



แบบรายงาน (Best Practice)

ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยี

OBE Content Center



นางสาวชฎารัตน์ สำนักนิตย

ครู โรงเรียนบ้านตรมไพร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

โดย
นางสาวชฎารัตน์ สำนักนิตย
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านตรมไพร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



คำนำ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง "OCC สื่อนำรู้ สู่การเรียนรู้ Scratch" เป็นนวัตกรรมที่คิดค้นและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งจากการดำเนินการสามารถแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เป็นที่น่าพอใจ การจัดทำรายงานนวัตกรรมเล่มนี้ รายงานตามรูปแบบเกณฑ์การพิจารณาและประเมินผลการจัดการศึกษาการขับเคลื่อนการใช้งานระบบ OBEC Content Center

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร และบุคลากรโรงเรียนบ้านตรมไพร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ ในการขับเคลื่อนนวัตกรรมจนประสบความสำเร็จ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง "OCC สื่อนำรู้ สู่การเรียนรู้ Scratch" จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและหน่วยงานหรือผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนและด้านอื่น ๆ ในโอกาสต่อไป

ชฎารัตน์ สำนักนิตย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
๑. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	๑
๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	๒
๒.๑ วัตถุประสงค์.....	๒
๒.๒ เป้าหมาย.....	๒
๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน / การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	๒
๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๓
๔. ผลการดำเนินงาน.....	๓
๕. บทเรียนที่ได้รับ.....	๓
๖. ปัจจัยความสำเร็จ.....	๓
๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๔
๘. บรรณานุกรม.....	๔
ภาคผนวก.....	๕

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน "OCC สื่อนำรู้สู่การเรียนรู้ Scratch"

ผู้เสนอผลงาน นางสาวชฎารัตน์ สำนักนิตย

ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน โรงเรียนบ้านตรมไพร

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑

ประเภทผลงาน

- ☐ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญในการดูแลนักเรียน ผู้ปกครอง ครูและบุคลากรทางการศึกษา จึงได้จัดทำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อให้นักเรียน ครู และโรงเรียนได้นำสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center การนำเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นสื่อที่กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและเกิดการเรียนรู้ยิ่งขึ้น และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้การเรียนการสอน และสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยให้การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการในยุคปัจจุบัน นักเรียนสามารถเข้าถึงการมีส่วนร่วมและเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ยังเป็นเครื่องมือที่ออกแบบมาให้ทุกคนใช้งานได้ร่วมกัน ทำให้มีการพัฒนานวัตกรรม ในการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center นี้ขึ้น

เพื่อให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน และเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการเป็นพลเมืองโลกต่อไป

๒.วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

๒.๒ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่จัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

๒.๓ เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ในการจัดการศึกษาในรูปแบบ Active Learning

เป้าหมาย

๑. เป้าหมายเชิงปริมาณ

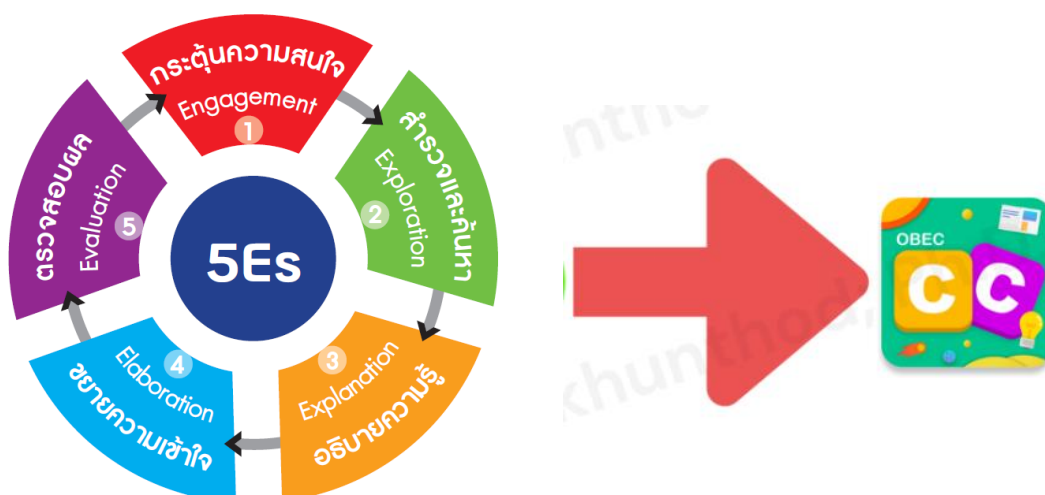
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านตรมไพร จำนวน ๒๗ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณที่สูงขึ้น

๒. เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนได้รับการพัฒนาคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (๕Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center มีคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ตามเกณฑ์ที่กำหนดมีความพร้อมในการเรียนรู้มีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและมีความตั้งใจในการเรียนเป็นอย่างดี

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5Es)



ภาพประกอบ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕Es)

๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินงาน

จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) เพื่อให้นักเรียนได้ค้นหาความรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ ๕ ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ ๑ ขั้นสร้างความสนใจ(engagement) ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration) ขั้นที่ ๓ ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป(explanation) ขั้นที่ ๔ ขั้นขยายความรู้ (elaboration) ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมิน (evaluation)โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ภายใต้การดำเนินงานด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ดังต่อไปนี้

๔. ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงาน จากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ผู้เรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านตรมไพร เกิดความรู้ความเข้าใจในประเด็นเนื้อหาของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีความสนใจในการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning จากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ในการจัดกิจกรรมเกิดคุณลักษณะที่เหมาะสมในการเรียนรู้ มีทักษะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สามารถนำไปปรับใช้ได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ส่งผลดีต่อการประกันคุณภาพภายในของโรงเรียน และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการการศึกษาต่อไป

๕. บทเรียนที่ได้รับ

๑. นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อการสอนที่หลากหลายในสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ได้เป็นอย่างดี
๒. ข้อเสนอแนะในการใช้งาน ในบางช่วงเวลาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center อาจจะไม่สามารถเข้าใช้งานได้ ครูผู้สอนจึงควรโหลดไฟล์สื่อเตรียมไว้ก่อนการทำกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรม
๓. สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ครูผู้สอนต้องช่วยให้คำแนะนำผู้เรียนในการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center อย่างชัดเจน

๖. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ มีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อคุณภาพของงาน ประกอบไปด้วย

- ผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนบ้านตรมไพร
- นักเรียนและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนบ้านตรมไพร
- กลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑

๗. การเผยแพร่

- เผยแพร่นวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ในเว็บไซต์ โรงเรียนบ้านตรมไพร

<http://tromprai.ac.th/th>

๘. บรรณานุกรม

กัลยาณี สุวรรณมาโจ . (๒๕๖๑) sunan arrisapho. (๒๕๖๕). การจัดการเรียนรู้และการจัดการในชั้นเรียน.

