

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

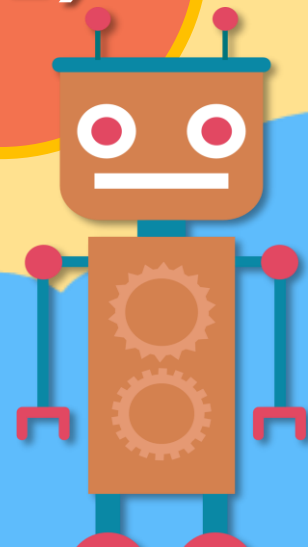
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (1)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง
ครูวนิดา ต่วนศิริ



การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (1)



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 4 การเขียนโปรแกรม

1. การใช้บัตรคำสั่งเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับเพื่อสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่



นักเรียนรู้จักด้านซ้าย

ด้านขวา หรือไม่



ทดสอบ

ให้นักเรียนยกแขนขวา,
ยกแขนซ้าย, ยกสลับไปมา



ทดสอบ

ก้าวไปข้างหน้า 1 ก้าว, ก้าวถอย
หลัง 1 ก้าว, ไปด้านซ้าย 1 ก้าว,
ไปด้านขวา 1 ก้าว



สรุปจากกิจกรรม เพื่อให้

นักเรียนเข้าใจทิศทาง ไปหน้า,

ถอยหลัง, ไปซ้าย, ไปขวา

ได้อย่างถูกต้อง

ใบงานที่ 01

เรื่อง เกมคว่ำดาว

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๑ : เกมคว่ำดาว

เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปถึง



แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดิน

กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน
คำสั่ง ๑ ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตา
และสามารถใช้บัตรคำสั่งซ้ำได้

บัตรคำสั่ง

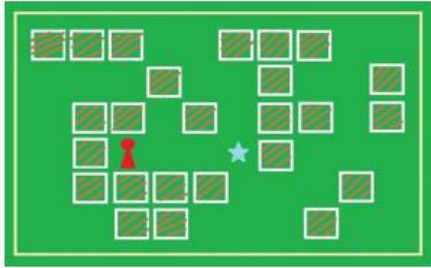


๒๐ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้น

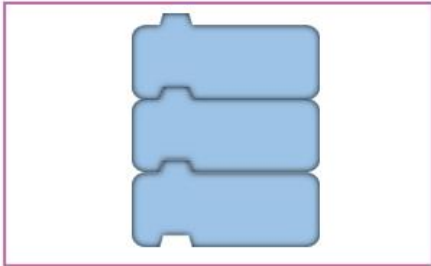
ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



เกมที่ ๑



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่เรียงลำดับการเดินจากจุด
เริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



๒๐ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนทำกิจกรรมใน
ใบงาน 01 เรื่อง เกมคว่ำดาว

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 01 และให้นักเรียน
แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน หรือให้
นักเรียนทำทุกคนโดยไม่แบ่งกลุ่มก็ได้

2. อธิบายกติกาการเล่นเกมที่ให้นักเรียน
ฟังพร้อมทั้งอธิบายบัตรคำสั่งว่าหมายถึง
อะไร

3. ครูคอยแนะนำการทำใบงานเพิ่มเติม
ให้กับนักเรียน



เล่นเกมคว่ำดาวตามกติกา โดยใช้สัญลักษณ์ และบัตรคำสั่ง



แทนตำแหน่งเริ่มต้น



แทนเป้าหมายที่ต้องเดินไปให้ถึง

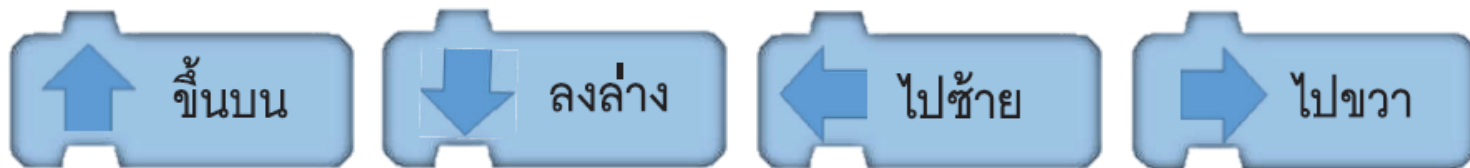


แทนสิ่งกีดขวาง ไม่สามารถเดินผ่านได้



กติกา : ใช้บัตรคำสั่งด้านล่างมาเรียงต่อกัน เพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย
โดยบัตรคำสั่ง 1 ใบ แทนการเคลื่อนที่ไปตามทิศทาง
ที่กำหนดในบัตร ได้ 1 ช่อง และสามารถใช้อัตราคำสั่งซ้ำกันได้

