

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย (1)

ครูผู้สอน ครูสีปปรกร ศรีพรหมทอง  
ครูวนิดา ต่วนศิริ



# ปัญหาหลายเป้าหมาย

(1)



# จุดประสงค์การเรียนรู้

## หน่วยที่ 3 การแก้ปัญหา

1. การแก้ปัญหาโดยแสดงลำดับขั้นตอน  
ที่ชัดเจนและครบถ้วนจากปัญหาที่มี  
เป้าหมายต่อเนืองกันมากกว่า 1 เป้าหมาย

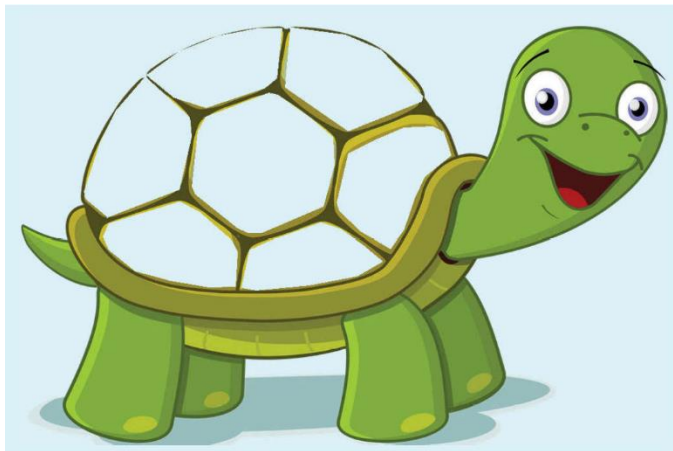
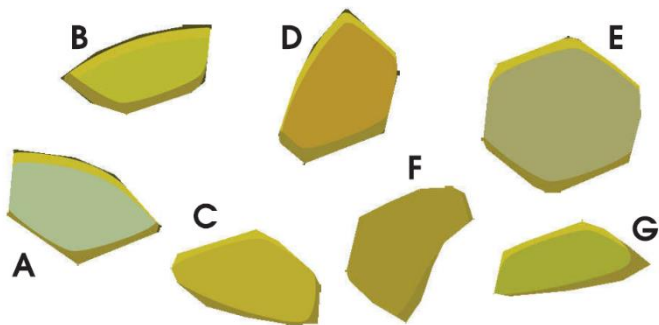


# ทบทวนจากใบงาน



## ใบงาน ๐๔ : หลังฉันทายไปไหน

นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงบนหลังเต่าที่มีชิ้นส่วนตรงกับชิ้นส่วนด้านบน

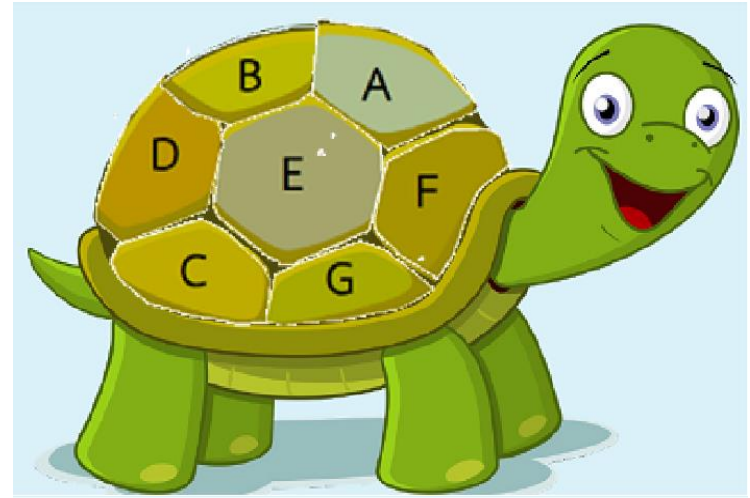
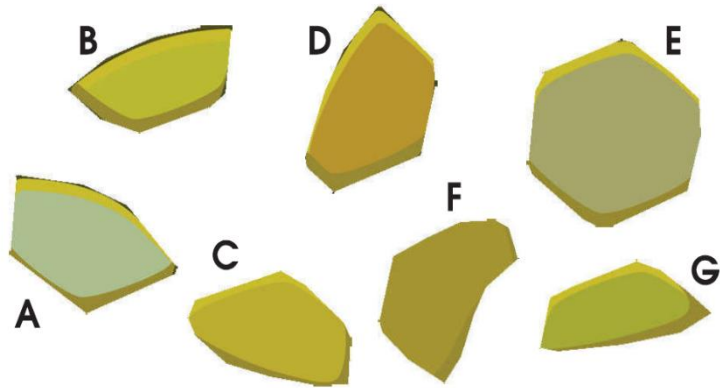


