

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

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

สอนวันที่ 22-26 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568 ผู้สอน นางสาวบวรลักษณ์ 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. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ได้ เพื่อให้นักเรียนทราบและเข้าใจตรงกัน

- ครูผู้สอนอธิบายงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบดิจิทัล” โดยมีคำชี้แจง ดังนี้ ให้นักเรียนสร้างสถานการณ์จำลองตามจินตนาการของตนเอง ที่มีตัวละครไม่น้อยกว่า 2 ตัวสนใจกัน 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 “ละครัวทีดิจิทัล” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจชิ้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกัน
- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ชิ้นงานนี้นักเรียนสามารถนำไปต่อยอดได้ หรือสามารถนำไปปรับใช้ในงานวิชาอื่นๆได้
- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และเมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆโต๊ะและเก็บไปเรียบร้อย
- 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
2. <https://scratch.mit.edu/projects/1253365862>

การวัดและประเมินผล

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

เครื่องมือวัด

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

บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความตื่นเต้นและกระตือรือร้นเมื่อทราบว่าจะได้สร้างผลงานของตนเองในหัวข้อ "logic เว็บดิจิทัล" 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 กังวลว่าไอเดียของตนเองอาจไม่ได้ พอก มีนักเรียนประมาณ 3-4 คน ที่ยังไม่มีไอเดียที่ชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหรือตัวละครที่จะใช้ ต้องใช้เวลาในการให้ คำปรึกษาและช่วยระดมความคิด นักเรียน 2-3 คน กังวลเรื่องความสามารถด้านเทคนิค โดยเฉพาะการทำให้ตัว ละครเคลื่อนไหวและการใช้เงื่อนไข บางคนยังไม่แน่ใจว่าจะต้องใช้คำสั่งอะไรบ้างในการสร้างlogic เว็บดิจิทัล เวลา ในการอธิบายและแสดงตัวอย่างค่อนข้างมาก ทำให้นักเรียนมีเวลาเริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนน้อย นักเรียนบางคน สนับสนุนกันและกันที่การประเมิน โดยเฉพาะในส่วนของ "การใช้เงื่อนไขแบบง่าย" ว่าหมายถึงอะไร มีนักเรียนบาง คนถามว่าสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้หรือไม่ และงดให้เห็นว่าอาจขาดความมั่นใจในการทำงานคนเดียว

ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดกิจกรรมการระดมความคิดเป็นกลุ่มเล็กๆ ในชั้นเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนที่ยังไม่มีไอเดียได้แนวคิด จากเพื่อนๆ ควรเตรียมรายการตรวจสอบที่ระบุคำสั่งและเทคนิคที่ต้องใช้ในงานอย่างชัดเจน เช่น "ต้องมีคำสั่ง repeat", "ต้องมีการเปลี่ยนจากอย่างน้อย 1 ครั้ง", "ต้องมี if statement" เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความ คาดหวังได้ดีขึ้น ควรสร้างตัวอย่างที่หลากหลายในระดับความยากต่างๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกรับด้วย ทักษะที่เหมาะสมกับตนเอง ควรจัดทำ Rubric การประเมินที่ละเอียดและชัดเจน แจกให้นักเรียนตั้งแต่วันแรก หมาย งาน เพื่อให้นักเรียนทราบเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละด้าน ควรจัดเวลาในการทดสอบไปให้กับนักเรียนได้ปรึกษาความ คืบหน้าและแก้ไขปัญหาที่พบร่วมกัน หรืออาจกำหนดให้มีการส่งแบบร่างหรือระบบงานทำงาน เพื่อให้ครู

สามารถให้คำแนะนำระหว่างทางได้ ควรเน้นย้ำกับนักเรียนว่าการประเมินไม่ได้เน้นที่ความซับซ้อนของงาน แต่เน้นที่ความครบถ้วนของเกณฑ์และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อลดความกังวลของนักเรียน สำหรับการสอนครั้งต่อไป ควรพิจารณาให้นักเรียนได้เริ่มต้นทำงานในชั้นเรียนมากขึ้น เพื่อให้ครูสามารถให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ทันที นอกจากนี้อาจจัดให้มีการนำเสนอความคืบหน้ากันในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกันและได้แรงบันดาลใจใหม่ๆ

ลงชื่อ.....**ครูผู้สอน**

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....**ครูพี่เลี้ยง**

(นางอาทิตยา ชำนาญจุย)

ลงชื่อ.....**หัวหน้ากลุ่มสาระ**

(นางสาวจิตราดี โพธิ์ศรี)

แบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ลักษณะที่ดีที่สุด”

คำชี้แจง ประเมินผลแบบตรวจกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับระดับคุณภาพ