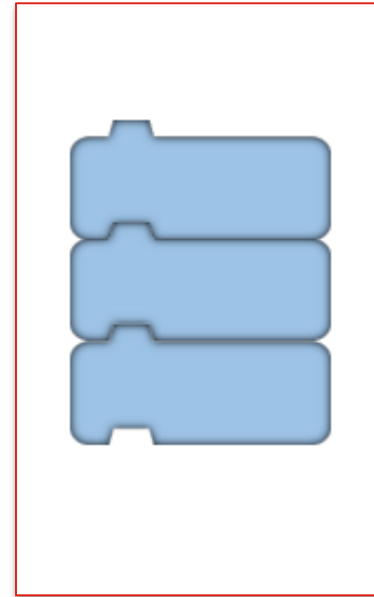
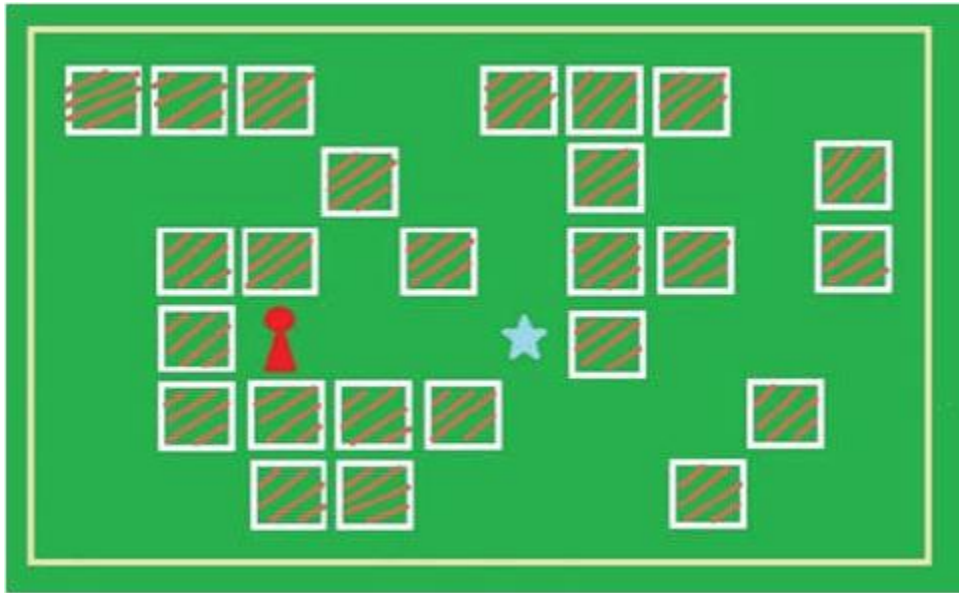
บัตรคำสั่ง





