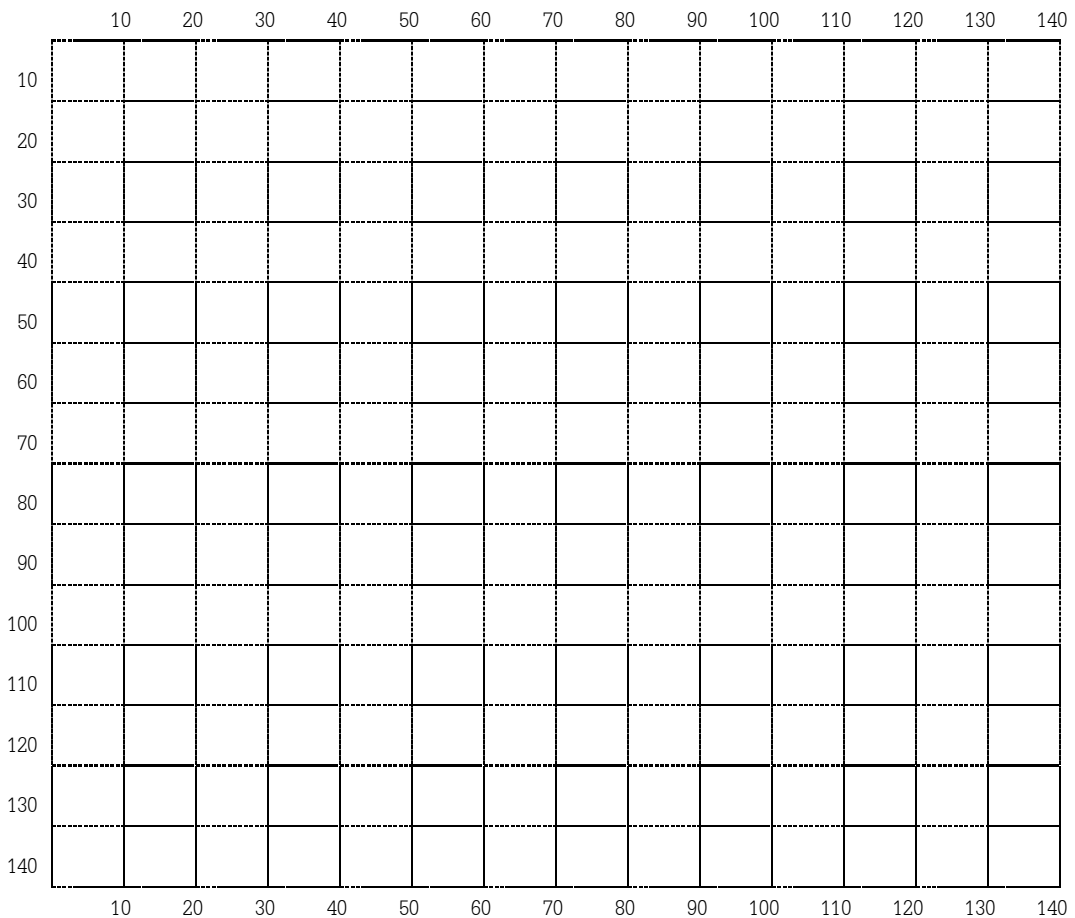
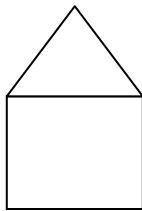


ใบงานที่ 5 การสร้างกระบวนงาน

กิจกรรมที่ 1 สร้างบ้านกันเถอะ

คำสั่ง ให้นักเรียนปฏิบัติตามที่โจทย์กำหนด

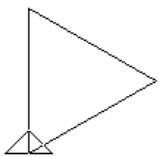
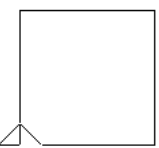
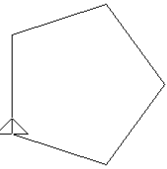
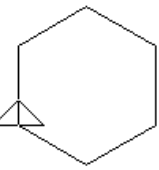
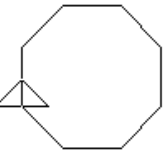
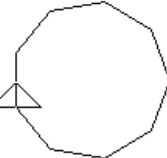
1. ให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันคิด วิเคราะห์ และวางแผน ในการสร้างภาพให้ได้ตามรูปที่กำหนด โดยเขียนเป็นขั้นตอนการสร้างภาพตามรูป โดยใช้ดินสอหรือปากกา สร้างภาพอย่างเป็นระบบ โดยมีเงื่อนไขในการลากเส้นโดยไม่ยกดินสอหรือปากกา

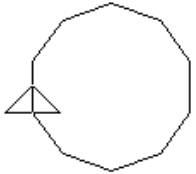
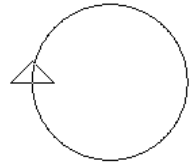


2. ให้นักเรียนตอนที่ได้นำสร้างกระบวนงานที่ชื่อว่า house และบันทึกคำสั่งที่ใช้ในการสร้างภาพเก็บไว้ในไฟล์ที่ชื่อว่า house.lgo ในไฟล์เดอร้งานของนักเรียน

กิจกรรมที่ 2 หลากหลายกระบวนงาน

1. ให้นักเรียนสร้างกระบวนงานรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ต่อไปนี้

รูปเหลี่ยม	ชื่อกระบวนงาน	คำสั่งให้เต่าโลโก้ทำงาน
	Triangle	to trianglecs..... Repeat 3 [fd 100 rt 120]..... end
	Square	to square.....cs..... repeat 4[fd 100 rt 90]..... end
	pentagon	to end
	Hexagon	to end
	octagon	to end
	Ninagon	to

		end
	Decagon	to end
	Circle	to end

กิจกรรมที่ 3 ระบายงานคำสั่ง repeat และ wait

ให้นักเรียนสร้างกระบวนการ และทำการทดสอบผลลัพธ์ และทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบของคำสั่งให้อยู่ในรูปแบบของ คำสั่งทำซ้ำ (Repeat) และบันทึกกระบวนการทั้งหมดลงในสื่อบันทึกข้อมูล ตั้งชื่อไฟล์ว่า **angless5.lgo**

```
to Angless5
fd 100 wait 40 rt 72 wait 40 .....
fd 100 wait 40 rt 72 wait 40 .....
fd 100 wait 40 rt 72 wait 40 .....
fd 100 wait 40 rt 72 wait 40 .....
fd 100 .....
end
```

กิจกรรมที่ 4 ภาพมิติสัมพันธ์

จากกิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนสร้างภาพกราฟิกที่เกิดจากการหมุนภาพทีละ 10 องศาจากจุดหมุนเดียวกันโดยให้หมุนภาพทั้งหมด 8 ภาพ และทำการบันทึกภาพให้เป็นภาพกราฟิกโดยตั้งชื่อตามเงื่อนไขต่อไปนี้

- 1) ขึ้นต้นด้วยตัวอักษร pic
- 2) ตามด้วยเลขรหัสชั้นและห้อง เช่น 31 หมายถึง ม.3/1
- 3) ตามด้วยรหัสเลขที่ เช่น 09 หมายถึง เลขที่ 9

- 4) ตามด้วยเครื่องหมาย _ (ขีดล่าง) และชื่อภาพ เช่น ภาพสามเหลี่ยม ก็ชื่อ Triangle
- 5) เก็บไว้ในโฟลเดอร์ที่ชื่อว่า EX(ชั้นและห้อง)(เลขที่)_04(ชื่อนักเรียน)