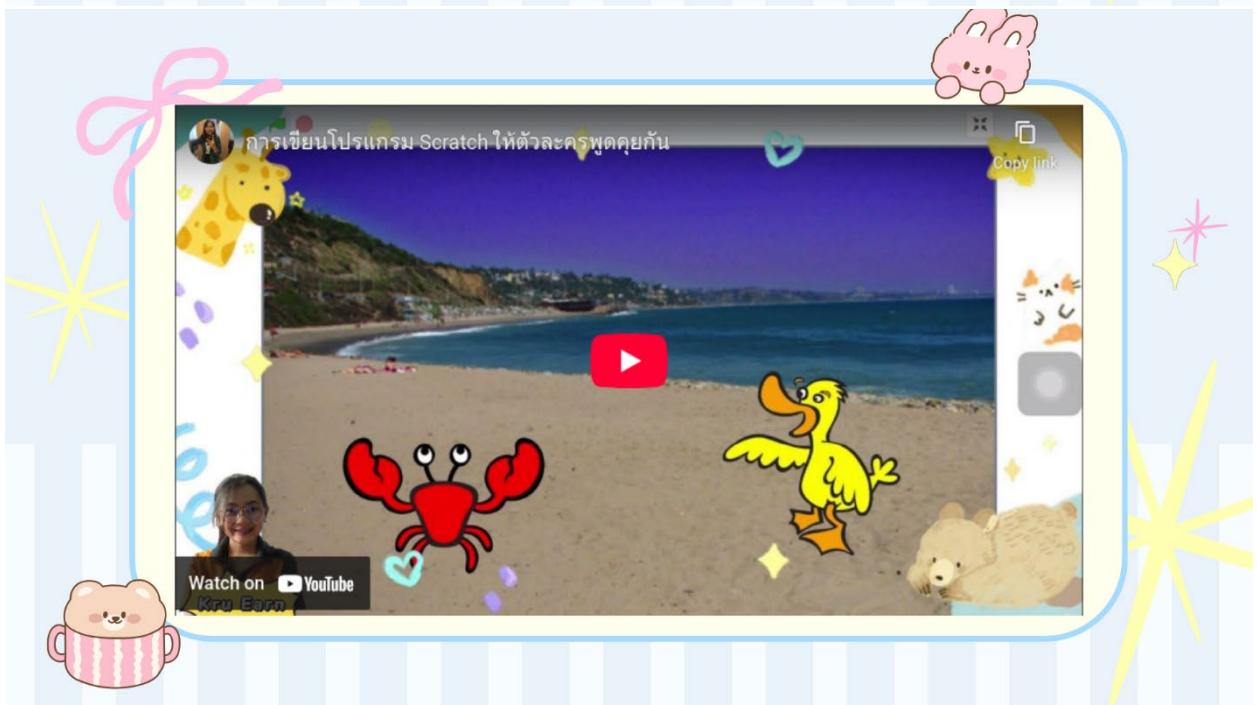
ชีวิৎศึกษา



# สื่อประกอบ

การเรียนรู้





ขอบคุณ  
Thank You