เกมที 1

วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



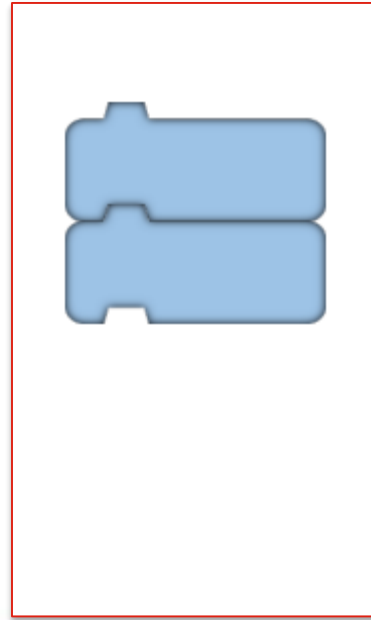
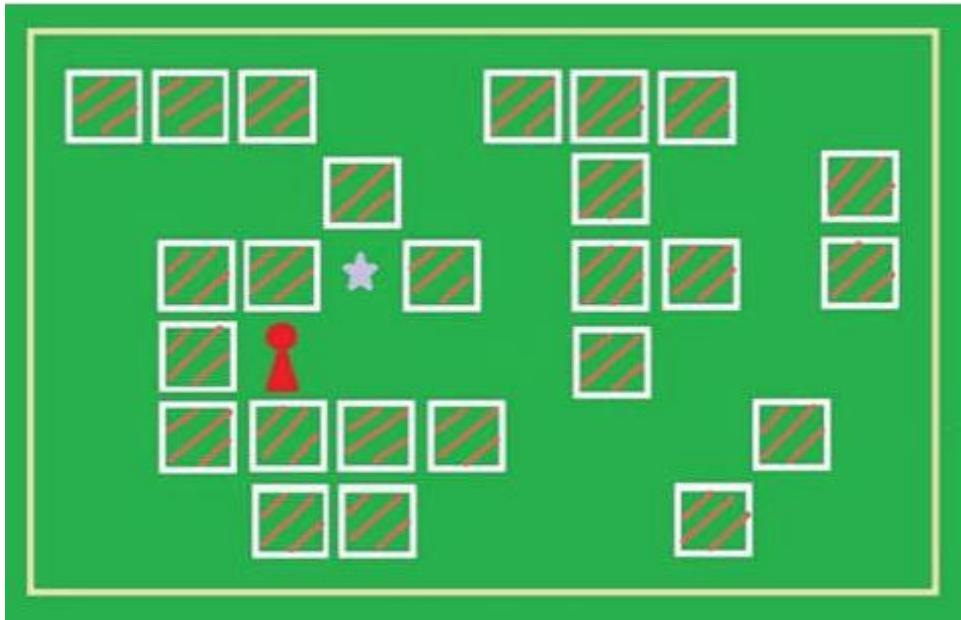
บัตรคำสั่ง





เกมที 2

วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



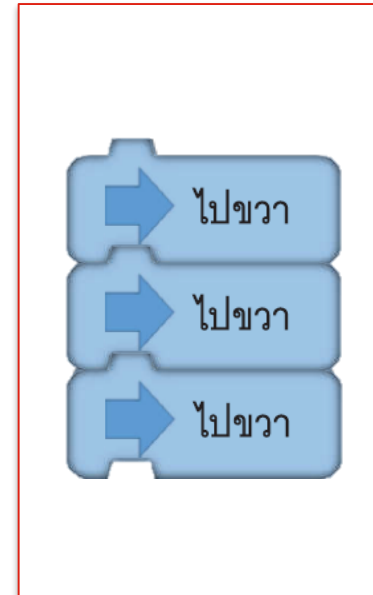
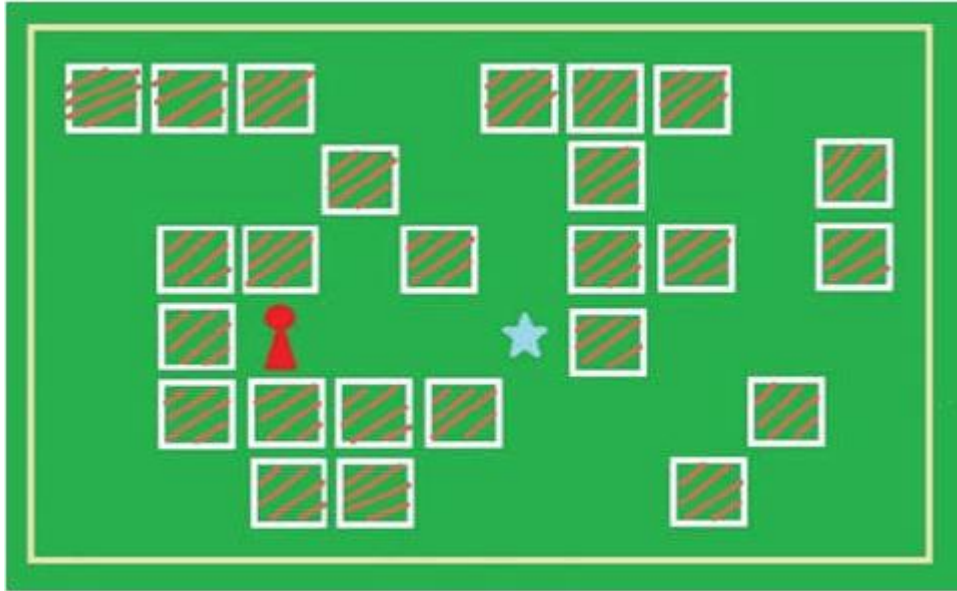
ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...