แหล่งที่มา https://fahgan๕๕๕.blogspot.com/๒๐๑๘/๐๑/blog-post_๘๘.html

สุชาดา ปักษากนก. (๒๕๖๕). เรื่อง บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch Motion.

แหล่งที่มาเว็บไซต์ OBEC Content Center สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จาก <http://contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/๑๓๒๐๒๐>

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ การโปรแกรมด้วย Scratch

เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ

วันที่ ๑๑ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

ผู้สอน นางสาวชฎารัตน์ สำนักนิตย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เวลาเรียน ๑๖ ชั่วโมง

เวลาเรียน ๒ ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๗

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ว ๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริง
อย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และ
การแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด

ว ๔.๒ ม.๑/๒ ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่าย เพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือ
วิทยาศาสตร์

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๒.๑ ด้านความรู้

อธิบายความสำคัญของบล็อกคำสั่งแบบวนซ้ำได้ (K)

๒.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ

นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมด้วยคำสั่ง forever และคำสั่ง repeat ได้ (P)

๒.๓ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน

๓. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ลักษณะของภาษา Scratch คือ จะมีบล็อกคำสั่ง ส่วนขอบจะมีการเ้าเข้ามา หรือยื่นออกไป เพื่อต่อ
กับบล็อกคำสั่งบางบล็อกที่เข้ากันได้เท่านั้น จึงสะดวกในการให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ว่า คำสั่งใดใช้กับคำสั่งใดได้บ้าง
เป็นต้น นักเรียนจะได้เรียนรู้การเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้าง ซึ่งการเขียนโปรแกรม จะต้องใช้ความรู้
พื้นฐานในศาสตร์อื่นประกอบด้วย เช่น การจับใจความสำคัญ(วิชาภาษาไทย) สูตรหรือหลักการทาง
คณิตศาสตร์(วิชาคณิตศาสตร์) และสูตรทางวิทยาศาสตร์(วิชาวิทยาศาสตร์) เป็นต้น

๔. สาระการเรียนรู้

การทำงานแบบวนซ้ำ

๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ

๖. คำถามสำคัญ

- บล็อกคำสั่งแบบวนซ้ำสำคัญอย่างไร
- คำสั่ง forever และ repeat แตกต่างกันอย่างไร

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำ

ครูทบทวนเนื้อหาจากคาบที่แล้ว โดยเปิดคลิปการสอน เรื่อง บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch Motion โดยคุณครู สุชาดา ปักษากนก จากเว็บไซต์ OBEC Content Center สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อจบแล้วให้นักเรียนยกมือขึ้น ตอบคำถาม ต่อไปนี้ โดยขออาสาสมัคร 7 คน ตอบคนละข้อ ใครตอบถูก ได้โบนัสเพิ่ม คนละ 2 คะแนน ถ้าตอบ ผิดได้โบนัสเพิ่มคนละ 1 คะแนน

จงโยงเส้นจับคู่ข้อความที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

- | | |
|---|---|
| 1) When  clicked | ก) ให้ตัวละครไปปรากฏตรงพิกัดตามค่า x,y ที่กำหนด |
| 2) go to x.... y.... | ข) ให้วนทำตามคำสั่ง แบบนี้ไปเรื่อยๆ ชั่วโมงนี้ |
| 3) forever | ค) ให้เปลี่ยนชุดตัวละคร |
| 4) move steps | ง) ให้เดินต่อไปตามจำนวนก้าวที่ระบุ |
| 5) turn degrees | จ) เมื่อธงเขียวถูกคลิกก็ให้ทำคำสั่งถัดไป |
| 6) next costume | ฉ) หมุนตามเข็มนาฬิกาทีละ 15 องศา |
| 7) change X by..... | ช) เปลี่ยนพิกัดทางแกน X ตามค่าที่กำหนด |

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

- ๑) ครูอธิบายตาม “สไลด์เนื้อหา เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ”
- ๒) ครูสาธิตการใช้ Scratch เขียนโปรแกรมวาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- ๓) ครูสาธิตการใช้ Scratch เขียนโปรแกรมวาดรูปวงกลม
- ๔) ครูให้นักเรียนการใช้ Scratch เขียนโปรแกรมวาดรูปสามเหลี่ยม
- ๕) ครูสาธิตการใช้ Scratch เขียนโปรแกรมวาดรูปห้าเหลี่ยม
- ๖) ครูให้นักเรียนตอบคำถามตาม “แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ”

เพื่อเป็นการทดสอบความรู้ของตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑) ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ “แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ”

๒) ครูและนักเรียนร่วมสรุป เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ ในประเด็นที่ว่า

- บล็อกคำสั่งแบบวนซ้ำสำคัญอย่างไร

ตอบ บล็อกคำสั่งแบบวนซ้ำ จะช่วยให้โปรแกรมที่มีชุดคำสั่งที่ต้องทำงานซ้ำๆ หลายรอบ สั้นและกระชับขึ้น

- คำสั่ง forever และ repeat แตกต่างกันอย่างไร

ตอบ forever ใช้ในกรณีที่ต้องการให้วนทำตามคำสั่งในบล็อก forever แบบนี้ไปเรื่อยๆ

ซ้ำนรันดร์

repeat ใช้ในกรณีที่ต้องการให้วนทำตามคำสั่งในบล็อก repeat ตามจำนวนรอบที่ระบุ

๘. การจัดบรรยากาศเชิงบวก

มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นร่วมกัน

๙. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- สไลด์เนื้อหา เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ
- แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ

