

กิจกรรมที่ 4 บทละครโต้ตอบ

1. ผลการเรียนรู้

1.1 ใช้คำสั่งพื้นฐานในการเขียนโปรแกรม

1.2 ใช้งานตัวแปร

2. สารการเรียนรู้

2.1 การใช้บล็อก say

2.2 การใช้บล็อก ask

2.3 การใช้บล็อก join

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

3.1 เขียนสคริปต์ด้วยบล็อก say, ask, think และ join

4. แนวคิด

บล็อก say ใช้สำหรับแสดงคำพูด บล็อก think ใช้สำหรับแสดงความคิด ทั้งสองบล็อกนี้อยู่ในกลุ่มบล็อก Looks

บล็อก ask อยู่ในกลุ่มบล็อก Sensing ใช้สำหรับแสดงข้อความและรับข้อมูล ซึ่งข้อมูลที่รับเข้าจะถูกนำมาเก็บไว้ในตัวแปรชื่อ answer โดยอัตโนมัติ

บล็อก join อยู่ในกลุ่มบล็อก Operators ใช้สำหรับผสมข้อความกับข้อความ ข้อความกับข้อมูลที่เก็บในตัวแปร หรือข้อมูลที่เก็บไว้ในตัวแปรต่างๆ โดยบล็อก join จะถูกนำไปใช้ร่วมกับบล็อกอื่นๆ

5. สื่ออุปกรณ์

5.1 ใบงาน

ใบงานที่	เรื่อง	เวลา(นาที)
4.1	สร้างบทละครโต้ตอบ	40

5.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 4.1 เรื่อง คำสั่งบล็อก ask และบล็อก join

5.3 อื่นๆ

- นิทานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ

6. วิธีดำเนินการ

6.1 การจัดเตรียม

6.1.1 ใบงานที่ 4.1 และใบความรู้ที่ 4.1 ตามจำนวนผู้เรียน

6.1.2 นิทานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ

6.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 6.2.1 ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนช่วยกันคิดว่าจะสามารถนำโปรแกรม Scratch มาสร้างโปรเจกต์นิทานได้อย่างไร
- 6.2.2 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 4.1 เรื่องบล็อก ask และบล็อก join
- 6.2.3 ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักกับสคริปต์และบล็อกที่ใช้ในการรับข้อความ การนำข้อความที่รับเข้าไปแสดงผล
- 6.2.4 ผู้เรียนทำใบงานที่ 4.1 เรื่องสร้างบทละครโต้ตอบ ตอนที่ 1 โดยให้ผู้เรียนทำพร้อมกันทั้งห้องทีละข้อ และผู้สอนถามถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเขียนสคริปต์ในแต่ละข้อ
- 6.2.5 ผู้เรียนทำใบงานที่ 4.2 ตอนที่ 2 โดยผู้สอนคอยให้คำแนะนำ จากนั้นสุ่มผู้เรียนนำเสนอคำตอบที่ได้จากการทำใบงาน
- 6.2.6 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเขียนสคริปต์โดยใช้บล็อก say, ask และ join

7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 ตรวจสอบคำตอบในใบงาน
- 7.2 สังเกตการร่วมกิจกรรมในการระดมความคิดของผู้เรียน
- 7.3 สังเกตการทำงานและการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

- 8.1 นิทานเรื่องนกกระสา กับหมาจิ้งจอก <http://www.youtube.com/watch?v=MpVXG72xCaU> (22/05/56)
- 8.2 นิทานเรื่องราชสีห์กับหนู <http://www.youtube.com/watch?v=ssxKVV7LYAY> (22/05/56)
- 8.3 นิทานเรื่องมดง่ามกับจิ้งจอก <http://www.youtube.com/watch?v=Kd9ufVHBWkk> (22/05/56)

9. ข้อเสนอแนะ

- 9.1 การทำใบงานที่ 4.1 ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทุกคนทำใบงานทีละข้อพร้อมๆ กัน และโดยให้ผู้เรียนแต่ละคนทำหน้าที่ดูแลเพื่อนที่นั่งๆ ข้างๆ เพื่อทำใบงานไปพร้อมๆ กันหรือช่วยเหลือกัน

ใบงานที่ 4.1 สร้างบทละครโต้ตอบ

ชื่อ-สกุล เลขที่.....

ตอนที่ 1 เขียนบทสนทนาให้ตัวละคร

1. สร้างโปรเจกต์ใหม่ เพิ่มตัวละครและเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ดังนี้



```
when clicked
say สวัสดีค่ะ for 2 secs
ask ตัวการ์ตูนที่ชอบที่สุด คือตัวอะไรค่ะ and wait
```



say Hello! for 2 secs

บล็อก say อยู่ในกลุ่มบล็อก Looks Say แปลว่า “พูด” ถ้าต้องการให้ตัวละครพูด ก็ต้องใช้บล็อกนี้นะ..เหมียว!

เมื่อคลิก สิ่งที่เกิดขึ้นคือ

ตัวละคร พูดว่า.....

ตัวละคร ถามว่า.....

2. ให้แต่งบทพูด-ถาม ของตัวละครเด็กผู้หญิงอย่างน้อยคนละ 2-3 ประโยค โดยจะสนทนาเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ จากนั้นเขียนข้อความสนทนาดังกล่าวลงในช่องว่างด้านล่าง

.....

.....

.....