เกมที 1

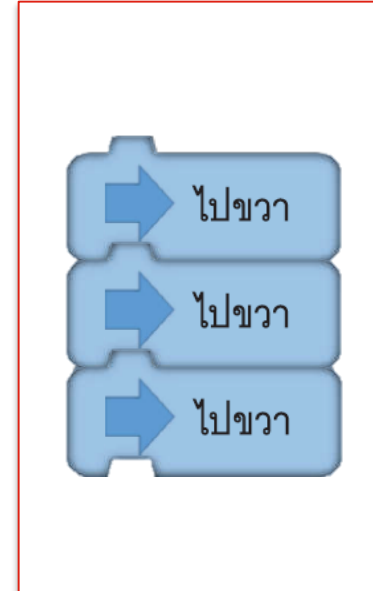
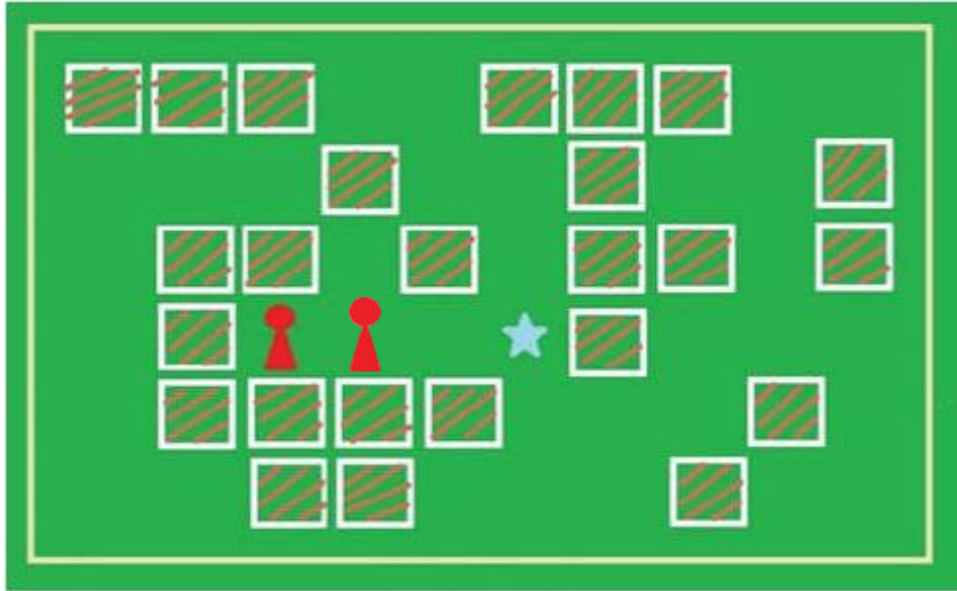
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