# ทบทวนใบงานที่ 04

## เรื่อง หลังฉันทายไปไหน

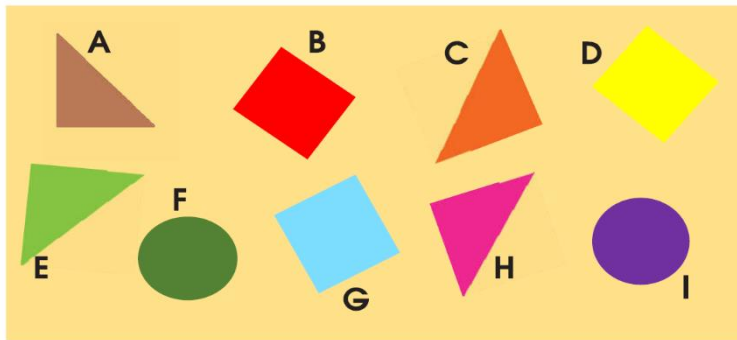


นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงบนหลังเต่า



## ใบงาน ๐๕ : ประกอบรถยนต์

เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสีตามที่ได้วางตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ

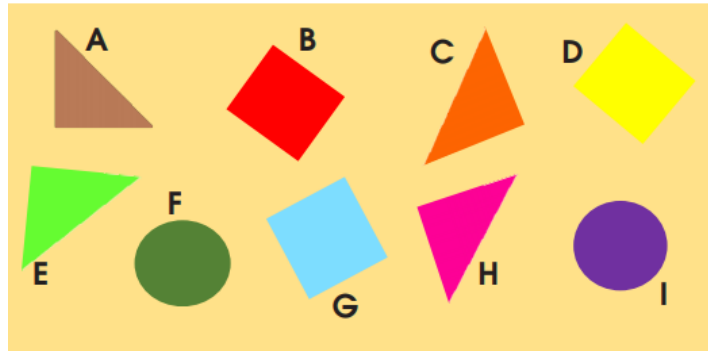

วาดภาพรถยนต์

# ทบทวนใบงานที่ 05

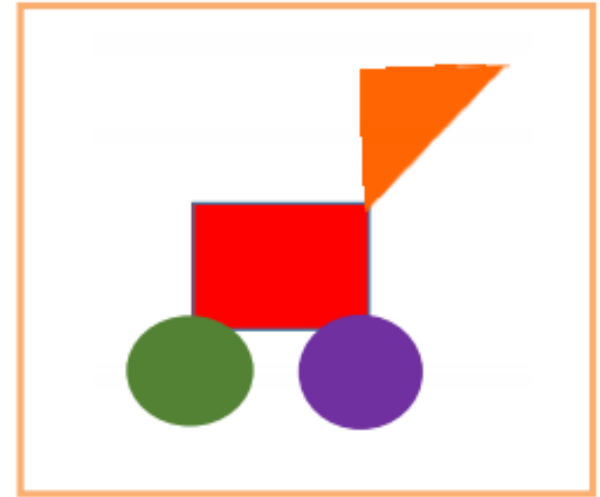
## เรื่อง ประกอบรถยนต์



เลือกรูปเรขาคณิตในกรอบสี่เหลี่ยมบางรูปมาประกอบเป็นภาพรถยนต์ โดยให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษไปเติมลงในช่องว่าง แล้ววาดภาพระบายสี ตามที่ได้วางตัวอักษรไว้ รูปเรขาคณิตอาจหมุนได้ตามต้องการ



วาดภาพรถยนต์



เติมตัวอักษร  
ภาษาอังกฤษ

F	I	B	C





# ทบทวนใบงานที่ 06

## เรื่อง แบบฝึกหัด

### เรื่อง การลองผิดลองถูก



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
 วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_ ★ น.๑ / ม.๑.๑ - ๐๖

**ใบงาน ๐๖ : แบบฝึกหัด เรื่องการลองผิดลองถูก**

๑. นำภาพ A-I มาประกอบกันใหม่เหมือนภาพต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง



← ภาพต้นฉบับ

A	B	C
D	E	F
G	H	I

๑๖๖ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้นฉบับแก้ไข เพิ่มเติมที่ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๓

ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
 วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_ ★ น.๑ / ม.๑.๑ - ๐๖

