| **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

เริ่มต้นscore = ………..รับขยะใช่ขยะเปียกหรือไม่ ............เท็จscore = ……..…..……...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 |  |