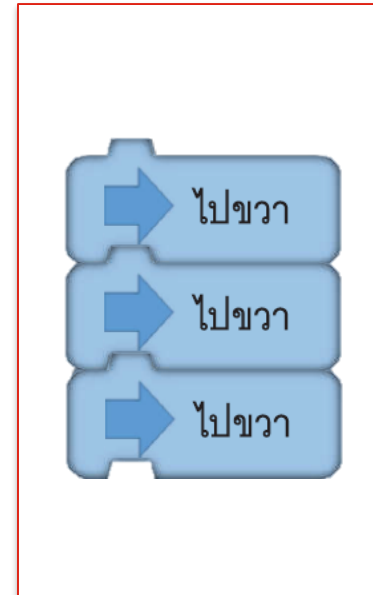
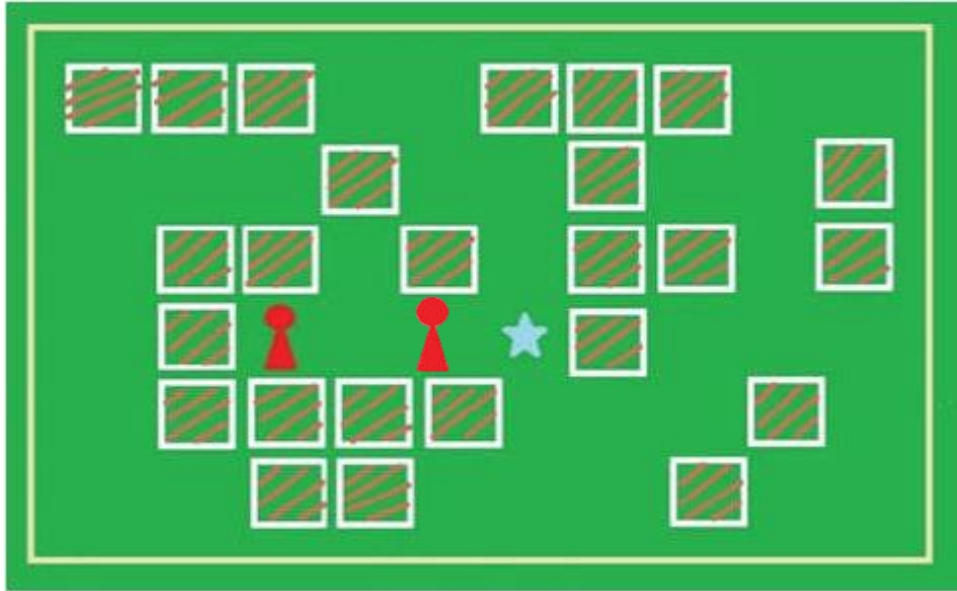
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



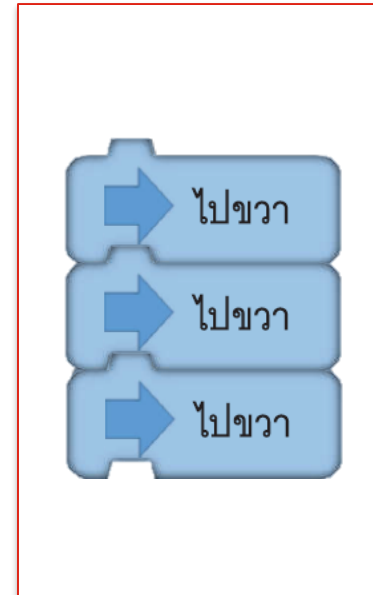
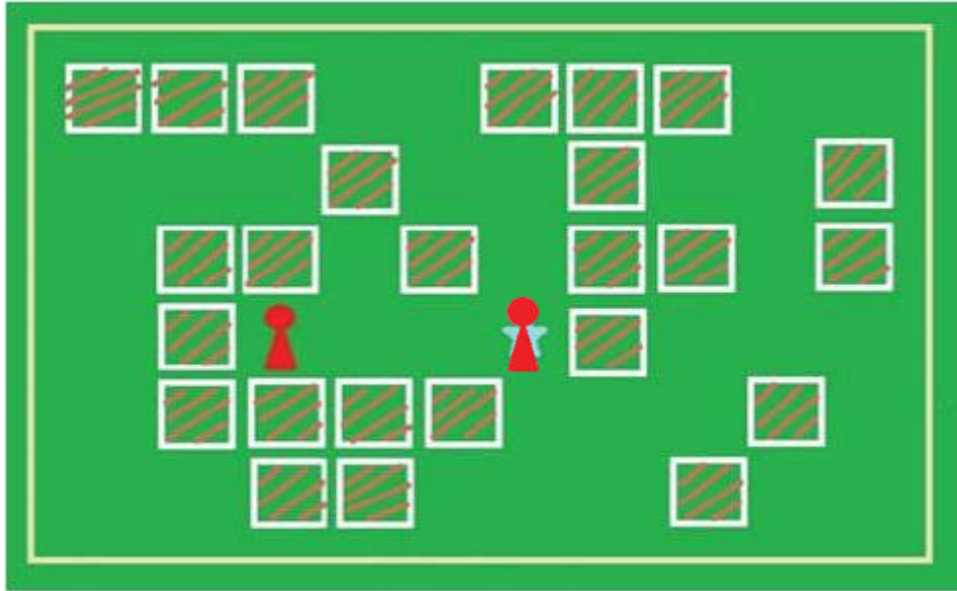
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