แหล่งการเรียนรู้

- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

๑๐. กระบวนการวัดและประเมินผล

ตรวจสอบจากคะแนน แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ (๑๐ คะแนน) ต้องได้คะแนนอย่างน้อย 6 คะแนน จึงจะผ่านเกณฑ์

แบบฝึกทักษะ เรื่อง การทำงานแบบวนซ้ำ

1. ศึกษาการทำงานจากคำสั่งต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

- 1) กำหนดตำแหน่ง $x = 0$, $y = 0$
- 2) กำหนดทิศทางเป็น 90
- 3) วางปากกา
- 4) เดินหน้า 100 หน่วย
- 5) หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา
- 6) เดินหน้า 100 หน่วย
- 7) หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา
- 8) เดินหน้า 100 หน่วย
- 9) หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา
- 10) เดินหน้า 100 หน่วย
- 11) หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา

- 1) กำหนดตำแหน่ง $x = 0$, $y = 0$
- 2) กำหนดทิศทางเป็น 90
- 3) วางปากกา
- 4) วนซ้ำ 4 รอบ
 - 4.1) เดินหน้า 100 หน่วย
 - 4.2) หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา

วาดรูปผลลัพธ์ที่ได้

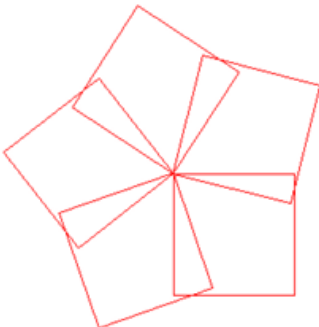
วาดรูปผลลัพธ์ที่ได้

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

2. ตัวละครวาดรูปอะไรตามสคริปต์ต่อไปนี้

ผลลัพธ์	แนวคิด	สคริปต์
	1) กำหนดพิกัด $x = -100$, $y = 80$ 2) วาดรูปสี่เหลี่ยม 1 รูป 3) กำหนดมุมในการวาดสี่เหลี่ยมรูปต่อไป 90 องศา 4) ทำซ้ำข้อ 1 และ 2 จนครบ 4 ครั้ง	<pre> clear pen up go to x: -100 y: 80 pen down repeat 4 repeat 4 move 50 steps turn 90 degrees turn 90 degrees </pre>

3. ปรับปรุงสคริปต์และแนวคิดในข้อ 2 ให้ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ผลลัพธ์	แนวคิด	สคริปต์
ดอกไม้ 		<pre> clear pen up go to x: -100 y: 80 pen down repeat 5 repeat 4 move 50 steps turn 90 degrees turn 45 degrees </pre>

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

สื่อการสอนจากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center



เรื่อง บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch Motion

วิดีโอ

เรื่อง บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch Motion

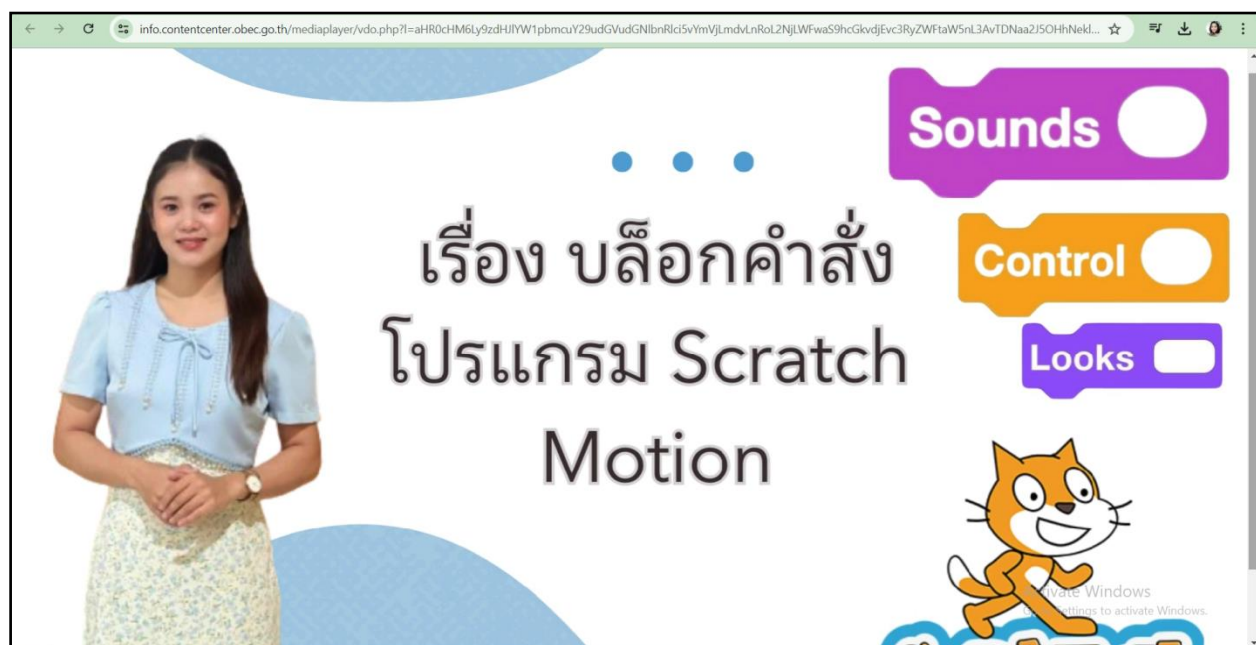
สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 105 ดาวนีโหลด : 55

[เข้าสู่ระบบ](#) [แชร์](#)

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	สุชาดา ปิกขากนก
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2
หมวดหมู่	ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้, การงานอาชีพ, คณิตศาสตร์, ภาษาต่างประเทศ, ภาษาไทย, วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ศิลปะ, สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, สุขศึกษา และพลศึกษา, กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, ทุกระดับชั้นปีการศึกษา, อนุบาล 3, อนุบาล 1, อนุบาล 2, ประถมศึกษาปีที่ 1, ประถมศึกษาปีที่ 2, ประถมศึกษาปีที่ 3, ประถมศึกษาปีที่ 4



info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/vdo.php?l=aHR0cHM6Ly9zdHJlYW1pbmcuY29udGVudGNlbnRlc5vYmVjLmdvLnRoL2NjLWFwa59hcGkvdjEvc3RyZWZtaW5nL3AvTDNa2J5OHhNek1...

