

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เฉลิมขวัญสตรี

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา1 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

ในชีวิตประจำวันอาจพบการทำงานหรือปัญหาที่ต้องทำงานด้วยขั้นตอนเดิมซ้ำๆหลายครั้ง และงานต่างๆ อาจมีเงื่อนไข เช่นเดียวกับการเขียนโปรแกรมใน 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

การสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Scratch

### จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถอธิบายการใช้โปรแกรม Scratch ได้

## 2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นได้

## 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

☒ ความสามารถในการคิด ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน
- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยถามคำถาม“เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” และ “มีใครได้ลองสร้างงานจาก Scratch แล้วบ้าง” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน
- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (80 นาที)

- ครูผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนในวันนี้ คือ 1. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ทำงานแบบวนซ้ำได้ 2. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้งานตัวแปรได้ 3. นักเรียนสามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ทำงานแบบมีทางเลือกได้ 4. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ได้ เพื่อให้นักเรียนทราบและเข้าใจตรงกัน
- ครูผู้สอนอธิบายงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล” โดยมีคำชี้แจง ดังนี้ ให้นักเรียนสร้างสถานการณ์จำลองตามจินตนาการของตนเอง ที่มีตัวละครไม่น้อยกว่า 2 ตัวสนทนากัน พร้อมมีการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเปลี่ยนฉาก และการใช้เงื่อนไขแบบง่าย ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบกลางภาค\_ชื่อ\_นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่ มีกำหนดส่งงานวันที่ 26 ธันวาคม 2568 เวลา 23.59 น.
- นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”
- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำ

- นักเรียนถามคำถามและร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดงานที่ต้องทำ
- ครูผู้สอนเปิดตัวอย่างชิ้นงานของตนเองเพื่อให้นักเรียนดูเป็นแนวทาง และสามารถนำไปปรับใช้ในงานของตนเองได้
- นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับตัวอย่างงานของครูผู้สอน
- ครูผู้สอนอธิบายสื่อประกอบการเรียนรู้จาก Youtube ที่นำมาเป็นเป็นแนวทางเพื่อแนะแนวให้นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้กับงานของตนเองได้ตามจินตนาการ
- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถามในชั้นเรียน เพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจในเนื้อหาของชิ้นงาน และร่วมกันแสดงความเห็นในชั้นเรียน

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปทบทวน (30 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจชิ้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกัน
- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ชิ้นงานนี้นักเรียนสามารถนำไปต่อยอดได้ หรือสามารถนำไปปรับใช้ในงานวิชาอื่นๆได้
- เมื่อหมดคาบเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และเมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆโต๊ะและเก็บให้เรียบร้อย
- หัวหน้าห้องบอกทำความเข้าใจการพบครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

### สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้โปรแกรม Scratch ได้ (K)	- นักเรียนทำงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”	- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล” - แบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นได้ (P)	- นักเรียนทำงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”	- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล” - แบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

## เครื่องมือวัด

- งานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”
- แบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”
- แบบแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

## บันทึกหลังการสอน

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

#### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความตื่นเต้นและกระตือรือร้นเมื่อทราบว่าจะได้สร้างผลงานของตนเองในหัวข้อ "ละครเวทีดิจิทัล" ซึ่งเป็นงานที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ การแสดงตัวอย่างงานของครูช่วยให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจความคาดหวังของงานได้ชัดเจนขึ้น นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และเริ่มวางแผนเนื้อเรื่องและตัวละครของตนเองได้หลากหลาย มีการระดมความคิดและแลกเปลี่ยนไอเดียกันอย่างกระตือรือร้น การใช้สื่อจาก Youtube ประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเห็นตัวอย่างเทคนิคต่างๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ นักเรียนถามคำถามที่แสดงให้เห็นถึงความสนใจและความต้องการที่จะทำงานให้ดี เช่น "ใช้กี่ตัวละครได้บ้าง" "ฉากต้องเปลี่ยนกี่ครั้ง" "สามารถใส่เสียงได้ไหม" บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองและนักเรียนรู้สึกมั่นใจที่จะแสดงความคิดเห็น การให้เวลาในการทำงานนอกเวลาเรียนจนถึงวันที่ 26 ธันวาคม ทำให้นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการพัฒนาผลงาน

#### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง กังวลว่าไอเดียของตนเองอาจไม่ดีพอ มีนักเรียนประมาณ 3-4 คน ที่ยังไม่มีไอเดียที่ชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหรือตัวละครที่จะใช้ ต้องใช้เวลาในการให้คำปรึกษาและช่วยระดมความคิด นักเรียน 2-3 คน กังวลเรื่องความสามารถด้านเทคนิค โดยเฉพาะการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวและการใช้เงื่อนไข บางคนยังไม่แน่ใจว่าจะต้องใช้คำสั่งอะไรบ้างในการสร้างละครเวทีดิจิทัล เวลาในการอธิบายและแสดงตัวอย่างค่อนข้างมาก ทำให้นักเรียนมีเวลาเริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนน้อย นักเรียนบางคนสับสนเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมิน โดยเฉพาะในส่วนของ "การใช้เงื่อนไขแบบง่าย" ว่าหมายถึงอะไร มีนักเรียนบางคนถามว่าสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้หรือไม่ แสดงให้เห็นว่าอาจขาดความมั่นใจในการทำงานคนเดียว

#### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดกิจกรรมการระดมความคิดเป็นกลุ่มเล็กๆ ในชั้นเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนที่ยังไม่มีไอเดียได้แนวคิดจากเพื่อนๆ ควรเตรียมรายการตรวจสอบที่ระบุคำสั่งและเทคนิคที่ต้องใช้ในงานอย่างชัดเจน เช่น "ต้องมีคำสั่ง repeat", "ต้องมีการเปลี่ยนฉากอย่างน้อย 1 ครั้ง", "ต้องมี if statement" เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความคาดหวังได้ดีขึ้น ควรสร้างตัวอย่างที่หลากหลายในระดับความยากต่างๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกระดับความท้าทายที่เหมาะสมกับตนเอง ควรจัดทำ Rubric การประเมินที่ละเอียดและชัดเจน แจกให้นักเรียนตั้งแต่วันมอบหมายงาน เพื่อให้นักเรียนทราบเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละด้าน ควรจัดเวลาในคาบถัดไปให้นักเรียนได้ปรึกษาความคืบหน้าและแก้ไขปัญหาที่พบร่วมกัน หรืออาจกำหนดให้มีการส่งแบบร่างหรือกระบวนการทำงาน เพื่อให้ครู

สามารถให้คำแนะนำระหว่างทางได้ ควรเน้นย้ำกับนักเรียนว่าการประเมินไม่ได้เน้นที่ความซับซ้อนของงาน แต่เน้นที่ความครบถ้วนของเกณฑ์และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อลดความกังวลของนักเรียน สำหรับการสอนครั้งต่อไป ควรพิจารณาให้นักเรียนได้เริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนมากขึ้น เพื่อให้ครูสามารถให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ทันที นอกจากนี้อาจจัดให้มีการนำเสนอความคืบหน้ากันในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกันและได้แรงบันดาลใจใหม่ๆ

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
(นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง  
(นางอาทิตย์ ชำนาญจ้อย)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระ  
(นางสาวจิตรวดี โพธิ์ศรี)

แบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”

คำชี้แจง ประเมินผลแบบตรวจกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับระดับคุณภาพ

เกณฑ์การประเมิน      4 = ดีมาก      3 = ดี      2 = พอใช้      1 = ควรปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์				ส่งงานตรง กำหนดเวลา				สรุปคะแนน/ ระดับ คุณภาพ	
		4	3	2	1	4	3	2	1	รวม	สรุป

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

- 7 – 8 คะแนน = 20 คะแนน
- 5 – 6 คะแนน = 16 คะแนน
- 3 – 4 คะแนน = 12 คะแนน
- 2      คะแนน = 8 คะแนน
- 1      คะแนน = 4 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
(.....)  
...../...../.....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ละครเวทีดิจิทัล”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในใบ กิจกรรมถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่มีข้อผิดพลาด	เนื้อหาในใบกิจกรรม ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในใบกิจกรรม มีข้อผิดพลาดหลาย จุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในใบ กิจกรรมมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบของ ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดกรงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดกรงานเป็น ระบบ	ชิ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดกรงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดกรงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)



แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ – สกุล นักเรียน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมี วินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย สัมพันธ์				ขยันหมั่น เพียร				ความ รอบคอบ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						

เกณฑ์การตัดสิน

4	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับดี
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับพอใช้
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ความมีวินัย	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
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเองอย่างเต็มที่ ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ ดี ส่งงานตรงเวลา เป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ บางส่วน ต้องมีการ ติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเอง
3. มนุษย์สัมพันธ์	มีความสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อนและครู ให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น มี น้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อนและครูเป็น ส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับ เพื่อนและครูได้ แต่ ไม่ค่อยให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการ สร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนและครู
4. ขยันหมั่นเพียร	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสวงหาความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายได้ บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

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



## คู่มืองานสอบกลางภาค

HI!



ละครเวทีดิจิทัล

## คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสถานการณ์จำลองตามจินตนาการของตนเอง ที่มีตัวละครไม่น้อยกว่า 2 ตัวสนทนากัน พร้อมมีการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเปลี่ยนฉาก และการใช้เงื่อนไขแบบง่าย

## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 1 ตัวละคร

นักเรียนต้องเลือกตัวละคร (Sprite) อย่างน้อย 2 ตัวจากใน Scratch หรือวาดเองก็ได้ และตัวละครทั้งสองควรมีบทบาทในสถานการณ์ เช่น เพื่อนคุยกัน คนเดินผ่าน เจอสัตว์ การเล่านิทานเป็นละคร ฯลฯ



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 2 บทสนทนา

บทสนทนา (Dialogue) คือ การที่ตัวละครพูดสลับกันไปมา ให้ตัวละครพูดตอบกันอย่างน้อย 4 บทสนทนา เช่น

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

เพื่อให้เห็นว่าตัวละครมีปฏิสัมพันธ์จริง



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 3 การเคลื่อนไหว

ตัวละคร**ต้องมีการเคลื่อนไหวจริง** เช่น

- เดินเข้ามาจากด้านซ้ายของจอ
- เดินออกจากฉาก
- เดินไปคุยกับอีกตัวละคร
- บยับขึ้น-ลง หรือซ้าย-ขวา



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 4 การเปลี่ยนฉาก

ฉาก (Backdrop) คือพื้นหลังของเวที  
ให้นักเรียน**เปลี่ยนฉากอย่างน้อย 1 ฉาก** เช่น

- ฉาก “สวน” → ไป “ห้องเรียน”
- ฉาก “ถนน” → ไป “บ้าน”

โดยใช้บล็อก switch backdrop to (...)

การเปลี่ยนฉากจะทำให้เรื่องราวดูสมจริงและมีความต่อเนื่อง



## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 5 การใช้เงื่อนไข

ให้นักเรียนใช้บล็อก if ในสถานการณ์ใดก็ได้ อย่างน้อย 1 บล็อก เช่น

- ถ้าตัวละครเดินมาถึงตำแหน่งที่กำหนด → ให้อัปความ
- ถ้าตัวละครแตะตัวละครอีกตัวหนึ่ง → ให้เปลี่ยนฉาก
- ถ้าตัวละครแตะบอวบอว → ให้อัปหรือเปลี่ยนทิศ
- ถ้าคลิกตัวละคร → ให้อัปหรือทำท่าทางบางอย่าง
- ถ้าคลิกเลื้อยตัวเล็ก → ให้เปลี่ยนฉาก

## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 6 การใช้การวนซ้ำ

ให้นักเรียนใช้บล็อก Forever, Repeat ในสถานการณ์ใดก็ได้ เลือกมาอย่างน้อย 1 บล็อก เช่น

- แมววิ่งหนีตลอดเวลา → รอให้ผู้เล่นดับ
- ช้างเดินเข้าป่า → เอะกิ้วบ ทั้งหมด 5 ครั้ง