บัตรคำสั่ง



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่ เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



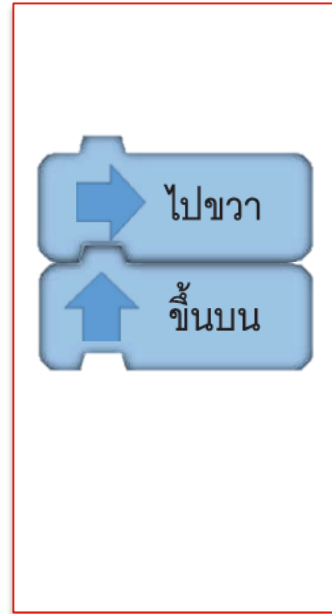
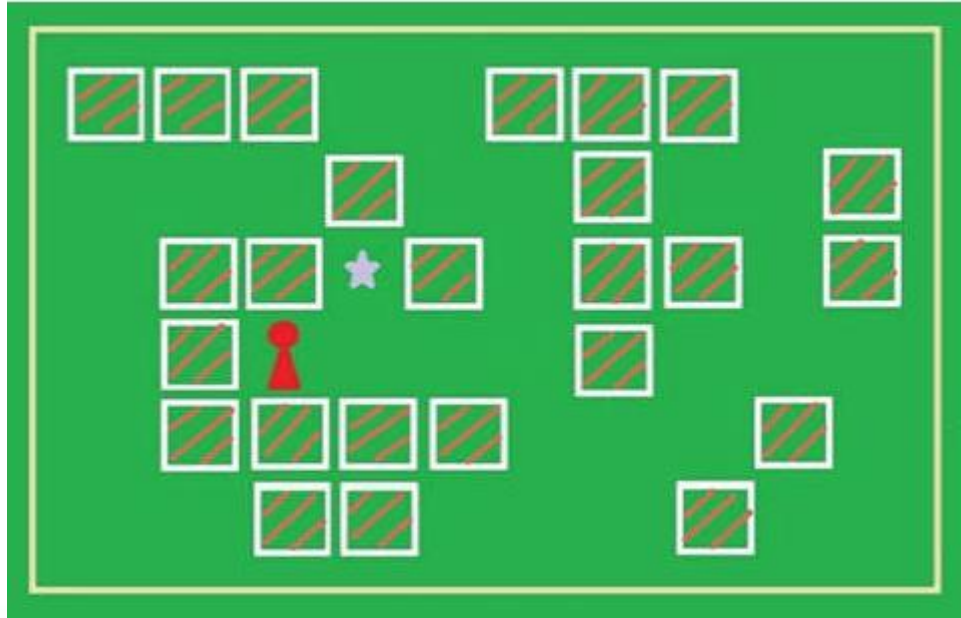
บัตรคำสั่ง