Motion

ใช้ควบคุมการเคลื่อนไหว

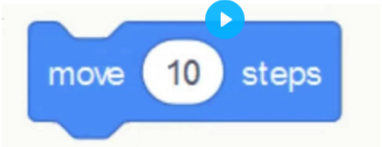
ไปข้างหน้า - ข้างหลัง ไปทางซ้าย - ทางขวา
ขึ้นบน - ลงล่าง หรือหมุนตัวละครไปยังทิศต่างๆ



info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/vdo.php?l=aHR0cHM6Ly9zdHJlYW1pbmcuY29udGVudGNlbnRlc5vYmVjLmdvLnRoL2NjLWFwa59hcGkvdjEvc3RyZWZtaW5nL3AvTDNa2J5OHhNek13TWp...

บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch

ความหมายและการทำงาน

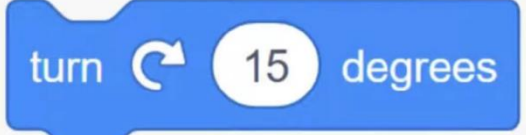


ตัวละครเคลื่อนไปข้างหน้า 10 ก้าว
หรือตามตัวเลขที่กำหนด ถ้าตัวเลขติดลบ ตัวละครก็จะเดินถอยหลัง

Go to Settings to activate Windows.
NEXT

บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch

ความหมายและการทำงาน



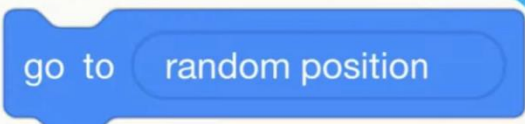
หมุนตามเข็มนาฬิกาทีละ 15 องศา

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

NEXT

บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch

ความหมายและการทำงาน

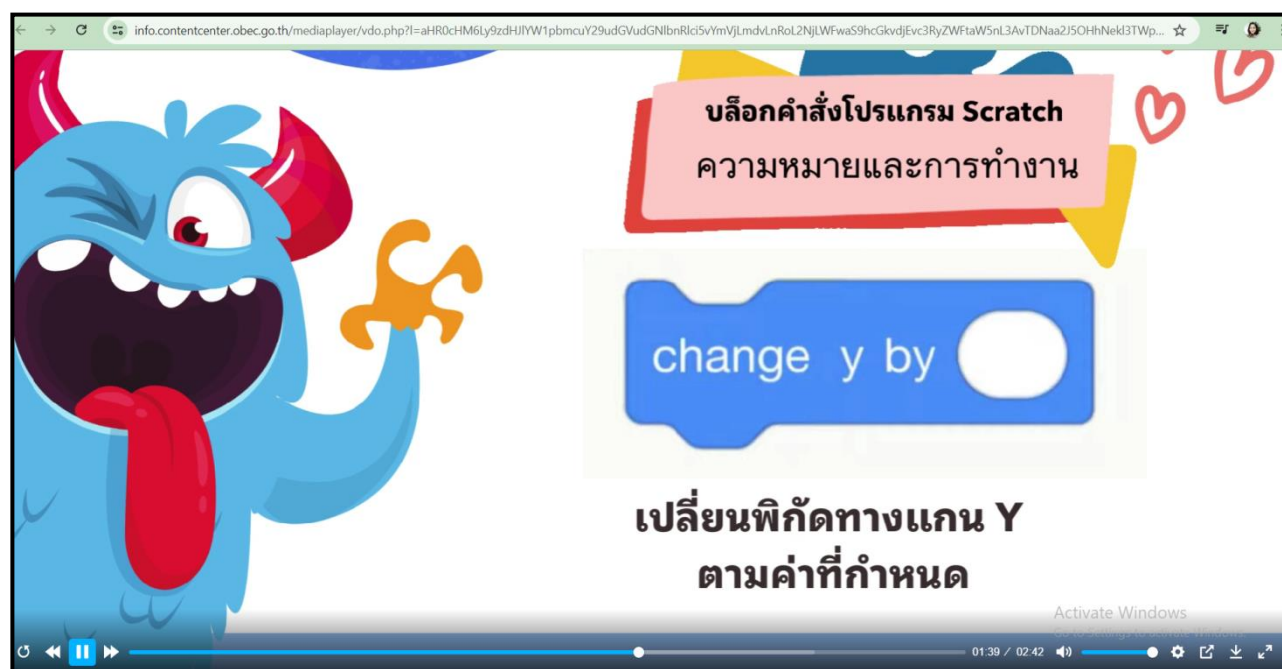
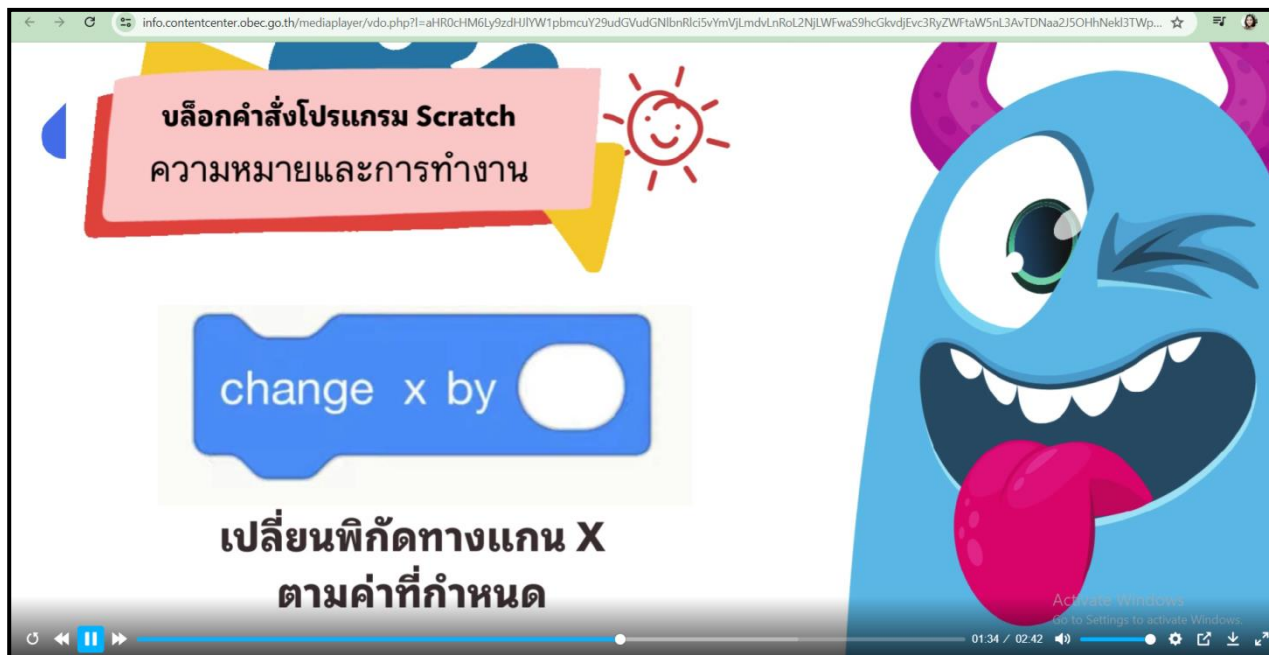