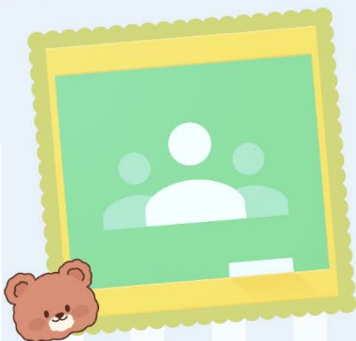
## รายละเอียดงานที่ต้องทำ

### 7 ระยะเวลา

เรื่องต้องไม่สั้นเกินไป **ความยาวไม่ต่ำกว่า 15**  
**วินาที** เช่น ตัวละครเดินเข้ามา → คอยกัน → เปลี่ยน  
ฉาก → คอยต่ออีกเล็กน้อย → จบเรื่อง



## การส่งงาน วิธีการส่งงาน



### 1 การส่งงาน

ตั้งชื่องานของตนเองว่า  
**สอบกลางภาค\_ชื่อ นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่**

### 2 วิธีการส่งงาน

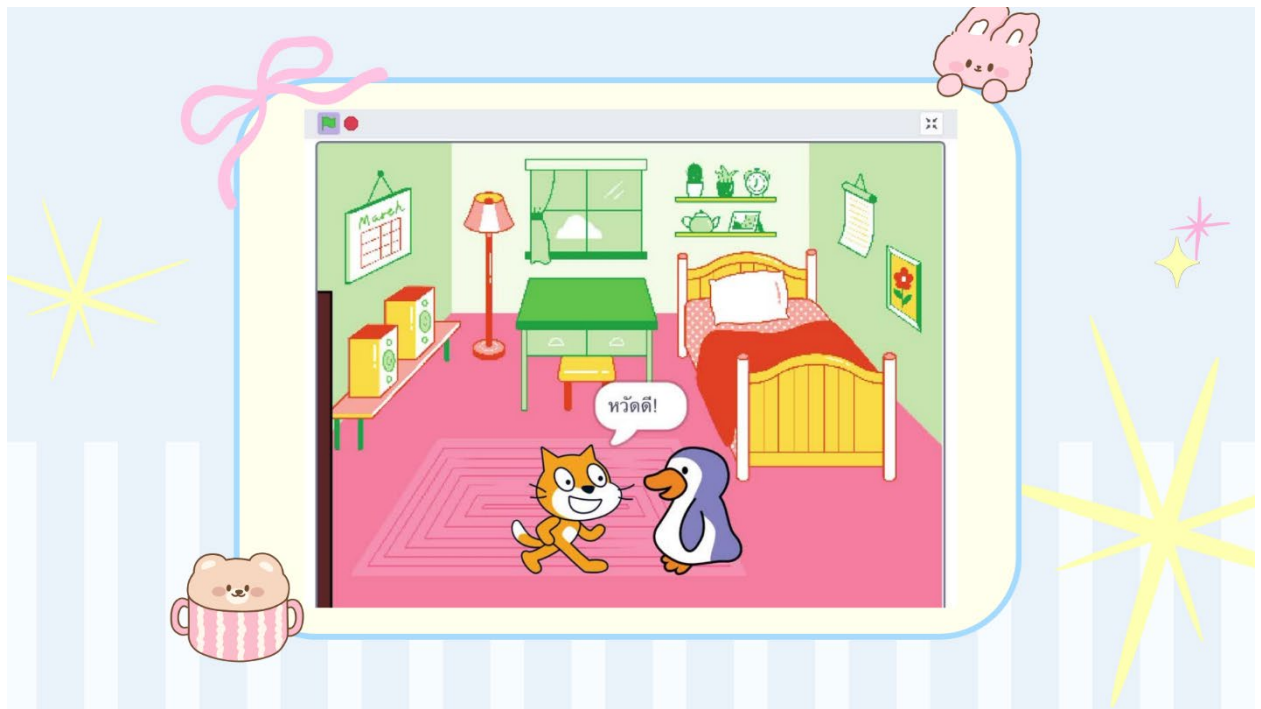
กดแชร์ และคัดลอกลิงค์ของ  
ตนเอง จากนั้นนำมาวางและส่งใน  
Classroom



## กำหนดส่งงาน

วัน ศุกร์ ที่ 26 ธันวาคม 2568  
เวลา 23.59 น.

ตัวอย่าง  
ชิ้นงาน



# สื่อประกอบ

การเรียนรู้

