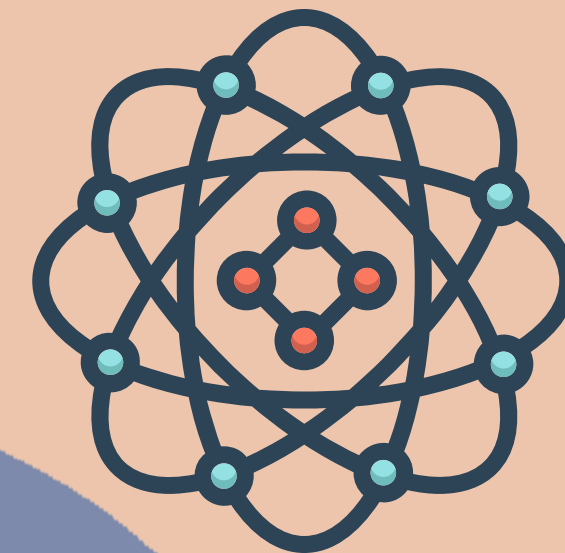


# บทที่ 3 เรื่อง : การเขียนโปรแกรม อย่างง่าย

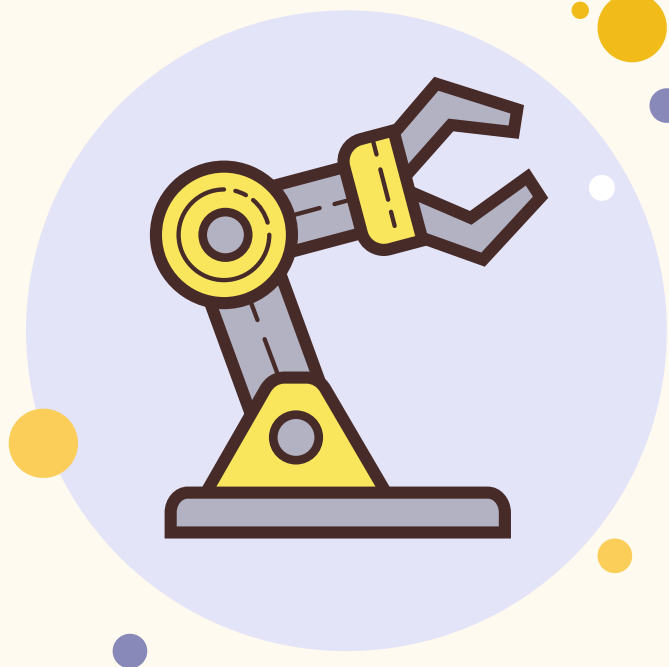
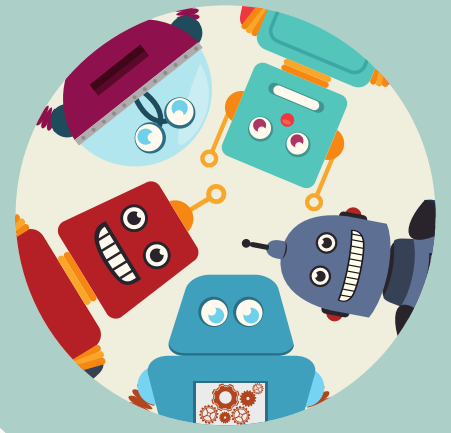


- การจำลองเหตุการณ์โปรแกรม Scratch.

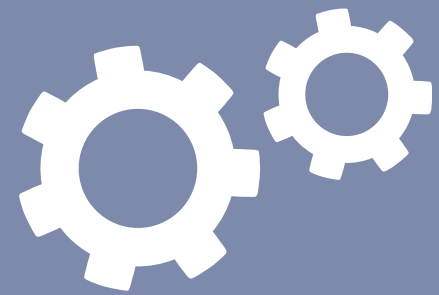


# การจำลองเหตุการณ์

การจำลองคือการเลียนแบบการทำงานของกระบวนการหรือระบบในโลกแห่งความเป็นจริงในช่วงเวลาหนึ่งการจำลองต้องใช้แบบจำลอง แบบจำลองแสดงถึงลักษณะสำคัญหรือพฤติกรรมของระบบหรือกระบวนการที่เลือกในขณะที่การจำลองแสดงถึงวิวัฒนาการของแบบจำลองเมื่อเวลาผ่านไป ใช้สถานการณ์จำลอง คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง



คอร์สเรียนออนไลน์  
การใช้งาน "โปรแกรม"



Scratch.

 : Sitthanon Srisaguan

 : Non23102

 : Frists\_s

 : 0931614752

 : Ruksayaporn Thanawutipong

 : katoy221041

 : katoy.syp

 : 0958046762

 : Ruksayaporn Channel



SCAN ME