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

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

$$7 - 8 \text{ กะแน} = 20 \text{ กะแน}$$

$$5 - 6 \text{ គະແນນ} = 16 \text{ គະແນນ}$$

3 - 4 ຄະແນນ = 12 ຄະແນນ

$$2 \text{ គម្រោន} = 8 \text{ គម្រោន}$$

$$1 \text{ គម្រោន} = 4 \text{ គម្រោន}$$

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

..... / /

เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบตรวจงานสอบกลางภาค หัวข้อ “ผลกระทบดิจิทัล”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ขั้นงานถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่มีข้อผิดพลาด	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์
2. ความเป็นระเบียบของขั้นงาน	ขั้นงานมีความสะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็นระบบ ระเบียบ สวยงาม	ขั้นงานมีความสะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็นระบบ	ขั้นงานค่อนข้างเรียบร้อย แต่มีการจัดการงานที่ไม่เป็นระบบบางส่วน	ขั้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และจัดการงานไม่เป็นระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขึดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพุติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ – สกุล นักเรียน	พุติกรรมของนักเรียน																รวม
		ความมี วินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย์ สัมพันธ์				ขยันหม่น เพียร				รอบคอบ
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		

เกณฑ์การตัดสิน

- | | | | |
|---|-------|---------|------------------------------|
| 4 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับมาก |
| 3 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับดี |
| 2 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับพอใช้ |
| 1 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับควรปรับปรุง |

เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

- | | | | |
|-----------|-------|---------|---------------------------|
| 8 - 10 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมดี |
| 5 - 7 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมพอใช้ |
| ต่ำกว่า 5 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมที่ต้องปรับปรุง |

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 แสดงให้ความรู้ 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 ละเอียดถี่ถ้วนตรวจสอบ สอบความถูกต้อง ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาดที่ เล็กน้อย	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง

สื่อประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ละครเวทีดิจิทัล



A yellow oval at the top center contains the word 'หัวข้อ' (Topic). Below it is a list of seven numbered items, each enclosed in a green circle:

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

Cartoon animals (a pink rabbit and a tan dog) are positioned around the border of the list area.

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

3 ການເຄີ່ມຂຶ້ນໄໝວ

ຕົວລະຄຮ ຕ້ອງມີການເຄີ່ມຂຶ້ນໄໝວຈິງ ເຊັ່ນ

- ເດືອນເບົ້າມາຈາກດ້ານຫຼາຍຂອງລວມ
- ເດືອນວຸກຈາກຈາກ
- ເດືອນໄປຄູບກັບວິກຕົວລະຄຮ
- ບໍລິບບັນ-ລົງ ພຣີ່ວໜ້າຍ-ບວາ



ຮາຍລະເວີ່ມຕາງໝາກທີ່ຕ້ອງກຳ

4 ການເປັນແຈກ

ຈາກ (Background) ຕີ່ວັນພື້ນຫລັງຂອງເວັບໄຟທີ່
ໃຫ້ນັກເຮືອນເປັນແຈກຈາກປ່າງໜ້ອຍ 1 ຈາກ ເຊັ່ນ

- ຈາກ “ສວນ” → ໄປ “ໜ້ອງເຮືອນ”
- ຈາກ “ຄຸນນ” → ໄປ “ບ້ານ”

ໂດຍໃຊ້ບັນລືກ ສວິນච් backdrop to (...)

ການເປັນແຈກຈະທຳໃຫ້ເຮືອງຮາວຄູສະມຈິງແລະມີຄວາມ
ຕ່ວເນື່ອງ



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.