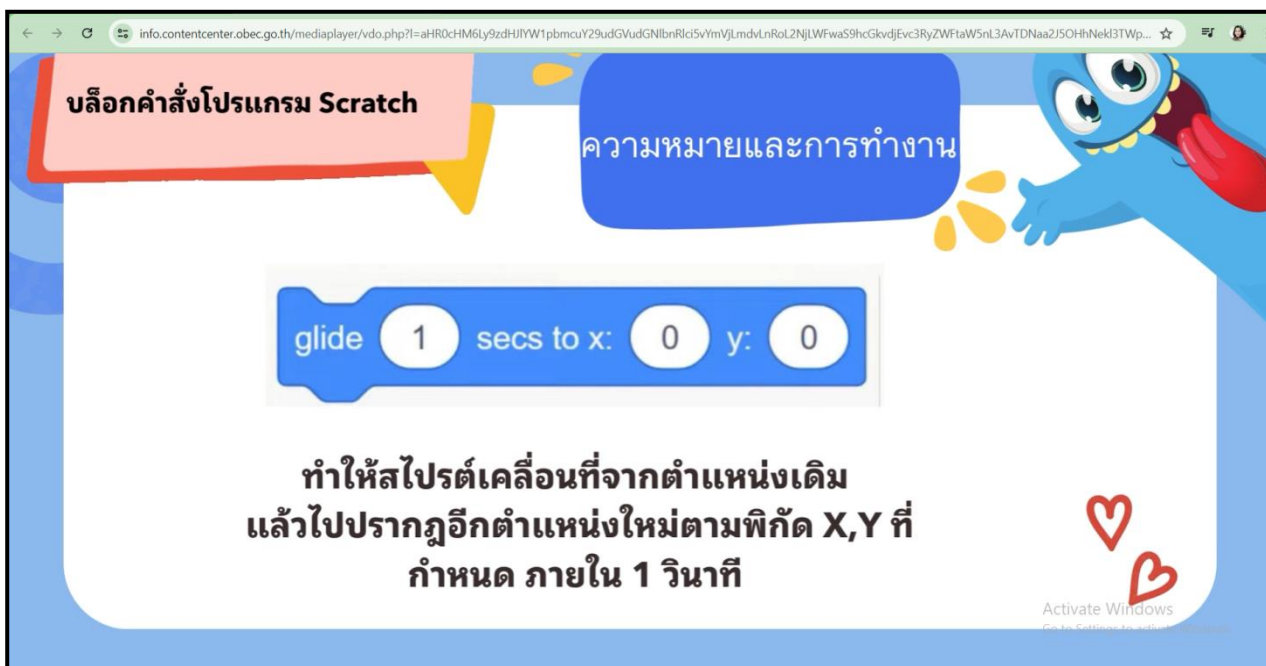
ทำให้สไปรตหายไปจากตำแหน่งเดิม
แล้วไปปรากฏอีกตำแหน่งหนึ่งใหม่
แบบสุ่ม หรือตรงตำแหน่งของเมาส์

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

NEXT

00:43 / 02:42





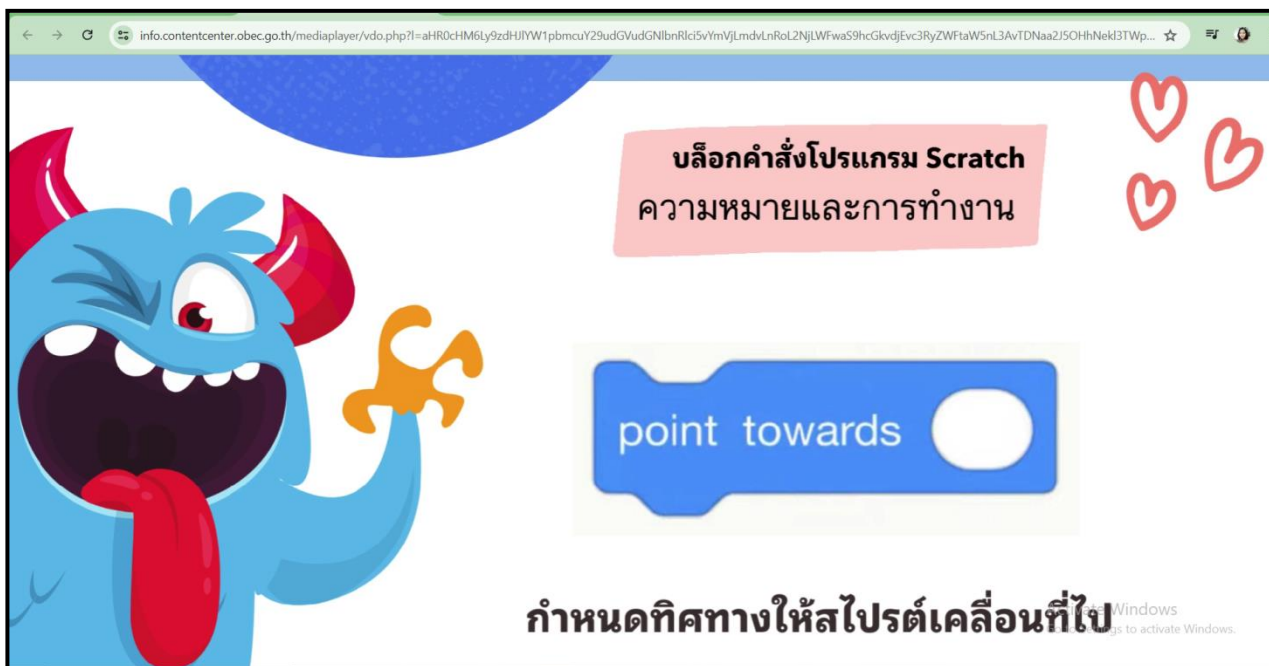
บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch

