| **รายวิชา ว21103**  **เทคโนโลยีสารสนเทศ**  **กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** | **ใบงานที่ 15** | **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**  **ปีการศึกษา 2565** |
| --- | --- | --- |
| **แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15** |
| **เรื่อง การสร้างเกมรักษ์โลกด้วย Scratch** | | |
| **สมาชิกในกลุ่มที่ .................**   1. ชื่อ – สกุล…………………………………………………………………………ชั้น……………………เลขที่………….…. 2. ชื่อ – สกุล…………………………………………………………………………ชั้น……………………เลขที่……….……. 3. ชื่อ – สกุล…………………………………………………………………………ชั้น……………………เลขที่……….……. 4. ชื่อ – สกุล…………………………………………………………………………ชั้น……………………เลขที่……….…….   **จุดประสงค์การเรียนรู้**  1. อธิบายส่วนประกอบหน้าจอของเกมรักษ์โลกได้ (K)  2. เขียนโปรแกรมสร้างเกมรักษ์โลกด้วยโปรแกรม Scratch เพื่อประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้ (S)  3. มีเจตคติที่ดีต่อการเขียนโปรแกรมด้วย Scratch (A)  **คำชี้แจง** ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ 15 เรื่อง การสร้างเกมรักษ์โลกด้วย Scratch แล้วร่วมกันสร้างเกมรักษ์โลก ด้วยโปรแกรม Scratch โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้   1. ร่วมอภิปรายเกี่ยวกับการออกแบบขั้นตอนวิธีการทำงานของเกมรักษ์โลก แล้วเขียนลำดับขั้นตอนโดยเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง   เริ่มต้น  score = ………..  รับขยะ  ใช่ขยะเปียกหรือไม่    ............  เท็จ  score = ……..…..……...  score = ……………….    ...............   1. ร่วมออกแบบหน้าจอเกมรักษ์โลก ประกอบ ออกแบบถังขยะ (รูปทรง สี) ออกแบบขยะเปียก ขยะอันตราย ออกแบบพื้นหลัง 2. ร่วมคิด ตัวแปรที่ต้องใช้มีชื่อว่า........................................................................................................... 3. ร่วมสร้างเกมรักษ์โลก   เมื่อทำเสร็จตามขั้นตอนที่ 1 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ....................................................................................  เมื่อทำเสร็จตามขั้นตอนที่ 2 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ....................................................................................  เมื่อทำเสร็จตามขั้นตอนที่ 3 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ....................................................................................  เมื่อทำเสร็จตามขั้นตอนที่ 4 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ....................................................................................  เมื่อทำเสร็จตามขั้นตอนที่ 5 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ....................................................................................   1. ร่วมอภิปรายสรุปปัญหาที่พบระหว่างการสร้างเกม   ปัญหาที่พบ……………………………………………………………………………………….………………….……………..  แนวทางการแก้ปัญหา.........................................................................................................................  ............................................................................................................................................................   1. เตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียน   สมาชิกคนที่ 1 นำเสนอเกี่ยวกับ ........................................................................................................  สมาชิกคนที่ 2 นำเสนอเกี่ยวกับ ........................................................................................................  สมาชิกคนที่ 3 นำเสนอเกี่ยวกับ ........................................................................................................  สมาชิกคนที่ 4 นำเสนอเกี่ยวกับ ........................................................................................................   1. เผยแพร่ผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ระบุช่องทาง ...........................................................................   เช่น IG , Tikor, YouTube , Facebook เป็นต้น | | |

|  |  |
| --- | --- |
| คะแนนเต็ม | 10 |
| คะแนนที่ได้ |  |