๒. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างที่ตัวเขียนน้อย



A  B 

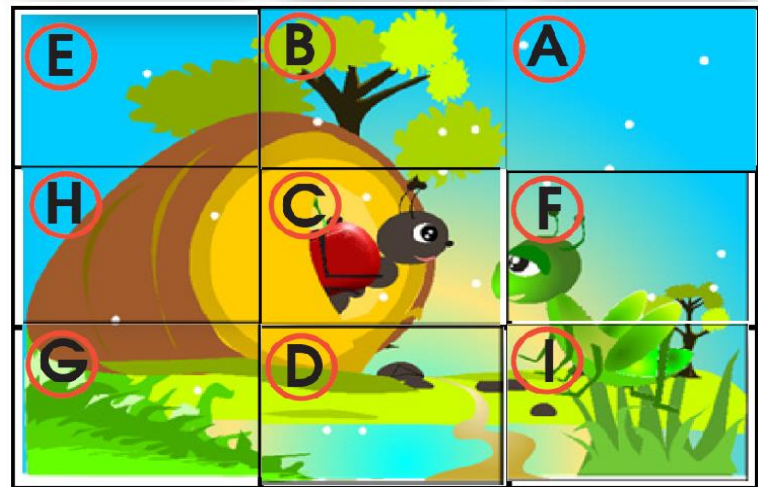
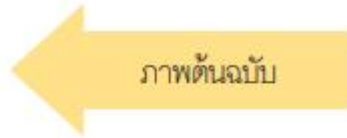
C  D 

E  F 

G  H 







๑๖๖ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้นฉบับแก้ไข เพิ่มเติมที่ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๓

1. นำภาพ A-I มาประกอบกันให้เหมือนภาพต้นฉบับ โดยเขียนตัวอักษรลงตาราง



2. เติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องวงกลมที่ตัวเงือกน้อย



- A  B 
- C  D 
- E  F 
- G  H 



**สรุป** การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนบางอย่าง  
สามารถแก้ไขได้ด้วยเทคนิคการลองผิดลองถูก  
ซึ่งในการแก้ปัญหานี้ จะใช้ได้ดีกับปัญหาที่มี  
โอกาสทดลองทำได้หลายครั้ง แต่สำหรับ  
ปัญหาบางอย่างก็ไม่สามารถลองผิดลองถูกได้



# ทิศทางลูกศร





ไปขวา



ไปซ้าย



ขนนบอน



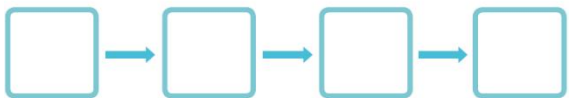
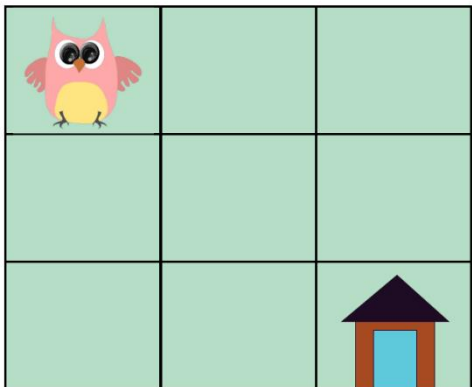


ลงล่าง

## ใบงาน ๐๑ : I AM ROBOT



๑. นักโปรแกรมเรียงบัตรคำสั่งพาหุ่นนกฮูกกลับบ้าน
๒. หุ่นนกฮูกเดินตามเส้นทางที่นักโปรแกรมวางไว้
๓. เขียนลูกศรลงใน



# ใบงานที่ 01

## เรื่อง I AM ROBOT

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th))



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนจับคู่กันทำกิจกรรม  
ในใบงาน 01 เรื่อง I AM ROBOT

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง


1. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน  
ทำใบงาน 01
2. ครูอธิบายโจทย์และกติกา  
การเล่นเกม
3. ครูคอยแนะนำการทำใบงาน  
เพิ่มเติมให้กับนักเรียน