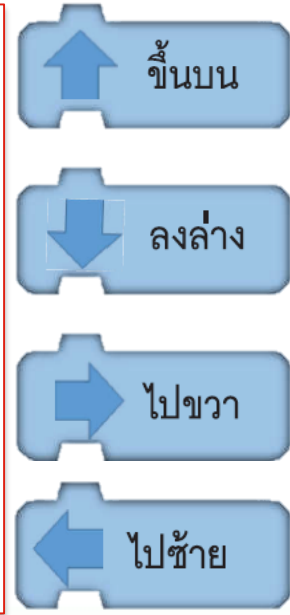
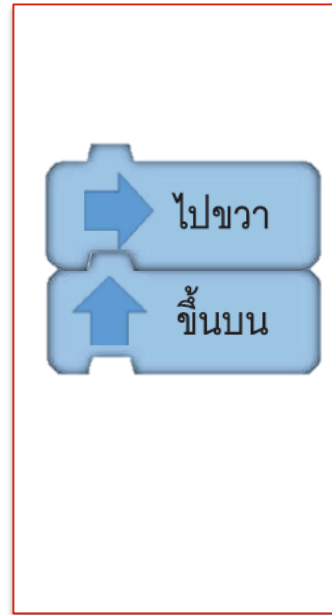
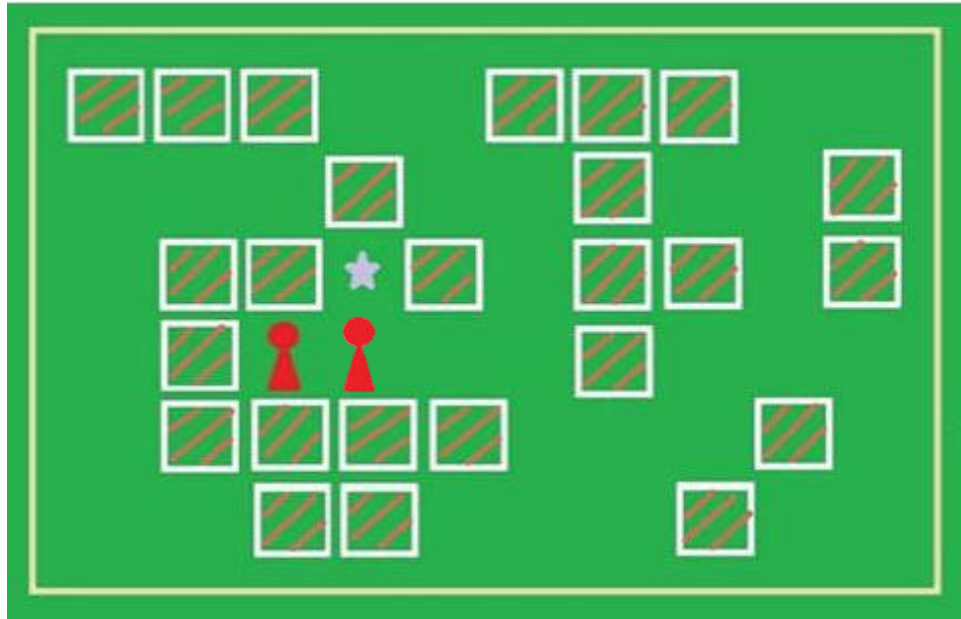


เกมที 2

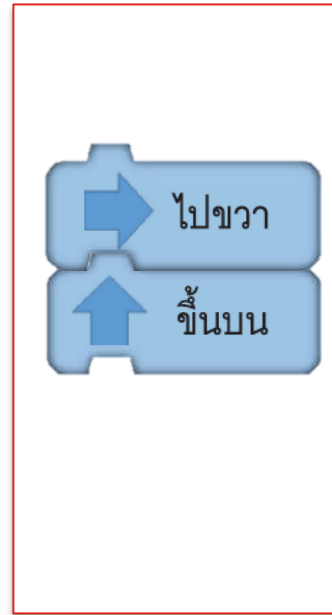
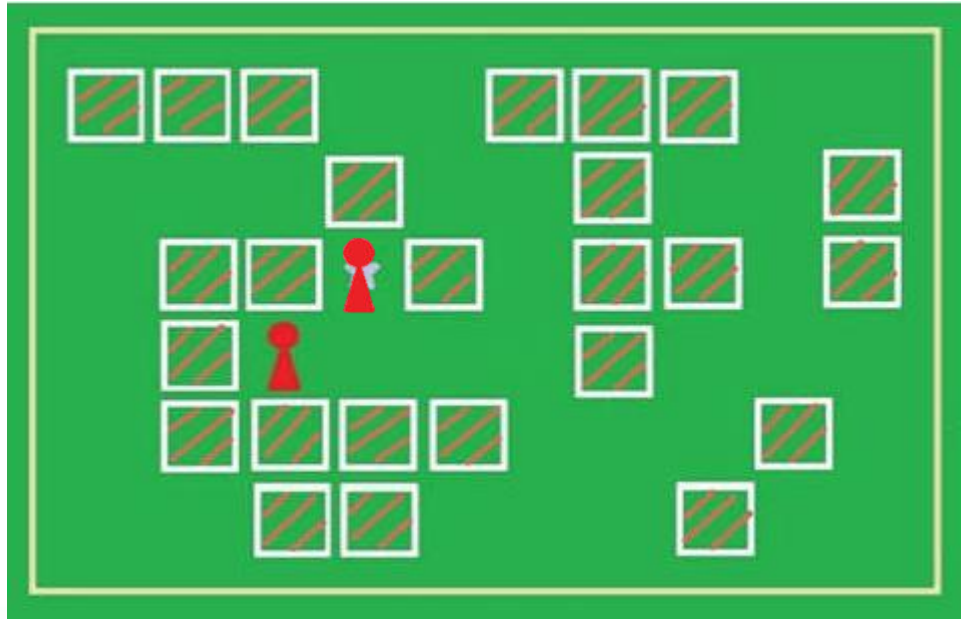
วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