ความหมายและการทำงาน

glide 1 secs to x: 0 y: 0

ทำให้สไปรต์เคลื่อนที่จากตำแหน่งเดิม
แล้วไปปรากฏอีกตำแหน่งใหม่ตามพิกัด X,Y ที่
กำหนด ภายใน 1 วินาที

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.



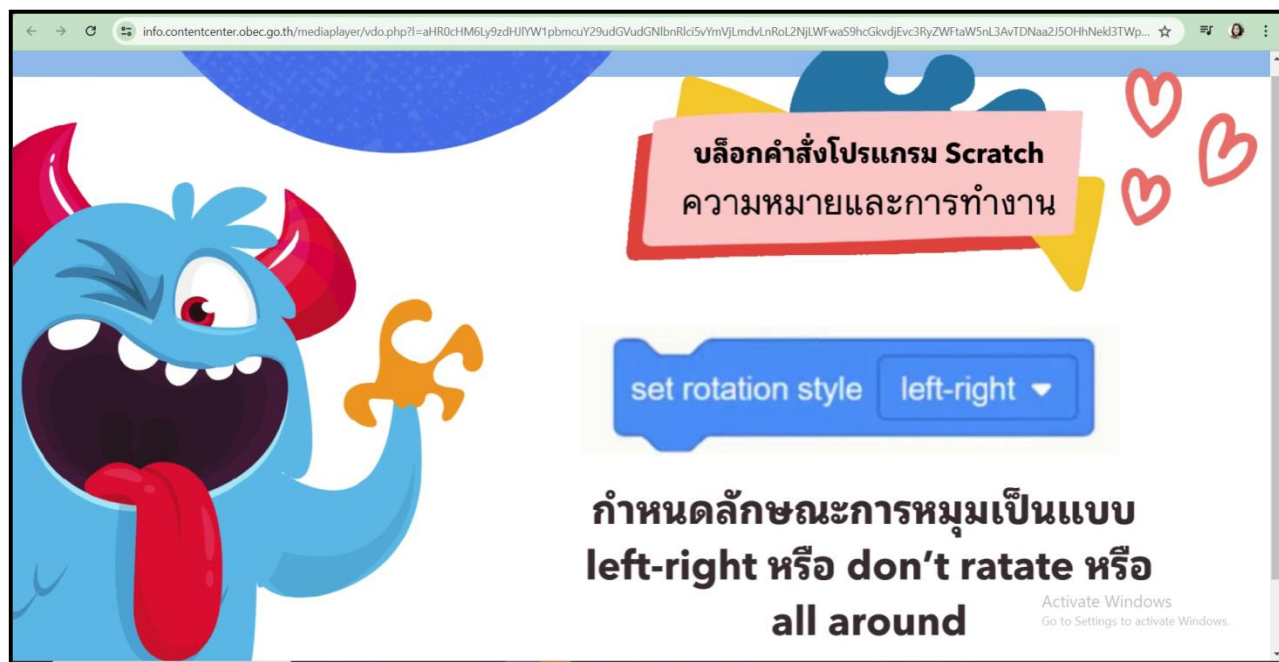
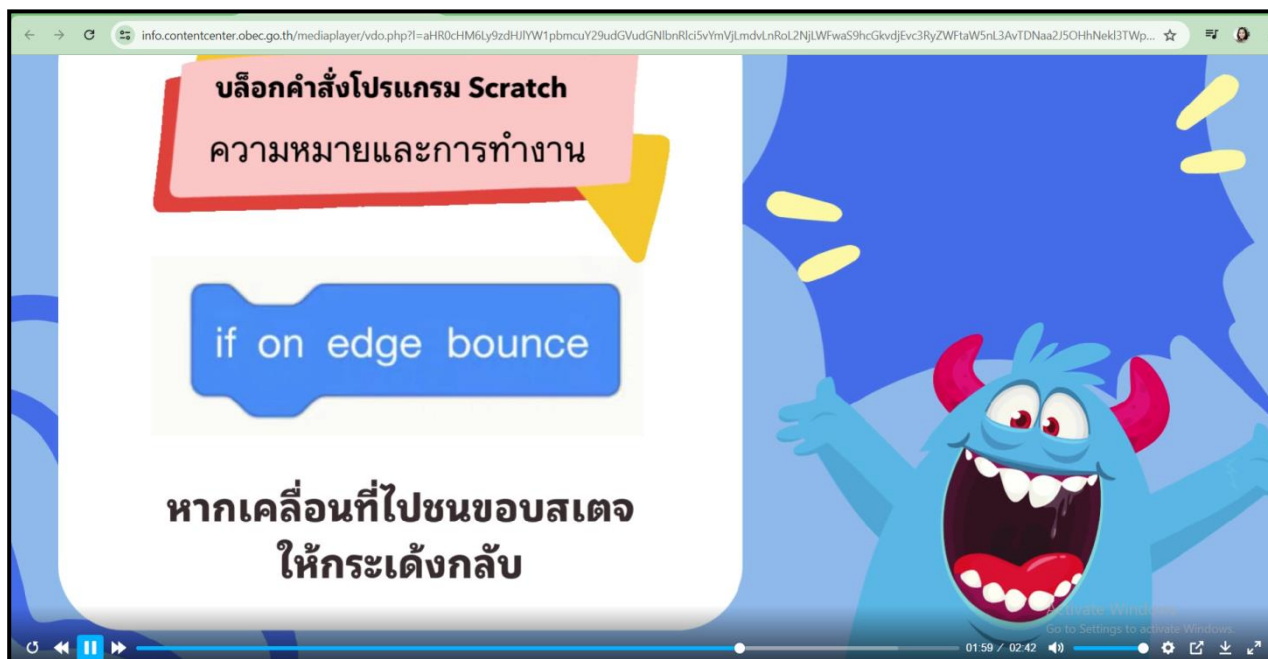
บล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch

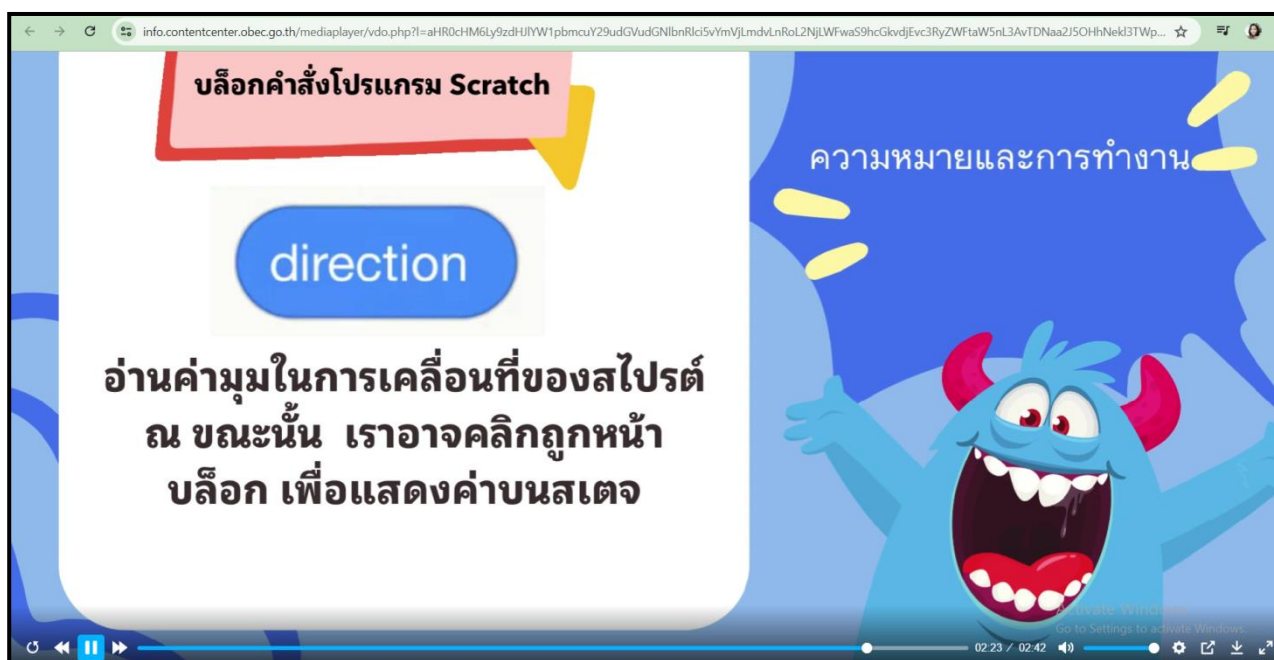
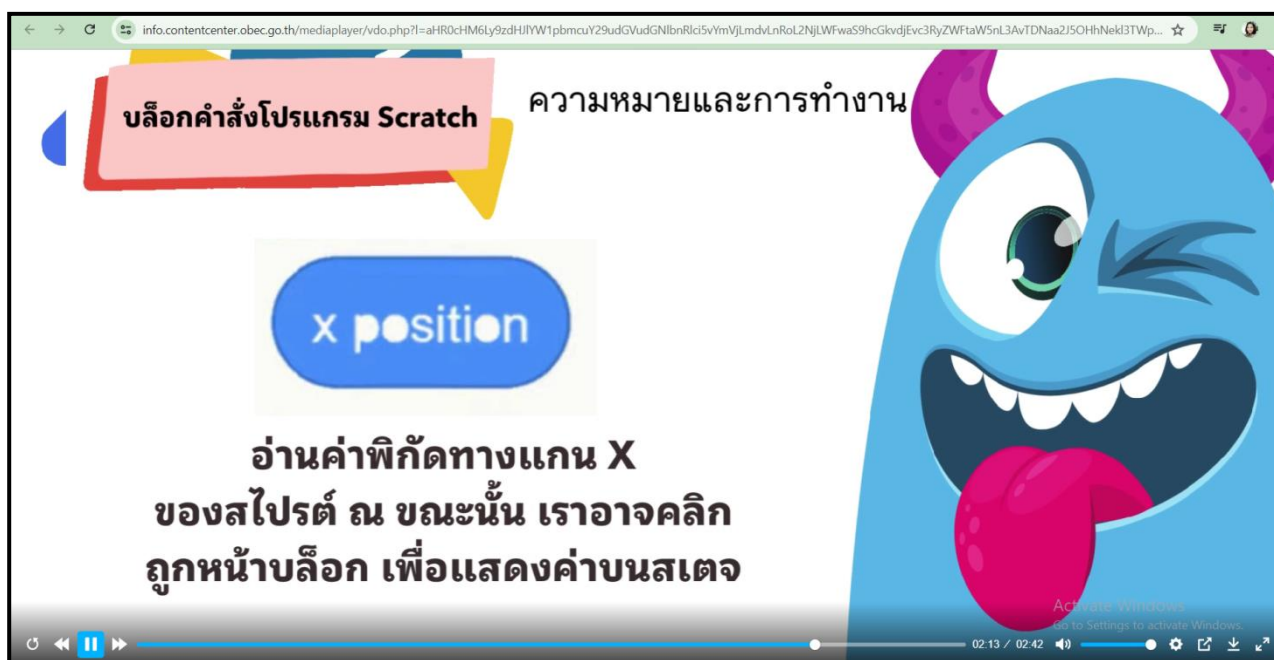
ความหมายและการทำงาน