**คำชี้แจง** ให้นักเรียนแต่ละคู่จะเล่นบทบาทสมมติ  
คนที่หนึ่ง เป็นนักโปรแกรม

ใช้สัญลักษณ์ลูกศรเพื่อสั่งให้หุ่นยนต์เดินตามคำสั่ง



เช่น สัญลักษณ์ลูกศรไปทางขวา  จะแทน

การเดินไปด้านขวา 1 ก้าว หรือ 1 ช่องในตาราง

คนที่สอง เป็นหุ่นยนต์ เดินตามคำสั่งของนักโปรแกรม



## กติกา

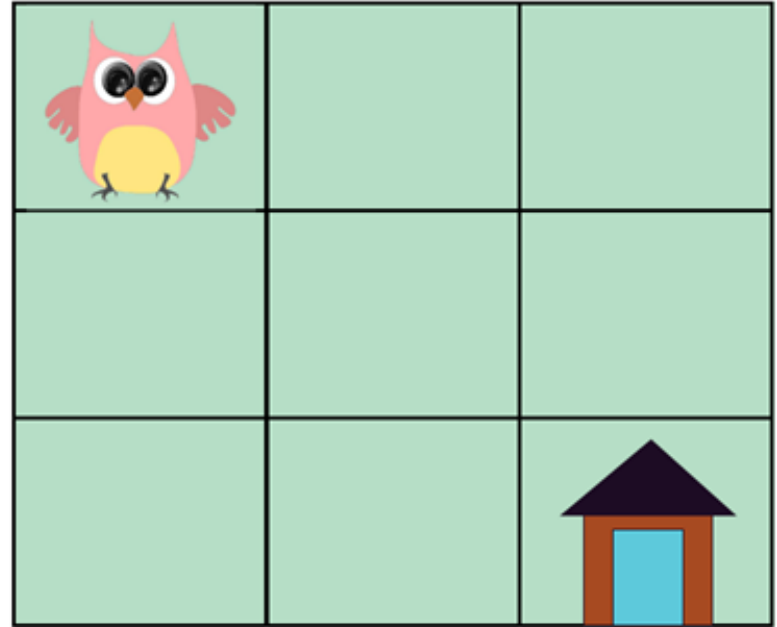
1. นักโปรแกรมเขียนสัญลักษณ์ที่เป็นลูกศรแทนคำสั่ง ลงในใบงาน 01 เพื่อให้โรบอทนกฮูกกลับบ้าน
2. นักโปรแกรมบอกทิศทางการเดินให้นักเรียน ที่เล่นเป็นโรบอทนกฮูกเดินตามคำสั่ง
3. สลับบทบาทกันโดยนักโปรแกรมเปลี่ยนเป็นโรบอทนกฮูก และโรบอทนกฮูกให้เปลี่ยนเป็นนักโปรแกรม



1. นักโปรแกรมเรียงบัตรคำสั่งพาโรบอทนกฮูกกลับบ้าน

2. โรบอทนกฮูกเดินตามเส้นทางที่นักโปรแกรมวางไว้

3. เขียนลูกศรลงใน







ไปทำกิจกรรม  
ตามใบงานกันเลย...