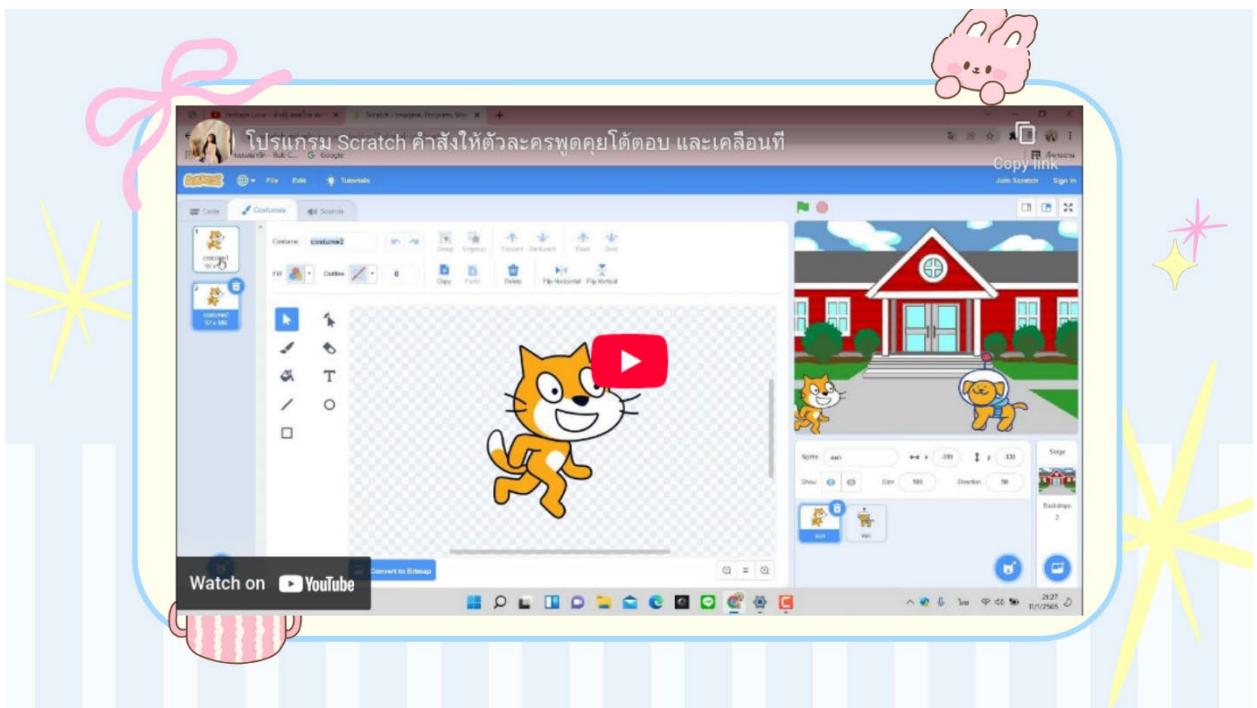
ตัวอย่าง

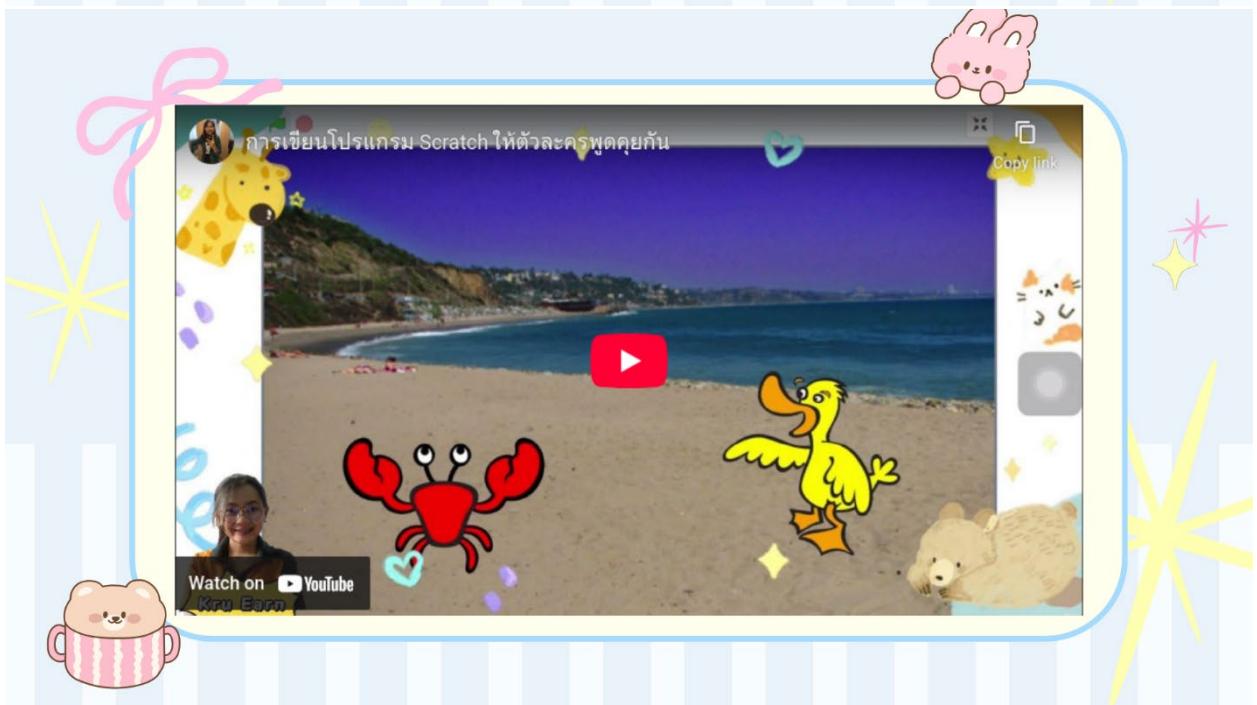
ชีวิৎศึกษา



สื่อประกอบ

การเรียนรู้





ขอบคุณ
Thank You