วาดรูปลูกศรพร้อมข้อความแสดงทิศทางในบัตรคำสั่งที่
เรียงลำดับการเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังเป้าหมาย



คำถามหลังทำ

กิจกรรม



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนตอบคำถามหลังจากทำกิจกรรม

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังทำกิจกรรม
2. ให้ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ



1. บัตรคำสั่งใช้สำหรับทำอะไร

(สั่งให้ทำตามทีละขั้นตอน / แสดงผลลัพธ์)

2. เมื่อนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้เป็น
อย่างไร

(ดาวเคลื่อนที่มาตำแหน่งที่นักเรียนอยู่
/ นักเรียนเดินไปหยุดที่ตำแหน่งดาว)



ไปตอบคำถาม
หลังทำกิจกรรมกันเลย..



1. บัตรคำสั่งใช้สำหรับทำอะไร

(สั่งให้ทำตามทีละขั้นตอน / แสดงผลลัพธ์)

2. เมื่อนำบัตรคำสั่งมาเรียงต่อกันแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้เป็นอย่างไร

(ดาวเคลื่อนที่มาตำแหน่งที่นักเรียนอยู่

/ นักเรียนเดินไปหยุดที่ตำแหน่งดาว)





สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป
จากกิจกรรม

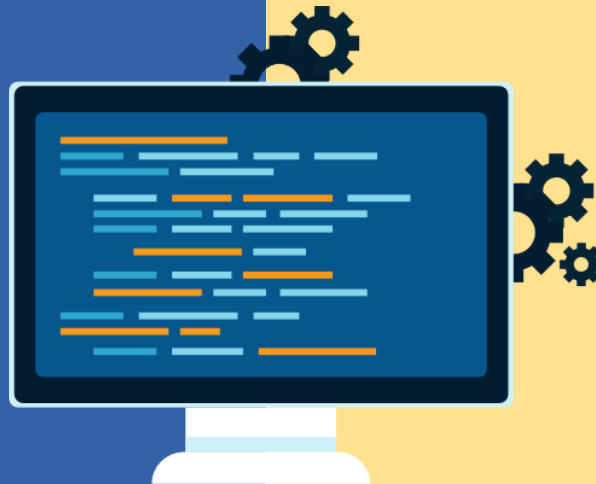
คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน
สรุป และเขียนสรุปของ
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

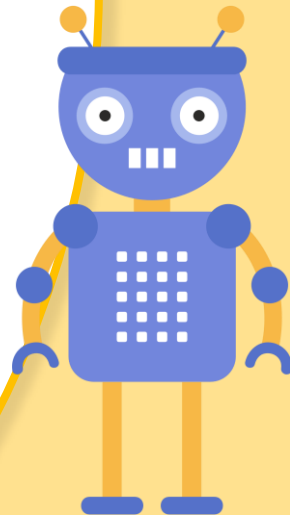
นักเรียนสามารถใช้บัตรคำสั่ง เพื่อสั่งให้
ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังเป้าหมายที่ต้องการได้





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง การสั่งให้ตัวละคร เคลื่อนที่ (2)





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 01 เกมคว่ำดาว เกมที่ 3
เกมคว่ำดาว เกมที่ 4

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