แบบที่ 1

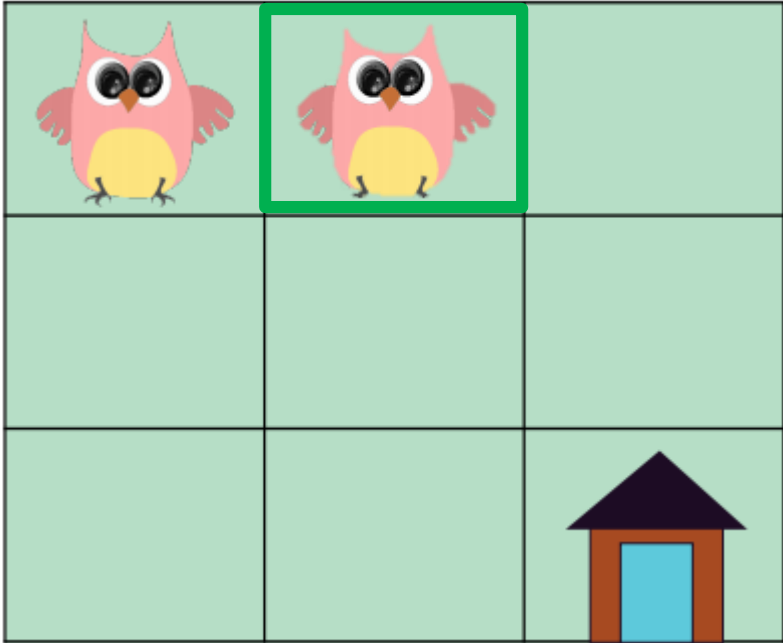









แบบที่ 1



แบบที่ 1








แบบที่ 1





แบบที่ 1







แบบที่ 2








แบบที่ 2








แบบที่ 2








แบบที่ 2







แบบที่ 2







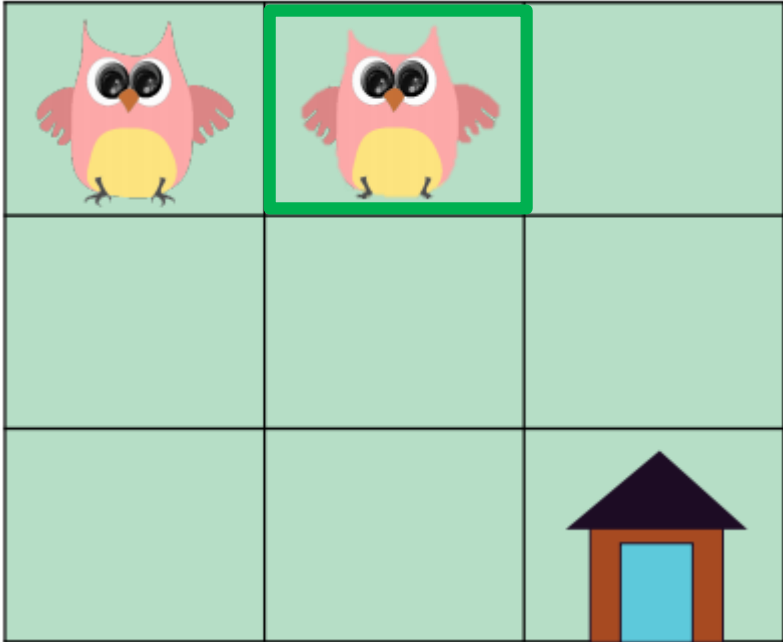
แบบที่ 3



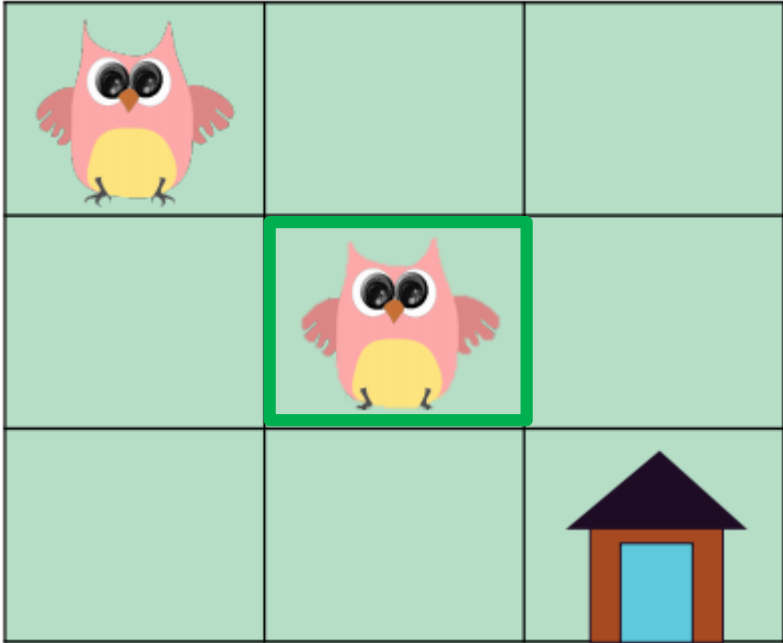
		
		



แบบที่ 3






แบบที่ 3



แบบที่ 3





แบบที่ 3





คำถามหลังทำ

กิจกรรม



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนตอบคำถามหลังจากทำกิจกรรม

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังทำกิจกรรม
2. ให้ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ







1.จากใบงาน 01 การเขียนเส้นทางพาโรบอทนกฮูกกลับบ้าน ถ้าเปลี่ยนจากลูกศรเป็นคำสั่ง “เดินขวา” “เดินซ้าย” ”เดินขึ้น” ”เดินลง” นักเรียนสามารถเขียนได้หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....



ไปตอบคำถาม  
หลังทำกิจกรรมกันเลย..





1.จากใบงาน 01 การเขียนเส้นทางพาโรบอทนกฮูกกลับบ้าน ถ้าเปลี่ยนจากลูกศรเป็นคำสั่ง “เดินขวา” “เดินซ้าย” ”เดินขึ้น” ”เดินลง” นักเรียนสามารถเขียนได้หรือไม่อย่างไร

เขียนได้ดังนี้ “เดินขวา” “เดินขวา” “เดินลง” “เดินลง”





สรุป



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป  
จากกิจกรรม

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน  
สรุป และเขียนสรุปของ  
นักเรียนบนกระดาน



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....



# จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

เราสามารถใช้อัญลักษณ์ลูกศรแทนคำสั่ง  
โดยนำมาเรียงกันตามลำดับ เพื่อให้ตัวละคร  
เดินไปยังเป้าหมายได้อย่างถูกต้อง





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย

(2)







## สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 02 หนอนน้อยหาอาหาร
2. ใบงาน 03 ผีเสื้อน้อยหาน้ำหวาน
3. ใบงาน 04 น่องใบเหมือนหลงทาง

( สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th) )