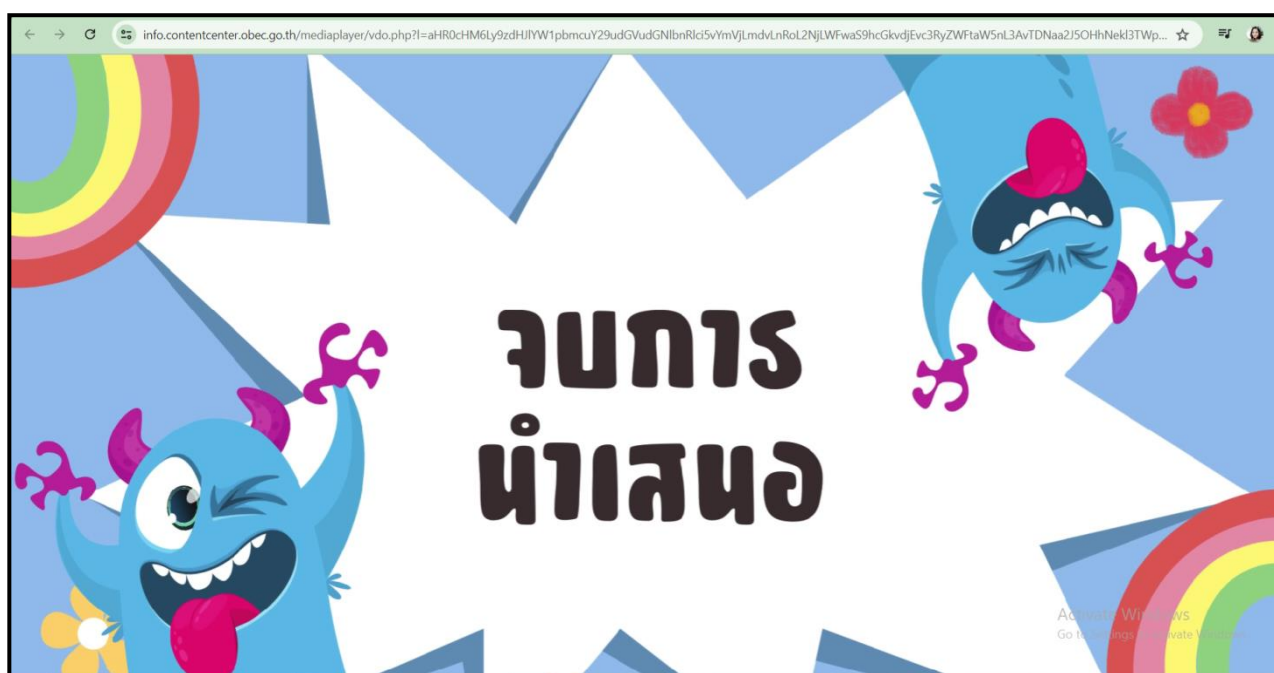
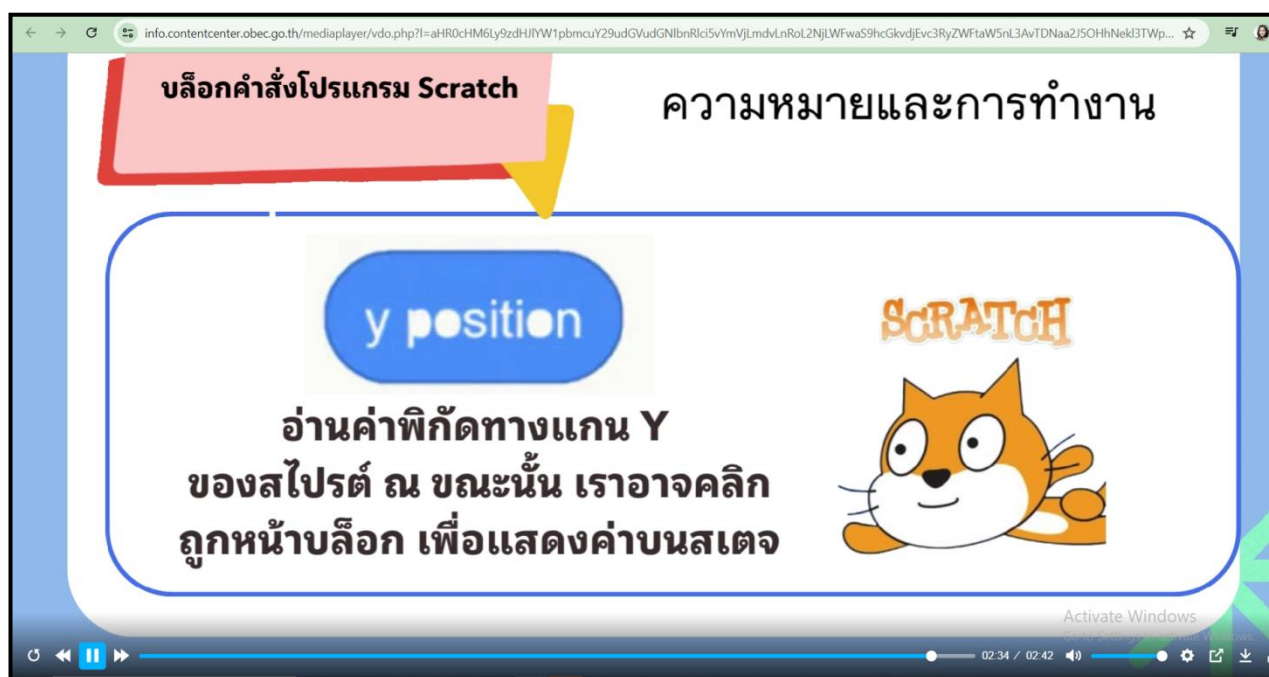
point towards

กำหนดทิศทางให้สไปรต์เคลื่อนที่ไป

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.







บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชฎารัตน์ สำนักนิตย)

ตำแหน่ง ครู

วันที่ 11 เดือน กรกฎาคม พ.ศ 2567

ความคิดเห็นของกลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวทิตยา บุญยงค์)

รองผู้อำนวยการการโรงเรียน ปฏิบัติหน้าที่

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

ความคิดเห็นของรองผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวทิตยา บุญยงค์)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการการโรงเรียน

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายเอกชัย บุญพอก)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการการโรงเรียนบ้านตรมไพร





โรงเรียนบ้านตรมไพร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