3. เขียนสคริปต์ในโปรแกรม Scratch ตามบทสนทนาที่ได้กำหนดไว้ในข้อ 2

4. โยงเส้นจับคู่ระหว่างบล็อกและความหมายที่สัมพันธ์กัน

```
say Hello!
```

แสดงข้อความที่กำหนดเป็นเวลา 2 วินาที

```
say Hello! for 2 secs
```

ถามคำถามที่กำหนด และรอผู้ใช้พิมพ์คำตอบ

```
ask What's your name? and wait
```

แสดงข้อความที่กำหนด



ตอนที่ 2 ทวนคำตอบของคุณสนทนา

ศึกษาใบความรู้ที่ 4.2 แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

- สร้างตัวละครเด็กหญิงในชุดบัลเล่ย์ดังตัวอย่าง และเขียนสคริปต์ดังต่อไปนี้



```

when clicked
say สวัสดีค่ะ for 2 secs
ask เธอชื่ออะไรค่ะ and wait
say answer for 2 secs

```



answer

บล็อก answer เป็นคู่หูของบล็อก ask
 มี ask ที่ไหน มี answer ที่นั่น
 เมื่อบล็อก ask แสดงคำถาม ให้ผู้ใช้ตอบ
 บล็อก answer จะทำหน้าที่เก็บคำตอบ
 ที่ผู้ใช้พิมพ์ลงไป

- คลิก สังเกตผลการทำงาน และตอบคำถามของเด็กหญิง

ชื่อที่นักเรียนตอบคือ

นักเรียนคิดว่าชื่อหรือคำที่นักเรียนได้พิมพ์เป็นคำตอบ ข้อมูลนี้จะถูกเก็บไว้ในบล็อกใด

ask เธอชื่ออะไรค่ะ and wait

answer

- ให้พิจารณาสคริปต์และตอบคำถามต่อไปนี้

```

when clicked
ask คุณชอบกีฬาอะไร and wait
say answer for 2 secs
say ฉันชอบเล่นฟุตบอล for 2 secs

```

ถ้านักเรียนพิมพ์คำตอบว่า “เทนนิส” บล็อก **answer** จะเก็บข้อมูลคำว่า

- แก้ไขสคริปต์ให้ตัวละครและสังเกตการทำงานต่อไปนี้

```

when clicked
ask คุณชอบกีฬาอะไร and wait
say join คุณชอบเล่น answer for 2 secs
say ฉันชอบเล่นฟุตบอล for 2 secs

```



join hello world

บล็อก join อยู่ในกลุ่มบล็อก Operators
 เป็นบล็อกแห่งมิตรภาพ เพราะสามารถ
 นำไปวางแทรกไว้ในบล็อกต่างๆ เพื่อเป็น
 ตัวกลางเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับ
 บล็อก หรือบล็อกกับบล็อกก็ได้

หากย้ายบล็อก answer มาไว้ที่ช่องคำว่า “คุณชอบเล่น”

จะเกิดผลลัพธ์อย่างไร.....

ใบความรู้ที่ 4.1 บล็อก ask และบล็อก join

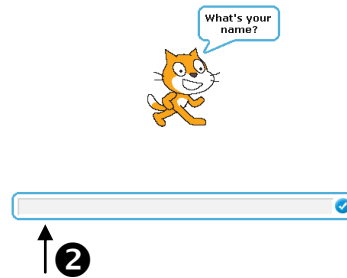
บล็อก **ask** What's your name? and wait

บล็อก ask อยู่ในกลุ่มบล็อก Sensing ใช้สำหรับแสดงคำถามและรอให้ผู้ใช้พิมพ์คำตอบ เช่น

สคริปต์



เวที



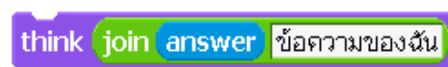
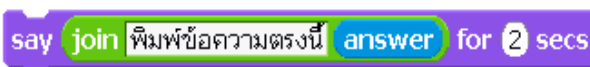
- 1 การใช้บล็อก ask เพื่อแสดงคำถาม
- 2 ช่องรับคำตอบ ซึ่งผู้ใช้จะต้องพิมพ์คำตอบแล้วกดแป้น Enter หรือคลิกที่เครื่องหมาย ✓

สังเกตได้ว่าส่วนท้ายของบล็อก ask จะมีคำว่า and wait อยู่ด้วย ส่วนนี้เป็นการรอคำตอบเมื่อผู้ใช้พิมพ์คำตอบลงไปในช่วงรับคำตอบ คำตอบนั้นจะถูกนำไปเก็บไว้ที่บล็อก **answer** โดยอัตโนมัติเพื่อนำไปใช้ในการแสดงผลร่วมกับบล็อกอื่นๆ เช่น



บล็อก **join** hello world

หากต้องการแสดงข้อความอื่นๆ ร่วมกับคำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์ไว้ สามารถทำได้โดยนำบล็อก join มาใช้ร่วมกับ บล็อก join อยู่ในกลุ่มบล็อก Operators ใช้สำหรับวางบล็อกหรือแสดงข้อความต่างๆ



ตัวอย่างการใช้บล็อก join เพื่อแสดงข้อความและคำตอบ เช่น

1.

```

when clicked
ask 'What's your name?' and wait
say join 'Your name is' answer for 3 secs
    
```



2.

```

when clicked
ask 'ใครคือเพื่อน ที่สนิทที่สุด?' and wait
say join answer 'น่ารักตลอดๆ' for 3 secs
    
```

